

РОМ И КОСТИ

ВТОРОЙ ПРИЛИВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ.....	3
ОБЗОР ИГРЫ.....	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	4
ГЕРОИ И УМЕНИЯ.....	6
Герои.....	6
Карты умений.....	7
КОМАНДА.....	8
КАРТЫ ПРИЛИВА.....	9
ПЛАНИШЕТ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ.....	10
ОБЪЕКТЫ.....	11
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДАЛЬНОСТИ.....	12
ОСНОВЫ БОЯ.....	12
Урон и побеждённые персонажи.....	12
Атака по фигуркам и объектам.....	12
Синхронные события.....	13
Изменение результата броска, дополнительные кубики и переброс.....	13
Жетоны состояний.....	13
ХОД ИГРЫ.....	14
АКТИВАЦИЯ ГЕРОЯ.....	14
Передвижение.....	14
Прыжки на канате и проверка прыжка.....	14
За бортом.....	15
Применение умения.....	15
Приобретение и улучшение умений.....	15
АКТИВАЦИЯ КОМАНДЫ.....	15
Стрельба из фальконета.....	15
Команда: передвижение и атака.....	16
ПАС.....	16
ВЫПУСКАЙТЕ КРАКЕНА!.....	17
ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ.....	17
ВАРИАНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ.....	18
ПРАВИЛА ДЛЯ 3–6 ИГРОКОВ.....	20
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ.....	21
ПИРАТСТВО, КРАЖА И БЕССОВЕСТНЫЙ ГРАБЁЖ.....	22
ВЛАДЫКИ ГЛУБИН.....	24
«МАРЕА ДЕ ЛА МУЭРТЕ».....	26

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Разработчик: Майкл Шайнол
Развитие: Лэндон Докл, Александру Олтеану
Креативный директор: Хосе Мануэль Паломарес
Концепт-арт: Айван Жил Дернандес, Адриан Прадо Лопес, Педро Нуньес
Художественный текст: Эрик Келли, Брайан Стил
Корректоры: Джейсон Коэпп, Шон Фоулкс, Лукас Мартини, Джаред Миллер
Графический дизайн: Шон Ченси, Гульвен Квэнтель, Адриан Прадо
Скульпторы: Хуго Гомес Брионес, Хоакин Паласиос, Рауль Фернандес Ромо, Леонардо Эскобар Квинтеро, Алехандро Муньос, Иван Сантуруио де ла Ус
Художники: Хосе Мануэль Паломарес, Серхио Кальво, Марк Маскланс, Мигель Матиас, Педро Соутто, Андриан Санчес Валеро
Глава художественного отдела: Рубен Мартинес
Исполнительный продюсер: Давид Прети
Руководитель производства: Тьягу Аранья
Издатели: Дэвид Дауст, Черн Энн Нг
Тестирование: Тьягу Аранья, Джейсон Блэксток, Шон Ченси, Жакаин Клаарк, Шон Дули, Шон Фолкс, Алекс Грегори, Эрик Келли, Джейсон Коэпп, Гэвин Ли, Крис Линтон, Энтони Ливси, Лукас Мартини, Александру Олтеану, Эндрю Персо, Рэймонд Рапппорт, Кейси Сирс, Питер Шири, Терри Терман, Джесси Томас, Аманда Уотсон, Джейми Вульф, Джефф Ю

© 2017 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Rum & Bones, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Александр Бурдаев
Редактор: Евгения Некрасова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно
hobbyworld.ru

? Если у вас возникнут вопросы по правилам, мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОСТАВ ИГРЫ



10 подставок Владык глубин
(2 размера)



10 подставок «Мареа де ла Муэрте»
(2 размера)



60 карт прилива

35 ФИГУРОК ВЛАДЫК ГЛУБИН



5 героев

6 боцманов

24 матроса

35 ФИГУРОК «МАРЕА ДЕ ЛА МУЭРТЕ»



5 героев

6 боцманов

24 матроса



10 планшетов героев
и 2 планшета команды



10 жетонов объектов



2 планшета морских чудовищ



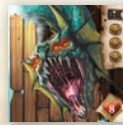
3 жетона трапов



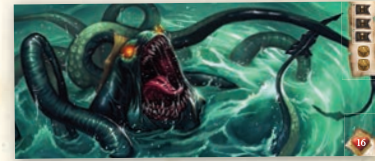
8 кубиков



32 карты умений



1 жетон морского
дракона



1 жетон кракена



12 жетонов активации



50 жетонов монет
(достоинством 1 и 3)



7 жетонов точек
появления



36 жетонов урона
(достоинством 1 и 3)



10 жетонов мертвецов



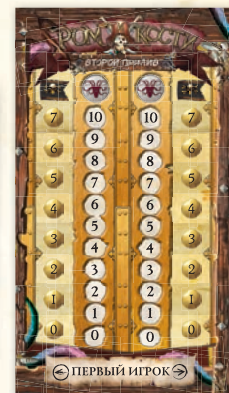
15 жетонов
состояний



1 планшет корабля
Владык глубин



2 планшета кораблей
«Мареа де ла Муэрте»



1 планшет
подсчёта очков



5 жетонов
подсчёта очков

ОБЗОР ИГРЫ

«Ром и кости: Второй прилив» — игра о захватывающих пиратских приключениях и лихих сражениях! Игроки управляют командами пиратов, которые сошлись в абордажной схватке. Победит тот, кто нанесёт больше повреждений вражескому кораблю и вынудит его команду сдаться!

В команду входят как простые матросы, так и могучие герои, имеющие в своём арсенале особые способности. Вам придётся проявить смекалку и тактический гений, чтобы грамотно использовать умения героев для победы над врагом.

Игроки по очереди активируют своих героев и команду, атакая на вражеский корабль. Их цель — заработать **8 победных очков**, которые даются за победу над вражескими героями и разрушение ключевой оснастки корабля.

Когда один из игроков наберёт 8 победных очков, он немедленно побеждает!

Ниже разобраны правила партии на 2 игроков. Правила игры с тремя и более участниками разобраны на стр. 18.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите сторону

Каждый из игроков должен выбрать, на чьей стороне будет сражаться. В базовую игру входят две стороны: Владыки глубин и «Марса де ла Муэрте». От выбора стороны зависит сразу несколько вещей, самая главная из которых — доступные игроку герои.



ВЛАДЫКИ ГЛУБИН



«МАРЕА ДЕ ЛА МУЭРТЕ»



Выберите героев

Затем игрок выбирает героев, которых отправит в бой. Герои — основа любой команды, ведь именно их уникальные умения помогут добиться победы!

При выборе героев необходимо придерживаться следующих правил:

- Каждый игрок должен выбрать **3 героев**.
- Игрок может выбрать только героев со своей стороны или наёмников (*героев, которые могут присоединиться к любой из сторон*). На **планшете героя** указано, является ли он наёмником или принадлежит к одной из сторон.
- Игрок может выбрать сразу 3 наёмников, но ему всё равно придётся выбрать сторону, за которую он будет играть.
- Оба игрока могут использовать копии одного и того же героя.

Когда игрок определился с выбором, он берёт соответствующие фигурки героев и ставит их на **цветные подставки** своей стороны — так в пылу битвы будет проще понять, на какой стороне сражается герой. После этого игроки берут **планшеты** и **карты умений** для выбранных героев и кладут их перед собой.

Команда

Помимо героев, есть ещё команда, куда входят **боцманы** и **матросы**. Их фигурки соответствуют по цвету подставкам героев. У фигурок матросов подставка квадратная, а у боцманов — круглая. Каждый игрок берёт **планшет команды** и фигурки матросов и боцманов своего цвета (24 и 6 соответственно) и кладёт их перед собой.



Боцманы

Матросы



Возьмите колоду прилива

У каждой из сторон есть колода прилива, состоящая из 30 карт. Эти колоды отражают уникальные особенности сторон. Колоды легко опознать по символам сторон на рубашках карт. Каждый игрок тасует колоду и кладёт её рядом с собой лицевой стороной вниз.

Подготовьте игровое поле

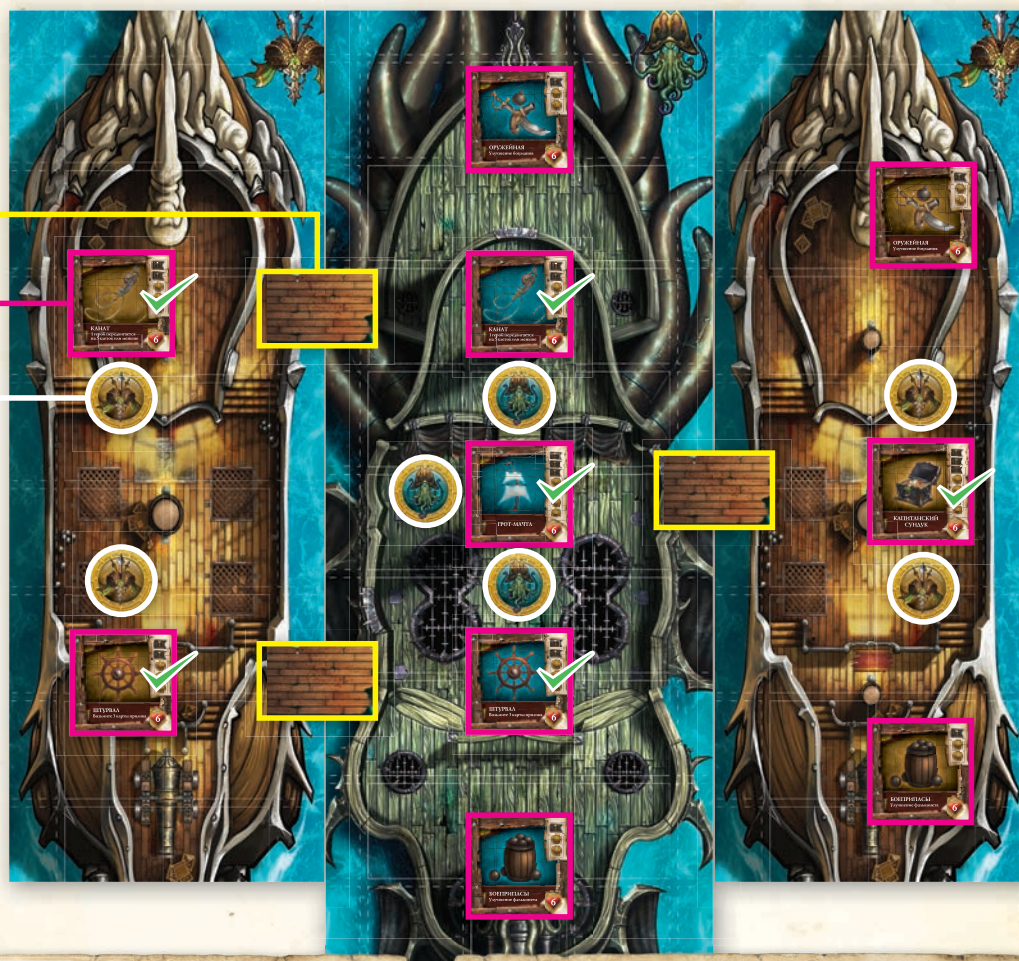
Игровое поле представляет собой 3 пиратских корабля, соединённых 3 трапами: галлант, принадлежащий Владыкам глубин, и два рассекателя ветра из армады «Мареа де ла Муэрте». На каждом корабле есть ключевые места, обозначенные **жетонами объектов** и **точек появления**. Разместите планшеты кораблей и жетоны в соответствии с примером на иллюстрации ниже. Возьмите 12 **матросов** каждой из сторон и выставьте по 4 матроса на указанные жетоны объектов:

Владыки глубин: грот-мачта, канат, штурвал;

«Мареа де ла Муэрте»: капитанский сундук, канат, штурвал.

