

ДАСТІН ДОБСОН І МІЛАН ЖИВКОВИЧ

ХВОСТАТІ ПРИГОДИ


— ПІРАТСЬКИЙ СПАДОК —



1-2 ГРАВЦІ | ВІК 12+ | 20-30 ХВИЛИН

Життя пірата ніколи не буває легким, а нудним і поготив. Байдуже, провозите ви контрабанду повз військові патрулі чи захищате свій сховок від суперників — вам знадобиться і кмітливість, і сміливість, щоб з нічого створити власну піратську імперію.

У цій кооперативній грі з механікою спадку ви створите власну імперію, успішно пройшовши всі розділи кампанії. Кожен ваш вибір змінюватиме розвиток сюжету й доступні вам компоненти гри. Після завершення кампанії ви зможете розігрувати кожен сценарій окремо.

Примітка. Ігноруйте правила чи компоненти із символом , поки вони не стануть доступними по ходу кампанії.

ВМІСТ ГРИ

1 карта імперії, 1 карта-пам'ятка, 2 карти персонажів, 13 карт сценаріїв та 1 конверт із додатковими компонентами, 1 книжка кампанії. Скористайтеся власним маркером, щоб робити позначки на компонентах.

Зміст

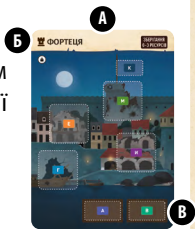
Вміст гри.....2	Перевірки вмінь...8	Загрози..... 13
Типи карт.....3	Властивості.....9	Перевірки на кризу..... 14
Приготування.....5	Сцени..... 10	Варіанти гри.....15
Перебіг гри.....6	Ресурси..... 11	Ефекти кризи.....16
Кінець сценарію...7	Цілі..... 12	

Типи карт

Карта імперії

Карта імперії дає змогу зберігати ресурси. Крім того, обидва гравці можуть користуватися її властивостями.

- А.** Сховище ресурсів
- Б.** Активна сторона
- В.** Властивості



Карта-пам'ятка

На одному боці цієї карти зображений журнал пірата: структура раунду та вказівник раундів. На звороті — журнал кампанії, який ви оновлюєте протягом кампанії.

- Г.** Символи проклять
- Д.** Вказівник раундів
- Е.** Порядок ходів
- Ж.** Ефекти кризи



Карти персонажів

Персонажі можуть володіти ресурсами, використовувати свої вміння і властивості, а також позначати прогрес досягнення цілей.

- И.** Ім'я
- Л.** Властивості
- К.** Уміння
- М.** Номери рівнів



Карти сценаріїв

Ці карти перевертають й обертають, щоб вони представляли сцени, ресурси, цілі та загрози. Ці карти називаються по-різному, залежно від тієї сторони, яку використовують.

Карта сцени

- А. Символ прокляття
- Б. Модифікатор уміння
- В. Події
- Г. Номери подій



Карта ресурсів

- Д. Номер події
- Е. Ресурси



Карта цілі

- Ж. Нагороди за ціль
- И. Вказівник рівня
- К. Номер і назва
- Л. Вартість досягнення рівня / вимоги



Карта загрози

- М. Номер і назва
- Н. Базове значення вміння
- П. Тип перевірки вміння
- Р. Номери раундів
- С. Ефекти кризи



ПРИГОТУВАННЯ

Читайте книжку кампанії, поки не дійдете до нового сценарію. Приготуйте кожен сценарій, виконавши такі кроки:



1. Знайдіть карти цілі та загрози потрібного сценарію і покладіть так, щоб їх було добре видно.
2. Перетасуйте решту карт сценарію (сторону зі сценою догори) та покладіть їх колодою на центр стола. Біля колоди залиште місце для скиду. Верхня карта колоди — активна сцена. **Протягом гри верхні карти в колоді та скиді повинні лежати стороною зі сценою догори.**
3. Знайдіть в описі сценарію кількість захоплених карт. Захопіть таку кількість верхніх карт сцен колоди (див. розділ «Захоплення карт»).
4. Покладіть журнал пірата нижче карти загрози так, щоб його вказівник раундів опинився поряд з раундом 1 на карті загрози.
5. Гравці вибирають різних доступних персонажів для цього сценарію і кладуть їх горілиць перед собою. Покладіть між персонажами карту імперії стороною догори.
6. Виберіть першого гравця.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен сценарій триває до 7 раундів. Щораунду гравці по черзі стають активними гравцями. Обидва гравці можуть будь-коли використовувати свої властивості.

