

Дэвид Д. Кер



ЛЕГЕНДЫ МОРЕЙ™

ЭПОХА КАПЕРСТВА ПРАВИЛА

Система
создания
карт

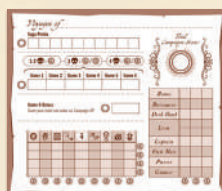
ТРЕТЬЕ ДОПОЛНЕНИЕ САГИ



КОМПОНЕНТЫ

2 планшета империй
39 жетонов случайных
элитных грузов
30 жетонов известных
элитных грузов
14 жетонов благосклонности
4 жетона каперских патентов
4 карты с изображением
исследователей
4 карты свойств исследователей
4 карты улучшений
16 карт торговых судов
57 карт улучшений/встреч саги
1 коробочка с тайным
содержимым
1 разделитель для карт

6 конвертов с тайным
содержимым
1 складная коробка с тайным
содержимым
4 жетона базовых обновлений
корабля
4 жетона продвинутых
обновлений корабля
16 деревянных маркеров
благосклонности
(8 текущей и 8 предельной)
1 кубик саги
1 бортовой журнал кампании
1 буклет с правилами
1 книга встреч
«Приливы и отливы»



ЧТО ТАКОЕ САГА?

Сага — это набор дополнений к настольной игре **«Легенды морей»**. На протяжении нескольких партий с ними вы исследуете новые регионы и узнаете новые истории. Игра с сагой предполагает, что уже при подготовке к первой партии у вас появятся дополнительные улучшения и встречи, однако большая часть новых компонентов будет добавляться постепенно в процессе игры, возможности, связанные с розыгрышем встреч и выбором игрока. Эти новые компоненты затем станут частью всех последующих партий. Например, если в течение партии вы открываете новое улучшение саги, относящееся к ряду 2, оно замешивается в колоду ряда 2 во всех последующих партиях, до тех пор пока в какой-то момент не будет предписано его удалить.

Поскольку компоненты дополнений саги входят в игру постепенно, их можно спокойно использовать в партии с новичками. Но лучше, если хотя бы один из игроков будет хорошо знаком с базовой игрой.

ТРЕТЬЕ ДОПОЛНЕНИЕ САГИ «ЭПОХА КАПЕРСТВА»

Долгие годы в Новом море господствовали пираты-головорезы, предприимчивые каперы и отважные торговцы, но теперь на его воды обратили внимание сразу две империи Старого Света, до которых дошли свидетельства существования в Новом море чего-то волшебного. Только в этом море можно найти три важнейших ресурса: морского дракона (🐉), лунную соль (🌙) и чёрные жемчужины (🔴). У каждого ресурса своё волшебное свойство, благодаря чему они пользуются высоким спросом в империях Старого Света.

Ныне империи находятся в поисках опытных моряков, способных добыть эти ресурсы. Преданный капитан, занимающийся торговлей на благо империи, может заручиться её поддержкой и получить каперский патент. Некоторые пойдут именно по такому пути, а другие предпочтут остаться независимыми. И хотя теперь империи пристально следят за Новым морем, оно, как и прежде, остаётся практически не изученным.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

МОДУЛЬ «ФЛАГИ СТАРОВОГО СВЕТА»

КОМПОНЕНТЫ



2 планшета империй



4 карты с изображением
исследователей и 4 карты
свойств исследователей

16 карт нового торговых
кораблей нового типа,
называемых торговыми судами

4 карты улучшений



39 жетонов
случайных
элитных
грузов



30 жетонов известных
элитных грузов
(только для партий с сагой
«Приливы и отливы», см. с. 26)



