2-4

10+

40 мин

Sea of Clouds™

ПРАВИЛА

Théo Rivière

Miguel Coimbra

iello™

Обзор

Sea of Clouds – игра для 2-4 игроков, которая поднимет Вас выше облаков, чтобы сделать Вас подлым воздушным пиратом. Сойдитесь с другими пиратами на борту Ваших летучих кораблей и покажите им, кто здесь хозяин! Захватывайте корабли, грабьте, собирайте ценные реликвии и пейте лучший ром!

Компоненты

- **94 карты добычи**

21 карта рома

23 карты реликвий

28 карт предметов

22 карты пиратов

- **65 дублонов** *(номиналом 1, 3 и 5)*

- **1 фишка корабля**

- **4 планшета капитана**

- **1 центральное поле**

- **1 жетон попугая**

- **1 фишка шляпы**

- **1 книга правил**

- **1 блокнот для подсчета очков**

Цель

Будучи капитаном летучего корабля, соберите команду головорезов и получайте сокровища, собирая добычу по частям. Посылайте своих пиратов на абордаж судов соперников для захвата их сокровищ. Но важнее всего накопите больше всех победных очков, чтобы править в Море Облаков!

Элементы игры

ПЛАНШЕТ КАПИТАНА

Представляет собой капитана пиратского судна, которым Вы играете. На нем указано, **куда класть карты добычи.**

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

Показывает число раундов в игре, а также когда по приказу капитана происходит Абордаж других кораблей. Три ячейки на центральном поле – для размещения добычи

КАРТЫ РОМА

На этих картах изображен ром разной ценности. У каждой карты рома есть название и ценность, которые соответствуют количеству победных очков, которые Вы получаете в конце игры.

РАЗЪЯСНЕНИЯ КАРТ РОМА

РОМ ЦЕНИТЕЛЯ

Чем больше у Вас рома Ценителя, тем больше очков Вы получите в конце игры.

ПРИМЕР

Сама по себе карта рома Ценителя приносит 1 победное очко. Как только у Вас их будет больше, их сбор станет более выгодным: 4 очка – за 2 карты, 9 – за 3 и т.д...

РОМ С ВЕРХНЕЙ ПОЛКИ

Если у Вас рома с верхней полки больше, чем у других, каждая карта этого рома приносит Вам 3 победных очка. Иначе каждая такая карта дает только 1 победное очко.

КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Это карты легендарных реликвий. У каждой карты реликвии есть название и ценность, которая соответствует количеству победных очков ★, которые Вы получите в конце игры

Как и ром Ценителя, чем больше реликвий одного типа у Вас есть, тем больше очков Вы получите.

ПРИМЕР

Сама по себе эта карта отнимет у Вас 3 очка ★ в конце игры. Но если у Вас будет 4 таких карты, то Вы получите 6 победных очков ★.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Эти карты представляют предметы, которые нужно стащить с летучих островов. На каждой карте есть ее название и эффект, который может быть постоянным, немедленным или тайным (скрытым до конца игры).

РАЗЪЯСНЕНИЕ КАРТ ПРЕДМЕТОВ

Большинство карт предметов дают Вам **постоянный** эффект, пока они не будут украдены у Вас другим игроком или сброшены эффектом другой карты.

Есть два исключения, представленные 2 символами:

Немедленно примените эффект карты, а затем сбросьте ее.

Положите карту **тайны** лицом вниз. Откройте их при подсчете очков.

КАРТЫ ПИРАТОВ

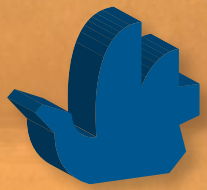
На них изображены пираты, которых Вы посылаете на абордаж других кораблей. У каждой карты пирата есть название, сила и эффект, который применяется при победе в Абордаже.

ПОПУГАЙ

Игрок с жетоном попугая **разрешает ничьи**. Некоторые карты предметов или пиратов вынуждают попугая переходить к другим игрокам.
Если в битве ничья, а в ней участвует игрок с попугаем, то он побеждает в битве. Если игрок с попугаем не участвует в битве, то побеждает игрок, ближайший к нему по часовой стрелке.

Игрок с попугаем также ходим первым при выполнении действий Абордажа (стр. 10).

