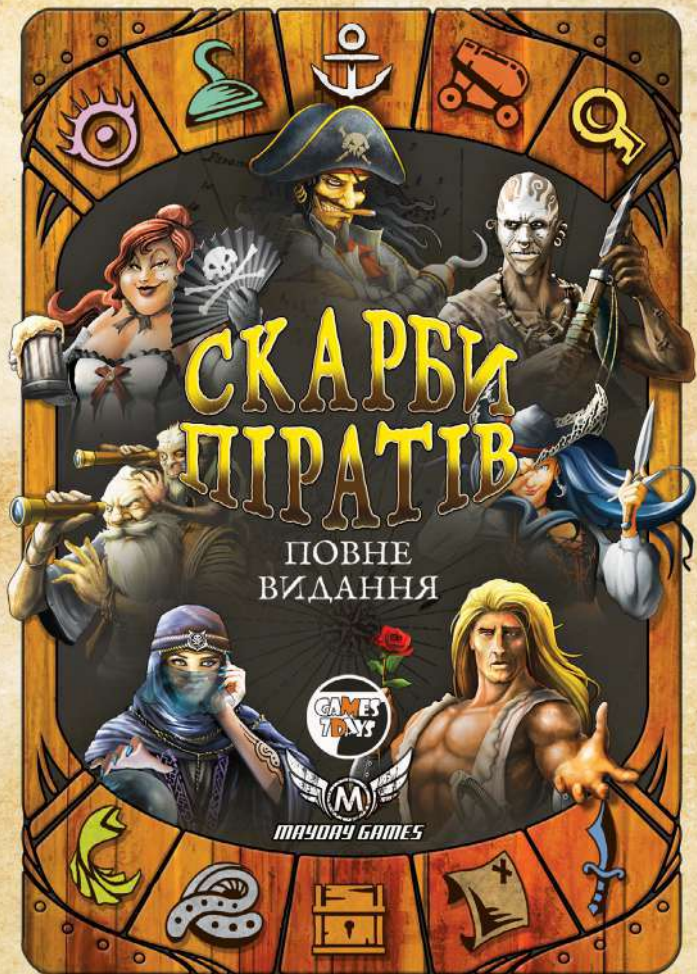




СКАРБИ ПІРАТІВ

ПОВНЕ ВИДАННЯ

У грі «Скарби піратів» ви випробовуєте удачу в ролі пірата, який намагається зібрати найбільшу здобич. Та ось у чому підступ: станеш занадто жадібним — і можеш втратити все!

Гру «Скарби піратів» розраховано на 2—4 піратів, і вона триває

близько 10—15 хвилин. Ви по черзі тягнете картки, намагаючись зібрати найбільше здобичі, яку подано десятима мастями по шість карток на кожну. Поки ви витягуватимете картки різних мастей, ваші скарби примножуватимуться, але якщо ви витягнете дві картки однієї масті, доведеться скинути награбоване, і ваш хід закінчиться. Чи всміхнеться нам доля, друзяко?

ВМІСТ ГРИ:

- 1 правила.
 - 60 карток здобичі:
- картки здобичі поділяються на десять різних мастей. У кожній масті є шість карток вартістю 2—7, за винятком русалок, вартість яких варіюється від 4 до 9.

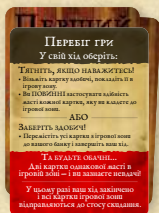




- 17 карток здібностей піратів:
на цих картках зображено
пірата і коштовний камінь,
який відповідає певній
особливості пірата (більше про
них див. на стор. 9–11).



- 6 карток варіантів гри:
використовують для
модифікації гри або зміни
способу перемоги гравців.



- 4 картки перебігу гри.
- 4 картки-пам'ятки
здібностей мастей.



- 3 картки варіанту гри
«Здібність русалки»:
мають позначку  в кутку.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:



1. Основна зона в центрі складається з трьох частин:

1а. Щоб створити *стос скидання*, візьміть 60 карток здобичі та приберіть картки найменшого значення «2» з кожної масті та картку «4» з масті «русалка» і перемішайте ці картки разом. Розмістіть їх горілиць з одного боку *основної зони*.

