*Игроки проведут 3 экспедиции в Испанскую Америку как знаменитый адмирал сэр Френсис Дрейк. Перед отъездом из Англии, в гавани г. Плимут, они должны будут набрать команду, вооружить и оснастить свой корабль. Все это можно приобрести на улицах Плимута или получить от богатых инвесторов или же от королевы Елизаветы или самого Дрейка.*

*Перед отплытием, каждый капитан должен проложить курс по испанской территории и решить, какие форты, города и галеоны он будет грабить. Документы, захваченные у испанского адмирала и губернатора, облегчат эту задачу, в которой помогут также осведомители, которые дают информацию о планах соперников-капитанов. С трюмами полными добычи игроки вернуться в гавань Плимута и будут вознаграждены королевой в зависимости от того, сколько вреда они нанесли ее врагу – Испании.*

**Игровое поле.**

Трек учета очков проходит по внешней стороне игрового поля, которое разделено на 3 области:

**1.** Город Плимут представлен «улицей с односторонним движением» на которой изображены места и личности. Здесь игроки могут приобретать снаряжение и получать помощь для снаряжения своих экспедиций.

16 из 18 мест находятся отдельно от инвестора и дока и напечатаны на поле. Есть 3 вида этих 16 мест, каждое закодировано цветом – один комплект для 3, другой для 4 и еще один для 5 игроков. Каждый набор отличается только доступными предметами. Набор напечатан на игровом поле для игры 4 игроков. Для 2-го и 3-го рейсов набор из 16 жетонов мест перемешивается и выкладывается над первыми 16 местами, чтобы дать другое расположение в Плимуте.

**2.** В гавани Плимута есть 5 исходящих доков и 5 входящих для кораблей игроков.

**3.** Карта Карибского моря, на которой нанесены города, форты, 3 испанских галеона с фрегатами эскорта и 3 торговых порта с товарами, которые там можно купить. Каждое из указанных мест может быть пунктом назначения.

• Рядом с каждым пунктом находится 2 или 3 круга с номером. Это места, куда можно плыть в каждом рейсе.

• Карта разделена на 4 зоны, обозначенные номерными навигационными маркерами, цвет которых соответствует цвету зоны, в которой он находится.

• Некоторые местах назначения защищены испанскими войсками и пушками.

• Желтая корона и номер показывает количество победных очков при успешной атаке указанного места.

• В левом нижнем углу находится «Тип карты завоеваний», показывая победные очки за атаку различных типов мест – город, форт, галеон.

• В левом верхнем углу находится диаграмма товаров, которая показывает победные очки за заработанные товары, хранящиеся до конца игры.

• Ниже товарного графика – график рейса.

• Золото, серебро или драгоценности рядом с большинством пунктов назначения указывают, какой тип клада помещается туда каждый ход.

**Подготовка.**

1. Поместите карту г. Плимут рядом с игровым полем. Разместите на специальных местах карты золото, серебро, драгоценности, 3 испанских фрегата, 4 жетона войск, адмирала, губернатора, информатора, 2 пушки, цветные кубики (серые, черные, фиолетовые), бочки и товары (сахар, табак, кофе, индиго).

2. Поместите 1 из каждого доступного товара на иконке карты в торговых портах Сан-Хуан, Санто-Доминго и Сантьяго-де-Куба.

3. Перемешайте 3 испанских галеона и положите по одному лицевой стороной вверх, на каждой из трех иконок галеонов на доске.

4. Каждый игрок выбирает себе цвет и берет 1 фрегат, 1 галеон, 6 дисков миссии, 10 дисков игрока, 4 игровых кубика, 1 маркер подсчета очков, 1 судовой журнал, 1 сундук для хранения сокровищ и 1 знак инвестора.

5. Поместите корабли игроков вне поля игры недалеко от Плимута.

6. Каждый игрок помещает 1 из своих игровых кубиков наверху каждого из трех разделов типов завоеваний и 1 в его судовом журнале (на самом корабле).

7. Поместите маркеры учета победных очков игроков на значение «4» трека очков.

8. Поместите маркер учета рейсов на значение «1» графика рейса

9. Выберите набор жетонов мест, применимый к числу игроков в игре. В рейсе 1 в игре с 4-мя игроками, разместите их рядом с полем для использования в рейсах 2 и 3. В игре с 3 и 5 игроками поместите каждый жетон поверх аналогичного ему жетона для игры с 4-мя игроками, напечатанного на поле. Когда возникают пары (экипаж, оружие, припасы), расположите лучший жетон, тот, в котором большее количество единиц, ранее по улице.

