



ТОРТУГА


2199

ПРАВИЛА ИГРЫ

Планетарный реестр...

Тортуга — бывшая шахтёрская колония межзвёздной конфедерации. Планета с агрессивной средой, располагается в нейтральной буферной зоне сектора Омега. Здесь организована добыча Гелия-3.

После шахтёрского восстания находится под контролем повстанцев и разобщённых шахтёрских кланов. Зафиксировано присутствие незарегистрированных кораблей контрабандистов и частных военных компаний. Не рекомендована к посещению кораблям конфедерации.

The background image shows a detailed view of a spaceship's cockpit. In the foreground, there is a control console with a keyboard and a monitor displaying a blue interface. Behind it, several other monitors are visible, some showing data and others showing a view of the planet Toruga. The lighting is dim, with blue and green hues from the screens and ambient light from the planet's atmosphere visible through the windows.

В игре «Тортуга 2199» вы займёте место капитана пиратского космического корабля. Вам предстоит стать самым влиятельным капитаном и объединить под своим началом все сектора и кланы Тортуги. Модернизируйте свой корабль и нанимайте новых членов экипажа. Исследуйте и захватывайте различные сектора планеты. Сражайтесь с космическими чудовищами и берите на бордаж корабли других капитанов. Всё это принесёт необходимое влияние для достижения вашей цели.

Удачи вам, капитан, и попутного звёздного ветра!

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

11 шестиугольных секторов



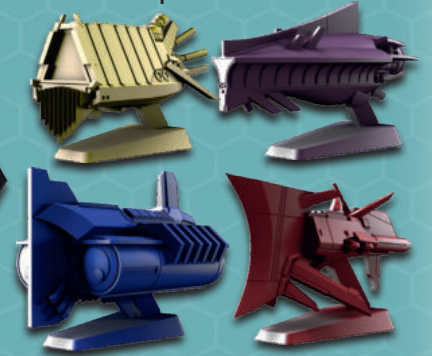
3 бонусных жетона турелей



3 бонусных жетона торговых постов



4 пластиковые фигурки кораблей



11 жетонов контроля секторов



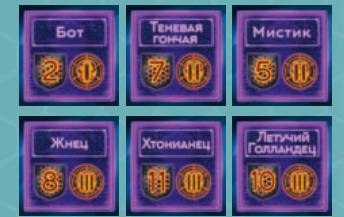
10 жетонов минералов



40 маркеров игроков (по 10 каждого цвета)



10 жетонов охоты



4 памятки



20 жетонов очков влияния (I)



20 жетонов очков влияния (III)



31 карта Т-секторов



10 карт сектора «Крепость»



10 карт сектора «Лаборатория»



10 карт сектора «Шахты»



10 карт сектора «Воронка»



10 карт охоты



4 карты кораблей



12 карт импульсов



4 карты ускорителей



20 карт майнинга



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Создайте игровое поле.
Разместите в центре стола сектор «Тортуга».

В зависимости от количества игроков разместите секторы «Торговый пост» и «Турели», как указано на рисунке.

6 секторов, если участвуют три или четыре игрока.
4 сектора, если участвуют двое.

Разместите случайным образом 4 сектора: «Воронка», «Лаборатория», «Шахты», «Крепость» в места, указанные на рисунке (X).

2 игрока

Примеры начального расположения секторов.

3 игрока

Разместите на столе общий запас жетонов влияния.



4 игрока

Разместите на каждом секторе, кроме «Тортуги», жетон минералов.



Разместите на каждом секторе жетон контроля, соответствующий значению влияния этого сектора.



Разместите бонусные жетоны торговых постов и турелей на соответствующих секторах.



Разместите случайным образом на каждом секторе, кроме «Тортуги», жетон охоты. Кладите эти жетоны восклицательным знаком вверх. Не смотрите обратную сторону этих жетонов!



Разместите фигурки кораблей в секторе «Тортуга».



2. Подготовьте рынок карт секторов.
Рядом с игровым полем разложите карты из колоды Т-секторов в стопки лицевой стороной вверх. В каждой стопке должны лежать карты с одинаковой стоимостью.

Перемешайте по отдельности колоды карт секторов «Воронка», «Лаборатория», «Шахты», «Крепость» и разместите каждую колоду рядом с соответствующим сектором игрового поля рубашкой вверх.

Возьмите по две карты из каждой колоды секторов «Воронка», «Лаборатория», «Шахты», «Крепость» и разместите эти карты лицевой стороной вверх рядом с соответствующими колодами.