После этого возьмите **кубики, жетоны урона, активации, состояний, мертвецов и монет**, а также **планшеты и жетоны морских чудищ** и разместите их в досягаемости всех игроков. Рядом положите **планшет подсчёта очков** и выложите жетоны подсчёта очков на отметки «0» (см. стр. 10). *Подготовка закончена, можно начинать игру!*

- Трапы
 - Объекты
 - Точки появления
- ✓ = в начале игры выставьте сюда по 4 матроса



СОКРОВИЩА ДЕЙВИ ДЖОНСА

Причина соперничества пиратов — сокровища Дейви Джонса: магические монеты, в которых скрыта огромная сила. В игре «Ром и кости» герои используют магию монет, чтобы получать новые уникальные способности.

Монеты отмечены символом .



ГЕРОИ И УМЕНИЯ

6

Герои

В сражении игроки будут управлять в первую очередь героями, каждый из которых играет ключевую роль на корабле. Герои наделены уникальными умениями, которые отличают их от остальной команды. У каждого героя свой **планшет**, на котором можно разместить **не больше 3 карт умений**. На каждом планшете указана следующая информация:

- 1. Сторона**, к которой принадлежит герой. Не забывайте, что наёмники могут присоединяться к любой стороне.
- 2. Имя** героя.
- 3. Роль** героя в команде, в общих чертах описывающая его сильные стороны. Всего возможных ролей пять.

КАПИТАН: мастер на все руки, но какой-то особой специализации у него нет. Умения капитана обычно позволяют ему помогать другим героям или более эффективно использовать колоду прилива.

КВАРТЕРДЕК-МАСТЕР: начальник четвердека, командир бордажной команды. Четвердек-мастер может помочь не только героям, но и команде. Его способности позволяют лечиться и поднимать боевой дух.

ГОЛОВОРЕЗ: лучший боец на корабле, умелый и смертоносный. Его задача — нанести как можно больше урона и вырубить вражеских героев.

КАНОНИР: специалист дальнего боя. Наносит сопернику точечный урон, держась от него на почтительном расстоянии.

ГРОМИЛА: из всех членов команды громила — самый живучий. Он обладает большим запасом стойкости и становится опаснее, получая ранения.

4. Стойкость: запас стойкости определяет количество урона, которое нужно нанести герою, чтобы победить его.





5. Ячейки для карт умений: у каждого героя может быть не больше 3 уникальных карт умений, описывающих его возможности в бою. Если не указано обратное, текст карты умения героя всегда относится именно к этому герою. Умения бывают 4 типов: атаки, способности, реакции и пассивные умения.

6. Стоимость карты умения: большую часть умений необходимо приобрести, потратив для этого указанное количество монет. Стоимость некоторых умений равна 0, поэтому герой начинает игру, сразу имея их в своём распоряжении!




Карты умений

Умения делятся на четыре типа: атаки, способности, реакции и пассивные умения. На каждой карте указана следующая информация:

- Тип:** изображённый символ указывает на тип умения: атака , способность  или реакция . На картах пассивных умений символа нет.
- Имя героя,** который владеет этим умением.
- Название умения.**
- Уровень:** все умения имеют два уровня улучшения: первый на лицевой стороне карты, второй — на обороте. Приобретая умение, кладите карту стороной с первым уровнем вверх.
- Эффект:** здесь описано, как действует карта умения.
- Стоимость улучшения:** количество , которое игрок должен потратить, чтобы улучшить умение (подробнее на стр. 15).



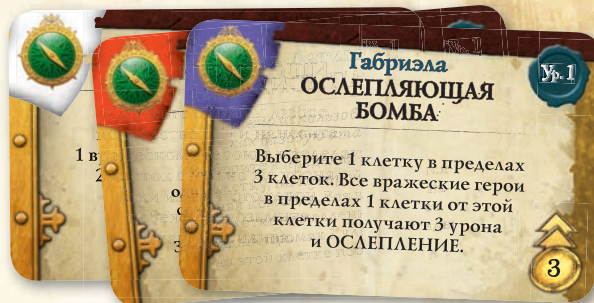
Атаки

Атаками герои наносят урон и получают . Помимо информации, описанной выше, на карте указаны:

- Атака:** количество кубиков, которые игрок должен бросить, когда проводит эту атаку.
- Попадание:** каждый результат кубика, который равен указанному значению или превышает его, считается попаданием. Остальные результаты — промахи.
- Дальность атаки** в клетках.
- Эффект:** если не указано обратное, все эффекты атаки разыгрываются после того, как атака выбрана, но до броска кубиков.

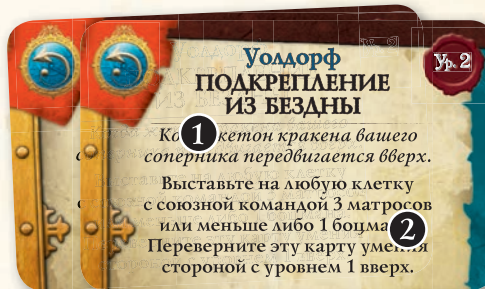
БАЗОВАЯ АТАКА

Все герои (за редким исключением) обладают базовой атакой, с которой начинают игру.



Способности

Способности — умения, не относящиеся к атакам. Герои могут использовать их во время своего хода. Каждая способность уникальна, поэтому внимательно ознакомьтесь с её описанием!

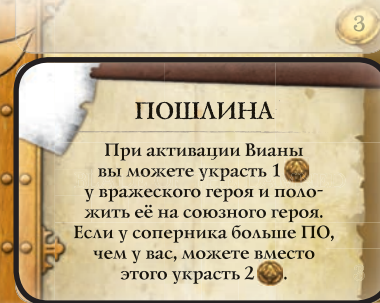


Реакции


Реакции похожи на способности, но для их применения нужно выполнение определённого условия, указанного на карте. Только выставленные на игровое поле герои могут использовать реакции. Действия на реакцию не тратятся.

- Условие:** на каждой карте указано условие её применения.
- Эффект:** большая часть реакций бесплатна, но не имеет эффекта — он становится доступен лишь после улучшения. Кроме этого, почти на каждой указано: «Переверните эту карту умения стороной с уровнем 1 вверх» после применения, поэтому для повторного применения её снова придётся улучшить.

7



Пассивные умения

Для пассивных умений нет карт — их эффект указан прямо на планшете героя. Для применения пассивных умений не требуется ни действий, ни .

КОМАНДА

Помимо героев, в распоряжении игрока находятся матросы и боцманы — рядовые члены команды, сломя голову рвущиеся в бой. Если в тексте карты или правил упоминается команда, имеются в виду фигурки матросов и боцманов.

Матросы

Матросы — самые незначительные члены команды, слепо идущие за героями в бой. Игрокам редко выпадает возможность управлять матросами напрямую — им дан приказ идти напролом и наносить как можно больший ущерб вражескому кораблю. Если же матросам дадут другой приказ (*обычно это может сделать квартердек-мастер*), матросы становятся гораздо опаснее и могут с лёгкостью изменить ход боя. Чтобы победить матроса, достаточно нанести ему 1 урон.

Боцманы

Боцманы — младший командный состав корабля. Как и в случае с матросами, ими редко получится управлять напрямую. Главная задача боцмана — оказывать поддержку матросам, делая их более эффективными. Чтобы победить боцмана, достаточно нанести ему 1 урон.

Для каждой из сторон предусмотрен **планшет команды**. Это своего рода памятка, на которой описаны возможности матросов, боцманов и фальконетов. Возможности матросов, боцманов и фальконетов одинаковы у всех команд, но фальконеты и боцманы могут быть улучшены после разрушения определённых вражеских объектов. Если на объекте указано: «Улучшение фальконета» или «Улучшение боцманов», возьмите соответствующую карту умения и положите её на планшет так же, как если бы вы улучшили одно из умений героя.

ПОЛЕЗНЫЕ ТЕРМИНЫ

СОЮЗНЫЙ: этот термин обозначает вас и все фигурки, которыми вы управляете. Если целью применяемого фигуркой эффекта значатся союзники, она может выбрать в качестве цели и себя.

ВРАЖЕСКИЙ: этот термин обозначает соперника и все фигурки, которыми вы не управляете.

ВЫСТАВЛЕННЫЙ: этот термин обозначает героя, фигурка которого выставлена на игровое поле.

ПОБЕЖДЁННЫЙ: этот термин обозначает героя, который был побеждён соперником и ждёт своей очереди, чтобы вновь вступить в бой. Когда герой побеждён, верните его фигурку на планшет героя и положите на него же жетон мертвеца.

ЗА БОРТОМ: этот термин обозначает героя, которого столкнули с игрового поля (но который не был побеждён). Обычно герой падает за борт в результате одного из вражеских эффектов или после неудачного прыжка на канате. Когда герой падает за борт, верните его фигурку на планшет героя и положите её на бок.

ОТТОЛКНУТЬ: когда эффект или карта предписывает оттолкнуть фигурку, фигурка вынужденно передвигается на указанное число клеток. Её можно оттолкнуть в любом направлении, при этом она следует обычным правилам передвижения за тем исключением, что может вынужденно упасть за борт, если её передвинут на морскую клетку.

В ПРЕДЕЛАХ: когда в описании эффекта или карты встречается фраза «в пределах» (например, «в пределах 2 клеток»), целью может быть выбрана любая клетка не дальше указанного расстояния, включая клетку, на которой находится источник эффекта.





КАРТЫ ПРИЛИВА

У каждой из сторон есть уникальная колода прилива, состоящая из 30 карт. Колоду легко опознать по символу, изображённому на рубашках карт. Карты прилива описывают разнообразные эффекты и силы, способные повлиять на ход сражения. Информация на картах:

1. **Название** карты прилива.
2. **Условие** её применения. Если в описании указано: «Когда атакует герой», карта должна быть сыграна в момент, когда атака объявлена, но бросок кубиков ещё не сделан.
3. **Эффект** карты прилива.
4. **Символы кракена:** на некоторых картах изображены один или несколько . Эти символы означают, что использование карты привлекает внимание кракена и может спровоцировать его нападение. За всё в этом мире приходится платить! (Подробнее о кракене на стр. 17.)

Игроки начинают партию с тремя картами прилива на руке и в процессе игры берут из колоды новые. Игрок может сыграть любое количество карт прилива с руки, если выполняются условия их применения. Для того чтобы сыграть карту прилива, не требуется ни действий, ни : примените эффект карты, а затем положите её в свою стопку сброса.

Учтите, что после того как вы сыграли карту с , вы должны передвинуть ваш жетон кракена на планшете подсчёта очков на столько делений вверх, сколько символов на карте в правом нижнем углу.

ВАЖНО: только сыгранные карты передвигают жетон по треку кракена. Сброшенные с руки карты (не сыгранные) на трек кракена не влияют.

