

ДІМАЙКА

Правила гри



Projekt gry: B. Cathala, M. Braff i S. Pauchon

Переклад: Anna I_am_SherLokiD



У лютому 1678 року після закінчення тривалої кар'єри пірата, Генрі Морган було призначено віце-губернатором Ямайки, де він мав розпочати боротьбу з піратством і халепством. Натомість він запропонував влаштуватися на острові своїм колишнім товаришам і братам по зброї, де вони нарешті змогли пожинути плоди своєї діяльності, залишаючись абсолютно безкарними.

Т ось, через 30 років, його послідовники вирішили організувати на його честь Велику Регату: гонку без правил навколо острова, наприкінці якої переможцем стане той, у кого в трюмах буде найбільше золота.

Свистати всіх нагору!



КОМПОНЕНТИ

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле, на якому зображено Ямаїку та трасу перегонів

Місце старту та фінішу

Порт (золота булавка)



Море (білі квадрати)



Піратське лігво (скала-череп)



Блок Навігації для Кубиків Дії



Карти Дії

66 Карт Дії у 6 кольорах (по 1 кольору на гравця)

5 позначок в кутках карт, і пов'язані з ними дії:



Завантаження Дублонів



Пересування корабля вперед



Завантаження Пороху



Пересування корабля назад



Завантаження Їжі



80 Золотих Дублонів, потрібних для виплат портових мит та перемозі у грі



12 Карт Скарбів, які надають особливі здібності, золото або прокляття



1 Компас, що показує, хто є Капітаном у поточному раунді



45 жетонів Їжі, потрібних для виплат морських мит



6 фігурок кораблів (по 1 на кожного гравця)



2 Кубики Дії, що визначають рівень можливих дій



45 жетонів Пороху, потрібних для збільшення вогневої потужності в бою



6 персональних планшетів, що представляють 5 Трунів на кораблі



1 кубик Бою/Настачі, який використовується для вирішення морських битв і... Нестачі!



9 жетонів Скарбів, які використовуються, щоб показати, чи було вже пограбоване Піратське Лігво



ПІДГОТОВКА

Випадковим чином оберіть 9 з 12-ти Карт Скарбів, перемішайте їх і покладіть долілиць у стос на праву частину Навігаційного Блоку.
Покладіть 3 карти, що залишилися, в корівку з грою, не відкриваючи їх.

Помістіть Кубик Бою/Нестачі на фортецю

1

2



6

Покладіть 9 жетонів Скарбів на 9 Піратських Лігвищ (скелі-черепи).



Кожен гравець отримує персональний планшет, що представляє 5 трюмів його корабля...

7



8

...а також набір Карток Дії свого кольору, які перемішуються та кладуться над трюмом долілиць, утворюючи особисту колоду.

9

Стос Зіграних Карт – це місце, куди гравці кладуть зіграні карти.





3

Кожен гравець обирає колір та ставить свій корабель на ділянку *Port Royal* звідки почнеться регата.

4

Напрямок руху регати.

5

Ресурси сортуються за типами та формують Банк, який має знаходитись у межах досяжності всіх гравців.

10

Кожен гравець кладе 3 жетони їжі та 3 Дублони у 2 своїх трюми.

11

Кожен гравець бере перші 3 Карти Дії зі свого стосу, та тримає їх як показано на малюнку, щоб бачити усі можливі дії (позначки у верхніх кутах).

12

Навмання призначте одного гравця Капітаном у першому раунді. Він отримує Компас та 2 Кубики Дії.

Тепер ви готові прочитати правила!





ПЕРЕБІГ ГРИ

1 Кидання кубів

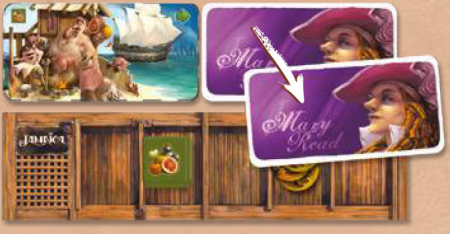


Капітан кидає Кубики Дії.



Потім вибирає в якому порядку їх покласти у Навігаційний Блок, виходячи зі своїх 3-х Карт Дії на руці.

4 Кінець раунду



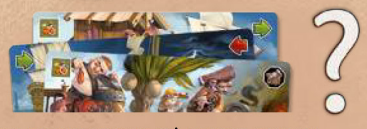
Після того, як усі гравці виконали свої дії, кожен гравець бере верхню карту зі своєї колоди, щоб поповнити руку до 3-х карт. Розіграні карти залишаються горілиць у Стосі Зіграних Карт.



