



Sky Traders



Правила Игры

автор текста русского перевода Григор Аракелян

Небесные Торговцы

Игра о торговле и интригах в Век
Небесных кораблей.

игра
Джоаккино Престиджакомо

С самого начала века небесных кораблей, безжалостные торговцы конкурировали друг с другом за контроль над столь прибыльными торговыми путями. Чтобы предотвратить переход этого соперничества в кровавую вражду, была сформирована могущественная Небесная Гильдия. Но, как и все ценное, превращение Гильдии в трофей для алчных Небесных торговцев, стало лишь вопросом времени! Теперь безжалостные торговцы борются друг с другом за титул Магистра Небесной Гильдии. Торговля, дипломатия, пиратство или черный рынок, а какой путь выберете вы, чтобы стать новым властителем небес?



MMXII

The supreme
Duke Skazzu Milingo

ПО НАЗНАЧЕНИЮ ТОРГОВОЙ НЕБЕС-
НОЙ ГИЛЬДИИ

Небесные Торговцы и Пираты Ветров



Несмотря на то, что сейчас вид грациозно плывущих по небесному пространству воздушных кораблей вряд ли сможет вскружить голову даже самому необразованному недотепе, всего несколько лет прошло с тех пор как Вэнс Дрилби совершил свое удивительное открытие. Среди льдов Южного полюса, он открыл газ, который сделал летающие суда реальностью. Вопреки очевидному военному потенциалу летающих судов, именно купцы дали толчок развитию этой фантастической, новой технологии.

Экспедиция Дрилби и открытие Летучего газа

Вэнс Дрилби был незаконнорожденным сыном мелкого дворянина и наследницы богатой промышленной династии. Движимый ненасытным любопытством и страстью к путешествиям, молодой искатель приключений отправляется в дорогу, мечтая стать первым человеком, который достигнет самой южной точки планеты.

Но южный полюс оказался недружелюбным местом для путешественников, и вскоре экспедиция попала в ловушку огромного моря льда. Когда половина команды уже пала жертвой холода и нехватки еды, по воле судьбы, путь к спасению был найден.

Неожиданный сдвиг ледяных глыб привел к выбросу необычного газа, накопившегося под брезентами, которые моряки Дрилби растянули для защиты от ветра. У членов экспедиции возникли проблемы с тентами, так как газ, оказавшийся во много раз легче воздуха, неизменно тянул их вверх. Вдохновленный этим видом, Дрилби приказал своим морякам соорудить подобие воздушного шара, и наполнить его недавно открытым летучим газом. Несколько часов спустя корабль уже парил надо льдом, поддерживаемый на воздухе удивительной силой летучего газа.

Тем не менее, движение первых летающих кораблей было ограничено их зависимостью от силы ветра. Это стало даже большей проблемой в развитии воздушного флота, чем притяжение земли. Блестящий инженер Реджинальд Хавершам первым изобрел работоспособный «воздушный винт», который обеспечивал движение воздушных судов, но был бесполезен без мощного источника энергоснабжения.

В конечном счете, открытие химика и большого любителя пива – Корбиниана Мэчфилда фон Ньюсштатта разрушило последние связи с гравитацией и ознаменовало собой начало Века Полетов.

Фон Ньюштадт и флогистон

В начале века, по планете пронеслась волна революций, которая породила нечто большее, чем просто новый политический строй и экономическая система. Эти открытия повлекли за собой эру инноваций и научных открытий. С неожиданным открытием новых путей к богатству, стало возможным финансирование самых разнообразных направлений науки. И удача наконец то попала в руки замкнутого и эксцентричного (некоторые даже скажут – «странного») Корбиняна Мэчсфилда фон Ньюштадта.

Смешивая различные химикаты в медном перегонном кубе, который он сам и изобрел, Ньюштадт надеялся в конце концов раскрыть секрет производства идеального пива. Он мечтал о том моменте, когда его пиво будет продаваться по всей стране и даже за ее пределами. Но Ньюштадт даже не мог предположить, что в итоге он получит слабо светящееся, почти призрачное топливо, по консистенции напоминающее касторовое масло.

Понадобилось больше умных голов, чтобы понять реальную ценность этой жидкости. Это было не что иное, как разреженный флогистон: проводник, посредством которого тепло, электричество и энергия движется через тело. Если быть кратким, то фон Ньюштадт изобрел абсолютное топливо: чистую сжиженную энергию.

Богатые промышленники ухватились за новое изобретение, и вскоре «Котлы Мэчсфилда» стали предпочтительным источником энергии для быстро растущего воздушного флота. Больше не скованные путями ветра появились на свет первые настоящие «Небесные корабли».

Спустя десятилетие после экспедиции Дрилби, воздушная торговля вытеснила традиционную морскую. Недолгие эксперименты, проводимые с паровыми двигателями, на которые возлагались надежды, были свернуты в связи с изобретением гораздо более перспективных двигателей, питаемых флогистоном.

Зарождение Небесных торговцев и создание Небесной гильдии

Вначале лишь богатые магнаты могли позволить себе строительство и обеспечение небесных кораблей. Но изобретение Мари Луи дэ Монтень, которая нашла способ получения искусственного летучего газа, сделало возможным строительство летающих кораблей даже при очень скромном бюджете. В течение нескольких лет зародился новый класс независимых торговцев. Известные как «Небесные торговцы» эти храбрые и находчивые мужчины и женщины стали доминирующей силой в развитии воздушной торговли.

После того как человек вступил в ряды Небесных торговцев перед ним стали открываться безграничные богатства. Не будет преувеличением сказать, что их богатства ограничивались лишь небом. Но перед лицом огромной прибыли честность этих торговцев в конечном счете вытеснялась жадностью. Жестокая и подлая конкуренция росла с ужасающей скоростью. Вскоре, торговцы начали вооружать свои суда, и жестокие схватки между соперничающими купцами стали обычным явлением на воздушных торговых путях.

Растущее насилие на воздушных путях стало угрожать торговле. Мировое правительство и богатейшие из Небесных торговцев поняли, что необходимо что-то предпринимать. Прежде чем все вырвется из-под контроля. И эти две группы решили создать руководящий орган, который будет надзирать над действиями Небесных торговцев. И этим органом стала Небесная гильдия.

Те, кто отказался вступить в Гильдию, стали разыскиваемыми преступниками. Вступившие же ощутили все выгоды членства: право на работу на гильдейских торговых путях, общую всемирную валюту (называемую: Гильдейские пиастры), а также неограниченную поддержку и помощь во всех воздушных доках и предприятиях Небесной Гильдии по всему миру. Со временем, Небесная Гильдия стала столь богатой и могущественной, что ее лидеры могли напрямую контролировать цены на товары.

Возможно, величайшим достижением Небесной гильдии, стало создание неслыханного по своей красоте Двойного города. Объединив в себе лучшие достижения земной архитектуры и передовые технологии авиации, Двойной город выполнял функции штаб-квартиры Небесной Гильдии и крупнейшей точки мирового товарооборота. Купцы со всего мира проделывали долгий и опасный путь в Двойной город, для того чтобы продать свои товары. Если предмет и стоит того, чтобы его купили, то сделать это нужно непременно в Двойном городе. Это стало неофициальным девизом быстро растущего места торговли.

Проблема «Слизи»

Как и все чудесные изобретения, новая технология, которая сделала возможным создание небесных кораблей, имела и свои недостатки. Никто не мог сопротивляться столь притягательной дешевой энергии, которую производили Котлы Мэчсфилда. Через пару десятилетий они вытеснили все традиционные источники энергии, такие как нефть и уголь. Богачи могли позволить себе устанавливать Котлы Мэчсфилда в домах, а городское правительство учреждало общественные котельные, которые снабжали энергией флогистона беднейшие районы.

Но Мать-природа с большой неохотой расстается со своими ресурсами. А поскольку процесс конденсации флогистона не самый чистый, свалки зеленой маслянистой жидкости постепенно росли вокруг котельных. Этот токсичный побочный продукт стал известен как «слизь».

