

행위

카드 놀이

손에서 위로 플레이

플레이 카드 능력 사용

턴 동안 아무 때나 플레이하거나(각각 1회) 전혀 플레이하지 않거나

돛 올리기(1회 턴)

배와 사용된 카드에서 발견되지 않은 항해 아이콘과 동일하게 항해 트랙을 설정합니다.

* 항구/섬에서 출발할 때 선박에 **덮힌** 항해 아이콘 수를 세십시오.

선박 이동

이동한 공간당 하나의 돛 포인트를 잃습니다. 직각 이동만 가능합니다.

*탐험되지 않은 해양 공간을 통해 이동할 수 있습니다.

*탐험되지 않은 해양 공간에서 정지하면 탐험(1x 턴)이 트리거되고 해당 이동 동작이 종료됩니다. 새 행 카드를 위로 향하게 놓습니다.

*다른 배들은 이동을 막지 않습니다.

*해적 모드에서 적과 함께 해양 공간에서 멈추면 전투가 시작됩니다.

*모든 1열 해양 공간에 인접한 하버 보드

당신의 위치에서 카드 가져오기 (2회 턴)

구매 발전: 선박에서 화물을 소비합니다(정리 중에 슬리빙됩니다).

조우 해결: 교환 (위 참조) 또는 카드를 뒤집어 공격

*가래할 때 카드 뒷면을 **절대** 보지 마세요.

*대부분의 공격은 전투를 유발합니다. 패배하면 해당 행의 상자 아래에 '매장' 카드

***포춘** 인카운터는 턴당 최대 카드 2장에 포함되지 않습니다.

보급품 분배(화물 및 금)

선체 공간을 배송하기 위해 항구와 섬 사이에서 보급품을 이동하십시오.

* 보급품이 있는 선체 공간은 능력을 잃습니다.

*통제되지 않은 섬에서는 보급품을 실을 수 없지만 그곳에서는 보급품을 내릴 수 있습니다.

* 전투 중을 제외하고 **언제든지 함선** 에서 보급품 재정렬/투하

*당신의 섬 옆에 상대가 해적 모드일 경우, 그들과 싸워서 물리쳐 보급품을 분배해야 합니다.

대청소

1. 새로운 카드로 빈 바다 공간 채우기

2. 원하는 경우 해적 모드로 전환합니다(항구에 있지 않은 경우).

*상대 턴에만 중요

*당신의 공간으로 이동하는 상대는 반드시 싸워야 합니다.

*패배할 때까지 섬을 봉쇄합니다(영향력 큐브 배치, 보급품 배포 또는 건물 공격 불가, 생산 또는 건물 건설 작업을 중단 하지 **않음**).

*당신의 공간에서 시작하는 상대는 차단된 행동에 접근하기 위해 싸워야 합니다.

*전투에서 패배하면 해적 모드가 종료됩니다.

3. 돛 트랙을 0으로 재설정

4. 플레이한 카드 **에만** 적용되는 슬리브 발전

*기존 발전을 커버할 수 없음(카드당 최대 3개)

*다음 차례에 1을 보유할 수 있습니다. 그렇지 않으면 가능한 모든 슬리브를 사용할 수 있습니다.

* 다음 차례를 위해 소매를 **멜 수 없는** 것은 모두 잡으십시오.

* 해당 턴에 슬리브된 능력을 사용할 수 없습니다.

5. 사용한 카드 **만** 버리기

6. 드로우 금액(def. 4) 및 핸드 제한(def. 6)과 동일한 드로우 카드

*일부 통제된 섬은 핸드 한도에 +1을 추가합니다.

*이 턴에 플레이한 각 보너스 드로우 아이콘은 드로우 금액에 +1을 추가합니다.

7. 다음 턴 전에 언제든지 손에 들고 있는 선원 카드 한 장을 레벨 업하십시오.

전투

공격 깃발: 같은 공간이나 항구에서 상대의 배와 싸울 때만 사용합니다.

대표, 전투 능력: 상대 턴을 포함하여 각 턴에 1회 사용

*동일한 배, 건물 또는 플레이어가 아닌 사람과 한 턴에 한 번만 전투할 수 있습니다.

1. 카드를 사용하고 대표당 +1 큐브 가져오기 *vs 플레이어: 활

성 플레이어가 선택한 **모든** 카드를 먼저 공개한 다음 상대방을 공개합니다. *vs 플레이어:

섬 소유자의 건물당 +1 큐브; 하버에 상대가 있으면 +4 큐브

*vs Non-Player: 카드 뒷면의 큐브 번호 참조 *vs

건물: Forts용 큐브 +5, Garrsion용 큐브 +2; 상대는 카드를 사용할 수 없습니다.

