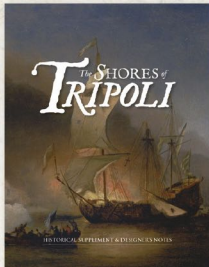


Т БЕРЕГА ТРИПОЛИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



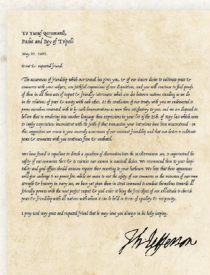
КОМПОНЕНТЫ



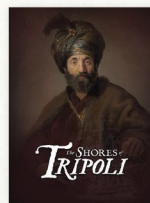
Историческая справка
и примечания автора



Игровое поле



Письмо Томаса
Джефферсона к Башоу



2 Колоды карт



2 Маркера хода



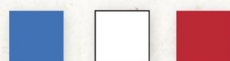
12 Золотых монет



12 Фрегатов
(8 синих, 2 красных, 2 жёлтых)



21 Канонерских лодок и корсаров
(3 синих, 9 красных, 9 оранжевых)



34 кубика
(4 синих, 10 белых, 20 красных)



24 шестигранных кубика
(8 синих, 8 красных, 8 жёлтых)

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из девяти гаваней, пяти зон морского патрулирования и открытого моря.

Девять **гаваней** обозначены на карте цветными кружками. Голубые гавани (Гибралтар, Мальта и Александрия) дружественны Соединенным Штатам. Красные гавани (Триполи, Бенгази и Дерна) контролируются Триполитанией. Оранжевые гавани (Алжир, Танжер и Тунис) - потенциальные союзники Триполитании. Четыре порта (Триполи, Бенгази, Дерна и Александрия) также служат городами для пехотных подразделений.

Пять **зон патрулирования** представляют собой слегка заштрихованные частичные круги, прилегающие к пяти гаваням (Триполи, Алжир, Танжер, Тунис и Гибралтар). Американские и шведские фрегаты патрулируют эти зоны противостоя корсарам, покидающие соответствующую гавань.

В **открытом море** корсары занимаются пиратством. Корсары возвращаются в свои порты после пиратства, поэтому ни один корсар не заканчивает свой ход в открытом море.

Карта также включает в себя две трек (**Трекхода** и **Трек Фазы Сезонов**), а также области Резерва, в которых можно разместить неиспользуемые корабли и пехотные подразделения.

ЧАСТИ ИГРЫ

Соединенные Штаты и союзники



Американские фрегаты - это рабочие лошадки американского флота. Каждый американский фрегат стреляет двумя кубиками при броске в режимах Морской бой, Обстрел или Перехват. Американским фрегатам нужно два попадания, чтобы быть потопленными.



Американские канонерские лодки обеспечивают дополнительную огневую мощь американскому флоту. Каждая американская канонерская лодка стреляет одним кубиком в морском бою и обстреле. Американские канонерские лодки тонут от одного попадания.



Шведские фрегаты патрулируют только зону военно-морского патрулирования Триполи. Каждый шведский фрегат стреляет двумя кубиками при проверке на перехват. Шведские фрегаты не двигаются и не участвуют в морских боях.



Армия Хамета - это объединенные арабские и американские пехотные силы, призванные установить на триполитанский трон проамериканского Хамета Караманлы. Белые кубики - это арабская пехота, а синие кубики - морпехи. Каждое пехотное подразделение стреляет одним кубиком в наземном бою и получает один удар, чтобы быть уничтоженным.

Триполитания и союзники



Триполитанские корсары - пиратские корабли триполитанского флота. Каждый триполитанский корсар стреляет одним кубиком при броске в Морском бою или при совершении пиратского рейда. Триполитанские корсары тонут с одного попадания.



Триполитанские фрегаты в первую очередь защищают Триполи и не участвуют в пиратских набегах. Каждый триполитанский фрегат стреляет двумя кубиками при броске в Морском бою. Триполитанский фрегат тонет с двух попаданий.



Триполитанская пехота защищает триполитанские города от армии Хамета. Каждое триполитанское пехотное подразделение стреляет одним кубиком в наземном бою и получает одно попадание, чтобы быть уничтоженным.



Союзники Триполитании - Марокко, Алжир и Тунис - могут присоединиться к войне. Триполитанский союзник считается «активным» или «воюющим», если в его гавани есть корсары. Марокканские, алжирские и тунисские корсары стреляют по одному кубику при броске в Морском бою или совершении пиратского рейда. Марокканским, алжирским и тунисским корсарам требуется одно попадание, чтобы быть потопленными.

