

Правила настольной игры

«Ямайка: Экипаж» (Jamaica: The Crew)

Авторы игры: Бруно Катала, Малкольм Брафф, Себастьян Пошон

Перевод на русский язык: Дарья Дремух, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-6 участников от 8 лет

Продолжительность игры: 30-75 мин.

Для игры с этим дополнением требуется базовая игра «Ямайка».

ИСТОРИЯ

Вот уже на протяжении многих лет «Большая Регата» Генри Моргана привлекает пиратов всех Семи Морей. В преддверии гонки в местном трактире собираются жители острова и прочие искатели приключений, мечтающие стать членами команды и принять участие в самой известной гонке Карибского моря.

Набрать команду вам, как Капитану, не составит труда — потребуется всего лишь немного рома и пара дублонов для хозяина трактира!

КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



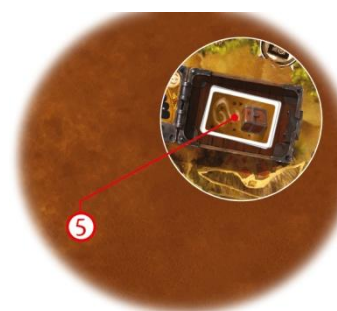
Подготовка к игре проходит так же, как и в базовой игре, со следующими изменениями:

- 1) Перемешайте **20 тайлов персонажей**.
- 2) Разложите тайлы персонажей по отделениям в коробке лицевой стороной вниз.
- 3) Поставьте **бутылку рома** на верхнюю ступеньку лестницы.

4) Откройте 3 персонажей, находящихся рядом с бутылкой рома.

5) Замените карты сокровищ из основной игры на **12 карт сокровищ** из этого дополнения.

Да начнётся гонка!



НАЁМ ПЕРСОНАЖЕЙ

- Когда игрок полностью выплачивает пошлину при прохождении в порт, он обязан нанять нового персонажа и взять его на борт.
- Когда игрок нанимает нового персонажа, он кладет его в пустой трюм как обычный ресурс.



- Игрок может нанять любого персонажа, который находится у бутылки (пиратов легко уговорить с помощью рома).

В начале игры доступно 3 персонажа.

- Наняв персонажа, игрок должен открыть персонажей, которые теперь находятся в зоне найма.

После выбора персонажа А, открывается 3 новых персонажа. Они выделены синей рамкой.



- Зона найма — всё пространство, до которого достаёт бутылка. Все персонажи, входящие в эту зону должны быть открыты (лежать лицом вверх).

Красным выделена зона найма.



- Перед тем, как нанять персонажа, игрок должен передвинуть бутылку к этому персонажу. За каждый шаг игрок выплачивает Банку 1 дублон.

Если игрок хочет нанять зелёного Торговца, нужно передвинуть бутылку на 3 шага. Это будет стоить 3 дублона.



Погрузка

Погрузка персонажа выполняется так же, как и погрузка любого другого ресурса. Например:

- игрок не может хранить более одного персонажа в трюме;
- игрок не может заменить одного персонажа другим;
- игрок может выбросить персонажа за борт (эх, пиратская доля...), только если все трюмы заполнены и нужно загрузить другой тип ресурсов и т.п. Персонаж, выброшенный за борт, убирается из игры.

Персонажи

Две цифры определяют стоимость персонажа в дублонах, если он находится в трюме в конце игры:

- верхняя цифра: если ваш корабль прибыл в Порт-Ройял;
- нижняя цифра: если ваш корабль не прибыл в Порт-Ройял;
- их специальные бонусы описаны ниже.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

СРАЖЕНИЯ



Сэр Бет (Sir Beth)

Добавляет 2 очка к броску боевого кубика.



Саран (Saran)

Позволяет игроку перебросить боевой кубик или заставить противника перебросить его кубик. Игроки обязаны засчитать результат второго броска.



Буканьер (The Buccaneer)

Игрок может атаковать корабль на соседнем квадрате. Если игрок выигрывает, то противник отправляет в сброс содержимое любого трюма на выбор атакующего. Если атакующий игрок проигрывает, ничего не происходит.



Стратег (The Strategist)

Игрок автоматически выигрывает любое сражение, если он — атакующий.

БОГАТСТВО



Судовладелец (The Shipowner)

В конце игры каждый персонаж, оставшийся в трюме, стоит 3 дублона. Не распространяется на Судовладельца.



Любопытный Паркер (Nosey Parker)

Когда игрок получает карту сокровищ (в пиратском логове или у противника), он может посмотреть до 3 карт и забрать 1 из них.



Король! (The King!)

Не обладает особыми способностями, но может принести игроку много золота. Однако он очень расстраивается (-3!), если игрок не довозит его до Порт-Ройяла.



Епископ (The Bishop)

Игрок, владеющий Епископом, в конце игры получает 2 дублона за каждый жетон сокровищ.

НАВИГАЦИЯ



Картограф (The Cartographer)

Он нашел карту Моргана! Теперь игрок может держать в руке 4 карты действия вместо 3.



Старый морской волк (The Old Seadog)

Если игрок захочет, он может полностью игнорировать движения назад на своих картах действия.



Главный по якорям (The Anchoree)

Во время каждого передвижения (вперед или назад) игрок может переместиться на 1 шаг меньше, чем выпало на кубике.



РЕСУРСЫ

Мореплаватель (The Seafarer)

Во время каждого передвижения (вперед или назад) игрок может переместиться на 1 шаг больше, чем выпало на кубике.



Венецианский торговец (The Venetian Merchant)

При оплате игрок может заменить дублоны жетонами пищи (и наоборот). Может взаимодействовать с другими торговцами.



Прусский торговец (The Prussian Merchant)

При оплате игрок может заменить жетоны пищи жетонами пороха (и наоборот). Может взаимодействовать с другими торговцами.



Гельветский торговец (The Helvetian Merchant)

При оплате игрок может заменить жетоны пороха дублонами (и наоборот). Может взаимодействовать с другими торговцами.



Бондарь (The Cooper)

При загрузке ресурсов игрок всегда получает на 1 ресурс больше, чем указано.

МАГИЯ



Калипсо (Calypso)

Если у игрока есть Калипсо и 3 карты с проклятым сокровищем, то он побеждает в игре!



Ведьма (The Witch)

Игрок может использовать кубики действия в любом порядке. Не влияет на порядок использования кубиков другими игроками.



Оракул (The Oracle)

Когда игрок становится Капитаном, он может выбрать значение для 1-го кубика (утро или вечер), прежде чем бросить 2-й кубик.



Часовой (The Look-Out)

Игрок может собрать жетон сокровища, даже когда он останавливается на соседнем квадрате.

СОКРОВИЩА

В этом дополнении есть 12 карт сокровищ.

- 8 из них приносят очки в конце игры. Их значения варьируются от 2 до 7.
- 3 из них являются проклятыми амулетами, которые игрок открывает только в конце игры. Их стоимость равно 1 очку. Если у игрока есть все 3 карты и карта Калипсо на борту, то он сразу выигрывает игру!
- 1 особое сокровище — Юнкун. Этот бриллиант принесет вам 12 очков в конце игры. Если игрок получает эту карту, то оставляет её открытой в своем трюме. Другие правила остаются прежними.
- Когда вы собираете Экипаж, лучше хранить свои сокровища в трюмах. Они принесут большую прибыль в конце игры, если на борту будет Епископ.



&