**Игровой процесс.**

Игра состоит из 3 рейсов к Испанскому побережью Америки. Каждый рейс проходит в две фазы.

**1. Фаза провизии.**

Игроки набирают команду, оружие, припасы, товары для торговли, шлюпки и галеоны и получают помощь от доступных личностей. Когда игроки готовы, они перемещают свои корабли в исходные доки Плимутской гавани.

**2. Фаза мореплавания.**

В порядке мореплавания игроки размещают каждый из своих «дисков миссий» (обычно 4) по одному за ход, в пункте назначения на карте. Затем разрешаются все миссии для каждого игрока (атаки и торговля). Насчитываются победные очки и собираются добыча и товары. Каждый игрок решает, когда закончится его рейс и тогда возвращает свой корабль в док Плимутской гавани.

После третьего рейса, победные очки из диаграммы товаров и скрытая добыча из сундуков с сокровищами добавляются к счету каждого игрока. Победителем является игрок с большим количеством победных очков.

**1. Фаза провизии.**

**А. Перед началом игры.**

Расположите фрегаты игроков в стаканчик и случайно вытяните их по очереди. Расположите фрегаты в соответствующем порядке в доке №1, затем в доке №2 и т.д. Это определяет порядок, в котором игроки расположат свои жетоны и выберут товары, в то время как они двигаются по «Плимутской улице».

Последнему игроку предоставляется 1 оружие (черный кубик). Такую компенсацию последний игрок получает во время рейса №1, но не во время рейса №2 и 3.

**В. Расположение и выбор.**

Плимутская улица включает в себя 18 ячеек и начинается с первой (экипаж) слева от входящих доков Плимутской гавани и расположена по часовой стрелке, заканчиваясь у доков, прямо над исходными доками Плимутской гавани.

• В игровом порядке каждый игрок располагает 1 из своих круглых жетонов в ячейке Плимутской улицы. Для каждого игрока расположение начинается в ячейке «Экипаж» или в любой другой, расположенной дальше по улице (игрок может начать не с первой). Единственное требование – свободное место, на которое можно положить жетон (кроме ячейки «Инвестор», где останавливаться могут все).

• Игроки располагают жетоны по очереди, но каждое следующее расположение должно быть дальше по улице, чем предыдущее этого же игрока. Игрок не может вернуться к ячейке, которую он уже прошел. **Это односторонняя улица.**

• Каждый игрок может расположить только 1 жетон на одной ячейке, кроме «Дрейка» (см. далее).

• Расположив жетон, игрок берет товары, указанные на карте гавани для этой ячейки и кладет их на свой судовой журнал или рядом.

• Игроки самостоятельно решают, когда у них достаточно товаров для экспедиции и вместо расположения следующего диска, передвигают свой корабль из «входящих доков» на первое доступное место в «исходящих». Корабль готов к отплытию.

• Если игрок располагает жетон в «Доках», то его следующим ходом должно быть перемещение своего корабля в «исходящие доки».

• Игроки продолжают класть жетоны и собирать товары пока все игроки не разместят свои корабли в исходящей гавани. Игроки, достигшие гавани раньше, пропускают свои ходы, пока корабли всех игроков не окажутся в ней.

• Порядок, в котором корабли попадают в гавань, становится порядком, в котором игроки будут ходить в фазе мореплавания и называется **порядком мореплавания**.

**ЯЧЕЙКИ.**

Каждая ячейка имеет изображение, на которой указано, что в ней доступно и имеет количество мест, указывающих на количество игроков, которые могут расположить в ней свои жетоны, кроме «Дрейка» и «Инвестора» (см. далее).

Картинки внутри кругов указывают на то, что игрок получает, расположив жетон на них.

 *Экипаж (Crew).*

До трёх игроков могут выбрать его и отметить это своим жетоном в пустом кружке, получив количество экипажа (серые кубики), указанное внутри круга. Экипаж необходим для нападения на города и форты.

*Орудия (Guns).*

До трёх игроков могут выбрать их и отметить это своим жетоном в пустом кружке, получив количество орудий (черные кубики), они нужны для нападения на форты и испанские галеоны.

*Провизия (Supplies).*

До трёх игроков могут выбрать ее и отметить это своим жетоном в пустом кружке, получив количество провизии (серые бочки). Провизия определяет, в какие зоны (насколько далеко) игрок может отправиться на карте. Стоимость – 1 бочка за 1 зону. С тремя бочками можно отправиться в любую точку в зонах 1, 2 и 3 в любом порядке, маршрут не имеет значения. Чтобы достичь зоны 4, необходимо 4 бочки провизии. Без хотя бы одной бочки нельзя отправиться в рейс (при одной бочке доступна только зона №1)! Доки – последний шанс игрока получить провизию.