Проблема с этой «слизью» заключалась в ее уникальном химическом составе. Если флогистон был чистой энергией, то «слизь» была чистейшими отбросами. Не один из известных современной науке способов не мог нейтрализовать или очистить слизь. Ее можно было только складировать. Поначалу, хранение небольшого количества отходов не составляло особых проблем. Но когда использование данной технологии набрало широкие обороты, кучи бесполезных отходов начали неуклонно расти.

После массовых неурожаев, которые были вызваны несчастным случаем, в результате которого самый плодородный сельскохозяйственный регион мира был затоплен «слизью», очевидным стал тот факт, что простой слив отходов в реки, озера и океаны является ужасным решением проблемы. Нужно было быстро найти новый способ хранения «слизи», и быстро.

И тут на сцене появляется географ Джованни дегли Лордоссо. Ему удалось доказать, что интенсивные геохимические процессы, которые протекают под поверхностью земли, в магматическом сердце вулканических гор, способны эффективно расщеплять и уничтожать «слизь». И конечно, Небесная гильдия была не из тех организаций, которые бы упустили эту возможность. Гильдия немедленно предложила, использовать услуги своих членов в доставке «слизи» к далеким вулканам, за определенную плату, конечно же. И естественно, после того как Небесный торговец загрузил свое судно «слизью» и отплыл достаточно далеко от города, мало что могло остановить его от сбрасывания этого неприятного груза за борт...

Пираты ветров

Но не всех владельцев летающих кораблей устраивало господство Небесной гильдии. Да и, в сущности, не всех удовлетворяла относительно мирная профессия торговца, перевозящего свои товары от города к городу, в поисках сомнительной прибыли. Эти «независимые» капитаны решили, что проверенная временем профессия пиратства будет гораздо более прибыльной. Они стали называть себя – Пиратами ветров.

Став вечным бичом законопослушных Небесных торговцев, Пираты напали без предупреждения, забирали груз и предавали корабли огню, стоило только капитану отказаться выполнять их условия. Ответом Небесной гильдии стал союз с мировым правительством с целью создания Воздушного патруля. Это был воздушный флот вооруженный самым современным оружием и кораблями, задачей которого стала охрана воздушных путей от пиратского разбоя и обеспечение закона и порядка среди облаков.

Под руководством Верховного маршала авиации, Небесный патруль действовал крайне эффективно, в короткие сроки тюрьмы Двойного города были забиты бывшими пиратами и их поделниками. Оказавшись на грани уничтожения, Пираты ветров были вынуждены залечь на дно и отступить в самые негостеприимные регионы планеты, где даже Небесный патруль не мог до них добраться.

Самым жестоким среди всех пиратов был Володимир Блатович Мекоков. Пользуясь дурной славой даже среди самых бесчестных пиратов, Мекоков объединял в себе творческий гений изобретателя и кровожадность пирата. Он стал первым Пиратом Ветров, который осознал всю важность организованности. Он экипировал свой бронированный корабль, Зуб Дракона, и начал выслеживать других капитанов пиратов, выдвигая им свой ультиматум: или они присоединяются к нему, или будут наблюдать как он сжигает их корабль и забирает экипаж.

Первые три или четыре судна выбрали второй вариант, остальным хватило ума признать главенство Мекокова.

Назвав себя «Королем пиратов ветров», Мекоков превратил пиратские укрытия в настоящие цитадели, которые он называл «бухтами». С помощью этих укрытий Пираты ветров снова могли вселять ужас в сердца воздушных путешественников.

Грог и черный рынок

В период объединения Мекоков «спас» группу химиков, чей экспериментальный небесный корабль потерпел крушение на высокогорном пике. Они искали новый способ перегонки флогистона, который бы позволил исключить образование смертельно-опасных отходов, «слизи». Финансируемые королем пиратов они продолжили свои исследования, оставаясь его «гостями».

В то время как их исследования по поиску более чистого топлива потерпели неудачу, они сделали Мекокову другое предложение. В ходе перегонки по новому методу, образовывался еще один побочный продукт, который стал известен как «грог».

Грог был легким алкогольным напитком, что быстро сделало его популярным среди пиратских команд. Но реальная ценность грога была обнаружена только спустя некоторое время, после его первоначального открытия. Было обнаружено, что продолжительное нахождение под воздействием этого химиката имеет непредсказуемые, но, в общем, благоприятные эффекты. Когда новость об этом открытии распространилась, спрос на него взлетел до небес.

К несчастью для потребителей (но к счастью для производителей) все эти полезные эффекты очень быстро улечивались, если вы переставали употреблять грог. Чтобы удовлетворить спрос, было необходимо постоянно снабжать рынок. Несмотря на попытки всех глав государств и Небесной гильдии запретить грог, почти каждую ночь велась незаконная торговля этой ценной жидкостью. Впервые, Пираты ветров сумели бросить настоящий вызов Небесной гильдии.

Понимая, что им не удастся победить Пиратов ветров без значительных усилий, как человеческих, так и материальных, магистрат гильдии нашел другое решение. На секретной встрече с Королем пиратов, они узаконили теневою торговлю грогом. Этот недавно созданный черный рынок быстро разрастался и начинал конкурировать с легальной торговлей.

Когда пираты оказались вне зоны досягаемости закона, мало что мешало им производить пользующийся популярностью и неприкосновенный законом грог. И те из небесных торговцев, кто хочет работать напрямую с Пиратами ветров, будут зарабатывать большие барыши от очень прибыльной торговли, конечно, до тех пор пока будут оставаться вне поля зрения Небесного патруля.



Наши дни

Немного изменилось с тех значительных событий, которые ознаменовали собой начало Эпохи Полетов. Небесные торговцы, члены Небесной гильдии, продолжают путешествовать между городами, покупая и продавая различные товары. Рыночные цены в большинстве своем контролируются секретным Советом гильдии, которые повышают и понижают цены в зависимости от их собственных тайных целей.

Ненадежный союз Пиратов Ветров и Небесной гильдии все еще сохраняется. Пираты обеспечивают бесперебойную поставку запрещенного грога, а гильдия рекрутирует большинство своих новых членов из числа бывших врагов. Сейчас трудно отличить настоящего торговца от пирата, обе эти профессии объединяют одни и те же качества: жажда наживы и поиск мест сбыта своих товаров. В эту эпоху мира и богатства, самым ценным достижением которое любой Небесный торговец надеется получить, является не что иное, как место Магистра Небесной гильдии. И честный торговец, и жестокий пират - каждый капитан мечтает стать следующим обладателем Высокого звания Магистра Небесной гильдии.

Обзор игры

В настольной игре Небесные торговцы, от двух до пяти игроков возьмут на себя роль небесных торговцев, соперничающих друг с другом за звание Магистра Небесной Гильдии. Каждый игрок начинает с пустым кораблем и ему предстоит набирать команду, продавать товары, сражаться с пиратами и манипулировать рынком для того, чтобы завоевать влияние и стать Магистром Гильдии и одержать победу в игре.

Список компонентов

- 5 пластиковых фигурок Небесных торговцев
- 5 планшетов кораблей
- 1 Таблица обмена товаров
- 1 трек Небесной Гильдии
- 14 карточек (тайлов) Небесных регионов:
 - 2 тайла Небесных коридоров
 - 2 тайла Пустынных земель
 - 6 городов
 - 1 Бухта Пиратов Ветров
 - 1 Двойной город
 - 1 Гейзер флогистона
 - 1 вулкан
- 31 карта Злых ветров
- 29 карт экипажа
- 16 карт повреждений
- 5 карт расширенного трюма
- 1 карта первого игрока
- 6 жетонов «Разыскивается»
- 10 пластиковых жетонов Влияния и Флогистона (по два на цвет каждого игрока)
- 100 жетонов Пиастров Гильдии (далее ПГ):
 - 25* 1ПГ
 - 25* 5ПГ
 - 25* 10ПГ
 - 15* 50ПГ
 - 10* 100ПГ
- 80 Бочек товаров (7 разных цветов)
- 20 Бочек «слизи»
- 5 маркеров обмена товаров (для таблицы обмена товаров)
- 15 шестиугольных кубиков (5 цветов)

Цель игры

Игру выигрывает игрок с наибольшим количеством влияния на треке Гильдии. Игроки могут покупать влияние с помощью Пиастров гильдии, которые они могут накапливать, ведя торговлю между различными небесными регионами.

