Шакал Архипелаг



Правила

- 2–4 игрока
- От 6 лет
- Партия 40–60 минут
- Объясняется за 5 минут

- ☑ Хочется повторить
- ☑ Для искушённых игроков
- ☑ Развивает интеллект

Навигация

Об игре 3
Состав 4
Подготовка 5
Ход игры 6
Как ходить пиратом без монеты 7
Как ходить пиратом с монетой 8
Как плавать пиратом 10
Как плавать кораблём 11
Конец игры и победа 12
Способности пиратов 12
Следующие острова 14
Игра двое на двое 15
Сложные ситуации в игре 16
Острова архипелага 18

Об игре

Вы управляете кораблём и командуете тремя храбрыми пиратами. Вам предстоит исследовать острова, полные тайн и сокровищ.

Каждый ход вы двигаете одного пирата по острову или корабль вокруг острова. Остров состоит из клеток. Вы ставите пирата на клетку и переворачиваете её: под каждой вас ждёт приключение или клад.

Игра закончится, когда весь остров будет разведан и все найденные золотые монеты окажутся на кораблях. Победит тот, кто притащит на свой корабль больше всего монет.



Состав

- **55 клеток с приключениями** — из них вы будете собирать острова.



- **4 клетки кораблей** — на них ваши пираты будут плавать вокруг острова.



- **12 пиратов** — всего 4 пиратские команды — по 3 пирата в каждой.



- **16 монет**, которые вашим пиратам надо перетащить с острова на корабль.



- **9 карт способностей**, которые вы можете получить, если соберёте хотя бы 3 монеты на острове.



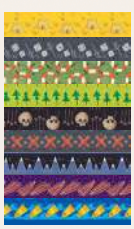
- **4 бутылки с посланиями**, которые помогут выпутаться из неприятностей.



- **Фишка миссионера**, который может стать вашим помощником.



- **Наклейки** для обозначения способностей пиратов.



- **Шестигранный кубик**, чтобы выбирать путь на перекрёстке.



- **Правила**, которые вы сейчас читаете.

- **Памятка** со значением клеток и кратким содержанием хода.



Подготовка

1. Раздайте всем по три пирата одного цвета и клетку с кораблём такого же цвета.

2. Возьмите все клетки с цифрой 1 в углу — это будущий первый остров. Переверните их рубашкой вверх.

3. Из них выберите случайным образом и уберите в коробку четыре клетки с серой рубашкой (это горы), три клетки с зелёной рубашкой (это лес), две клетки с жёлтой рубашкой (это пляж).

4. Соберите остров, как на рисунке, не переворачивая клетки: всё, что вы встретите, должно быть сюрпризом.

5. Расставьте свои корабли, как на рисунке, и поставьте на них пиратов.

6. Возле острова положите стопку монет, бутылок и кубик. Всё остальное, что лежит в коробке, пока не понадобится.



Начинайте играть, заглядывая в правила!

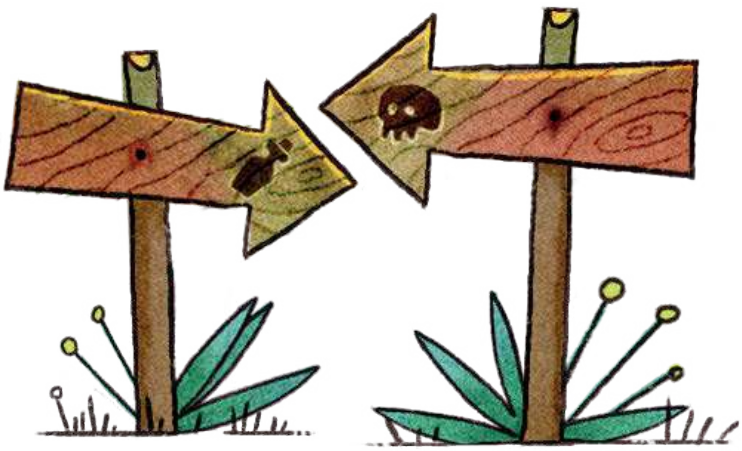
Ход игры

Первым ходит самый младший капитан. После него все ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход вы двигаете своего пирата на одну клетку по острову или корабль вокруг острова. Когда наступаете на закрытую клетку (то есть она лежит рубашкой вверх), то переворачиваете её и читаете описание приключения в памятке. Выполняете, что написано, и на этом ваш ход заканчивается.

