Эврикус

БРУНО КАТАЛА
ЛОРА БЕВОН



Селестия
ДУЭТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Пираты ограбили летающие города Селестии и теперь спасаются бегством. На борту своего воздушного корабля отправляйтесь в опасную погоню по следам злодеев, пока не поздно!

«Селестия Дуэт» – это кооперативная настольная игра с ограниченным общением для 2 игроков. Во время полёта мудро распределяйте карты снаряжения, чтобы избежать засады.

Постарайтесь угадать карты в руке вашего партнёра, ведь если в свой ход один из вас не сможет справиться с препятствием, ваш корабль получит повреждение. Выбирайте подходящий момент для остановки в летающих городах, чтобы дозаправиться и взять на борт новых членов экипажа с полезными умениями...

СОСТАВ ИГРЫ



2 сборных корабля



Тайл стартового города



Тайл пиратского логова



23 жетона ресурсов (3 жетона энергии, 8 жетонов членов экипажа, 6 жетонов золота и 6 жетонов дымовых гранат)



28 карт засад (включая 4 стартовые)



6 карт островов



Жетон капитана



4 кубика препятствий



48 карт снаряжения



14 карт атаки



8 карт членов экипажа



7 карт пиратов



Промокарта Вейсс и Ката

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стартовый город

Разместите тайл стартового города ① с одного края стола и рядом с ним положите все жетоны ресурсов ②. Разделите карты островов ③, снаряжения ④ и экипажа ⑤. Перемешайте каждую из получившихся колод и положите их вокруг тайла стартового города, как показано на рисунке слева.



Небесный путь

Возьмите 1 случайную карту из 4 стартовых карт засад (с голубым небом на оборотной стороне) ⑥ и положите её рядом со стартовым городом стороной с облаками вверх. Верните 3 оставшиеся стартовые карты засад в коробку.

Перемешайте 24 обычные карты засад. Случайным образом положите их друг за другом стороной с облаками вверх, формируя ваш будущий путь ⑦.



Пираты

Разместите пиратский корабль ⑧ (с 3 мачтами) на 12-й карте засады на небесном пути. Разместите тайл пиратского логова ⑨ в конце небесного пути.



РЕЖИМЫ ИГРЫ

Выберите режим игры, чтобы закончить этап подготовки.

Быстрый



Рекомендуем этот режим для вашей первой игры.

Цель: догнать пиратов.

➤Разместите карту, которая изображена на рисунке слева, рядом с пиратским логовом ⑩.

➤Верните карты атаки в коробку – они не понадобятся вам для этого режима.

Обычный



Цель: догнать и победить пиратов.

➤**Определите вашего соперника:** возьмите случайную карту пирата и положите её стороной с эффектами погони вверх рядом с пиратским логовом ⑩.

➤**Подготовьтесь к финальной битве:** перемешайте карты атаки и положите 3 случайные карты атаки лицевой стороной вниз под карту пирата ⑩. Оставшиеся карты атаки верните в коробку.

Экспертный



Цель: догнать и победить пиратов.

➤Закончите подготовку, как и для обычного режима, но на шаге определения соперника возьмите одну из изображённых слева карт пирата.



Описание промокарты «Вейсс и Ката» см. на стр. 11.

ВАЖНО В первой партии в обычном и экспертном режимах **пиратский корабль** размещается на 12-й карте засады, начиная от стартового города. Если вы одержали победу, следующая партия будет **сложнее**: разместите пиратский корабль ещё дальше от стартового города в соответствии с таблицей на стр. 12.

ПОДГОТОВКА К ПОЛЁТУ

Подготовка корабля

Выберите 1 случайную палубу ① **и разместите** на своём корабле. Затем закрепите палубу деталью с реактором ②, как показано на рисунке.



Каждая палуба состоит из 2 отсеков.



- **Генератор** (от 1 до 3 отверстий) предназначен для размещения жетонов энергии. У всех палуб разное количество отверстий в отсеке генератора.

- **Трюм** (от 4 до 6 отверстий) предназначен для размещения жетонов золота, дымовых гранат и экипажа.

В каждое отверстие **генератора** на выбранной палубе вставьте по 1 случайному жетону энергии. Например, в **генераторе**, изображённом выше, нужно разместить 2 жетона **энергии**.

ВАЖНО Не подсматривайте информацию на нижней части жетонов энергии.