Компас переходить до гравця ліворуч, який стає новим Капітаном.

- Починається новий раунд:
1. Кидання кубів
 2. Вибір карти
 3. Дія
 4. Кінець раунду.

2 Вибір карти

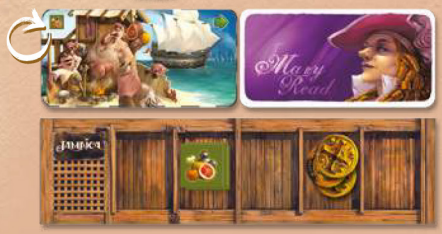


Коли кубики викладені, кожен гравець таємно вибирає карту зі своєї руки, яку хоче зіграти...



...і кладе її долілиць у свій Стос Зіграних Карт.

3 Дія



Гравці чекають, доки кожен вибере карту. Потім Капітан перевертає свою карту...



...і виконує обидві дії: спочатку ранкову, потім вечірню.



Лівий кубик (сонце) відноситься до ранкової дії, а правий (місяць) - до вечірньої.



У свою чергу, інші гравці роблять те ж саме: вони перевертають свою карту і виконують обидві дії, завжди відповідно до кубика, покладеного Капітаном.



Дії

Існує 2 типу дій

Завантаження



Якщо на карті зображено один із трьох символів завантаження, гравець повинен завантажити відповідний ресурс на свій корабель. Кубик Дії позначає, скільки жетонів необхідно помістити в **порожній** трюм свого корабля (класти жетони в трюм, де вже лежать будь-які жетони, не можна).



Якщо у вас немає порожнього трюму під час завантаження, ви повинні звільнити від ресурсів будь-який трюм (жетони з такого трюму повертаються до Банку).

Важливо! Не можна скидати жетони того самого типу, який ви збираєтесь завантажити на корабель.

Пересування



Якщо на карті зображено один із двох символів руху, гравець повинен пересунути свій корабель **назад** або **вперед**. Кубик Дії вказує кількість кроків, які повинен зробити корабель.

Деякі стоянки безкоштовні, але більшість з них вимагає оплати

Стоянки з податком



а) Стоянка у порту коштує стільки Дублонів, скільки вказано на золотій шпильці. Сплачується Банку.

б) Морська стоянка коштує один жетон Їжі за кожен зображений білий квадрат. Сплачується Банку.

Безкоштовні стоянки



Коли гравець завершує свій рух у Піратському Лігві, йому нічого не потрібно платити.

Важливо



Коли гравець завершує свій рух на ділянці, зайнятій кораблем суперника, він **спочатку** повинен вступити в **Бію** (див. наступну сторінку).



Якщо гравець не має достатньо жетонів Золота чи Їжі, щоб оплатити стоянку, це означає **Нестачу** (див. наступну сторінку).



Коли гравець завершує свій рух у Піратському Лігві з жетоном Скарбу, цей жетон скидається, і гравець бере **Карту Скарбу**, яку розмішує поруч зі своїми трюмами.



Перегляти



Дії





Бій

Коли гравець завершує свій рух на ділянці, зайнятій кораблем суперника, він **спочатку** повинен вступити в **Бій**. Гравці діють так:

1 АТАКА

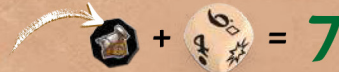


Гравець, що зупинився на зайнятій ділянці стає атакуючим.

Він починає битву, використовуючи стільки жетонів Пороху, скільки бажає (якщо вони є).

Потім він кидає Бойовий Кубик і додає значення кубика до кількості використаних жетонів Пороху, визначаючи свою **вогневу міць**.

2 ЗАХИСТ



Потім настає черга захисника витратити жетони Пороху (якщо він бажає) кинути Бойовий Кубик і визначити власну **вогневу міць**.

3 ПОРІВНЯННЯ

Атакуючий	Захисник
10	7

Перемагає гравець з більшою вогневою міццю.

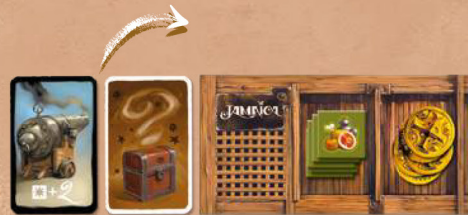
У разі нічиєї нічого не відбувається.