Хід гравця

У свій хід виконайте такі кроки:

- 1. Перевірка на кризу.** Якщо загроза активує кризу на активній сцені, розіграйте ефект кризи (див. розділ «Перевірки на кризу»).
- 2. Виконайте 1 дію.** Виконайте 1 дію, щоб отримати ресурси, досягти прогресу в сценарії або змінити активну сцену (див. розділ «Дії»).
- 3. Збережіть ресурси (необов'язково).** Можете розмістити ресурси вашого персонажа під картою імперії (можна зберігати щонайбільше 3 карти).
- 4. Перевірити завершення раунду.** Якщо колода порожня, завершіть раунд (див. розділ «Завершення раунду»).





Дії

Під час свого ходу ви повинні виконати 1 дію:

- Завершити подію сцени (див. розділ «Сцени»).
- Підвищити рівень досягнення цілі (див. розділ «Цілі»).
- Атакувати загрозу (див. розділ «Загрози»).
- Скинути активну сцену.

Завершення раунду

Раунд завершується, якщо наприкінці ходу будь-якого гравця вичерпується колода. Якщо це 7-й раунд або якщо вичерпався скид, гравці програють сценарій. Інакше виконайте такі приготування до нового раунду перед тим, як ваш партнер почне свій хід:

1. Перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду.
2. Захопіть 1 верхню сцену з колоди.
3. Посуньте журнал пірата праворуч, щоб вказівник раундів указував на наступний раунд.
4.   Якщо карта імперії лежить стороною  догори, переверніть її на сторону .

Кінець сценарію

Якщо ви усунули загрозу (здолали її після досягнення обох цілей), ви виграєте сценарій! Ви нехайно програєте сценарій, якщо:

- загроза має 5 захоплених карт;
- наприкінці будь-якого раунду вичерпується скид;
- ви не перемогли після 7-го раунду.

ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

Під час виконання складних завдань персонажі проводять перевірку своїх умінь (**кмітливість** 🦉, **хоробрість** 🖊 та **хитрість** 🌀).

Кожна перевірка вміння визначає перевірче значення ❶ для певного вміння ❷. Щоб розпочати перевірку, заберіть активну карту сцени з колоди й покладіть її біля нової відкритої карти (тепер це верхня карта колоди). Проводячи перевірку вміння, ви порівнюєте активну сцену з відкритою картою.

Примітка. Якщо активна сцена — єдина карта в колоді, перетасуйте скид, а потім використайте верхню карту як відкрити. Якщо у стосі 0 або 1 карта, ви не можете виконувати дії, що вимагають перевірки вмінь.

❸ Тепер порівняйте символи проклять на активній сцені та на відкритій карті. Якщо вони однакові, ви автоматично провалюєте перевірку вмінь (стається «автопровал»).




Якщо символи не збігаються, додайте значення модифікатора вміння відкритої карти ❹ до значення вміння вашого персонажа ❺. Якщо підсумкове значення більше або дорівнює перевірчому значенню, ви успішно проходите перевірку.

Якщо ви успішно завершили подію, отримайте ресурси із цієї події. Якщо ви успішно атакували, скиньте активну сцену та всі захоплені карти. Якщо ви провалили перевірку вміння, скиньте активну сцену.



