

БУХТА ТОРГОВЦЕВ

ТАЙНИК РАЗБОЙНИКОВ



Добро пожаловать в Тайник разбойников! В этом дополнении к игре «Бухта торговцев» вас ждет масса плюшек, которые сделают ваше пребывание в Бухте незабываемым. Внутри вы найдете несколько модулей – это означает, что вы сможете смешивать и совмещать отдельные элементы этого

дополнения с базовой игрой и с другими дополнениями, чтобы сделать партию еще более увлекательной. Для тех, кто играет в одиночку, также найдутся новые испытания, повышающие сложность соло-режима, и атмосферные сценарии с уникальными механиками.

КОМПОНЕНТЫ

- Этот буклет правил
- 12 карт Порчи
- 11 карт Разбойников
- 48 карт Горожан
- 8 серых товаров разбойников
- 3 объемных корабля:
 - ▶ 1 двухместный
 - ▶ 2 пятиместных
- 8 карт подготовки кораблей
- 4 двухсторонних зала Изобилия
- 1 двухстороннее Логово злодеев
- 1 тайл фестиваля Драконьего острова
- 5 деревянных лидеров Гильдий
- 12 карт одиночных испытаний
- Буклет соло-сценариев

НОВЫЕ КАРТЫ ПОРЧИ

12 новых карт Порчи можно просто замешать в базовую колоду карт Порчи. Также ими можно заменить 12 карт базовой игры, на которых изображен только 1 символ Порчи.

На новых картах изображено больше 1 символа Порчи. Кроме того, в любой момент игрок может сбросить любую из этих карт за указанную на ней стоимость. При этом уплаченные товары возвращаются с прилавка в запас игрока.



КАРТЫ РАЗБОЙНИКОВ

В Бухте торговцев проживает много разного сброда. Открыв Тайник разбойников, вы высвободили толпу мерзавцев всех мастей.

Перед тем, как выбрать карту Разбойников, подумайте хорошенько: одни Разбойники делают игру длиннее, другие – короче. Некоторые делают партию более дружелюбной, а иные добавляют в игру конфликтности. Выбирайте ту карту Разбойников, которая больше подходит вашей компании.

4. Пираты



Подготовка к игре: 4 разбойника – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.
Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: Когда вы пришвартовываете корабль, на котором есть разбойники, сразу же получите 3 золота за каждого разбойника на этом корабле.

Рекомендуемые Горожане: Лиходеи + ?

Бродячий торговец: Бродячий торговец также получает 3 золота за каждого разбойника на любом корабле, который он пришвартовывает.

5. Кракен



Подготовка к игре: 1 разбойник – в мешочке, 4 – в Логове разбойников.
Фаза Прибытия: Разбойников нельзя размещать на кораблях – вместо

этого они возвращаются в мешочек искателей приключений.

Примечание: «+ ?» в пункте «Рекомендуемые Горожане» означает, что вам нужно выбрать и добавить в колоду еще 1 набор Горожан.

Эффект: Если вы вытащили разбойника из мешочка, сразу же верните его обратно. После этого выберите 1 покупателя с любого непришвартованного корабля и поместите его в залив на игровом поле. Этот покупатель стал добычей Кракена и больше не участвует в игре.

Рекомендуемые Горожане: Легенды + ?

Бродячий торговец: Кракен не рекомендуется для одиночной игры.

6. Матросы-призраки



Подготовка к игре: 4 разбойника – в мешочке, 1 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: Если на оставшихся непришвартованных кораблях есть разбойники, то все покупатели с этих кораблей перемещаются в Логово разбойников, а не в соответствующие залы Гильдий, и считаются разбойниками до конца игры.

Рекомендуемые Горожане: Моряки + ?

Бродячий торговец: Сажайте разбойников из мешочка только на те корабли, где уже есть разбойники. Если разбойников нет ни на одном корабле, следуйте стандартным правилам.

7. Серые ходоки



Подготовка к игре: 5 разбойников – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: Вы обязаны сажать разбойников на те корабли, где уже есть разбойники, если это возможно.

Рекомендуемые Горожане: Лиходеи + ?

Бродячий торговец: Сажайте разбойников из мешочка только на те корабли, где уже есть разбойники. Если разбойников нет ни на одном корабле, следуйте стандартным правилам.

8. Налетчики



Подготовка к игре: 4 разбойника – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: Когда вы пришвартовываете корабль, на котором есть разбойники, вы можете взять 1 карту Порчи, чтобы активировать способность одного из Горожан на Городской площади. Затем сбросьте этого Горожанина под низ колоды Горожан и заполните Городскую площадь по обычным правилам.