ФИШКА КОРАБЛЯ



Фишка корабля отмечает **ход игры** на центральном поле.

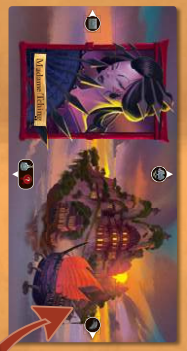
ФИШКА ШЛЯПЫ

Первый игрок берет фишку шляпы и хранит ее у себя до конца игры. Так Вы всегда будете знать, кто первый игрок.

Подготовка

1. Положите центральное поле на стол ((2-3), сторона для 4 игроков) и поставьте фишку корабля стартовую ячейку

2. Игроки кладут планшет капитана перед собой.



3. Перемешайте все карты добычи, составьте колоду и положите ее в центре стола.

ДЛЯ 2 ИГРОКОВ: перед замешиванием карт добычи уберите:

- все карты реликвий «Песнь Сирены»,
- 5 случайных карт предметов,
- 5 случайных карт рома,
- 5 случайных карт пиратов,

4. Положите первые 3 карты из колоды лицом вниз на отмеченные ячейки центрального поля. Это части добычи.

5. Дайте по 3 дублона каждому игроку, оставшиеся деньги положите на стол, сформировав банк.

6. Последний, кто пил ром, становится первым игроком. Дайте ему фишки попугая и шляпы.

Ход игры

В каждом раунде игроки, делая ход, хватают части добычи, чтобы получить ром, реликвии, предметы и пиратов. В некоторых раундах, когда корабли подлетят близко друг к другу, они сойдутся в действии Абордажа, используя эффекты пиратов, которых они наняли, чтобы получить дублоны и отнять добычу.

ЗАХВАТ ЧАСТИ ДОБЫЧИ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, возьмите первую часть добычи (карты лицом вниз на крайней левой 1 ячейке добычи. Посмотрите на нее, никому не показывая. Затем Вы делаете одно из двух:

1. ВЗЯТЬ ДОБЫЧУ

Положите все карты из ячейки в соответствующие отсеки Вашего планшета капитана. Карты рома или тайн кладите лицом вниз. Остальные карты кладите лицом вверх. Затем возьмите карту из колоды и положите ее лицом вниз на ячейку добычи, которую Вы только что опустошили.

Если в ячейке добычи несколько карт, Вы должны взять их все. Вы можете выбрать порядок, в котором Вы их разыграете.

ПРИМЕР

Если Вы взяли добычу из Пива и Пирата, Вы можете сыграть Пиво и применить его эффект перед тем, как играть Пирата вокруг Вашего планшета .

Примечание: Если ячейка добычи опустошена (игроком, действием предмета или пирата), тут же положите на нее верхнюю карту колоды лицом вниз).

2. ОСТАВИТЬ ДОБЫЧУ

Положите карты обратно на ячейку и положите на нее также верхнюю карту колоды лицом вниз. Оставляя добычу, Вы увеличиваете ее ценность для следующего игрока, но тем самым стараетесь для себя добыть что-то получше в другой ячейке.

В ячейке добычи может лежать максимум 3 карты. Если по какой-то причине нужно добавить 4-ю карту, то вместо карты положите на ячейку дублон.

Примечание: Если колода закончится до окончания игры, добавляйте дублоны вместо карт.

Если Вы оставляете добычу ячейки 1, возьмите карты ячейки 2 и повторите те же действия, что и прежде. Если Вы оставляете и эту ячейку, сделайте то же самое для ячейки 3.

Вы можете смотреть на карты добычи по порядку, начиная с 1. Нельзя посмотреть на карты ячейки 3, пропустив 1 и 2.

Если ни одна ячейка Вас не заинтересовала, возьмите верхнюю карту колоды. Положите ее вокруг Вашего планшета лицом вверх или вниз в зависимости от ее типа или сбросьте ее, если она имеет немедленный эффект , после его разрешения.

Примечание: Вы всегда можете увидеть рубашку верхней карты колоды и определить какой это тип карты (ром , реликвия , предмет или пират).
После того, как Вы разместили 1 или несколько карт вокруг своего планшета, Ваш ход заканчивается. Ход другого игрока начинается с просмотра ячейки добычи 1.

