

TORTUGA

1667



Welcome to Tortuga!

Год 1667, и Вы пират, плывущий под парусом в водах Карибского моря. Испанский галеон плывет рядом, и Вы договорились со своими товарищами по команде работать вместе, чтобы украсть все его сокровища. Чего Вы не сказали своим собратьям-пиратам, так это что у Вас нет намерения делиться сокровищем как только оно у вас появится. Вы по-прежнему верны своей родной стране и, заполучив сокровища, Вы, вернувшись домой, наконец-то вернете уважение. Некоторые из Ваших товарищей по команде сказали Вам, что они разделяют Вашу преданность и будут рады помочь высадить жадных пиратов со своего корабля на скалистый остров Тортуга. Но Вы заметили заряженные пистолеты своих друзей и подслушали их слухи о мятеже. *Вы знаете, что никому нельзя доверять...*

Façade Games

www.facadegames.com

TORTUGA

1667

ОБЗОР ПРАВИЛ

Игроки будут разделены на команды британских и французских пиратов. В играх с нечетным количеством игроков также будет голландский пират. Вы начнете игру либо на "Летучем Голландце", либо на "Веселом Роджере", но другие игроки на вашем корабле не обязательно будут из Вашей команды. Во время игры вы будете использовать карты голосования для участия в атаках, чтобы получить сокровища с испанского галеона, в мятежах, чтобы высадить эгоистичных капитанов, и в потасовках, чтобы контролировать два сокровища на Тортуге. Вы также будете просматривать, раскрывать и заставлять других игроков раскрывать карты событий, чтобы помочь своим друзьям и навредить врагам. Когда открывается карта события «Испанская армада», игра выигрывает команда (французская или британская), у которой больше всего сокровищ. Сокровища в трюмах обоих кораблей, а также во французских и британских районах Тортуги суммируются. В играх с нечетным числом игроков, если на момент открытия карты Испанской армады команды имеют равный счет, побеждает голландский игрок.



В этом примере, если бы Испанская Армада была открыта, французы победили бы, поскольку у них всего 5 сокровищ (3 на "Веселом Роджере" и 2 на Тортуге), а у британцев только 3 (2 на "Летучем Голландце" и 1 на "Веселом Роджере").

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровой коврик в центре стола. Отложите оранжевый жетон взрыва в сторону.
2. Вытащите необходимые **карты лояльности** согласно таблице ниже. Перетасуйте и раздайте по одной карточке каждому игроку лицевой стороной вниз. Тайно просмотрите свою карту лояльности и положите ее лицевой стороной вниз. Это ваша команда. Вы не можете раскрывать свою карту лояльности до окончания игры.

# of players	British	French	Dutch
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Перетасуйте **карты голосования** и раздайте по 3 каждому игроку лицевой стороной вниз. Вы можете просмотреть эти карты в любое время, но не можете показывать их другим игрокам. Положите оставшиеся карты голосования стопкой на стол лицевой стороной вниз, чтобы сформировать колоду голосования.
4. На оборотной стороне **карточек событий** имеется логотип Tortuga 1667. Подготовьте колоду событий, выбрав сначала 3 помеченные карты событий случайным образом или по согласованию группы. Остальные отмеченные звездочками карты событий поместите обратно в коробку, так как они не будут использоваться во время игры.

Примечание. Если вы играете вдвоем или втроем, также удалите все карты Альбатросов из колоды событий. Также не рекомендуется использовать карты со звездой "Facade" или "Cabin Fever".

Отложите карту Испанской Армады в сторону. Перемешайте все остальные карты событий (включая 3 выбранные карты со звездами) и положите их в колоду на столе рубашкой вниз. Поместите карту Испанской Армады внизу этой колоды. Поместите 5 верхних карт событий собранной колоды лицевой стороной вниз рядом с местами 1-5 на игровом поле.

