

LIBERTALIA

Игра Наоло Мори

Бортовой журнал





МИР
desktopgames.com.ua
НАСТОЛЬНЫХ
ИГР

По вопросам приобретения игры
на территории Украины обращайтесь
в магазин DesktopGames.com.ua

Игра Наоло Мори
Иллюстрации Бенжамина Карре и Стефана Гантюза

**Автор хотел бы выразить благодарность за
помощь и тестирование игры:**

Sara, Luca Bianchi, Mauro Di Marco, Francesco Sirocchi,
Simone Berti, Giovanni Taverna, Luca Chiapponi, Oliver
Macdonald, Andrea Chiarvesio, Carlo A. Rossi, Alessandro
Zucchini, Alfredo Berni, Riccardo Pellitteri, Aigar Alaveer
и Chris Stanton.

Asterion Press хотели бы поблагодарить:

Morgan Ghidoni, Davide Carnevali, Nereo Sciutto, Stefano
Caffagni, Teresa Bove, Chiara Soave, Gianluca Gianferrari
и Andrea Storchi.

Перевод правил на русский язык и верстка:

Попков sNOWBODY Владислав vk.com/snowbody,
специально для друзей из магазина настольных игр
DesktopGames.com.ua

Текст FAQ предоставил Дмитрий Розбицкий

LIBERTALIA

Либерталия - это название утопической пиратской колонии, единственного места в мире, где отошедшие от дел пираты могут наконец-то отдохнуть и насладиться своим награбленным богатством без боязни того, что петля или удар сабли преждевременно прервут их жизнь. Никто не знает, существует ли она на самом деле, но это и не важно, так как ваша единственная цель - стать как можно богаче для того, чтобы создать свой выдуманный рай у берегов Европы, или Мадагаскара, или где-то еще дальше.

Содержимое

- 1 игровое поле;
- 6 карточек “пиратское логово”
(по одной каждому игроку);
- 6 маркеров подсчета очков
(по одному каждому игроку);
- 6 карточек-маркеров команд;
- 180 карт персонажей
(по 30 каждому игроку);
- 1 шкала подсчета очков;
- 50 жетонов добычи
(4 сундука, 6 драгоценностей, 10 испанских офицеров, 6 сабель, 8 карт сокровищ, 10 проклятых реликвий);
- 13 дублонов номиналом 10;
- 15 дублонов номиналом 5;
- 45 дублонов номиналом 1;

Цель игры

Игроки выступают в роли членов команды пиратского корабля на закате своей карьеры.

В течении 3-х образующих игру кампаний они попытаются разбоем нажить себе состояние.

В конце игры победит самый богатый игрок.

С его помощью Либерталия станет реальностью!



Карты персонажей

Игровой процесс построен вокруг этих карт, которые представляют собой как различных членов команды, так и важных персон, оставшихся на берегу. Не все они имеют одинаковое влияние или важность. Кроме этого каждый из них обладает особым свойством, которое будет использовано в процессе игры.

Каждая карта персонажа имеет название и ранг. Ранг указан в левом верхнем углу карты и варьируется в диапазоне от 1 до 30. Чем выше это значение, тем важнее ранг. Наивысшим рангом обладает испанский губернатор. Наименьшим рангом - попугай (один из талисманов капитана).

Слева в нижней части, на серебряной метке, указана сила влияния персонажа на другие команды. Как вы увидите далее в правилах, это простой метод разрешения ничейных ситуаций. Вкратце, если одновременно разыгрываются два персонажа одного ранга, то более высокий ранг будет у того, кто имеет больший показатель влияния (большее значение на серебряной метке).



Особые действия

Особые действия всегда ассоциируются с изображенным в виде значка временем, когда они применяются. Вы обязательно должны выполнить особое действие, если на карте не сказано иного. Если действие выполнить невозможно, оно игнорируется.



День



Сумерки



Ночь



**Конец
кампании**

Типы действий
выполняются следующим
образом:



День

Это особое действие выполняется один раз за игру, когда разыгрывается персонаж. Действия днем выполняются в порядке возрастания рангов.



Сумерки

Это особое действие выполняется один раз за игру, когда разыгрывается персонаж. Действия в сумерках выполняются в порядке убывания рангов.



