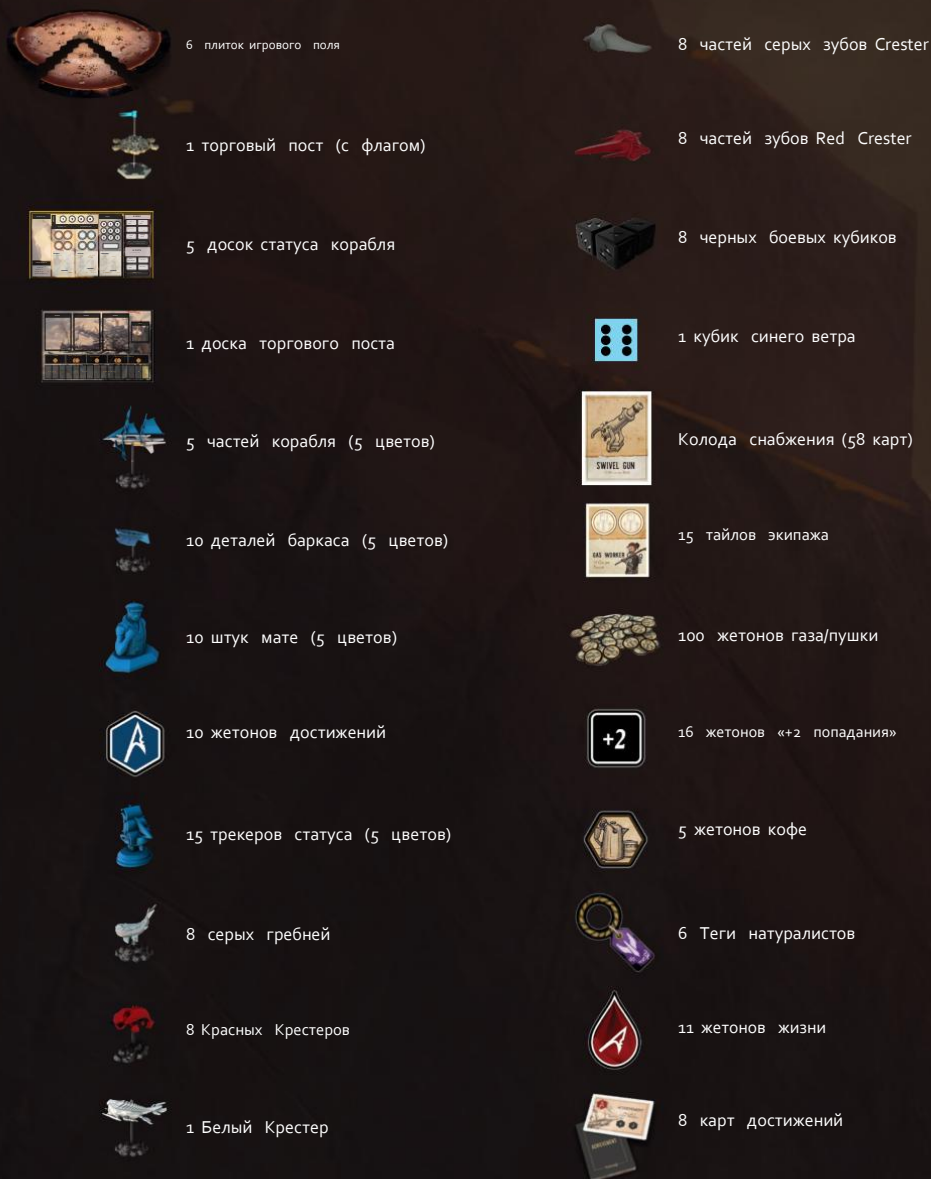
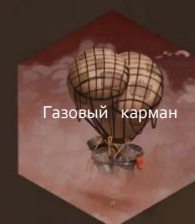
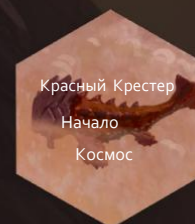


БАЗОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



ГЛОБАЛЬНАЯ НАСТРОЙКА

1. Перемешайте и разместите все плитки игрового поля по кругу, чтобы создать планету Целус (используйте большую планету).
2. Поместите Мини-торговый пост в центральное пространство между плитками игрового поля и поместите флаг поверх него.
3. Создайте запас Crester Minis и Crester Teeth сбоку от Селуса.
4. Поместите доску торгового поста сбоку от Селуса, чтобы все игроки могли ее видеть.
5. Поместите плитки экипажа в слот для экипажа на поле торгового поста.
6. Создайте запас газа/пушки, жетонов «+2 попадания» и кофе рядом с доской торгового поста. Кроме того, поместите все жетоны, связанные с расширенными вариантами правил, рядом с доской торгового поста.
7. Пусть каждый игрок бросит кубик Голубого Ветра. Игрок с наибольшим результатом будет первым игроком на протяжении всей игры. Ходы происходят по часовой стрелке от первого игрока.
8. Перетасуйте колоду припасов и раздайте каждому игроку следующее количество карт лицевой стороной вниз (лимит на руку игрока составляет 5 карт):
1-й игрок: 2 карты | 2-й игрок: 3 карты | 3-й игрок: 4 карты | 4/5 игрок: 5 карт.
9. Разделите оставшиеся карты снабжения на три полуравные стопки и поместите их лицевой стороной вверх в ячейку припасов на поле торгового поста. Когда любая стопка карт снабжения закончится, перемешайте все оставшиеся карты снабжения со стопкой сброса и разложите их на три полуравные стопки.
10. Бросьте кубик ветра, чтобы определить направление ветра, и поверните флаг так, чтобы он указывал в направлении соответствующей территории. Цифры указаны на Торговом посте мини.
11. Бросьте кубик ветра и поместите Серого Крестера Мини на место Кормления на соответствующей Территории. Повторяйте этот шаг до тех пор, пока число Крестеров не станет на одно меньше количества игроков. Два живых Серых Грестера не могут занимать одно и то же Место Кормления, поэтому перебросьте все броски Кубика Ветра для Территории, где Серый Грестер уже присутствует.
12. Поместите мини-карту Красного Крестера на каждую стартовую клетку Красного Крестера на каждом тайле Доски Планеты. Каждая плитка игрового поля действует как отдельная территория.
113. Поместите два жетона газа на каждое место газового кармана.



НАСТРОЙКА ПЛЕРА

1. Раздайте каждому игроку случайную доску игрока и все фишки соответствующего цвета на его доске игрока.
Включает в себя: 1 корабль, 2 баркаса, 2 помощника капитана, 3 устройства отслеживания статуса.
2. Поместите мини-корабль в ячейку порта своего планшета игрока.
3. Поместите один мини-баркас в слот для баркасов на планшете игрока. Второй мини-баркас следует разместить сбоку от планшета игрока.
4. Поместите два Mate Minis в слот для отдыха под слотом «В порту» на их планшете игрока.
5. Разместите по одному трекеру каждого статуса в следующих местах:
 - На шкале морального духа значение «1»
 - На треке Баркасов значение «0»
 - Слева от доски Торгового поста.