Подготовка игры

Используйте данную пошаговую инструкцию для подготовки игры «Небесные торговцы»:

- Создайте игровое поле: Перемешайте все 14 тайлов регионов рубашкой вверх. Раздайте их, не переворачивая, поровну, насколько это возможно между всеми игроками. В зависимости от количества игроков, участвующих в игре, некоторые из них могут получить больше тайлов чем другие.

Игрок, которому достался тайл Вулкана, размещает его картинкой вверх в центральной зоне игрового поля. Этот игрок становится Первым игроком и получает карту Первого игрока.

Начиная с игрока, сидящего слева от Первого, все оставшиеся игроки по очереди выкладывают свои тайлы на игровое поле, при этом они должны быть соединены с уже лежащими на игровом поле хотя бы по одной стороне.

Вдоль трех граней на каждом тайле изображены красные или коричневые стрелки, тайлы должны соединяться таким образом, чтобы грани со стрелками соединялись друг с другом. При этом стрелки должны быть разных цветов. Например, тайл с красной стрелкой должен соединяться с тайлом с коричневой стрелкой. Но тайл с красной стрелкой не может соединяться с другим тайлом с красной стрелкой, то же самое и с коричневыми стрелками.

Расположение тайлов регионов



Важно: Тайлы Воздушного коридора не могут быть расположены рядом с Вулканом. Также между двумя тайлами коридоров должно быть как минимум пять другим тайлов

Игроки продолжают по очереди складывать карту до тех пор пока у всех не закончатся тайлы. Если игроку некуда поместить свой тайл, то он пропускает ход. После того как все 14 тайлов выложены на стол, игровое поле готово.

• **Подготовьте игровую зону:**

- Распределите следующие компоненты в зоне досягаемости всех игроков рядом с игровым полем.
- Разместите карты экипажа лицевой стороной вверх, распределите их по видам
- Разместите Таблицу обмена товаров и Трек Небесной Гильдии, рядом с игровым полем
- Расположите все товары и бочки со «слизью», рассортировав их по цветам
- Расположите все ПГ по их ценности
- Разместите жетоны «Разыскивается»
- Подготовьте Таблицу обмена товаров. Установите начальные цены на товары, разместив маркеры товаров (в соответствии с цветом), маркеры слизи и черного рынка в крайних левых ячейках.

- Подготовьте колоду Злого ветра. Возьмите карту «День торговцев» из колоды злого ветра, перемешайте остальную колоду, а потом вложите «День торговцев» лицом вверх в середину колоды Злого ветра.

- Разместите колоду повреждений. Перемешайте и расположите колоду повреждений рубашкой вверх рядом с игровым полем.

- Выберите Небесного торговца, за которого вы будете играть. После этого каждый игрок выбирает себе планшет корабля, а также следующее:

- Фигурку Небесного торговца
- 3 кубика, соответствующего цвета
- 20 Пиастров Небесной Гильдии (далее ПГ)
- Одного члена экипажа Небесного корабля, который должен быть помещен в четвертый, пятый или шестой трюмный отсек корабля.

- Два маркера - влияния и флогистона. Маркер флогистона должен быть расположен на отметке 10, на треке запасов топлива. Маркер влияния располагается на 0 на треке влияния Гильдии.

Важно: Игроки, вправе держать в секрете количество ПГ, которыми они обладают.

- Выберите казначея. Решите, кто из игроков будет казначеем: Этот игрок будет руководить всеми сделками купли-продажи между игроками и банком. Он также раздает карты экипажа, товаров и ПГ.

- Выберите город, где вы начнете играть: Каждый игрок бросает кубик и располагает своего торговца в городе с числом, соответствующим выпавшему на кубике.

Например: Барон Кетто фон Перукс выбросил на кубике 6, это значит, что его фигурка начнет игру в тайле города шестого класса.

Важно: В одном тайле города игру может начать неограниченное количество торговцев.

Схема планшета небесного корабля



На планшете каждого Небесного корабля мы можем видеть 6 трюмов (отмеченных цифрами от 1 до 6), в которых игроки могут держать: товары, «слизь», карты членов экипажа и игровые карты. Также на нем изображен запас флогистона, который служит для контроля потребляемого флогистона.

Схема подготовки игрового поля



1. Игровое поле
2. Карты членов экипажа
3. Карты Злого ветра
4. Таблица обмена товаров
5. Карты повреждений

6. Трек влияния гильдии
7. Жетоны «Разыскивается»
8. Жетоны товаров и слизи
9. Пиастры Гильдии

Игровой Тур

Игра «Небесные торговцы» проходит в несколько туров. В ходе тура, игра идет по часовой стрелке и игроки ходят по очереди. Каждый тур завершается Советом Небесной Гильдии, в котором принимают участие все игроки. Тот кто владеет картой Первого игрока, всегда ходит первым в начале раунда.

Ход каждого игрока разделен на четыре фазы, которые должны играть в следующем порядке:

- 1) Порыв Злого ветра
- 2) Перелет Небесного корабля
- 3) Сброс груза или экипажа
- 4) Выберите одно из перечисленных действий
 - Торговля
 - Сбор полезных ископаемых
 - Разработка облаков
 - Атака

Фазы 2, 3 и 4 должны быть завершены в течении 2 минут(для контроля воспользуйтесь часами). Когда игрок завершает свой ход или заканчивается время игрок слева от него начинает свой ход.

После того как все игроки сделали по одному ходу, начинается Совет небесной Гильдии. Когда Совет завершается, игрок, который ходил первым в этом туре, передает карточку Первого игрока сидящему слева от него и этот игрок начинает следующий тур.



Фаза 1. Порыв Злого ветра

Во время этой фазы, игрок должен открыть верхнюю карту из колоды Злых ветров, и вслух прочитать ее всем игрокам. После выполнения условий, написанных на карте, расположите ее лицом вверх в колоде отбоя.

На некоторых картах Злого ветра, в правом левом углу может быть указана их боевая мощь. Эта мощь используется в случае, когда карты атакуют торговцев

Важно: После того как игрок завершил эту фазу, запускается таймер и фазы 2, 3 и 4 должны быть завершены в течении двух минут.



Фаза 2. Перелет Небесного корабля

Во время этой фазы игрок может переместить свой корабль на расстояние до пяти тайлов. Для этого ему нужно потратить количество флогистона из корабельного запаса, соответствующее количеству тайлов, на которые игрок желает переместиться (Смотри таблицу «Потребление флогистона» на странице 20, чтобы определить сколько флогистона должен потратить игрок на передвижение.)

Чтобы передвинуть корабль, игрок должен выполнить следующие шаги:

- 1) **Объявить расстояние перелета:** Игрок заявляет на какое количество тайлов он собирается передвинуться.
- 2) **Рассчитать затраты флогистона:** Игрок изымает из своего запаса количество флогистона, необходимое для перелета (согласно таблице «Потребление флогистона»). Передвиньте маркер запаса флогистона влево на число единиц равное затраченному флогистону.
- 3) **Совершить перелет:** Игрок передвигает фигурку своего Небесного торговца, на расстояние, заявленное в шаге «Объявление расстояния».

У игрока должно быть достаточно флогистона для перемещения на заявленную дистанцию. Если он не обладает достаточным запасом, игрок не может совершить перелет. Когда запас падает до нуля, игрок обязан добыть еще флогистона, купив его, или занявшись разработкой облаков.

Игрок имеет право и вовсе не передвигать свой корабль.

Пример: Пинг Чан обладает 8 единицами флогистона. Он собирается передвинуться на четыре тайла, что обойдется ему в 5 единиц флогистона. Перед началом движения он помещает маркер на положение «3» на треке запаса флогистона.

