




ТОРТУГА

2199

БУХТА РАЗБИТЫХ КОРАБЛЕЙ

ПРАВИЛА



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

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

10 карт сектора
«Бухта разбитых кораблей»



1 карта охоты



10 карт сектора «Хаб»



10 карт
сбоев системы



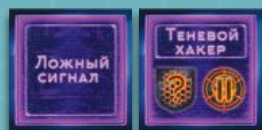
10 маркеров игрока



1 пластиковая
фигурка корабля



2 жетона охоты



2 шестиугольных
сектора



8 жетонов мин



2 жетона
контроля секторов



2 жетона
минералов



1 карта
корабля



1 карта
Чёрной Бороды



1 карта
ускорителя



3 карты
импульса



5 карт
майнинга



1 памятка



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

ПОДГОТОВКА ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ

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

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

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

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

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



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

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



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

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



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

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



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

Раскладка на 5 игроков



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

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

НОВЫЕ СЕКТОРЫ



Сектор «Хаб».

Информационный центр, контролирующий большое количество разведывательных дронов и спутников.

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

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

Максимальное значение защиты сектора – 10.

ПРАВИЛА УСТАНОВКИ МИН



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

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



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



ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И АТАКИ С ПОМОЩЬЮ ЖЕТОНОВ ОХОТЫ

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

Или

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



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

Внимание:

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

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



Сектор «Бухта разбитых кораблей».

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

Нахождение в этом секторе позволяет приобретать карты (Б).

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

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

НОВЫЙ СЦЕНАРИЙ ИГРЫ: «ОХОТНИКИ НА ЧУДОВИЦ»

Изменение правил
базовой игры:

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

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

Над игрой работали:

Авторы игры:

Михаил Лойко и Денис Пластинин

Креативный директор: Денис Пластинин

Художник: Андрей Миронов

Дизайнер: Светлана Аргат

Локализация: Игорь Козлов

Руководитель проекта: Роман Шамолин

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

©JetGamesStudio 2020

Jet
Games
studio