Разместите колоду охоты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Все игроки могут просматривать карты этой колоды в любой момент игры.

Карты Т-секторов



Карты сектора «Шахты»



Карты охоты



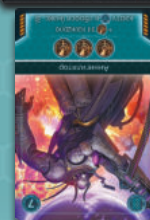
Карты сектора «Лаборатория»



Карты сектора «Крепость»



Карты сектора «Воронка»



Пример начального расположения карт и секторов для 4 игроков.

3. Подготовка компонентов игроков.

Случайным образом определите игрока, который будет ходить первым. Начиная с него и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выбирают фигурку корабля и получают соответствующую этой фигурке карту корабля.

К карте своего корабля каждый игрок добавляет следующие стартовые: пять карт майнинга, три карты импульса и одну карту ускорителя. Каждый игрок перемешивает полученные десять карт, формируя свою колоду.

Все игроки размещают в трюме (см. С.6) свою колоду карт рубашкой вверх и определяют место под стопку сброса. Каждый игрок размещает фигурку своего корабля в секторе «Тортуга».

Каждый игрок получает по десять маркеров цвета выбранного корабля и кладёт их в свой трюм (см. С.6).



В зависимости от количества игроков, начиная с первого и далее по часовой стрелке, все берут в руки следующее число карт из своих колод:

Игроки

Первый игрок
Второй игрок
Третий игрок
Четвертый игрок

2 игрока

4 карты
5 карт

3 игрока

3 карты
4 карты
5 карт

4 игрока

3 карты
4 карты
4 карты
5 карт

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Рука — карты, находящиеся в руке у игрока.
В конце каждого хода игрок отправляет в сброс все несыгранные карты из руки и берёт пять карт из своей колоды в руку.

Колода — стопка карт, лежащая рубашкой вверх в трюме игрока.
В начале игры колода содержит 10 стартовых карт. Если игроку требуется взять карту из колоды, но в ней не оказывается карт, то игрок перемешивает свою стопку сброса и формирует из неё новую колоду.

Сброс — стопка карт, расположенная лицевой стороной вверх в трюме игрока.
В сброс обычно помещаются сыгранные или приобретённые карты.

Трюм — место на игровом столе, в котором находятся компоненты, принадлежащие игроку: карты, маркеры, бонусные жетоны, жетоны контроля и влияния.
Вы обязаны располагать трюм так, чтобы все игроки могли легко видеть, что и в каком количестве в нём находится.

Резерв — место в трюме игрока для размещения резервной карты.
В резерве игрока может находиться не больше одной карты.

Резервная карта — отдельно лежащая карта в трюме игрока, расположенная рубашкой вверх.
Карта становится резервной, только если игрок выполняет действие «Резерв карты». Рекомендуем размещать карту в резерве, повернув её на 90 градусов относительно колоды, чтобы они различались.

Прилегающий сектор — сектор, имеющий общую границу с данным сектором.

Т-сектор — любой из секторов «Тортуга», «Торговый пост», «Турели».

Подконтрольный сектор — сектор, захваченный и контролируемый игроком.

Сектор — шестиугольный фрагмент игрового поля, представляющий важный объект на планете.

Уничтожить карту — переместить карту в коробку.


Цель игры.


Игроки становятся капитанами космических кораблей, которые борются за влияние на далёкой планете Тортуга. Целью каждого капитана является получение контроля над планетой.
Для этого капитану необходимо получить 15 единиц влияния или иметь наибольшее количество очков влияния после захвата сектора «Тортуга».

ХОД ИГРЫ

- Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Далее ход передаётся по часовой стрелке.
- Каждый свой ход игрок обычно начинает с пятью картами на руке (существуют исключения в первом ходу).
- В свой ход игрок разыгрывает карты с руки и выполняет с их помощью действия.
- Разыгранные из руки карты перемещаются лицевой стороной вверх в стопку сброса в конце хода игрока.
- Все неразыгранные карты из руки перемещаются в стопку сброса в конце хода игрока.
- В конце своего хода игрок берёт в руку пять новых карт из своей колоды.
- Если в колоде закончились карты, а игроку нужно вытянуть карту из колоды, он перемешивает свою стопку сброса и формирует из неё новую колоду.

В игре есть два ресурса:

Крипто  — используется для приобретения новых карт.

Манёвр  — используется для выполнения действий.