Потребление флогистона

TILES MOVED	PHLOGISTON SPENT
0	0
1	1
2	2
3	3
4	5
5	10

Тайлы Воздушных коридоров

Тайлы Коридоров ветров позволяют небесным торговцам быстро перемещаться по игровому полю. Когда игрок попадает на тайл Коридора, он может выбрать продолжит ли он движение по стандартной схеме (как если бы он двигался через тайл «Пустынные земли»), или переместится на второй тайл Коридора. При «перепрыгивании» с одного тайла на другой, пропущенные земли не учитываются при расчете затраченного флогистона.

Перемещение сквозь Воздушный коридор



Пример: Конт Арнауд дэ Робеллек начинает свой ход в тайле города. Он заявляет, что собирается переместиться на три тайла и вычитает три единицы флогистона из своего запаса. После этого он перемещается на прилегающий тайл Коридора Ветров, перепрыгивает на другой тайл Коридора и перемещается в прилегающий город.

Фаза 3: Сброс товаров и/или экипажа.

В ходе этой фазы активный игрок может сбросить любой груз из своих трюмов (включая легальные товары, слизь или грог) для того, чтобы освободить место в трюме. Также вы можете сбросить карты экипажа. Все сброшенные товары или карты возвращаются в сокровищницу без получения пиастров гильдии.

Важно: Если игрок сбрасывает слизь на тайле города, он получает один жетон «Разыскивается».



Фаза 4: Выберите одно из четырех действий.

В ходе этой фазы активный игрок может выполнить одно из следующих действий:

- Торговля (может быть использовано только в городе)
- Сбор минералов
- Разработка облаков
- Нападение на другие летающие корабли

Торговля

Если Небесный торговец игрока находится на тайле города (неважно двигался он в этом ходу или нет), он может торговать. Он может совершать все нижеприведенное, в любом порядке и сколько угодно раз:

- Покупать/продавать груз
- Покупать/продавать флогистон
- Нанимать/увольнять экипаж
- Загружать корабль слизью
- Перераспределять груз в трюмах
- Ремонтировать судно
- Увеличивать емкость трюмов

Покупка грузов

Каждый город торгует определенным типом товаров. Этот тип указан на тайле города. Например, город первого класса продает товары только первого класса.

Чтобы купить товары, небесный торговец должен находиться на тайле города. Он должен выплатить цену согласно цене выделенной маркером товаров на «Таблице обмена товаров». Цена в таблице указана за одну бочку товара, и игрок может купить так много груза, как ему позволяют средства и объем трюма. Игрок берет купленные товары из сокровищницы и размещает их в своем трюме. Пиастры, которыми оплатили этот товар, должны быть помещены в сокровищницу.

The astute
Abacuc Mangold



COMMODITIES EXCHANGE

IVE	 Class 1 Mobs	 1	2	3	4	5	Price
IVE	 Class 2 Food	2	 4	6	8	10	Price
IVE	 Class 3 Textiles	3	6	9	 12	15	Price
IVE	 Class 4	4	8	 12	16	20	Price

Пример: маркер товаров второго класса находится на второй позиции на треке обмена товаров. Каждый товар второго класса будет стоить 4 пиастра гильдии.

Складирование грузов

Каждый отсек трюма вмещает в себя до двух бочек товаров, и оба этих товара должны быть одного класса. Это значит, что игрок не может одновременно хранить разные виды товаров в одном отсеке. Товар должен быть расположен в трюмах таким образом, чтобы все игроки могли его видеть.

Продажа грузов

Если фигурка Небесного торговца ходящего игрока находится на тайле города, он может продавать товары из своих трюмов. За каждую проданную бочку, игрок получает пиастры, согласно цене указанной маркером товара в Таблице обмена. Он может продать так много товаров каждого класса, как ему позволяет содержимое его трюмов. Единственным ограничением является правило, по которому игрок не может продавать товар экспортируемый городом. Например, если Небесный торговец находится в городе класса 3, то он не может продавать товары третьего класса. Все проданные товары игрок возвращает в сокровищницу, откуда же он берет и заработанные пиастры. Важно: Если в игровом запасе больше нет необходимых товаров (включая грог, смотри «Покупка и продажа грога»), игроки не могут покупать эти товары, пока они снова не освободятся.

Покупка и продажа грога

Самым выгодным, но и самым опасным средством заработка является торговля грогом, который объявлен вне закона. Грог – это немного токсичный побочный продукт перегонки флогистона. Игроки могут купить грог только в Бухте Пиратов, по цене, указанной маркером Черного рынка в Таблице обмена товаров. И за ту же цену грог может продаваться в каждом городе.

Важно: Некоторые карты Злого ветра атакуют только игроков с грогом на борту!



Покупка и продажа флогистона

Во время своего хода, игрок может покупать флогистон в любом городе (включая Двойной город и Бухту Пиратов), при этом, цена на флогистон всегда равняется одному пиастру за единицу топлива. Максимальный запас флогистона, который может нести каждый летающий корабль, составляет десять единиц. Игроки могут продавать свой флогистон в городах по фиксированной цене в один пиастр.



Наем и увольнение экипажа

В свой ход игрок может нанять одного или более членов команды в любом городе. Игрок может нанимать только карты из сокровищницы. Цена найма указана в правом нижнем углу Карт экипажа. Когда игрок нанимает кого-либо, он должен разместить его в одном из своих трюмов. На каждой карте, в верхнем левом углу, есть цифра. Эти цифры обозначают, какие трюмы может занимать эта карта. Каждый трюм может содержать только одну карту экипажа, в этот трюм нельзя складировать больше ни товары, ни слизь.

Пример: На карте «Авиатор» в левом верхнем углу указаны цифры «4,5,6» это означает, что эта карта может занимать отсеки 4,5 или 6. Ее нельзя размещать в отсеках 1,2 или 3.

Важно: Добавление на корабль экипажа будет уменьшать его грузоподъемность. Трюмы будут заняты и он сможет перевозить меньше товаров.

Наряду с набором экипажа игрок также может уволить любое количество экипажа корабля и вернуть их карты в сокровищницу. За это игрок получает половину цены карты. Карты экипажа удаленные из трюмов по любой причине возвращаются в сокровищницу, где они будут ждать новых нанимателей.

Контракты на вывоз «слизи»

Использование флогистона для снабжения городов энергией приводит к образованию токсичного побочного продукта известного как «слизь». Вывоз слизи за пределы города может стать прибыльным источником дохода, но вместе с этим слизь может стать причиной заражения и болезней на борту летающего корабля.

Игрок может загрузить слизь на борт, когда его корабль находится в городе. В каждый трюм вмещается до двух бочек слизи (слизь не может храниться вместе с другими товарами в одном отсеке). Когда игрок загружает слизь на свой корабль, он немедленно получает золото из сокровищницы, рыночная стоимость слизи определяется в соответствии с курсом Обмена слизи, на Таблице обмена товаров.

Пример: Герцог Сказзу Милинго взял на борт 5 бочек слизи, когда цена на нее составляет 2 пиастра за бочку (так как маркер находится на цифре «2» на треке обмена слизи). Он получает 10 пиастров из сокровищницы.

Игроки могут скинуть слизь на любом тайле, во время фазы Сброса груза (Смотри: «Фаза сброса груза или экипажа» на стр. 21). Слизь не может быть продана за пиастры.

Важно! Если игрок сбросит слизь в городе, он должен взять жетон «Разыскивается»

Токсичные повреждения!

Будьте аккуратны! Карта Злого ветра «Токсичные повреждения» вызывают повреждения в трюмах летающих кораблей, в которых содержится две или более бочек слизи.



Перераспределение грузов

В свой ход игрок может перераспределить свои грузы, экипаж и слизь по отсекам трюма, но инвентаризация должна проходить с учетом ограниченной вместимости трюмов. Игрок может увеличить емкость своих трюмов, купив карту улучшений «Увеличение трюма» (смотри «Увеличение трюма» ниже).

Ремонт повреждений

Во время своего хода игрок может отремонтировать повреждения, которые его корабль получил в бою. Игрок должен оплатить стоимость ремонта повреждений, которые он хочет исправить. После оплаты он замешивает карту повреждений обратно в колоду повреждений.



Увеличение трюмов

В свой ход игрок может улучшить трюмные отсеки своего корабля, посредством покупки карт «Улучшение трюма».