Если в колоде прилива закончились карты, перетасуйте вашу стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

НАПАДЕНИЕ МОРСКОГО ЧУДИЩА!

В каждой колоде прилива есть особая карта «Морское чудище атакует». В отличие от других карт колоды, она позволяет игроку призвать на помощь одно из морских чудищ. Сыграв эту карту, игрок выбирает одно из доступных морских чудищ (в базовую игру входит только морской дракон) и выставляет его на игровое поле, следуя указаниям на планшете чудища.

Каждое чудище призывается только один раз и остаётся в игре до тех пор, пока не будет побеждено. Победа над чудищем приносит (аналогично победе над героем) и 1 ПО. (Подробнее о морских чудищах на стр. 16.)



ПЛАНШЕТ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Планшет подсчёта очков позволяет игрокам при помощи соответствующих жетонов отслеживать количество **победных очков**, значения на **треках кракена** и определять **первого игрока**.

1. **Победные очки (ПО):** когда игрок получает ПО, он передвигает свой жетон вверх по этому треку. Игрок, первым набравший 8 ПО, побеждает в игре!
2. **Треки кракена:** эти треки позволяют отслеживать гнев кракена, легендарного чудища, служившего Дейви Джонсу. Обычно значение трека увеличивается после применения карт прилива.
3. **Первый игрок:** начинает каждый раунд игры. Передвигая жетон, вы всегда будете знать, кто должен ходить первым.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле находится следующее:

1. **Клетки:** игровое поле состоит из клеток, позволяющих отслеживать местоположение фигурок, дальность их передвижения и определять предел действия умений и эффектов.
2. **Морские клетки:** недоступны для фигурок игроков. Их границы обозначены пунктирной линией.
3. **Точки появления:** клетки, обозначенные особым жетоном. Все герои, матросы и боцманы попадают на игровое поле через точки появления. Вражеские герои могут проходить через эти клетки, но не могут заканчивать на них движение.
4. **Жетоны объектов:** обозначают важные места на кораблях, а также существ. За уничтожение объектов герои получают награду, а игроки — победные очки. Жетоны объектов делятся на два вида: оснастка — ключевые части вражеского корабля — и морские чудища — призванные обитатели глубин, победа над которыми приносит награду.

ОСНАСТКА

В отличие от точек появления, на клетках с оснасткой можно останавливаться. Передвинувшись на клетку с вражеской оснасткой, можно беспрепятственно атаковать её, не опасаясь помех со стороны врага.

ДОСТУПНАЯ КЛЕТКА


Доступная клетка — любая клетка (кроме морской), не занятая вражескими фигурками или точками появления.





ОБЪЕКТЫ

На жетоне объекта указана следующая информация:

- 1. Стойкость:** показывает, сколько урона требуется нанести объекту, чтобы его уничтожить.
- 2. Победные очки:** количество ПО, получаемых за уничтожение объекта.
- 3. Монеты:** после уничтожения объекта каждый герой игрока, уничтожившего объект, получает указанное количество .
- 4. Эффект:** уничтожение объекта может дать преимущество стороне, уничтожившей его. Указанный эффект разыгрывается сразу же после уничтожения объекта.

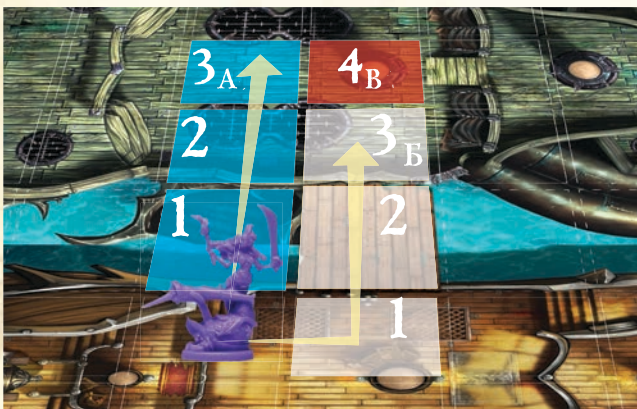
11



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДАЛЬНОСТИ

Дальность, указанная в описании умения или эффекта, всегда измеряется в **клетках**. Отсчёт ведётся от клетки, на которой находится источник умения или эффекта. **Определение дальности ведётся ТОЛЬКО по горизонтали и вертикали, но НЕ по диагонали**. Чтобы определить, попадает ли клетка в зону действия умения или эффекта, необходимо сделать следующее:

- Укажите клетку с источником умения или эффекта.
- Отсчитайте количество клеток до цели, начиная с клетки, которая граничит с клеткой-источником по вертикали или горизонтали.
- Умение или эффект **ВСЕГДА** могут быть применены по цели на любой клетке в пределах указанной дальности — жетоны и фигурки этому **НЕ МЕШАЮТ**.
- При определении дальности можно использовать **морские клетки**. Важно помнить, что герои не могут самостоятельно войти туда — морские клетки в основном используются для определения дальности.



Пример: дальность атаки Кирии — 3. Если считать расстояние до соседнего корабля, то максимальная дальность атаки в одном случае — клетка А, а в другом — клетка Б. Расстояние до клетки В — 4, поэтому выбрать её в качестве цели нельзя.

ОСНОВЫ БОЯ

Урон и побеждённые персонажи

Каждая фигурка и объект обладают запасом стойкости . Стойкость, как правило, указана на соответствующем жетоне или планшете. Стойкость матросов и боцманов равна 1!

Когда фигурке или объекту наносится урон, положите на её планшет или жетон жетоны урона в нужном количестве. Когда количество жетонов урона сравняется со стойкостью или превысит её, фигурка/объект убирается с игрового поля и считается **побеждённой**.

- Когда побеждён **объект**, уберите его с игрового поля.
- Когда побеждены **члены команды** (*матросы и боцманы*), уберите их фигурки с игрового поля и верните в запас владельца.
- Когда побеждён **герой**, верните его фигурку на планшет и уберите оттуда все жетоны урона и состояний. Если герой уже был активирован в этом раунде, положите на его планшет 1 жетон мертвеца стороной вверх. Если герой **не был активирован** в этом раунде, положите на его планшет 1 жетон мертвеца стороной вверх. **Побеждённые герои сохраняют все накопленные и приобретённые умения.**



Атака по фигуркам и объектам

Соперник не будет сидеть сложа руки, пока вы разрушаете его корабли! Вам придётся проявить смекалку и боевые умения, чтобы прорвать его оборону.

Атака — основной способ нанесения урона фигуркам и объектам. Каждая атака уникальна, но все они следуют базовым правилам.


Цель атаки: вы атакуете клетку, а не отдельные фигурки или объекты. Проводя атаку, необходимо выбрать клетку с вражескими фигурками или объектами в пределах дальности атаки. Если на клетке нет ни вражеских фигурок, ни объектов, атаковать её нельзя.

Бросок атаки: в описании атаки указано, сколько кубиков необходимо бросить и какой результат выбросить, чтобы **попасть**. При атаке бросьте указанное количество кубиков. Каждый результат кубика, который равен указанному значению или превышает его, считается **попаданием**. Остальные результаты — **промахи**.

После того как кубики брошены и определено количество попаданий, распределите их между вражескими фигурками и объектами на атакованной клетке. Попадания распределяются в соответствии с **приоритетом целей**:

1. Матросы 2. Боцманы 3. Герои 4. Объекты

- Если в описании атаки прямо не указано, что можно выбрать иную цель, все попадания назначаются целям низшего уровня приоритета, пока все цели этого уровня не будут побеждены. *Пример: чтобы победить боцмана, нужно сперва победить всех матросов на той же клетке, что и боцман, а чтобы победить героя — сперва победите всех боцманов и матросов на той же клетке, что и герой.*

- Если на клетке находится несколько врагов с одинаковым приоритетом (например, два вражеских героя), атакующий может распределять между ними попадания как угодно.
- Если это возможно, вы должны распределить все попадания — атакующий не даёт никому поблажек!
- Результат  всегда считается промахом.



УРОН И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ

Если в описании эффекта прямо не указано иное, любое попадание наносит 1 урон. Крайне важно помнить, что между фигурками и объектами **распределяется не урон, а попадания**. На практике это означает, что если попадание нанесло 2 урона цели, чья стойкость равна 1, то избыточный урон не переносится на других врагов.

Синхронные события

Порой может возникнуть ситуация, когда несколько эффектов или умений применены одновременно. В этом случае активный игрок (тот, чей сейчас ход) определяет, в каком порядке будут разыгрываться эти эффекты.

Изменение результата броска, дополнительные кубики и переброс

- Некоторые эффекты и умения дают бонус или штраф к попаданию (обычно +1 или -1 к попаданию). Эти модификаторы применяются к результату броска, не изменяя значение, выпавшее на кубике: если эффект срабатывает «за попадание на », то даже если вы добавите +1 к выпавшей на кубике , то эффект не сработает — вы меняете не выпавшую грань кубика, а значение броска, необходимое для того, чтобы результат считался попаданием.
- Некоторые эффекты и умения позволяют перебросить кубики. После переброса кубика учитывается только новый результат. **Эффекты и умения могут позволить перебросить сразу несколько кубиков во время одного действия, но каждый кубик можно перебросить только один раз.**
- Некоторые эффекты и умения добавляют кубики к броску при выпадении определённых значений. По общему правилу **дополнительные кубики не добавят вам новых дополнительных кубиков.**



Пример: атака «Челюсти» героя Кархариаса даёт дополнительные кубики за каждое выпавшее значение 5+. Если на дополнительных кубиках снова выпадет 5+, игрок не получит дополнительные кубики.

Жетоны состояний

Герой может получить одно или несколько состояний. В основном к этому приводят некоторые умения вражеских героев. Когда герой получает состояние, рядом с его фигуркой необходимо положить соответствующий жетон. Пока рядом с героем лежит жетон, он получает эффект состояния, описанный ниже. **Жетоны состояний сбрасываются в конце активации героя или когда он побеждён.**



СЛЕПОТА: атаки героя получают -1 к попаданию.



ОГЛУШЕНИЕ: перед тем как совершить любое другое действие, игрок должен потратить 1 действие, чтобы сбросить этот жетон.



ЗАМЕДЛЕНИЕ: в свой ход герой может совершить не более 1 действия-передвижения.



НЕМОТА: все умения героя теряют свой эффект, и он не может их улучшать.



КРОВОТЕЧЕНИЕ: герой получает 1 урон после каждого своего действия.

ОТТАЛКИВАНИЕ

Когда эффект или карта предписывает оттолкнуть фигурку, фигурка вынужденно передвигается на указанное число клеток. Её можно оттолкнуть в любом направлении, при этом она следует обычным правилам передвижения за тем исключением, что может вынужденно **упасть за борт**, если её передвинут на морскую клетку (см. раздел «За бортом» на стр. 15).

ХОД ИГРЫ

Партия в «Ром и кости» состоит из нескольких раундов, в течение которых игроки по очереди совершают ходы, активируя одну или несколько своих фигурок, после чего передают ход сопернику. Процесс повторяется до тех пор, пока все фигурки на игровом поле не будут активированы.

В начале партии игроки бросают кубик. Тот, кто выбросит больше, становится **первым игроком**. Передвиньте жетон первого игрока на планшете подсчёта очков на сторону этого игрока.

Каждый игрок **берёт из колоды 3 карты прилива**, после чего первый игрок делает ход.