В **трюме** разместите следующие жетоны:

-1 жетон дымовой гранаты,

-1 жетон члена экипажа: откройте верхнюю карту из колоды экипажа, положите её рядом со стартовым городом и вставьте соответствующий ей жетон члена экипажа в одно из отверстий палубы.

Корабль готов к полёту. Разместите его на тайле стартового города.

Выберите капитана

Случайным образом выберите игрока, который начнёт игру в роли капитана, или им может стать тот, кто последним управлял транспортным средством. Он получает жетон капитана и 4 кубика препятствий.



ВАЖНО **На жетоне капитана вы найдёте памятку с количеством различных карт снаряжения в игре.**

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- Раздайте каждому игроку по 4 карты из колоды снаряжения. Игроки не должны показывать свои карты друг другу.
- Откройте ещё 4 карты с верха колоды снаряжения. Начиная с капитана, игроки по очереди выбирают по одной карте, а затем ещё по одной.
- В конце этого шага у игроков в руке должно быть по 6 карт снаряжения.

СНАРЯЖЕНИЕ

В игре 6 разных видов карт снаряжения, количество которых указано ниже.


13 хлыстов


11 сабель


9 арбалетов


7 пистолетов


5 пушек

3 карты-джокера



Они могут быть использованы вместо любой другой карты снаряжения.



Пример. *Женя становится капитаном в начале игры. Она первой делает выбор и забирает в руку карту пистолета. Затем Боря выбирает саблю. И затем каждый берёт себе по 1 карте хлыста. Теперь у каждого игрока в руке по 6 карт снаряжения, и они знают часть карт своего партнёра.*

ПРАВИЛА ОБЩЕНИЯ

Бóльшая часть игры проходит **в тишине. Вам нельзя разговаривать или обмениваться информацией другими способами.** Однако во время игры есть определённые важные моменты, когда вам можно будет что-то **обсудить** и принять совместное решение.
Во время таких обсуждений (обозначенных в правилах фразой **«Вы можете обсудить это»**) необходимо соблюдать следующие правила:

- Вы должны видеть **количество карт в руке** друг у друга.
- Карты в руке – **секретная информация.** Вы не можете обсуждать их **ни напрямую** (*«У меня только хлысты»* или *«У меня два джокера»*), **ни косвенно** (*«У меня отличные карты»* или *«Мне придётся нелегко»*).
- Вы **не можете показывать на кубики.**
- Вы можете **обсудить** вместе, использовать ли какой-либо игровой элемент (например, жетон дымовой гранаты или способность члена экипажа), но не говорить, как конкретно вы хотели бы его использовать.
- Если вы не можете прийти к единому мнению, последнее слово остаётся за капитаном.

ХОД ИГРЫ

Начало раунда

В начале каждого раунда, вы вместе принимаете решение, что делать дальше.

Вы можете обсудить это.

А • Продолжить погоню (см. соответствующий раздел ниже): пролететь вперёд и попытаться преодолеть засаду, чтобы догнать пиратов.

ИЛИ

Б • Сделать остановку (см. стр. 8): получить новые карты и потратить жетоны золота, но пираты при этом приблизятся к своему логову.

А • Продолжить погоню

ВАЖНО **В первом раунде вы всегда будете продолжать погоню.**

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВАШЕГО КОРАБЛЯ

Посмотрите на значение под символом пропеллера на карте засады (в первом раунде – на тайле стартового города), на которой в данный момент находится ваш корабль, – это длина вашего перелёта. Переместите корабль на указанное количество карт вперёд и переверните карту, на которой должен остановиться корабль, лицевой стороной вверх.



Пример. *Капитан решает продолжить погоню. Значение под символом пропеллера на карте, где стоит корабль, равно 2. Капитан переворачивает вторую по счёту карту на своём пути и ставит на неё корабль.*

ЕСЛИ ВЫ ДОГНАЛИ ПИРАТОВ

Если после перемещения вашего корабля вы оказались на одной карте с пиратским кораблём (или обогнали его), в зависимости от выбранного режима игры происходит следующее.

- В быстром режиме игры **вы побеждаете, ПОЗДРАВЛЯЕМ!**
- В обычном или экспертном режиме сразу же переходите к финальной битве (см. стр. 11).

2 ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ЗАСАДЫ



После того, как ваш корабль закончил движение, определите силу засады, в которую попал ваш корабль, с помощью кубиков препятствий.

- За каждый видимый на карте символ , , , , или разместите 1 кубик препятствия соответствующей гранью вверх.
- За каждый символ бросьте 1 кубик препятствия.