Маркеры и монеты

Два **черных цилиндра** используются для обозначения года и сезона. Двенадцать **золотых монет** хранятся у американского игрока, но приобретаются триполитанским игроком посредством дани и пиратства.

КАРТОЧНЫЕ КОЛОДЫ

Есть две колоды карт: американская колода карт имеет синюю рубашку с изображением Томаса Джефферсона, а триполитанская колода снабжена красной рубашкой с изображением Юсуфа Караманлы. Каждая колода содержит двадцать одну карту событий и шесть боевых карт. В колоду «Триполитан» также входят три дополнительные карты, которые используются только для соло игры.

Карты событий

Есть три разных типа карт событий - основные события, уникальные события и обычные события.

☉ **Карты основных событий** начинают игру лицом вверх перед игроком и не учитываются при лимите руки в восемь карт. Базовые карты могут быть разыграны как событие и удаляются из игры при розыгрыше.

⚡ **Уникальные карты событий** могут быть сыграны как соответствующее событие или могут быть сброшены, чтобы выполнить действие. Действия обсуждаются в разделе Последовательность игры. Если карта разыграна как событие, она удаляется из игры. Если она разыгрывается для выполнения действия, то помещается в стопку сброса.

★ **Американская колода** содержит две **карты победных событий**. Эти две карты обсуждаются в разделе «Условия победы».

На картах обычных событий нет значка. Они могут быть разыграны как событие или могут быть сброшены, чтобы совершить действие. После розыгрыша, как событие или действие, она кладется в стопку сброса.

Когда карта события разыгрывается как событие, она считается активной картой события в сезоне. Это важно для розыгрыша определенных боевых карт.

Некоторые карты событий требуют выполнения определенных условий перед тем, как сыграть в этом событии.

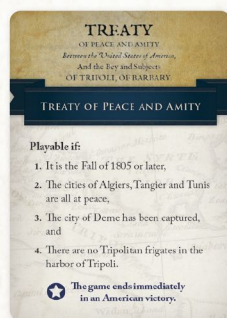
Карты, помещенные в стопку сброса, кладутся лицевой стороной вверх, и стопка сброса всегда считается открытой.

Боевые карты

✕ **Боевые карты** не разыгрываются в сезонный ход игрока. Они разыгрываются «вне очереди» в ответ на определенные условия, такие как наземный бой или успешный пиратский рейд. Их можно разыграть как боевую карту, только если выполнены условия, перечисленные на карте. Боевые карты также можно сбросить, чтобы совершить действие.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

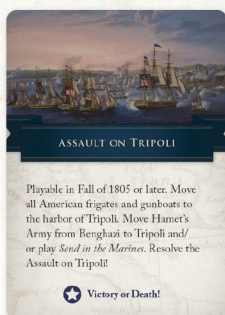
Американский игрок выигрывает игру, либо заставляя триполитанского игрока подписать выгодный для американцев мирный договор, либо захватив Триполи и ставя на трон Хамета Караманлы. Оба эти условия достигаются с помощью карт.



Если американский игрок играет карту *Договор о мире и дружбе*, игра немедленно заканчивается победой американцев. Чтобы сыграть эту карту, должны быть соблюдены четыре требования, которые также указаны на карте.

1. Это должна быть осень 1805 года или позже.
2. Все три потенциальных триполитанских союзника должны жить в мире - это означает, что в Алжире, Танжере или Тунисе не должно быть оранжевых корсаров.
3. Город Дерна должен быть захвачен армией Хамета.
4. Наконец, в гавани Триполи не должно быть триполитанских фрегатов.

Если все четыре требования будут выполнены, Юсуф Караманлы уступит и подпишет мирный договор.



Американский игрок также может выиграть, взяв Триполи. Чтобы захватить Триполи, американский игрок играет *Штурм Триполи* и затем должен уничтожить триполитанский флот в морском бою, а затем уничтожить триполитанскую армию в наземном бою. Более подробно это обсуждается в

разделе Штурм Триполи. Карта *Штурм Триполи* не может быть разыграна до осени 1805 года.

Триполитанский игрок побеждает, делая ставку на кровь и сокровища, что для Соединенных Штатов является слишком высокой ценой и, тем самым, вынуждая Соединенные Штаты подчиняться Триполитании и платить дань. Триполитанский игрок может добиться такого результата одним из трех способов.