Такие карты игрок может купить в любом городе.

Эти карты позволяют игроку держать до четырех товаров одного типа в одном отсеке, в котором расположена эта карта. Цена указана в нижнем правом углу карты.

На каждой карте этого типа, в левом верхнем углу, есть цифры.

Эти цифры указывают отсеки, в которых могут быть применены эти улучшения.

Каждый трюм может быть улучшен только один раз,

и после этого вы больше не можете размещать там карты экипажа.

Вместе с покупкой карт улучшений, игрок может продавать любое их количество.

При этом карты возвращаются в сокровищницу, и игрок получает половину их стоимости. Любая карта улучшений снятая с корабля, по каким либо причинам, должна быть помещена в сокровищницу, где она будет ждать новых покупателей.



Сбор минералов

В течение своего хода, игрок, находящийся в городе, может заняться поиском минералов в окрестностях города. Общее количество минералов (товары первого класса), которые игрок может загрузить на борт своего корабля, ограничивается лишь наличием свободного места в трюме. Игрок берет товары из сокровищницы и располагает их в своих трюмах. Эти товары расцениваются как обычные товары первого класса.

Если на обоих кубиках выпал дубль, то игрок дополнительно получает бочку ценных драгоценностей (товар 6 класса).

Пример: Абакус Мангольд объявил о добыче минералов, и на кубиках ему выпало две четверки. Он может взять из сокровищницы восемь товаров первого класса и один товар шестого класса.

Добыча флогистона

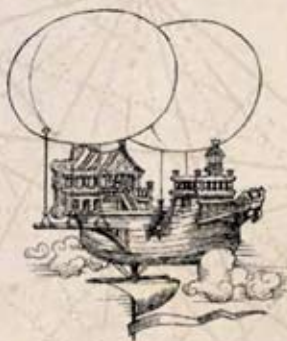
Небольшое количество флогистона можно найти где угодно. Небесные корабли оборудованы специальными «аккумуляторами», которые могут осуществлять выделение и сжигание флогистона, содержащегося в облаках.

Игрок бросает один шестигранный кубик и добавляет в свой запас количество флогистона, согласно выпавшему на нем числу. Флогистон можно добывать на любом тайле.

Добыча флогистона на тайле «Гейзер флогистона»



Игрок, который начинает добычу флогистона, в то время, когда его Небесный торговец находится на тайле «Гейзер флогистона» имеет возможность добыть гораздо больше топлива. Он должен бросить два шестигранных кубика и увеличить свой запас в соответствии с результатами на кубике.



Нападение на другие летающие корабли

Когда две или более фигурки Небесных торговцев оказываются на одном тайле, игрок, который сейчас ходит, может выбрать своим действием нападение на корабль другого игрока. В свой ход, перед нападением, игрок может попробовать договориться со своей жертвой и взять выкуп в место нападения. Выкуп может состоять из любого сочетания следующих товаров.

- Пиастры
- Карты экипажа
- Слизь
- Товары

Если атакуемый игрок не соглашается с этими условиями, то игроки немедленно переходят к сражению. В конце каждого тура сражения игрок может сдаться и удовлетворить условия нападавшего и этим завершить сражение. Тем не менее, в начале каждого тура сражения, до броска кубиков, атакующий игрок может изменить свои требования, ужесточить их или же наоборот уменьшить.

Если у защищающегося игрока нет жетонов «Разыскивается», то нападение на его корабль расценивается как «Пиратство». Если же защищающийся игрок разыскивается законом, то атакующий его игрок может получить награду, в случае если решит уничтожить корабль разыскиваемого торговца.

Важно: Если игрок совершает акт пиратства, даже если сражения не произошло, он должен получить жетон «Разыскивается».

Важно: Когда игрок нападает на другого игрока, его ход более не ограничивается двумя минутами.

Сражение

Сражение может начаться двумя способами:

- Карты злого ветра – Когда игрок использует карту Злого ветра, она может напасть на него
- Нападение другого летающего корабля – Когда два игрока оказываются на одном и том же тайле, один из них может напасть на другого в четвертой фазе своего хода

Ход сражения

Сражение разделено на серию раундов. Каждый раунд сражения разделен на четыре этапа:

1. Сбор экипажа: Атакующий игрок выбирает одну карту члена экипажа, которую будет использовать в этом раунде. Потом защищающийся игрок делает то же самое.
2. Бросок боевого кубика: Атакующий игрок бросает один кубик, известный как Боевой кубик, и добавляет Боевую силу карты экипажа, которую он объявил в первом этапе. Сумма этих двух значений известна как Боевая мощь игрока. Потом защищающийся игрок делает то же самое.
3. Нанесение урона: Игрок, чья общая боевая мощь выше, объявляется победителем и наносит своему оппоненту одну единицу урона (Смотри «Повреждения» ниже). Если же боевая мощь игроков равна, то они оба получают по одной единице урона.
4. Погоня/Отступление: Теперь атакующий игрок должен решить, желает ли он отступить и этим закончить сражение, или продолжить атаку и провести еще один раунд. Защищающийся игрок не может отступать. Тем не менее, будучи атакованным другим игроком, защищающийся игрок может решить удовлетворить условиям нападающего.

Повреждения

Каждый раз, когда игрок получает урон, он должен вытянуть одну карту повреждений и показать ее остальным игрокам. В колоде могут быть следующие карты:

- «Легкие повреждения», их ремонт будет стоить 5 пиастров гильдии
- «Средние повреждения», их ремонт обойдется игроку в 10 пиастров
- «Тяжелые повреждения» самые серьезные и их ремонт будет стоить 25 пиастров

Бросьте один кубик, чтобы определить, какой из отсеков трюма поврежден. Положите карту повреждений сверху на отсек, номер которого выпал на кубике. Если этот отсек уже поврежден, то расположите карту повреждений на старшем по номеру и не поврежденном отсеке трюма. Например: Если на кубике выпало три, а третий отсек уже поврежден, то вам придется расположить карту повреждений на четвертом отсеке. Если же выпало четыре и четвертый уже поврежден, то карта ложится на пятый отсек и тд. Если же шестой отсек поврежден, то следующая карта повреждений кладется на первый отсек и тд. Когда отсек повреждается, то все товары, слизь и карты экипажа уничтожаются (верните их в сокровищницу). Поврежденный отсек не может хранить ничего, пока он не будет отремонтирован

Сражение с картами злого ветра

Некоторые карты злого ветра могут атаковать небесных торговцев. Когда Карта злого ветра нападет на игрока, она расценивается как атакующая сторона и ее контролирует игрок, сидящий слева от активно-го игрока.

Карты Злого ветра, способные нападать на игроков обладают боевой силой, указанной в левом верхнем углу карты. Эта сила прибавляется к значению, выпавшему на кубике, и их сумма является боевой мощью это карты.

Важно: Карты злого ветра не могут отступить, они продолжают атаковать пока не получат одно повреждение или не будут уничтожены!

Пример сражения

Первый раунд сражения

Герцог Сказзу Милинго, разыскиваемый торговец, был атакован Небесным патрулем! На борту Герцога Сказзу имеется два члена экипажа: «Канонир» и «Искусный авиатор».



1. Небесный патруль имеет боевую силу +3. Герцог Сказзу решает обороняться с помощью «Искусного авиатора», чья боевая сила равна +2
2. Небесный патруль является атакующей стороной. Игрок, сидящий слева, берет на себя контроль над Небесным патрулем. Он кидает боевой кубик и выбрасывает на нем «2», добавляет это значение к боевой силе небесного патруля и в итоге боевая мощь равняется 5. Теперь ход переходит к Герцогу Сказзу, который является защитником. Он бросает боевой кубик, ему выпадает единица. Добавление боевой силы «Искусного авиатора» (+2) дает боевую мощь равную трем.

3. Герцог Сказзу проигрывает первый боевой раунд и получает одну единицу урона. Затем он тянет одну карту повреждений и кидает кубик, чтобы узнать, какой из отсеков поврежден. Результат броска кубика равен шести, так что карту повреждений располагается на шестом отсеке, а так же убивает «Искусного авиатора».

