



ПОРТ ЗАХОДА

ВСТУПЛЕНИЕ

Для игры в Port of Call необходима базовая игра Dead Reckoning™. Port of Call можно использовать с любым дополнением Dead Reckoning™, но другие дополнения не являются обязательными. В Port of Call также можно играть со всеми дополнениями. Большинство компонентов этого дополнения будут иметь обозначение 

СОСТАВ



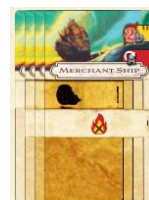
48 карт
свойств моряков
(12 на каждого
игрока)



48 карт
с изображениями
моряков
(12 на каждого
игрока)



16 карт
улучшений



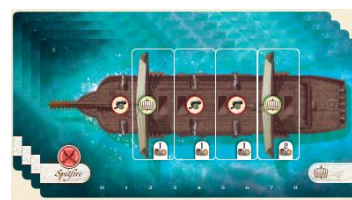
8 карт
встреч



80 протекторов
для карт



4 памяти



4 двухсторонних планшета кораблей



5 фрагментов океана



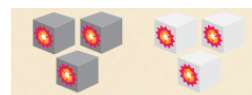
4 базовых жетона обновления
корабля



4 продвинутых жетона
обновления корабля



9 бонусных жетонов достижений



14 взрывных кубиков для пушек
(7 серых, 7 белых)

ПОДГОТОВКА И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СВОЙСТВА МОРЯКОВ

Перед подготовкой Шаг А:

Все игроки должны решить, будут ли они использовать новые карты моряков или карты моряков из базовой игры. Для более неформального варианта игры, каждый игрок может отдельно решить, хочет ли он использовать старых или новых моряков в качестве своей команды. Карты способностей моряков из этого дополнения и базовой игры нельзя смешивать в одной колоде - каждый игрок использует полный набор одних или других карт.

см. глоссарий на странице 6 для справки о новых морях.

ПЛАНШЕТЫ КОРАБЛЕЙ

Перед началом игры, Шаг А:

Случайно раздайте каждому игроку по одному новому планшету корабля. Игроки могут выбрать лицевую или обратную сторону своего нового планшета, или же использовать стандартный корабль из базовой игры.

Справочник по иконкам кораблей находится на странице 8.

ЖЕТОНЫ ДОСТИЖЕНИЙ

На Шаге А:

Разместите жетоны достижений на доске «Гавань» нумерованной стороной вверх, закрывая соответствующие достижения. Затем переверните каждый жетон отдельно, как монету, чтобы случайным образом выбрать сторону для использования в этой игре.

Глоссарий для новых достижений находится на странице 4.

ФРАГМЕНТЫ ОКЕАНА

Новые фрагменты океана можно просто добавить в любую игру для большего разнообразия, и их можно добавить к фрагментам океана, которые вы уже выбираете и используете, на Шаге Б.

К этим новым фрагментам океана применяются все обычные правила, с некоторыми незначительными изменениями, описанными в *глоссарии фрагментов океана на странице 5.*

НОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ, ВСТРЕЧИ И УЛУЧШЕНИЯ КОРАБЛЕЙ

На шагах подготовки В и Г:

Новые карты улучшений и встреч можно перемешать в соответствующие колоды уровней из базовой игры. Добавьте базовые и улучшенные жетоны улучшений кораблей к запасу существующих улучшений кораблей.

ВЗРЫВНЫЕ ПУШКИ

На этапе подготовки Г:

Добавьте кубики «Взрывная пушка» в запас рядом с черными кубиками. Во время игры значки «Взрывная пушка» считаются значками «Пушка»  по сути. Любые способности, требующие , также считаются . Каждый значок может быть использован только в 1 бою за ход.

За каждый значок «Взрывная пушка» , который вы решите использовать, возьмите 1 белый кубик «Взрывная пушка» из запаса. Если у противника есть значки «Взрывная пушка», он может использовать серые кубики «Взрывная пушка».

Когда значок «Взрыв»  выпадает из кубика «Взрывная пушка», он забирается и снова бросается на боевой корабль (необязательно) вместе с 1 дополнительным кубиком (необязательно).

Это происходит одновременно с тем, как любые обычные кубики попадают в зону «Взрыв» на боевом поле.

Если выпавший кубик «Взрывная пушка» показывает грань , он срабатывает. Когда кубик «Взрывная пушка» попадает в зону «Взрыв»  и выпадает грань , его забирают и снова бросают на боевой корабль вместе с 2 дополнительными обычными кубиками цвета игрока (добавление кубиков необязательно).

ГЛОССАРИЙ ЖЕТОНОВ ДОСТИЖЕНИЙ

Новые жетоны достижений имеют те же 9 требований, что и базовая игра с одной стороны (пронумерованы от 1 до 9), и новые альтернативные требования с другой стороны (отмечены ).

Во время подготовки к игре в начале игры случайным образом определите, какая сторона каждого жетона достижения будет использована. (Подбрасывание каждого как монеты – хороший метод.). В качестве альтернативы, ваша группа может выбрать, какие жетоны достижений вы будете использовать.