- Если в процессе хода игрок разыгрывает с руки карты с символами ресурсов, он получает эти ресурсы в указанном количестве в своё распоряжение на весь этот ход.
- Игрок может разделять полученные ресурсы для выполнения различных действий и приобретения различных карт.
- В конце хода все неиспользованные ресурсы пропадают.
- В любой момент игрок может просматривать карты в своей стопке сброса, в своём резерве и карты, вышедшие из игры.
- Если на карте есть свойство, то игрок решает, будет ли он применять это свойство, в момент выкладывания карты на стол. Если на карте есть несколько свойств, игрок сам выбирает порядок их применения. Применение свойств не обязательно, игрок может выложить карту и не использовать какие-либо её свойства.

СТРУКТУРА КАРТ

- В верхней части большинства карт размещена информация об их стоимости, указанная в крипто, и буква, указывающая на принадлежность карт к определённым секторам планеты (исключение составляют карты охоты и стартовые карты).
- В верхней части карт охоты размещена информация о её сложности и количестве получаемого влияния.
- В нижней части каждой карты расположен информационный блок, в котором указываются её название и получаемые с её помощью ресурсы.
- Некоторые карты обладают дополнительными свойствами.
- Боевые свойства карт (В бою / При атаке / Во время защиты) используются только в боях между кораблями игроков.



ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход игрок может в любом порядке совершать любое количество действий, описанных ниже.

1. Забрать карту из резерва (только в начале хода игрока).

В начале своего хода и до совершения любых других действий игрок может забрать карту из своего резерва себе в руку. Таким образом, в начале хода у игрока может оказаться шесть карт в руке.



2. Сыграть карту.

Игрок выкладывает перед собой карту из руки. Он получает ресурсы, указанные на сыгранной карте. В этот же момент игрок может использовать свойства, указанные на сыгранной карте, в любом порядке.



3. Купить карту.

Игрок может потратить крипто и/или жетоны минералов для того, чтобы приобрести любое количество карт в секторе, в котором находится его корабль. После приобретения карт игрок помещает их в свою стопку сброса. Стоимость приобретения карты сектора указана в правом верхнем углу карты. Принадлежность карты к определённому сектору указана в левом верхнем углу карты. После приобретения карты в секторах «Воронка», «Лаборатория», «Шахты», «Крепость» на её место выкладывается верхняя карта из колоды этого сектора лицевой стороной вверх.

Принадлежность карты к определённому сектору



Стоимость приобретения карты сектора

4. Обновить карту рынка в текущем секторе (кроме Т-секторов).

Игрок может потратить 1 крипто, чтобы переместить одну из открытых карт в секторе со своим кораблём под низ колоды этого сектора и выложить вместо неё новую карту из колоды этого сектора. Это действие возможно в во всех секторах, кроме секторов с символом Т.



5. Совершить перемещение.

Игрок может потратить 1 манёвр для того, чтобы переместить свой корабль в любой прилегающий сектор. В секторе может находиться любое количество кораблей. Корабли не препятствуют перемещениям друг друга. На картах бывают свойства, позволяющие перемещаться на несколько секторов.



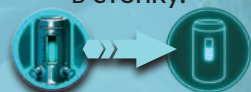
Пример розыгрыша и покупки карт.

В начале хода игрок решает разыграть из руки все свои 5 карт: 4 карты майнинга и 1 карту импульса. Игрок получает 4 крипто и 1 манёвр на этот ход. Корабль игрока располагается в секторе «Тортуга» (Т). Игрок тратит 1 манёвр для выполнения действия «Совершить перемещение» и передвигает свой корабль в прилегающий сектор «Торговый пост» (Т). Игрок приобретает там 2 карты хакеров (Т) и тратит 2 крипто за каждую приобретаемую карту. Все приобретённые игроком карты помещаются в сброс. Все сыгранные в этот ход карты также помещаются в сброс. В конце своего хода игрок берёт в руку пять новых карт из своей колоды.



6. Собрать минералы.

Игрок может потратить 1 манёвр для того, чтобы забрать жетон минералов из сектора, в котором находится его корабль, и поместить его в свой трюм. Жетоны минералов, находящиеся в трюме, не сгорают в конце хода игрока. Каждый жетон минералов, находящийся в трюме игрока, в любой момент своего хода можно использовать как 1 крипто. Во время своего хода игрок может использовать сразу несколько жетонов минералов. После использования жетоны минералов перемещаются в запас сектора «Шахты» (Ш), где они складываются в стопку.



7. Исследовать цель охоты.