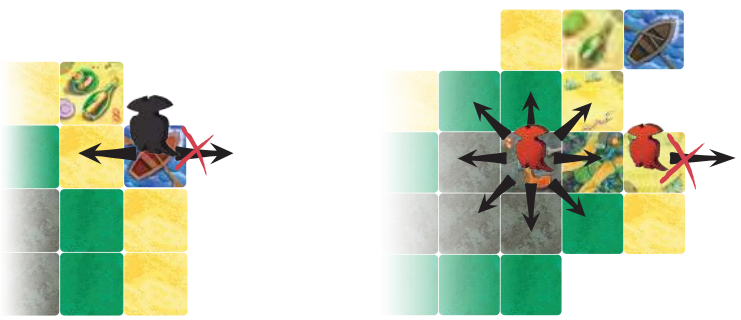
Ваша задача — найти клетки с монетами и перетащить как можно больше монет на свой корабль.

Игра заканчивается, когда на острове не останется ни одной монеты. Победит самая богатая пиратская команда.



Как ходить пиратом без монеты

Двигайте любого своего пирата по острову на одну клетку в любую сторону. Помните, что пират не умеет прыгать с корабля и суши в воду.



Если клетка закрыта — переверните её и прочитайте в памятке, что с вами приключается.

Если на клетке чужой пират, то вы его побили: он сразу улетает на свой корабль (без всех вещей, если он их нёс). Пиратов было несколько? Они улетают все.



После этого передайте ход игроку слева.

Как ходить пиратом с монетой

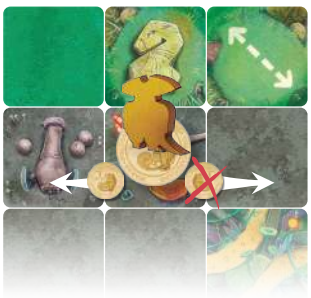
Как только вы найдёте клад, постарайтесь перетащить на свой корабль как можно больше монет. Чтобы перенести монету, просто передвиньте своего пирата с одной монетой на соседнюю открытую клетку. Когда пират с монетой заходит на корабль, возьмите монету и положите перед собой. Теперь её не отнять. Монеты на острове может забрать любой пират.

Для пиратов, которые несут монету, правила хода такие:

- Можно нести только одну монету на одном пирате.



- Можно ходить только по открытым клеткам.



- Чтобы побить пирата, нужно оставить все вещи на предыдущей клетке и идти к пирату с пустыми руками.



- Если вас побили и вы отправляетесь на корабль, то монета остаётся на клетке, где вы стояли.



- Если вы оказываетесь в воде, то теряете монету навсегда: уберите её в коробку.

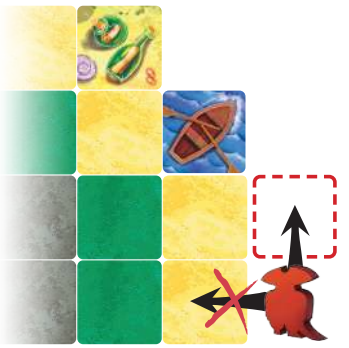
После этого передайте ход игроку слева.

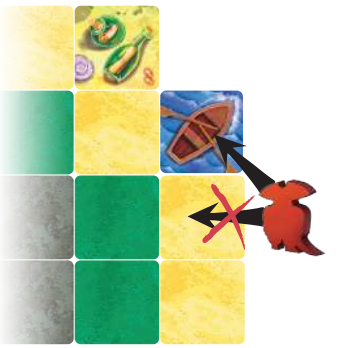


Как плавать пиратом

Если вы оказались в воде, вам нужно доплыть до своего корабля. За ход вы можете проплыть одну клетку вдоль берега. Выбираться на сушу из воды пират не умеет.