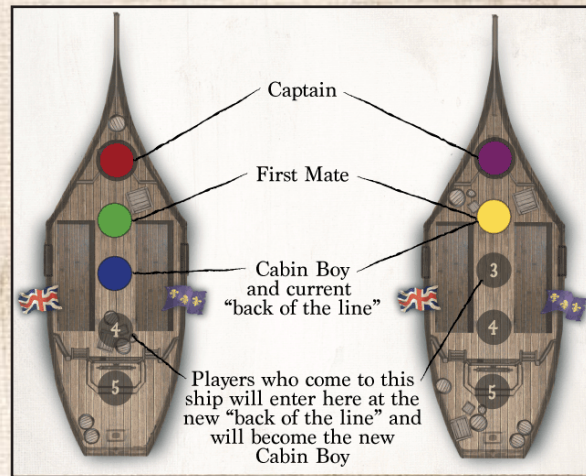
- Каждый игрок выбирает карту Brethren of the Coast (Береговое Братство) и кладет ее перед собой. Поместите пешки, соответствующие выбранным картам Берегового Братства, в мешочек и положите все неиспользованные пешки в коробку. Встряхните мешочек и вытягивайте пешки по одной случайным образом, размещая на чередующихся кораблях ("Летучий голландец" и "Веселый Роджер") сверху вниз. Первая вытянутая пешка становится капитаном "Летучего Голландца", вторая — капитаном "Веселого Роджера", третья — первым помощником капитана "Летучего Голландца" и т. д. Если пешек нечетное количество, последняя вытянутая пешка станет последней пешкой на "Летучем Голландце". Ваша пешка — это та, которая соответствует цвету вашей карты Берегового Братства.
- Поместите 4 фишки сокровищ на Испанский галеон. Поместите по 1 фишке в зону сокровищ каждой команды на Тортуге. Дайте по 1 фишке сокровищ каждому капитану. Капитан "Летучего Голландца" должен поместить жетон сокровища в любой из сокровищниц своего корабля. Затем капитан "Веселого Роджера" должен поместить жетон сокровища в любой из сокровищниц своего корабля. Во время игры сокровища будут добавляться в сокровищницы. Нет ограничений на количество сокровищ, которые можно хранить в трюмах любого из кораблей.
- Игра начинается с того, что капитан "Веселого Роджера" выбирает действие. Дальше игра продолжается по часовой стрелке.



Теперь подготовка к партии завершена.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Пешки будут перемещаться во время игры. Всякий раз, когда ваша пешка находится в носовой части корабля, вы являетесь **Капитаном** этого корабля. Если ваша пешка является второй в очереди на корабле, вы являетесь его **Первым Помощником**. Всякий раз, когда ваша пешка находится в конце линии на корабле, независимо от количества пешек на этом корабле, вы являетесь **Юнгой** этого корабля. Можно быть первым помощником и юнгой одновременно (если вы второй в очереди на корабле с двумя пешками) или одновременно быть капитаном и юнгой (если вы один на своем корабле). На корабле никогда не может быть более 5 пешек. Если Ваша пешка является пешкой самого высокого ранга на Тортуге, Вы становитесь губернатором Тортуги.



В свой ход вы должны выполнить любое 1 действие, указанное на стр. 5-6. Прежде чем использовать его, вы должны указать, какое действие вы собираетесь использовать. Игроки получают только 1 действие за ход, но если Вы капитан, первый помощник капитана, юнга или губернатор Тортуги, вы можете выбрать свое действие из списка потенциальных действий "Все игроки" или из списка потенциальных действий вашей должности. Эти действия также указаны на обратной стороне ваших карт "Берегового Братства". (Примечание: в играх для двух игроков, каждый игрок может выполнить 2 действия за каждый ход).

ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Игроки могут выполнить одно из следующих действий, чтобы закончить свой ход:

ВСЕ ИГРОКИ	
Посмотреть 2 карты событий	Игрок, тайно от всех, смотрит любые 2 карты событий, лежащих на столе в ряду из 5 карт. После этого возвращает обе карты на те же места лицом вниз.
Открыть 1 карту событий	Игрок открывает 1 карту событий из ряда карт и выполняет указанное на ней действие. На место этой карты кладется новая карта из колоды событий, лицевой стороной вниз.
Указать игроку на 2 карты событий, чтобы обязать его раскрыть и разыграть одну из них	Укажите на любые 2 из 5 карт событий, лежащих лицом вниз, и выберите любого другого игрока. Выбранный вами игрок выбирает любую из этих двух закрытых карт событий, не просматривая ее предварительно, показывает ее всем игрокам и разыгрывает. Другая карта события остается на своем месте нераскрытой. Замените раскрытую карту верхней картой из колоды событий лицевой стороной вниз.
Сесть в шлюпку или сойти с нее	Если пешка игрока находится на корабле или на Тортуге, она перемещается на соседнюю шлюпку. Если находится на шлюпке, то перемещается на Тортугу или на соседний корабль, и становится в конец очереди.