Получившаяся комбинация значений определяет силу засады.

Пример. *Женя открывает карту засады. Она размещает 2 кубика символом хлыста вверх и бросает ещё 2 кубика.*



КУБИКИ ПРЕПЯТСВИЙ



Все 4 кубика препятствий в игре одинаковые с 6 разными символами на гранях: 5 символов соответствуют символам на картах снаряжения. За каждый выпавший символ пиратского флага пират использует свой уникальный эффект.

ЕСЛИ ВАМ НЕ НРАВИТСЯ РЕЗУЛЬТАТ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДЫМОВУЮ ГРАНАТУ!



Вы можете обсудить это.

Вы можете сбросить жетон дымовой гранаты из трюма, чтобы перебросить все или несколько кубиков.

ВАЖНО Вы можете перебросить кубики, которые изначально были размещены указанной на карте засады гранью вверх.

Пример. *Женя решает использовать дымовую гранату, чтобы перебросить 2 кубика и получает следующий результат.*

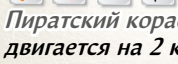


ЕСЛИ РЕЗУЛЬТАТ ВАС УСТРАИВАЕТ

(или у вас закончились дымовые гранаты)

За каждый видимый символ активируется уникальный эффект вашего соперника-пирата.

Пример. *У Жени не осталось дымовых гранат, поэтому она никак не может изменить выпавшие на кубиках результаты.*



Пиратский корабль двигается на 2 карты вперёд!



У каждого пирата есть уникальный эффект. Он всегда указывает, на какое количество карт должен подвинуться вперёд пиратский корабль, а также может включать в себя дополнительные негативные эффекты: потерю золота, деактивацию или потерю карт снаряжения и членов экипажа.



3 СРАЖЕНИЕ

Капитан выбирает, кто из игроков начнёт сражение.

Вы можете обсудить это.

Затем игроки ходят по очереди. В свой ход вы должны выполнить следующие действия.

➢ **Выберите** кубик препятствия, с которым хотите справиться.

➢ **Сбросьте** подходящую карту (или подходящие карты) из руки, чтобы убрать этот кубик. Чтобы справиться с препятствием вы можете:

- сбросить **карту снаряжения с таким же символом**, как на кубике,
- сбросить **карту-джокер,**
- сбросить **2 карты снаряжения с одинаковыми символами другого типа.**

Кубик с символом  можно убрать с помощью любой карты **снаряжения**.

ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СПРАВИТЬСЯ С ПРЕПЯТСТВИЕМ В СВОЙ ХОД



В этом случае ваш корабль атакован и теряет 1 из жетонов **энергии**!

➢ **Достаньте 1 жетон энергии из генератора.** Если вы должны вытащить жетон **энергии** из **генератора**, но там уже нет жетонов, **вы проигрываете!**



➢ **Выполните инструкции на нижней части жетона энергии.**

- **Распределите** карты, следуя правилам распределения снаряжения (см. стр. 7).
- **Вытащите** из **трюма** и сбросьте указанное количество жетонов ресурсов.

Если вам нужно сбросить больше жетонов ресурсов, чем у вас есть, сбросьте только имеющиеся жетоны.

В ином случае выберите жетоны, которые хотите сбросить. **Вы можете обсудить это.**

➢ **Продолжите сражение.** Начиная с игрока, из-за которого вы потеряли жетон **энергии**, продолжите справляться с препятствиями как обычно, пока не избавитесь от всех кубиков.





Пример сражения. *Женя решает сама начать сражение. Она справляется с оранжевым препятствием, сбросив карту арбалета.*



Боря хочет справиться с красным препятствием, но так как у него нет карты пистолета, он сбрасывает 2 карты с одинаковыми символами хлыста.



Снова наступает очередь Жени. У неё нет карты-джокера или 2 одинаковых карт. Она убирает 1 жетон энергии из генератора. Далее Женя и Боря должны выполнить инструкции в нижней части этого жетона. Они распределяют между собой 5 карт из колоды снаряжения (3 карты лицом вверх и 2 карты лицом вниз).





Женя ещё должна сбросить 3 жетона ресурсов из трюма. Она выбирает 2 дымовые гранаты и 1 члена экипажа (она также сбрасывает соответствующую карту члена экипажа). Затем Женя продолжает сражение и убирает 1 из 2 оставшихся кубиков, сбросив карту-джокер, которую она получила во время распределения снаряжения. Боря убирает кубик с пиратским флагом, сбросив карту с хлыстом, и заканчивает сражение.