*Товары на продажу (Trade goods).*

До двух игроков могут выбрать их и отметить это своим жетоном в пустом кружке, получив количество товаров на продажу (фиолетовые кубики). Эти товары можно менять один к одному в испанских портах за товары, доступные там – сахар, кофе, табак и индиго.

*Таверна (Tavern).*

До двух игроков могут выбрать ее и отметить это своим жетоном в пустом кружке. Каждый бросает один кубик. Первый игрок добавляет +1 к числу на кубике. Результат броска второго игрока не меняется. Карта показывает, сколько единиц экипажа (серые кубики) игрок нанимает за соответствующее число на кубике. При выпадении 1 или 2, игрок не нанимает экипажа, но получает жетон «Корабль-призрак» для использования в этом рейсе.

*Верфь (Shipyard).*

До двух игроков могут выбрать ее и отметить это своим жетоном в пустом кружке. Первый игрок получает галеон и 1 единицу оружия (черный кубик), а второй игрок получает галеон. Замените свой фрегат на галеон. **Не имея галеона, игрок не может атаковать испанские галеоны.** Фрегат может останавливаться во всех других местах назначения.

*Шлюпки (Pinnace).*

До двух игроков могут выбрать их и отметить это своим жетоном в пустом кружке. Первый игрок получает 1 шлюпку и 1 единицу экипажа, второй получает 1 шлюпку. Шлюпки позволяют игроку высаживать экипаж на берег и атаковать с суши любые форты во время этого рейса, несмотря на орудия, которое имеют форты. Таким образом, форт можно успешно атаковать силой только экипажа.

*Дрейк (Drake).*

Два круга в ячейке «Дрейк» пересекаются, это означает, что только один игрок может выбрать ее, но он должен потратить 2 следующих хода на расположение жетонов в ячейке «Дрейк». После расположения второго жетона, игрок получает 2 единицы экипажа и 2 орудия, а также дополнительно 1 единицу экипажа или 1 орудие.

*Королева (Queen).*

Только один игрок может выбрать ее, он модернизирует свой фрегат до галеона с 1 орудием и получает 1 единицу товара на продажу (фиолетовый кубик).

*Адмирал (Admiral).*

Только один игрок может выбрать его.

• Игрок получает счетчик адмирала и 3 счетчика испанских фрегатов. Последние нужно положить лицом вниз на изображения фрегатов рядом с тремя испанскими галеонами в начале фазы мореплавания. Только этот игрок будет точно знать количество орудий, необходимых для атаки галеона – батарейная сила галеона плюс дополнительные орудия фрегата (0, 1 или 2).

• Игрок получает 1 победное очко за каждую единицу золота, оставшегося на игровом поле по окончании этого рейса. Золото затем отправляется обратно к общим запасам, а не в сундук сокровищ этого игрока.

*Губернатор (Governor).*

Только один игрок может выбрать его.

• Игрок получает жетон губернатора и 4 подразделения испанских войск. В начале фазы мореплавания нужно расположить по одному подразделению войск лицом вниз на ячейки гарнизона каждого форта. Только этот игрок будет знать точное количество гарнизона противника и нужное количество своего экипажа для эффективного штурма форта. Сила гарнизона форта плюс дополнительные войска на жетоне (0, 1 или 2).

• Если этот игрок не находится в доке №1, то он меняется местами с игроком, который стоит в доке, расположенном справа в «исходящей гавани» перед самым началом рейса.

• Игрок получает 1 победное очко за каждую единицу серебра, оставленную на игровом поле по окончании этого рейса. Серебро затем отправляется обратно к общим запасам, а не в сундук сокровищ этого игрока.

*Информатор (Informer).*

Только один игрок может выбрать его. Этот игрок получает 1 единицу товара на продажу (фиолетовый кубик) и жетон информатора, который используется в начале фазы мореплавания, после того, как все игроки расположили свои жетоны миссий.

Информатор позволяет игроку одно из следующего:

• Исследовать любой жетон миссии в одном месте назначения, где он есть. После этого игрок может поменять местами 2 из своих жетонов миссии, что поможет ему получить преимущество во время атак или торговли.

**ИЛИ** • Он может узнать силу гарнизона форта или батарейную мощь испанского галеона, когда у него есть возле них свой жетон или при желании может переместить свой жетон на другое место назначения в зону, куда ему позволяют добраться припасы.