4. Как и все Карты злого ветра, Небесный патруль не может отступить, поэтому необходимо провести новый раунд



Второй раунд сражения

1. На этот раз Герцог Сказзу объявляет, что он выбирает «Канонира»
2. Игрок, сидящий слева от Герцога Сказзу, выбрасывает «5» на боевом кубике. Боевая мощь небесного патруля равна восьми. Герцог Сказзу выбрасывает на кубике «6». Теперь он должен вернуть «Канонира» в сокровищницу. Его общая мощь равна 9, 6 от кубика и 3 от карты экипажа.
3. Герцог Сказзу выигрывает сражение и уничтожает корабль Небесного патруля.

Вылетевшие с небес

Небесные корабли очень крепки, но даже они могут быть разрушены. Если все шесть отсеков трюма повреждены, то корабль считается уничтоженным. Игрок пропускает остаток своего хода и немедленно скидывает все игровое имущество, каким он владеет, включая жетоны «Разыскивается» и карты Злого ветра.

Важно: Игроки не теряют накопленное ими влияние при уничтожении их корабля. (смотри «Покупка влияния»)

В свой следующий ход игрок может продолжить игру, получив новый корабль и все полагающиеся в начале игры ресурсы. Он также получает выплаты от страховой компании или благотворительного фонда (смотри ниже).

Страховка и благотворительность

Когда корабль игрока уничтожается, его страховая компания выплачивает ему золото, в размере половины от имевшегося у него на момент уничтожения судна. Если у игрока не было денег, то все игроки должны сделать денежное пожертвование в размере 10 ПГ, в пользу этого игрока. Если у кого то из игроков не окажется нужной суммы, то его пожертвование выплатит сокровищница.



Жетоны «Разыскивается»

Каждый раз, когда игрок нарушает закон, он должен взять один жетон. Преступлениями являются:

- Акт пиратства (смотри «Нападение на другие Небесные корабли»)
- Сброс слизи над городами (смотри «Сброс грузов/слизи»)
- Победа над картой злого ветра «Маршал авиации»

Важно: Остальные игроки должны видеть все жетоны «Разыскивается», которыми обладает игрок

Разыскиваемые торговцы

Любой торговец, который обладает одним или более жетоном «Разыскивается» считается, торговцем вне закона. Любой игрок, который уничтожит корабль разыскиваемого торговца (повредит последний шестой отсек), немедленно получает награду в размере 50 ПГ за каждый жетон, который был у уничтоженного игрока.

Нападение на разыскиваемого игрока с целью получения награды не считается актом пиратства (смотри «Нападение на другие летающие корабли»). Разыскиваемый игрок не может получать награды.

Важно: Во время Дня торговцев игроки могут скинуть жетоны «Разыскивается», заплатив по 25 ПГ за каждый (смотри «День торговцев»)



Совет Гильдии

Небесная гильдия контролирует стоимость товаров по всему миру. Через определенные промежутки времени, самые влиятельные члены гильдии встречаются, чтобы обсудить и установить цены на товары.

Как только все игроки завершили свои ходы, начинается Совет гильдии. Все игроки принимают участие в совете, активно пытаясь изменить цены на товары.

Совет гильдии разделен на пять шагов:

1. Переговоры
2. Инвестиции
3. Недостаток/Избыток
4. Покупка влияния
5. Завершение совета.



The austere
Comte Arnau
de Rodell



Шаг первый: Переговоры

У совета есть только две минуты на переговоры. Используйте таймер, чтобы следить за временем.

Следуйте этим трем шагам:

1. Каждый игрок бросает все три своих кубика и демонстрирует результат. Эти кубики будут использованы во время фазы Инвестиций для регулировки цен на различные товары. Важно: Если игрок достиг желтых или оранжевых полей на Треке влияния Гильдии, он может выбрать значение одного или двух своих кубиков перед броском оставшихся (смотри «Контроль рынка»)
2. Первый игрок запускает двух минутный отсчет
3. За эти две минуты игроки могут договариваться друг с другом, пытаясь продать или купить кубики, игроки также могут отдать бесплатно или взять обещание, что другой игрок использует кубики определенным способом. Игроки могут предлагать любое количество пиастров, товаров или карт экипажа, которым они обладают. Другими словами, игроки должны использовать свои лучшие навыки торговли для того чтобы получить то, что они желают.

Разместите все обменные/купленные кубики в зоне покупок игрока. Они будут использованы в фазе инвестиций.

Три одинаковых результата на кубиках

Если при броске кубиков у игрока выпало три одинаковых результата, маркер соответствующего товара (на треке обмена товаров) немедленно перемещается на три деления вперед. После этого игрок должен перебросить свои кубики и использовать этот результат во время инвестиций (смотри «Инвестиции в товары»). В редких случаях, когда игроку во второй раз выпадают три одинаковых значения, игрок должен снова передвинуть маркер соответствующего товара вперед (даже если выпало то же самое число) и после этого снова бросить кубики.

Пример: Игрок бросает три кубика и результат на каждом равен «6». Маркер товаров шестого класса перемещается вперед на три позиции. После этого игрок перекидывает кубики и проводит инвестиции согласно новому результату.

Разбор таблицы обмена товаров

COMMODITIES EXCHANGE		1	2	3	4	5	6
Wheat	10	20	30	40	50	60	70
Barley	10	20	30	40	50	60	70
Oats	10	20	30	40	50	60	70
Rye	10	20	30	40	50	60	70
Spices	10	20	30	40	50	60	70
Wool	10	20	30	40	50	60	70
Iron	10	20	30	40	50	60	70
Gold	10	20	30	40	50	60	70
Slime	10	20	30	40	50	60	70
Grog	10	20	30	40	50	60	70

Таблица обмена товаров разделена на три секции. Верхняя секция показывает цены на товары (классы 1-6). Курс обмена слизи показывает, как много готовы заплатить города за то, чтобы избавиться от слизи. Нижняя таблица показывает цены на грог.

Шаг второй: Инвестиции

После того как две минуты прошли, все переговоры прекращаются. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок должен расположить все кубики, которые у него есть на данный момент, в игровой зоне на таблице обмена товаров. Каждый кубик может быть расположен в «положительной» или «отрицательной» клетке, в ряду товара, чей класс соответствует числу, выпавшему на кубике.

Пример: Барон Кетто фон Перукс обладает кубиками с результатами «1», «4» и «5». Он должен расположить их, в положительных или отрицательных клетках для классов 1, 4 и 5 соответственно.

После того, как все игроки расположили свои кубики, цены на товары изменяются в зависимости от типа товара и расположения кубиков. Цены на товары должны изменяться в следующем порядке

1. Товары
2. Слизь
3. Грог

Важно: Каждый кубик, который не может быть использован по назначению, должен быть сброшен (смотри «Пределы инвестиций» ниже).

Инвестиции в товары (1,2,3,4,5 и 6 класса)

После того как все игроки расположили, маркеры товаров для каждого класса сдвигаются вперед или назад в зависимости от количества кубиков, результат которых соответствует этому классу, выложенных на трек обмена. Каждый кубик на «отрицательном» поле смещает маркер на одно деление назад, и соответственно каждый положительный кубик смещает маркер на одно деление вверх.

Чтобы передвинуть маркеры определите разницу между количеством кубиков на положительном и отрицательном поле, а потом передвиньте маркер.

Важно: Передвиньте маркер на количество клеток, равное разнице между положительными и отрицательными кубиками. Не передвигайте согласно количеству кубиков преобладающего типа!

Пределы инвестиций

На полях инвестиций для каждого класса, изображено различное количество игральных кубиков, эти кубики показывают максимальное количество кубиков, которое может быть размещено на данных полях.