Во-первых, если триполитанский игрок получает двенадцать золотых, игра немедленно заканчивается. Триполитанский игрок зарабатывает золото, получая дань и участвуя в пиратстве. Для достижения этой цели также засчитывается золото, приобретенное триполитанскими союзниками.

Во-вторых, если триполитанский игрок потопит четыре американских фрегата, игра немедленно заканчивается. Триполитанский игрок может потопить американские фрегаты в морском бою, а также разыгрывая карты «Штурм» и «Филадельфия садится на мель».

Наконец, если триполитанский игрок уничтожает армию Хамета, игра немедленно заканчивается. Поскольку триполитанская пехота стоит на месте, это происходит при защите Дерны, Бенгази или Триполи.

Если к концу 1806 года ни один из игроков не добился победы, игра заканчивается вничью.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Американский игрок (северная сторона карты):

- размещает **три фрегата в гавани Гибралтара**,
- размещает **по одному фрегату на клетках 1802, 1803 и 1804** на Треке Хода года, и
- берёт **три основные американские карты** (*Томас Джефферсон*, *Прибытие шведских фрегатов* и *Армия Хамета создана*) и кладет их лицом вверх перед собой.

2. Триполитанский игрок (южная сторона карты):

- размещает **двух корсаров в гавани Гибралтара**,
- размещает **четырёх корсаров в гавани Триполи**,
- размещает **четыре пехоты в Триполи**, **две пехоты в Бенгази** и **две пехоты в Дерне**,
- берёт **три основные карты Триполи** (*Юсуф Караманлы*, *Мурад Рейс прорывается* и *Константинополь отправляет помощь*) и кладет их лицом вверх перед собой и
- **удаляет три карты для соло игры** (*Второй штурм*, *Проверка на пять корсаров* и *Рейд или постройка*) из колоды и возвращает их в коробку с игрой.

3. Каждый игрок перемешивает оставшиеся двадцать четыре карты, чтобы создать свою колоду.

4. Оставшиеся корабли и пехота помещаются в соответствующие области Резерва на игровом поле. Двенадцать золотых монет кладутся за пределы поля на стороне американского игрока.

5. Один маркер хода ставится на 1801, а другой маркер - на Весну. Теперь вы готовы начать!

Примечание: Американские фрегаты и Триполитанские корсары мирно сосуществуют в контролируемой британцами гавани Гибралтара.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В игре *Берега Триполи* проходит более шести лет. Каждый год состоит из фазы «Начало года» и четырех сезонных раундов.

НАЧАЛО ГОДА

В начале каждого года сезонный маркер сбрасывается на весну. Американский игрок берет все Американские фрегаты, размещённые в этом году на Треке хода и помещает их в гавань Гибралтара. Триполитанский игрок берет любые Триполитанские фрегаты этого года на Треке хода и помещает их в гавань Триполи.

В начале 1801–1804 годов: каждый игрок берет шесть карт из своей колоды.

В начале 1805 года: каждый игрок перемешивает свою стопку сброса, чтобы создать новую колоду, а затем берет шесть карт из этой колоды.

В начале 1806 года: каждый игрок тянет все карты, оставшиеся в своей колоде.

Вытянутые карты добавляются к любым картам, оставшимся в руке с прошлого года.

У каждого игрока есть ограничение в восемь карт. Если после вытягивания карты его рука превышает лимит, каждый игрок сбрасывает до восьми карт. Любые сброшенные карты кладутся лицевой стороной вверх в стопку сброса. Помните, что основные карты перед каждым игроком не учитываются при подсчете восьмикарточного лимита.

СЕЗОННЫЕ РАУНДЫ

Каждый сезонный раунд состоит из:

1. ход Американцев
2. ход Триполитанцев
3. Конец сезона

Американский игрок может выполнить одно из следующих действий:

- Разыграть карту как событие
- Сбросить карту, чтобы переместить до двух фрегатов.
- Сбросить карту, чтобы построить канонерскую лодку на Мальте.

Триполитанский игрок может выполнить одно из следующих действий:

- Разыграть карту как событие
- Сбросить карту пиратского рейда с корсарами из Триполи.
- Сбросить карту, чтобы построить триполитанского корсара в Триполи.

Игрок не может пасовать, если в руке не закончились карты. Основные карты нельзя сбрасывать, чтобы совершить действие.

После четырех сезонных раундов год заканчивается и начинается новый год.