2. 활성 플레이어는 모든 전투 큐브를 떨어뜨립니다 .

* 어떤 부분이 닿는 경우 영역에

3. 활성 플레이어부터 시작하여 **BATTLE** 능력 해결 *능력은 항상 선택 사항입니다.

*vs 플레이어: 둘 다 통과할 때까지 한 번에 하나씩 활성화

4. 각 플레이어는 지정된 화물과 **보급품**에서 금을 얻습니다 . *전투가 있는 배, 섬에 놓거나 버립니다

다. *vs 건물: 이 단계를 건너뛩니다.

5. 손상 기호를 합산하고 **상대**의 함선 에 추가합니다.

6. 대부분의 왕관 기호 승리, 활성 플레이어가 무승부 *vs 플레이어: 패한 함선은 함선

에 +1 피해를 입음, 해적 모드 비활성화 *vs 비플레이어: 승/패 결과 해결; 전설 업적 에 포

함됩니다. *vs 건물: 함선을 잃으면 +1 피해를 입습니다. 요새 및/또는 수비대가 파괴됨

침몰선: 전투 후 5 이상의 손상 (또는 전투 중이 아님)

*선박에 있는 모든 금이 손실되고(해당되는 경우 상대 상자로) Saga 아이템 1개를 훔칠 수 있습니다.

*5골드 미만, =5까지 상자에서 차감(해당되는 경우 상대 상자로)

* 항구로 이동, 움직임을 0으로 설정, 모든 데미지 제거

큐브 부족

섬에서 비영구 큐브 제거(되돌려 놓지 않음)

* 섬 컨트롤을 변경시키는 큐브를 제거할 수 없습니다.

섬

제어: 대부분의 큐브 및 빈 슬롯보다 더 많은 큐브

* 컨트롤이 변경될 때마다 '히스토리 스크롤'에 배치되는 영구 큐브

*제어가 변경되면 건물을 제거하십시오.

영향력 큐브 배치: 먼저 빈 슬롯을 채운 다음 상대 큐브를 교체합니다.

*능력이 여러 큐브를 부여하는 경우 즉시 모두 사용해야 합니다.

생산: **모든** 섬 에 보급품 추가 (섬 + adj open seas + 전초기지)

건물

건물 건설: **섬** 에 묘사된 유형 중 하나

전초기지: +1 화물 및 +1 금 생산(공격 불가)

요새: 상대가 섬과 상호 작용하는 것을 방지합니다(큐브, 보급품 분배).

수비대: 요새와 유사하게 상대가 지나가거나 멈추는 경우 피해 +1

배들

선박 업그레이드: 사용 가능한 공간 또는 기존 업그레이드 위에 배치

수리 손상: 함선에서 손상 1개 제거

업적

전설적: 함선으로 건물이 없는 전투에서 4회 승리

전문가 선원: 레벨 4 카드 3장

바다의 공포: 적의 배를 침몰시키십시오

빌더: 섬에 5개의 건물

자본가: 가슴에 30골드

정착민: 모든 섬에 걸쳐 있는 6개의 영구 큐브

Elite Vessel: 4개의 선박 업그레이드(커버 포함)

탐험가: 2/3/4 플레이어 게임에서 5/4/3 해양 보드 탐험

마스터 머천트: 도크+선박에서 12개의 화물을 다시 공급처로 되돌립니다.

*상대방의 차례에 성과를 주장할 수 있음

*업적은 손실되지 않습니다.

*청구된 대로 또는 더 이상 적용되지 않는 경우 업적 큐브를 반환합니다.

최종 단계

활성 플레이어는 턴 종료 시 4개 이상의 업적을 가집니다. 다른 플레이어는 마지막 턴을 얻습니다.

*각 플레이어의 마지막 턴 이후, 1개의 섬 큐브를 제거하려면 2개의 영향력 큐브가 필요합니다. 함선/건물이 공격을 받으면 +2 큐브; 카드를 뽑지만 레벨을 올리지 **마세요**

*점수: 업적, 코인(상자, 선박 및 섬), +1:1 건물, +1:1 기본

선박 업그레이드 및 +2:1 고급 선박 업그레이드, +1:2 발전, 최종 게임

발전, 섬 제어; 동점 플레이어 모든 대표를 사용하여 전투, **전투** 능력 없음