




ТОРТУГА

2199

БУХТА РАЗБИТЫХ КОРАБЛЕЙ

ПРАВИЛА



Благодарим вас за приобретение
дополнения «Бухта разбитых кораблей».
Это дополнение позволяет
играть в игру «Тортуга 2199» впятером.
Также оно увеличивает взаимодействие между игроками
и делает игровой процесс более комплексным.
Мы настоятельно рекомендуем сыграть несколько партий
в базовую игру, прежде чем добавлять компоненты
этого дополнения.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

10 карт сектора
«Бухта разбитых кораблей»



1 карта охоты



10 карт сектора «Хаб»



10 карт
сбоев системы



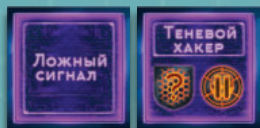
10 маркеров игрока



1 пластиковая
фигурка корабля



2 жетона охоты



2 шестиугольных
сектора



8 жетонов мин



2 жетона
контроля секторов



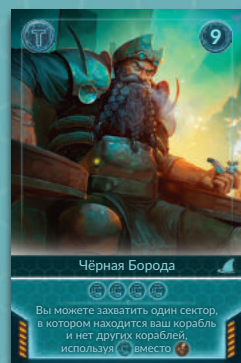
2 жетона
минералов



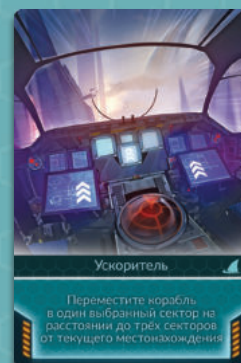
1 карта
корабля



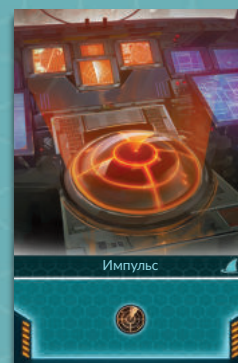
1 карта
Чёрной Бороды



1 карта
ускорителя



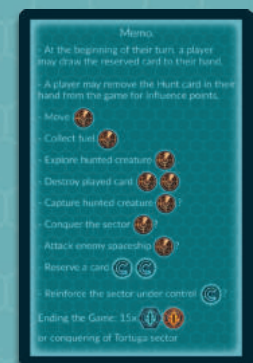
3 карты
импульса



5 карт
майнинга



1 памятка



— этот символ на картах означает, что данные карты из этого дополнения.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Игра с дополнением проходит по базовым правилам игры но включает в себя некоторые дополнительные правила и особенности, указанные ниже.

1. При подготовке игрового поля для 2, 3 или 4 игроков вы можете использовать новые секторы из дополнения, заменив ими секторы из базовой игры: «Воронка», «Лаборатория», «Шахты» или «Крепость».

Вы можете провести замену секторов на ваш выбор или выбрать их случайным образом.

2. При подготовке игрового поля для 5 игроков разместите случайным образом шесть секторов: «Воронка», «Лаборатория», «Шахты», «Крепость», «Хаб», «Бухта разбитых кораблей» в места, указанные на рисунке (X).

3. Добавьте жетоны контроля секторов, охоты и минералов к жетонам базовой игры.



6. Если в игре участвует сектор «Хаб», разместите рядом с ним все жетоны мин — это общий запас этих жетонов.

4. При подготовке игрового поля для 5 игроков разместите жетоны контроля секторов, охоты и минералов на дополнительных секторах по стандартным правилам подготовки базовой игры.



5. Если в игре участвуют секторы «Хаб» и/или «Бухта разбитых кораблей», перемешайте по отдельности колоды этих секторов и разместите каждую колоду рядом с соответствующим сектором игрового поля рубашкой вверх.

Возьмите по две карты из этих колод и разместите их лицевой стороной вверх рядом с соответствующими колодами по стандартным правилам подготовки базовой игры.



9. Добавьте в колоду Т-секторов карту Чёрной Бороды.

7. Разместите рядом с игровым полем колоду карт сбоя системы — это общий запас этих карт.



8. Добавьте в колоду охоты карту «Теневой хакер».

Раскладка на 5 игроков



10. При подготовке игры для 5 игроков пятый по очереди игрок получает стартовые компоненты из дополнения по стандартным правилам подготовки базовой игры.

11. В начале игры пятый по очереди игрок берёт в руку из своей колоды пять карт.

НОВЫЕ СЕКТОРЫ



Сектор «Хаб».