Во время хода игрок может **активировать героя, активировать команду или спасовать**. Когда игрок выполнил задуманное, ход передаётся сопернику. Процесс повторяется до тех пор, пока оба игрока не спасуют.

АКТИВАЦИЯ ГЕРОЯ

Выберите одного из ваших героев, на планшете которого нет ни жетона активации, ни жетона мертвеца. Если герой не **выставлен**, необходимо сделать это, поставив фигурку героя на одну из ваших точек появления (*действие при этом не тратится*).

При активации герой может совершить не больше **3 действий**. Вариантов действий два: **передвинуться** или **применить умение**. Когда герой совершил 3 действия, его активация завершается. Положите **жетон активации** на планшет этого героя, чтобы показать, что он уже был активирован. После этого ход передаётся сопернику.

Передвижение

Герой получает 2 очка движения, которые должен немедленно потратить. Каждое очко может быть потрачено двумя способами:

1. Чтобы передвинуть героя на любую из доступных соседних клеток. При передвижении фигурки не могут заходить на клетки, занятые врагами, или проходить через них, заходить на морские клетки, двигаться по диагонали или заканчивать движение на вражеских точках появления (*помните о том, что **проходить через вражеские точки появления можно***).
2. Чтобы совершить **прыжок на канате** (см. далее). Герой не обязан тратить оба очка движения, если не хочет. Все непотраченные очки движения сторают в конце действия.

Прыжки на канате и проверка прыжка

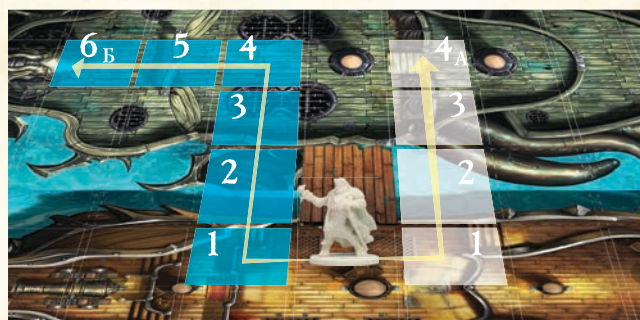
Когда герой хочет как можно быстрее попасть на соседний корабль, но не желает тратить время на движение по трапу, он может совершить **прыжок на канате**.

Это самый быстрый способ передвижения по игровому полю, но, прыгая, герой рискует упасть за борт! Прыжок совершается во время действия передвижения и стоит 1 очко движения. На практике это означает, что герой может сперва прыгнуть, а потом передвинуться на 1 клетку, либо передвинуться на 1 клетку и прыгнуть, либо, если находится на клетке, с которой можно прыгнуть, потратить 1 очко, чтобы перепрыгнуть с одного корабля на другой, а затем потратить второе очко, чтобы перепрыгнуть обратно!

Для прыжка герой должен находиться на одной из клеток вдоль борта корабля, обращённого к другому кораблю, как показано на иллюстрации:



Измерьте расстояние до клетки, на которую герой собирается прыгнуть, и бросьте кубик. Если выпавший результат больше или равен этому расстоянию, прыжок успешен и герой передвигается на выбранную клетку. Этот бросок кубика называется **проверкой прыжка**.




Пример: Кархариас собирается перепрыгнуть на клетку А. Измерив расстояние, он понимает, что при проверке прыжка нужно выбросить 4+. Если он захочет перепрыгнуть на клетку Б, ему нужно будет выбросить 6! *Рисковый мальчик!*

Обратите внимание, что при определении дальности прыжка вы должны руководствоваться теми же правилами, что и при атаке, поэтому учитывайте и морские клетки, и клетки, занятые врагами, и т. д. — герой не передвигается через эти клетки, а лихо проносится над ними!

Если герой провалил проверку прыжка (*выбросив на кубике значение меньше требуемого*), то считается, что герой не рассчитал силы и упал в море. Он немедленно **падает за борт**.

За бортом

Обычно герой падает за борт после неудачного прыжка на канате или когда его туда столкнули враги. Когда герой упал за борт, верните его фигурку на планшет героя, положите её на бок, после чего положите на этот планшет жетон активации. Если герой упал за борт в свой ход, его активация немедленно завершается. Не переживайте — герой лишь временно выбыл из игры и уже пытается вскарабкаться обратно на борт — в следующем раунде его снова можно выставить!

К сожалению, **матросы** и **боцманы**, упавшие за борт, не столь живучи. Если матрос или боцман упал за борт, он немедленно побеждён. Если их столкнул герой, он **не получает**  за победу над ними (см. раздел «**Пиастры!**» ниже).

Применение умения

Герой может потратить действие, чтобы применить одно из своих умений. **Каждое умение (кроме базовой атаки) герой может применить только ОДИН РАЗ за активацию.**





АТАКИ: герой выбирает и применяет одно из своих умений атаки. **Базовую атаку** можно проводить сколько угодно раз, но **прочие умения атаки** можно применять **не более одного раза за активацию.**



СПОСОБНОСТИ: примените все эффекты, указанные в описании способности. Каждая способность уникальна, поэтому внимательно читайте текст!

Приобретение и улучшение умений





В любой момент активации героя можно приобрести и/или улучшить умение героя. Действия на это не тратятся. Чтобы приобрести умение, герой сбрасывает со своего планшета столько , сколько указано на планшете. Чтобы улучшить умение до 2-го уровня, герой должен сбросить столько , сколько указано в правом нижнем углу карты умения.



Когда герой совершил 3 действия, его ход заканчивается. Положите жетон активации на планшет героя, чтобы показать, что в этом раунде он уже сходил. Ход передаётся сопернику.

Обратите внимание, что для завершения хода герою необязательно совершать все 3 действия.

ПИАСТРЫ!

- Когда герой побеждает вражеского **боцмана** или **матроса**, он получает 1 .
- Когда герой побеждает вражеского **героя**, он получает 3 , а его сторона получает 1 **ПО**. **Обратите внимание, что эти  берутся из общего запаса, а не забираются у побеждённого врага.**
- Если вражеский герой был побеждён не в результате атаки вашего героя (а, например, членами команды, картой прилива или из-за воздействия состояния), каждый ваш герой получает 1 , а ваша сторона получает 1 **ПО**.



АКТИВАЦИЯ КОМАНДЫ

Вместо активации героя игрок может активировать команду. Как и в случае с героем, это можно сделать только один раз за раунд. Команда активируется следующим образом.

1. Игрок выбирает 3 союзные **точки появления** и выставляет на каждую 2 **матросов**. Затем игрок выставляет 2 **боцманов** на любые союзные точки появления. Необязательно ставить обоих боцманов на одну и ту же точку — игрок может выставить их как угодно.



Обратите внимание: если у игрока в запасе недостаточно матросов или боцманов, он выставляет столько фигурок, сколько сможет. Если на поле выставлены все фигурки, то новые выставить не получится до тех пор, пока часть не будет побеждена и не вернётся в запас.

2. Игрок совершает два действия в любом порядке:

- **Передвижение команды** и последующая **атака**
- **Стрельба из фальконета**

3. После этого положите **жетон активации** на планшет команды, чтобы показать, что она уже была активирована. Ход передаётся сопернику.

Стрельба из фальконета

Когда игрок стреляет из фальконета, он проводит атаку, описанную на планшете команды в разделе «**Фальконет**». Побеждённые этой атакой матросы и боцманы не приносят , а побеждённые герои приносят  в соответствии с правилами, указанными в разделе «**Пиастры!**».

Команда: передвижение и атака

Сначала все члены команды передвигаются на 1 клетку вперёд. Если клетка, на которую должна передвинуться команда, занята врагом, члены команды не двигаются. Команда движется по определённому маршруту от своей точки появления до вражеской точки появления, как показано на иллюстрации.

- Если члены команды в начале активации находятся рядом с врагом, они могут не двигаться, если не хотят.

После того как все члены команды передвинулись, они атакуют. Если есть сразу несколько врагов, которых может атаковать матрос или боцман, игрок сам выбирает, кого из них атаковать. У каждого матроса и боцмана может быть своя цель атаки. Атаки матросов и боцманов описаны на планшете команды.

- Команда всегда атакует, если есть такая возможность — никакой пощады!

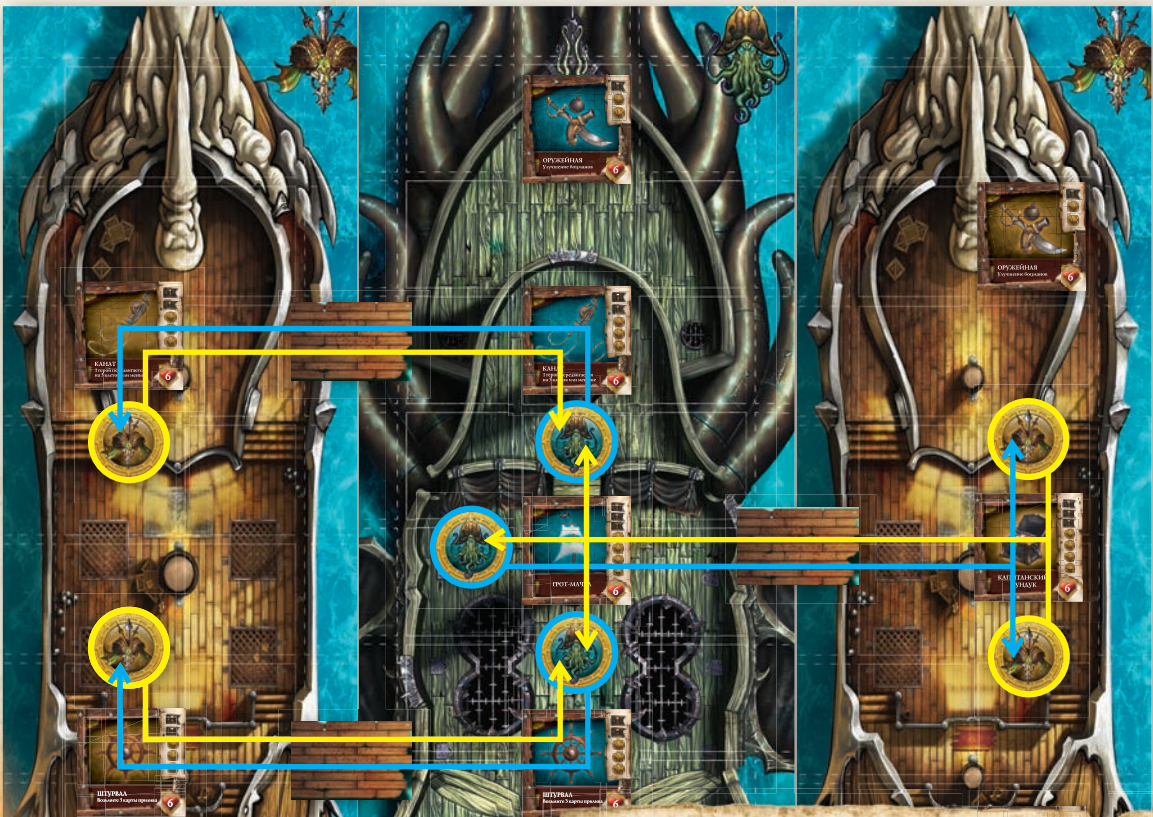
ПАС

Игрок должен активировать всех своих героев и команду. Если ход перешёл к игроку, а ему больше некого активировать, он может только спасовать. Когда игрок пасует, его соперник активирует свои оставшиеся фигурки, после чего начинается фаза «Выпускайте кракена!».