*«Золотая лань» («Golden Hind»).*

Только один игрок может выбрать ее. Он берет свой жетон миссии «Золотая лань» и кладет его вместе с остальными жетонами миссий для использования во время этого рейса. В фазе раскрытия миссий, игрок с «Золотой ланью» всегда ходит первым, раньше чем все остальные жетоны миссий других игроков.

*Инвестор (Investor).*

Все игроки могут остановиться здесь один раз за игру, но в таком случае они должны отдать свой жетон инвестора, который возвращается в коробку. Инвесторы желают возврата своих инвестиций, поэтому остановка здесь стоит игроку 4 победных очка. Игрок сам выбирает, остановится он в верхней части карты, что дает ему 1 единицу экипажа и 2 орудия либо 2 единицы экипажа и 1 орудие, ИЛИ в нижней половине, что разрешает игроку обменять его фрегат на галеон, но только на этот рейс. **Любое количество игроков может останавливаться здесь во время одного и того же хода.**

Доки (Dockside).

Все игроки могут останавливаться здесь и получить 1 единицу экипажа ИЛИ 1 орудие ИЛИ 1 единицу провизии. Игроки располагают свои жетоны на круги, соответствующие по цвету своего корабля.

**2. Фаза мореплавания.**

**А. Подготовка к плаванию.**

• Возьмите 4 слитка серебра и расположите по одной на каждый из двух городов и 2 фортов, отмеченных изображениями серебра.

• Возьмите 4 слитка золота и расположите по одной на каждый из двух городов и 2 фортов, отмеченных изображениями золота.

• Возьмите 3 бриллианта и расположите по одному на каждом изображении бриллианта рядом с 3 испанскими галеонами.

• Обладатель жетона «Адмирала» кладет по одному из жетонов испанских фрегатов лицевой стороной вниз рядом с изображением фрегата возле каждого галеона. Если ни у кого нет жетона «Адмирала», сделайте это случайным образом.

• Обладатель жетона «Губернатора» кладет по одному из жетонов испанских войск лицевой стороной вниз рядом с изображением войск возле каждого из 4 фортов. Если ни у кого нет жетона «Губернатора», сделайте это случайным образом.

• Если обладатель жетона «Губернатора» не находится в доке №1, то его корабль меняется местами с кораблем игрока, который расположен справа от него в исходящем доке, улучшая свою позицию на 1 в очереди.

• Каждый игрок считает свою провизию (бочки) и располагает оставшийся кубик на навигационный маркер, который совпадает с его номером (максимум 4). Это определяет, в какие зоны каждый игрок может войти во время фазы мореплавания. Ни один из игроков не может проплыть мимо этого кубика в зону с большим номером.

**В. Плавание.**

У каждого игрока есть набор пронумерованных жетонов миссий, которые используются для того, чтоб отобразить разные места назначения, к которым игрок отправится во время этого рейса и в каком порядке. Сначала «Миссия №1», затем №2 и т.д.

Доки в исходящей гавани показывают очередность отплытия для игроков. В этом порядке каждый игрок и располагает жетоны миссий **лицевой стороной вниз** на первом кружке возле одного из мест назначений на карте. Жетоны миссий могут располагаться в любом порядке.

• Каждый игрок может располагать только один жетон миссии у каждого места назначения, но все игроки могут расположить жетон у одного и того же места назначения (формируя таким образом стопку жетонов на кружке №1).

• Жетоны игрока могут располагаться в любой зоне, к которой он имеет право доплыть, т. е. учитывая цифру на навигационном маркере, на которой расположен кубик игрока.

• Разыгрывание зон мореплавания продолжается до тех пор, пока все игроки не расположат все свои жетоны миссий на карте (даже если игрок не собирается их все использовать).

На каждое места назначения разрешено только 2 успешные атаки, поэтому порядок прибытия игроков к месту назначения имеет важное значение. Если первые 2 атаки были успешными, то 3 и следующие жетоны миссий не сыграют. Цифры на жетонах миссий важны. Сначала разыгрывается жетон «Золотая лань», затем жетон миссии №1, №2, №3 и т.д.. В случае, когда жетоны имеют один и тот же номер, ничья разрешается в соответствии с очередностью отплытия.