4 ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАДЫ

Получите награду, указанную на карте засады. После чего начните новый раунд, **не меняя капитана.**

НАГРАДЫ МОГУТ БЫТЬ 4 РАЗНЫХ ВИДОВ.



ОБМЕНЯЙТЕСЬ информацией. Поделитесь друг с другом информацией о картах у вас в руке. Каждый игрок может назвать только 1 факт. Вы можете использовать только фразы «У МЕНЯ ЕСТЬ» и «У МЕНЯ НЕТ» без указания точного количества карт.

Пример обмена информацией.
«У меня есть сабли», «У меня нет пистолетов», «У меня есть джокеры» – это допустимая информация. Также вы можете сказать: «У меня есть всего понемногу».
Нельзя сказать: «У меня есть 3 сабли».



ВОЗЬМИТЕ карту снаряжения. Положите её в центр стола лицевой стороной вверх и выполните действие распределения снаряжения.



РАЗМЕСТИТЕ указанное количество жетонов золота из запаса в трюме вашего воздушного корабля.



ВОЗЬМИТЕ верхнюю карту экипажа из соответствующей колоды и разместите жетон этого члена экипажа в трюме. У каждого члена экипажа есть особые способности, которые вы можете активировать в течение игры (см. стр. 10).



Пример получения награды. *После очередного сражения Женя и Боря получают в награду 2 жетона золота. Так как у них в трюме уже есть 3 дымовых гранаты и 2 члена экипажа, у них недостаточно места для ещё 2 жетонов. Они решают сбросить жетон члена экипажа (и его карту тоже) и разместить в трюме только 1 из 2 жетонов золота.*



ВАЖНО Перед тем как получить награду, вы можете освободить место в трюме, сбросив любые находящиеся там жетоны ресурсов. **Вы можете обсудить это.**
Если вы решаете сбросить жетон экипажа, то помимо жетона сбросьте и соответствующую карту. Также вы можете решить получить только часть награды.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ



КАЖДЫЙ РАЗ, ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ, ВЫ ДОЛЖНЫ РАСПРЕДЕЛИТЬ ИХ МЕЖДУ СОБОЙ.

1. Возьмите указанное количество карт и выложите в центре стола, обращая внимание на то, сколько карт необходимо выложить взакрытую, а сколько – в открытую. Количество изображённых символов указывает на количество карт.

2. Капитан решает, кто первым будет выбирать карту. **Вы можете обсудить это.**

3. Далее, пока на столе есть карты, игроки по очереди выполняют 1 из 2 действий:

- выбирают и берут в руку 1 из карт на столе,

- пропускают свой ход (например, чтобы второй игрок смог взять подряд 2 карты, и количество карт в руке у игроков выровнялось).

Б • Сделать остановку

В начале раунда во время выбора действия капитан может принять решение сделать остановку на острове, если он считает, что шансы победить в следующем сражении малы.

Вы можете обсудить это.

1 ОТКРЫТИЕ КАРТЫ ОСТРОВА

Возьмите верхнюю карту острова из соответствующей колоды и положите её справа от карты засады, где находится ваш корабль, накрыв символы награды. Переместите ваш корабль на эту карту острова.



2 ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Примените все эффекты карты острова, следуя сверху вниз.

• **Переместите** пиратский корабль на указанное количество карт засады вперёд. **Если пираты добираются до своего логова, игра немедленно заканчивается вашим поражением!**



• **Получите новые карты снаряжения.**



За каждую открытую карту засады, начиная с той карты, рядом с которой лежит предыдущая карта острова, возьмите и положите на стол указанное количество карт, обращая внимание на то, сколько карт необходимо выложить взакрытую, а сколько – открытую (см. пример на стр. 9). Распределите эти карты между собой как обычно (см. «Распределение снаряжения» на стр. 7).



• **Потратьте** золото. **Вы можете обсудить это.** Решите, на что вы хотите потратить свои жетоны золота.



Вы можете купить и распределить новые карты снаряжения и/или жетоны дымовых гранат. Для этого сбросьте нужное количество жетонов золота из трюма в соответствии с указанной на карте остановки стоимостью.

ВАЖНО Вы можете распорядиться жетонами золота так, как сочтёте нужным. Вы можете купить несколько карт и/или дымовых гранат, оплатив указанную стоимость. Вы можете сбросить жетоны из трюма, чтобы освободить место. Вы не обязаны тратить всё имеющееся у вас золото и можете оставить жетоны для следующих остановок.