1б. Щоб створити *колоду добору*, візьміть 50 карток здобичі, що залишилися, перетасуйте їх і покладіть долілиць на протилежний бік *основної зони*.

1в. *Ігрова зона* — це порожня ділянка між *колодою добору* і *стосом скидання*, куди розігрують картки здобичі. Тут має бути достатньо місця для розміщення 10 карток.

2. Зона перед кожним гравцем має назву «*Банк*». Визначте зону, в якій може поміститися 10 стосів карток кожної масті, — так звані *стоси мастей*. Саме сюди потрапляє здобич, що гравці зібрали за кожен хід.

3. Візьміть кількість *карток передігу гри* (одна з них мусить мати на сорочці напис «Перший гравець»), що відповідає кількості гравців, і перетасуйте їх текстом догори. Роздайте по одній картці кожному гравцеві текстом догори, а потім всі одночасно переверніть свої картки, щоб визначити гравця, який розпочинає гру.

ПЕРЕБІГ ГРИ:

Тягніть картку.

У свій хід візьміть верхню картку *колоди добору* і покладіть її горілиць у *ігрову зону*.

Найважливіше правило:

щоразу, коли ви викладаєте картку в *ігрову зону*, чи то з *колоди добору*, *стосу скидання*, чи з *банку* будь-якого гравця, ви **ПОВИННІ** застосувати здібність масті. Винятки становлять картки ключа і картки скрині. Здібності їхніх мастей активуються, коли ви забираєте ці картки.

Тягніть ще, якщо хочете ризикнути!

Ви можете взяти ще одну картку. Проте, якщо масть цієї картки буде така сама, як і в будь-якої іншої картки, що перебуває в *ігровій зоні*, ви зазнаєте невдачі. Якщо це відбулося, покладіть усі картки в *ігровій зоні* до *стосу скидання*, включно з картокою, що спричинила це. Адже невдача відбувається до того, як картку буде розміщено в *ігровій зоні*. Отже, ви не активуєте здібність масті картки, що спричинила це. Коли ви зазнаєте невдачі, то ви не забираєте жодних карток, і ваш хід закінчується. Якщо масть взятої картки відрізнятиметься від мастей всіх карток, які перебувають в *ігровій зоні*, додайте цю картку в *ігрову зону* і застосуйте здібність її мастей. Ви можете продовжувати брати картки, поки ви не зазнаєте невдачі або не заберете здобич.



Невдача!



ПЕРЕБІГ ГРИ, ПРОДОВЖЕННЯ:

Заберіть здобич і покладіть у банк.

Замість того, щоб взяти наступну картку, ви можете забрати здобич. Якщо ви вирішили зробити це, перемістіть усі картки з *ігрової зони* до вашого *банку*. У кожного гравця є свій *банк*, окремий від *банків* інших гравців. Розділіть картки в вашому *банку* за мастю. Якщо ви зібрали принаймні по одній картці кожної масті, у вашому *банку* має бути десять стосів мастей. Картки у ваших стосах мастей має бути розташовано в низхідному порядку, сімки зверху і двійки знизу. Стоси мастей доступні усім гравцям: кожен може подивитися картки у будь-якому вашому стосі масті.

Кінець ходу.

Хід гравця закінчується, коли він або зазнає невдачі, або забирає здобич. Коли хід гравця закінчено, ходить наступний гравець ліворуч.

Кінець гри.

Той, хто взяв останню картку з *колоди добору*, закінчує свій хід як зазвичай, або забравши здобич, або зазнавши невдачі. Після цього гра закінчується. Гравці можуть подивитися, скільки карток залишилося у *колоді добору* в будь-який час.

Визначення переможця.

Ви отримуєте очки за картку кожної масті з найбільшим значенням. Підсумуйте значення верхніх карток кожного стосу у вашому *банку*, щоб визначити загальну суму очок. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю очок.

Нічия.