Рекомендуемые Горожане: Ремесленники + ?

Бродячий торговец: Бродячий торговец не использует эффект налетчиков.

9. Шарлатаны



Подготовка к игре: 4 разбойника – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: В фазу Рынка разбойник становится покупателем всех цветов, которых нет на этом пирсе. Таким образом, если разбойников на пирсе несколько, каждый из них считается покупателем каждого отсутствующего на этом пирсе цвета.

Рекомендуемые Горожане: Моряки + ?

Бродячий торговец: Бродячий торговец также использует эффект шарлатанов.

10. Перевертыши



Подготовка к игре: 5 разбойников – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников нельзя размещать на кораблях – вместо этого они возвращаются в мешочек искателей приключений.

Эффект: Если вы вытащили из мешочка разбойника, сразу же поставьте его в один из залов Гильдии (не в Логово разбойников), после чего возьмите покупателя из этого зала (если это возможно) и верните его в мешочек.

Рекомендуемые Горожане: Легенды + ?

Бродячий торговец: Бродячий торговец применяет эффект перевертышей, используя символы местоположения при выборе зала Гильдии.

11. Ассасины



Подготовка к игре: 4 разбойника – в мешочке, 2 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников нельзя размещать на кораблях – вместо этого они возвращаются в мешочек искателей приключений.

Эффект: Если вы вытащили разбойника из мешочка, сразу же сбросьте 1 Горожанина с Городской площади и заполните ее по обычным правилам.

Рекомендуемые Горожане: Местные + ?

Бродячий торговец: Бродячий торговец применяет эффект ассасинов, используя символы местоположения при выборе карты Горожанина.

12. Чернокнижники



Подготовка к игре: 4 разбойника – в мешочке, 2 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: Когда вы пришвартовываете корабль, в котором находится хотя бы один разбойник, немедленно подвиньте ваш маркер времени на 1 час вперед.

Рекомендуемые Горожане: Чиновники + ?

Бродячий торговец: Эффект чернокнижников также распространяется на Бродячего торговца.

13. Менталисты



Подготовка к игре: 3 разбойника – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников нельзя размещать на кораблях – вместо

этого они возвращаются в мешочек искателей приключений.

Эффект: Если вы вытащили разбойника из мешочка и посадили его на корабль, вы можете взять 1 карту Порчи, чтобы вернуть 1 покупателя с этого корабля в мешочек искателей приключений.

Рекомендуемые Горожане: Ремесленники + ?

Бродячий торговец: Бродячий торговец не использует эффект менталистов.

14. Участники предзаказа



Подготовка к игре: 3 разбойника – в мешочке, 3 – в Логове разбойников.

Фаза Прибытия: Разбойников можно размещать на кораблях.

Эффект: Если вы вытащили разбойника из мешочка, его нужно посадить на корабль, в котором осталось 1 свободное место, если это возможно.

Рекомендуемые Горожане: Лиходеи + ?
Бродячий торговец: Бродячий торговец применяет эффект участников предзаказа, когда это возможно. Если подходящих кораблей нет, он использует символы местоположения при выборе корабля.

НОВЫЕ ГОРОЖАНЕ



Бухта торговцев привлекает всемирно известных ремесленников и легендарных личностей, но у ее популярности есть и темная сторона – контрафактные товары и, что еще хуже, бюрократы. Комбинируйте и совмещайте новые карты Горожан с базовыми картами, чтобы настроить игру под предпочтения вашей компании.



Чиновники



Активируйте 1 *любую* способность на вашем планшете персонала.



В любом порядке активируйте *любые* или *все* способности на вашем планшете персонала.

Примечание: Эти эффекты не требуют карт Горожан под планшетом персонала.



Ремесленники



Положите 1 большой товар соответствующего цвета на свой прилавок.



Положите 1 большой товар соответствующего цвета на свой прилавок, выберите и сбросьте 1 карту Порчи.



Положите 1 маленький товар соответствующего цвета на свой прилавок, выберите и сбросьте 1 карту Порчи.



Положите 1 маленький товар соответствующего цвета на свой прилавок, выберите и сбросьте 2 карты Порчи.



Лиходеи ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите рядом с игровым полем серые товары разбойников. Эти товары будут использоваться в игре. Их можно продавать разбойникам на любом пирсе как обычные товары.



Положите 1 серый товар разбойников на свой прилавок.