Игрок может потратить 1 манёвр для того, чтобы тайно посмотреть информацию на жетоне охоты сектора, в котором находится его корабль, и разместить на этот жетон охоты маркер своего цвета из трюма. На жетонах охоты указывается информация о цели, получаемых очках влияния и сложности проведения охоты на данную цель. По ходу партии игрок может повторно смотреть информацию на любом исследованном им жетоне охоты. На одном жетоне охоты могут находиться маркеры нескольких игроков. Игрок получает возможность действия «Захватить цель охоты», только если жетон охоты был им исследован (на жетоне охоты размещён маркер этого игрока).

Пример сбора и использования минералов, исследования цели охоты:

В начале хода у игрока на руке 5 карт: 3 карты импульсов, 1 карта майнинга и 1 карта ускорителя. Игрок решает разыграть из руки 4 карты: 3 карты импульсов и 1 карту майнинга. Он получает 3 манёвра и 1 крипто на этот ход. Корабль игрока располагается в секторе «Тортуга» (Т).

Игрок тратит 1 манёвр и выполняет действие «Совершить перемещение». Он перемещает свой корабль в прилегающий сектор «Торговый пост» (Т). Игрок тратит ещё 1 манёвр для выполнения действия «Собрать минералы» и перемещает жетон минералов из этого сектора в свой трюм. Игрок разыгрывает свойство карты ускорителя и перемещает свой корабль на расстояние двух секторов в сектор «Воронка» (В). Далее он тратит третий манёвр и выполняет действие «Исследовать цель охоты». Игрок берёт и тайно смотрит жетон охоты, расположенный в секторе «Воронка» (В). На жетоне указано следующее: цель охоты — «Бот», сложность охоты — 2, а количество очков влияния — 1. Игрок возвращает жетон в сектор и размещает на него маркер из своего трюма.

В завершение хода игрок приобретает карту наёмника (В) из сектора «Воронка» (В), тратя на покупку 2 крипто. 1 крипто он получил, сыграв карту майнинга, а ещё 1 крипто получает, потратив жетон минералов из своего трюма. Потраченный жетон минералов перемещается из трюма игрока в запас сектора «Шахты» (Ш). Приобретённая игроком карта помещается в сброс. Все сыгранные карты также помещаются в сброс. В конце своего хода игрок берёт в руку пять новых карт из своей колоды.



8. Резерв карты.

Игрок может потратить 2 крипто для того, чтобы переместить одну несыгранную карту из своей руки в резерв. Он размещает резервную карту в своём трюме взакрытую. Игрок не может совершить действие «Резерв карты», если в его резерве уже находится карта. В любой момент можно посмотреть карту в своём резерве.



9. Уничтожить сыгранную карту.

Игрок может потратить 2 манёвра для того, чтобы убрать из игры карту, сыгранную им в текущем ходу. Полученные с уничтожаемой карты ресурсы при этом остаются у игрока на этот ход (если не были потрачены до этого). Уничтоженная карта перемещается в коробку игры.



Пример резервирования и уничтожения карт.

В начале хода у игрока на руке 5 карт: 2 майнинга и 3 карты импульсов. Он решает разыграть из руки 2 майнинга и получает в своё распоряжение 2 крипто. Игрок тратит 2 крипто и выполняет действие «Резерв карты», перемещая 1 карту импульса из своей руки в резерв. Он разыгрывает из руки 2 карты импульсов и получает в своё распоряжение 2 манёвра. Далее он тратит 2 манёвра и выполняет действие «Уничтожить сыгранную карту», уничтожая одну разыгранную им в этом ходу карту майнинга. Игрок перемещает карту майнинга в коробку. Все сыгранные карты помещаются в сброс. В конце своего хода игрок берёт в руку пять новых карт из своей колоды.

10. Захватить цель охоты.

Игрок может захватить под свой контроль цель, указанную на исследованном им жетоне охоты. Корабль игрока должен находиться в секторе с исследованным им жетоном охоты. Для захвата цели охоты необходимо потратить количество манёвров, равное значению сложности охоты, указанному на жетоне. После захвата цели охоты игрок получает 1 очко влияния и жетон охоты, размещая их в своём трюме. Жетоны охоты в трюме игрока лежат восклицательным знаком вверх и служат напоминанием о количестве карт охоты в колоде игрока. Игрок берёт из колоды охоты карту с таким же названием, как на полученном жетоне охоты, и кладёт её в свою стопку сброса. Маркеры, размещённые на жетоне охоты, возвращаются в трюмы игроков.



11. Сдать цель охоты.

