



PORT ROYAL

Контрактная служба Его Величества

Дополнение к настольной игре
Александра Пфистера
«Порт-Ройал»

Вступление

Новые времена диктуют новые правила, и отныне, помимо сбора экспедиций, вам предстоит выполнять контракты: либо соревнуясь друг с другом, либо, объединив усилия, наперегонки со временем. Кроме того теперь вы сможете сыграть в «Порт-Ройал», даже если рядом не окажется других игроков, а новые персонажи и корабли добавят в вашу и без того отчаянное приключение ещё больше грома и молний!

Новые компоненты



5 приказчиков

14 персонажей

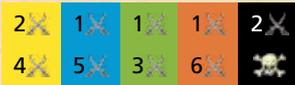


4 канонира



5 вице-адмиралов

10 кораблей, по 2 каждого цвета



18 больших карт контрактов



15 деревянных кубиков,
по 3 каждого цвета



Служба работы с клиентами
Вы приобрели высококачественный продукт. Если вы обнаружили отсутствующие или повреждённые компоненты, сообщите нам об этом по адресу:
ersatzteilservice@pegasus.de
Желаем вам приятных партий в эту игру.

Издательство «Pegasus Spiele»

Игра с новыми компонентами

Новые корабли и персонажи можно добавить в базовую игру и без контрактов. Однако, решив играть с контрактами, обязательно используйте новые корабли и персонажей.

Новые корабли и персонажи

Замешайте новые корабли и персонажей в колоду. Это единственное изменение в подготовке к игре.

Как и в базовой игре, способности персонажей используются вне зависимости от того, активный вы сейчас игрок или нет. Новые карты:

Приказчик (по 1 карте каждого цвета)



Торгуя с кораблём в фазе торговли и найма, вы можете взять ещё 1 карту из гавани, следуя всем обычным правилам (и отдавая 1 монету активному игроку, если это не вы).

Канонир (4 карты)



Всякий раз, когда во время фазы торговли и найма вы получаете возможность взять карту/карты, вы немедленно берёте столько монет, сколько кораблей находится в гавани за вычетом 1.

Вице-адмирал (5 карт)



Всякий раз, когда во время фазы торговли и найма вы получаете возможность взять карту/карты, а в гавани находятся 3 или 4 карты, вы немедленно берёте по 1 монете за каждого вице-адмирала в вашей личной зоне.

Также в этом дополнении вы найдёте 2 новых корабля каждого цвета. На половине из них указан новый эффект:



Помимо трёх монет, которые получаете вы, ещё 1 монету получает другой игрок по вашему выбору. (Как обычно, монеты берутся из колоды, и, если активный игрок не вы, то вы платите ему 1 монету.)

Контракты

Название Печать (используется в кооперативной игре)

Лицо

1 победное очко

Требования

Клетки монет

(места для кубиков, показывают награду за выполнение контракта)

Рубашка

Карта контракта — совершенно новый игровой элемент, использующийся двумя способами:

- ▶ контракты в базовом **соревновательном** варианте игры — это дополнительные источники победных очков;
- ▶ контракты в **кооперативном** варианте игры — цели, которых необходимо достичь для победы.

В обоих вариантах каждый игрок получает 3 деревянных кубика одного выбранного цвета.

Соревновательный вариант

Прежде всего, отыщите и отложите в сторону 2 белых контракта с синей печатью — они используются только в кооперативном варианте. Перемешайте стопку оставшихся 16 контрактов. Возьмите 4 контракта из стопки и выложите их на стол лицевой стороной вверх, отложите стопку контрактов в сторону лицевой стороной вниз. Не обращайте внимания на печати контрактов, в этом варианте они не используются. Игра проходит так же, как и в базовой версии, за исключением того, что теперь вы можете получать победные очки и монеты, выполняя контракты.

Чтобы выполнить контракт, необходимо выполнить его требования (подробнее о них на следующей странице). Сделать это можно в любой момент своего хода, независимо от того, активный вы сейчас игрок или нет. Выполнив указанные требования, кладите один из трёх кубиков своего цвета на первую свободную клетку соответствующего контракта. Кубики не покидают контракты до конца игры. На каждом контракте может быть не больше 1 кубика каждого цвета.