У разі нічиєї претенденти на перемогу підраховують кількість карток у своїх *банках*. Гравець із найбільшою кількістю карток у *банку* стає переможцем. Якщо нічия все ще зберігається, перемагають обидва гравці.

ЗДІБНОСТІ МАСТЕЙ:



Якір.

Зберігає усі картки, які ви виклали до якоря, навіть якщо ви зазнали невдачі.

Приклад: Марія має дві картки в *ігровій зоні*, це русалка і гармата. Вона витягує якір, а потім витягує іншу русалку і зазнає невдачі. Вона кладе першу русалку і гармату у свій *банк*, а якір і другу русалку кладе до *стосу скидання*.



Гак.

Виберіть верхню картку будь-якого *стосу масті* у вашому *банку* і покладіть її до *ігрової зони*. Ви **ПОВИННІ** розіграти картку з одного з ваших *стосів масті*, навіть якщо це єдина доступна картка і вона змусить вас зазнати невдачі. Якщо ваш хід закінчується невдачею, ви не можете забрати вашу картку, яку поклали до *ігрової зони* за допомогою гака. Її потрібно скинути, як і решту карток. Якщо у вашому *банку* не залишилося карток, цю здібність не застосовують.



Гармата.

Візьміть верхню картку *стосу масті* з *банку* будь-якого іншого гравця і покладіть її до *стосу скидання*. Якщо у *банку* жодного суперника немає карток, цю здібність не застосовують.



Ключ і скриня.

Якщо і ключ, і скриня перебувають в *ігровій зоні*, коли ви забираєте здобич, візьміть стільки додаткових карток зі *стосу скидання*, скільки забрали з *ігрової зони*.

Приклад: Євген вирішує забрати здобич і має п'ять карток в *ігровій зоні*. Дві з них — це ключ і скриня. Після того, як він поклав п'ять карток з *ігрової зони* до свого банку, Євген перемішує *стос скидання* і забирає звідти п'ять додаткових карток у свій банк.



Мапа.

Перемішайте *стос скидання* і відкрийте три картки з нього. Ви повинні покласти одну з цих карток до *ігрової зони*, навіть якщо це спричинить невдачу, а інші повернути до *стосу скидання*. Якщо ви витягли мапу, а у *стосі скидання* більше немає карток, цю здібність не застосовують. Якщо у *стосі скидання* менш ніж три картки, візьміть ті картки, що залишилися.



Оракул.

Подивіться верхню картку *колоди добору*.
Приклад: Марія кладе картку «оракул» до *ігрової зони* і перевертає верхню картку *колоди добору*. Вона може або покласти відкриту картку до *ігрової зони*, або перевернути її, залишивши зверху *колоди добору*, і забрати здобич. Якщо оракул є останньою картокою *колоди добору*, цю здібність не застосовують.



Шабля.

Вкрадіть верхню картку стосу масті будь-якого суперника і покладіть її до *ігрової зони*. Ви мусите вибрати стос суперника, масті якого немає у вашому *банку*, навіть якщо це змусить вас зазнати невдачі.

Приклад: Євген витягує шаблю. У *банку* Євгена є стоси якоря, гака і гармати. Тому він не може вкрати картку зі стосів якоря, гака чи гармати, які належать Марії.



Кракен.

Змушує вас покласти дві додаткові картки в *ігрову зону* перед тим, як зможете забрати здобич. Ви берете одну за одною дві картки з *колоди добору*, якщо першою карткою не буде гак, шабля або мапа. Якщо ви витягли картку однієї з цих мастей, вам потрібно покласти до *ігрової зони* іншу додаткову картку, згідно зі здібністю цих карток. Ефект кракена зараховується в обох випадках, оскільки ви поклали до *ігрової зони* щонайменше дві додаткові картки.



Русалка.

Ця масть не має здібності, яку потрібно застосовувати, проте картки русалки мають значення 4—9, а не 2—7.

ЗДІБНОСТІ ПІРАТІВ:

Здібності піратів додають гравцям потужні спеціальні особливості, які діють протягом гри. Усі здібності ви мусите активувати, якщо це можливо. На початку гри роздайте всім гравцям по дві картки здібностей піратів. Кожен гравець обирає одну картку і залишає її собі, а іншу картку кладе до коробки.