4 жетона базовых обновлений
корабля и 4 жетона продвинутых
обновлений корабля



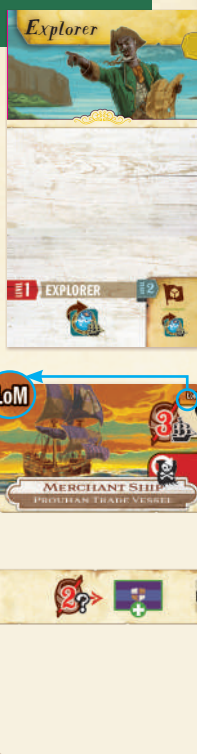
4 жетона
каперских патентов



14 жетонов

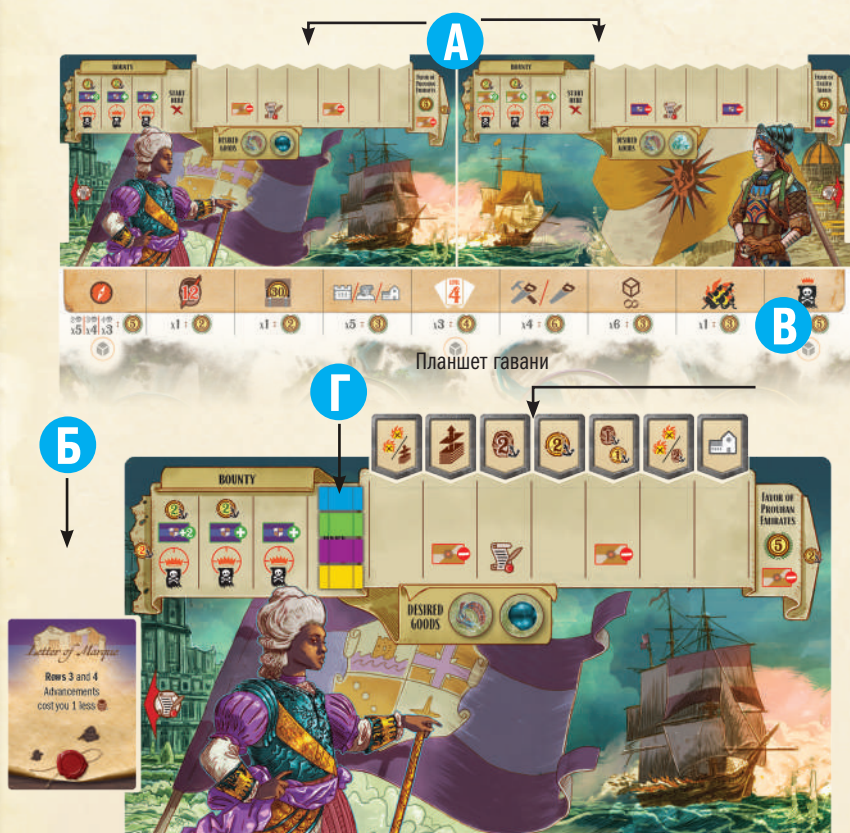
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Добавьте новую карту исследователя в колоду моряков каждого игрока.
2. Игроки получают по два набора маркеров текущей и предельной благосклонности. Игроки кладут по 1 набору на начальные деления обеих шкал империй, причём маркер текущей благосклонности должен быть вставлен в маркер предельной.
3. Добавьте новые жетоны обновлений корабля к остальным.
4. Добавьте 16 карт торговых судов в колоды соответствующих рядов и перемешайте их. На этих картах сокращённо обозначена принадлежность к третьему дополнению («ЭК»), но не указано «3.00», чтобы можно было их отличить от карт 3.00, являющихся частью саги.
5. Подготовьте жетоны элитных грузов (🌀):
 - А. Перемешайте все случайные 🌀 и сложите их стопкой рядом с игровой областью лицевой стороной вниз.
 - Б. Для каждого фрагмента океана в ряду 1:
 - ✗ Если это остров, положите лицевой стороной вниз 1 случайный 🌀 на водную часть фрагмента (он считается находящимся в воде) и ещё 1 случайный 🌀 (также лицевой стороной вниз) — на островную часть фрагмента (он считается находящимся на острове).
 - ✗ Если это открытое море, положите лицевой стороной вниз 1 случайный 🌀 на воду.
 - В. Положите лицевой стороной вниз случайный 🌀 на каждый неисследованный фрагмент океана в качестве напоминания о необходимости размещения случайного 🌀 на этом фрагменте при его исследовании.