Обычно выполнение контракта приносит монеты из колоды. (Чем раньше вы выполните контракт, тем больше монет получите.) Помимо этого, выполнив второй контракт, вы получаете 1 победное очко, а выполнив третий, — 2 победных очка. Вы не можете выполнить больше 3 контрактов.

За каждое победное очко, получаемое выполнением контракта, берите из стопки контрактов закрытую карту и кладите её перед собой (на рубашках карт контрактов изображено 1 победное очко). (Если стопка контрактов закончится, используйте отложенные перед началом игры 2 карты контрактов, а если и это не поможет, то что-то ещё.) Игра заканчивается по обычным правилам.



Пример

Красный игрок стал вторым, кто выполнил данный контракт, поэтому ему достаётся 3 монеты из колоды. Поскольку это его второй контракт, он также получает 1 победное очко: берёт карту из стопки контрактов и кладёт её перед собой рубашкой вверх.

Кооперативный вариант

В кооперативной игре вам необходимо выполнить определённое число контрактов за определённое время. Время определяется отдельной колодой времени, состоящей из обычных карт. В начале хода каждого игрока из колоды времени открывается 1 карта. В этот вариант можно играть в одиночку.

Прежде всего, перемешайте все 18 карт контрактов. Возьмите несколько контрактов из стопки и выложите их на стол лицевой стороной вверх. Число контрактов определяется таблицей:

Игроки	1	2	3	4	5
Контракты	3	5	7	9	11

Затем перемешайте все обычные карты лицом вниз. Возьмите несколько карт из колоды и выложите их на стол лицевой стороной вверх, это колода времени. Очень важно, чтобы в процессе игры вы не перепутали колоду времени и обычную колоду. Число карт в колоде времени:

- ▶ 13 карт (независимо ни от чего);
- ▶ + число карт, равное сумме чисел (-1, 0, 1, 2) на печатях открытых контрактов;
- ▶ +1 карта за каждую новую букву на печатях открытых контрактов (каждая буква считается только 1 раз; например, 3 «А» добавят лишь 1 новую карту).

Чтобы повысить уровень сложности игры, договоритесь, сколько карт убрать из колоды времени. Отложите их в отдельную стопку — победную стопку.

В процессе игры вы можете откладывать в победную стопку ещё по 1 карте из колоды времени всякий раз, когда открываете карту налога. Если вы успеваете вовремя выполнить все открытые контракты, каждая карта в победной стопке приносит вам 1 очко. Количество набранных вами очков определит ваш статус (см. таблицу справа).

Насколько вы были хороши?	
0-1 очко	Портовая крыса
2-3 очка	Моряк
4-5 очков	Пират
6-7 очков	Капитан
8+ очков	Гроза морей



Пример

На рисунке показаны контракты, которые необходимо выполнить игроку в сольной партии. Колода времени состоит из 13 + (1 + 0 - 1) + 2 («G» и «H») = 15 карт. Будучи закалённым морским волком, игрок убирает в победную стопку сразу 5 карт. У него остаётся 10 ходов, чтобы выполнить 3 контракта.

Игра проходит по правилам базовой версии с одним исключением: свою самую первую за ход карту каждый игрок берёт из колоды времени, а все последующие — из обычной колоды.

Как и в соревновательном варианте, выполнить контракт можно в любой момент, когда вы получаете возможность взять карту/карты во время фазы торговли и найма, и независимо от того, активный вы сейчас игрок или нет (см. подробнее ниже).

Забрав карту во время фазы торговли и найма, не будучи активным игроком, вы, как обычно, отдаёте взятку в 1 монету активному игроку. В этом случае полезными могут оказаться даже «одномонетные» корабли: они не принесут выгоды лично вам, но помогут команде.

Каждый контракт должен быть выполнен хотя бы 1 игроком, но даже в этом варианте игры игрок не может выполнить больше 3 контрактов и не может выполнить один и тот же контракт дважды. Если вам необходимо взять карту из колоды времени, а в ней не осталось карт (и вы не выполнили все контракты), вы проигрываете. Если вы выполняете все открытые контракты (а колода времени ещё не закончилась), вы тут же побеждаете. Величина вашего успеха определяется победной стопкой.