Ночь

Это особое действие выполняется во время ночной фазы каждого хода, пока персонаж с этим действием находится в логове игрока.



Конец, кампания

Это особое действие выполняется один раз за игру, при завершении кампании во время которой этот персонаж был сыгран, и только если он по-прежнему находится в логове игрока на момент завершения кампании.

Пример особых действий



Действие днем



Действие ночью



Действие в сумерках



Действие в конце кампании

Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола. Каждый игрок случайным образом вытягивает карточку-маркер, определяя свой цвет, и получает поле с логовом, карточку-маркер команды, жетон подсчета очков, и 30 карт своего цвета. Игроки размещают поле своего логова и карты перед собой.

Поместите шкалу подсчета очков у края игровой зоны. Каждый игрок устанавливает свой маркер на нулевое деление. Каждый игрок получает по 10 дублонов (1 номиналом 5 и 5 номиналом 1). Остальные дублоны кладутся рядом, формируя банк.

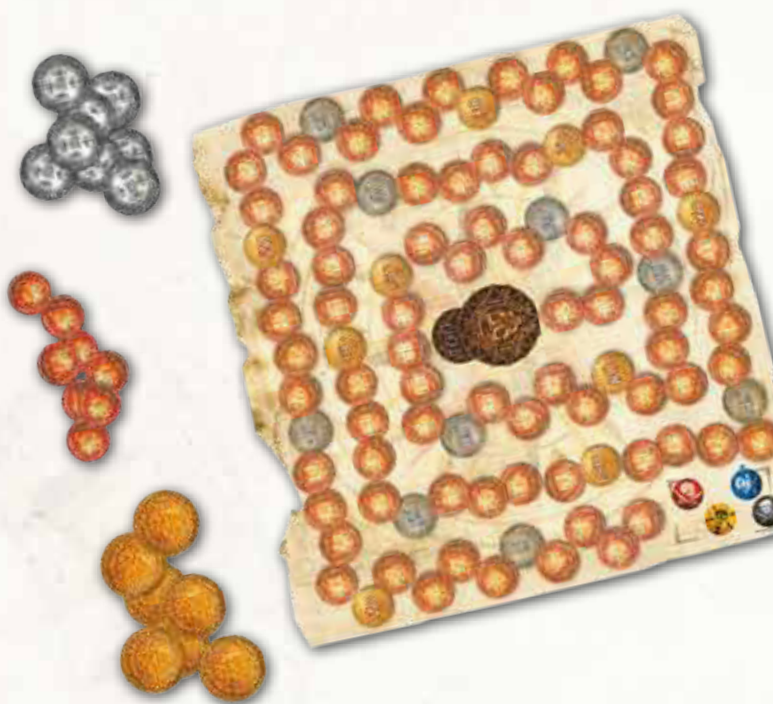
Поместите в мешок все жетоны и тщательно их перемешайте.

Достаньте по 1 жетону добычи за каждого игрока для каждого дня компании и поместите их в различные области под кораблем, который будут грабить игроки

(например: 24 жетона добычи при игре вчетвером).

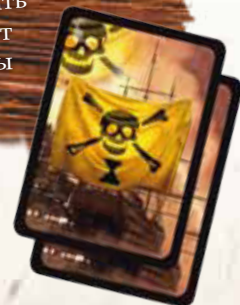
Самый младший игрок перетасовывает свои карты персонажей и берет 9 из них. Он громко называет номера (ранги) и название вытянутых карт, чтобы все игроки смогли сформировать для себя такой же набор.

Каждый игрок берет в руки по 9 выбранных таким способом карт.



Важно

В начале первой кампании у всех игроков в руках будет по одинаковому набору из 9 персонажей. Пока что остальные персонажи откладываются в сторону и будут использованы уже в других составляющих игру кампаниях. Чтобы избежать путаницы каждый игрок кладет свою карточку-маркер команды лицом вверх на свои неиспользованные карты.



При игре вчетвером каждая область под кораблем должна содержать по 4 жетона добычи.