КАПИТАНЫ	
Призыв к атаке	Успешные атаки позволят вам забрать сокровища с испанского галеона. Если на испанском галеоне закончились сокровища, успешные атаки позволят вам забрать сокровища с другого пиратского корабля.
Высадить матроса на Тортугу (Maroon)	Переместите любую другую пешку со своего корабля на Тортугу. Вы не можете высадить себя.
ПЕРВЫЕ ПОМОЩНИКИ	
Призыв к бунту (Call for a Mutiny)	Если бунт успешен, то капитан высаживается на остров.
ЮНГИ	
Переместить 1 сокровище на корабле в другой трюм	Переместите 1 сокровище, уже находящееся на вашем корабле, из британской сокровищницы во французскую или наоборот.
ГУБЕРНАТОР ТОРТУГИ	
Призыв к драке (Call for a Brawl)	Драка перемещает 2 сокровища, уже находящиеся на Тортуге, в одну или обе области сокровищ на Тортуге.

КАРТЫ ГОЛОСОВАНИЙ

Атаки, бунты и драки — все это типы голосования. Когда объявляется действие с голосованием, в нем участвуют только пираты, находящиеся на соответствующем корабле или острове. Каждый такой игрок выбирает одну из своих карт голосования и добавляет ее в общую стопку, рубашкой вверх. В стопку дополнительно добавляется верхняя карта из колоды голосования. Стопка перемешивается и карты открываются. После выполнения результата голосования участвовавшие в нем карты перемешиваются и кладутся под низ колоды голосования. Игроки, потратившие карты, берут из колоды новые карты.

АТАКА

Капитан корабля может в качестве своего действия объявить атаку. Если капитан — единственный игрок на корабле, он все равно может объявить атаку. В голосовании участвуют только игроки атакующего корабля капитана.

Только верхняя часть карточки голосования имеет значение при Атаке и содержит Пушку, Факел или Воду. Каждая 1 Вода отменяет 1 Факел. Если в голосовании участвует хотя бы 1 Пушка и хотя бы 1 «успешный» Факел, Капитан может взять 1 часть сокровищ с Испанского галеона и поместить его в любой трюм своего корабля. Если на испанском галеоне закончились сокровища, капитан может взять 1 предмет сокровищ из любой сокровищницы на другом пиратском корабле («Летучий голландец» или «Веселый Роджер»), даже если на другом корабле нет пешек, и поместить его в любой из трюмов на своем корабле.

Пример: если были разыграны 2 Пушки, 1 Факел и 1 Вода, атака завершится неудачей, поскольку Вода отменила Факел и не осталось «успешных» Факелов.

Пример: если была разыграна 1 Пушка, 2 Факела и 1 Вода, атака будет успешной, поскольку есть 1 Пушка и только 1 из Факелов был отменен водой, таким образом, остался 1 «успешный» Факел.

Пример: если были сыграны 2 Пушки и 2 Факела, атака будет успешной. Однако вы все равно возьмете только 1 часть сокровищ.



ДРАКА

Губернатор Тортуги может в качестве своего действия объявить драку. Если Губернатор — единственный игрок на Тортуге, он все равно может инициировать драку. В голосовании участвуют только игроки с Тортуги.

Только средняя часть карты голосования имеет значение в драке и содержит либо британский, либо французский флаг. Если большинство открытых карт представляют собой британские флаги, поместите оба сокровища на Тортугу в области британских сокровищ. Если большинство из них — французские флаги, поместите оба сокровища на Тортугу в зоне французских сокровищ. Если ничья, поместите по 1 сокровищу в каждую область. Два сокровища на Тортуге всегда остаются на Тортуге, но в будущих драках их можно переместить в любую из областей Тортуги.



БУНТ

Первый помощник корабля может призвать к бунту. В Голосовании участвуют только игроки этого корабля, кроме капитана.