Выполните действие «найм Горожан» незамедлительно, до пополнения карт Горожан на Городской площади.



Легенды



Получите 3 золота.



Возьмите 1 карту Порчи.

СЕРЫЕ ТОВАРЫ РАЗБОЙНИКОВ

8 серых товаров разбойников используются только при игре с набором карт Горожан «Лиходеи».



Стоимость этих товаров – 12 золота. В фазу Рынка их можно продать разбойникам на любом пирсе по обычным правилам.

Пример: Продажа 1 серого товара 3 разбойникам принесет вам $12 \times 3 = 36$ золота.

Когда вы получаете серый товар разбойников, положите его на свой прилавок. Проданные серые товары разбойников возвращаются в запас рядом с игровым полем.

НОВЫЕ КОРАБЛИ

В Змеином заливе видели три новых корабля: двухместную шлюпку и два огромных судна, способных взять на борт 5 искателей приключений.

Двухместный корабль (шлюпка):

- Размещается прямо под Драконьим островом.
- В фазу Прибытия искатели приключений на этот корабль не выставляются.



- Шлюпку можно пришвартовать к любому пирсу, даже если там уже пришвартован другой корабль:
 - ▶ Двухместная шлюпка не занимает место на пирсе при швартовке.
- Искатели приключений из шлюпки высаживаются на пирс и добавляются к уже имеющимся (если они там есть).

БРОДЯЧИЙ ТОРГОВЕЦ: Бродячий торговец всегда выбирает шлюпку при таком символе



Пятиместный корабль:

- При подготовке к игре поставьте по одному большому кораблю с каждой стороны Драконьего острова между двумя обычными кораблями.
- Если шлюпка также используется в игре, то в фазу Прибытия заполните каждый пятиместный корабль 3 искателями приключений.
- Если шлюпка не используется в игре, то в фазу Прибытия заполните каждый пятиместный корабль 2 искателями приключений.

ВАРИАНТ ИГРЫ

При игре вчетвером или впятером в фазу Прибытия вы можете посадить на большие корабли по 2 искателя приключений, даже если используете шлюпку.

Примечание: В каждую фазу Прибытия соблюдайте правила заполнения больших кораблей с учетом шлюпки.



КАРТЫ ПОДГОТОВКИ КОРАБЛЕЙ

8 специальных карт сделают прибытие кораблей уникальным для каждого раунда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перетасуйте 8 карт подготовки кораблей и положите 3 карты взакрытую рядом с игровым полем – это колода Кораблей. Оставшиеся 5 карт верните в коробку.

ФАЗА ПРИБЫТИЯ

Перед тем, как размещать искателей приключений на кораблях, откройте верхнюю карту из колоды Кораблей. Расставьте корабли, как показано на карте, затем сбросьте эту карту.



ЗАЛЫ ИЗОБИЛИЯ

Эти 4 зала Изобилия дают дополнительную награду игроку (или игрокам) с наибольшим влиянием в каждой из Гильдий, за которое игроки борются в ходе партии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите залы Изобилия рядом с игровым полем стороной с 2 символами Гильдий вверх.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Игрок с наибольшим количеством символов Гильдии получит соответствующий зал Изобилия, и это даст ему 2 дополнительных символа этой Гильдии. Если несколько игроков имеют равное количество символов какой-либо из Гильдий, переверните этот зал Изобилия – все эти игроки получат по 1 дополнительному символу этой Гильдии.

Примечание: Символы Гильдий – это круглые символы на картах Горожан и картах Порчи, а не символы финансирования на планшетах игроков.

ЛОГОВО ЗЛОДЕЕВ

Логово Злодеев работает аналогично залам Изобилия, описанным выше. При использовании этого модуля игрок с наибольшим количеством символов Порчи в конце игры получит большой штраф.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите логово Злодеев рядом с игровым полем стороной с 5 символами Порчи вверх.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Игрок с наибольшим количеством символов Порчи получит логово Злодеев, и это даст ему 5 дополнительных символов Порчи. Если несколько игроков имеют равное количество символов Порчи, переверните логово Злодеев – все эти игроки получат по 2 дополнительных символа Порчи.

ФЕСТИВАЛЬ ДРАКОНЬЕГО ОСТРОВА



Этот модуль позволяет вам загружать на корабли заранее известных искателей приключений вместо того, чтобы вслепую доставать их из мешочка – при условии, что вы готовы заплатить небольшую цену.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите фестиваль Драконьего острова так, чтобы он закрывал Драконий остров.