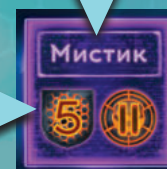
Игрок может удалить из игры карту охоты с руки, чтобы получить столько очков влияния, сколько указано в верхнем левом углу этой карты охоты, разместив жетоны очков влияния в трюме. Карта и жетон охоты, соответствующие удаленной карте, перемещаются в коробку игры.

Игрок может не сдавать цель охоты, а разыграть эту карту охоты по обычным правилам. Решение о сдаче цели охоты игрок принимает каждый раз, когда карта охоты оказывается в его руке.

Очки влияния, получаемые при удалении карты

Название карты охоты

Сложность охоты



Карта охоты

12. Захватить сектор.

Игрок может захватить контроль над сектором, в котором находится его корабль. Для этого необходимо потратить больше манёвров, чем значение защиты захватываемого сектора. На границе каждого сектора размещаются цифры, определяющие значение защиты сектора.

В начале игры все секторы имеют минимальные значения защиты:

- «Торговый пост», «Турели» — для захвата необходимо потратить 3 манёвра.
- «Воронка», «Лаборатория», «Шахты», «Крепость» — для захвата необходимо потратить 5 манёвров.
- «Тортуга» — необходимо потратить 15 манёвров.

После захвата сектора игрок размещает свой маркер в секторе на значении, равном количеству потраченных на захват манёвров. Таким образом, после каждого захвата сектора значение его защиты повышается на один. Нельзя потратить больше манёвров, чтобы увеличить значение защиты более чем на один.

Если на секторе был маркер другого игрока, то он возвращается бывшему владельцу (его контроль над сектором утрачен). После захвата сектора игрок забирает жетон контроля этого сектора и бонусный жетон турели/торгового поста, *если такой есть в захваченном секторе*. Сектор становится подконтрольным игроку-захватчику.

Жетоны контроля секторов приносят очки влияния и размещаются в трюме игрока. Бонусные жетоны турелей/торговых постов служат напоминанием об имеющихся бонусах за контроль данных секторов и также размещаются в трюме игрока. Если до захвата сектор контролировал другой игрок, то он должен передать соответствующие жетоны (контроля и бонусный, если есть) игроку, захватившему контроль над этим сектором.

Секторы, в которых значение защиты максимальное (8/10), также можно атаковать, потратив на один манёвр больше, чем значение их защиты. После захвата такого сектора маркер игрока выставляется на максимальное значение защиты сектора (8/10).

Внимание! Если сектор находится под контролем игрока и в нём находится корабль этого игрока, то попытка захвата данного сектора приводит к бою с этим игроком. Разыгрывается действие «Атаковать вражеский корабль»!



Пример использования карты из резерва, захвата цели охоты и сектора.

В начале хода игрок решает забрать карту ускорителя из своего резерва.

У него становится 6 карт в руке, и он решает разыграть 5 карт: 3 карты импульсов, 1 карту телохранителя и 1 карту наёмника.

Игрок получает 8 манёвров на этот ход.

Его корабль находится в секторе «Воронка» (В).

Игрок выполняет действие «Захватить цель охоты», поскольку в секторе с его кораблём находится исследованный им жетон охоты. Игрок тратит 2 манёвра и захватывает цель, указанную на жетоне охоты — «Бот» (сложность охоты — 2). Он перемещает жетон охоты и жетон с 1 очком влияния в свой трюм и забирает из колоды охоты карту «Бот», после чего помещает её в свою стопку сброса.

Игрок разыгрывает свойство карты ускорителя и перемещает свой корабль на расстояние трёх секторов в сектор «Торговый пост» (Т). Сектор находится под контролем соперника, но на данный момент в нём не находится его корабль. Значение защиты этого сектора — 5. Текущий игрок выполняет действие «Захватить сектор», тратит 6 манёвров и захватывает сектор. Он размещает свой маркер в зону защиты со значением 6. Теперь значение защиты этого сектора «Торговый пост» (Т) — 6. Соперник теряет контроль над сектором и вынужден отдать захватчику бонусный жетон и жетон контроля этого сектора. В завершение он забирает свой маркер из зоны защиты со значением 5. Все сыгранные карты перемещаются в сброс. В конце своего хода игрок берёт в руку пять новых карт из своей колоды.

13. Увеличить защиту сектора.

Игрок может потратить Х крипто для того, чтобы переместить маркер на своём подконтрольном секторе на значение защиты сектора, равное Х. Корабль игрока может находиться в любом секторе в момент выполнения этого действия.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

14. Атаковать вражеский корабль.