Во время бунта значение имеет только нижняя часть карты голосования, на которой находится либо Череп, либо Штурвал. Если на большинстве открытых карт есть Череп, то капитан восставшего корабля отправляется на Тортугу. Если у большинства есть Штурвал или получилась ничья, ничего не происходит.



Две карты голосования в игре имеют по два символа в каждой секции. Каждый символ засчитывается в общее количество голосов.

Пример: в драке открываются две карты голосования. На одной карте изображен 1 британский флаг, а на другой специальной карте голосования — 2 французских флага. Французская команда выиграет драку, поскольку соотношение флагов 2 к 1.

ВЫСАЖЕННЫЕ НА ТОРТУГЕ

Если пешка с корабля оказывается на Тортуге, пешка находящаяся после нее на том же корабле, поднимется на ее место. Если высаживается капитан, то новым капитаном становится первый помощник. Если вся команда корабля была высажена, сокровище, которое находится на этом корабле остается на нем в том же хранилище. Сокровище по-прежнему засчитывается в общее количество сокровищ команды, если только оно не будет перенесено позже в игре. Если игрок садится на пустой корабль, он становится капитаном этого корабля. Если вас высадили на Тортугу, ваша пешка помещается в конец ряда на Тортуге. Например, если Тортуга в настоящее время пуста, тогда «задняя часть очереди» является позицией Губернатора. Другой пример: если на Тортуге уже 2 пешки, то «задняя часть» — это «3» позиция. На Тортуге вы по-прежнему можете делать ходы и можете по-прежнему выполнять действия игрока как обычно. Если вы уже находитесь на Тортуге и снова оказываетесь высаженным, то с вами случаются две вещи. Во-первых, ваша пешка перемещается в конец очереди на Тортуге и пешки, стоявшие позади вас, смещаются вверх. (Если вы одни на Тортуге ваша позиция не меняется). Во-вторых, одна из ваших карт голосования случайно выбирается другим игроком и не вскрываясь помещается внизу колоды карт голосования. До конца игры вы будете играть с меньшим количеством карт для голосования. Если вы несколько раз оказывались высаженными на Тортугу, уже находясь на ней, вы потеряете столько же карт голосования. Если вы теряете все ваши карты голосования вы все равно можете объявить о голосовании, если есть возможность это сделать, но вы не сможете принять участие в нем.

ЛОДКИ

Для перемещения на лодку требуется одно действие. Поэтому, требуется всего два действия, чтобы добраться из Тортуги на корабль или с корабля на Тортугу, так как вы должны переместиться к весельной лодке одним действием и перейти на корабль или Тортугу в качестве второго действия. Если пешка в настоящее время находится на весельной лодке, ни одна другая пешка не может перейти на эту лодку, поскольку каждая лодка способна разместить только 1 пешку одновременно. Если ваша пешка находится на лодке, вы не участвуете в Голосовании. Вам разрешено «сидеть» в лодке и выполнять другие действия (например, просматривать и раскрывать карты) чтобы заблокировать другие пешки. Если вы оказались высажены, находясь в лодке, вы должны вернуть свою пешку в конец линии на Тортуге, но вы не теряете карту голосования.

ОКОНЧАНИЕ И ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только колода Событий закончится и останутся только нераскрытые 5 карт событий в ряду, перетасуйте эти 5 карт и разложите их снова. Карта «Испанская армада» станет одной из последних 5 карт и раскрытые карты больше не будут заменены.

Сразу после вскрытия карты Испанской Армады команда, у которой больше всего сокровищ, побеждает в игре. Вы можете победить своей командой независимо от того, где будет находиться ваша пешка в конце игры.

В играх с нечетным числом игроков, если между командами ничья, когда открывается карта Испанской Армады, голландский игрок побеждает.

В играх с четным числом игроков, если между командами ничья, когда открывается карта Испанской Армады, удалите карту Испанской Армады из игры и перетасуйте все сброшенные и нераскрытые карты событий в одну новую колоду событий. Не перемешивайте карты, которые в данный момент перед игроком, например Albatross, Letter of Marque, или a Treasure Map. Разложите 5 новых карт событий в ряд и продолжайте играть с того места, где остановились. Первая команда, которая выйдет вперед по количеству сокровищ, выигрывает игру.