ОБЪЕКТ ИГРЫ

В Windward ваша цель — стать самым известным космическим капитаном на газовой планете Селус. Станьте повелителем неба, охотясь или исследуя опасных зверей, похожих на левиафана, называемых крестерами, грабя противников и используя хитрые маневры, чтобы обуздать силу небес.

постоянно меняющийся ветер.

Побеждает игрок, набравший наибольшую известность в конце игры!

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Windward имеет несколько режимов игры:

- Одиночное приключение (1 игрок)
- Кооперативное приключение (2–4 игрока)
- Один на один (2 игрока)
- Свободно для всех (3–5 игроков)

Эти правила применимы ко всем режимам игры, а конкретные правила для некоторых режимов игры представлены на страницах 9–10.



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Целью этого раздела является объяснение основных компонентов и общих идей игры.

Известность

Трек известности (1-15) отображается на доске торгового поста. Есть много способов получить известность на планете Селус. Вы можете принести зубы крестеров на Торговый пост, чтобы доказать, что победили их в бою, купить известность за газ, находясь на Торговом посту, выполнить достижения или завершить свой ход в Небе.

Совет по стратегической известности: самый эффективный способ получить известность получает разнообразные зубы Red Crester, серые зубы Crester и достижения. Каждый ход важен, поэтому постарайтесь выполнить множество заданий каждый раз, когда вы путешествуете по небу!

КРЕСТЕРЫ

Грестеры — гигантские, летающие и агрессивные звери, бродящие по небу Селуса. Грестеры очень ценны, поскольку они обеспечивают столь необходимый газ, который удерживает на плаву корабли и жителей Селуса. Существует три типа крестеров: серые, красные и большие белые (дополнительную информацию см. в разделе «Варианты расширенных правил»). Небесные капитаны повышают свою известность, возвращая Зубы побежденных ими гребней, чтобы похвастаться перед жителями Торгового поста.

СЕРЫЕ ГРЕШКИ



Серые грестеры — самый миролюбивый тип крестеров, предпочитающий оставаться в пределах своих мест кормления, но все равно вступающий в драку, если их спровоцировать, что привело к гибели многих высокомерных моряков. Серые Крестеры могут быть либо живыми, либо побежденными.

Серые гребни появляются на местах кормления, которые представляют собой любое пространство, содержащее изображение одного или нескольких серых гребней.

КРАСНЫЕ ГРЕШКИ



Красные Крестеры сильны и агрессивны и преследуют любой корабль, входящий на их территорию. Чтобы победить Красного Крестера, требуется комбинация оружия, навыков и удачи. Красные Крестеры могут быть либо живыми, либо побежденными.

Красные Крестеры появляются в любом месте, где есть изображение Красного Крестера.

КРЕСТЕР ЗУБЫ



Зубы Крестера — это трофей, который моряки используют, чтобы доказать, что они победили Крестера. На Торговом poste серые зубы Грестера приносят 3 очка славы, а зубы красного крестера стоят 4 известности.

ГАЗ

Газ — валюта на планете Селус. С помощью газа вы можете покупать предметы (экипаж, славу, карты снабжения, пушки или боевой дух) на торговом посту.

ТОРГОВАЯ ТОЧКА

Торговый Пост — единственный город на Селусе. Игрок может использовать одну скорость, чтобы переместиться из любого из 6 гексов, прилегающих к торговому посту, к тексту «В порт» на своем планшете игрока. Чтобы вернуться на планшет планеты, они могут использовать одну скорость для перемещения из «В порт» в любой из 6 гексов, прилегающих к Торговому посту. На эти движения не влияет направление ветра. Игроки не могут войти в порт с Crester в грузовом отсеке. При входе в порт любые Зубы в грузовом отсеке немедленно обмениваются на 3 (Серый Зуб) или 4 (Красный Зуб) известности. Находясь в порту, игроки могут свободно покупать предметы за газ во время своего хода.

КОРАБЛИ

Корабли — это основной способ взаимодействия с небом Селуса в Наветренной части. Используйте свой корабль, чтобы путешествовать по небу, сражаться с Крестерами и другими кораблями, а также доставлять товары обратно на торговый пост. Грузовой отсек, пушки, боевой дух, хранилище газа и команда вашего корабля отображаются на доске статуса вашего корабля. Если ваш Корабль находится на том же месте игрового поля, что и любой из следующих предметов, вы можете немедленно перенести его в грузовой отсек, не используя действия: (Победа над Красным Крестером, Победа над Серым Крестером, ваш собственный баркас, жетоны газа, Зубы Крестера и +2 жетона).

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК

Грузовой отсек — это место на вашем корабле, где вы храните побежденные гребни, зубы гребня и +2 жетона здоровья. В Sky вы можете бросить эти предметы из грузового отсека в то место, где вы находитесь. Если в пространстве, где находится ваш Корабль, есть предметы, вы можете свободно переносить их с планеты в свой грузовой отсек.

ЛОДКИ

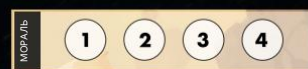
Баркасы меньше кораблей и обычно хранятся на вашем корабле. Цель баркаса — сражаться и вернуть Серых Грестеров на свой Корабль. На протяжении всей игры вы можете захотеть выбросить/переместите Баркас со своего Корабля, чтобы сразиться с Серым Крестером, и заберите Баркас обратно позже, после того, как он победит Серого Крестера.

Баркасы могут сражаться друг с другом, чтобы получить контроль над побежденными. Серые Крестеры.

МОРАЛЬ ЭКИПАЖА

На протяжении всей игры мораль вашего экипажа будет увеличиваться и уменьшаться в зависимости от вашего выбора. Моральный дух экипажа определяет, сколько газа вы сможете переработать из каждого Крестера. Если вы проиграете битву или у вас закончатся припасы, ваш моральный дух может упасть до нуля. Если ваш моральный дух достигнет нуля, ваш корабль потерян. (Подробнее об этом в разделе «Корабль потерян», стр. 9)

Грузовой отсек



Лодки

Хранилище газа

Корабельные пушки

+5 Баркас

+5 Баркас

ОСОБЕННОСТИ CELUS

В следующем разделе описаны некоторые функции планеты Целус и поможет вам понять, как покорить небо!



ПОДЪЕМ

На планете Целус существует два слоя возвышений (Нижний и Верхний). Корабли и Красные Крестеры всегда находятся на более высокой высоте. Баркасы и серые гребни всегда находятся на нижней высоте (см. диаграмму ниже).

Части на этих двух слоях рельефа не влияют друг на друга.