4 ПЕРЕМОГА

Переможець Бою може зробити одну з трьох дій:



a) Вкрасти вміст одного з трюмів корабля суперника (застосовуються звичайні правила завантаження);



b) Вкрасти у суперника Карту Скарбу, що лежить горілиць чи долиць;



c) Віддати супернику свій Проклятий Скарб.

! ЗІРКА



Гравець, який викинув Зірку, **негайно** виграє Бій.

Якщо Зірку викидає атакуючий його супротивник не може захищатися.

Якщо Зірку викидає захисник, він виграє Бій, незалежно від вогневої моці атакуючого.



НЕСТЯЧА

Якщо гравець не має достатньо жетонів Золота чи Їжі, щоб оплатити стоянку, він повинен виконати такі 2 кроки:

1 Оплатя



Гравець віддає в Банк стільки ресурсів, скільки може (у наведеному вище прикладі 2 жетони Їжі замість 3-х необхідних).

2 Кидання кубка

Потім гравець кидає кубик Нестачі і переміщує свій корабель відповідно до результату:

коло		квадрат		череп	зірка
Пересунути назад до найближчої ділянки Порту.	Пересунути назад до найближчої ділянки Моря.	Пересунути назад до найближчої ділянки Піратського Лігва.			Залишитись на місці

Важливо

- Може відбутися Бія наприкінці руху через Нестачу, але ви **ніколи** не сплачуєте вартість нової стоянки.
- Якщо гравець став на Піратське Лігво, на якому є жетон Скарбу, він може взяти **Карту Скарбу**.
- Нестача не може змусити вас повернутися далі, ніж *Port Royal*.

Існує 2 типи скарбів

Здібності

4 Карти Скарбів, наведених нижче, надають гравцю особливі здібності. Коли гравець отримує таку карту, він кладе її поряд зі своїм трюмом **горілиць**. Він може користуватися нею доти, доки вона знаходиться у нього.

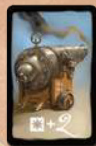


КАРТА МОРГАНА

Гравець може тримати на руці 4 Карти Дії замість 3-х.

ШАБЛЯ САРАНА

Дозволяє гравцеві перекинути свій кубик Бою або змусити супротивника перекинути його кубик. Можна використати дві спроби. Другий кидок скасовує результати попереднього.



ЛЕДІ БЕТ

Додає 2 моці до кубика Бою.

ШОСТИЙ ТРЮМ

Ця карта вважається 6-м трюмом. До неї застосовуються звичайні правила завантаження.



Скарби

8 Карт Скарбів, зображених нижче, впливають на очки гравця в кінці гри. Коли гравець отримує одну з них, він кладе її поряд зі своїм трюмом **далілиць**. Така карта відкривається лише наприкінці гри під час підрахунку очок.



5 Скарбів додають очки.

Їх значення варіюються від +3 до +7.



3 Скарби прокляті та віднімають очки.

Їх значення варіюються від -2 to -4.

Гравець може одночасно мати кілька Карт Скарбів. Будь-які Скарби можуть бути відібрані або віддані під час Бою.



Бія

Нестяча

Скарби



КІНЕЦЬ ГРИ

1 КІНЕЦЬ РЕГЯТИ



Як тільки один із гравців досягає *Port Royal*, він припиняє робити дії. Вечірня дія, що залишилася (якщо вона не була використана) ігнорується.

Поточний Ігровий Раунд грається до кінця за звичайними правилами, потім гра закінчується.

Настав час підрахувати очки.

2 ПІДРАХУНОК



8



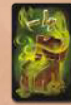
+3

+3

+6



+7



-4

= 23 ОЧКА

При підрахунку очок підсумовуються:

Біла цифра області, на якій в даний момент знаходиться корабель гравця...

+ усі Золоті Дублони в трюмах корабля

+ усі Скарби

- усі Прокляті Скарби

Важливо! Якщо корабель не перетнув червону лінію «-5» фінішної прямої, власник цього корабля віднімає від своєї суми 5 переможних очок.

3 ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

У разі нічиєї, перемагає гравець, чий корабель знаходиться ближче до фінішу.

Якщо нічия залишається рівною, гравці ділять перемогу.



Уточнення правил



ПЕРЕБІГ ГРИ

Якщо в колоді Карт Дія закінчуються карти, а гравець повинен тягнути карту, він перемішує світ Стос Зіграних Карт і формує нову колоду.



Дії

Гравці завжди повинні повністю завершити ранкову Дію перед вечірньою.