Новые достижения следующие:

Полный ход: За 1 ход переместите свой корабль с 4-го ряда на клетку «Океан» в гавань и обратно на 4-й ряд. Клетка 4-го ряда, на которой вы заканчиваете игру, не обязательно должна быть той же самой клеткой 4-го ряда, с которой вы начинаете.	
Улучшенная команда: В свой ход или в конце игры у вас должно быть 12 или более улучшений на картах в вашей руке, на игровом поле, в стопке сброса, отложенных и/или недавно приобретенных.	
Казначей: Имейте не менее 10  на вашем корабле и/или островах, которые вы контролируете. Эти  не могут быть взяты из вашего сундука с сокровищами.	
Строитель аванпостов: Владейте 3 или более аванпостами . Если у вас когда-либо будет 3 или более аванпостов одновременно на островах, которые вы контролируете, немедленно поместите сюда маркер достижения. Вы не теряете это достижение, если позже в игре у вас будет меньше 3 аванпостов.	
Команда на все руки: В свой ход или в конце игры у вас должно быть 8 карт 2-го уровня или выше в вашей руке, на игровом поле и/или в стопке сброса.	
Специализация: За 1 ход, имея 4 или более значков , используйте 5 или более значков  или 6 или более значков  на поле боя.	
Пионер: Общее количество кубиков влияния (включая постоянные кубики), которые вам нужно иметь на островах, зависит от количества игроков: - Игра для 2 игроков: 22 кубика - Игра для 3 игроков: 20 кубиков - Игра для 4 игроков: 18 кубиков	
Воин: Каждый раз, когда вы побеждаете противника с кораблем,  или  в битве (удаление  путем захвата острова не является битвой), возьмите кубик у этого игрока и поместите его на свой планшет корабля. Количество кубиков каждого противника, которые вам нужно собрать, зависит от количества игроков:	

Воин (продолжение): Игра для 2 игроков: 3 кубика от вашего противника Игра для 3 игроков: 2 кубика от каждого противника Игра для 4 игроков: 1 кубик от каждого противника Как только вы соберете необходимое количество кубиков, верните их своему противнику(ам) и поместите сюда свой маркер достижения.	
Боевой безумец: За 1 ход выиграйте 2 сражения без зданий своим кораблем. Эти сражения могут быть против любой комбинации торговых кораблей или кораблей противников.	

Примечание:

«Победа в сражении без зданий вашим кораблем» означает сражение против любого неигрового объекта (например, торгового корабля или существ Саги) или против корабля противника. Успешная защита зданием или уничтожение здания не засчитываются.

ГЛОССАРИЙ ФРАГМЕНТОВ ОКЕАНА

Проход Дьявола:

На этом острове можно построить 2 форта . Каждый  приносит 2  в конце игры. Каждый  добавляет 5 кубиков в битве.

Скала Убийцы:

На этом острове можно построить 2 гарнизона . Каждый  приносит 2  в конце игры. Каждый  добавляет 2 кубика в битве. Каждый из них наносит 1  каждому кораблю противника, который останавливается или проходит через Скалу Убийцы.

Золотой берег:

На этом острове можно построить 2 аванпоста . Каждый  приносит 2  в конце игры. Каждый произведёт 2  когда будет выбран «Золотой берег», вместо 1  и 1 .

Маяк:

Этот остров позволит игроку повысить уровень 1 карты в руке или на поле, когда он получит над ним контроль. Если карта, находящаяся на поле, ещё не использовала свои способности Моряка внизу карты в этом ходу, она может сначала повысить уровень, а затем использовать свою способность. Игрок, который уже контролирует Маяк, не может получить эту способность снова, просто разместив больше кубиков на острове. Если вы потеряете контроль, а затем вернёте его, вы сможете повысить уровень карты. Обратите внимание, что игрок с наибольшим количеством кубиков здесь получает 1 , 2-й по количеству кубиков получает 2 , а 3-й по количеству получает 3 .

Быстрое море:



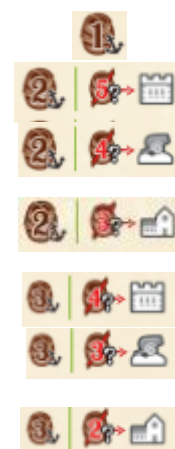
Для перемещения с этого открытого морского поля не требуется парус. Обычное перемещение игрока, предоставляемое парусами, можно использовать для того, чтобы войти в них, и затем он получает бесплатный ход.

ГЛОССАРИЙ МОРЯКОВ

ЮНГА

Обратите внимание, что существует 3 разных юнги, каждый с разными способностями 2-го и 3-го уровней, в то время как все их способности 1-го и 4-го уровней одинаковы.