- Для товаров 1 и 2 класса максимальным числом кубиков будет являться по четыре штуки в положительной и отрицательной клетке.
- Товары 3 и 4 класса могут иметь до трех кубиков
- Товары 5 и 6 класса до двух

Обмен слизи

Ценность слизи изменяется в зависимости от количества кубиков, использованных во время стадии Совета гильдии:

- Если в таблице обмена преобладают «отрицательные» кубики то маркер курса обмена слизи движется на одну единицу назад
- Если в таблице обмена преобладают «положительные» кубики то маркер курса обмена слизи движется на одну единицу вперед
- Если же на поле одинаковое количество положительных и отрицательных кубиков равно, то маркер остается в своем положении

Черный рынок

Цена грога на Черном рынке меняется в зависимости от общих тенденций на рынке других товаров, поэтому курс грога может быть довольно непредсказуемым:

- Маркер Черного рынка перемещается согласно разнице между суммой всех положительных и отрицательных значений. Если положительных кубиков больше, то цена на грог растет, если больше отрицательных, то цена падает.

Стабилизация рынка

Трек каждого класса имеет свои минимальные и максимальные значения. Если маркер этого класса выходит за пределы этих значений, за пределы доступных клеток, то он должен «откатиться» по этому треку в противоположном направлении, пока он не пройдет необходимое количество клеток.

Пример: Если маркер товаров первого класса расположен на цене в 2 пиастра и при этом должен переместиться на три единицы назад, маркер перемещается на одно деление влево, а потом «откатывается» на два деления вправо, достигнув финальной стоимости в 3 пиастра.

Важно: Закон стабилизации рынка также работает при изменении рынка посредством влияния карт злого ветра

Пример проведения Совета Гильдии

Абакус Мангольд (красный игрок), Пинг Чан (зеленый игрок) и Герцог Сказзу (желтый игрок) начинают фазу Переговоров броском кубиков. Абакусу выпало «2», «4» и «5», Пинг Чану «3», «6» и «6», а Герцогу Сказзу «2», «4» и «4».

Пинг Чан хотел бы понизить цену на товары 4 класса, так как он хочет, в следующем ходу заполнить свои трюмы. Он видит, что трюмы Герцога Сказзу заполнены товарами 3 класса, поэтому он предлагает поменять свою «тройку» на одну из «четверюк» Герцога Сказзу. Герцог Сказзу соглашается и они производят обмен.

Абакус Мангольд замечает возможность продать свою «четверку» и спрашивает Пинг Чана, сколько золота он готов за нее отдать. Но вместо золота Пинг Чан предлагает ему карту «Авиатора». Абакус соглашается и Пинг Чан отдает карту экипажа Абакусу и забирает кубик с «четверкой».

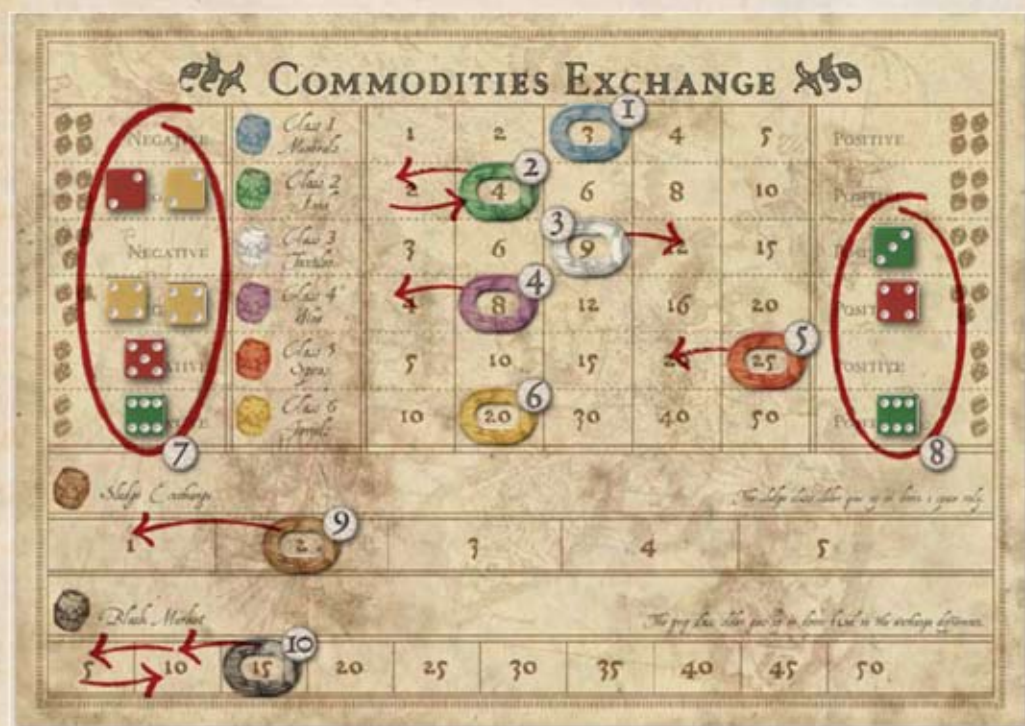
После того, как две минуты прошли, переговоры завершаются, и игроки по очереди выкладывают свои кубики. Герцог Сказзу первый игрок и сейчас у него на руках «2», «3» и «4». Он кладет свою двойку на отрицательную клетку товаров второго класса, а «3» и «4» на положительные клетки товаров третьего и четвертого класса соответственно.

Пинг Чан ходит следующим, и теперь у него две «четверки» и две «шестерки». Он кладет свои две «четверки» на отрицательное поле четвертого класса, в качестве противовеса «четверке», которую ранее положил Герцог Сказзу. Потом он кладет одну «шестерку» в отрицательное, а одну в положительное поле шестого класса.

У Абакуса Мангольда осталось только два кубика: «2» и «5». Он кладет свою «двойку» на отрицательное поле второго класса и «пятерку» на отрицательное поле пятого класса.

На этой стадии, игроки регулируют цены на все товары, основываясь на разницу между количеством кубиков в отрицательных и положительных полях. Результатом является:

- Цена на товары первого класса не меняется, и остается равной 3 пиастрам
- Цена на товары второго класса опускается на одну позицию, а потом откатывается на одну позицию назад и остается равной 4 пиастрам
- Цена на товары третьего класса увеличивается на одну позицию и достигает 12 пиастров
- Цена на товары четвертого класса упадут на одно деление до 4 пиастров
- Цены на товары 5 класса упадут на одно деление до 20 пиастров
- Цены на товары 6 класса не изменятся и сохраняются на отметке в 20 пиастров



Потом игроки передвигают цены на слизь и гроз. Шесть кубиков было сыграно в отрицательные поля и только три в положительные. И так, большие кубиков в отрицательных полях значит, маркер цены слизь переместится на одно деление влево.

Разница между количеством положительных и отрицательных кубиков равна трем, следовательно, цена на гроз на черном рынке упадет (так как отрицательных кубиков больше) на три деления. Маркер перемещается на два деления влево, а затем откатывается на одно и в итоге цена на гроз равна 10 пиастр.

Шаг третий: Дефицит и переизбыток товаров

Каждый раунд, цены на некоторые товары могут меняться независимо от инвестиций посредством рыночных колебаний, лежащих вне сферы контроля игроков. После того, как проведены все инвестиции, первый игрок определяет, дефицит какого товара будет наблюдаться в следующем ходу, посредством броска одного кубика. Товар класса, номер которого выпал на кубике, немедленно перемещается на одно положение вперед на треке обмена товаров. После этого первый игрок определяет, какой товар будет в избытке, он снова бросает кубик и товар, выпавшего на кубике класса перемещается на одну единицу назад.

Пример: Герцог Сказзу бросает один кубик, чтобы определить дефицитный товар, ему выпадает «6», он передвигает маркер товара шестого класса на одну единицу вперед. Потом он кидает кубик, чтобы определить избыток, ему выпадает «3», он передвигает маркер товара третьего класса на одну единицу назад.