- Якщо перша дія - це пересування, гравець не може оплатити вартість ділянки тими ресурсами, які отримає лише за допомогою другої дії;
- Якщо гравець виконує 2 дії пересування, він не може уникнути Бою або оплати за ділянку, після виконання своєї першої дії;
- Дублони, отримані з карти з 2 символами завантаження Дублонів, не враховуються разом і не можуть бути поміщені в один трюм.

Завантаження

Якщо гравцеві потрібно завантажити ресурс, а всі трюми заповнені тим самим ресурсом, дія завантаження ігнорується.

Пересування

Гравці можуть рухатися назад під час свого першого ходу. Однак гра не закінчується, доки хоча б один гравець не пройде повне коло навколо острова.



Оплата ділянки

- Оплачуючи вартість ділянки, гравець сам вибирає, з яких трюмів він віддаватиме ресурси.
- Місце оплачується лише один раз - коли на ньому зупиняється корабель.



Нестяча

- Якщо при русі у зворотному напрямку в результаті Нестачі гравець опиняється на розвилці, він сам вирішує, яким шляхом йому йти.



Скарби

- Шабля Сарана:
 - Ви не можете додати порох до другого кидка;
 - Ви можете змусити супротивника перекинути кубик, навіть якщо у нього випав символ Зірки;
 - Здатність Шаблі Сарана має бути використана одразу після кидка, який ви хочете змінити.
- Ви не можете дивитись на лицьову сторону Карті Скарбу (якщо вона лежить долілиць) до того, як вкрадете її у супротивника.
- Якщо ви крадете 6-й трюм, ви також забираєте його вміст.



Бій

- У *Port Royal* не можуть відбуватися битви.
- Якщо на кубик Бою випадає символ Зірки, відкладені для Бою жетони Пороху все одно скидаються до Банку.
- Якщо гравець завершує рух на ділянці з кількома кораблями, він вибирає 1 супротивника та бере участь лише в 1 Бою.



ГРА ВДВОХ



Напівпрозорий або чорний корабель стає Кораблем-привидом і, як і всі інші, стартує на *Port Royal*.



- ✘ Призначте йому планшет з 5-ма трюмами. Покладіть 5 Дублонів в один трюм та 3 Дублони в інший.
- ✘ Візьміть карту Леді Бет з колоди Скарбів і помістіть її поруч із його трюмами. Корабель-привид додає +2 до своїх бойових кидків.
- ✘ Гравці **не можуть** вкрасти цю карту з Корабля-привида.



Правила Бою залишаються незмінними. Гравець, який не бере участі у битві, кидає бойовий кубик від імені Корабля-привида і приймає за нього рішення, якщо той перемагає. Якщо Корабель-привид виграє Бій, він може вкрасти будь-що. Але все, крім Дублонів, викидається за борт (повертається в Банк). Дублони кладуться у трюм відповідно до правил завантаження.

- ✘ Корабель-привид також може красти Карти Скарбів, але не може їх віддавати.
- ✘ Якщо гравець перемагає у Бою з Кораблем-привидом, він може вкрасти вміст одного трюму, Карту Скарбу (окрім Леді Бет) або віддати йому Проклятий Скарб.



Овережно! Це не рідкість, коли Корабель-привид перемагає... Хай щастить!



Технічно, можливо зіграти з Кораблем-привидом у будь-якій грі з менш ніж 6 гравцями. Корабель-привид приносить у гру більше боїв і поворотів, тому цей варіант може бути спокусливим. Однак оскільки ресурси, які отримує Корабель-привид, викидаються за борт, він також створює більше Нестачі, ніж зазвичай, що сповільнює гру. Вибір за вами!



Ігровий Раунд проходить за звичайними правилами. Капітан виконує 2 Дії, потім те саме робить його опонент. А потім Капітан двічі переміщує Корабель-привид (ніби у Корабля-привида Карта Дії з двома символами пересування).



Число кроків, які робить Корабель-привид, як завжди визначається Кубиками Дії.

✘ Напрямок руху Корабля-привида обумовлюється наступним:

1 – Корабель-привид стоїть попереду всіх гравців

2 – Корабель-привид стоїть позаду всіх гравців

→ **повинен** пересунути назад

→ **повинен** пересунути вперед

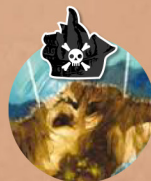


3 – Корабель-привид не знаходиться в жодній із зазначених вище позицій:

→ Напрямок руху вибирає Капітан. Він навіть може вирішити напасти на власний корабель. На розвилці Капітан також вирішує, куди піде Корабель-привид.