Властивості

Зазвичай ви можете активувати властивості вашої карти персонажа або імперії в будь-який момент під час будь-якого ходу. Однак багато властивостей мають обмеження:

- : можна використати лише тоді, коли карта імперії лежить стороною  догори.
- **МАКС.:** можна використати лише певну кількість разів за хід.
- **РАУНД:** можна використати лише під час деяких раундів.
- : стосується лише персонажа, що активує цю властивість. Ефекти не вважають спільними.

Якщо немає обмежень щодо використання будь-якої властивості, оплатіть її вартість (якщо така є) та отримайте її перевагу.



Ключові слова властивостей

- **Змова.** Активним стає інший гравець. Він завершує поточний хід з того місця, де зупинився попередній гравець. Потім інший гравець починає свій хід як завжди. (Якщо ви граєте соло, то в цей хід активним стає інший ваш персонаж.)
- **Контрабанда.** Візьміть будь-яку кількість ресурсів з імперії та підкладіть їх під карту свого персонажа.
- **Підмога.** Дає змогу активному гравцеві тимчасово збільшити значення свого вміння під час перевірки. Підмогу можна використати після відкриття модифікатора вміння.

Сцени

Кожна сцена складається з 4 подій. Завершіть будь-яку з подій активної сцени, щоб отримати зображені ресурси. Є три типи подій:



Безплатно отримайте ресурс.



Заплатіть ресурс, щоб отримати ресурси.



Успішно пройдіть перевірку вміння, щоб отримати ресурси.







Завершивши подію, отримайте нагороду відповідно до її номера (I / II / III / IV) на одному з країв карти. Розверніть цю карту так, щоб ці ресурси були вгорі, а потім підкладіть її під карту свого персонажа так, щоб було видно ресурси. Тепер ваш персонаж володіє цими ресурсами.

Ресурси

Персонажі можуть зберігати будь-яку кількість карт ресурсів, а імперія — щонайбільше 3. Ресурси можна витратити, зберігати й переправляти контрабандою.

Типи ресурсів

Кожен ресурс позначений своїм символом:

- **Базові ресурси** (діжка  / меч  / монета ).
- **Гармата** ().
- **Самоцвіт** (). Самоцвіт можна витратити на купівлю будь-якого базового ресурсу або самоцвіту, але не гармати. Якщо у вартості вказано самоцвіт, то її треба оплатити саме самоцвітом.
- **Будь-що** (). Цей символ трапляється лише у вартості. Він означає, що ви можете заплатити будь-який ресурс.
- **Постійні ресурси** ( /  / ). Деякі нагороди цілей і властивості надають постійні ресурси (позначені символом ). Їх можна витратити лише 1 раз за хід і лише під час свого ходу. Після витрачання їх не скидають.

Витрачання ресурсів


Властивості, події та цілі часто мають певну вартість. Ви повинні оплатити її ресурсами лише вашого персонажа.

Якщо ви витратили тільки частину ресурсів карти, відкладіть її: ви можете витратити решту ресурсів до кінця ходу. Якщо ви витратили всі ресурси карти, негайно скиньте її.





Наприкінці кожного ходу скидайте всі карти, відкладені кожним гравцем. Невитрачені ресурси цих карт пропадають.

1. На початку свого ходу Анна має одну карту з ресурсами.




2. Вона витрачає 1 , щоб використати свою властивість «Контрабанда» та взяти з-під карти імперії збережену карту з ресурсами.



3. Виконуючи свою дію, Анна витрачає 2  та 2 , щоб підвищити рівень досягнення цілі вартістю 3  та 1 .



4. Наприкінці ходу Анна скидає обидві карти. Невикористана  витрачається.

ЦІЛІ

Кожна ціль має чотири рівні. Досягнувши обох цілей, можете спробувати усунути загрозу й виграти сценарій.

Щоб досягнути певного рівня, ви повинні оплатити його вартість (для деяких цілей також потрібне підвищення рівня 🏰). Досягнувши першого рівня, розмістіть вказівник рівня досягнення цілі так, щоб він указував на 1-й рівень вашого персонажа. Досягаючи наступних рівнів, переміщуйте ціль праворуч так, щоб її вказівник рівня збігався з відповідним рівнем персонажа. Ваш персонаж може підвищувати рівень досягнення лише своєї цілі.



