



ПРАВИЛА ИГРЫ

Свистать всех наверх! На горизонте «Весёлый Роджер», и пираты вот вот полезут на abordаж. Но есть и хорошие вести: вы — как раз один из этих пиратов, и набег обещает быть щедрым на добычу.

«Карта сокровищ» — настольная игра на хитрость, deduction и удачу, и карта сокровищ в ней не одна, а сразу 60. Палите из пушек, бейтесь с кракенами и собирайте трофеи. Главное — не увлекаться. Проявите излишнюю жадность — и все ваши сокровища достанутся корсарам конкурентам.

Состав игры

60 карт трофеев

На картах изображены 10 разных трофеев. Каждый трофей присутствует в 6 экземплярах, у каждого экземпляра своя ценность — от 2 до 7.

Исключение: «Русалки», их ценность от 4 до 9.



17 карт персонажей

На картах изображены пираты и описаны их способности.



4 карты-памятки

Правила игры



Подготовка к игре

1. Стопка сброса

Отложите карты трофеев с самой низкой ценностью (это 9 карт ценностью «2» и 1 «русалка» ценностью «4»). Перемешайте эти карты и сложите лицевой стороной вниз. Это стопка сброса. Смотреть сброшенные карты нельзя. Единственный способ взаимодействия со сбросом — применение свойств трофеев (см. «Свойства трофеев» на стр. 7–10).

2. Колода

Составьте из оставшихся 50 карт трофеев колоду, перемешайте и положите на стол лицевой стороной вниз. Оставьте место между колодой и стопкой сброса для игровой зоны.

3. Карты персонажей

Если вы играете впервые, уберите карты персонажей обратно в коробку. Сначала вы должны хорошенько изучить игру и свойства трофеев.

Перемешайте карты персонажей и раздайте по 2 карты каждому игроку. Игроки оставляют по 1 карте на свой выбор, после чего все невыбранные карты персонажей убираются в коробку — они вам не понадобятся. Выбранные карты дают игрокам постоянные свойства, которые действуют в течение всей игры. Зачитайте описание свойства выбранного вами персонажа другим игрокам.

4. Финальный штрих

Каждый игрок получает по карте-памятке. Первым игроком становится тот, кто последним читал книгу или смотрел фильм про пиратов. Ход передаётся по часовой стрелке.

Ход игры

Берите карту

Берите верхнюю карту из колоды и кладите лицевой стороной вверх в игровую зону.

Главное правило

Всякий раз, когда вы кладёте карту в игровую зону (из колоды, стопки сброса или тайника одного из игроков), вы обязаны применить её свойство. Исключения — «ключ» и «сундук», их свойства применяются во время грабежа.

Тяните ещё, если не страшно!

Если хотите, вы можете взять следующую карту из колоды и положить в игровую зону.

- Если трофей новой карты совпадает с любым трофеем, уже лежащим в игровой зоне, ваш рейд за трофеями провален. Все карты из игровой зоны перемещаются в стопку сброса (включая трофей, из за которого провалился рейд). При провале рейда свойство последней карты трофея (той, которая привела к провалу) не применяется. Провалив рейд, вы тут же заканчиваете ход.
- Если трофей новой карты не совпадает ни с одним из трофеев, лежащих в игровой зоне, вы выкладываете эту карту в игровую зону и применяете её свойство. Вы можете продолжать брать новые карты из колоды, пока ваш рейд не закончится провалом или грабежом.



Гребёж

Вместо того чтобы брать новую карту из колоды, вы можете закончить рейд грабежом. В этом случае вы перемещаете все карты из игровой зоны к себе в тайник (у каждого игрока тайник свой). Карты в тайнике раскладываются по виду трофеев лицевой стороной вверх. Если вы награбите хотя бы по 1 трофею каждого вида, в вашем тайнике будет 10 стопок трофеев. Карты каждой стопки в тайнике размещаются друг поверх друга со смещением. Снизу стопки лежит карта с наименьшей ценностью, сверху — с наибольшей. Ваши стопки награбленных трофеев и ценность карт каждой стопки должны быть видны всем игрокам.



Конец игры

Игрок, взявший последнюю карту из колоды, заканчивает ход либо провалом, либо грабежом. После этого игра заканчивается. В любой момент игры участники могут считать, сколько карт остаётся в колоде.



Победитель

Игроки подсчитывают суммарную ценность верхних (самых ценных) карт в каждой стопке трофеев у себя в тайнике. Побеждает тот, у кого эта суммарная ценность больше.



Ничья

В случае ничьей победителем становится претендент, у которого в тайнике больше всего карт. Если и здесь ничья, претенденты делят победу.

Свойства трофеев

Якорь

Когда рейд провален, все карты, выложенные до «якоря», перемещаются к вам в тайник. Пример: в игровой зоне две карты — «русалка» и «пушка». Елена выкладывает в неё «якорь», а затем решает открыть новую карту из колоды. Ей оказывается ещё одна «русалка» — рейд провален. Первая «русалка» и «пушка» переходят в тайник Елены. «Якорь» и вторая «русалка» сбрасываются.