Например: Red Creeper (более высокая высота), перемещающаяся в то же пространство, что и Longboat (более низкая высота), не влияет на Longboat, поскольку они находятся на разных уровнях высоты. Другой пример: баркас, буксируемый Grey Creeper.

могут свободно перемещаться в пространстве с Кораблем противника, поскольку они находятся на разных высотах.

ВЕТЕР

Ветры Селуса постоянно меняются. Направление ветра показано с помощью флага на вершине Мини-торгового поста. Направление ветра задается в начале игры и меняется в конце каждого раунда или когда игроки используют карту Аэрогенератора.

Ветер влияет только на движение кораблей следующим образом.

(см. схему ниже):

1. Корабли могут перемещаться на любое количество клеток в том же направлении, что и ветер, не теряя Скорость (см. «Перемещение корабля»).
2. Корабли НЕ МОГУТ двигаться прямо против ветра (против ветра). направление флага).

МЕСТНОСТЬ

Есть четыре элемента местности, которые вам нужно знать во время полета в небе.

Дрейф: плавающие корки охлажденной основной породы, разбросанные по планете, обозначенные пространствами с темными камнями. Корабли, баркасы и крестеры обычно не могут перемещаться в пространство или проходить через него с помощью дрейфа. Игроки могут использовать карту «Дедвейт», чтобы позволить своим кораблям проходить через пространство с дрейфом.

Зефир: Ветровые потоки, представленные штормами с молниями, позволяют Кораблям перемещаться от одного Зефира к другому за счет одной Скорости. Баркасы и Крестеры не могут перемещаться от одного Зефира к другому этим методом.

Газовый карман: в начале игры каждый газовый карман, обозначенный воздушными шарами, содержит два жетона газа. Корабль, приземлившийся в пространстве с газовым карманом, может свободно забрать жетоны газа и положить их в свое хранилище газа, если у него есть незанятые ячейки для хранения газа. Жетоны газа не возрождаются после того, как их забрали из места.

Вокруг планеты (см. схему ниже): Корабли могут перемещаться из одного угла карты в противоположный угол, обозначенный значком «Вокруг планеты», «>>», за одну Скорость. На это движение не влияет направление ветра. Баркасы и крестеры не могут путешествовать по планете.

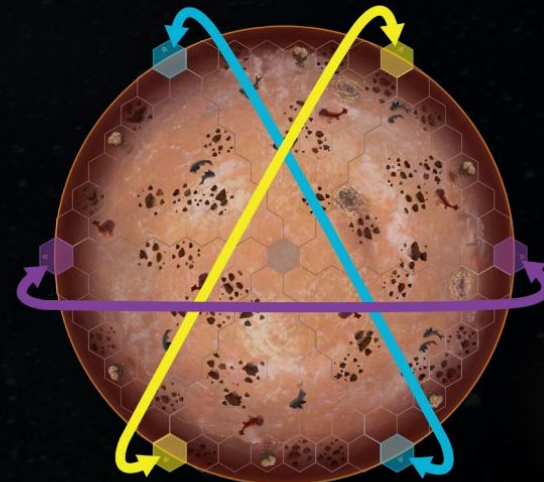
Схема высот:



Схема ветра:



Схема вокруг планеты:



ПОВОРОТЫ

Начиная с первого игрока, игроки по очереди выполняют любое из следующих действий в любом порядке. Когда желаемые действия игрока выполнены, он выполняет шаги из раздела «Завершение своего хода», и игра продолжается по часовой стрелке.

Переместить корабль | **Переместить баркасы** | **Тратить газ** | **Используйте карту снабжения**

Забрать | **Собирайте награды** | **Отдавайте приказы**

ПЕРЕДВИГАТЬ КОРАБЛЬ

Корабли могут использовать Ветер, чтобы перемещаться на невероятные расстояния по небу Селуса. Корабль каждого игрока может тратить до 4 ед. скорости за каждый ход. Не стесняйтесь использовать кубик ветра, чтобы отслеживать оставшуюся скорость во время вашего хода. Игроки могут потратить одну Скорость, чтобы выполнить любое из следующих действий:

- Перейдите из одного места в другое, соседнее пространство на Celus.
- Переместитесь из торгового поста (и за пределы поля статуса корабля игрока) в любое пространство, прилегающее к Торговому посту, или наоборот. Ветер не повлияет на любое из этих движений.
- Путешествуйте вокруг планеты, используя пространство «Вокруг планеты».
- Если ваш Корабль находится на ячейке «Зефир», перейдите в любую другую ячейку «Зефир». Селус.

ПОВЕРНУТЬ КОРАБЛЬ


Ветер: игроки НЕ тратят Скорость, чтобы переместиться на любое количество клеток в направлении Ветра. Корабли НЕ МОГУТ перемещаться на любое количество клеток прямо против ветра (против направления ветра).

ПОВЕРНУТЬ КОРАБЛЬ

Примечание. Если в любой момент вашего хода ваш Корабль входит в пространство, занятое живым Красным Крестером, Белым Крестером или другим Кораблём, ваш Корабль ДОЛЖЕН начать битву.

ПОВЕРНУТЬ КОРАБЛЬ

ПЕРЕДВИГАТЬ ЛОДКИ

| | |
|---|--|
|  | <p>Баркасы не подвержены влиянию ветра и для движения требуют отдохнувших гребцов. В любой момент своего хода игроки могут потратить Скорость баркаса за счет уменьшения трека скорости баркаса. Игроки могут переместить каждый баркас в небе на одно деление за каждую скорость баркаса и могут разделить это перемещение из скорости баркаса, потраченной на все свои баркасы в небе.</p> |
| <p>Примечания:</p> <ul style="list-style-type: none">См. «+X скорость баркаса» в разделе «Отдача приказов», чтобы увеличить счетчик скорости баркаса. <p>— Два баркаса одного цвета нельзя переместить или сбросить на одно и то же место.</p> | |

- Если в любой момент один из ваших Баркасов входит в пространство, занятое Серым Крестером или другим Баркасом, вы начинаете битву.

- Если Баркас и Победенный Серый Крестер находятся в одном месте, Победенный Серый Грестер считается буксируемым Баркасом и не может быть поднят Кораблем другого игрока. Когда этот баркас движется, победённый Серый Крестер движется вместе с ним. Эти двое группируются вместе до тех пор, пока их не победят или не подберут Корабль этого Игрока.

ПОВЕРНУТЬ КОРАБЛЬ

- Баркас, буксирующий побежденного Серого Крестера, НЕ МОЖЕТ войти в другое пространство с Серым Крестером (живым или побежденным).

- Баркас НЕ может войти в Торговый пост в любое время.

- Скорость баркаса сохраняется между поворотами. Он не сбрасывается каждый ход.