Шаг четвертый: Покупка влияния

После того как все цены изменены, у игроков появляется возможность купить влияние в Небесной гильдии. Влияние, которым обладают игроки, отслеживается на Треке влияния. Начиная с первого игрока, каждый игрок может купить так много очков влияния как ему позволяют финансы:

- Голубые ячейки влияния стоят 5 пиастров
- Желтые ячейки влияния стоят 10 пиастров
- Оранжевые ячейки влияния обойдутся игроку в 15 пиастров



Игрок не может покупать больше 50 единиц влияния. Если два игрока одновременно набирают 50 единиц, то победитель определяется согласно правилам, указанным в «Конец игры»

Рыночный контроль

Когда игроки накапливают влияние в Небесной гильдии, они получают возможность контролировать рынок и цены на товары. Перед тем как игроки бросят свои кубики во время фазы инвестиций в ходе Совета гильдии, проверьте их положение на Треке влияния.

- ☑ Если маркер влияния игрока находится на желтой клетке, он может выбрать значение на одном из своих кубиков и кидать остальные.
- ☑ Если маркер влияния игрока находится на оранжевой клетке, он может выбрать значение на двух своих кубиках и кинуть только один оставшийся.

После этого игрок может продолжить переговоры.

Важно: Если одновременно несколько игроков находятся в желтой/оранжевой зоне трека влияния, значения на своих кубиках они должны выбирать в порядке очереди.

Пример: Арнауд дэ Роделек достиг клетки «34» на треке влияния (желтая зона) и Герцог Сказзу достиг клетки «46» (оранжевая зона). Во время следующей фазы инвестиций, Арнауд является первым в очереди. Он планирует закупать товар четвертого класса, и поэтому будет пытаться уменьшить цену на этот товар. Он выбирает значение для одного из своих кубиков равное четырем. Герцог Сказзу идет следующим по очереди и выбирает одно значение кубика равное «3», чтобы получить лучшие цены на товары третьего класса. А для второго своего кубика он выбирает «4», в надежде разрушить планы Арнауда.

Шаг пятый: Завершение совета

После того как все игроки имели возможность купить влияние, Совет Небесной гильдии завершается. Первый игрок передает карту первого игрока своему соседу слева, который становится новым первым игроком на следующий раунд. Новый раунд начинается и игра продолжается по часовой стрелке.

Конец игры

Раунд, в котором один из игроков, в чьем трюме нет слизи, достигает отметки в 50 единиц влияния на Треке влияния гильдии, считается последним раундом игры. Продолжайте игру до завершения этого раунда, так чтобы у всех игроков была возможность последний раз купить влияние.

Игрок с наибольшим количеством влияния к концу игры, объявляется новым Магистром Небесной Гильдии и выигрывает игру.

Если к концу игры два игрока набирают 50 очков влияния, то в этом случае выигрывает игрок с большим количеством пиастров гильдии, считаются пиастры на руках у игрока и стоимость всех товаров в его трюмах. Игрок с большим количеством объявляется победителем. Если игроки равны и по количеству золота, то подсчитывается общая стоимость всех карт экипажа. Игрок с большей общей стоимостью всех карт экипажа объявляется победителем. Если даже по итогам подсчета карт экипажа между игроками сохраняется ничья, то они разделяют победу и оба объявляются победителями.

Важно: Даже если игрок набрал 50 очков влияния, он не может выиграть, пока в его трюмах есть слизь. Продолжайте играть пока игрок, не имеющий слизи в своих трюмах, достигнет заветных 50 очков влияния.

Дополнительные правила

День торговцев

Когда игрок открывает карту «День торговцев» из колоды карт Злого ветра, каждый игрок может скинуть жетоны «Разыскивается», заплатив в сокровищницу за каждый из них 25 пиастров гильдии.

Двойной город

Являясь торговой столицей мира, двойной город продает различные товары и его ассортимент меняется с течением времени. Товары, которые продает двойной город, меняются всякий раз, когда игрок посещает город.

Когда игрок попадает на тайл Двойного города, он должен кинуть два кубика, результат на кубиках показывает, какие два класса товаров могут быть куплены в этом городе. Все другие товары могут свободно продаваться в Двойном городе. Если игрок решает не перемещаться и остаться в Двойном городе на еще один ход то он должен снова бросать кубики в начале своего хода, чтобы определить какие товары будут продаваться и покупаться в Двойном городе. Игрок может продавать товары, которые он купил в предыдущем ходу.

Пример: Когда Абакус Мангольд посетил Двойной город он выбросил «2» и «4» на кубиках. Теперь он может покупать товары 2 и 4 классов и продавать товары 1, 3, 5 и 6. Абакус покупает два товара 2 класса и четыре товара 4 класса. В следующем раунде Абакус решает остаться в Двойном городе. Он снова бросает кубики и ему выпадает «2» и «6». Теперь он может покупать товары 2 и 6 класса и продавать товары 1, 3, 4 и 5. Абакус продает два товара 4 класса, которые лежали в его трюме с прошлого хода.

Важно: Если на кубиках выпадает дубль, то игрок не сможет ни покупать, ни продавать товары в двойном городе до конца этого хода.

Вулкан

Вулкан, это место где небесные торговцы предпочитают скидывать за борт слизь, подальше от цивилизации. Любой игрок, который заканчивает свой ход на тайле вулкана может сбросить всю слизь из своих трюмов. При этом игрок бросает один кубик. И потом получает пиастры в количестве, равном числу на кубике помноженному на количество сброшенных бочек слизи.

Пример: Пинг Чан завершил ход на тайле Вулкана и приказывает команде сбросить четыре бочки слизи за борт корабля. Он бросает один кубик, ему выпадает «3», он получает 12 пиастров из сокровищницы.



Варианты правил

Короткий вариант игры

Для ускорения процесса игры следуйте обычным правилам, но с одним единственным исключением: покупка влияния в Небесной гильдии обойдется в 5 пиастров, за любую клетку трека влияния гильдии. При этом игроки все равно получают бонусы за контроль рынка, если они находятся в желтой или оранжевой зоне игрового поля.

Игра для двоих

Для игры вдвоем следуйте обычным правилам с одним исключением: во время Совета гильдии используются два дополнительных набора кубика, отличные от цвета игроков. Первый игрок бросает один набор этих кубиков, и располагает их в соответствующих отрицательных клетках. Второй игрок бросает второй набор кубик и располагает их в соответствующих положительных клетках таблицы обмена товаров. После этого игроки бросают свои кубики и располагают их согласно обычным правилам.

Без лимита времени

При этом варианте правил игра идет по обычным правилам за исключением того, что время на проведение хода у игроков не ограничено.



Памятка опытных Небесных торговцев

1. Заполняйте ваши трюмы максимальным количеством товаров
2. Держите запас флогистона полным
3. Всегда держите хотя бы одну карту «Авиатора» на своем корабле
4. Будьте аккуратны со слизью: она займет много места в ваших трюмах, прежде чем вы сможете сбросить ее
5. Если цена на минералы высока (товар первого класса), украдите их у кого-нибудь
6. Всегда держите на руках крупный запас пиастров, он понадобится вам при переговорах с другими игроками
7. Не рискуйте торговать грогом, если у вас на корабле нет карт экипажа
8. Чем больше пиастров гильдии вы накапливаете, тем вероятнее другие игроки будут нападать на вас
9. Помните, День торговцев наступает примерно каждые 15 ходов
10. Несмотря ни на что, оставайтесь в хороших отношениях с остальными торговцами

The subtle
Ping Chan

Справочная информация

Игровой раунд

Фазы игрового тура:

- Порыв злого ветра
- Перелет Небесного корабля
- Сброс груза или экипажа
- Выберите одно из действий
- Сбор минералов
- Разработка облаков(сбор флогистона)
- Нападение на другой летающий корабль
- Торговля
 - Покупка/продажа груза
 - Покупка/продажа флогистона
 - Наем/увольнение экипажа
 - Загрузка слизью
 - Перераспределение грузов
 - Ремонт судна

Потребление флогистона

TILES MOVED	PHLOGISTON SPENT
0	0
1	1
2	2
3	3
4	5
5	10

Раунды сражения

1. Сбор экипажа: Выберите члена экипажа
2. Бросок боевого кубика: Бросьте один шестигранный кубик и добавьте к результату боевую силу карты экипажа
3. Нанесение урона: Игрок с наибольшим результатом выигрывает битву, проигравший тянет карту повреждений
4. Погоня/отступление: Игрок решает, преследовать ли ему врага или закончить битву