

# Памятка

## Карты снаряжения



Компас (x20)

Базовая игра

Используйте эту карту для преодоления препятствия «Туман».



Громоотвод (x18)

Базовая игра

Используйте эту карту для преодоления препятствия «Молния».



Клаксон (x16)

Базовая игра

Используйте эту карту для преодоления препятствия «Стая птиц».



Пушка (x14)

Базовая игра

Используйте эту карту для преодоления препятствия «Пираты».



Улучшенное снаряжение (x10)

Дополнение 1

Эти карты позволяют преодолеть сразу два одинаковых препятствия (2 кубика с одним и тем же символом). Капитан обязан сыграть такую карту, даже если он столкнулся только с одним препятствием. Сдачи не будет!



Реактивный ранец (x2)

Базовая игра

**Кто** > Пассажир или капитан корабля.  
**Когда** > Воздушный корабль терпит крушение.  
**Эффект** > Игрок покидает корабль и берёт карту сокровищ города, в котором был корабль (как если бы он остался в нём перед отлётом).



Тяжёлый удар (x2)

Базовая игра

**Кто** > Все игроки (даже покинувшие корабль).  
**Когда** > Решение пассажиров объявлено.  
**Эффект** > Капитан обязан перебросить кубики, выпавшие белой стороной (без препятствий). Пассажиры не могут изменить своё решение.



Обходной путь (x2)

Базовая игра

**Кто** > Пассажир или капитан корабля.  
**Когда** > Решение пассажиров объявлено.  
**Эффект** > Капитан перебрасывает один или несколько кубиков. Карту можно сыграть, даже если капитан уже сообщил, что не может принять выбор. Пассажиры не могут изменить своё решение.



Наёмник (x2)

Дополнение 1

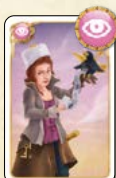
**Кто** > Все игроки.  
**Когда** > Перед тем, как капитан бросит кубики.  
**Эффект** > Капитан должен кинуть ещё 1 кубик.



Швартовка (x2)

Дополнение 1

**Кто** > Все игроки.  
**Когда** > Капитан выложил свои карты снаряжения.  
**Эффект** > Корабль остаётся на месте и не перелетает в следующий город. Капитан сбрасывает карты, которые он использовал для преодоления препятствий. Следующий игрок становится капитаном.



Шпион (x2)

Дополнение 2

**Кто** > Все игроки.  
**Когда** > До того, как капитан бросит кубики.  
**Эффект** > Подсмотрите карты в руке любого другого игрока, включая капитана.



Вынужденная отставка (x2)

Дополнение 2

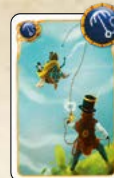
**Кто** > Капитан.  
**Когда** > До того, как капитан корабля сыграет карты снаряжения.  
**Эффект** > Назначьте любого из пассажиров корабля своим преемником (он станет новым капитаном и должен будет принять вызов) и решите, остаться вам самому на корабле или сойти.



Новое снаряжение (x2)

Дополнение 2

**Кто** > Все игроки.  
**Где** > До того, как капитан бросит кубики.  
**Эффект** > Сбросьте все ваши карты снаряжения и возьмите из колоды столько новых карт, сколько вы сбросили.



Абордажный крюк (x2)

Промокарта

**Кто** > Пассажир, который только что покинул корабль.  
**Когда** > Капитан сообщил, что путешествие продолжится.  
**Эффект** > Пассажир, сыгравший эту карту, может подняться на борт воздушного судна (оставив только что полученное им сокровище).

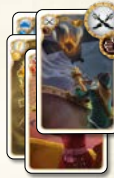


Проводник (x2)

Промокарта

**Кто** > Капитан или пассажир корабля.  
**Когда** > Игрок берёт карту сокровищ.  
**Эффект** > Игрок может выбрать любую карту сокровищ из соответствующей колоды.

## Карты «Рука помощи»



(x14)

Дополнение 1

Когда капитан объявляет о крушении корабля, все пассажиры (и только они!) могут сыграть (если хотят) одну или несколько карт «Рука помощи». Игроки выкладывают карты на стол лицом вниз, а затем одновременно открывают их.

## Карты «Шлюпка»



(x4)

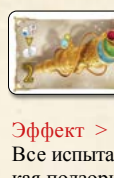
Дополнение 2

**Кто** > Пассажир или капитан корабля.  
**Когда** > Когда каждый из пассажиров решает, будет ли он (она) продолжать путешествие.  
**Эффект** > Пассажир, сыгравший эту карту, ставит шлюпку в один город с кораблём и перемещает в неё свою фигурку.

ВАЖНО

В шлюпке есть только одно место – его получает первый из игроков, разыгравший эту карту. Пассажиры оглашают своё решение по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от капитана.

## Карта сокровищ



Магическая подзорная труба (x4)

**Кто** > Пассажир или капитан корабля.  
**Когда** > Решение пассажиров объявлено. Капитан заявил, что не может пройти испытание.

**Эффект** > Карта позволяет преодолеть путь без препятствий. Все испытания игнорируются. Каждая неиспользованная «Магическая подзорная труба» приносит 2 победных очка в конце игры.

ВАЖНО

Данные карты присутствуют только в первых четырёх городах.



Еще больше игр на сайте evrix.ru