Игрок может атаковать корабль соперника. Корабль игрока должен находиться в секторе с атакуемым кораблём. Игрок выбирает корабль, который он собирается атаковать, и начинает бой.

А.
Инициатор боя считается **атакующим**, а владелец атакованного корабля — **защищающимся**.

Б.
Атакующий тайно выбирает из своей руки карты с манёврами и объявляет защищающемуся, сколько таких карт он будет использовать в этом бою. После этого атакующий выкладывает выбранные им карты на стол рубашкой вверх.

В.
Защищающийся тайно выбирает из своей руки карты с манёврами и выкладывает их на стол лицевой стороной вверх.

Г.
Атакующий переворачивает выложенные карты лицевой стороной вверх.

Д.
Начиная с атакующего, разыгрываются боевые свойства всех выложенных карт, если они есть.

Е.
Игроки определяют полученную сумму манёвров со своих выложенных карт.

Ж.
Игроки добавляют к этой сумме по 1 манёвру за каждый бонусный жетон турели в своём трюме.


З.
Защищающийся добавляет к своей сумме столько манёвров, сколько составляет половина значения защиты сектора (с округлением вниз), если бой проходит в подконтрольном защищающемуся секторе.

Результат боя

Игрок, у которого сумма манёвров окажется больше, побеждает в бою. При равенстве сумм манёвров побеждает защищающийся. Проигравший игрок уничтожает случайную свою карту, участвовавшую в бою, убирает из сектора фигурку своего корабля и размещает её в трюме. В начале своего следующего хода проигравший в бою игрок должен разместить фигурку своего корабля в любом подконтрольном ему секторе или в секторе «Тортуга». Если в бою победил защищающийся, он забирает 1 очко влияния у атакующего. Если в бою победил атакующий, он получает 1 очко влияния из общего игрового запаса и забирает ещё 1 очко влияния у защищающегося.

Если у проигравшего игрока нет жетонов очков влияния, то победивший игрок ничего не забирает у него. Если бой проходил в секторе, который находился под контролем защищающегося, и он проиграл, то победивший атакующий дополнительно получает контроль над этим сектором и забирает бонусный жетон (если есть) и жетон контроля этого сектора у защищающегося.

Победивший игрок размещает свой маркер на следующей свободной зоне защиты этого сектора. Проигравший игрок снимает свой маркер с текущей зоны защиты этого сектора. В конце любого боя защищающийся пополняет руку из своей колоды до пяти карт. Крипто и небоевые свойства карт не работают в ход игрока, если были сыграны в бою. Карты, сыгранные в бою, идут в сброс игроков сразу после боя.


Внимание! В бою запрещается использовать карты без манёвра, на карте должен присутствовать хотя бы один символ , чтобы разыграть её в этом бою.

После того, как игрок завершает выполнение доступных действий, он помещает все сыгранные им карты и карты из руки в свою стопку сброса, после чего берёт в руку пять карт из своей колоды и передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке. Если при доборе карт колода закончилась, игрок перемешивает свою стопку сброса, формирует из неё новую колоду и добирает из неё до пяти карт.

ОПИСАНИЕ И СВОЙСТВА СЕКТОРОВ




Сектор «Крепость».

Крепость межзвёздной конфедерации до восстания обеспечивала защиту и порядок на планете. На данный момент находится под контролем военных ренегатов. Нахождение в этом секторе позволяет приобретать карты (К). Если игрок контролирует сектор «Крепость» и в нём находится его корабль, то он получает 1 манёвр в этом ходу. + . Максимальное значение защиты сектора — 10.



Сектор «Лаборатория».

Научный комплекс в отдалённом секторе планеты. Находится под контролем загадочной личности по имени Профессор. Нахождение в этом секторе позволяет приобретать карты (Л). Если игрок контролирует сектор «Лаборатория» и в нём находится его корабль, то он может в свой ход переместить в резерв одну любую свою карту из руки. . Максимальное значение защиты сектора — 10.



Сектор «Шахты».

Шахты - сердце восстания колонии. Добываемый в шахтах сектора минерал имеет высокую экспортную стоимость. Сектор находится под контролем клана шахтёров. Нахождение в этом секторе позволяет приобретать карты (Ш).

Если игрок контролирует сектор «Шахты» и в нём находится его корабль, то он получает возможность в свой ход взять из запаса этого сектора один жетон минералов и переместить его в свой трюм.

Максимальное значение защиты сектора — 10.