ХОД АМЕРИКАНЦЕВ

Когда карта разыгрывается как событие, ее текст события читается и выполняется. Эта карта считается активной картой события американского хода. **Карты основных событий и уникальные карты событий удаляются из игры, если они разыгрываются как событие.**

Когда карта сбрасывается для **перемещения до двух фрегатов**, карта помещается в колоду сброса американцев. Американский игрок может переместить ноль фрегатов, но все равно должен сбросить карту. Подробнее о перемещении фрегатов см. В разделе Морское передвижение американцев.

Когда карта сбрасывается для **постройки канонерской лодки на Мальте**, она помещается в колоду сброса американцев. Американский игрок берет одну канонерскую лодку из Резерва и помещает её в гавани Мальты. **Американский игрок ограничен максимум тремя канонерскими лодками.**

Американский игрок может пасовать **ТОЛЬКО**, если в руке не осталось карт - в противном случае карта должна быть сыграна либо как событие, либо как действия.

ХОД ТРИПОЛИТАНЦЕВ

Когда карта разыгрывается как событие, ее текст события читается и выполняется. Эта карта считается активной картой события Триполитанского хода. **Карты основных событий и уникальные карты событий удаляются из игры, если они разыгрываются как событие.**

Когда карта Пиратский рейд сбрасывается, она помещается в стопку сброса Триполитанцев. Триполитанский игрок совершает рейд со всеми корсарами из гавани Триполи. Фрегаты не участвуют в пиратских рейдах. Триполитанский игрок не может сбрасывать карту для рейда из гавани одного из своих союзников - только определенные карты Алжира, Марокко или Туниса позволяют Алжиру, Марокко (Танжер) или Тунису совершать пиратский рейд. Подробнее о пиратских рейдах читайте в разделе «Пиратские рейды».

Когда карта сбрасывается, чтобы **построить корсара в Триполи**, карта помещается в стопку сброса Триполитанцев. Триполитанский игрок берет одного корсара из Резерва и помещает его в гавань Триполи. Триполитанский игрок не может строить таким образом алжирских, марокканских или тунисских корсаров. **Триполитанский игрок ограничен максимум девятью корсарами.**

Триполитанский игрок может пасовать, **ТОЛЬКО** если в руке не осталось карт - в противном случае карта должна быть сыграна либо как события, либо как действия.

КОНЕЦ СЕЗОНА

Если маркер сезона находится на отметке Весна, Лето или Осень, переместите маркер сезона на следующий сезон. Если маркер сезона уже находится на отметке Зима, год закончился. Если это конец 1806 года, игра заканчивается вничью. В противном случае переходите к следующему году.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И СРАЖЕНИЕ

АМЕРИКАНСКОЕ МОРСКОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Поле состоит из четырнадцати локаций - девяти гаваней и пяти зон морского патрулирования - где американский игрок может перемещать фрегаты. **Американский игрок может перемещаться из любого места (мест) в любое место (а), кроме случаев, если на карте, разыгранной как событие, не указано конкретное место.**

Если американские фрегаты перемещаются в дружественную гавань (Гибралтар, Мальта и Александрия), никаких дальнейших действий не требуется. Если американские фрегаты перемещаются в зону военно-морского патрулирования, никаких дальнейших действий не требуется. Американские канонерские лодки на Мальте никогда не могут быть перемещены в другую дружественную гавань или зону военно-морского патрулирования.

Если американские фрегаты перемещаются в гавань, в которой находятся вражеские корабли (Триполи, Алжир, Танжер или Тунис), начинается **морское сражение**. Подробнее в разделе Морское сражение. Если активна карта американского события *Штурм Триполи*, см. раздел Штурм Триполи.

Если американские фрегаты перемещаются в гавань, в которой нет вражеских кораблей, но в городе есть триполитанская пехота (Дерна и Бенгази, а в очень редких случаях - Триполи), начинается **обстрел**. Подробнее см. в разделе Обстрел.

Если американский игрок перемещает фрегаты, чтобы обстрелять триполитанский город или вступить в бой с триполитанским или союзным флотом в гавани, любые канонерские лодки с Мальты также могут быть перемещены (и не учитываются при подсчете количества перемещаемых фрегатов). Если американские фрегаты перемещаются в несколько локаций, канонерские лодки могут быть распределены по желанию американского игрока.

МОРСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Морское сражение происходит, когда американские корабли входят в гавань, в которой находятся вражеские корабли. Двумя исключениями являются гавань Гибралтара (где американские фрегаты и триполитанские корсары мирно сосуществуют под бдительным присмотром британцев) или если активна карта американского события - *Демонстрация силы* или *Дань оплачена* (где текст предписывает убрать Алжирских, марокканских или тунисских корсаров). Американские канонерские лодки с Мальты могут вступить в сражение в гавани.