Казанова, русалка.

Замість додавання до *ігрової зони*, русалки відразу потрапляють у ваш *банк*. Якщо було витягнуто кракена і ви витягли русалку, то її не зараховують як одну з двох додаткових карток для застосування ефекту кракена, тому що русалка опинилася в *банку* в обхід *ігрової зони*.



Золота луска, русалка.

Русалки приносять п'ять додаткових очок.



Крадій, ключ і скриня.

Замість того, щоби брати бонусні картки зі *стосу скидання*, візьміть їх з *банку* одного суперника. Ви можете взяти потрібну кількість лише в одного суперника, а не у двох або більше гравців. Якщо в *банку* обраного суперника менше карток, аніж потрібно, візьміть всі картки з його *банку*. Не беріть картки, яких не вистачає, зі *стосу скидання*.



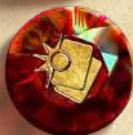
Мисливець на золото, ключ і скриня.

Візьміть вдвічі більше бонусних карток зі *стосу скидання*, коли забираєте здобич з ключем і скринєю.



Штурман, мапа.

Замість того, щоб обирати з трьох відкритих карток *стосу скидання* одну картку, візьміть з нього одну будь-яку картку.



Гарматник, гармата.

Замість того, щоб скидати верхню картку *стосу масті*, скиньте весь *стос*.



Сміттяр, гармата.

Покладіть картку, скинуту за допомогою вашої гармати, в свій *банк*, замість того, щоб класти її до *стосу скидання*.



Провидиця, оракул.

Відкрийте три картки замість однієї. Ви не можете змінювати порядок відкритих карток.



Майстриня клинка, шабля.

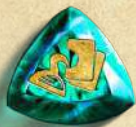
Вкрадіть верхню картку будь-якого *стосу масті*, навіть якщо він є у вашому *банку*.



Скнара, гак.

Коли ви викладаєте гак у *ігрову зону*, правило невдачі не поширюється на гак і на відповідну додаткову картку.

Приклад: маючи гармату в *ігровій зоні*, Марія витягає гак і додає русалку. Потім вона витягує гармату, яка спричиняє невдачу. Марія кладе в свій *банк* гак і русалку, але скидає дві гармати як зазвичай.



Капітанський гак, гак.

Ви musíte покласти дві картки з вашого банку до ігрової зони замість однієї.



Тиха гавань, якір.

Правило невдачі не діє на картку якоря і на наступні дві картки, які ви взяли після нього. Якщо після якоря одна чи дві картки спричинили невдачу, ви не забираєте картку, що спричинила це (тому що картку, яка спричиняє невдачу, не кладуть до ігрової зони).



Рибалка, кракен.

Замість додавання до ігрової зони, кракени відразу потрапляють у ваш банк і не змушують брати дві додаткові картки.



Володар чудовиськ, кракен.

Коли суперники витягають кракена, вони muszą витягувати чотири додаткові картки замість двох.



Осічка, гармата.

Кожен ваш суперник, який витягне гармату, muszą взяти верхню картку стосу масті зі свого банку і покласти її до стосу скидання.



Парирування, шабля.

Суперники muszą забирати кракена, коли розігрують ефект шаблі. Якщо вкрасти картку кракена неможливо, скиньте шаблю без застосування її ефекту.



Ящик Деві Джонса.

Ви забираєте картки супротивника до свого *банку*, коли він зазнає невдачі. У грі на 3—4 гравці оберіть одного супротивника на початку партії. Ваша здібність буде спрямована лише на нього.

ВАРІАНТ ГРИ «ЗДІБНІСТЬ РУСАЛКИ»:

Щоб зіграти у «Скарби піратів», використовуючи здібність масті русалки, приберіть картки здобичі зі значенням 8 і 9. Додайте картки русалки зі значенням 2 і 3 до карток здобичі. Додайте до карток здібностей піратів картку «Сирена». Підготовка відбувається як зазвичай. Перебіг гри точно такий самий за винятком того, що тепер у русалки є здібність масті.