Логово игрока

Кладбище игрока (сюда помещаются сброшенные персонажи)

Карты в руке игрока



Обзор игры

Игра разбита на 3 кампании. Каждая кампания предусматривает 6 дней для грабежа (начиная с фазы рассвета до фазы ночи) и 1 день для отдыха во время которого подсчитываются их богатства.

Во время первых 6-и дней кампании каждый игрок будет тайно отправлять на корабль одну карту персонажа из своей руки для того, чтобы попытаться получить свою долю в добыче.

Во время последнего, выходного, дня подсчитываются и отмечаются на шкале подсчета очков богатства каждого игрока; затем начинается подготовка к новой кампании. После того, как будут сыграны все три кампании, самый богатый игрок станет победителем.

Первая кампания

Первые шесть дней грабежа

Фаза 1: Рассвет

Каждый игрок тайно выбирает одного персонажа из своей руки и выкладывает его рубашкой вверх перед собой. После того, как все игроки сделали выбор, сыгранные карты открываются. Самый младший игрок раскладывает всех персонажей в порядке возрастания рангов в отведенных для этого областях корабля. Если несколько игроков использовали одинаковых персонажей, то их ранг определяет влиянием (значение на серебряной метке): большее значение на серебряной метке соответствует более высокому рангу.



Фаза 2: День

В порядке возрастания рангов (т.е. слева направо) каждый игрок выполняет дневное особое действие сыгранного ими персонажа.

Фаза 3: Сумерки

Пришло время делить добычу! В порядке уменьшения рангов (т.е. справа налево) каждый игрок выбирает жетон добычи из области под кораблем, соответствующей разыгрываемому дню.

Пример: на третий день игроки получают добычу с третьей расположенной под кораблем области.



В это же время, и в том же порядке, выполняются особые действия в сумерках (которые обычно влияют на дележ добычи).

Если игрок выбирает жетон испанского офицера или сабли, он должен немедленно применить его эффект (см. врезку справа).

Иначе игрок помещает выбранный жетон добычи в свое логово. После чего персонаж игрока также помещается в его логово, лицевой стороной вверх.

Жетоны добычи, которые в итоге не были разобраны к концу данной фазы, остаются на поле до конца текущей кампании.



Сабля

дает возможность свести счеты при дележе добычи. Вы должны выбрать любого персонажа в логове одного из игроков, сидящих непосредственно слева или справа от вас. Этот персонаж загадочным образом погибает во время дележа добычи. Однако, если в логовах ваших соседей нет персонажей, то ничего не происходит. Затем сабля помещается в ваше логово лицевой стороной вниз.



Испанский офицер

вам действительно повезло пленить испанского офицера, но он не сдался без боя. Вместо перемещения в логово ваш персонаж сбрасывается. Затем жетон испанского офицера помещается в ваше логово лицевой стороной вниз.



Фаза 4: Ночь

Все игроки выполняют действия этой фазы одновременно. Все персонажи в логовах выполняют свои особые ночные действия.



Фаза подсчета очков: День отдыха

Все игроки выполняют действия этой фазы одновременно. Все находящиеся в логове персонажи выполняют свои особые действия, сбрасываемые в конце кампании.

Состояние каждого игрока равно количеству дублонов в его логове, к которому добавляется следующая сумма:



- Ценность сундуков 5 дублонов



- Драгоценности принесут 3 дублона



- Товары стоят 1 дублон



- Каждый полный набор из 3-х карт сокровищ дает 12 дублонов. Набор из 1 или 2 карт ценности не имеет, так как не завершен. - Каждая проклятая реликвия заставляет вас потерять 3 дублона.



- Каждая проклятая реликвия заставляет вас потерять 3 дублона.



- Сабли и испанские офицеры ничего не стоят.

Затем игроки сдвигают по шкале подсчета очков свои маркеры подсчета очков на количество делений равное их богатству (в дублонах). Их итоговый счет будет равняться сумме полученных во всех трех кампаниях дублонов.





Подготовка следующей кампании

☛ Персонажи, находящиеся в логовах игроков на кладбищах, выбывают из игры (далее в игре они уже не участвуют).

☛ Все жетоны добычи возвращаются в мешочек.

Все дублоны возвращаются в банк.

☛ У каждого игрока должно остаться в руках только по 3 персонажа, которых они не разыграли в предыдущей кампании (некоторые сыгранные персонажи могут изменять количество сохраняемых карт).