• **Активация способностей членов экипажа.**



Если на карте острова есть такой символ, поверните ВСЕ свои карты членов экипажа вертикально – теперь вы можете снова использовать их способность.



Если на карте острова есть такой символ, не переворачивайте карты членов экипажа – они остаются неактивными.

3 СМЕНА КАПИТАНА

Жетон капитана передаётся другому игроку. Затем новый капитан начинает следующий раунд.



Пример остановки.
Женя решает сделать остановку и открывает верхнюю карту из колоды островов.



Сперва Женя передвигает пиратский корабль ① на 2 карты вперёд.



Так как Женя и Боря преодолели 3 карты засады после предыдущей остановки, как видно на картинке слева, они распределяют между собой 6 карт. (3 взакрытую и 3 в открытую).



Игроки решают потратить 1 жетон золота, чтобы купить 2 карты снаряжения (одну карту они выкладывают на стол взакрытую, вторую - в открытую), которые они также распределяют между собой.



Затем они активируют способность своего члена экипажа, повернув его карту вертикально.



Ещё 1 жетон золота они тратят, чтобы купить 3 дымовые гранаты.

Жетон капитана переходит к Боре, который начинает следующий раунд.



ЭКИПАЖ

Вы начинаете игру с 1 членом экипажа. В течение игры вы сможете получить дополнительные карты и жетоны членов экипажа. У каждого члена экипажа есть своя способность, которой вы можете воспользоваться в любой подходящий момент. Любой игрок в свой ход может использовать такую способность.
После применения его способности поверните карту члена экипажа горизонтально (на 90°), чтобы показать, что теперь он неактивен. Вы сможете активировать способности членов экипажа во время остановок.



Людвиг Кир

Во время сражения сбросьте 1 карту снаряжения из руки, чтобы убрать ВСЕ кубики с одинаковым символом.



Баба Зогбе

До принятия решения продолжать погоню или сделать остановку, переверните ВСЕ карты засад, начиная от карты, где вы находитесь, до карты, где вы остановитесь (включительно), если продолжите погоню. Затем расположите их в любом порядке и переверните лицом вниз.
Вы можете обсудить это (см. стр. 4).



Ольга Бенц

Во время перемещения продвиньте свой корабль на 1 дополнительную карту засады вперёд.



Мама Лира

Можете использовать любую карту из руки как карту-джокер.



Шуки Сабан

В конце сражения выберите 2 карты из тех, что были сыграны во время сражения, и распределите их между собой.



Ретт О'Хара

За каждый символ в финальной комбинации кубиков вы можете разместить 2 жетона дымовых гранат из запаса в трюме своего корабля. Сбросьте другие жетоны ресурсов, если необходимо.



Кублай Хешен

За каждый символ в финальной комбинации кубиков вы можете разместить 2 жетона золота из запаса в трюме своего корабля. Сбросьте другие жетоны ресурсов, если необходимо.



Августа д'Эпсом

После броска кубиков можете выбрать 2 из них и положить их любой гранью вверх по вашему выбору.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Если вы выбрали для игры быстрый режим, то для победы вам всего лишь догнать или перегнать пиратский корабль. **Если вы играете в обычном или экспертном режиме**, вы должны одержать верх над пиратами в финальной битве, чтобы выиграть.
Цель: уничтожить 3 мачты пиратского корабля.

Подготовка к битве

Переверните карту пирата на сторону абордажа и положите рядом стопку из 3 карт атаки. Выполните инструкции на карте пирата.



① **Возьмите из колоды** снаряжения указанное количество карт взакрытую и в открытую и распределите их между собой как обычно.

② **Потратьте** золото. **Вы можете обсудить это (см. стр. 4).**
Вы можете потратить жетоны золота в соответствии с указаниями на карте, чтобы купить дополнительные карты снаряжения (которые вы распределите как обычно), дымовые гранаты и активировать способности своих членов экипажа.

③ Пират получает новый эффект, который будет срабатывать за каждый символ в финальной комбинации кубиков. В финальной битве вы должны сбросить 2 карты снаряжения с указанным на карте пирата символом, чтобы убрать кубик с .

Ход битвы



В ходе битвы вам нужно отбить 3 атаки пирата. Каждая атака состоит из 3 этапов, описанных ниже.