ПОТРАТИТЬ ГАЗ


Пока ваш корабль находится в порту, вы можете свободно тратить Газ, возвращая жетоны газа из вашего хранилища газа в запас, для приобретения услуг, как указано Советом торговых постов. Эти услуги перечислены ниже, в скобках указана стоимость Gas Token. Подробную информацию о каждом заказе см. в разделе «Отдача заказов» .

- Заполнить 1 пушку (1 газ): выполнить приказ «Заполнить пушку».
- Нанять помощника по команде (2 газа): выполнить приказ нанять команду.
- Ром (1 газ): выполните приказ +1 к боевому духу.
- 1 известность (2 газа): увеличьте свою известность на единицу.
- 3 карты поставок (1 газ): выполните заказ на получение поставок.

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ ПОСТАВКИ

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

| | |
|---|--|
|  | <p>Во время вашего хода вы можете свободно разыгрывать карты снабжения. Как только эффект карты снабжения будет разыгран, поместите карту лицевой стороной вниз (чтобы отличить ее от доступных карт снабжения на поле торгового поста) в стопку сброса рядом с полем торгового поста. Карты нельзя сбросить, не применив их эффект.</p> |
|---|--|

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

На некоторых картах снабжения указаны условия, при которых их можно использовать, например, те, которые можно разыгрывать во время битвы. Пояснения к некоторым картам снабжения приведены ниже:

- Кофе: Карта кофе позволяет игроку сделать один дополнительный заказ за каждый Карта кофе, разыгранная в этот ход, покрывает соответствующее место заказа картой кофе. Токен. Игроки НЕ МОГУТ повторять какие-либо заказы, которые в настоящее время покрываются жетонами Mate Mini или Coffee Token.

- Наживка: игроки могут поместить Серый Крестер из Склада на любое незанятое место. Кормление Наземное пространство по своему выбору.

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

ПОТРАТИТЬ ГАЗ


Во время вашего хода вы можете бесплатно забрать любой из следующих предметов с Селуса на Таблицу статуса вашего корабля, когда ваш Корабль находится на том же месте, что и предметы: Баркас вашего цвета, Победенный Крестер и/или любой груз (жетоны «+2 хита», «Зубы Грестера» и т. д.).

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

СОБИРАЙТЕ НАГРАДЫ

ПОТРАТИТЬ ГАЗ

| | |
|---|--|
|  | <p>Если в любой момент вы переместите свой Корабль в Торговый пост, пока у вас в грузовом отсеке есть один или несколько Зубов Крестера, выполните следующие шаги:</p> |
|---|--|

- Верните все зубы Crester на склад.
- Увеличьте свою известность на 3 за каждый зуб серого гребня и на 4 за каждый Зуб Красного Крестера возвращен на склад.



У каждого игрока есть 2 миниатюрных помощника, которые можно использовать для отдачи приказов в любой момент своего хода. «Приказы в небе» можно использовать только тогда, когда ваше судно находится в небе, а «приказы в порту» можно использовать только тогда, когда ваше судно находится в порту.

Чтобы отдать приказ, поместите Mate Mini на соответствующее поле приказа, а затем выполните указанное действие.

Приказы «В небе»: их можно использовать только тогда, когда ваш Корабль находится в небе.

Выбросить баркас: возьмите баркас с доски состояния вашего корабля и поместите его на то же место, что и ваш корабль. Баркас НЕ МОЖЕТ быть сброшенна место, занятое чем-либо, кроме вашего Корабля.

После падения баркас может оставаться в небе до тех пор, пока он не будет побежден в бою или не подобран своим кораблем.

+X Скорость баркаса: увеличьте скорость баркаса на значение, указанное в приказе. Это означает, что ваш помощник приказывает гребцам отдохнуть и подготовиться к следующей смене. Текущая скорость баркаса не может превышать максимальное значение (8), указанное на вашей Таблице статуса корабля. Если ваш приказ приведет к тому, что скорость баркаса превысит максимальное значение, поместите маркер статуса на максимальное значение.

+1 Скорость корабля: увеличьте скорость вашего корабля на единицу в этом ходу. Если вы используете кубик ветра для отслеживания своей скорости, увеличьте его значение на единицу.

Обработка Крестера: Если у вас в грузовом отсеке есть побежденный Крестер, вы можете обработать его, выполнив следующие шаги:

1. Верните Крестер на склад рядом с Селусом.
2. Возьмите 1 зуб Crester того же цвета, что и обработанный Crester, и добавьте его в свой грузовой отсек.
3. Соберите из запаса количество жетонов газа, равное вашему текущему. Моральный дух и поместите их в секцию хранения газа на вашем корабле. Статусная доска. Если у вас недостаточно слотов в разделе «Хранилище газа», разместить все собранные жетоны газа, а затем вернуть лишние жетоны в запас.

Приказы в порту: их можно использовать только тогда, когда ваш корабль находится в порту.

Возьмите X припасов: возьмите по одной несколько карт из любой стопки припасов, в зависимости от того, какое из следующих событий произойдет раньше:

1. Вы достигли количества припасов, указанного в Заказе.
2. Вы достигли предела своей руки в 5 карт (+1 от тайла команды казначея, если вы наняли этого члена экипажа на свой Корабль).

Как только вы достигнете лимита рук, вы больше не сможете собирать карты снабжения с поля торгового поста.

+X Моральный дух: увеличьте свой моральный дух на число, указанное в Приказе. Ваш текущий моральный дух не может превышать максимальное значение (4), указанное на Таблице статуса вашего корабля.

Заполните пушку: возьмите жетон пушки из запаса и поместите его в слот для пушки на доске состояния вашего корабля. Если в разделе «Корабельные пушки» у вас недостаточно ячеек для размещения собранного жетона пушки, вы не сможете отдать этот приказ.

Наймите команду: добавьте любой жетон экипажа из стопки жетонов экипажа на планшете торгового поста в незанятую ячейку экипажа на планшете статуса вашего корабля, при условии, что каждый слот экипажа занят только одним тайлом экипажа с любым из названий, указанных на Слот для экипажа. После найма вы НЕ МОЖЕТЕ изменить или удалить команду с доски статуса корабля до конца игры.

ПРИМЕР ЭПИЧЕСКОГО ПОВОРОТА

Гэри (ЗЕЛЕНЫЙ) начинает свой ход с Красным Зубом

Крестера в грузовом отсеке, моральным духом 4, тремя пушками, одной картой запаса кофе, одной картой запаса топлива и одной картой гарпуна.

Гэри начинает с движения с помощью Ветра (без затрат скорости), чтобы атаковать Красного Крестера. Он использует свои 3 жетона пушек и карту гарпуна, чтобы победить его и отнести в свой грузовой отсек. Он размещает на этой территории новый Крестер. Он отдает приказ «Process Crester», используя свой первый Mate Mini, и получает 4 газа (потому что его боевой дух равен 4) и Зуб Red Crester.