☛ Каждый игрок получает по 10 дублонов (1 ценностью 5 и 5 ценностью 1). Оставшиеся дублоны откладываются в сторону, формируя банк.

☛ Самый младший игрок перетасовывает оставшиеся в его колоде карты и тянет 6 из них. Он громко называет номера (ранги) и название вытянутых карт, чтобы все игроки смогли выбрать себе такой же набор. Каждый игрок забирает эти 6 выбранных карт в свою руку.

☛ Теперь у каждого игрока будет по 6 одинаковых карт и 3 карты, которые они сохранили с предыдущей кампании.





Конец, игры

Игра длится 3 кампании. Игрок, чей маркер подсчета очков после третьей кампании находится на шкале подсчета очков дальше остальных, побеждает в игре.



Пояснения

- Жетоны добычи могут лежать закрыто, пока какое-либо игровое действие не потребует их вскрыть. Вкратце, выполняя действие игроки всегда должны открывать соответствующие жетоны добычи.
- Каждый раз, когда игрок теряет дублоны, он теряет их с округлением вниз до ближайшего целого числа. Если у игрока недостаточно дублонов для покрытия всего долга, то он теряет все свое состояние (или ничего не теряет, если у него нет дублонов), а остальная часть действия выполняется как обычно.
- Если возникает необходимость в определении порядка выполнения особых действий ночью, то используется убывающий порядок рангов персонажей.
- Если требуется сбросить жетон добычи, то он немедленно возвращается в мешок.



Часто Задаваемые Вопросы



Свойства персонажей

01 - Parrot (Попугай):

В: Если я сыграл карточку Parrot, то в начале следующего раунда я должен добрать до 9 карт?

О: Нет, вы берете 6 выбранных карт, как и все остальные игроки каждый раунд. Поэтому, вполне возможно, что у вас на руке к началу раунда, после получения карт, будет больше или меньше карт чем у других игроков. Это не имеет значения.

03 - Beggar (Нищий)

В: Свойство карточки Beggar гласит, что вы должны получить 3 дублона у игрока чей персонаж на корабле с самым высоким рангом. Что если этот игрок не может заплатить 3 дублона?

О: В соответствии с правилом на 11 странице, он должен заплатить сколько сможет.

04 - Recruiter (Вербовщик):

В: Можно ли вернуть на руку сброшенного персонажа?

О: Нет. Recruiter возвращает в руку только одного персонажа который находится в логове. Более того, после использования способности карточки Recruiter, вполне возможно, что у вас на руке окажется больше карт, чем у других игроков в начале раунда. Это нормальная игровая ситуация.

05 - Cabin Boy (Юнга):

В: Отыграв свойство карточки Cabin Boy я не беру жетона добычи, что происходит с этой частью добычи, кому она достанется?

О: Никто, все оставшаяся добыча сбрасывается.

08 - Waitress (Официантка):

В: Свойство этого персонажа не является обязательным, не так ли?

О: Нет, это одно из немногих необязательных свойств персонажей в игре!

10 - French Officer (Французский Офицер):

При использовании свойства персонажа,

рассматривается только количество дублонов в логове игрока. Позиция игрока на треке подсчета никак не влияет на действие карты French Office.

11 - Voodoo Witch (Колдун Вуду): Напомним, что сброшенные карт в конце каждого раунда полностью выбывают из игры. Поэтому нельзя получить дублоны за персонажей сброшенных в предыдущих раундах.

13 - Mutineer (Мятежник):

В: Если карта Mutineer остается в логове с персонажем более высокого ранга чем она, то какая карточка сбрасывается?

О: Если нет карточки с рангом ниже чем Mutineer, тогда никакой персонаж не сбрасывается и игрок не зарабатывает 2 дублона. Другими словами, его свойство не имеет никакого эффекта.

14 - Brute (Зверюга):

В: Если Brute персонаж самого высокого ранга на корабле, сбрасывает ли он сам себя?

О: Да.

15 - Gunner (Канонир):

В: У меня есть только два дублона, что происходит в результате действия свойства этой карты? Я не могу оплатить 3 дублона следовательно, ничего не происходит? Я оплачиваю все что у меня есть и я могу сбросить персонажа на выбор? Или я оплачиваю все что у меня есть, но не смогу сбросить персонажа?