Постарайтесь не попасть под чужой корабль, иначе пират выбывает из игры.





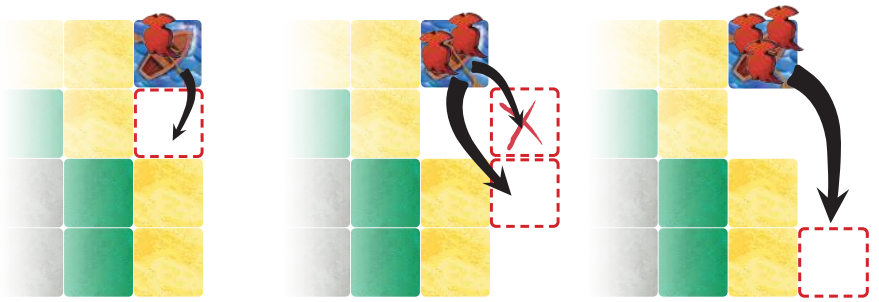


Как плавать кораблём

Вместо того чтобы ходить пиратом по острову, вы можете сделать ход кораблём. Для этого нужно, чтобы на корабле стоял хотя бы один пират.

Передвиньте корабль вдоль острова на столько клеток, сколько пиратов стоит на корабле, или меньше.

- Корабль передвигается вместе с пиратами.



- Если по пути попадётся ваш пират, улетевший в воду, то он встаёт на корабль.
- Если это чужой пират, то вы его давите: пират насовсем выбывает из игры.
- Если на пути чужой корабль, перешагните через него.



После этого передайте ход игроку слева.

Конец игры и победа

Когда все клетки открыты и на острове не осталось монет, посчитайте свои монеты. Победит тот, кто собрал больше всех!

Теперь вы умеете играть по базовым правилам и можете собирать и исследовать новые острова — подробнее в разделе «Следующие острова» на странице 14.

Между островами можно прокачивать своих пиратов — подробнее в следующем разделе.

Ещё вы можете попробовать режим игры двое на двое — подробнее на странице 15.

Способности пиратов

Чтобы получить особую способность для своих пиратов, вы должны набрать хотя бы три монеты после острова.

1. Возьмите три карты со способностями (на рубашке карт написано, к какому острову они относятся). Положите лицом вверх на стол.







2. Победитель острова первым выбирает одну любую способность: берёт карту и кладёт рядом с собой.

3. За ним выбирает тот, кто занял второе место по монетам, затем тот, кто третье. Если ничья, то бросьте кубик: карту берёт тот, у кого выпало большее значение.

4. Если остались лишние способности, верните их в коробку.

5. Каждой способности соответствует наклейка. Найдите свою на листе с наклейками и приклейте её на пирата. Теперь способность с вашим пиратом навсегда.



Важно:

- Брать способность необязательно.
- Нельзя менять способность во время партии.
- Способности получают только три игрока, даже если четверо игроков накопили три монеты или больше.
- Если текст способности противоречит правилам, то важнее текст способности.



Следующие острова

Чтобы отправиться на следующий остров:

1. Выберите остров — второй или третий. Для второго острова возьмите все клетки от первого и второго островов. Для третьего — от первого, второго и третьего.

2. Перемешайте клетки рубашкой вверх.

3. Уберите четыре случайные клетки гор, три леса и два пляжа за первый остров и по одной случайной клетке гор, леса и пляжа за каждый следующий добавленный остров.

4. Соберите остров, как на страницах 18–19.

Например, вы хотите собрать четвёртый остров. Для этого вам нужно перемешать клетки от первого, второго, третьего и четвёртого островов. Теперь уберите семь случайных гор, шесть лесов и пять пляжей. И, наконец, выложите четвёртый остров по схеме.

Опытные капитаны могут собирать любые острова из любых клеток.

В игре с детьми младше восьми лет можно заранее убрать из игры сложные для них клетки.

5. Соберите с игроков монеты и бутылки и выложите их рядом с островом.

6. Возьмите трёх пиратов одного цвета и корабль того же цвета. Вы можете играть теми же пиратами, что раньше: их способности будут действовать на каждом острове.