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

Эта игра о знаниях и общении. Случайное раскрытие карт событий может навредить вашей команде, поэтому часто в ваших интересах использовать действие, чтобы сначала просмотреть карты или полагаться на знания надежного союзника. Вы также можете использовать знания своей команды заставить врага раскрыть опасные карты и испытать их последствия. Если ваша команда лидирует, это может быть преимуществом вашей команды в том, что вы быстро просматриваете колоду, поэтому вы можете закончить игру до того, как другая команда возьмет верх.

Большая часть игры — управление карточками голосования в вашей руке, чтобы вы не застряли, используя карту, которая работает против вашей стратегии. Если вы атакуете своей командой, вы можете сотрудничать или вводить в заблуждение относительно того, кто будет играть Пушку, кто будет играть Факел и т. д. В колоде голосования карт 30% Пушки, 30% Вода и 40% Факелы (не считая двух специальных карточек голосования).

Игроки могут просмотреть стопку сброса в любое время. Игрок может использовать свою собственную бумагу или любое устройство, чтобы отслеживать, где находятся просмотренные карты в ряду карт событий. (Тортуга 1667 — это не игра на память!).

Хотя вам рекомендуется открыто сообщать другим устно о том, где расположены определенные карты событий, вы не можете передавать записки, устройства, шепот или текстовые сообщения для обмена информацией. Как только указано действие, указаны карты событий, разыграна карта голосования, отмена действия невозможна (если домашние правила милосердно не диктуют иное).

Ниже вы найдете пояснения о каждой карте события и о некоторых расширенных дополнительных правилах для опытных игроков. Если хотите, вы можете начать играть и читать остальное по мере необходимости.

Помните: когда открывается карта Испанской Армады, команда с наибольшим количеством сокровищ побеждает в игре!

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В приведенных ниже описаниях термин «любой игрок» включает в себя Вас. «Другой игрок» не включает Вас. Все свойства и действия карт являются обязательными при раскрытии.

ПОЛЕЗНЫЕ КАРТЫ (6)

Letter of Marque (3)

Открывающий карту перемещает любого игрока, находящегося в данный момент на Тортуге или лодке в конец ряда любого корабля. Он также может сохранить эту карту и использовать ее в качестве будущего действия. Использование этого действия в качестве будущего действия стоит весь этот ход. В играх для двух игроков (где вы получаете по 2 действия в каждый ход вместо 1), если вы открываете Letter of Marque и немедленно используете его, это считается за 1 действие. Если вы раскроете и сохраните Letter of Marque, это считается за 1 действие. Если вы разыгрываете Letter of Marque, которое было сохранено ранее, это также считается за 1 действие.

Pistol (3)

Раскрывающий игрок указывает на другого игрока. Этот игрок оказывается высажен. Pistols нельзя сохранить, чтобы использовать позже.

ВРЕДНОСНЫЕ КАРТЫ (6)

Albatross (3)

Раскрывающий держит эту карту перед собой лицом вверх в течение остальной части игры. Если в какой-то момент на корабле есть 2 Альбатроса на борту, все игроки на этом корабле высаживаются на Тортуге. Пример: первый помощник раскрывает карту Альбатроса, ранее выложенную перед ним.

Если кто-либо на корабле этого первого помощника (включая его самого) показывает еще одного Альбатроса, все на его корабле (даже те игроки, у которых нет карт Альбатроса) высаживаются на Тортуге. Если у вас есть 2 карты Альбатроса и вы входите на корабль, все на корабле (включая вас, кто только что присоединился к кораблю) сразу же высаживаются на Тортуге. По сути, вы — ходячая бомба. Карты Альбатроса не оказывают никакого эффекта на Тортугу. Если более 1 игрока одновременно попадают на Тортугу, потому что все они были выброшены из-за карт Альбатроса, они меняют свой порядок (юнга поставит пешку на лучшую открытую ячейку на Тортуге, капитан — на ячейку хуже и т. д.).

Black Spot (3)

Открывший карту высаживается.

КАРТЫ СОКРОВИЩ (3)

Раскрывший карту игрок, передает карту сокровищ другому игроку. Когда игрок, получивший карту («владелец»), использует карту сокровища, это не считается действием. Игрок может получить и иметь несколько карт сокровищ. В игре для 2 и 3 игроков игроки по-прежнему должны отдать обнаруженную карту сокровищ другому игроку.