О: Карта Gunner имеет два отделенных свойства, и оба являются обязательными.

* Вначале вы оплачиваете 3 дублона. В редком случае, если вы не можете заплатить, вы оплачиваете столько сколько можете. См. правила на стр. 11.

* Затем, вы выбираете персонажа, которого вы хотели бы сбросить. В вашем логове или логове другого игрока, даже если вы не смогли заплатить 3 дублона.

16 - Topman (Боцман):

В: Что происходит, если у меня и еще у одного или нескольких игроков, менее всего персонажей в логове? Я зарабатываю 5 дублонов или нет?

О: Нет! Торман приносит вам 5 дублонов при условии, что вы игрок, который обладает наименьшим числом персонажей в своем логове. Если два игрока или больше имеют равное и в тоже время наименьшее количество персонажей в логове, в этом случае никто не зарабатывает 5 дублонов.

17 - Spanish Spy (Испанский шпион):

В: Сбрасываю ли я жетоны «Испанский офицер» прежде тем как тянуть трофеи из сумки?

О: Жетоны сокровища сбрасываются незамедлительно. Следовательно есть вероятность вытянуть жетон «испанского офицера» который только что был сброшен, но он не срабатывает, как указано в свойстве карточки Spanish Spy.

18 - Cook (Кок):

В: Когда будет действовать свойство моей карты Cook? Имею я право брать дополнительный жетон из мешочка.

О: Во время сумерек персонажи разыгрываются справа налево, от карточки с самым высоким рангом на корабле. Когда приходит очередь Cook, он забирает 2 жетона из общей добычи. Если в этот момент в общей добыче есть только один жетон, то он берет только его. Может случиться и так, что когда сработает свойство персонажа, ему будет нечего взять из общей добычи.

В: Если я беру жетон «испанского офицера» и жетон «проклятой реликвии», я могу взять офицера, после сбросить карту Cook и, следовательно, не брать жетон «проклятой реликвии»?

О: Нет. Вы забираете оба жетона добычи одновременно. Cook уходит в сброс, а вы помещаете в логово оба жетона.

21 - Merchant (Купец):

В: Я обязательно должен использовать его свойство? Потому что это не всегда рентабельно.

О: Да, его использование обязательно и срабатывает только единожды, выбор дается если есть несколько вариантов идентичных жетонов добычи у вас в логове, которые соответствуют условию карты Merchant. В соответствии с этим обстоятельством возможно, что игрок, сыгравший карту Merchant, должен был показать свои

жетоны добычи, если один из игроков высказывает сомнение, нужно доказывать что вы имели право сделать так. Но друзья должны доверять друг другу, не так ли?

22 - Surgeon (Хирург): Напомним, что сброшенные карт в конце каждого раунда окончательно выбывают из игры. Следовательно, нельзя взять персонажа, сброшенного в течение предыдущего раунда. Используя свойство Surgeon, вероятно, что у вас будет больше или меньше карт, чем у других игроков в начале следующего раунда. Это не имеет значения.

28 - First Mate (Первый помощник):

В: За саму карточку First Mate можно будет получить 1 дублон во время фазы подсчета?

О: Да!



Общие вопросы

В: Кто выигрывает в случае одинакового количества дублонов?

О: Все игроки, накопившие наибольшее количество дублонов, побеждают в игре!

В: Можно иметь менее 0 дублонов?

О: Нет, это невозможно, минимальный показатель всегда будет 0 дублонов.

В: Интересует вопрос про фазу ночи. Можем ли мы отыгрывать карточки в любом порядке или должны соблюсти порядок выполнения соответствующий дню или сумеркам (по возрастанию – по убыванию)? Так как несколько раз были ситуации со свойством Mutineer, которые влияли на получение дублонов.

О: Ответ на странице 11 правил. Если необходимо, свойства карт срабатывают по убыванию рангов, как в сумерках.

Источник:

<http://fr.marabunta-games.com/?p=598>

Marabunta

Присоединяйтесь к нашей муравьиной армии на нашем блоге:
marabunta-games.com