Когда все игрока получат хотя бы по одной карте добычи, продвиньте фишку корабля на 1 шаг вперед на центральном поле. Начинается новый раунд.

ПРИМЕР

1 ***Вы смотрите на 1-ю ячейку добычи,*** *на которой 3 карты.*
Вы решаете оставить ее и кладете карты обратно лицом вниз. На ячейке уже три карты, поэтому Вы добавляете дублон из банка вместо новой карты.

2 ***Вы смотрите на 2-ю ячейку добычи,*** *на которой 2 карты.*
Вы также решаете оставить ее и возвращаете на место лицом вниз. Вы добавляете 1 карту из колоды лицом вниз в эту ячейку.

3 ***Вы смотрите на 3-ю ячейку добычи,*** *на которой 2 карты.*
Вы решаете взять ее. Вы раскладываете 2 карты вокруг Вашего планшета капитана после разыгрывания любых эффектов, если это необходимо.

4 *Вы берете верхнюю карту колоды и кладете ее на пустую ячейку добычи.*
Теперь ход следующего игрока.

Абордаж

Если фишка корабля покидает остров с символом , то прежде чем начнется новый раунд происходит Абордаж. Во время действия Абордажа игроки вступают в битвы со своими соседями, чтобы активировать эффекты карт пиратов.

Эффект

Эффект пирата активируется за каждую победу против игроков сразу слева и справа от Вас. Если на карте указано 1x, то в этом случае эффект срабатывает только раз за действие, независимо от числа побед.

Примечание: Если у Вас нет пиратов, то Вы не сможете победить в битве.

СИЛА КОМАНДЫ

Для определения победителя в битве **подсчитайте силу Вашего капитана – это сила всех Ваших пиратов, включая любые бонусы и штрафы**. Если Ваша сила выше силы одного из 2-х игроков, с которыми Вы сражаетесь, Вы побеждаете.

ПРИМЕР

С этими тремя пиратами в команде и «Ржавым мечом» Ваша сила равна 7 (4+2+2-1).

АКТИВАЦИЯ ЭФФЕКТОВ ПИРАТОВ

Определив, кто победил в битве, активируйте эффекты пиратов. **Начиная с игрока с жетоном попугая** и продолжая по часовой стрелке, примените эффекты Ваших пиратов в удобном Вам порядке за каждую Вашу победу. Если у Вас нет побед, то ничего не происходит.

Когда эффект гласит **«Украдите»**, Вы можете украсть только у капитанов, которых Вы победили в битве. Если у соперника, которого Вы обкрадываете нет дублонов или рома , то ничего больше не происходит.

Когда эффект гласит **«Обменяйте»**, Вы можете обменяться только с капитанами, которых Вы победили. Если у соперника, с которым Вы обмениваетесь нет предметов или рома , то ничего не происходит.

Когда эффект гласит **«Получите»** дублоны на карте пирата, возьмите дублоны из банка.

Примечание: Вы не можете одержать более 2 побед в раунд, т.к. Вы сравниваете силу только с Вашими соседями сразу слева и справа. Но у Вас может быть только 1 победа (если Ваша сила больше силы одного, но меньше силы другого соперника) или не быть побед вообще.

В конце действия Абордаж, сбросьте всех пиратов и начните новый раунд.

АБОРДАЖ С 2 ИГРОКАМИ

При игре вдвоем у Вас может быть только 1 победа в Абордаже.

ПРИМЕР

У Вас три пирата общей силой 6.
У Сары сила равна 4. У Тима – 2. У Джеффа нет пиратов, его сила равна 0.

Вы побеждаете в 2 битвах. Сара побеждает Тима. Тим побежадает Джеффа. Джефф растерян.

Теперь активируются эффекты пиратов, начиная с Джеффа, т.к. жетон попугая у него. У него пиратов нет, поэтому ничего не происходит.

С Rachel Cruz Вы крадете у побежденных соперников (Джеффа и Сары) в сумме . Steward дает Вам из банка только 1 раз 1x , хотя Вы и победили дважды. Наконец, с помощью Cook Вы забираете жетон попугая у Джеффа и кладете его перед собой. Все эффекты Ваших пиратов разыграны.