Atlantis (1)

Владелец может перейти с одного корабля в конец очереди на другом корабле непосредственно перед ходом любого игрока (в том числе и своим). Как только игрок заявляет, какой действие он будет использовать в свой ход, уже слишком поздно для розыгрыша карты Atlantis. Использование Atlantis не считается действием. Владелец не может использовать эту карту, чтобы перейти с Тортуги или лодки на корабль. Сбросьте после использования.

El Dorado (1)

Владелец немедленно тянет 1 дополнительную карту голосования. В одном любом будущем голосовании владелец может разыграть две карты голосования вместо одной. Игрок, получивший el Dorado (включая розыгрыш карты голосования лицом вниз, находясь на Тортуге) может оставить себе карту el Dorado и не использовать ее способность, чтобы держать в руке больше карт голосования. Сбросьте карту el Dorado после использования двух карт в голосовании.

Fountain of Youth (1)

Владелец может решить не высаживаться после раскрытия карты Black Spot, не быть застреленным из Pistol, не быть высаженным капитаном или

высаженным из-за успешного бунта. Если они используют эту карту, чтобы предотвратить высадку из-за капитана, это считается действием капитана. Сбросьте после использования.

КАРТЫ СО ЗВЕЗДОЙ (добавляется 3 в каждую игру)

Black Powder

Раскрывший карту кладет жетон взрыва на любую лодку. Эту лодку нельзя использовать до конца игры. Если игрок в данный момент находится на этой лодке, он отбрасывается в конец ряда на Тортуге. Единственный способ перейти на корабль без лодки — использовать Letter of Marque или Atlantis.

Cabin Fever

Раскрывший карту выбирает еще 1 игрока. Карты лояльности раскрывающего и выбранного игрока перемешиваются и перераспределяются между ними. Каждый из них тайно просматривает свою новую карту лояльности.

Crow's Nest

Раскрывший выбирается случайную карту голосования из руки любого игрока и кладет лицевой стороной вниз в колоду голосования. Затем раскрывший карту ищет любую карту в колоде голосования и заменяет ей сброшенную карту из руки другого игрока. Перетасуйте колоду голосования после завершения. Обязательно убедитесь, что игрок остался с тем же количеством карт, что и до раскрытия карты Crow's Nest.

Eight Bells

Все фишки на лодке или острове, раскрывшего карту игрока, помещаются в мешочек и случайным образом вытаскиваются обратно на лодку или остров. Эффекта нет, если раскрывший один или на лодке.

Facade

Раскрывший карту меняется позициями пешек с игроком, сидящим справа от него.

Pirate Code

Карта остается у раскрывшего ее. Раскрывший карту может не участвовать в следующих двух голосованиях (Атака, Бунт или Драка), частью которых он мог бы быть. Он все равно может объявить голосование, если в состоянии, позволяющим это сделать. Если он единственный участник голосования, карточка голосования все равно тянется из колоды. Переверните эту карту боком после пропуска первого голосования, чтобы не забыть об этом. Сбросьте карту после пропуска участия во втором голосовании.

Scurvy

Все игроки находящиеся на том же корабле или острове, что и раскрывший карту игрок, включая этого игрока, пропускают свой следующий ход. Эти игроки все равно пропустят свой следующий ход, даже если переместятся с этого корабля или острова. Игроки пропустившие свой ход, все еще могут участвовать в соответствующих Драках, Бунтах, или Атаках, вызванных непропустившими ход игроками. В игре для 2 игроков, игроки пропускают оба действия до своего следующего хода.

Stormy Seas

Все сокровища с корабля игрока, раскрывшего карту, возвращаются на Испанский галеон (если на корабле) или сокровища Тортуги возвращаются в исходные стартовые места (если на Тортуге). Помните: если на Испанском галеоне есть сокровища, то капитаны не могут атаковать корабли друг друга до тех пор, пока сокровища с Галеона не убрано. Нет никакого эффекта если раскрывший карту игрок находится на корабле без сокровищ или на лодке.