**С. Информатор.**

После того, как все жетоны миссий были расположены, игрок, имеющий жетон «Информатора» в этом рейсе, может сделать одно из двух:

1. Проверить жетоны миссий в одном из пунктов назначения, где он присутствует, а информацию использовать себе на пользу. Также он может поменять местоположение 2 из своих жетонов миссий. Те 2 жетона миссий, позиции которых он меняет, могут быть любыми из его жетонов, не обязательно те, на которые он только что смотрел. ИЛИ

**ИЛИ** 2. Посмотреть силы защитного гарнизона или батарейную мощь фрегата на одном из своих мест назначения. Затем, при желании, игрок может передвинуть жетон миссии с этого места назначения на любое другое, где он еще не присутствует, но имеет достаточно припасов, чтоб туда доплыть.

**D. Переверните жетоны миссий.**

Теперь все жетоны миссий перевернуты лицом вверх. Номер на каждом жетоне указывает на порядок, в котором игроки будут совершать атаки или торговлю: сначала жетон №1, затем №2 и т.д.

У каждого места назначения, жетон с самым низким номером располагается в первом кружке, а следующий по значению после него, во втором. Ничья разрешается в соответствии с очередностью отплытия из исходящих доков. Если присутствует жетон «Золотая лань», он всегда играется первым.

В каждом места назначения разрешено только 2 атаки, но третий, четвертый и пятый жетон миссии может присутствовать в случае, если предыдущие атаки не увенчались успехом. Эти жетоны располагаются стопкой возле второго кружка.

**«Корабль-призрак».**

Когда игрок выбрасывает «1 или 2» в «Таверне», он не нанимает экипаж, но получает жетон «Корабль-призрак» на этот рейс. Когда все жетоны миссий вскрываются, этот корабль пропадает и убирается с игрового поля. Имея этот дополнительный жетон, игрок может увидеть, какие места назначения выбрали другие игроки и затем расположить свой жетон.

**Е. Проведение миссий.**

Каждый игрок имеет свой жетон миссии «корабль-призрак», он оставляет его лицом вниз на месте своего корабля в исходящей гавани после выхода в море. Эти жетоны обозначают очередность отплытия. Все атаки и торговля проводятся каждым игроком по очереди, придерживаясь очередности отплытия. На примере показано, в каком порядке уходили бы корабли в данной игре.

Игрок, который сыграл жетон «Золотая лань», отправляется сразу из исходной гавани к тому месту, где лежит его этот жетон (ставит корабль на него) и выполняет эту миссию.

Затем все игроки одновременно выводят свои корабли в море и располагают их на свои жетоны миссии №1. Каждый жетон миссии №1 отыгрывается согласно очередности отплытия, затем игроки перемещаются на жетоны миссии №2, которые тоже отыгрываются аналогично. Этот процесс повторяется и для миссий 3 и 4.

• У каждого места назначения может быть только 2 успешные атаки. Если атака не может быть проведена, игрок снимает свой жетон, а следующий по очереди корабль у этого места назначения, получает возможность атаковать во время своего хода. Аналогично отыгрывается ситуация в торговых портах – если игрок не может провести торговлю, он снимает свой жетон.

• В случае успеха, атакующий игрок получает победные очки, указанные на цели и переворачивает свой жетон лицом вниз. Как только у места назначения находится 2 жетона, лежащих лицом вниз, атаки прекращаются. Бонусом для игрока, который первым успешно атакует место назначения, является золото, серебро или бриллианты, лежащие в ячейке атаки, которые игрок захватывает и помещает в свой сундук.

• Чтобы успешно атаковать место назначения, игрок должен отдать количество экипажа (серые кубики) и/или орудия (черные кубики), равное количеству войск защитного гарнизона и/или орудий, которые защищают атакованное место назначения.

• Игрок может не разыгрывать определенные жетоны миссий, т.к. может не иметь возможности успешной атаки или ждать более удобной цели позже, тогда его жетон снимается и не играет.

**Нападение на города.**

Рядом с каждый городом расположено изображение, показывающее подразделение защитного гарнизона. Чтобы атаковать город, игрок должен потратить 1 единицу экипажа (серый кубик) чтоб нейтрализовать 1 единицу гарнизона. Потратив 1 единицу экипажа, игрок затем перемещает свой маркер на количество победных очков, которое указано на данном городе. Затем он располагает один из своих кубиков на изображении города на карте «Типов завоевания», чтоб показать, что он успешно взял штурмом по крайней мере один город. Игрок, который взял город первым, получает серебро или золото из этого города как приз.

**Нападение на форты.**

Рядом с каждый фортом расположено изображение, показывающее его защитный гарнизон и орудия. Первый игрок, который атакует форт, переворачивает жетон гарнизона и прибавляет к первоначальной его силе количество, напечатанное под счетчиком. Эта сумма указывает, сколько единиц экипажа (серых кубиков) должно быть потрачено. Игрок должен также потратить количество орудий (черные кубики), равное количеству изображенных орудий возле форта.