Внимание! Все потраченные игроками жетоны минералов перемещаются в запас сектора «Шахты». Игроки не могут забирать жетоны минералов из этого запаса действием «Собрать минералы».



Сектор «Воронка».

Планетарная аномалия над одним из промышленных секторов Тортуги. Сейчас она под контролем клана теневых наёмников.

Нахождение в этом секторе позволяет приобретать карты (В).

Если игрок контролирует сектор «Воронка» и в нём находится его корабль, то он может в свой ход удалить из игры одну карту, сыгранную им в этом ходу.

Максимальное значение защиты сектора — 10.



Сектор «Торговый пост».

Окрестность центрального сектора Тортуги, планетарный торговый терминал.

Нахождение корабля в секторе позволяет приобретать карты (Т).

Если игрок контролирует сектор «Торговый пост», он получает бонусный жетон этого сектора. Бонусный жетон сектора «Торговый пост» размещается в трюме игрока и приносит ему 1 крипто каждый его ход.

Бонусный жетон начинает действовать сразу после захвата сектора.

Максимальное значение защиты сектора — 8.



Сектор «Турели».

Окрестность центрального сектора Тортуги, фортификация и система ПВО. Нахождение корабля в секторе позволяет приобретать карты (Т).

Если игрок контролирует сектор «Турели», он получает бонусный жетон этого сектора. Бонусный жетон сектора «Турели» размещается в трюме игрока и приносит ему 1 манёвр во время боя с кораблями противника.

Бонусный жетон начинает действовать сразу после захвата сектора.

Максимальное значение защиты сектора — 8.



Сектор «Тортуга».

Центральный планетарный хаб, место сосредоточения власти и контроля над планетой. Нахождение корабля в этом секторе позволяет приобретать карты (Т) и очки влияния. Игрок получает 1 очко влияния за каждые 7 потраченных крипто. $7 = \text{Т}$
Количество манёвров, необходимое для захвата сектора «Тортуга», — 15.

Внимание! Захват игроком сектора «Тортуга» запускает процесс окончания игры.

Пример боя и использования свойств подконтрольных секторов:

В начале хода игрок решает забрать карту ускорителя из своего резерва. У него становится 6 карт в руке: 2 карты хакера, 2 карты телохранителя, 1 карта наёмника и 1 карта ускорителя. Корабль игрока располагается в подконтрольном ему секторе «Воронка» (В). Игрок решает разыграть с руки 2 карты хакеров и получает 4 крипто на этот ход. Он решает воспользоваться свойством подконтрольного сектора «Воронка» (В) и удаляет 1 сыгранную карту хакера из игры. Далее игрок разыгрывает свойство карты ускорителя и перемещает свой корабль на расстояние трёх секторов в сектор «Шахты». Сектор находится под контролем соперника, и в нём находится его корабль. Значение защиты этого сектора — 5. Игрок выполняет действие «Атаковать вражеский корабль». Начинается бой, игрок объявляет, что использует в бою три карты и выкладывает их с руки рубашкой вверх. Защищающийся объявляет, что использует в бою три карты. Атакующий переворачивает карты лицевой стороной вверх, на картах нет боевых свойств. У игроков нет бонусных жетонов турелей. Они подсчитывают количество манёвров на своих картах.

Подсчёт:

На картах атакующего 8 манёвров. (8)
На картах защищающегося 5 манёвров. Кроме того, защищающийся добавляет 2 манёвра за значение защиты своего подконтрольного сектора, равное пяти. (Итого: $5+2=7$)
В результате защищающийся проигрывает. Победивший игрок не глядя вытягивает из карт проигравшего игрока одну карту, использованную в этом бою, и удаляет её из игры.

Победивший игрок размещает свой маркер в зоне защиты со значением 6.

Проигравший забирает свой маркер из зоны защиты со значением 5 и передаёт жетон контроля сектора атакующему. Проигравший игрок убирает фигурку своего корабля из сектора в свой трюм и пополняет руку из своей колоды до пяти карт.

Бой завершился, игрок решает воспользоваться свойством своего нового подконтрольного сектора «Шахты» и перемещает из его запаса один жетон минералов в свой трюм. Игрок решает приобрести карту добытчика за 5 крипто. 4 крипто он получил за розыгрыш карт в начале своего хода, а ещё 1 крипто получает, потратив жетон минералов. При этом жетон перемещается из трюма текущего игрока обратно в запас сектора «Шахты». Приобретённая карта помещается в стопку сброса. Все сыгранные карты также помещаются в стопку сброса. В конце своего хода игрок берёт в руку пять новых карт из своей колоды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Окончание игры происходит при наступлении одного из вариантов:

1. Победа влияния.