НА АБОРДАЖ!!!

Если члены команды атаковали клетку на своём маршруте и победили всех находившихся на ней врагов, они немедленно передвигаются на эту клетку (но не получают возможности атаковать повторно).

16



ЛОМАЙ, КРУШИ!!!

Если члены команды передвинулись на вражескую точку появления (это происходит, когда они дошли до конца своего маршрута), они не могут двигаться дальше и разбегаются по вражескому кораблю, круша всё на своём пути! Уберите всех членов команды с этой клетки. За каждую убранный таким образом фигурку проведите 1 атаку по любой клетке этого корабля, на которой находится вражеская оснастка или герой. В этой атаке результат 3+ приводит к попаданию.

МОРСКИЕ ЧУДИЩА

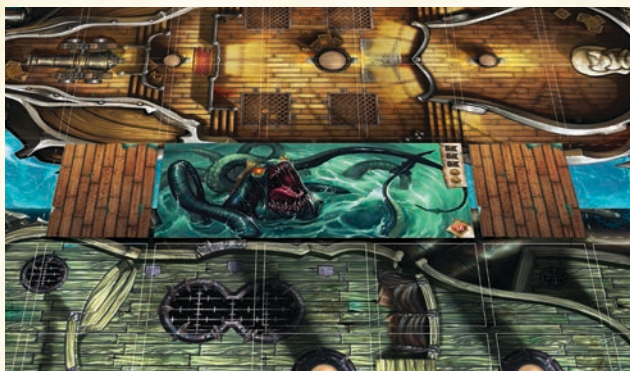
Морские чудища призываются в бой при помощи карты прилива «Морское чудище атакует». Сыграв эту карту, игрок выбирает одно из доступных морских чудищ и выставляет его на игровое поле, следуя указаниям на планшете чудища. Чудище выступает в роли дополнительного героя для игрока, который его призвал (важно: чудище не считается фигуркой героя!). Чудище активируется точно так же, как и герой, и может совершить 3 действия. Победа над чудищем приносит награду аналогично победе над героем (см. раздел «Пиастры!» на стр. 15). Каждое чудище призывается только один раз. Если его победят, это чудище нельзя призвать в той же партии.

ВЫПУСКАЙТЕ КРАКЕНА!



После активации всех фигурок игроки проверяют, не привлекли ли шум и кровопролитие внимание кракена.

1. **Оценка обстановки** (если кракен находится на игровом поле или уже был побеждён, пропустите этот шаг). Оба игрока бросают по кубику. Сложите выпавшие результаты. Если сумма меньше или равна суммарному значению на треках кракена обоих игроков, из морских пучин поднимается кракен! Выставьте кракена согласно иллюстрации. Если в месте размещения кракена находится морское чудовище, кракен немедленно его побеждает.



2. **Кракен атакует** (если кракена нет на игровом поле, пропустите этот шаг). Бросьте кубик, чтобы узнать, что предпримет кракен. Возможные действия кракена описаны на его планшете.

После атаки кракена (если он в игре) фаза «Выпускайте кракена!» завершается и начинается фаза восстановления.

Убийство чудовища: когда кракен побеждён, передвиньте жетоны кракена обоих игроков на нулевые деления. В дальнейшем за счёт розыгрыша карт жетоны кракена снова будут передвигаться вверх, но сам кракен больше не вернётся.

ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Во время этой фазы игроки выполняют следующие шаги.

1. Игроки могут сбросить любое количество карт прилива с руки и затем добрать новые из колоды, пока на руке не окажется 3 карты.
2. Если на планшетах героев лежат жетоны мертвецов стороной вверх, уберите эти жетоны. В следующем раунде этих героев снова можно выставить!
3. Если на планшетах героев лежат жетоны мертвецов стороной вверх, переверните их на сторону. К сожалению, герои находятся вне игры на весь следующий раунд.
4. Уберите жетоны активации с планшетов всех героев, на которых нет жетона мертвеца.
5. Передвиньте жетон первого игрока на планшете подсчёта очков на сторону другого игрока.

Начинается следующий раунд. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не победит в игре, набрав 8 победных очков.



ВАРИАНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Базовые правила, изложенные в этом буклете, описывают подготовку игрового поля для партий, в которых Владыки глубин выступают против «Мареа де ла Муэрте». Но стороны из дополнений не всегда используют такие же корабли. У каждой стороны есть свой тип корабля, поэтому подготовка игрового поля может происходить по-разному.

НА СХЕМЕ:



Жетоны объектов



Точки появления
(игрок А)



Точки появления
(игрок Б)

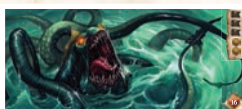


В начале игры
выставьте сюда
4 матросов



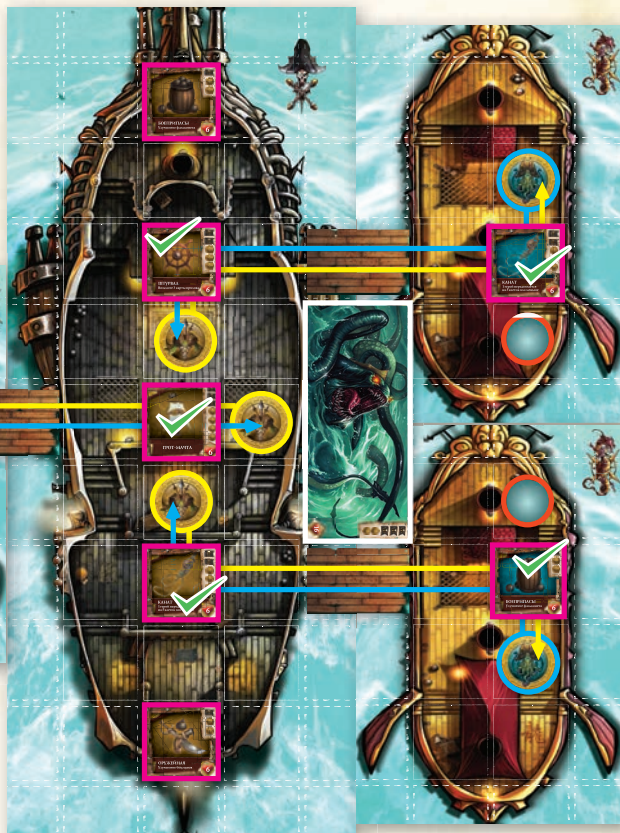
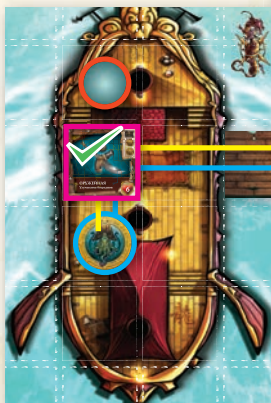
Особые жетоны

(Используются на джонках.
Подробнее — в описании
сторон, которые сража-
ются на джонках)



Размещение жетона кракена

Если кракен размещается на клетке, где есть трап, уберите этот трап с игрового поля. Когда кракен побеждён, немедленно верните трап на место. Если в месте размещения кракена находится морское чудовище, кракен немедленно его побеждает.



Галлант (×1) — Джонка (×3)

Размещение матросов в начале партии:

Галлант (игрок А): грот-мачта, штурвал, канат

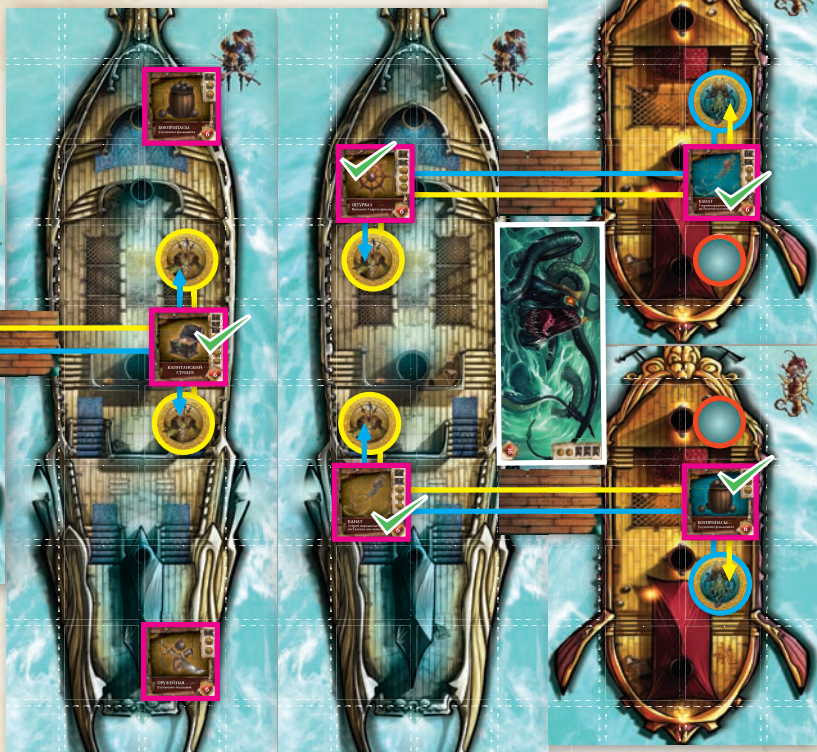
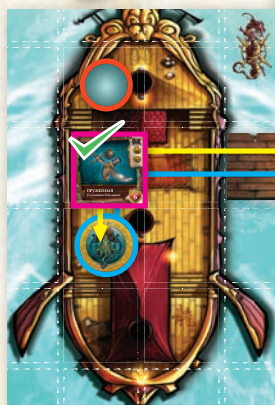
Джонка (игрок Б): боеприпасы, оружейная, канат

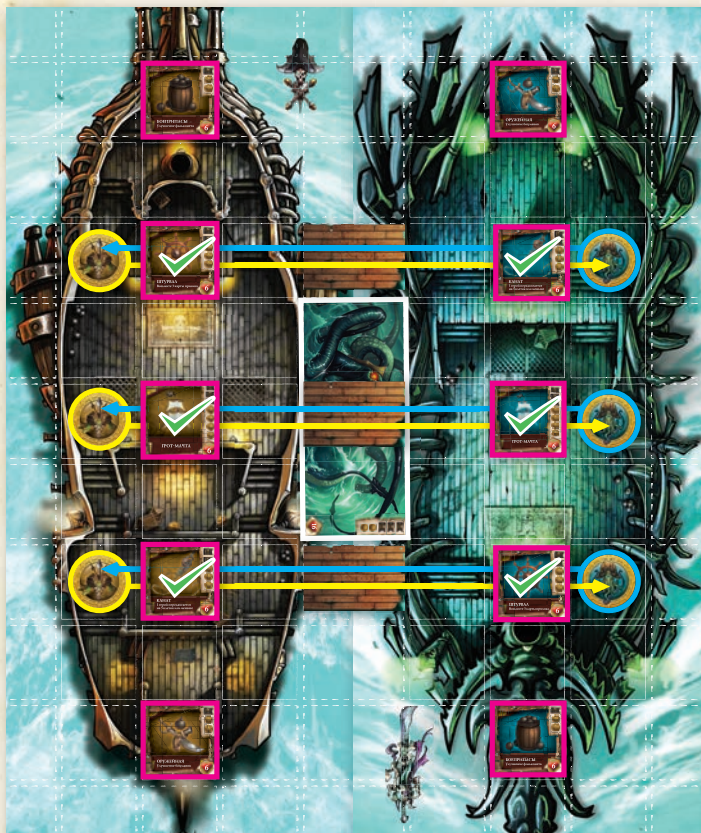
Драккар (×2) — Джонка (×3)