Морское сражение также происходит, если активна карта события Триполи - *Триполи атакует* и есть американские фрегаты в зоне военно-морского патрулирования Триполи. Шведские фрегаты в зоне морского патрулирования Триполи не принимают участия в морских сражениях. Кроме того, морское сражение происходит, если активна карта события Триполи - *Алжир / Марокко / Тунис объявляет войну* и есть американские фрегаты в соответствующей гавани, когда размещены три алжирских / марокканских / тунисских корсара. В любом из этих случаев американский игрок не является активным игроком и не может перемещать канонерские лодки, чтобы принять участие в морском сражении.

1. Игроки объявляют, будут ли разыграны какие-либо боевые карты. (*Мальчики Пребла* наготове для американцев, если битва идет в гавани, и *Пушки Триполи* для триполитанцев, если битва происходит в гавани Триполи, и американский игрок объявляет первым.)

2. Игроки бросают кубики. Каждый фрегат стреляет двумя кубиками, а каждая канонерка или корсар стреляют одним кубиком. Активный игрок (кто бы это не был) бросает первым и считает количество попаданий. Затем второй игрок бросает и считает количество попаданий.

3. Игроки распределяют попадания по своим флотам, начиная с активного игрока.

Каждая 6 на кубике - это попадание. Любой другой результат - это промах.

Канонерской лодке или корсару требуется одно попадание, чтобы быть потопленным, поэтому каждый успешный бросок топит канонерку или корсара. Затонувшие канонерские лодки и корсары возвращаются в Резерв.

Фрегату нужно два попадания, чтобы затонуть.

Если фрегату назначено одно попадание, он считается «поврежденным» и помещается на следующий год Трека хода года (если это 1806 год, то фрегат возвращается в Резерв и не считается потопленным). Если фрегату назначено два попадания, фрегат потоплен. Затонувшие триполитанские фрегаты возвращаются в Резерв, но триполитанский игрок собирает потопленные американские фрегаты - и, если это четвертый потопленный американский фрегат, игра немедленно заканчивается победой Триполитании.

4. Все уцелевшие американские канонерские лодки и неповрежденные фрегаты перемещаются на Мальту. Если морское сражение произошло в зоне морского патрулирования Триполи, уцелевшие триполитанские корсары и неповрежденные фрегаты возвращаются в гавань Триполи.

ОБСТРЕЛ

Морской обстрел происходит, когда американские корабли входят в гавань, в которой нет вражеских кораблей, но в городе есть триполитанская пехота. В основном это происходит в городах (портах) Дерна и Бенгази, но в редких случаях может происходить в Триполи.

Обстрел с моря длится один раунд. **Каждый фрегат бросает два кубика, а каждая канонерка бросает один кубик.** Каждая 6 - это попадание. Любой другой результат - это промах. При каждом попадании триполитанская пехота уничтожается и возвращается в Резерв. При уничтожении всей пехоты в городе, город по-прежнему контролируется Триполитанцами, пока армия Хамета не войдет в город. После обстрела все американские фрегаты и канонерские лодки перемещаются на Мальту.

НАЗЕМНЫЙ БОЙ

Наземный бой происходит, когда американский игрок перемещает армию Хамета в Дерну, Бенгази или Триполи, **или** если американский игрок играет *Штурм Триполи* и атакует Триполи с помощью только трех пехотинцев морской пехоты из *Отправить морскую пехоту*. **В отличие от морского сражения, наземный бой длится до тех пор, пока не будет уничтожен один отряд.**

1. Американский игрок может использовать любые фрегаты и канонерские лодки, присоединившиеся к атаке. После обстрела фрегаты и канонерские лодки перемещаются на Мальту.

2. Игроки объявляют, будут ли разыграны какие-либо боевые карты, начиная с американского игрока (*Лейтенант О'Бэннон возглавляет атаку, Морские снайперы*, и, если битва происходит в Триполи, *Отправить морскую пехоту* для американцев и *Наемники дезертируют* для триполитанцев.).

3. Каждый игрок бросает кубики, начиная с американского игрока. Каждый пехотный отряд бросает один кубик. Каждая 6 - это попадание. Любой другой результат - это промах.

4. Игроки распределяют попадания по своим войскам. У американского игрока есть выбор: убрать арабский отряд или морских пехотинцев с каждым нанесенным ударом. Уничтоженные юниты удаляются в Резерв.