Если в трюме игрока 15 очков влияния, игра мгновенно заканчивается. Игрок побеждает, он стал самым влиятельным капитаном Тортуги. Поздравьте победителя!



2. Победа узурпации.

Если сектор «Тортуга» был захвачен игроком и он собрал 15 очков влияния после этого захвата, то игрок мгновенно выигрывает.

Если нет, то запускается последний круг игры, и каждый игрок, кроме игрока, захватившего сектор «Тортуга», совершает по последнему ходу в игре. Если кто-то из игроков набирает 15 очков влияния во время последнего хода, он мгновенно побеждает.

Внимание! После захвата сектора «Тортуга» собирается совет капитанов, во время совершения последнего хода игрокам запрещено выполнять действия «Захватить сектор» и «Атаковать вражеский корабль».




После того как игроки совершили по своему последнему ходу, подсчитываются очки влияния в трюме каждого игрока.

Побеждает игрок, собравший наибольшее количество очков влияния. Поздравьте победителя!



При равенстве очков влияния победа присуждается игроку, контролирующему сектор «Тортуга». В остальных случаях равенства побеждает игрок с наибольшим числом подконтрольных ему секторов. Если равенство сохраняется и по этому параметру, то игроки делят победу.

ПАМЯТКА


В начале своего хода игрок может забрать карту из резерва себе в руку.

-  — Совершить перемещение
-  — Собрать минералы
-  — Исследовать цель охоты



-   — Уничтожить сыгранную карту

-  * X — Захватить цель охоты со сложностью охоты x
-  * X — Захватить сектор с защитой x-1



- Карты с  — Атаковать вражеский корабль

-  — Обновить карту на рынке

-   — Зарезервировать карту из руки

-  * X — Купить карту ценой x
-  * X — Установить защиту подконтрольного сектора на x (не обязательно быть в этом секторе)

Игрок может сдать с руки цель охоты, чтобы получить очки влияния.

- 15x  и/или  — Окончание игры: в трюме игрока или захват сектора «Тортуга».

СЦЕНАРИИ ИГРЫ

Сценарий 1.

Агрессивные пираты – на абордаж!

Этот сценарий рекомендуется для воинственных игроков. Он мотивирует капитанов чаще нападать друг на друга и собирать агрессивные колоды.

Сценарий 2.

Мирные пираты – в поисках сокровищ!

Этот сценарий рекомендуется для миролюбивых игроков или для семейной игры. В нем крипто имеет больше силы, а взаимодействие сильно ограничено.

Изменения правил:

1. При победе в атаке вы забираете 2 очка влияния у проигравшего ИЛИ получаете 3 очка влияния из запаса (на выбор победителя).
2. У побежденного игрока уничтожается не случайная карта, а на выбор побежденного игрока.
3. Выигравший в защите не получает очко влияния.
4. При захвате сектора «Тортуга» игра мгновенно заканчивается, побеждает игрок с наибольшим количеством очков влияния. Игрок не может захватить сектор «Тортуга», если он при этом не выигрывает.

Изменения правил:

1. Действие «Атаковать вражеский корабль» запрещено.
2. Игрок может захватить сектор, потратив крипто вместо манёвров. Комбинировать крипто и манёвры для захвата нельзя. Всё также можно тратить манёвры для захвата секторов. Нельзя захватить сектор, в котором находится корабль контролирующего этот сектор игрока.

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

Отдельно выражаем благодарность за неоценимую помощь при создании игры: Ирине Пластининой, Евгению Храмову, Александру Никитину, Илье Мурсееву, Григорию Финоженкову,
Славе Зордоку Юмину, Володе Наумову, Андрею Аганову, Артёму Лису, Анне Лавриненко, Кириллу Хрусталёву, Мортеманесу Мартинесу, Алёне Гречко, Константину Масленникову, Юлии Зотовой, Саше Веселову, Павлу Максиму, Юрию Тапилину, Сергею Абраменко, Николаю Пегасову, Николаю Анфиногентову, Павлу «Что ты хотел сказать этой игрой» Медведеву, Анатолию Нувелю, Валерию Кружалову, Павлу и Зое Масловым, Дане Бебрис, Сергею Ярушку и многим другим людям, которые помогли нам, давали полезные советы и тестировали игру.
Большое вам спасибо!

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

©JetGamesStudio 2020



Jet
Games
studio



LAVKA
GAMES