Он использует базовую скорость своего Корабля 4 (используя Пространство Зефира), чтобы переместиться в ячейку, обозначенную цифрой 4 на диаграмме. Не обязательно всегда использовать все 4 скорости подряд, но в этот ход он решил, что это лучшая стратегия. Затем он движется вместе с Ветром, чтобы подобрать Серого. Зуб Крестера на карте, оставленной другим игроком.

Он использует свою Топливную карту, чтобы переместиться на одну клетку, а затем вместе с Ветром перемещается ближе к Торговому посту. Он использует свой второй Mate Mini, чтобы отдать приказ «+1 Скорость» и двигаться в порт.

Он обменивает свои два Красных Зуба Грестера и один Серый Зуб Грестера из своего грузового отсека на 11 очков славы. Затем он тратит 2 жетона газа, чтобы получить дополнительно 1 известность. Он тратит еще один жетон газа, чтобы собрать 3 карты снабжения (две карты топлива и один гарпун), и один жетон газа, чтобы получить один жетон пушки.

Он тратит топливную карту, чтобы перебраться в Небо, и вступает в фазу отдыха. Он сбрасывает топливную карту. Красный Крестер приближается к нему на 3 клетки, но не достигает его для атаки. Он получает 1 известность. За весь свой ход он получил в общей сложности 13 очков славы.



ЭКИПАЖ



Экипаж — это члены вашего Корабля, которых вы можете нанять для его улучшения. Их можно нанять, потратив Газ на Торговом посту или воспользовавшись приказом «Нанять команду».

Purser: получите 2 ячейки для хранения газа и увеличьте лимит рук на один.

Газовик: получите 2 ячейки для хранения газа и получите 1 дополнительный жетон газа при выполнении приказа Process Crester.

Морской пехотинец: получите 2 слота для пушек и добавьте 2 попадания во время битвы с Красным Крестером.

Сержант: получите 2 слота для пушек и добавьте 1 к силе в любой битве, где ваш корабль является атакующим.

Гарпунер: получите 1 ячейку для баркаса и добавьте 1 к силе в любой битве с участием одного из ваших баркасов. Добавьте свой второй баркас на доску статуса корабля.

Рулевой: получите 1 ячейку баркаса и 1 скорость баркаса в начале каждого вашего хода. Добавьте свой второй баркас на доску статуса корабля.

БОЕВОЙ

БОЙ НАЧИНАЕТСЯ, КОГДА:

- Корабль игрока перемещается в пространство, занятое Кораблём другого игрока или живым Красным или Белым Крестером;

- Баркас перемещается в пространство, занятое Баркасом другого игрока или живым Серым Крестером;

- И наоборот для любой из ситуаций, указанных выше.

Примечание. Битву можно начать, переместив свой Корабль с Торгового поста (и за пределы Табло статуса корабля) в любое место рядом с Торговым постом, где находится Корабль друг ого игрока или живой Красно-Белый Крестер.

ПОСЛЕ НАЧАЛА БИТВУ, ЗАВЕРШИТЕ СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ:

1. Каждый игрок подсчитывает свою общую силу на клетке и на соответствующей высоте. Базовые сильные стороны каждой группы, которая может участвовать в битве: Корабль: 2 | Баркас: 1 | Грей Крестер: 1 | Красный Крестер: 5 | Белый Крест: 8

2. Назначьте Атакующего (сторону, инициировавшую битву) и Защитника (сторону, на которую нападают). Если Атакующий или Защитник является Крестером, то игрок справа от игрока, участвующего в Битве, должен сделать бросок на Крестера; этот игрок не может разыгрывать жетоны или карты от имени Крестера.

3. Если Атакующим является Корабль игрока, то атакующий игрок может потратить жетоны Пушек со своей Таблицы Статуса Корабля, вернув их в Запас, чтобы увеличить свою Силу на 1 за каждый потраченный Жетон.

4. Затем атакующий игрок бросает количество боевых кубиков, равное силе его группы, и подсчитывает количество показанных попаданий.

5. Если Защитником является Корабль игрока, то защищающийся игрок может потратить жетоны Пушек со своей Таблицы Статуса Корабля, вернув их в Запас, чтобы увеличить свою Силу на 1 за каждый потраченный Жетон.

6. Затем защищающийся игрок бросает количество боевых кубиков, равное силе его группы, и подсчитывает количество показанных попаданий.

7. Если атакующим является корабль или баркас игрока, то атакующий игрок может разыграть карты снабжения и/или жетоны «+2 Хит» и добавить значение к результату своего броска.

8. Если Защитником является корабль или баркас игрока, то защищающийся игрок может разыграть карты снабжения и/или жетоны «+2 Хит» и добавить значение к результату своего броска.

9. Победителем Битвы считается Партия, набравшая наибольшее общее количество Ударов.

10. Если ничья, то атакующий возвращается на свое предыдущее место. Если атакующим является корабль или баркас, то все игроки, участвующие в битве, берут из запаса жетон «+2 попадания» и помещают его в грузовой отсек своего корабля. Атакующий может продолжить свой ход, но НЕ МОЖЕТ снова начать ту же битву в этом ходу.

11. Последствия убытков для проигравшей Стороны определяются в ходе заключения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Атакующим был Корабль, который переместился из Торгового поста в соседнее пространство, чтобы начать битву, и ему необходимо вернуться в предыдущее место, то Корабль возвращается в Торговый пост и в слот «В порту» на Табло статуса корабля игрока.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ: После проведения Боя и если определена проигравшая Сторона, выполните следующие действия в зависимости от типа Боя.
ПРОИГРАВШАЯ СТОРОНА:
ПРОИГРАВШЕЙ ГРУППЫ:

Корабль: переместите трекер статуса на шкале морального духа корабля вниз на разница между общим количеством хитов между сторонами. Если это приведет к тому, что трекер статуса сдвинется с шкалы морального духа, см. «Корабль».
Потерян (предыдущая страница).

Если у Корабля осталось 1 или более морального духа, то проигравший игрок получает жетон «+2 попадания» из запаса и помещает его в груз своего корабля.

Удерживайте, и атакующая группа вернется на свое предыдущее место.

ПРОИГРАВШАЯ СТОРОНА:
ПРОИГРАВШЕЙ ГРУППЫ:
Баркас: Баркас убирается с карты и помещается обратно на Доску статуса корабля соответствующего игрока. Если Баркас буксировал Победенного Серого Крестера, то он остается в том месте, из которого Баркас был удален.

ПРОИГРАВШАЯ СТОРОНА:
ПРОИГРАВШЕЙ ГРУППЫ:
Потерян (предыдущая страница).
ПРОИГРАВШАЯ СТОРОНА:
ПРОИГРАВШЕЙ ГРУППЫ:
Потерян (предыдущая страница).

Серый Крестер: удалите Облачную базу из Серого Крестера и поместите его обратно на то же место на карте. Если в том же месте, что и побежденный Серый Крестер, находится Баркас, он теперь считается буксируемым и не может быть подобран Кораблем другого игрока.