Сделав это, игрок перемещает свой маркер на то число победных очков, которое указано на данном форте. Затем он располагает один из своих кубиков на изображении форта на карте «Типов завоевания», чтоб показать, что он успешно захватил вражеский форт. Игрок, у которого есть шлюпки, может игнорировать орудия во время нападения на любой форт во время этого рейса. Каждый игрок, который завоевал форт первым, получает серебро или золото из этого форта как приз.

**Нападение на галеоны.**

Каждый испанский галеон имеет определенное количество орудий, к которому нужно прибавить количество орудий, указанное на жетоне испанского фрегата эскорта, расположенного рядом с этим галеоном. Первый атакующий этот галеон игрок переворачивает жетон указанного фрегата.

Чтобы эффективно напасть на галеон, игрок должен потратить такое же количество своих орудий (черные кубики). Сделав это, игрок затем перемещает свой маркёр то число победных очков, которое указано на атакованном галеоне, затем он располагает один из своих кубиков на изображении галеона на карте «Типов завоевания», чтоб показать, что он успешно атаковал, по крайней мере, один галеон.

Каждый игрок, который завоевал любой галеон первым, получает бриллиант этого галеона.

**Торговля.**

В каждом порту находятся товары, которыми можно торговать. Первый игрок, который торгует в порту, выбирает, какой товар он хочет приобрести, а остальные игроки выбирают уже из оставшихся товаров. Игрок возвращает одну единицу своих товаров на продажу (фиолетовый кубик) на карту Плимутской гавани и берет обменянный товар и располагает его на соответствующем изображении в своем корабельном журнале. Можно обменивать много единиц одного и того же товара. Количество кружков в торговом порту указывает количество торгов, которые могут проводиться во время одного рейса, но каждый игрок может провести только одни торги в каждом порту в течение одного рейса.

**F. Возвращение в Плимут.**

• После того, как миссии игрока окочены, он может объявить, что возвращается в Плимут. После этого он перемещает свой корабль в первый свободный док входящей гавани и забирает любые неиспользованные жетоны своих миссий с поля.

 ***Например:*** *Игрок возвращается в Англию после своей третьей миссии (передумал исполнять миссии дальше), а затем забирает жетон четвертой миссии, т.к. он не был использован.*

• Игрок обязан вернуться в Плимут после четвертой миссии.

• Игрок, который возвращается в Плимут раньше всех (до того, как он использовал свой жетон миссии №4), получает «бонус героя» – первый возвратившийся игрок получает 2 победных очка, а второй игрок – 1 победное очко, при условии, что они успешно атаковали хотя бы один город, форт или галеон во время своего последнего рейса.

**G. Получение победных очков за рейс.**

После того, как игроки вернулись в Плимут, каждый игрок проверяет свою карту «Типов завоевания» за этот рейс. Кубики игрока располагаются на изображениях городов, фортов, галеонов, но только если игрок успешно атаковал что-либо из них во время последнего рейса. При атаке одного типа, игрок получает 1 ПО, двух типов – 4 ПО, все три типа – 10 ПО. Эти очки отмечаются на треке победных очков.

 • Обладатель «Адмирала» получает 1 ПО за каждую единицу золота, оставшуюся на поле по окончании этого рейса, а обладатель «Губернатора» получает 1 ПО за каждую единицу серебра.

**H. Подготовка игрового поля к следующей экспедиции.**

По окончании рейса №1 и №2 поле готовится заново к следующей экспедиции. Игроки могут оставить только себе только товары.

• Следующие объекты должны быть возвращены на карту Плимутской гавани:

- Все бочки, серые, черные и фиолетовые кубики.

- Жетоны испанских фрегатов и войск.

- Жетоны губернатора, адмирала, шлюпок и информатора.

• Любое не захваченное золото, серебро или бриллианты.

• Игроки забирают свои жетоны игроков из ячеек, свои жетоны миссий с мест назначения и исходящей гавани и свои кубики с навигационных маркеров.

• Кубики на карте «Типов завоевания» обновляются.

• Корабли игроков во входящих доках стают фрегатами, затем, до начала следующей экспедиции, расставляются в таком порядке:

- Корабль который расположен на последнем месте трека очков, становится в первый док, второй с конца – во второй, третий с конца – в третий док и т.д.. В случае ничьей, игроки с одинаковым количеством очков располагаются по отношению друг к другу в порядке последнего рейса (кто был раньше и теперь раньше).