6. Подготовьте планшеты империй:

- А. Положите оба планшета империй над верхним краем планшета гавани.
- Б. Положите лицевой стороной вверх все жетоны каперских патентов каждой империи в выемки по бокам планшетов.
- В. Случайным образом разложите жетоны благосклонности над шкалами, как показано на рисунке ниже. Все 14 жетонов нужно случайно распределить между двумя планшетами империй.
- Г. Каждый игрок размещает свои наборы маркеров текущей и предельной благосклонности на начальных делениях шкал обоих планшетов империй.



Выполните эту процедуру для обоих планшетов империй.



ХОД ИГРЫ

Все правила базовой игры и других дополнений остаются неизменными, за исключением следующих новых правил.

ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ

Случайные  лежат либо лицевой стороной вниз и считаются неисследованными, либо лицевой стороной вверх и считаются исследованными. Известные  можно исследовать и получать только с помощью карт и встреч саги.  может находиться на воде, на острове, у игрока в гавани или на корабле (в последнем случае он занимает 1 место в трюме).

ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ ПРИ ИССЛЕДОВАНИИ ФРАГМЕНТА ОКЕАНА

Каждый раз, когда во время партии происходит исследование лежащего лицевой стороной вниз неисследованного фрагмента океана с островом, на него выкладываются 2 неисследованных (лежащих лицевой стороной вниз) случайных  (один на воду, а другой на остров). Когда происходит исследование фрагмента океана с открытым морем, на него выкладывается 1 неисследованный случайный  (на воду).

ЗАГРУЗКА ЭЛИТНОГО ГРУЗА НА КОРАБЛЬ

Нельзя загружать на корабль **неисследованные** . Неисследованные  можно исследовать (перевернуть) с помощью исследования элитного груза (см. ниже), если ваш корабль находится на том же фрагменте океана.

Исследованные  на воде можно без всяких ограничений загружать на корабль, находясь на том же фрагменте океана. Для загрузки исследованных  с острова на корабль, находящихся на том же фрагменте, вы должны контролировать остров

Пример.

Открыв этот жетон, вы добавите  (лицевой стороной вниз) на остров, находящийся на фрагменте океана справа от жетона (если возможно) и ещё один  на воду на фрагменте океана снизу от жетона (если возможно).



Этот символ позволяет добавить 1 неисследованный  на любой остров.



Свойство исследователя 4-го уровня позволяет выполнить 3 разных

действия по двум изображённым символам. Например, вы можете добавить 1  и исследовать 2 . Поскольку это разные действия, необязательно выполнять их все на одном и том же фрагменте океана: между каждым из этих действий можно выполнить перемещение. Таким образом, можно исследовать  на трёх разных фрагментах океана, перемещаясь на них в свой ход.



Свойство означает, что в этот ход 1  на вашем корабле может считаться любым ресурсом: морским дра

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛИТНОГО ГРУЗА

Есть несколько способов использования . Можно использовать только , находящийся на вашем корабле. После использования  вы должны убрать его в стопку сброса лицевой стороной вверх. Если в общем запасе закончились случайные , сформируйте его заново из сброшенных случайных  (сложите их лицевой стороной вниз и перемешайте).

1. Некоторые свойства указывают что-то вроде: «Потратьте 1 морского дракона () и выполните то-то». Если на вашем корабле есть морской дракон (), можете сбросить его () и использовать это свойство.
2. У всех  есть собственный бонус. Для его получения вы в свой ход можете сбросить  с корабля, если не указано иное.

Примеры бонусов элитных грузов



В конце хода, в котором вы потратили этот жетон, возьмите 1 дополнительную карту () (не превышая предел руки).



Немедленно получите 2  на корабль.



Немедленно получите 2  на кораб

3. Можно также торговать  с любой империей ради благосклонности. Для получения благосклонности ваш корабль должен находиться в гавани. Вы можете сбросить с него , соответствующий одному из типов , требуемых империи и указанных на её планшете. После этого вы продвигаете маркер на 1 деление вправо по шкале благосклонности на планшете этой империи. (Подробности того, как это работает, см. на с. 11.)

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ И ПОТЕРИ БЛАГОСКЛОННОСТИ

Улучшения. Некоторые улучшения приносят свойство, позволяющее получить благосклонность одной из империй. Вот некоторые примеры:



Свойство позволяет потратить 2  с корабля и/или из гавани и получить благосклонность Пруэнских Эмиратов.