Крюк

Выберите верхнюю карту любой стопки трофеев в своём тайнике и положите в игровую зону с обязательным применением её свойства. Вы обязаны это сделать, даже если в вашем тайнике всего одна карта и она приведёт к провалу рейда. Если ваш рейд заканчивается провалом, вы не получаете обратно карту, выложенную в игровую зону из тайника, — она сбрасывается со всеми остальными. Если в вашем тайнике нет карт, свойство «крюка» не применяется.



Пушка

Положите в стопку сброса верхнюю карту любой стопки трофеев в одном из чужих тайников. Если в чужих тайниках нет карт, свойство «Пушки» не применяется.





Ключ и сундук

Положив в свой тайник из игровой зоны «сундук» и «ключ», вы дополнительно кладёте в тайник столько случайных карт из стопки сброса, сколько положили в тайник во время этого грабежа.

Пример: Григорий решает закончить рейд грабежом. В игровой зоне 5 карт, среди которых есть «сундук» и «ключ». Положив 5 карт из игровой зоны в тайник, он перемешивает стопку сброса, берёт из неё 5 карт и тоже перекладывает их в тайник. Всего за этот рейд он награбил 10 карт.



Свиток

Перемешайте стопку сброса и раскройте из неё 3 карты. Вы обязаны положить одну из них в игровую зону, даже если это приведёт к провалу рейда. Если в стопке сброса нет ни одной карты, свойство «свитка» не применяется. Если в стопке сброса меньше 3 карт, открывайте все, которые есть.



Хрустальный шар

Раскройте верхнюю карту колоды. Можете переложить её в игровую зону или оставить наверху колоды. Если «хрустальный шар» — последняя карта в колоде, его свойство не применяется.

Пример: Елена кладёт в игровую зону «хрустальный шар» и тут же раскрывает верхнюю карту колоды: там «свиток». Она может либо выложить эту карту в игровую зону (после чего применить свойство «свитка»), либо положить её обратно наверх колоды, перевернув лицевой стороной вниз, и закончить рейд грабежом.

Сабля

Выберите верхнюю карту любой стопки трофеев в одном из чужих тайников и положите её в игровую зону с обязательным применением её свойства. Вы можете выбрать только трофей того вида, которого нет в вашем тайнике, даже если это приведёт к провалу рейда.



Пример: в тайнике Григория лежат стопки «якорей», «крюков» и «пушек», а в тайнике его соперницы Елены — «якоря», «крюки», «пушки» и «кракены». Григорий выкладывает в игровую зону «саблю» и должен положить туда же карту из чужого тайника. Он не может положить ни «якорь», ни «крюк», ни «пушку» — остаётся только «кракен».

Русалка

У этого трофея нет свойства, зато его ценность выше, чем у других трофеев: 4–9 вместо 2–7.



Кракен

Вы обязаны выложить в игровую зону ещё 2 дополнительные карты с обязательным применением их свойств, и только после этого у вас появится возможность закончить рейд грабежом.

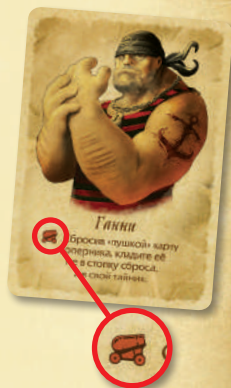


Первую дополнительную карту берите из колоды. Если там «крюк», «сабля» или «свиток», то вторую карту кладите в игровую зону согласно свойству первой (из своего тайника, чужого тайника или из сброса соответственно). Если же первой картой оказался не «крюк», не «сабля» и не «свиток», то вторую карту тоже берите из колоды.

Пример: Елене из колоды достаётся «кракен», и она не может совершить грабёж, пока не выложит в игровую зону ещё 2 карты. Первую она берёт из колоды — это «крюк». Согласно свойству «крюка», она должна выложить в игровую зону карту из своего тайника. Елена выкладывает «русалку», и эта «русалка» идёт в счёт двух карт, выложенных по свойству «кракена». Только теперь она может остановиться и совершить грабёж.

Персонажи

Персонаж даёт игроку постоянное свойство. Каждое свойство влияет на какой-то определённый трофей (исключение — карта «Мадам Марго»). В описании свойств сначала указан значок трофея, на который влияет указанное свойство. Например, если изображена «пушка», то свойство персонажа влияет на свойство «пушек».



Вариант игры для большой компании

«Карта сокровищ» рассчитана на 2–4 участников. Если вы хотите сыграть партию на 5–8 участников, смешайте вместе 2 копии игры. В начале партии в стопке сброса будет 20 карт, а в колоде — 100 карт. Карты персонажей тоже объединяются и смешиваются, а каждый игрок, как обычно, получает по 2 карты. Игра проходит по обычным правилам.

Создатели игры

Разработчики игры: Дерек Пакстон, Лео Ли, Крис Брэй

Продюсер: Райан Бранс

Художник: Лео Ли

Графический дизайн: Эллисон Личфилд

Правила игры: Дэниел Петерсон, Николь Болан

Игру тестировали: Адам Дрю, Лондон Малмроз,
Дэниел Бенсон, Джордон Филд, Сет Хайатт и Лео Уайлд.

maydaygames.com

© 2014 Mayday Games



MAYDAY GAMES

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