Размещение матросов в начале партии:

Драккар (игрок А): штурвал, канат, капитанский сундук

Джонка (игрок Б): боеприпасы, оружейная, канат



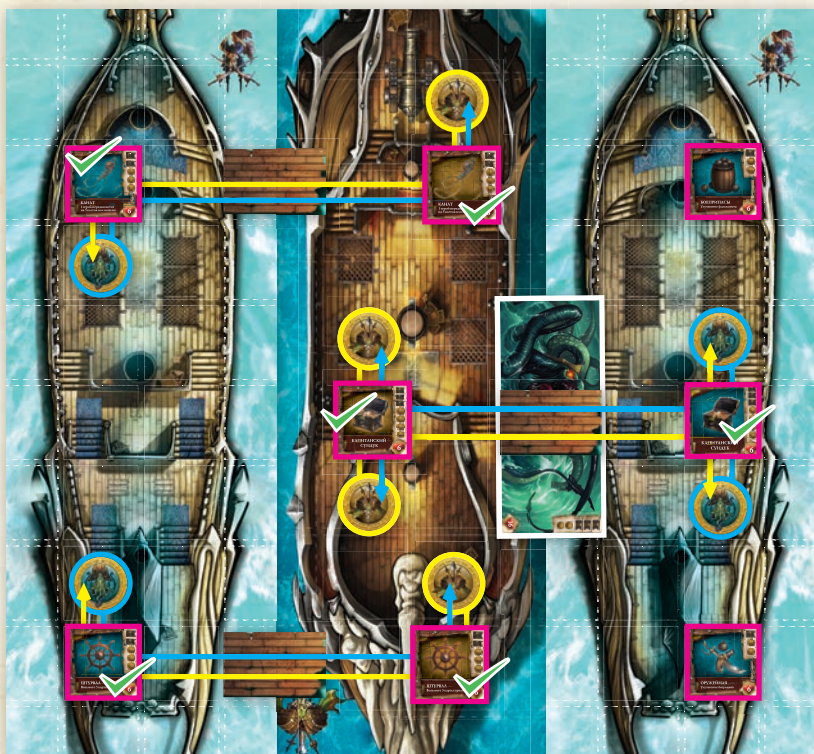


Галлант (× 1) — Галлант (× 1)

Размещение матросов в начале партии:

Галлант (игрок А): грот-мачта, канат, штурвал

Галлант (игрок Б): грот-мачта, канат, штурвал



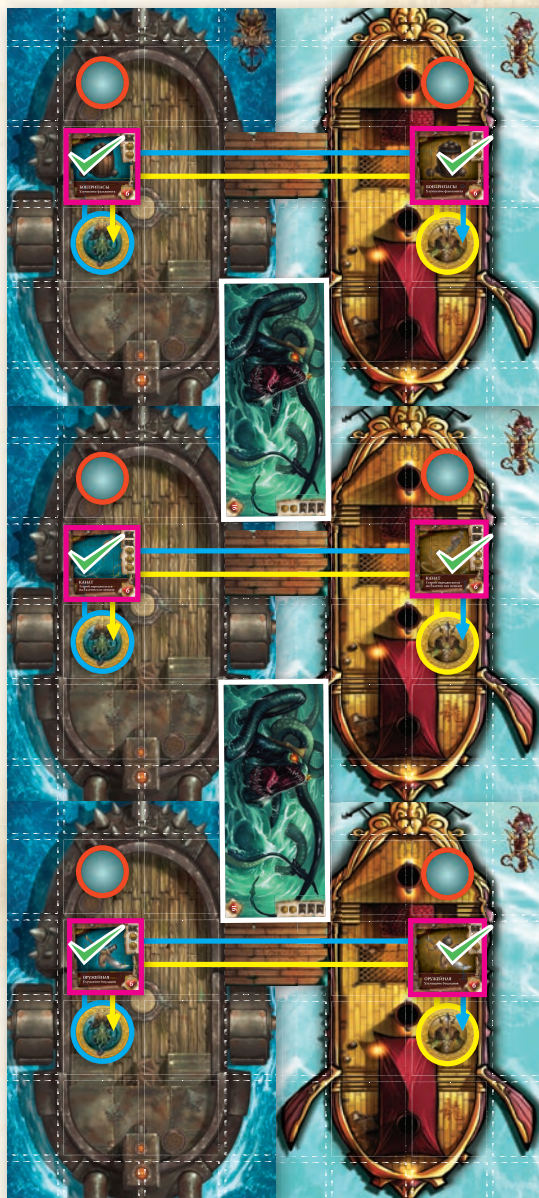
Драккар (× 1) — Драккар (× 2)

Размещение матросов в начале партии:

Драккар (игрок А): штурвал, канат, капитанский сундук

Драккар (игрок Б): штурвал, канат, капитанский сундук

Бросьте кубик, чтобы определить, чей корабль будет в центре, а чьи — по бокам. Сторона в центре располагает только 1 кораблём, но у них меньше оснастки по сравнению с соперником, а значит, её проще оборонять.



Джонка (× 3) — Джонка (× 3)

Размещение матросов в начале партии:

Джонка (игрок А): боеприпасы, оружейная, канат

Джонка (игрок Б): боеприпасы, оружейная, канат

При вызове кракена бросьте кубик. При результате 1–3 кракен появляется в верхней части поля, а при результате 4–6 — в нижней (см. иллюстрацию).

ПРАВИЛА ДЛЯ 3–6 ИГРОКОВ

В «Ром и кости» можно играть не только вдвоём. Основные правила остаются теми же, но есть и дополнительные, зависящие от количества игроков. Играющие на одной стороне могут обмениваться информацией и принимать совместные решения, но последнее слово остаётся за игроком, которому принадлежит герой или разыгрываемая карта.

При командной игре все фигурки под управлением ваших союзников считаются союзными, а все фигурки под управлением соперников — вражескими.

3 игрока (2 на 1)

По обычным правилам двое игроков выбирают одну сторону, третий игрок — другую. Отличия от обычных правил:

- Участники, играющие вдвоём, выбирают 3 героев (одному из них достанутся под управление 2 героя, второму — один герой и команда). Каждый из игроков получает 2 карты прилива. Предел карт прилива на руке для них равен 2.
- Игрок-одиночка выбирает 3 героев согласно обычным правилам и получает 4 карты прилива. Предел карт прилива на руке для него равен 4.
- Когда участники, играющие вдвоём, уничтожают объект, они между собой решают, на какого героя/игрока подействует эффект уничтожения (взять карты прилива, передвинуться на 5 клеток и т. д.).

4 игрока (2 на 2)

По обычным правилам двое игроков выбирают одну сторону, а ещё двое — другую. Отличия от обычных правил:

- Каждый игрок выбирает 2 героев (итого герои сражаются 4 на 4) и получает 2 карты прилива. Предел карт прилива на руке для них равен 2.
- Союзники совместно решают, когда активировать команду.
- Когда уничтожен объект, союзники между собой решают, на какого героя/игрока подействует эффект уничтожения.

5 игроков (3 на 2)

По обычным правилам двое игроков выбирают одну сторону, а ещё трое — другую. Отличия от обычных правил:

- Участники, играющие вдвоём, выбирают 5 героев (одному из них достанутся под управление 3 героя, второму — 2 героя и команда).
- Участники, играющие втроем, выбирают 5 героев (одному из них достанутся под управление 2 героя, второму — 2 героя, а третьему — 1 герой и команда).
- На каждой стороне будет один капитан (его выбирают сами участники), который берёт на руку 3 карты прилива и распоряжается ими от лица своих союзников.
- Когда уничтожен объект, союзники между собой решают, на какого героя/игрока подействует эффект уничтожения.

6 игроков (3 на 3)

По обычным правилам трое игроков выбирают одну сторону, а ещё трое — другую. Отличия от обычных правил:

- Союзники выбирают 5 героев (одному из них достанутся под управление 2 героя, второму — 2 героя, а третьему — 1 герой и команда).
- На каждой стороне будет один капитан (его выбирают сами участники), который берёт на руку 3 карты прилива и распоряжается ими от лица своих союзников.
- Когда уничтожен объект, союзники между собой решают, на какого героя/игрока подействует эффект уничтожения.



— ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ —

Помимо основных правил игры, существуют их варианты, которыми вы сможете разнообразить игровой процесс.

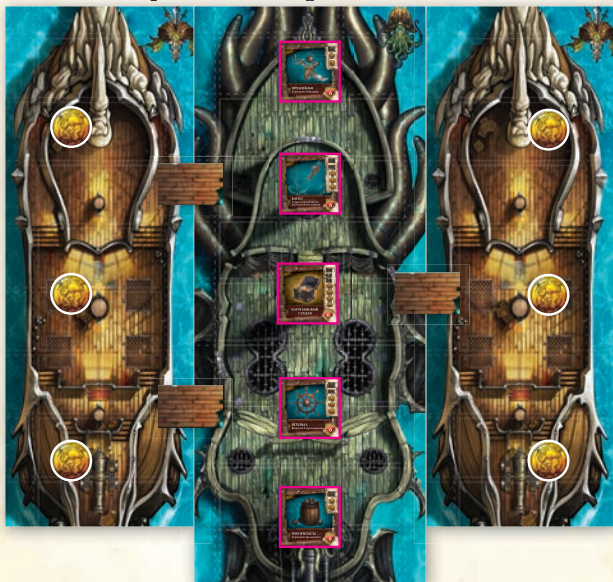
Каждый сам за себя

Режим предназначен для 3+ игроков, которые желают устроить настоящую пиратскую заварушку, а не делиться на две стороны, как это предусмотрено обычными правилами (*хотя при желании сразиться могут и 2 игрока*). В этом режиме каждый игрок управляет 2 героями, которые сражаются до тех пор, пока в игре не останутся герои только одного игрока. Это быстрый и весёлый режим, предназначенный для игроков, стремящихся сразу окунуться в гущу сражения.

- Подготовьте игровое поле, как показано на иллюстрации ниже.
- Каждый игрок выбирает 1 или 2 героев. Обычные ограничения не действуют: героев с разных сторон можно сочетать как угодно!




Обратите внимание, что в этом режиме не используются матросы, боцманы и карты прилива, поэтому не стоит выбирать героев, чьи умения основаны на взаимодействии с этими элементами игры.

- Каждый герой обладает запасом **жизней**. Для их учёта используются фигурки матросов, выставленные на планшет героя. Когда герой теряет последнюю жизнь, он выбывает из игры. Когда в игре остались только герои одного игрока, он побеждает.
- Игроки сами решают, с каким количеством жизней герои начнут игру. Мы рекомендуем давать героям на старте 2–5 жизней.
- Каждый игрок бросает 2 кубика. Игрок с наибольшим результатом ходит первым.
- Героев можно выставить на любую точку появления (на иллюстрации они отмечены жетонами мертвецов). Они могут передвигаться через клетки, занятые вражескими героями, и **завершать на них движение**.