Погрознее о контрактах

В требованиях контрактов указано либо то, что нужно скопить в личной зоне, либо то, что нужно сделать. Выполнив требования, вы выполните контракт. Требования считаются минимально необходимыми, например, у вас может быть больше сабель, чем требуется. В общем случае вы не обязаны выполнять контракт сразу же, как только выполняете его требования, при желании вы можете сделать это позже, однако вы обязаны тут же принять решение о выполнении следующих контрактов: Tax Officer (Сборщик налогов), Jinx (Проклятие), Tiny Gamester (Осторожный картёжник), Frigate Foe (Вражеский фрегат), Galleon Foe (Вражеский галеон). Только лишь активный игрок может выполнить контракты: Pack of Pirates (Шайка пиратов), Tiny Gamester, Jinx.

<p>Comedian (Комедиант), Lady Killer (Сердцеед), Maritime Supremacy (Превосходство на море), New Colony (Новая колония), Trade Outpost (Фактория), Trader Prince (Большой делец) В вашей личной зоне должны находиться оба изображённых персонажа. (Выполнив контракт, можете использовать тех же поселенцев, капитанов и священников для экспедиций.)</p>	<p>Tax Officer (Сборщик налогов) Вы обязаны заплатить налог. Тут же примите решение, выкладывать кубик на контракт или нет.</p>
<p>Cheap Staff (Команда оборванцев) В вашей личной зоне должны находиться 4 персонажа стоимостью 3 монеты (или меньше... возможно, появятся в будущем). (Способность мадмуазель (Mademoiselle) не учитывается.)</p>	<p>Jinx (Проклятие) Будучи первым игроком и закончив ход из-за двух кораблей одного цвета, тут же примите решение, выкладывать кубик на контракт или нет.</p>
<p>Fighter (Боец) В вашей личной зоне должны находиться 4 сабли.</p>	<p>Tiny Gamester (Осторожный картёжник) Будучи первым игроком и собрав 3 корабля разного цвета в гавани, тут же примите решение, выкладывать кубик на клетку «1» контракта или нет. Вы не можете переложить кубик с клетки на другой контракт, на этой клетке может находиться несколько кубиков игроков. В следующий раз, когда на вашем ходу в гавани окажутся 3 корабля разного цвета, вы сразу же выполните контракт.</p>
<p>Explorer (Первооткрыватель) В вашей личной зоне должна находиться 1 экспедиция.</p>	<p>Gamester (Картёжник) Будучи первым игроком и собрав 4 корабля разного цвета в гавани, тут же примите решение, выполнить ли этот контракт или нет.</p>
<p>Frigate Foe (Вражеский фрегат) Торгуя с фрегатом, вы можете отказаться от монет (включая монету от торговца (Trader)), чтобы тут же выложить свой кубик на клетку «1». Отказавшись от получения монет во второй раз, сдвигайте кубик на клетку «2». В третий раз вы сразу же выполняете контракт. Вы не можете переложить кубик с клеток «1» и «2» на другой контракт. На этих клетках может находиться несколько кубиков игроков.</p>	<p>Pack of Pirates (Шайка пиратов) Вам необходимо потопить корабли матросами (Sailor) и пиратами (Pirate), будучи первым игроком. Кладите перед собой первый затопленный корабль каждого цвета (а все последующие — в стопку сброса). Собрав корабли всех 5 цветов, выложите кубик на контракт и сбросьте эти корабли.</p>
<p>Galleon Foe (Вражеский галеон) Действует так же, как и Frigate Foe, с той лишь разницей, что от монет вы отказываетесь дважды.</p>	<p>Только в кооперативном варианте Royal Household (Королевский двор) и Ransom (Выкуп) Накопите 12 победных очков или заплатите 15 монет.</p>

Создатели игры

Разработчик: Александр Пфистер
Художник: Клеменс Франц
Графический дизайн: Андрея Каттниц (atelier198), Ханс-Георг Шнайдер
Выпускающий редактор: Клаус Оттмайер



Pegasus Spiele

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
Все права защищены.
Особая благодарность Мануэлю Узельмайеру.

Перевод на русский язык и вёрстка: Александр Петрунин
(другие переводы: <https://balury.wordpress.com>)

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)