Важный! Проверьте, не меньше ли живых серых гребней на единицу.
Общее количество игроков. Если нет, то текущий игрок должен бросить кубик ветра и положить новый серый герб из запаса на кормушку.
Земельный участок указанной Территории. Продолжайте делать это до тех пор, пока не будет на один меньше количества игроков. Если в стопке запасов нет серых крестеров, пропустите этот шаг.

Если Место кормления уже занято другим Серым Крестером или Баркасом, бросьте кубик Ветра еще раз, пока Серый Крестер не будет установлен на карте.

Красный Крестер: удалите Облачную базу из Красного Крестера и поместите ее в грузовой отсек Корабля победившего игрока. Если на Корабле победившего игрока уже есть Крестер, поместите его обратно на то же место на карте. Если в Запасе есть Красный Крестер, победивший игрок **ДОЛЖЕН** разместить Красный Крестер из Запаса на любое незанятое место на текущей Территории своего Корабля.

КОРАБЛЬ ПОТЕРЯН

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

Корабль считается потерянным, когда ваш моральный дух падает ниже 1. Это может быть вызвано проигрышем в битве или отсутствием карты снабжения при выполнении действия «Отдых в небе». Если корабль потерян, выполните следующие действия:

- Если Корабль был потерян из-за нехватки карт снабжения или проигрыша битвы против Грестера, то выкиньте весь груз (побежденные Грестеры, Зубы Грестера, жетоны «+2 попадания» и т. д.) из грузового отсека корабля. , в текущее пространство, занимаемое Кораблем. Не бросайте газ или пушки.
- Если Корабль был потерян в результате проигрыша Битвы против Корабля другого игрока, победивший игрок собирает любой Крестер, а затем выбирает половину (округленную в большую сторону) оставшегося груза из грузового отсека проигравшего игрока и переносит их в грузовой отсек своего корабля. . Груз, НЕ выбранный победившим игроком, остается на Корабле проигравшего игрока. Зубы в грузовом отсеке обмениваются на известность в начале следующего хода.
- Если победивший игрок уже имеет побежденный герб в грузовом отсеке, то побежденный герб бросается в пространство, занимаемое Кораблем проигравшего игрока.
- Установите Мораль на 1.
- Поместите потерянный корабль в ячейку порта на табло статуса корабля проигравшего игрока.
- Возьмите жетон «+2 хита» из запаса и добавьте его в грузовой отсек проигравшего игрока.

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

7. Если это был текущий ход проигравшего игрока, то ход заканчивается немедленно, и игрок не получает преимуществ от действия «Отдых» в этом ходу.

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ЗАВЕРШЕНИЕ ВАШЕГО ХОДА

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

После того, как вы выполнили все желаемые действия для хода, выполните следующие шаги:

- Верните в запас все жетоны (например, кофе), использованные во время вашего хода.
- Переместите оба своих Mate Minis в соответствующее место для отдыха на Таблице статуса вашего корабля, в зависимости от того, находится ли ваш корабль в небе или в порту. Выполните шаги, связанные с соответствующим пространством отдыха.

В ПОРТЕ

Отдыхая в порту, увеличьте свой боевой дух на число, указанное на вашем месте отдыха.

В НЕБО

Отдыхая в At Sky, выполните следующие действия:

- Вы ДОЛЖНЫ либо сбросить 1 карту снабжения (не разыгрывая ее), ИЛИ уменьшить карту морального духа. Если из-за этого ваш моральный дух упадет ниже 1, перейдите к разделу «Корабль потерян».

- Если Красный Крестер присутствует на вашей Территории, и он не участвовал в битве с вами в этом ходу, переместите его на 3 деления, игнорируя направление ветра, к вашему Кораблю (при игре на Доске малых планет он перемещается на 2). .

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

Примечания о движении Красного Крестера: - Красный Крестер НЕ МОЖЕТ покинуть свою текущую территорию, чтобы двигаться к вашему Кораблю.

- Если в любой момент во время движения Красный Крест больше не может двигаться к вашему Кораблю, Красный Крестер прекращает свое движение.

- Красные крестеры НЕ будут атаковать или перемещаться через места, занятые кораблями других игроков.

- Если Красный Крестер приземляется на место, занятое вашим Кораблём, он вступает с вами в бой.

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

- Если ваш Корабль все еще находится в небе после перемещения Красного Крестера, увеличьте свою известность на единицу.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

Как только игра возвращается к первому игроку, начинается новый раунд. Затем первый игрок бросает кубик ветра и устанавливает направление ветра для начала следующего раунда.

Если направление ветра совпадает с текущим направлением ветра, бросайте кубик ветра еще раз, пока не будет установлено новое направление ветра. Затем ход делает первый игрок.

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

Следующий триггер для завершения игры и условия победы подходят для режимов игры «один на один» и «свободно для всех». Дополнительную информацию о триггерах завершения игры и условиях победы в расширенных вариантах правил или других игровых режимах см. в соответствующих разделах.

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

КОНЕЦ ИГРЫ ТРИГГЕР

Когда игрок достигает последней ячейки на шкале известности (15 или выше), этот ход станет для него последним. Игра закончится непосредственно перед началом следующего хода этого игрока. Каждый другой игрок должен сделать последний ход, чтобы попытаться получить как можно больше известности. Если игрок выходит за пределы последней клетки на Дорожке (15), он засчитывает свои дополнительные очки, начиная заново с начала Дорожки известности (начиная с 16).

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

ВНЕШНИЕ ССЫЛКИ

УСЛОВИЕ ВЫИГРЫША

После того, как все игроки сделали свой последний ход, победителем становится игрок с наибольшей известностью. Если два игрока имеют одинаковую известность, каждый игрок делает еще один последний ход (начиная с игрока, который инициировал финальную игру). Любой игрок по-прежнему имеет право на победу. Продолжайте это до тех пор, пока один из игроков не получит наибольшую известность.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Это два дополнительных режима игры, которые ваша группа может попробовать вместо стандартных «Свободный для всех» или «Лицом к лицу». Правила игры остались прежними, за исключением показанных изменений. Мы предлагаем изучить стандартный режим игры, прежде чем играть в альтернативный режим игры.

НАВЕТЕРНОЕ ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

СЮЖЕТ И ОБЗОР ИГРЫ

Вы, капитан в небе Селуса, украли юного Красного Крестера, чтобы попытаться тренироваться как свой собственный. Все Красные Крестеры на планете теперь преследуют вас. Windward Solo Adventure позволяет игрокам исследовать Селус в одиночку в уникальном и чрезвычайно сложном режиме игры. В нее играет один игрок, выполняющий ходы снова и снова, пока игра не закончится.