- В свой ход игрок активирует одного из своих героев и совершает 3 действия согласно обычным правилам. После этого ход передаётся игроку слева.

В игре применяются особые правила:

- Когда герой побеждён, он не получает жетона мертвеца, а вместо этого теряет 1 жизнь. Когда у героя заканчиваются жизни, он выбывает из игры. На практике это означает, что героя можно сразу же повторно выставить в свой новый ход — они не пропускают активацию. **Обратите внимание, что за победу над вражеским героем герой получает 3 , как обычно.**
- На поле присутствует **оснастка**, которую можно атаковать и уничтожать. Когда герой наносит урон оснастке, он получает столько , сколько урона он нанёс. Других бонусов и победных очков уничтожение оснастки в этом режиме не даёт.
- Исключением из этого правила является **капитанский сундук**. Капитанский сундук не может быть атакован или уничтожен, но герой, находящийся на клетке с сундуком, может потратить 1 действие, чтобы получить 3 . Если герой, находящийся на соседней с сундуком клетке, побеждает вражеского героя, находящегося на клетке с сундуком, он может немедленно передвинуться на эту клетку, не тратя действий.

Случайные герои

- **Способ 1:** игроки не выбирают героев, как обычно, а получают трёх случайных героев с выбранной стороны.
- **Способ 2 (если в распоряжении игроков есть 4+ наёмников):** игроки не выбирают героев, как обычно, а получают трёх случайных героев с выбранной стороны и двух случайных наёмников (*их может быть и больше, если у вас обширная коллекция*). Каждый игрок выбирает из полученных героев троих и играет ими.

Необычные союзники

- Игрок выбирает сторону, за которую будет играть, но героев может выбирать с любой доступной стороны. **Важно:** колоды приливов и герои тщательно сбалансированы, при этом учтены особенности каждой из сторон и наёмники, поэтому просьба не относиться к этому режиму слишком серьёзно: огромное количество возможных сочетаний может привести к непредсказуемым комбинациям, и некоторые из них могут оказаться невероятно сильными!
- В сочетании с режимом «Случайные герои» вас ожидает абсолютно непредсказуемая и весёлая партия!

Пиратство, кража и бессовестный грабёж

Автор рассказа: Эрик Ф. Келли

Капитан Кархариас неспешно потягивал чай. На Тортуге были таверны и получше, но именно в «Богатом улове» знали, как ему угодить. Само собой, он предпочёл бы пойло покрепче, но ради предстоящей встречи пришлось сохранять трезвость ума и ясность рассудка.

— Легка на помине... — пробормотал он себе под нос. Её было слышно за полквартила: она бранилась на испанском, проклиная всех и каждого, кто вставал на пути. Прогремел выстрел, и кто-то вскрикнул от боли... Сомнений не оставалось, это действительно она. В дверь с силой ударили с ноги, отчего та распахнулась и повисла на одной петле.

— Ты! — Ворвавшаяся в таверну женщина вскинула руку, указав на Кархариаса.

— Собственной персоной, — ответил тот, наградив её улыбкой, на которую способны лишь акулы.

Она подскочила к нему и с размаху вогнула в стол свой кинжал.

— Ты хоть понимаешь, бастардо а пескадо¹, сколько на этом галеоне было золота?

— Само собой, капитан Виана, само собой. Чай, по крайней мере, я теперь могу себе позволить. Отборный, смею заметить, из глубинных водорослей, растущих близ подводных вулканов. В Атлантиде можно купить где угодно, но стоит выйти на берег, как...

От её удара чайник слетел на пол, а его содержимое расплескалось по полу. Посетителей как ветром сдуло, а хозяин таверны с круглыми от ужаса глазами тихонько сполз под стойку.

— Мне стоило бы убить тебя на месте, салтасте арриба себо де песка!²

Они замерли, буравя друг друга взглядом. На секунду Кархариас даже усомнился в своём плане.

— Смею напомнить, сеньора капитан, что мы на нейтральной территории. В эти непростые времена Тортуга важна как никогда. Вас, я вижу, сложившаяся ситуация особо задевает, поэтому предлагаю её обсудить. Может, закажем что-нибудь?

Её испепеляющий взгляд был подобен солнцу в зените.

— Валяй, — процедила она, пинком отодвигая стул и усаживаясь за стол.

Кархариас подозвал хозяина таверны. Вскоре тот принёс бутылку крепкого и ароматного пойла и поспешно ретировался. Капитан Виана лишь слегка приподняла кружку в ответ на тост, после чего оба выпили до дна.

— Ааа... — довольно протянул Кархариас, опуская кружку на стол. — Должен признаться, чай мне

несколько приелся.

— На твоей посудине видели Джонса! — Виана явно решила не тянуть кота за хвост. Тон её голоса не оставлял сомнений в том, что это обвинение, а не вопрос.

Кархариас осклабился:

— Всё так, он приходит и уходит, когда ему вздумается. Сам не знаю почему.

— Ну, так что он задумал? Зачем сокровища выбросил? И почему, тысяча чертей, он согласился работать на тебя?

Кархариас лишь пожал плечами:

— Знай я ответ на эти вопросы, разве сидел бы я здесь, распродавая тяжким трудом нажитые сокровища с молотка?

— Не держи меня за идиотку, сеньор капитан! — отрезала она. — Ты с ним встречался, причём недавно. Неужели его внезапное возвращение в мир живых не вызвало у тебя море вопросов?

— Само собой, — признался Кархариас, — но скажу, как пират пирату, он был явно не в себе.

Она замерла, поднеся кружку к губам:

— Изволь объяснить, сеньор.

— Он был как будто... меньше, если ты понимаешь, о чём я. Нет, когда он стоит на шканцах, то выглядит весьма внушительно, но на прежнего себя совсем не похож. Будто судьба взяла своё и он снова стал одним из нас. Обычным пиратом.

— Ну и зачем мне об этом знать? — Она подозрительно прищурилась. — Почему просто не притвориться, что он твой вернейший и сильнейший союзник?

— А толку-то? — проворчал Кархариас. — Хороший блеф — считай, победа, но если вскроется — пиши пропало. К тому же все уже знают, что сокровищ у Джонса больше нет, — сообщил он и приложился к кружке.

Виана сидела, задумчиво глядя в кружку. Наконец сделав глоток, она поинтересовалась:

— Хотелось бы знать, зачем он выбросил сокровища в море.

— Я не спрашивал.

Она изумлённо уставилась на него:

— Уж что-что, а это узнать стоило бы!

— Всё так, но понимаешь... я будто и не хотел узнавать ответ. К тому же вот сокровища — бери не хочу, а большего знать и незачем!

Кто бы мог подумать, что столь опасная женщина может так звонко смеяться?

¹ Bastardo a pescado — ублюбочная рыба (исп.).

² Saltaste arriba cebo de pesca — прыгучий живец-переросток (исп.).

— Какая чушь! Всё, к чему Джонс стремился, — власть и богатство. Он посвятил этому всю свою жизнь, стал несметно, невообразимо богат, и что в результате? Всё выбросил в море! Эс инконсебле³, но факт! Я вряд ли так поступила бы, а ты?

— И я нет, — буркнул Кархариас. — Всему есть причина, но чёрт меня подери, если я не пытался выпытать у него почему.

— О, на это должна быть крайне веская причина, — продолжала она. — Запудучив богатство, ты ни за что его не отдашь! Нет, ты положишь его в банк, в надёжный сейф и постарайся преумножить.

— Банк, значит? — хохотнул Кархариас. — Не ты ли славишься своими нападениями на корабли казначейства? Мне ещё вспоминается, как вы зашли в дельту Темзы и ограбили Банк Англии. Надёжность просто потрясающая.

— Твоя правда, сеньор, — ухмыльнулась Виана. — Мы неплохо подзаработали на этом дельце, но одним ограблением дело не ограничилось, разумеется. Мы подчистую вынесли всё, включая собственный вклад, получили страховую выплату, а потом всё награбленное снова положили в банк! Ха! Как тебе такое пиратство?

Кархариас осушил кружку одним глотком, чтобы избавиться от мерзкого привкуса во рту.

— Страховки, вклады, проценты... Как по мне, пиратством тут и не пахнет.

— Поверь мне, за этим будущее! — Улыбка не сходила с её лица, когда она поднялась и бросила на стол пригоршню монет.

— Ну-ну-ну, — возразил он, — я угощаю. С такой добычей у причала я вполне могу себе это позволить. — Его ухмылка была настолько широка, что походила скорее на оскал.

Виана ухмыльнулась в ответ:

— Мне думается, пока «Гидра» не вернётся в порт, тебе не стоит сорить деньгами. Видишь ли, не далее чем полбутылки назад моя команда захватила твой трофей.

— Что? Невозможно!!! — вскрикнул он, вскакивая с места. — Ты осмелилась нарушить нейтралитет? Наплевать на подписанные соглашения?

Её ухмылка стала шире, и он несколько опешил.

— Дорогой мой капитан Кархариас, я погляжу, с договорами у тебя дела обстоят неважно. Видишь ли, соглашения распространяются только на наши собственные корабли, а про трофейные в них не написано ровным счётом ничего.

Его губы беззвучно шевелились, проговаривая ответные слова, а затем расплылись в улыбке:

— Мои поздравления, сеньора капитан, до скорой встречи.

Виана удалилась, отсалютовав ему на прощание. Кархариас заказал ещё одну кружку выпивки и предался размышлениям. Эх, Джонс, Джонс...

³ Es inconceivable — это немислимо (исп.).



ВЛАДЫКИ ГЛУБИН

БИОГРАФИЯ ГЕРОЕВ

КАПИТАН — КАРХАРИАС

Красный прилив

«Любой хищник способен устроить засаду, парни. Для меня же засады — это искусство.»

У капитана Кархариаса чутьё на золото столь же острое, что и на кровь в воде. Среди всех кораблей конвоя он безошибочно определит самый тяжело груженный. На пустынном берегу он разыщет схрон контрабандистов. Затаившись в морских глубинах — выгадает идеальный момент для нападения на ничего не подозревающую команду галеона. Кархариас любит сокровища, а сила, сокрытая в золоте Дейви Джонса, оправдывает любые средства, но больше всего капитан жаждет вернуть Атлантиде былое величие и увидеть, как древнее королевство расцветает вновь.



24

ГРОМИЛА — ИШМАЭЛЬ

Титан глубин

«Первая строка — самая трудная: „Зови меня Джон...“ Нет. „Зови меня Джеймс...“ Тоже нет. „Называй меня демоном?“ Лучшее, но всё равно не то...»

Когда Ишмаэль не пытается разобраться в корабельной бухгалтерии и не сочиняет стихи, он проводит время за чтением романов и научных работ. Если бы не его размеры, он с лёгкостью бы вписался в любой университет или обсерваторию: он вполне мог бы преподавать в учебных заведениях Атлантиды, если бы не его желание повидать мир. Если вам интересно, почему учёный вдруг стал пиратом, то он просто руководствуется известным высказыванием: «Хороший писатель заимствует, великий — крадёт». Судя по успехам Владык глубин, Ишмаэль вполне может оказаться величайшим писателем своего времени.