5. Проверьте, не был ли уничтожен один отряд. Если нет, повторите шаги 3 и 4. Если *триполитанские силы* в городе были уничтожены, то американцы захватили город. Если захвачен город Триполи, то игрок-американец немедленно побеждает в игре. Если *американские войска* в городе были уничтожены, игрок-триполитанец немедленно побеждает в игре. Если **обе силы** уничтожены в одном броске, это считается победой Триполи.

ШТУРМ ТРИПОЛИ

Штурм Триполи представляет собой уникальное морское сражение, за которым следует наземный бой. **В отличие от обычного морского сражения, это морское сражение ведется до тех пор, пока не будет уничтожен один флот.**

В конце каждого раунда сражения триполитанский игрок забирает затонувшие американские фрегаты, а все остальные затонувшие корабли отправляются в Резерв. Поврежденные фрегаты переворачиваются на бок, показывая, что они получили одно попадание, но продолжают бросать два кубика в сражении. Если во время сражения будет потоплен четвертый американский фрегат, игрок-триполитанец немедленно побеждает в игре. Если оба флота остаются, морское сражение продолжается до тех пор, пока один флот не будет уничтожен.

Если американский игрок выигрывает морское сражение, все поврежденные американские фрегаты убираются в Резерв. Любые уцелевшие американские канонерские лодки и неповрежденные фрегаты могут нанести один выстрел по наземным силам Триполи. Затем американский флот перебрасывается на Мальту. Затем начинается наземный бой (и можно разыгрывать карты наземного боя).

ПИРАТСКИЕ РЕЙДЫ

Пиратский рейд происходит, когда игрок из Триполи сбрасывает карту, чтобы совершить рейд с корсарами из гавани Триполи, играет определенный рейд *Алжирские / Марокканские / Тунисские корсары*, чтобы совершить рейд с корсарами из Алжира / Танжера / Туниса, или играет *Юсуф Караманлы* за рейд с корсарами из гавани Триполи и из всех союзных гаваней, в которых есть алжирские / марокканские / тунисские корсары. Если совершается рейд из нескольких гаваней по карте *Юсуф Караманлы*, триполитанский игрок определяет порядок выполнения каждого рейда.

1. Если в зоне морского патрулирования за пределами гавани совершающих рейд корсаров находятся американские и / или шведские фрегаты, американский игрок делает проверку на перехват. Американский игрок объявляет, будет ли разыграна боевая карта (*Лейтенант Стеретт отправляется в погоню*, что приносит пользу только американским, но не шведским фрегатам). Американский игрок бросает **по два кубика за каждый американский фрегат и каждый шведский фрегат.** Каждая 6 - это попадание, и соответственно корсар потоплен. Затонувшие корсары убираются в Резерв.

2. Триполитанский игрок объявляет, будут ли разыграны какие-либо боевые карты (*Американские сигнальные книги за бортом* и, если рейд из Триполи, *Удачная охота*), а затем перемещает выживших корсаров в открытое море. **Каждый корсар бросает один кубик и захватывает торговое судно при выпадении 5 или 6.** Триполитанский игрок получает **Золотую Монету** за каждое захваченное торговое судно. (Обратите внимание, что торговые корабли не представлены на доске реальными фигурами.) Триполитанский игрок также может сыграть *Торговое судно переоборудовано*, если хотя бы одно торговое судно было захвачено.

3. Корсары возвращаются в свой порт приписки (гавань). Американский игрок не может сделать проверку на перехват по возвращении корсаров домой.

Если активная карта триполитанского события - *Мурад Рейс прорывается*, то после проверки на перехват пиратского рейда не будет. Уцелевшие корсары перемещаются в гавань Триполи. Только фрегаты в зоне военно-морского патрулирования Гибралтара делают проверку на перехват. Любые фрегаты в зоне военно-морского патрулирования Триполи также не делают проверку на перехват.

ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ

Как **американский игрок**, первые годы войны могут быть очень разочаровывающими, особенно если вы вытащите несколько карт наземных боевых действий. Ваша цель в первые годы - попытаться ограничить пиратство триполитанских игроков и пополнить свой флот. И если вам удастся несколько раз обстрелять Дерну, морпехи позже скажут вам спасибо. Имейте в виду, что карту *Армия Хамета создана* можно сыграть в 1804 году, но для этого нужен американский фрегат в Александрии. Хотя вы снова увидите все свои сброшенные карты после перетасовки, постарайтесь удержать карту *Генерал Итон атакует Дерну*, чтобы её можно было разыграть в 1804 году. У вас есть несколько очень мощных карт, в частности *Демонстрация силы* и *Константинополь требует дань*, которые могут быть извлечены из стопки сброса при помощи карты *Бейнбридж добывает информацию*.