Это одиночное приключение следует тем же правилам, что и Стандартная игра, за некоторыми исключениями, описанными ниже. Цель игры — победить всех 6 Красных Крестеров и Великого Белого Крестера на Планете. Однако, если ваш Корабль каким-либо образом будет побежден один раз, вы проиграете, и игра закончится.

НАСТРАИВАТЬ

Создайте стандартную игру «Наветренный», но поместите Серого Крестера на каждое место кормления и начните игру с 5 картами снабжения. Вы не используете Карты Достижений.

КОНЕЦ ПОВОРОТА

Если вы закончите свой ход в порту: Юный Красный Крестец Селуса уничтожит ваш корабль. Ты проиграл.

Если вы заканчиваете свой ход в небе: выберите сброс карты снабжения ИЛИ уменьшите мораль на 1 (если мораль упадет до нуля, вы проиграете).

Затем переместите ВСЕХ красных крестеров к вашему кораблю по кратчайшему маршруту (выбирайте сами, если есть варианты). Все Красные Крестеры начинают игру, перемещаясь на 3 клетки за ход. За каждого побежденного Красного Крестера Красный Скорость Грестеров увеличивается на 1. (Пример: если 3 были побеждены, каждый Красный Крестер теперь переместится на 6 клеток за ход) Красные Крестеры МОГУТ покинуть свою стартовую территорию в одиночном режиме, и максимум два Красных Крестера может находиться в одном и том же месте. Переместив всех Красных Крестеров, разрешите все сражения. Несколько Красных Крестеров могут нападают на вас одновременно – они суммируют свои силы. Затем, если вы еще живы, сделайте бросок на новый Ветер и начните свой следующий ход.

КРЕСТЕРЫ

Крестеры (как красные, так и серые) никогда не возрождаются в одиночном режиме. Вместо обмена зубов на известность на Торговом посту вы можете обменять зубы на газ (3 на Серый Зуб, 4 на Красный Зуб).

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Как только последний Красный Крест будет побежден в бою, выберите место «Вокруг света» на краю планеты, чтобы разместить Большой Белый Крестер. Белый Крестер действует так, как обычно в игре «Все для всех» (см. стр. 8).

Большой Белый Герб перемещается в конце того же хода, в котором он был установлен, даже если последний Красный Крест был побежден в рамках фазы отдыха. Если вы победите Великого Белого Крестера в бою, вы выигрываете игру.

НАВЕТЕРНОЕ КООПЕРАТИВНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Это совместное приключение следует тем же правилам, что и Стандартная игра, за некоторыми исключениями, описанными ниже. В кооперативном режиме в одной команде находятся 2–4 игрока. Цель игры — убить Великого Белого Крестера, лишив его всех жизней. Если ваша команда потеряет все ваши жизни, проиграют игроки.

НАСТРОЙКА | Настройте стандартную игру «Наветренный» на большой карте со следующими исключениями:

1. Поместите Серого Крестера на каждую клетку места кормления.
2. Каждому игроку для начала дается 2 карты снабжения.
3. Вы не можете использовать Карты Достижений.
4. Бросьте синий кубик ветра и поместите Белый герб на поле со стрелкой «Вокруг планеты» на краю карты на территории, определенной кубиком ветра.
5. Выберите уровень сложности, который меняет количество делений, на которые Белый Крест перемещается к вашему кораблю в конце вашего хода.
Легко: 5 мест за ход | Обычный: 6 мест | Сложный: 7 мест | Невозможно: 8 мест
6. Поместите жетоны жизни на карту оставшихся жизней Белого Крестера и карты оставшихся жизней капитанов в количестве, равном количеству игроков. (Пример: если играют 3 игрока, поместите 3 жетона жизни на карту Белого Крестера и 3 жетона жизни на карту капитана.)

ТРЕЙДИНГ

Игроки могут открыто обмениваться картами снабжения друг с другом в любое время, если оба корабля игрока находятся в порту.

ИГРОКОВ КОРАБЛИ И ЛОДКИ

Вы не можете начать бой с другим игроком. Это означает, что вы не можете перейти на место (на ту же высоту), занятое другим игроком.

Одновременно в бою может участвовать только один игрок — вы не можете объединиться в одном пространстве, чтобы вместе участвовать в одном бою.

КОНЕЦ ПОВОРОТА

Если вы заканчиваете свой ход в порту: переместите своих товарищей в это место для отдыха, а затем «Белый герб» двинется к торговому посту. Если он переместится на территорию Торгового поста. Ваш корабль побежден, и вы удаляете жетон жизни с карты кооператива игрока. Затем Белый Крестер перемещается на одну клетку назад. После того, как Белый Крестер завершит движение, и если ваш корабль не был побежден, вы получаете +1 к боевому духу.

Если вы заканчиваете свой ход в Небе: переместите своих товарищей в это место для отдыха и решите сбросить карту снабжения ИЛИ уменьшите моральный дух на 1. Затем переместите любого Красного Крестера, который находится на вашей территории, на 3 клетки в сторону вашего Корабля. Красные Крестеры не могут покинуть территорию, на которой они стартовали. Если Корабль другого игрока находится на клетке той же территории, Красный Крестер не может переместиться на эту клетку; это идет по другому пути. Если ему заблокирован доступ к вашему Кораблю, он не двигается. Если Красный Крестер уже сражался с вами в этом ходу, этот Красный Крестер больше не двинется в конце вашего хода.

Белый Крестер теперь движется к вашему кораблю так же, как и Красный Крестер (самый короткий путь, не атакует Красные Крестеры или другие корабли). Белый Крестер МОЖЕТ перемещаться по разным территориям.

КРЕСТЕРЫ

Красные и серые гербы не возрождаются в кооперативном режиме. Вместо того, чтобы обменивать Зубы Грестера на Славу на Торговом посту, вы можете обменять Зубы на Газ (3 на Серый Зуб, 4 на Красный Зуб). Если Белый Герб побежден игроком, немедленно выберите место со стрелкой «Вокруг Планеты», где Белый Герб возродится до начала хода следующего игрока.

ПОБЕДА / ПОРАЖЕНИЕ

Если какой-либо корабль игроков по какой-либо причине терпит поражение, удалите жетон жизни из области игрока на карте совместной игры. Если вы удалите последний жетон жизни с этой карты, игроки проиграют игру. Когда Белый Крест побежден в бою, удалите жетон Жизни с карты совместной игры Белого Крестера. Если вы удалите последний жетон жизни с этой карты, игроки выиграют игру.

Machine Translated by Google

РАСШИРЕННЫЕ ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

Следующие варианты правил предназначены для добавления в игру по вашему желанию.

Прежде чем начать игру, вы можете выбрать, какие варианты добавить.

Иллюстрация белого крестера

БОЛЬШОЙ БЕЛЫЙ КРЕСТЕР

Легендарный Великий Белый Крестер, как полагают, продолжает дремать на самых нижних уровнях атмосферы Селуса, чтобы появиться только тогда, когда возникает серьезная угроза населению Крестера.