7. Поставьте корабль и пиратов рядом с любой клеткой острова.

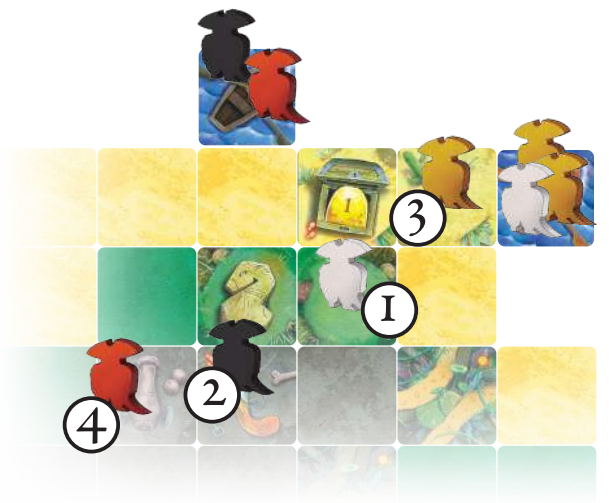
Начинайте играть!

Игра двое на двое

При игре двое на двое добавляется несколько изменений:

- Союзники могут стоять на одной клетке и заходить на дружественные корабли, в том числе носить на них монеты.
- Можно доставать союзников из ям.
- Если пирата побил соперник, пират улетает именно на свой корабль.
- Пираты союзника не могут двигать ваш корабль. Они не добавляют ему скорости.

При игре двое на двое после вас всегда должен ходить игрок чужой команды. Это значит, что сначала ходит первый игрок из первой команды, затем первый игрок из второй команды, потом второй игрок из первой команды и, наконец, второй игрок из второй команды и так далее. Пример порядка хода показан на картинке ниже:

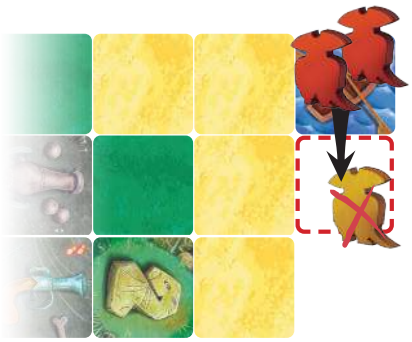


В конце игры подсчитывается награбленное сообща золото.

Сложные ситуации в игре

Пират выбывает из игры, когда:

- Он сталкивается с вражеским кораблём в воде.



- Его побил в воде чужой пират.



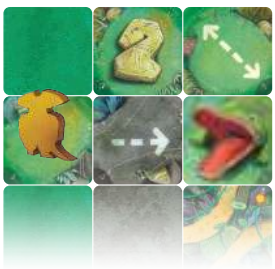
- Он попадает на клетку с людоедом.



- Он застревает на одном месте и не может двигаться куда-либо дальше. Например, между двумя смотрящими друг на друга стрелками.



Или когда стрелка отправляет пирата на крокодила либо в крепость с чужаком, и пират не может вернуться обратно.



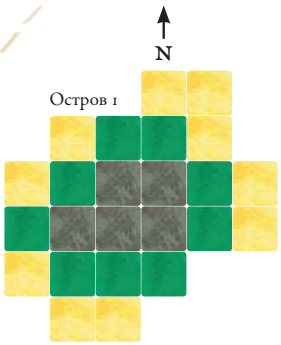


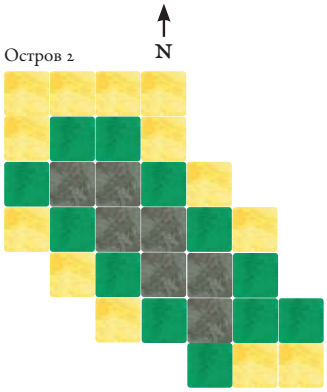
Если выбывший пират нёс монету, то монета остаётся на той же клетке, где пират начинал ход.