① Откройте верхнюю карту атаки. На этой карте указаны:
- количество кубиков, которые нужно бросить, и кубики, которые необходимо положить определённой гранью вверх,
- ограничение для вас на время текущей атаки.



> Вы не можете использовать способности своих активных членов экипажа.



> Вы не можете использовать жетоны дымовых гранат.





> Вы не можете сбросить 2 карты с одинаковыми символами, чтобы убрать любой кубик.

② Далее постарайтесь справиться с препятствиями на кубиках, как и в случае сражений на картах засад: используйте дымовые гранаты (если разрешено), делайте ходы по очереди, сбросьте жетон энергии, если не можете убрать кубик и т.д. (см. стр. 5).

③ Если вы смогли отбить атаку, уберите 1 мачту с пиратского корабля и сбросьте открытую карту атаки.

Если вы смогли отразить 3 атаки и убрать 3 мачты с пиратского корабля, вы победили!
Если же вы должны сбросить жетон энергии, а в вашем генераторе уже пусто, вы проиграли!

Вейсс и Ката



Это промокарта со следующими правилами.

▶ Во время игры общение полностью запрещено: вы не можете обсуждать свои действия в случаях, предусмотренных обычными правилами, и даже получив бонус обмена информацией.

▶ **Сторона погони.** За каждый видимый символ , если возможно, возьмите из стопки верхнюю карту члена экипажа и разместите соответствующий жетон в трюме. Затем переместите пиратский корабль на 2 карты вперёд.

▶ **Сторона абордажа.** За каждый видимый символ восстановите 1 мачту пиратского корабля, если возможно. Возьмите новую карту атаки из убранных при подготовке к игре и добавьте к стопке карт атаки.

ОПИСАНИЕ РАУНДА

НАЧАЛО РАУНДА

Вы можете обсудить вместе, затем...

или Сделайте остановку на острове

Возьмите верхнюю карту острова, разместите на ней свой корабль и примените эффекты карты:

- переместите пиратский корабль на указанное количество карт вперёд, 
- получите и/или купите карты снаряжения и жетоны ресурсов (**вы можете обсудить это**),
- смените капитана.

или Продолжайте погоню

1. Переместите свой корабль на указанное количество карт засад вперёд. 

Если вы догнали пиратский корабль:

- в быстром режиме вы победили,
- в обычном или экспертном режиме начинается финальная битва (см стр. 11).

2. Определите силу засады.

- Разместите кубики указанной гранью вверх. 
- За каждый символ  бросьте кубик.
- Сбросьте жетон дымовой гранаты, чтобы перебросить все или часть кубиков (**вы можете обсудить это**).

3. Сразитесь с врагами. В свой ход преодолейте препятствие на одном из кубиков. Для этого вы можете:

- сбросить карту снаряжения с тем же символом,
- сбросить карту-джокер,
- сбросить 2 карты снаряжения с одинаковыми символами.

Если вы не можете преодолеть препятствие:

- сбросьте жетон энергии из генератора и выполните инструкции на нижней части этого жетона (если у вас нет жетона энергии, вы проигрываете),
- затем игрок, который не смог справиться с препятствием, продолжает сражение.

4. Получите награду.

СИМВОЛЫ

НАГРАДЫ

 Обменяйтесь информацией.

 Получите золото и разместите его в трюме.

 Возьмите карту члена экипажа и разместите соответствующий жетон в трюме.

 Откройте и распределите карты снаряжения.

УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

 Сбросьте жетон золота, карту снаряжения или члена экипажа (и его жетон) или поверните карту горизонтально, деактивировав её.

ЖЕТОНЫ ЭНЕРГИИ

2  Сбросьте указанное количество жетонов ресурсов из трюма.

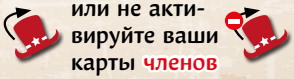
2/3  Возьмите указанное количество карт снаряжения взакрытую и в открытую.

ОСТАНОВКИ

 За каждую открытую карту засады, начиная с последней остановки, возьмите указанное количество карт снаряжения взакрытую и в открытую.

 Потратьте золото, чтобы купить 1 или несколько жетонов дымовых гранат (можете потратить любое количество золота).

 Потратьте золото, чтобы купить и распределить указанное количество закрытых и/или открытых карт снаряжения (можете потратить любое количество золота).

 Активируйте или не активируйте ваши карты членов экипажа.

УСЛОЖНЕНИЕ

Записывайте ваши победы!