ФАЗА ПРИБЫТИЯ

После размещения искателей приключений на кораблях доставайте по 1 искателю приключений и выставляйте их на Драконий остров, пока там не окажется 8 искателей приключений. Разбойники на остров не выставляются – вместо этого они возвращаются в мешочек.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Каждый раз, когда вы получаете возможность

достать искателя приключений из мешочка (как во время действия «загрузить корабли»), вы можете вместо этого выбрать любого искателя приключений с Драконьего острова и посадить его на корабль. Так вы привлекаете гостей фестиваля в Бухту торговцев. Получите за это 1 карту Порчи.



ЛИДЕРЫ ГИЛЬДИЙ

Лидеры Гильдий – это особые искатели приключений, каждый из которых считается за 2 покупателей своего цвета или за 2 разбойников при покупке товаров и финансировании, а также во время финального подсчета. Чтобы использовать этот модуль, замените по 1 искателю приключений каждого цвета в мешочке на соответствующего лидера Гильдии. Необязательные эффекты карт Разбойников нельзя использовать повторно или удвоить с помощью лидера разбойников. Однако для эффектов, в которых нужно посчитать количество разбойников, например, пиратов, их лидер считается за 2 разбойников.

СОЛО-РЕЖИМ

Сценарии

Сценарии, которые вы найдете в буклете сценариев, содержат особые цели и правила для одиночной игры. В большинстве из 12 сценариев используются различные карты Разбойников, наборы Горожан и другие модули из «Тайника разбойников».

Правила для каждого сценария описаны в буклете сценариев. Если правило противоречит основным правилам, следуйте правилу буклета.

Сценарии 10, 11 и 12 предназначены для последовательного прохождения в режиме кампании одним и тем же торговцем – при этом последующие игры будут зависеть от результата предыдущих.



Карты Испытаний

Это набор экономических целей, которых вам нужно достичь во время игры.

Чем дольше вы выполняете задание с карты, тем меньше золота вы зарабатываете. Если вы не выполните испытание, оно накажет вас символами Порчи.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделите карты испытаний на 2 стопки: в одной стопке должны быть 4 карты с таким символом , а в другой – оставшиеся 8 карт. Затем перемешайте стопки по отдельности и положите взакрытую. Сформируйте колоду Испытаний, взяв 4 карты из большей стопки и положив их поверх 2 карт из меньшей стопки. Верните оставшиеся 6 карт в коробку – в этой партии они не понадобятся. Откройте верхнюю карту колоды Испытаний.

Положите неиспользуемый маркер времени под свой маркер времени на циферблате. Теперь это маркер времени испытания,

который останется на месте до завершения испытания. В качестве напоминания поставьте знамя торговца того же цвета рядом с колодой Испытаний.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА – ЗАВЕРШЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ

В начале хода, прежде чем перемещать фигурку торговца и выполнять действие, вы можете завершить активное испытание. Некоторые испытания требуют, чтобы вы потеряли товар – в таком случае уберите его со своего прилавка в запас. Для других испытаний необходимо, чтобы на вашем прилавке были определенные товары. Если они есть на вашем прилавке, вы можете успешно завершить испытание. При этом вы не возвращаете товары в запас.

После завершения испытания подсчитайте количество делений на часах между вашим маркером времени и маркером времени испытания (включая ячейку, на которой находится ваш маркер времени). Получите награду, указанную рядом с соответствующим числом, если таковая имеется:

- Если вы потратили от 0 до 6 часов, получите указанное количество золота (если есть). Затем верните карту Испытания в коробку.
- Если вы потратили ровно 7 часов, отложите карту Испытания и оставьте ее открытой.
- Если вы потратили 8 или более часов, переверните карту Испытания и положите ее под низ колоды Испытаний.

Затем откройте верхнюю карту колоды Испытаний – это новое активное испытание. Переместите маркер времени испытания под ваш маркер времени.

Если мышке когда-нибудь понадобится переместиться на ячейку с маркером времени испытания, подвиньте его на 1 час вперед.