• Карты ячеек перемешиваются и выкладываются в случайном порядке на первых 16-ти базовых ячейках улицы Плимута.

• Перемешайте 3 жетона галеонов и расположите по одному лицом вверх на каждом из трех изображений галеонов игрового поля.

• Пополните сокровища на игровом поле так, чтоб все города, форты и галеоны имели соответствующее количество золота, серебра или бриллиантов.

• Пополните товары на игровом поле так, чтоб все торговые порты имели по одному из всех изображенных возле них на поле товаров.

• Маркер очередности экспедиции переместите в следующую ячейку.

**Рейсы 2 и 3.**

Экспедиции №2 и №3 проводятся аналогично первой, кроме того, что порядок ее начала определяется очередностью кораблей во входящих доках после того, как обновили игровое поле после предыдущего рейса. Игровое поле не обновляется после третьего экспедиции, т.к. порядок кораблей во входящих доках используется в случае ничьей в конце игры.

Порядок 16-ти ячеек отличается для рейсов №2 и №3, т.к. их карты перемешиваются и располагаются поверх базовых, напечатанных на поле.

**Финальный подсчет победных очков (ПО).**

После того, как экспедиция №3 окончена, игроки получают очки так:

1. **Товары.**

Пользуясь картой товаров, игроки получают ПО за наборы товаров, которые они собрали.

• Каждый набор 4-х разных товаров дает 26 ОП.

• Каждый набор любых 3-х разных дает 16 ОП.

• Каждый набор любых 2-х разных товаров дает 8 ОП.

• 1 отдельный товар дает 2 ОП.

2. **Сундук сокровищ.**

Каждый игрок достает сокровища из своего сундука и получает за них ПО. 1 слиток серебра – 3 ПО, золота – 4 ПО, бриллиантов – 5 ПО.

Побеждает игрок с самым большим количеством ПО. Ничья разрешается в соответствии с порядком кораблей во входящих доках в конце 3-го рейса (у кого меньше номер, тот выиграл).

**Совет для тех, кто учится играть.**

Сыграйте первые несколько игр с ячейками в том виде, в котором они напечатаны на игровом поле. Не кладите карты ячеек на поле, как описано в «Рейсах №2 и №3». Когда вы ознакомитесь с игрой, используйте обыкновенные правила с изменением карт локаций и будьте готовы к совершенно новым игровым вариантам.

**Перевод дополнения.**

**Вариант игры для 2-х игроков.**

Игра на двоих происходит по тем же правилам, что и обычная, но несколько модифицирована.

**1. Подготовка:**

• Используйте дополнительный набор ячеек, которыми обычно пользуетесь на троих.

• В игре будет третий виртуальный игрок, которого зовут Хокинс (Джон Хокинс был старший двоюродный брат Дрейка). Он будет использовать ячейки своего цвета, фрегат, карту инвестора и 10 игровых дисков. Диски такого же цвета будут использоваться для блокировки некоторых мест на Карибах (описано ниже).

• Поместите фрегат Хокинса на 3-е место входящих доков.

• Блокируйте 1 галеон, 2 форта, 2 города и 1 торговый порт случайным образом перед каждой экспедицией (описано ниже).

• Не выкладывайте в заблокированных зонах серебро, золото, бриллианты, товары, испанский галеон, фрегат или гарнизон.

**2. Выбор ячеек на улице для Хокинса.**

На этапе подготовки, Хокинс случайным образом выбирает место на улице Плимута в свой ход и в это место помещается диск. Хокинсу не нужно получать предметы, показанные в ячейке, в которой размещен его диск.

• Каждый раз, когда наступает ход Хокинса, бросьте кубик и поместите его диск в ячейку по таким правилам:

- При броске «1-3» он выбирает «лучшее» место, доступное на 1-й доступной ячейке.

- При броске «4-5» он выбирает «лучшее» место, доступное на 2-й доступной ячейке.

- При броске «6» он выбирает «лучшее» место, доступное на 3-й доступной ячейке.

• Хокинс должен следовать тем же правилам, что и обычный игрок, т.е. должен выбирать поле внизу и не может размещать два диска в одном месте и т. д.

• Если Хокинс выбирает первую точку у Дрейка, то его следующий выбор должен быть вторая точка у Дрейка.

• Инвестор доступен для Хокинса, пока он не использует свою карту инвестора.

• Если бросок кубика за Хокинса уведет его за пределы места на причале, поместите его фрегат в первый доступный док в исходящей гавани, тогда он будет готов к экспедиции. Он никуда не плывет во время «Фазы мореплавания», а принимает участие только в фазе подготовки 3-х экспедиций и всегда находится в 3-м доке входящей гавани в начале фазы подготовки.