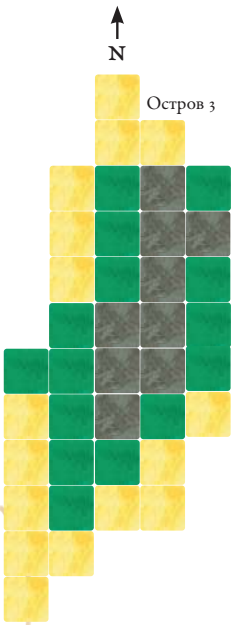
Вернуть пирата в игру можно через клетку святилища. Подробнее — в описании клетки в памятке.

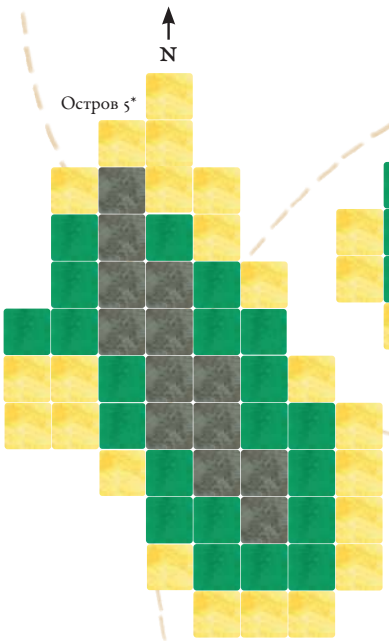


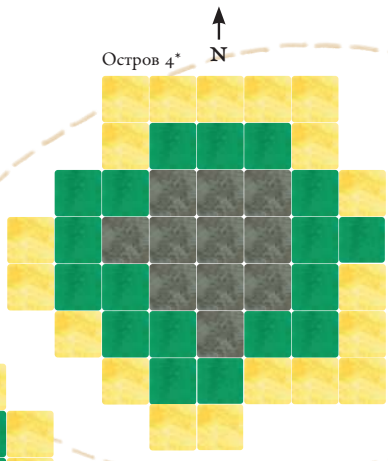
Острова архипелага

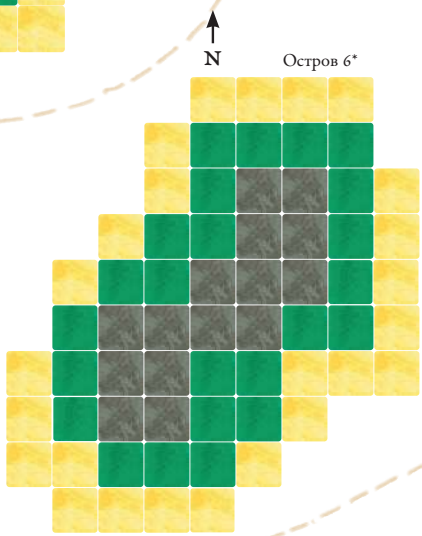




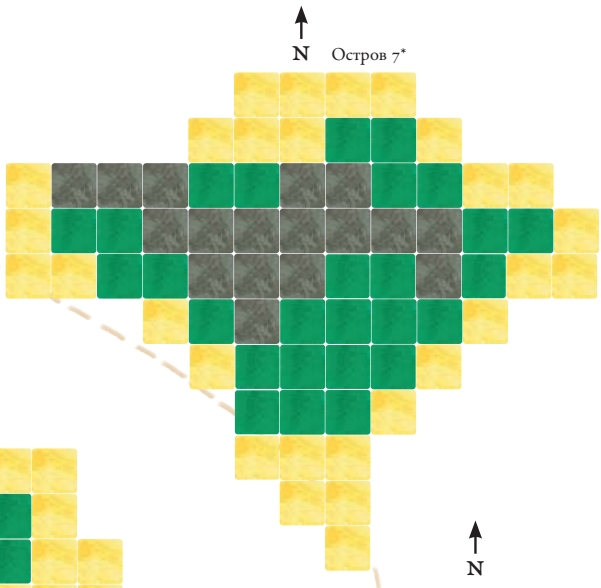


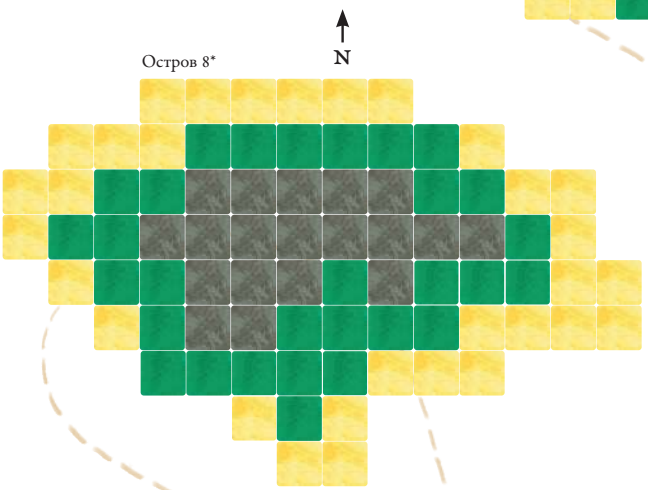


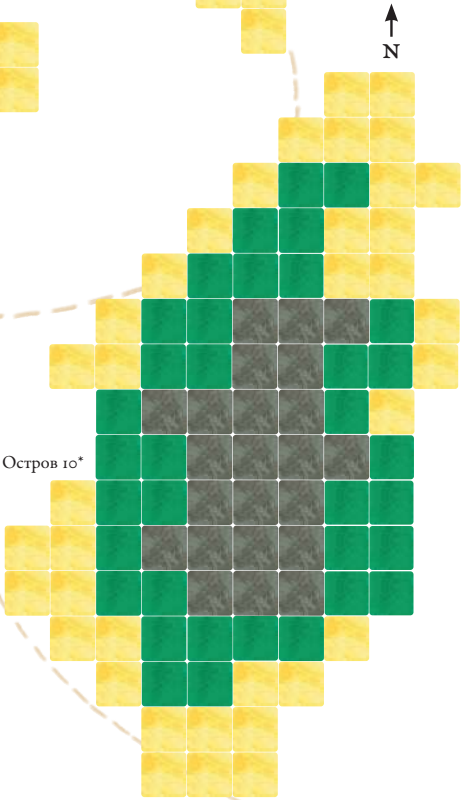


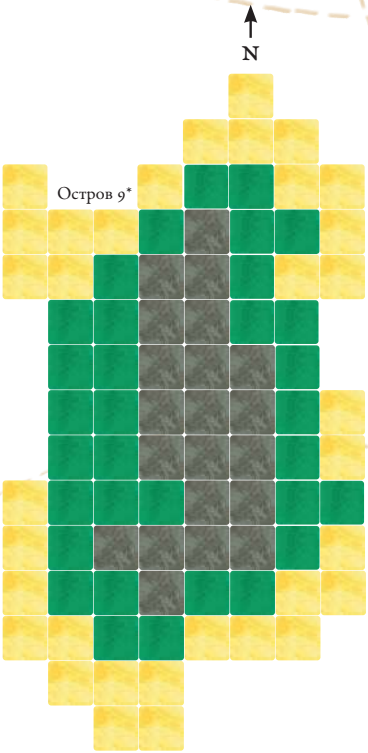


*Для островов 4–10 понадобятся дополнения.









*Для островов 4–10 понадобятся дополнения.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Пиратство

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалованье побуждают моряка заниматься пиратством, поскольку оно даёт шанс быстро разбогатеть. Пират может покориться власти в случае опасности расплаты, а также накопив немалые сокровища; но как только угроза минует или закончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

Образ жизни пиратов

Во главе пиратской команды — капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле грозит неприятностями. Пират живёт по судовому уставу. Держа руку на абордажной сабле, он клянётся, что будет его соблюдать.



Автор Д. Кибкало.
Художники: К. Критцева, Т. Майфат.
Разработка: А. Половцева, М. Половцев, Д. Чупикин.
Вёрстка: С. Смуров, О. Карпова.
Текст А. Давыдова.
Корректор К. Ларина.
© ООО «Магеллан Производство», 2016.
111033, Россия, г. Москва, ул. Золоторожский Вал,
д. 11, стр. 9, этаж 2, комн. 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

МОСИГРА
mosigra.ru

Magellan
mglan.ru