Сара проиграла Вам, но побила Тима. Из-за эффекта Monsieur Plume Тим сбрасывает карту предмета по своему выбору.
Карта Boatswain Тима дает из банка. Все игроки сбрасывают своих пиратов и начинают новый раунд.

Окончание игры и подсчет очков

Когда фишка корабля доберется до последнего острова центрального поля, сыграйте последний раунд, выполните действие Абордажа. После этого игра заканчивается.

Подсчитайте победные очки

Определите, кто самый удачливый воздушный пират, сложив

- количество дублонов (каждый дублон приносит 1 победное очко ,
- ценность Вашего рома ,
- ценность Вашей коллекции реликвий ,
- ценность Ваших тайн ,
- ценность бонусов Ваших предметов .

Капитан с наибольшим количеством очков побеждает в игре и провозглашается Королем Пиратов! В случае ничьи выигрывает игрок с попугаем. В ином случае побеждает игрок с большей суммой дублонов. Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшим числом карт рома.

Уточнения карт

СУНДУК

Если Вы проиграли в одной битве, Вы должны отдать Сундук и все дублоны на нем игроку, который Вас победил. Когда он забирает сундук, он берет 1 дублон с него и кладет монету на свой планшет.

Если Вы проиграли в обеих битвах, то сундук забирает игрок с наибольшей силой. Если в конце игры у игрока оказался сундук, то он получает все дублоны на нем.

ДОЗОРНЫЙ

Если Вы победили в битве с картой Дозорного, выберите любую карту из ячейки добычи, не заглядывая в нее. Вы можете выбрать по рубашке карты (ром, реликвия, предмет или пират), но не можете смотреть на лицо карты. Положите эту карту вокруг Вашего планшета капитана.

МЕСЬЕ ПЛЮМ

Если Вы победили с картой месье Плюма, выберите игрока, которого Вы побили. Он выбирает одну из карт предмета перед ним лицом вверх и сбрасывает ее.

АВТОРЫ

Идея: Théo Rivière • Художник: Miguel Coimbra
Руководитель проекта: Ludovic Papaïs
Переводчик: Danni Loe-Sterphone
Руководитель проекта (США): Jeff Quick

©2016 IELLO USA LLC. IELLO, SEA OF CLOUDS и их логотипы - торговые марки IELLO USA LLC.
Внимание: Этот товар содержит мелкие детали, которые можно проглотить. Не подходит для игры детям до 3-х лет. ЭТО НЕ ИГРУШКА. НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛИЦАМ МОЛОДЕ 3-Х ЛЕТ. Сделано в Шанхае, Китай. Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA.

Телефон: 702-818-1789. **info@iellogames.com** • Арт: SOCEN042016

Автор благодарит всех, кто тестировал игру. Особая благодарность: родителям, LOR + M, Элоди, Эли Фро, Антуан Боза, Бруно Катала, Людовик Моблан, Корентен Лебра, Николя Нормандон, Cafetière, Габриель Дюрнерен, Себастьян Дюжарден, la cuisine du CNJ, Матье Ланвен, Матье Бонен, Николя Сато, Масуми Сато, Юдит Брюстлайн, Вирджини Папе (comme le maïs), Мигель “légendaire” Коимбра, Флориан Дешей, Хлои Дешей, Анн Пичо, Алексис Вандербрюк, Янн Бартельхаймер и всю команду Cool Games, Бенуа Форже, Ален Бале, Матье Риверо, Самуэль Колен, Максим Рамбур, Тимоте Симоно, Вирджини Жильсон, Венсан Вожель, Каролин Пишин и всех, о ком забыл (извините!).
Особая благодарность Людовику Папе за его уверенность, симпатию и профессионализм. Без него бы нас здесь не было!

СЛЕДИТЕ ЗА НАМИ

www.iellogames.com

СИМВОЛЫ ЭФФЕКТОВ

- *Предмет*
- *Реликвия*
- *Ром*
- *Пират*
- *Сбросьте после использования*
- *1 дублон*
- *3 дублона*
- *5 дублонов*
- *Однократное использование*
- *2 победных очка*
- *Тайна*
- *Больше рома*
- *Больше реликвий*
- *Больше рома с верхней полки*
- *Ром ценителя*
- *Больше дублонов*