За каждый  можете



Свойство позволяет потратить 1  с корабля или из гавани и получить благосклонность Пруэнских Эмиратов. Это можно сделать столько раз, сколько штурвалов на карте.



Свойство означает, что вы получаете благосклонность Пруэнских Эмиратов.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ БЛАГОСКЛОННОСТИ И БОНУСОВ

Маркером предельной благосклонности отмечается самое дальнее деление, достигнутое вами на шкале благосклонности у каждой империи, а маркером текущей благосклонности — текущее положение на шкале.

Получая благосклонность империи, передвиньте маркер текущей благосклонности на 1 деление вправо по шкале на планшете этой империи. Если при этом маркер текущей благосклонности обгонит маркер предельной, передвиньте вправо также маркер предельной благосклонности и получите жетон благосклонности этого деления. Если маркер текущей благосклонности уже находится на крайнем правом делении шкалы, вместо его передвижения получите 2  в сундук.

Теряя благосклонность империи, передвиньте маркер текущей благосклонности на 1 деление влево по шкале. Маркер предельной благосклонности оставьте там, где он находится. Если маркер текущей благосклонности уже находится на крайнем левом делении шкалы, отдайте 2  из сундука (если возможно).



ШТРАФЫ КОНКУРЕНТОВ

Обе империи недовольны, когда вы торгуете с их конкурентом. Продвижение по шкале благосклонности у одной империи подчас приводит к потере благосклонности у другой.



Передвигая маркер предельной благосклонности на деление с таким символом, вы теряете благосклонность на шкале у Прузнских Эмиратов. Передвиньте ваш маркер текущей (не предельной) благосклонности на 1 деление влево.



Передвигая маркер предельной благосклонности на деление с таким символом, вы теряете благосклонность на шкале у Объединённой Аверии. Передвиньте ваш маркер текущей (не предельной) благосклонности на 1 деление влево.

КАПЕРСКИЕ ПАТЕНТЫ



Передвигая маркер предельной благосклонности на деление с таким символом, вы можете выбрать себе жетон каперского патента этой империи (если они остались) и получить его. Каперский патент приносит вам постоянное свойство до конца партии (пока жетон у вас).

Если ваш маркер текущей благосклонности передвигается обратно с деления с этим символом, верните жетон каперского патента на планшет империи.

Если ваш маркер текущей благосклонности обгоняет маркер текущей благосклонности другого игрока на каком-либо планшете империи и у этого игрока есть каперский патент этой империи, вы можете забрать его и взамен отдать свой патент той же империи (если у вас есть).

Можно владеть каперскими патентами сразу обеих империй.

ДОСТИЖЕНИЕ «ИМПЕРИЯ»

ПРЕДЛАГАЕМОЕ УСЛОВИЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Условием окончания партии может стать размещение 5-го, а не 4-го маркера достижения, если до начала партии с модулем **«Флаги Старого Света»** все игроки договорились об этом.

Поскольку в дополнении появляются новые достижения и, как следствие, более быстрые способы выполнения других достижений, изменение условия окончания игры с 4 до 5 достижений сдержит попытки опытных игроков приблизить окончание партии.

ПРЕДЛАГАЕМЫЙ ВАРИАНТ БОЯ: РАЗБОЙ

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОМПОНЕНТЫ САГИ

Если вы уже знакомы с первой и второй сагой, можете перейти к с. 25; если нет, продолжайте чтение.

Компоненты саги можно использовать двумя способами:

1. Сделать их частью обычных партий в **«Легенды морей»**. Постепенно открывайте сагу и расширяйте возможности игры с каждой партией (с одними и теми же или с разными участниками).
2. Сделать их частью кампании из 6 партий, в конце которой будет определён победитель.

На с. 14–18 описано, как действуют компоненты саги.