- ✘ Корабель-привид ніколи не оглачує вартість стоянок.
- ✘ Якщо Корабель-привид закінчує свій рух на Піратському Лівні, він забирає Скарб, якщо він є. Карта Скарбу кладеться долілиць поруч із трюмами. Гравці **не можуть** її дивитись.



Кінціль гри



Уточнення



Гра вдвох

Біографії

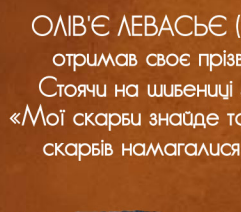


ЕНН БОННІ (1700 – ?) ще дівчицьком обрала життя пірата і була відома своєю надзвичайною хитрістю. Якось вона вкрала себе, а також вітрила та палубу свого корабля кров'ю черепах, щоб налякати французьких моряків торгового судна. Перелякані французи не наважилися протистояти їй і добровільно віддали вантаж дорогоцінного каміння. Заарештована в 1720 році, вона ледве втекла від шибениці перед тим, як почати наступний етап своєї піратської кар'єри під вигаданим ім'ям.

МЕРІ РІД (1690 – 1721) народилася в Англії наприкінці XVII ст. Мати одягала її в хлопчачий одяг, щоб не втратити належний їй спадок. Мері зробила військову кар'єру, перш ніж відплисти на Ямаїку, де вона стала близькою подругою Енн Бонні. Вони були нерозлучні до арешту 1720 року. Мері Рід вдалося уникнути повішення, прикинувшись вагітною, але невдовзі померла у в'язниці, вражена жовтою лихоманкою.



ДЖОН РЕКХЕМ (1682 – 1720), більш відомий під ім'ям "Каліко Джек", за яскравий ситцевий одяг, який полюбляв носити. Рекхема багато разів арештовували, але йому завжди вдалося втекти, зокрема за допомогою Енн Бонні та Мері Рід, двох найвідоміших піраток усіх часів. В решті решт його спіймали та повісили у 1720 році в Порт-Роялі на Ямаїці.



ОЛІВ'Є ЛЕВАСЬЄ (1690 – 1730) на прізвисько «Канюк» плавав Індійським океаном і отримав своє прізвисько за швидкість і жорстокість, з якою він наздоганяв свою жертву. Стоячи на шибениці з петлею на шиї він кинув у натовп загадкову криптограму і вигукнув: «Мої скарби знайде той, хто зможе це розшифрувати!». Відтоді багато ентузіастів і шукачів скарбів намагалися знайти цей легендарний скарб, але поки що нікому це не вдалося.



СЕМІОЕЛЬ БЕЛЛАМІ (1689 – 1717) був англійським капером, відомим під ім'ям «Чорний Сем» та прозваний «Принцом Піратів». Його кар'єра раптово добігла кінця 27 квітня 1717 року, коли його корабель затонув у затоці Кейп-Код під час жахливого шторму, забравши з собою значну частину здобичі. Група дайверів виявила корабель Беллами в 1984 році – поки це єдиний коліс знайдений піратський корабель.

ЕДВАРД ДРАММОНД (1680 – 1718) прославився як «Чорна Борода» та тримав у страху весь район Карибського моря з 1716 по 1718 рік. Він отримав своє прізвисько за те, що влітав у бороду запальні гноти від гармат, перш ніж ати на авордаж, сіючи хаос у лавах супротивника. Чорна Борода загинув в битві з англійським шлюпом «Перлина», отримавши під час бою понад 25 поранень. Після смерті його голова була відрізана і підвішена на вушприті. Ні його корабель, ні його скарби так і не були знайдені.



Ви помітили, що можна відтворити цілу сцену, якщо покласти картки одна біля одної? Приємного вам дослідження!

Переклад: Anna I_am_SherLokID

POTRZEBNA POMOC?

Jeśli pomimo naszych starań przy produkcji tej gry brakuje jakiegoś elementu albo coś zostało uszkodzone, skontaktujcie się z naszym działem obsługi klienta pod poniższym adresem: reklamacje@rebel.pl

Gra wydana przez SPACE Cowboys – grupa Asmodee
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCJA
© 2021 SPACE Cowboys. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Śledź najnowsze wiadomości na temat gry Jamajka oraz
SPACE Cowboys na www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),
[space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) oraz [SpaceCowboys](https://www.youtube.com/SpaceCowboys).