Белый герб можно добавить в вашу игру, добавив в соответствующие разделы следующие шаги:

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Настраивать

Поместите White Crester Mini на деление 10 шкалы славы. Он находится на Высшей Отметке.

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Дополнительные правила

Когда первый игрок достигает отметки 10 на шкале славы, он бросает кубик ветра, чтобы определить стартовую территорию для Белого Крестера.

Поместите Белый Герб на карту в ячейке «Вокруг Планеты» указанной Территории. Если это место занято, бросьте кубик ветра, чтобы определить новую стартовую территорию.

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Переместить корабль

Если в любой момент ваш Корабль входит в пространство, занятое Красным или Белым Крестером, или другим Кораблём, начинается Битва.

Иллюстрация белого крестера

Битва за Белый Крестер

Белый Крестер: базовая сила 8.

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Когда игрок побеждает Белого Крестера в бою, его известность немедленно увеличивается на шесть. Он не попадает в их грузовой отсек и не производит газ/зубы.

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Завершение вашего хода

Иллюстрация белого крестера

В небе Если ваш Корабль все еще находится на Целусе после перемещения Красного Крестера, переместите Белый Крестер, игнорируя направление Ветра и границы Территории, на 5 клеток (независимо от размера планеты) в сторону Корабля Игрока.

Иллюстрация белого крестера

Если в любой момент во время своего движения Белый герб больше не может двигаться к вашему Кораблю, Белый герб прекращает свое движение. Белые Крестеры НЕ будут атаковать или перемещаться через места, занятые Кораблями других Игроков.

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Если Белый Крестер приземлится на месте, занятом вашим Кораблем, вы должны начать битву.

Иллюстрация белого крестера

Иллюстрация белого крестера

Если и только если ваш Корабль все еще находится на Целусе после перемещения Белого Крестера (и потенциально начинает битву с вами), вы получаете стандартную +1 известность за завершение своего хода в небе.

НАТУРАЛИСТ

Натуралист — это асимметричная фракция игроков, которую можно добавить в игру, добавив следующие шаги в соответствующие разделы:

Иллюстрация натуралиста

Настраивать

Дайте игроку с фиолетовым кораблем и табличкой статуса корабля 5 жетонов натуралиста.

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Отдавайте приказы

У натуралиста есть орден «Исследовательский крест» вместо ордена «Процессный крест».

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

Иллюстрация натуралиста

В таверне на борту «Торгового поста» висит доска объявлений со списком достижений Великих Небесных Капитанов.

Достижения можно добавить в игру, добавив в соответствующие разделы следующие шаги:

Настраивать

Перетасуйте колоду достижений и положите две карты достижений рядом с доской торгового поста.

Сбор наград

Если в любой момент игрок соответствует условиям Карты достижений и еще не имеет на Карте жетона достижения, выполните следующие шаги:

1. Игрок может повысить свою известность на максимальное видимое число на Карте достижений.
2. Если на Карте Достижения видны два числа, игрок должен положить свой жетон Достижения на большее число.
3. Если виден только один номер, игрок должен положить свой жетон достижения на карту, не закрывая номер. Другие игроки по-прежнему могут получить известность за выполнение условий этого достижения.

МАЛЕНЬКИЙ МИР

Меньшую карту планеты (на обратной стороне доски планет) можно добавить в любую игру, если вы хотите, чтобы мир во время игры был более сложным.

Чтобы играть на Маленькой карте планеты, измените следующие шаги на соответствующие разделы:

Настраивать

При настройке Планетной доски используйте «Маленький мир к планете».

Завершение вашего хода

В небе

На Малой карте планеты красные крестеры перемещаются на 2 клетки к вашему кораблю вместо стандартных 3 клеток.

Разработчики игры:

Хейден Лаписка, Дэниэл Аронсон, Ник Томпкинс

Строитель Мира:

Хайден Лаписка

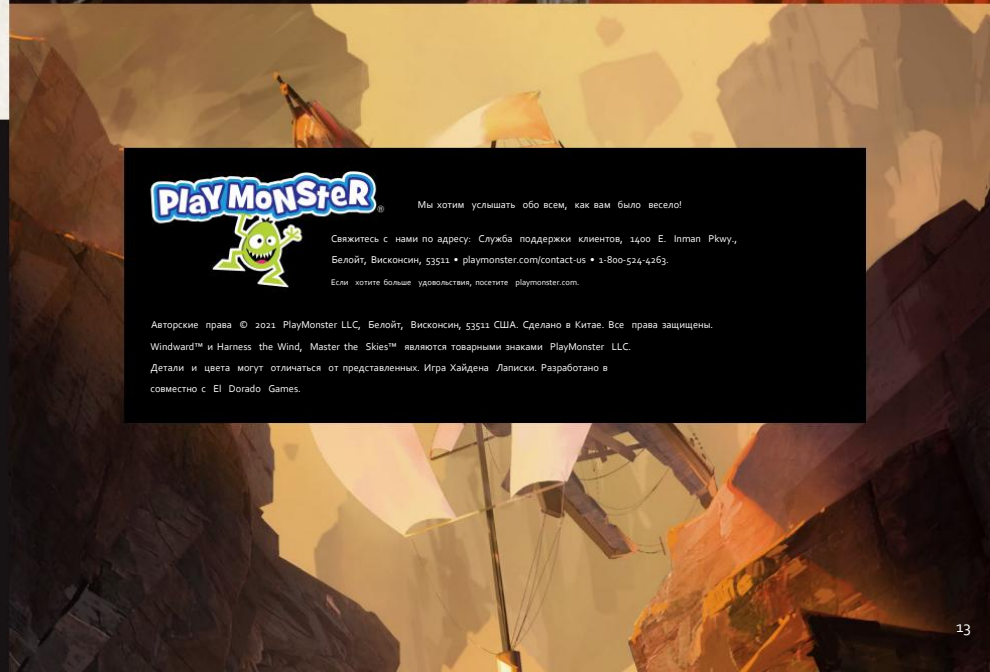
Художник:

Джастин Спайс

Особая благодарность:

Ишвар Раджагопалан

Другие пользователи BGG
и все наши спонсоры Kickstarter.



PLAYMONSTER



Мы хотим услышать обо всем, как вам было весело!

Свяжитесь с нами по адресу: Служба поддержки клиентов, 1400 E. Inman Pkwy.,
Белойт, Висконсин, 53511 • playmonster.com/contact-us • 1-800-524-4263.

Если хотите больше удовольствия, посетите playmonster.com.

Авторские права © 2021 PlayMonster LLC, Белойт, Висконсин, 53511 США. Сделано в Китае. Все права защищены.

Windward™ и Harness the Wind, Master the Skies™ являются товарными знаками PlayMonster LLC.

Детали и цвета могут отличаться от представленных. Игра Хайдена Лаписки. Разработано в
совместно с El Dorado Games.