Как **игрок-триполитанец**, ваш приоритет - получить как можно больше золота, прежде чем американский флот сокрушит вас. В какой-то момент игры вам нужно будет оценить, сможете ли вы реально получить двенадцать золотых или нет. В противном случае вы можете начать подготовку защиты. В последние два года игры помните о требованиях к американскому игроку сыграть *Договор о мире и дружбе*. Также имейте в виду, что некоторые из ваших карт могут быть более опасными, чем настоящие карты. *Пушки Триполи* могут нанести серьезный урон американскому флоту, атакующему Триполи, но как только эта карта разыграна, у американского игрока появляется гораздо больше гибкости, чтобы атаковать вас. И не забудьте про карту *Американские сигнальные книги за бортом* - эта карта может нарушить прекрасно продуманные планы американцев.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО И ИГРА НА ТУРНИРЕ

Для опытных игроков играйте со скрытой стопкой сброса. Когда игрок разыгрывает карту как события, покажите карту и либо удалите ее из игры (основные или уникальные события), либо поместите ее лицом вниз в стопку сброса (обычное событие). Если карта сбрасывается для совершения действия, при достижении восьмикарточного лимита рук или по свойству карты *Американские сигнальные книги за бортом*, делайте это всегда лицом вниз в стопку сброса. Игроки не могут просматривать свои стопки сброса или стопки сброса оппонента, за исключением случаев, когда активная карта американского события - это *Бейнбридж добывает информацию*.

Игра со скрытой стопкой сброса значительно увеличивает туман войны и делает игру более стратегической. Но будьте очень осторожны и держите колоду и стопку сброса отдельно.

В турнирной игре мы рекомендуем играть со скрытой стопкой сброса, а также присуждать очки, чтобы помочь ранжировать игроков с одинаковым рекордом побед / поражений.

Триполитанский игрок получает три очка за каждый потопленный американский фрегат и одно очко за каждую золотую монету. Американский игрок получает на тридцать очков меньше, чем у триполитанского игрока. У выигравшего игрока может быть меньше очков, чем у проигравшего. Это называется «победой с низким показателем».

ПРАВИЛА СОЛО ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К СОЛО ИГРЕ

В соло игре *Берега Триполи* игрок берет на себя роль Соединенных Штатов и играет против Триполитанского бота (далее именуемого Т-ботом). Подготовка к игре за Американцев точно такая же, хотя игрок может захотеть сесть с южной стороны карты. Американский игрок размещает три американских фрегата в гавани Гибралтара, по фрегату на каждой из ячеек 1802, 1803 и 1804 годов Трека хода года. Американский игрок берет три «основные карты» и кладет их лицом вверх, а затем перемешивает оставшиеся двадцать четыре карты, чтобы создать колоду.

Расстановка сил Т-бота немного отличается от игры с двумя игроками. Т-бот размещает двух корсаров в гавани Гибралтара и пять корсаров в гавани Триполи. Т-бот размещает четыре пехоты в городе Триполи, четыре пехоты в городе Бенгази и четыре пехоты в городе Дерна.

Т-бот устанавливает два ряда карт. Первый ряд карт - это «линия карт событий». Т-бот выкладывает следующие карты в указанном порядке: *Мурад Рейс прорывается*, *Константинополь отправляет помощь*, *Юсуф Караманды* и *Швеция платит дань*. Это конец линии карт событий. Затем, на небольшом расстоянии выкладывает карты *Проверка на Пять корсаров* и *Рейд или Постройка*. Второй ряд карт - это «линия боевых карт». Т-бот раскладывает шесть боевых карт в любом порядке, хотя рекомендуемый порядок следующий: *Удачная охота*, *Торговое судно переоборудовано*, *Неизвестные воды*, *Наёмники дезертируют*, *Американские сигнальные книги за бортом* и *Пушки Триполи*.

Т-бот берет оставшиеся восемнадцать карт (включая карту *Второй шторм*) и перемешивает её, чтобы создать колоду.

СОЛО ИГРА

Американский игрок тянет карты и по очереди играет, как будто играет с человеком-противником. Т-бот в свою очередь принимает следующее решение.