На с. 19–23 разъясняются особ



ПОДГОТОВКА К САГЕ

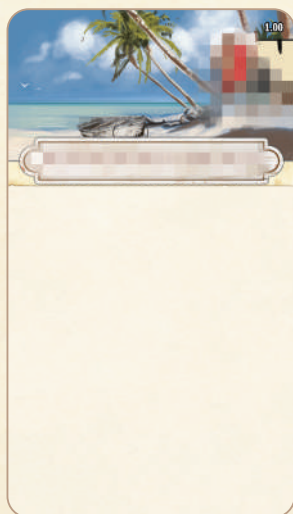
Перед первой партией с компонентами саги выполните следующие шаги:

1. Некоторые карты **НЕ** находятся в коробочке, и на них справа сверху мелко написано «3.00». **НЕ СМОТРИТЕ** на их обратную сторону и замешайте их в соответствующие колоды улучшений при подготовке к игре.
2. Среди компонентов есть коробочка со множеством карт. **НЕ СМОТРИТЕ ЭТИ КАРТЫ!** Доставайте из коробочки строго определённые карты, только когда игра предписывает сделать это.
3. Также есть разделитель для удаляемых карт. Поместите его в коробоч

НОВЫЕ ПРАВИЛА САГИ

ВСТРЕЧИ

Встречи не с торговыми кораблями — новый тип встреч, карты которых замешиваются в колоды улучшений. Как и с картами торговых кораблей, с ними нужно быть осторожными и не смотреть на их обратную сторону при взятии из коробочки и выкладывании на фрагмент океана. Эти встречи действуют так же, как и встречи с торговыми кораблями, но вместо атаки можно потратить указанное количество 🍷 и исследовать их.



ОТКРЫТИЕ КАРТ

Если вам предписывается получить **карту 3.XX**, возьмите указанную карту из коробочки саги «**Приливы и отливы**». Карты в коробочке отсортированы по номерам (номера указаны мелким шрифтом в правом верхнем углу). Ища нужную карту, старайтесь не смотреть на другие карты в коробочке.

Если вам предписывается взять **карту 3.XX** и вложить её в колоду ряда **X**, возьмите указанную карту из коробочки саги «**Приливы и отливы**» и, не глядя на её обратную сторону, вложите примерно в середину колоды улучшений в указанном ряду.

Если вам предписывается достать карту и сделать с ней что-то ещё, просто следуйте этим пред

КУБИК САГИ

Это необычный шестигранный кубик. Если вам предписывается бросить кубик саги, бросьте этот кубик. Если вам предписывается бросить несколько кубиков саги, бросьте его несколько раз.

ВСТРЕЧИ С ФОРТУНОЙ



Встречи, на которых изображён такой символ, называются встречами с фортуной. Они считаются встречами и, как и торговые корабли, могут иногда быть и встречей, и улучшением. Однако они **НЕ** считаются доступным улучшением/встречей на том фрагменте, где находятся. Более того, если вы разыгрываете такую встречу или получаете такую карту,

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ

В этом разделе приводятся правила игры в «**Легенды морей**» в режиме кампании. Если вы играете не в этом режиме, пропустите их.

Кампания длится 6 партий. Лучше отыграть все эти партии одним и тем же составом, но можно и заменить какого-либо игрока другим, а при необходимости игрок может даже выйти из кампании. В конце 6-й партии игроки сравнивают свои результаты и определяют победителя кампании.

Чтобы играть в режиме кампании, необязательно вводить в игру компоненты саги. Более того, если к моменту

ПОСЛЕ КАЖДОЙ ПАРТИИ

После каждой партии, сыгранной в режиме кампании, игроки выполняют определённые шаги, заполняя соответствующие клетки в бортовом журнале кампании **В**.

Игроки получают очки кампании в зависимости от того, кто выиграл партию:

- ✱ **Кампания с 1-2 игроками.** Получите 6 очков кампании, если выиграли партию, или 0, если проиграли.
- ✱ **Кампания с 3 игроками.** Получите 6 очков кампании, если выиграли партию, 3 очка за второе место

- ✱ Наконец, запишите имеющиеся у вас предметы саги на другой стороне бортового журнала кампании. Так вы запомните, с какими картами начнёте следующую партию. Там же есть раздел «Заметки», где можно делать любые записи.