***Пример:*** *После размещения красного и синего дисков, если Хокинс выбрасывает «1,2,3», он помещает диск в ячейку экипажа, а если Хокинс выбрасывает «4,5», он помещает диск на верфи.* *Если Хокинс выбрасывает «6», он помещает свой диск в первое место «Орудия».*

**3. Блокировка областей игрового поля.**

• Не все пункты назначения на карте используются в каждом рейсе. Пункты назначения, не использованные в этом рейсе, определяются броском кубика и перекрестными ссылками на число, выброшенное на приведенном ниже графике, для определения «заблокированных» пунктов назначения: 1 галеон, 2 форта, 2 города в указанных зонах и 1 торговый порт.

• Перед этапом подготовки каждой экспедиции рейса бросьте кубик один раз и отметьте заблокированные пункты назначения, поместив один из дисков Хокинса в 1 область указанного галеона, фортов, городов и торгового порта. Остальные 2 игрока не имеют права использовать эти пункты назначения в этой экспедиции. Диски снимаются с игрового поля в конце хода.

***Пример:*** *При результате броска «5» диск помещается в круги №1 у Сантьяго-де-Куба, Портобело, Гран-Гранада (как показано на рисунке), форты в зонах №1 и №4 и галеон в зоне №4 (на рисунке не видно). См. таблицу в правилах дополнения.*

*\*Зона №1 может считаться зеленой зоной, а зоны №2,3 и 4 - пурпурной, желтой и красной зонами соответственно.*

**Компоненты.**

1 галеон, 1 фрегат, 1 маркер, 6 дисков миссий, 10 дисков игрока, 4 кубика игрока, 1 набор наклеек, корабельный журнал, 1 сундук, 1 жетон инвестора, 1 набор из 16 жетонов расположения.

 2 – оверлея для досок один находится в Плимутской гавани, другой в доках. 8 членов экипажа, 5 орудий, 2 товара, 4 бочки.

**Правила.**

В игре для 6 игроков используются все обычные правила игры. Есть набор жетонов, на 6 игроков. Есть несколько вариантов 4 из жетонов расположения.

**Дрэйк.** Теперь 2 игрока могут остановиться на этой ячейке и каждый получит те же преимущества, что и в основной игре. Каждый из этих игроков все еще должен поместить диск здесь на 2 последовательных хода.

**Адмирал.** Основная функция размещения 3 испанских галеонов не изменилась. Однако вместо того, чтобы собирать 1ПО за каждое оставшееся на игровом поле золото в конце экспедиции, владелец жетона просто получает 3 ПО без учета оставшегося золота.

**Губернатор.** Основная функция размещения 4 жетонов испанских войск не изменилась. Однако вместо того, чтобы собирать 1 ПО за каждое оставшееся на игровом поле серебро в конце экспедиции, владелец жетона просто получает 3 ПО без учета оставшегося серебра. !!!!!!

**«Золотая лань».** Теперь 2 игрока могут остановиться на этой ячейке. Оба они получат возможность использовать свой диск миссии «Золотая лань» и во время фазы «Проведение миссий» они оба будут иметь доступ к дискам миссии №1 всех игроков. Первый игрок, который разместит свой диск здесь, поместит его в круг №1 и получит возможность использовать свой диск миссии «Золотая лань» первым, а второй игрок разместится в круге №2 и перейдет к следующему. Затем во время плавания диск № 1 каждого игрока решит свою миссию.

**2 мини-расширения.**

**Наследие Монтесумы.**

Огромное богатство империи ацтеков Монтесумы было собрано испанскими войсками и отправлено в Испанию из Веракруса. Галеоны, везущие ацтекские сокровища, были загружены богатством, стоящим целое состояние и среди них было много реликвий ацтеков.

1. Замените 3 жетона испанских галеонов на представленный в дополнении набор.

2. Драгоценности, выложенные возле испанского галеона в зоне №4, заменяются при каждой новой экспедиции ацтекскую реликвию, представленную в дополнительном наборе. В случае захвата эти реликвии попадают в сундук игрока и учитываются в конце игры.

**Месть Испании.**

 В ответ на смелые экспедиции Дрейка на свою ценную новую часть империи, король Филипп II решил укрепить свои форты, в которых хранились сокровища империй инков и ацтеков. Он также послал своих лучших адмиралов охранять флот, перевозящий сокровища в Испанию. Замените жетоны испанских войск и жетоны испанских фрегатов на представленный в дополнении набор.