Т-бот последовательно проверяет каждую карту в линии карт событий, чтобы убедиться, что требования для карты выполнены. Если требование было выполнено, Т-бот разыгрывает эту карту в свой ход. Если требование не выполнено, Т-бот переходит к следующей карте. Если ни одна из карт событий из линии карт событий не может быть разыграна, Т-бот выполняет *Проверку на пять корсар* - если в гавани Триполи есть по крайней мере пять корсаров, пиратский Т-бот совершает рейд, не сбрасывая карту. Если у Т-бота нет пяти или более корсаров в гавани Триполи, то Т-бот берет карту из колоды и проверяет требования на карте.

Т-бот никогда не перетасовывает стопку сброса. Если Колода Т-бота закончилась и Т-боту нужно взять карту, то он выполняет действие карты *Рейд или Постройка*, не сбрасывая карту.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО СТРАТЕГИИ Т-БОТ

В морском бою 1801–1804 годов и зимой 1805 года, или если активная карта американского события - *Штурм Триполи*, Т-бот распределяет первое попадание по своему фрегату, а второе попадание по второму фрегату, если он доступен. Затем Т-бот распределяет попадания по своим корсарам и топит фрегат только тогда, когда нет другого выбора.

В 1805 или 1806 (кроме зимы 1805) Т-бот сначала распределяет попадания по своим корсарам и затем топит фрегат, когда нет другого выбора.

ТРЕБОВАНИЯ КАРТ СОЛО ИГРЫ

КАРТЫ СОБЫТИЙ Т-ВОТ

Мурад Рейс прорывается: играйте, если в зоне военно-морского патрулирования Гибралтара нет фрегатов, ИЛИ если сейчас зима 1801 года.

Константинополь отправляет помощь: играйте, если Дерна была захвачена армией Хамета.

Юсуф Караманлы: В 1801–1804 годах играйте, если активны два союзника - Алжир, Марокко или Тунис (в их гавани есть корсары). В 1805–1806 гг. Играйте, если активен один союзник.

Швеция платит дань: Играйте, если сейчас 1803.

Алжир / Марокко / Тунис объявляют войну: Играйте немедленно.

Филадельфия садится на мель: Если в зоне военно-морского патрулирования Триполи есть фрегат, играйте немедленно. В противном случае добавьте в конец линии карт событий и возьмите ещё одну карту.

Шторм и второй шторм: если есть зона военно-морского патрулирования с как минимум двумя американскими фрегатами, играйте немедленно. В противном случае добавьте в конец линии карт событий и возьмите ещё одну карту.

Триполи приобретает корсаров: если в Резерве есть хотя бы два триполитанских корсара, играйте немедленно. В противном случае добавьте в конец линии карт событий и возьмите ещё одну карту.

Штурм Триполи: если в зоне военно-морского патрулирования Триполи находится ровно один американский фрегат и есть возможность бросить минимум пять кубиков за триполитанские корабли (корсары считаются за один, фрегаты считаются за два), играйте немедленно. В противном случае сбросьте, чтобы выполнить действие *Рейд или Постройка*.

Войска в Триполи: Играйте немедленно.

Войска в Бенгази: Если Бенгази контролируется Триполи, играйте немедленно. В противном случае сбросьте, чтобы выполнить действие *Рейд или Постройка*.

Войска в Дерне: Если Дерна контролируется Триполи, играйте немедленно. В противном случае сбросьте, чтобы выполнить действие *Рейд или Постройка*.

У США заканчиваются припасы: если в зоне военно-морского патрулирования Триполи находится ровно два американских фрегата, играйте немедленно. В противном случае сбросьте, чтобы выполнить действие *Рейд или Постройка*.

Рейд алжирских / марокканских / тунисских корсаров: сбросьте, чтобы совершить *Рейд или Постройка*. Обратите внимание, что Т-бот может совершать рейд, например, с алжирскими корсарами, сбросив *Рейд тунисских корсаров* в пользу *Рейд или Постройка*.

БОЕВЫЕ КАРТЫ Т-ВОТ

Удачная охота: Примените в первом рейде триполитанских пиратов.

Торговое судно переоборудовано: примените в первом успешном рейде триполитанских пиратов.

Неизведанные воды: играйте, если активная карта события Т-бота – *Филадельфия садится на мель*.

Наемники дезертируют: играйте, если активная карта американского события – *Генерал Итон атакует Дерну*.

Американские сигнальные книги за бортом: примените в первом рейде триполитанских пиратов в 1805 или 1806 годах.

Пушки Триполи: примените в любой атаке на Триполи в 1805 или 1806 году, кроме зимы 1805 года (если только активная карта американского события не является *Штурм Триполи*). Всегда играйте, если активная карта американского события – *Штурм Триполи*.