ТРИГГЕР КОНЦА ИГРЫ (1)

Spanish Armada

Игра заканчивается, когда карта Испанской Армады оказывается раскрыта. Если карта Испанской Армады — последняя оставшаяся карта, игроки не могут использовать действие для просмотра карт или принудить других игроков раскрыть карты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Для более продолжительной и хаотичной игры, можно разместить 4–8 карт событий со звездой в колоде событий во время подготовки, вместо обычных 3.

Для более короткой игры, после того как вы соберете колоду событий, удалите любое количество карт событий с верха колоды и положите обратно в коробку, не просматривая их. Чем больше карт событий вы уберете, тем короче игра будет. Вы также не будете знать, сколько карт каждого типа доступно в игре. Еще одним способом сократить длительность игры, является использование 30-секундного таймера. Если игрок не успевает выбрать свое действие к моменту окончания таймера, он должен немедленно просмотреть 2 карты событий для своего действия. Если игрок вынужден раскрыть карту, у него может быть 30 секунд решить, какую карту раскрыть. Если он не выбрал, до окончания действия таймера, другой игрок выбирает, какую карту он раскрывает.

Для более стратегической и чуть менее сложной игры все игроки могут играть со своими картами лояльности лицевой стороной вверх. Вариант этот означает, что вы раздадите 1 британскую карту лояльности лицевой стороной вверх и 1 французскую карту лояльности лицевой стороной вверх, а остальные карты лояльности лицевой стороной вниз.

Для быстрой, безумной и немного сумасшедшей игры, поместите все 8 карт, меняющих правила игры, в колоду событий, во время подготовки. Во время игры игрокам не разрешено просматривать карты событий в качестве действия, то есть каждая раскрытая карта будет сюрпризом. Да начнется безумие!

Чтобы игры разума начались тут же, во время подготовки поместите по 1 сокровищу в каждую область сокровищ на Тортуге, поместите 3 сокровища в британском трюме на «Летучем Голландце», и поместите 3 сокровища во французский трюм на «Весёлом Роджере». После раздачи карт лояльности вытяните случайным образом пешки по одной. Каждый игрок может выбрать свое стартовое положение корабля и пешки, когда их пешка оказывается вытянутой. Игроки также могут начать с Тортуги. Игра может начаться с неравномерно заполненными кораблями. После того как все пешки расставлены, пешка, ближайшая к передней части каждого корабля, становится капитаном. Передвигайте пешки, чтобы заполнить пустые места на кораблях.

ИСТОРИЯ ТОРТУГИ

Тортуга, небольшой остров у Гаити, был важным пиратским поселением и убежищем в золотой век пиратства. Британские, французские и голландские пираты жили на острове в союзе и сформировали пиратское правительство, известное как "Береговое Братство". Богатая благодаря поддержке пиратства и защищенная Братством, Тортуга была полна таверн, игорных домов и проституток.

Правительства Франции и Великобритании, пытаясь ослабить могучую Испанию, часто узаконивали пиратство, выдавая пиратам каперские грамоты. Это дало пиратам разрешение неофициально грабить испанские корабли и города. Многие пираты на Тортуге предпочли каперскую жизнь полномасштабному пиратству, которое было незаконным. Однако верность стране была мимоletной, и пираты часто находились на грани между патриотизмом и бунтом.

ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ И ВЕСЕЛЫЙ РОДЖЕР

Мы решили дать пиратским командам в игре вымышленные названия. "Летучий голландец" — легендарный корабль-призрак, светящийся жутким светом и полный мертвецов. На протяжении 400 лет пираты и моряки утверждали, что видели его, плавающего в океане. "Веселый Роджер" на самом деле является названием знаменитого улыбающегося черепа и скрещенных костей, который мы привыкли использовать для обозначения пиратов. Пиратские корабли начали плавать под флагами, используя вариации "Веселого Роджера" в конце 1600-х годов.

ГЕНРИ МОРГАН

Генри Морган был одним из самых успешных каперов, когда-либо живших на свете, и многие из своих нападений он совершал с Тортуги. Морган разграбил десятки испанских городов и кораблей. В отличие от большинства каперов, Морган оставался верным своей британской родине, жил, чтобы наслаждаться своими сокровищами, был посвящен в рыцари королем Карлом II и даже был назначен вице-губернатором Ямайки.