За кожен досягнутий рівень цілі ви отримуєте відповідні нагороди. Рівень **1**: +1 бонус, **2**: +2 до вказаного вміння, **3**: постійний ресурс, **4**: виконання половини умов, потрібних для усунення загрози. Вам треба досягти **ОБОХ** цілей, щоб отримати властивість, яка дасть змогу усунути загрозу. Коли одна ціль досягнута, символ нагороди 4-го рівня вказує на те, що ви виконали **ПОЛОВИНУ** вимог. Перевірте значення, потрібне для подолання загрози, не зменшується **НАПОЛОВИНУ**.

ЗАГРОЗИ

Загроза — це ваш суперник. Щоб виграти сценарій, загрозу треба усунути.

Захоплення карт

Коли загроза захоплює карти, візьміть указану кількість сцен із зазначеного місця та підкладіть їх під загрозу так, щоб було видно символи прокляття на всіх захоплених картах.

Атака

Коли ви атакуєте загрозу, проведіть перевірку вміння, щоб визначити, чи ви здолаєте її. Перевіроче значення — це сума базового значення вміння загрози плюс кількість захоплених нею карт.

Після атаки завжди скидайте активну сцену, незалежно від результату перевірки.

Якщо ви долаєте загрозу, то тимчасово відкладаєте її: скиньте всі захоплені карти. Якщо ви подолали загрозу, уже досягнувши обох цілей, то вилучаєте цілі й виграєте сценарій.

Перевірки на кризу

На початку свого ходу проведіть перевірку на кризу. Спершу знайдіть символ прокляття на активній карті сцени. Якщо цей символ є в журналі пірата й розташований поряд із символом ефекту кризи на карті загрози, то активуйте цей ефект кризи. Якщо символу прокляття немає, або він не розміщений поряд з ефектом кризи, то цей ефект не активується і нічого не відбувається.



ВАРІАНТИ ГРИ

Соло-сценарії

Усе так само, як у базовій грі, тільки ви по черзі граєте за обох персонажів.

P2 Сценарії після кампанії

Усе так само, як у базовій грі, за винятком того, що ви навмання бере-те 2 карти цілей та 1 карту загрози. Також ви вибираєте рівень склад-ності, який визначає початкову кількість карт, захоплених загрозою:

Легкий: 0

Нормальний: 1

Важкий: 2

Експертний: 3

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Дастін Добсон і Мілан Живкович

Художники: Фахрі Маулана, Марта Віадер і Мілан Живкович

Автор сценаріїв: Ієн Говард

Редагування правил: Майкл Лі

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.



ЕФЕКТИ КРИЗИ

⊖ **Немає ефекту**

† **Захопити верхню карту скиду**





♁ **Скинути карту з низу колоди сцен.** Якщо в колоді лише 1 активна сцена, нічого не відбувається.

♁ **Скинути 1 карту ресурсів.** Активний гравець скидає 1 карту ресурсів.

♁ **+2 до складності перевірки вміння.** У цей хід усі перевірки значення для перевірки вмінь збільшуються на 2.

✂ **ⓂПЗ Не можна використовувати властивості.** Жоден гравець не може використовувати будь-які властивості до наступного ходу. Зауважте, що в цей хід властивості можна використовувати до активації цього ефекту.

– АБО –

ⓂП4 **Знизити рівень однієї карти ресурсів.** Виберіть 1 свою карту ресурсів з позначкою ,  або  та перетворіть її на ресурс .

♁ **ⓂП5 Скинути всі ресурси.** Активний гравець повинен скинути всі свої ресурси.

– АБО –

ⓂП6 **Скинути активну сцену.** Якщо це була остання карта колоди, почніть новий раунд, але продовжуйте свій хід. Не проводьте ще одну перевірку на кризу в цей хід.