Campaign Log	
Notes	<i>Tenacity Bonus</i> Games 2-5: Last place player in prior game (and also 3rd player in a 4 player game) chooses one bonus below to gain at the start of the game. You may not choose the same bonus twice. ☐ Gain a basic non-sail ship upgrade.

ПОСЛЕ ШЕСТОЙ ПАРТИИ (ПОБЕДА В КАМПАНИИ)

Кампания подходит к завершению, и настает время определить, кто из вас самый легендарный пират! Сделайте в бортовом журнале кампании все обычные отметки после партии. Затем запишите свой результат **в шестой партии** в графу «Результат в партии 6».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ МОРСКИХ ВОЛКОВ В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

При наличии дополнения **«Морские волки»** советуем ввести его в кампанию. Игра с этим дополнением в режиме кампании описывается в его правилах.

В **КОНЦЕ** каждой партии, сыгранной в режиме кампании, случайным образом раздайте игрокам по 3 карты морских волков. Игрок, выигравший последнюю партию, также получает 4-ю и 5-ю карты морских волков. Игроки выбирают одну из полученных карт и вставляют в прот

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ ДЛЯ САГИ И КАМПАНИИ

Компоненты саги можно использовать в одиночной игре и даже играть с ними в одиночку в режиме кампании.

КОМПОНЕНТЫ САГИ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ И В КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЕ ВДВОЁМ

Каждый раз, когда Блюститель разыгрывает встречу саги (с торговым кораб

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КОМПОНЕНТАМИ САГИ «ПРИЛИВЫ И ОТЛИВЫ»

Ниже приводятся правила, отличающиеся от правил двух первых саг или дополняющие их.

ОТКРЫТЫЕ ПИСЬМА ИМПЕРИЙ

У каждой империи есть 2 карты открытых писем, которые поначалу находятся не в коробоч

СВОЙСТВА «ВОРОНЬЕГО ГНЕЗДА»

На некоторых свойствах новых улучшений, открываемых в третьей саге, рядом с подозрительной трубой написаны слова «воронье гнездо». Свойство «воронье гнездо» постоянное; оно активно, пока карта находится в игре или в вашей стопке сброса. Чтобы запомнить свойства «воронье гнездо» на картах, находящихся в стопке сброса, сбрасывая карту с таким свойством, кладите её в стопку лицевой стороной вверх рядом с другими картами. Применительно ко всем игровым свойствам считается, что она находится в стопке сброса.

</



ПРОЧЕСТЬ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ КОНВЕРТА 3.В



Освящённая пушка — это новый вид жетонов базовых обновлений корабля. Их нужно размещать в общей области вместе с другими жетонами обновлений. Выбрав освящённую пушку в качестве приобретаемого жетона базового обновления корабля, вы обязаны немедленно



ПРОЧЕСТЬ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ СКЛАДНОЙ КОРОБКИ 3.1



Укреплённый форпост () — это новый тип форпоста (). На каждом острове по-прежнему может находиться только 1

НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОГО И КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМОВ

В партиях с модулями «*Флаги Старого Света*»/«*Приливы и отливы*» (в одиночном режиме или в кооперативном режиме вдвоём) применяются обычные правила со следующими исключениями и дополнениями.

БЛЮСТИТЕЛЬ И ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ

Каждый раз, когда левая сторона карты

ИМПЕРСКИЕ ПРЕДАНИЯ

На континенте Панропа присутствуют две влиятельные державы, у каждой из которых сильная и агрессивная армия. Несмотря на это, ни одна из них не торопится бросать свои силы в Новое море, опасаясь, что в таком случае другая получит преимущество. Поэтому обе державы ищут способы привлечь от своего лица каперов для добычи ценных ресурсов.

ДВЕ ИМПЕРИИ

Силу, заключённую внутри чёрных жемчужин, могут получить только те, кто обладает тайными способностями. Со временем сила уходит, и жемчужины принимают обычный вид.

Пруэнские Эмираты делают упор на добычу чёрных жемчужин, поскольку спрос на них в высших эшелонах общества необычайно высок. Нынче в моде делать из них украшения, которые при ношении временно добавляют своему обладателю красоты, стати и харизмы. К тому времени, когда волшебство перестаёт действовать, этот образ уже выходит

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ



Элитный груз



Морской