Здібність масті русалки.

Повторіть ефект вже зіграної картки. Коли ви кладете русалку в *ігрову зону*, оберіть одну картку із попередньо зіграних у *ігровій зоні*, перемістіть цю картку праворуч від русалки і застосуйте здібність масті обраної картки.

Приклад: Марія витягла русалку і застосовує здібність масті русалки. В *ігровій зоні* є якір і гармата; отже, Марія може вибрати будь-яку з цих карток. Вона обирає гармату. Вона переміщує картку гармати праворуч від русалки, застосовує здібність масті гармати і скидає одну з карток у *банк* одного зі своїх суперників. Якщо б Марія обрала замість гармати якір, вона б перемістила якір праворуч від русалки, щоби правило невдачі не діяло на русалку і гармату.

Сирена, русалка:

Коли ваш суперник витягує русалку, ви негайно кладете у свій *банк* картку, яку він обрав за допомогою здібності русалки. Здібність пірата «Сирена» застосовується до того, як буде застосовано здібність масті обраної картки.

Приклад: Євген обрав картку здібності пірата «Сирена». Марія витягує русалку і обирає шаблю. Євген негайно кладе шаблю до свого *банку*, і Марія не може застосувати здібність масті шаблі.



Коли ви граєте зі здібністю масті русалки, здібність пірата «Казанова» змінюється.

Казанова, русалка.

Коли ви кладете русалку в *ігрову зону*, негайно покладіть у свій *банк* картку, яку було обрано за допомогою здібності масті русалки. Таким чином ви не застосовуєте здібність обраної картки, оскільки її поклали в *банк*, а не в *ігрову зону*.

Якір.

Якщо ви маєте здібність пірата «Сирена» або «Казанова» і забираєте якір з *ігрової зони*, то картки, які якір захищав від правила невдачі, будуть так само захищені, навіть коли якір буде покладено в *банк*.

ВАРІАНТ ГРИ «ПІРАТСЬКА ВЕЧІРКА»

«Скарби піратів» — це напружена гра на вдачу для 2—4 гравців. Якщо ви хочете грати з 5—8 гравцями, візьміть ще один примірник цієї гри і перемішайте його картки з вашими картками. На початку гри ви матимете 20 карток у *стосі скидання* та 100 карток у *колоді добору*. Змішайте всі картки здібностей піратів, але роздайте кожному гравцеві лише по дві з них. Гра відбувається як зазвичай. Дякуємо, що граєте у «Скарби піратів» від Mayday Games.

ПРИМІТКА ВІД MAYDAY GAMES:

Компанія Mayday Games дуже тісно співпрацювала зі Stardock Enterprises, аби відтворити оригінальну цифрову карткову гру. Гравці, знайомі з цифровими версіями, зауважать, що в ігровому процесі є певні незначні відмінності. У фізичній версії «Скарби піратів» гравці можуть спричинити невдачу діями, виконаними під час розігрування здібностей таких мастей, як мапа, шабля або гак.

На сайті MaydayGames.com ви знайдете офіційні варіанти Stardock Entertainment, використані в цифрових версіях «Скарби піратів».

maydaygames.com/dead-mans-draw.html

www.deadmansdrawgame.com

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Продюсер: Раян Брунс

Автор гри: Дерек Пакстон, Лео Лі, Кріс Брей

Ілюстратор: Лео Лі

Графічні дизайнери: Еллісон Літчфілд, Бенджамін Шульман

Правила: Деніел Петерсон, Пола Хайатт

Тестувальники: Адам Дрю, Лондон Малмроуз, Деніел

Бенсон, Джордон Філд, Сет Хайатт і Лео Вайлд.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ:

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова



Ексклюзивний дистриб'ютор на території

України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»

WWW.GAMES7DAYS.COM

м. Дніпро, вул. Маршала Маліновського, 22, 57

Правила за посиланням:



© 2023 Mayday Games, Inc.

Всі права захищено.

www.maydaygames.com



www.stardock.com