ШАРЛОТТА ДЕ БЕРРИ

Шарлотту похитили и заставили выйти замуж за капитана торгового корабля. Она подговорила команду к мятежу, обезглавила мужа и стала капитаном корабля. Некоторые говорят, что она была вымышленным персонажем, популяризированным "Историей пиратов" Эдварда Ллойда, в то время как другие говорят, что она была самой жестокой женщиной-пиратом, плававшей по Карибскому морю.

ДЭНИЕЛЬ ДЖОНСОН

Дэниель Джонсон был моряком торгового флота, когда его захватил испанский военный корабль и продал в рабство. Он сбежал на Тортугу и записался капером, напав на Панаму вместе с Генри Морганом. Жажда мести испанским поработителям принесла ему прозвище "Джонсон Ужас". После этого испанцы предложили за его поимку солидное вознаграждение в размере 25 000 долларов.

ФРАНСУА Л'ОЛОНЕ

Франсуа, возможно, самый известный французский пират, плававший по Карибскому морю, и отправлявшийся во многие свои пиратские экспедиции в Тортугу. Он стал известен как "Бич испанцев" из-за жестоких набегов и увлечения пытками. Однажды он съел сердце одного из своих пленников. Карма настигла его, когда в 1667 году его съели канибалы в Панаме.

АННА ДЬЕ-ЛЕ-ВО

Анну отправили на Тортугу из Франции как преступницу, и она дважды овдовела, прежде чем известный пират Лоренс де Грааф сделал ей предложение под дулом пистолета. Хотя присутствие на борту женщины обычно считалось неудачей, Анна сопровождала де Граафа и сражалась вместе с ним. Считается, что после многих лет пиратства Энн и Лоренс со своими детьми поселились в Луизиане.

БЕРТРАН Д'ОЖЕРОН ДЕ ЛА БУЭР

Бертран воевал во французском флоте и выращивал табак в Санто-Доминго, прежде чем был назначен губернатором Тортуги с 1665 по 1673 год. Он предлагал каперам высокие комиссионные за нападение на испанские корабли и города. Тортуга процветала под его губернаторством, поскольку он поощрял сотрудничество между французами, британцами и голландцами против могущественных испанцев.

РОК БРАЗИЛЕЦ

Настоящее имя Геррит Герритзон. Рок вырос в Бразилии, контролируемой голландцами, и действовал на Карибах с 1654 года до своего загадочного исчезновения в 1671 году. Он начал свою карьеру, когда поднял мятеж против своего капитана возле Порт-Рояля и зарабатывал на жизнь нападениями на испанские корабли и города вместе с Генри Морганом и Франсуа л'Олоне. Известно, что Рок поджаривал своих пленников жариво.

ЛОУРЕНС ПРИНЦ

Лоуренс был голландцем, грабившим в Карибском бассейне с 1659 по 1671 год и работавшим британским капером. После успешного рейда на Гранаду, Лоуренс был завербован Генри Морганом в качестве офицера при разграблении Панамы. Позже Лоуренс стал богатым землевладельцем на Ямайке, а затем вернулся в Англию в 1715 году.

БАРТОЛОМЕУ ПОРТУГАЛЬСКИЙ

Бартоломеу совершал набеги на побережье Новой Испании в 1666-1669 годах и был одним из первых пиратов, установивших свод руководящих правил, известных как "Пиратский кодекс". Попав в плен недалеко от Кубы, Бартоломеу сбежал с ножом, доплыл до берега, используя винные бутылки, пересек 120 миль джунглей, набрал новую команду и вернулся, чтобы захватить тот самый корабль, на котором его держали в плену.



CREDITS

Rules & Gameplay: Travis Hancock

Illustrations: Sarah Keele

Graphic Design: Holly Hancock

THANK YOU

Thank you to all of our playtesters, especially Ben & Meagan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slauch, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David and Rebecca Carlson, Daniel and Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madysen McCook, Jordan Michael Peterson, Jared and Clorissa Jensen, the Board Game Designers Guild of Utah, and our Fall 2016 and Winter 2017 BYU intern teams. *It was an honor to be marooned and backstabbed by each of you.*

THANK YOU

Thank you to all of our Kickstarter backers who brought Tortuga 1667 to life! A special thanks to Kelli Murphy, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher, and Yannick Verrydt.

For more information about Tortuga 1667 and the Dark Cities Series, please visit us at www.facadegames.com