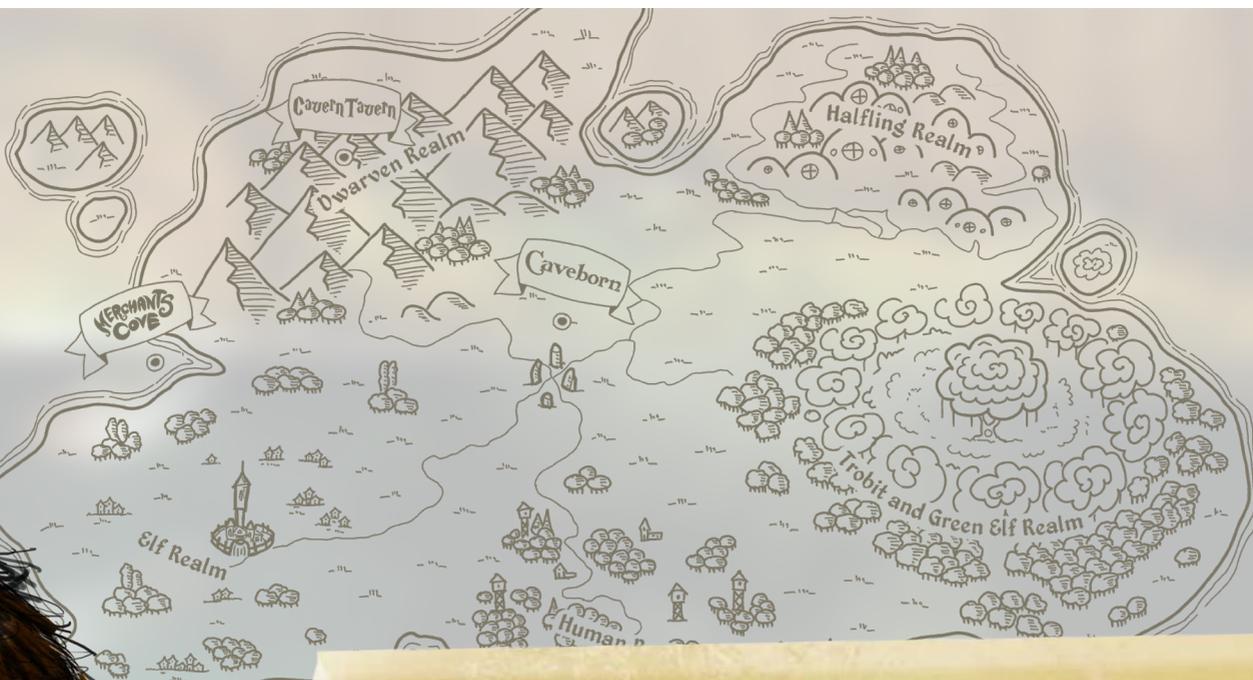
Если ваш маркер времени когда-либо достигнет маркера времени испытания, пройдя круг по циферблату, возьмите 1 карту Порчи и верните карту Испытания под низ колоды Испытаний.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

- Каждую карту Испытания, оставшуюся в колоде Испытаний, вы засчитываете за 2 символа Порчи.
- Каждую карту Испытания, которую вы отложили в открытую, вы засчитываете за 1 символ Порчи.

Пример: Если вы не завершите ни одного испытания, то каждую из 6 карт Испытаний вы засчитаете за 2 символа Порчи. В итоге у вас станет на 12 символов Порчи больше.





Авторы и создатели

Автор игры: Карл Фон Остранд • Дизайн: Карл Фон Остранд, Джонатан «Джонни Пак» Кантан и Дрейк Виллареал • Разработка: Джонни Пак и Дрейк Виллареал • Режим для одного игрока: Джонни Пак и Дрейк Виллареал • Художник: Михайло Дмитриевски – Мичо • Дополнительный художник: Боян Дранго • Графический дизайн: Боян Дранго • Скульптор фигурок: Сильвиу Аврам • Дизайн 3D-компонентов: Джон Шалтерс • Правила: Тэррэнт Фэкл и Стелла Джаджа – Meeple University • Редакторы: Меллиса Делп и Уилл Мэдоус – Tantrum House • Дополнительные правила и редактура: Джонни Пак и Дрейк Виллареал • Продюсеры: Ивана и Войкан Крстевски, Тони Тошевски и Майя Денков • Издательство: Final Frontier Games • Идея: Джон Бриджер

Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Олег Раптовский. Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу
Редакторы: Софья Еркушова, Сергей Ермаков • Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев
Верстка: Дмитрий Кириосов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:
ООО «СР ПОСТАВКА».

ФАБРИКА
ИГР

Дражайшая Фонестра,

вкруг по часам не раз,
не два, а три,
мышей не забудь
и на них посмотри.

3 2  3 2 4 1 1 2  4  4
2 6   1 5 2 10 6 11
1 1 5 1  10 2 4 2 2 10 8
 4 2  1 1 1 10 6 11

~Оракул