Информационный центр, контролирующий большое количество разведывательных дронов и спутников.

Нахождение корабля в этом секторе позволяет приобретать карты (X).

Если игрок контролирует сектор «Хаб» и его корабль находится в этом секторе, он может в свой ход исследовать одну цель охоты в любом секторе планеты.

Максимальное значение защиты сектора – 10.

ПРАВИЛА УСТАНОВКИ МИН



По ходу партии игроки могут приобретать в секторе «Хаб» карты мин. После приобретения этой карты игрок размещает в своём трюме два жетона мин из общего запаса.

Каждый раз, когда игрок разыгрывает карту мин, он может переместить один жетон мин из своего трюма в сектор, в котором находится его корабль, и разместить на этом жетоне маркер своего цвета.



Любой игрок, переместившийся своим кораблём в сектор с жетоном/ жетонами мин, удаляет один такой жетон из этого сектора, если на нём нет маркера его цвета, и перемещает в свой сброс карту сбоя системы из общего запаса. Удалённый жетон мины перемещается в коробку игры. Если в общем запасе нет карт сбоя системы, владелец удалённого жетона мины может выбрать и переместить в сброс этого игрока любую карту, удалённую из игры.



ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И АТАКИ С ПОМОЩЬЮ ЖЕТОНОВ ОХОТЫ

По ходу партии игроки могут приобретать в секторе «Хаб» карты псиоников. Свойство этой карты позволяет переместить один любой жетон охоты в прилегающий сектор. Для перемещения может быть выбран исследованный или неисследованный жетон охоты. В одном секторе может находиться любое число жетонов охоты.

Или

Свойство этой карты позволяет взять под контроль любой жетон охоты на поле для проведения им атаки на вражеский корабль, находящийся с ним в одном секторе. Для проведения атаки на корабль может быть выбран исследованный или неисследованный жетон охоты. Если игрок решает атаковать вражеский корабль с помощью жетона охоты, то начинается бой. Игрок указывает жетон охоты на поле, он становится атакующим, а корабль противника — защищающимся.



Игрок, контролирующий жетон охоты, использует в бою только силу, равную значению, указанному на знаке щита выбранного жетона охоты. Разыгрывать какие-либо дополнительные свойства карты или жетоны атакующий игрок не может! Защищающийся игрок разыгрывает бой по стандартным правилам.

Если в результате боя побеждает атакующий, защищающийся теряет 1 очко влияния, перемещает его жетон в общий игровой запас и уничтожает случайную карту, участвовавшую в бою. Если бой был проигран в подконтрольном секторе, то защищающийся не теряет контроль над своим сектором. Если в результате боя побеждает защищающийся, он получает 1 очко влияния из общего запаса. При любом исходе боя жетон охоты, участвующий в данном бою, удаляется из игры в коробку!

Внимание:

В случае если на игровом поле больше нет ни одного жетона охоты, игрок, разыгравший карту псионика вместо использования её свойства случайным образом возвращает один удалённый из игры жетон охоты и размещает его в одном из самых дальних от местонахождения его корабля секторе. Жетон размещается восклицательным знаком вверх. При размещении жетона игроку запрещено смотреть его обратную сторону.



Сектор «Бухта разбитых кораблей».

Логово контрабандистов, скрытое от посторонних глаз гигантским ЭМИ-передатчиком.

Нахождение в этом секторе позволяет приобретать карты (Б).

Если игрок контролирует сектор «Бухта разбитых кораблей» и в нём находится его корабль, то он может в свой ход переместить одну карту сбоя системы из общего запаса в сброс любого игрока. Максимальное значение защиты сектора — 10.

Внимание! Если в процессе игры колода карт сбоя системы заканчивается а игроку требуется переместить карту сбоя системы в сброс соперника, то он может выбрать и переместить в сброс этого соперника любую карту, удалённую из игры.

НОВЫЙ СЦЕНАРИЙ ИГРЫ: «ОХОТНИКИ НА ЧУДОВИЦ»

Изменение правил
базовой игры:

1. При захвате цели охоты, игроки получают столько очков влияния, сколько указано на захваченном жетоне охоты.

2. При сдаче карты охоты из руки игроки получают 1 очко влияния.

Над игрой работали:

Авторы игры:

Михаил Лойко и Денис Пластинин

Креативный директор: Денис Пластинин

Художник: Андрей Миронов

Дизайнер: Светлана Аргат

Локализация: Игорь Козлов

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Перепечатка и публикация компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

©JetGamesStudio 2020

Jet
Games
studio