КАНОНИР — КИРИЯ И КАРЛ

Орудийный расчёт

«А ты знал, что есть такая штука — дерево, которая загорается при простом нагревании? Представляешь, на суше просто так из земли растёт! Потрясающе!»

Кирия Целено обожает химию, алхимию и расщепление различных субстанций на составляющие. Земной огонь не горит под водой, поэтому древним жителям Атлантиды пришлось изобрести пастообразный и липкий жидкий огонь. Естественно, что теперь, когда команда проводит столько времени у поверхности, Кирия может развлекаться с «древесным огнём» столько, сколько пожелает. Её всегда сопровождает верный друг Карл. Его толстый панцирь идеален для размещения уникальной гарпунной пушки, где гарпунами служат рыбы-мечи. Среди звона клинков и грохота пушек можно частенько услышать залихватский смех — это Кирия и Карл смеются над одной из понятных только им шуток.

ГОЛОВОРЕЗ — КУСАКА

Мастер клинка из Тортуги

«Не, приятель, черепаховый суп — это не ко мне. Проваливай, если не хочешь поужинать собственными плавниками!»

Кусака достаточно сварлив, но тому есть веская причина. В Атлантиде его сородичей встретишь нечасто, поэтому он в какой-то степени одинок. Будучи корабельным кокком, он как-то неудачно пошутил, сказав, что, если вдруг у него закончится рыба, на суп сойдется кто-нибудь из членов команды. С тех пор ему постоянно поступают заказы на черепаховый стейк, черепаховый хлеб и черепаховый суп. Моряки, конечно, просто так шутят, и к счастью, Кусака это понимает, ведь мало кто может сравниться с ним в мастерстве и жестокости, когда дело доходит до драки.



КВАРТЕРДЕК-МАСТЕР — УОЛДОРФ

Проклятый скиталец

«Поверь, приятель, ухмыляюсь я не по своей воле».

Первый корабль, который Владыки глубин повстречали на своём пути и взяли на бордаж, принадлежал Костяным дьяволам. Силы были равны, и Уолдорф попал в плен. Очнувшись, он обнаружил, что застрял между жизнью и смертью — именно так Костяные дьяволы пополняют свои ряды, не оставляя кандидату выбора. Ну кто ещё согласится принять в команду нежить? Правда, они не учили ни преданность Уолдорфа Атлантиде, ни мстительность капитана Кархариаса. В следующем же бою Уолдорф внезапно перешёл на сторону Владык глубин и помог им одержать верх. Теперь он бороздит моря в поисках способа снять проклятье.

«МАРЕА ДЕ ЛА МУЭРТЕ»

БИОГРАФИЯ ГЕРОЕВ

КАПИТАН — ВИАНА

Искательница наживы

«Чтобы преумножить и сохранить богатства, нужно создать особые условия — например, положить их в банк или спрятать на дне морском».

Елена Виана узнала всё, что стоит знать о деньгах, от своего отца-банкира. Когда он разорился, потеряв одну из поставок, она обвинила его в недальновидности — только глупец кладёт все яйца в одну корзину — и объявила пиратам войну. Месть удалась на славу, и Елена, сбросив бывшего капитана в море, встала во главе команды пиратов, за которой охотилась. С тех самых пор пиратам «Марее де ла Муэрте» неизменно сопутствовал успех, и они превратились в самую настоящую армаду. Капитан Виана готова на всё, чтобы отыскать поистине легендарное сокровище, и добыча, скрытая в Сундуке, прекрасно ей подойдёт.



ГРОМИЛА — ДОН САНТЯГО

Король рыбаков

«Просто поразительно, сколько золота можно отыскать в потрохах морских тварей».

В Сантьяго нет ни капли благородства, но для жителей побережья он фигура поистине легендарная. Никто лучше него не разбирается в подводных жителях, и говорят, что он выловил, поймал в сети или загарпунил представителя почти каждого вида морских обитателей. Сам он утверждает, что сошёлся с кракеном в рукопашной и победил. Само собой, без баек и похвалы пират не пират, но у Сантьяго есть чем подтвердить свои слова. Он присоединился к «Марее де ла Муэрте», чтобы получить возможность охотиться на «крупную дичь» и, если повезёт, снова повстречать кракена.





КАНОНИР — ГАБРИЭЛА

Королева алхимиков

«Огоньку не найдётся?»

Габриэла с самого детства знакома с морем и порохом: её отец производил и поставлял порох для флота. К несчастью, в одну из штормовых ночей семейный бизнес сгорел как спичка — виной тому послужило увлечение Габриэлы взрывами. Сторяя со стыда, она отправилась в добровольное изгнание и нанялась на «Феникс», где заняла пост главного канонира. Как только корабль заходит в порт, она немедленно отправляет родным половину своей добычи, надеясь когда-нибудь вернуться домой. Пиратская жизнь ей по душе — теперь она может дать волю своей тяге к взрывам и пламени.

ГОЛОВОРЕЗ — ДЕ МАРКО

Танцующий клинок

«Да нет же, ты меня с кем-то перепутала. Этот несчастный, обделённый любовью бедняга... уж точно не я!»

Де Марко наотрез отказывается обсуждать, что привело его в команду «Марча де ла Муэрте». Моряк из него неважный, но это ему и не требуется, ведь он приставлен телохранителем к капитану Виане и будто бы создан для этого: он может примерить на себя любой образ, будь то портовый забулдыга или дворянин, приглашённый на очередной бал. Де Марко благодарен членам команды за то, что они не лезут в его дела, и им остаётся лишь догадываться, что за берега он надеется отыскать, вглядываясь в горизонт на закате и восходе всякий раз, когда море особенно неспокойно.



27

КВАРТЕРДЕК-МАСТЕР — ЭЛЬ-ЛАТИГО

Жестокий надсмотрщик

«Зачем засовывать кота в мешок? Ему найдётся множество других применений!»

Эль-Латиго присоединился к «Марча де ла Муэрте» десять лет назад после участия в войне за независимость своей родины. В самый разгар войны его людей предали, и он был вынужден бежать. Теперь он обрёл свободу и независимость, став полноценным членом команды. Его прозвали Кнутом не только за то, что он мастерски им орудует, но и за то, что он не гнушается пускать его в ход для восстановления порядка, когда другие способы исчерпаны. Дисциплина на пиратском корабле — дело тонкое. Нужно точно знать, когда пускать в ход пряник, а когда без кнута не обойтись, ведь нажать себе врагов — раз плюнуть, а на корабле всякое может случиться...



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ОПИСАНИЕ РАУНДА






1. Начиная с первого игрока, по очереди активируйте героев и/или команду до тех пор, пока все фигурки не будут активированы.
2. Выпускайте кракена!
3. Фаза восстановления.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберёт 8 ПО.

АКТИВАЦИЯ ГЕРОЯ

1. Совершите не больше 3 действий. Доступные действия: **применить умение (атаку или способность)** и **передвинуться**.
2. Выбрав второе действие, вы получаете 2 очка движения. Каждое можно потратить либо чтобы передвинуться на 1 клетку, либо чтобы совершить прыжок на канате.
3. В любой момент активации героя можно приобретать и улучшать умения. Действия на это не тратятся.
4. Когда герой совершил 3 действия (или отказался от совершения оставшихся), его активация завершается и ход передаётся сопернику.

ПИАСТРЫ!

- Когда герой побеждает вражеского **боцмана** или **матроса**, он получает 1 .
- Когда герой побеждает вражеского **героя**, он получает 3 , а его сторона получает 1 ПО. Обратите внимание, что эти  берутся из общего запаса, а не забираются у побеждённого врага.
- Если вражеский герой был побеждён не в результате атаки вашего героя (а, например, членами команды, картой прилива или из-за воздействия состояния), каждый ваш герой получает 1 , а ваша сторона получает 1 ПО.
- После уничтожения объекта каждый герой игрока, уничтожившего объект, получает указанное количество .


АКТИВАЦИЯ КОМАНДЫ

1. Выставьте 2 матросов на каждую из 3 союзных точек появления (всего 6 матросов).
2. Выставьте 2 боцманов на любые союзные точки появления.
3. В любом порядке совершите 2 действия: **стрельба из фальконета** и **передвижение команды вместе с последующей атакой**.
4. Во время передвижения **ВСЯ** союзная команда передвигается на 1 клетку вперёд по своему маршруту, а затем атакует.




МОРСКИЕ ЧУДИЩА

Морские чудища призываются в бой при помощи карты прилива «Морское чудище атакует». Сыграв эту карту, игрок выбирает одно из доступных морских чудищ и выставляет его на игровое поле, следуя указаниям на планшете чудища. Чудище выступает в роли дополнительного героя для игрока, который его призвал (**важно: чудище не считается фигуркой героя!**). Чудище активируется точно так же, как и герой, и может совершить 3 действия. **Победа над чудищем приносит награду аналогично победе над героем (см. «Пиастры!»)**. Каждое чудище призывается только один раз. Если его победят, это чудище нельзя призвать в той же партии.

ВЫПУСКАЙТЕ КРАКЕНА!

1. Если кракен не на игровом поле, бросьте 2 кубика и сложите результаты. Если сумма меньше или равна суммарному значению  на треках кракена обоих игроков, выставьте кракена.
2. Если кракен на игровом поле, он активируется. Бросьте кубик, чтобы узнать, что предпримет кракен — возможные действия описаны на его планшете.

ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

1. Игроки могут сбросить любое количество карт прилива с руки и затем добрать новые из колоды, пока у каждого на руке не окажется 3 карты.
2. Если на планшетах героев лежат жетоны мертвецов  стороной вверх, уберите эти жетоны.
3. Если на планшетах героев лежат жетоны мертвецов  стороной вверх, переверните их на сторону .
4. Передвиньте жетон первого игрока на планшете подсчёта очков.

АТАКА

Выберите клетку с вражескими фигурками или объектами в пределах дальности атаки и бросьте указанное количество кубиков. Каждый результат кубика, который равен указанному значению или превышает его, считается **попаданием**. Остальные результаты — **промахи**. Попадания распределяются в соответствии с **приоритетом целей**:

1. Матросы
2. Боцманы
3. Герои
4. Объекты



СЛЕПОТА: атаки героя получают -1 к попаданию.



ОГЛУШЕНИЕ: перед тем как совершить любое другое действие, игрок должен потратить 1 действие, чтобы сбросить этот жетон.



ЗАМЕДЛЕНИЕ: в свой ход герой может совершить не более 1 действия-передвижения.



НЕМОТА: все умения героя теряют свой эффект, и он не может их улучшить.



КРОВОТЕЧЕНИЕ: герой получает 1 урон после каждого своего действия.

НА АБОРДАЖ!!!

Если члены команды атаковали клетку на своём маршруте и победили всех находившихся на ней врагов, они немедленно передвигаются на эту клетку (**но не получают возможности атаковать повторно**).

ЛОМАЙ, КРУШИ!!!

Если члены команды передвинулись на вражескую точку появления (это происходит, когда они дошли до конца своего маршрута), они не могут двигаться дальше и разбегаются по вражескому кораблю, круша всё на своём пути! Уберите всех членов команды с этой клетки. За каждую убранный таким образом фигурку проведите 1 атаку по любой клетке этого корабля, на которой находится вражеская оснастка или герой. В этой атаке результат 3+ приводит к попаданию.