- LEVEL 1** Получает 1  на свою клетку дока.
- LEVEL 2** Получает 2  на свою клетку дока. Вы также можете заплатить сумму , указанную на вашей клетке корабля и/или дока, чтобы построить указанное здание. Вашему кораблю не обязательно находиться на острове, чтобы строить там, но вам необходимо контролировать остров.
- LEVEL 3** Получает 3  на свою клетку дока. Вы также можете заплатить сумму , указанную на вашей клетке корабля и/или дока, чтобы построить указанное здание. Вашему кораблю не обязательно находиться на острове, чтобы строить там, но вам необходимо контролировать остров.
- LEVEL 4** Получает 4  на вашем корабле или клетке дока. Вы также можете заплатить 2 , с вашего корабля и/или дока, чтобы построить 1 форт, 1 гарнизон или 1 аванпост. Вашему кораблю не обязательно находиться на острове, чтобы строить там, но вам необходимо контролировать остров.



МАТРОС

- LEVEL 1** Получает 1 парус .
- LEVEL 2** Получает 1 парус , Кроме того, если вы находитесь в гавани , вы можете отремонтировать 1  на своем корабле.
- LEVEL 3** Получает 2 паруса , Кроме того, если вы находитесь в гавани , вы можете отремонтировать 1  на своем корабле.
- LEVEL 4** Получает 3 паруса , Кроме того, вы можете отремонтировать 1  на своем корабле.



СТАРПОМ

- LEVEL 1** Имеет 1 штурвал  и получает 1  на свою клетку дока.
- LEVEL 2** Имеет 1 штурвал , размещает 1 кубик влияния  и получает 1  на свою клетку дока.
- LEVEL 3** Имеет 1 штурвал , размещает 2 кубика влияния  и получает 1  на свою клетку дока.
- LEVEL 4** Имеет 1 штурвал , размещает 3 кубика влияния  и получает 1  на свою клетку дока.



КАНОНИР

	Получает 1 кубик влияния 	
	Получает 1 кубик влияния  , имеет 1 пушку 	 
	Получает 1 кубик влияния  , имеет 1 пушку  и 1 взрывную пушку 	  
	Получает 1 кубик влияния  , имеет 1 пушку  и 2 взрывных пушки 	   

ПИРАТ

	Получает 1  на свою клетку дока	
	Получает 1  на свою клетку дока, дает вам 1 флаг атаки 	 
	Получает 1  на свою клетку дока, дает вам 1 флаг атаки  также выполните производство  на 1 острове	  
	Получает 2  на свою клетку дока, дает вам 1 флаг атаки  также выполните производство  на 2 разных островах	   

БОЦМАН

	Получает 1  на свою клетку дока	
	Получает 1  на свою клетку дока, вы можете отремонтировать 1  на своем корабле	 
	Вы можете заплатить 4  (с вашей клетки корабля или дока) за базовое улучшение корабля  . Вы также можете отремонтировать 1  на вашем корабле.	 
	Вы можете заплатить 4  (с вашей клетки корабля или дока) за базовое улучшение корабля  или построить улучшенное улучшение корабля  поверх базового улучшения корабля, уже установленного на вашем корабле, бесплатно (это сохраняет базовое улучшение корабля на вашем корабле для подсчёта очков в конце игры и достижения «Элитный корабль», но оно больше не активно). Вы также можете отремонтировать 1  на вашем корабле.	   

КАЗНАЧЕЙ

	Получает 1 кубик влияния 	
	Получает 1 кубик влияния  , также выполните производство  на 1 острове	  

LEVEL 3 Выполните производство  на 2 разных островах. Вы также можете заплатить 6  (с вашей клетки корабля или дока) за базовое улучшение корабля .



LEVEL 4 Выполните производство  на 3 разных островах. Вы также можете заплатить 3  (с вашей клетки корабля или дока) за базовое улучшение корабля .



КАПИТАН

LEVEL 1 Получает 1  на свою клетку дока



LEVEL 2 Имеет 1 штурвал . Имеет 1 пушку .



LEVEL 3 Дает вам 1 флаг атаки . Имеет 1 штурвал . Имеет 2 пушки .



LEVEL 4 Дает вам 1 флаг атаки . Имеет 1 штурвал . Имеет 2 пушки  и 1 взрывную пушку . Боевая способность позволяет вам удалить любые 1–4 кубика из зон Добычи (зоны, которые дают монеты и/или груз). Вы можете повторно сбросить любое количество из них, оставив остальные удаленными из битвы. Вы должны выбрать все кубики одновременно, и новые результаты сброса являются единственными использованными или учтенными. Вы можете выбрать любую комбинацию своих кубиков и кубиков вашего противника, а также любую комбинацию обычных и взрывающихся кубиков.



СПРАВОЧНИК ИКОНОК КОРАБЛЕЙ



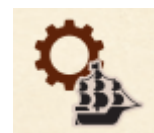
В бою выпадает 1 кубик «Взрывная пушка». Соответствует всем правилам пушки. В противном случае.



Один раз за каждый ваш ход вы получаете 2 единицы груза на свой корабль.



Один раз за каждый ваш ход восстановите 1 повреждение.



Один раз за каждый ваш ход выполните производство на 1 острове, где находится ваш корабль.



В каждый из ваших ходов разместите 1 кубик влияния там, где находится ваш корабль.