

Тортуга 1667

Tortuga 1667 (2017)

Правила игры для 2-9 игроков

Карибское море, 1667-й годы. Вы с дружками-пиратами решаете напасть на испанский корабль и забрать с него все сундуки с сокровищами. Конечно, будет справедливо, если всё достанется только вам и вашим соплеменникам, а недовольных чужестранцев можно высадить на скалистый остров. Но что это? Бывшие друзья наставили на вас свои пистолеты. Никому нельзя верить...

Состав игры

- 24 карты действий
- 32 карты голосований
- 9 карт ролей
- 8 жетонов сокровищ
- 9 жетонов персонажей
- 9 маркеров персонажей
- 1 поле
- правила

Суть игры

Пираты принадлежат двум соперничающим командам – британской и французской, а при нечётном числе игроков к ним добавляется один голландец. Каждый игрок начинает игру на одном из двух пиратских кораблей – "Летучем голландце" или "Весёлом Роджере", но все члены экипажа каждого корабля не обязательно принадлежат к одной команде. По ходу игры игроки голосуют за то, чтобы атаковать испанский корабль, устраивать драку на острове или путём бунта смещать капитана со своего поста. Кроме того, в игре происходят разные события. Как только появляется испанская эскадра, игра немедленно заканчивается, и команда, набравшая наибольшее количество сокровищ, становится победителем. В игре с нечётным числом игроков голландец побеждает в случае ничьей по количеству имеющихся у двух команд сокровищ.

Подготовка к игре

Положите поле в центре стола.

Возьмите карты ролей по числу игроков – половина французы, половина британцы. При нечётном числе игроков к ним добавляется голландец. Перемешайте их и раздайте каждому игроку по одной, рубашкой вверх. Игроки могут смотреть свою карту роли в любое время, но не должны показывать её другим игрокам.

Перемешайте карты голосования и раздайте каждому игроку по 3 карты, рубашкой вверх. Игроки могут смотреть свои карты голосования в любое время, но не должны показывать их другим игрокам. Оставшиеся карты образуют колоду.

Из карт событий отложите карты, на которых есть звёздочка *. Выберите 3 из них – случайно или по соглашению игроков – которые будут участвовать в игре. При игре 2-3 игроков также удалите из игры карты "Альбатрос", и не используйте карты "Обман" и "Морская болезнь". Отложите в сторону карту "Испанская эскадра" и создайте из отобранных карт колоду. Положите её на карту "Испанская эскадра". Возьмите верхние 5 карт колоды и положите их в один ряд, рядом с полем, рубашкой вверх.

Каждый игрок выбирает себе персонажа и берёт соответствующие жетон и маркер. Маркеры игроков перемешиваются и в случайном порядке выставляются, по одному, поочерёдно, на корабли "Летучий голландец" и "Весёлый Роджер", начиная с капитана.

Поместите на испанский корабль 4 жетона сокровищ, и по 1 жетону во французской и британской частях острова Тортуга. Каждый капитан получает по 1 жетону сокровищ и кладёт его в один из трюмов своего корабля – французский или британский. Игроки делают свои ходы по очереди, по часовой стрелке, начиная с капитана "Весёлого Роджера".

Ход игры

Маркеры игроков перемещаются по игровому полю. Игрок, чей маркер на каком-то корабле стоит впереди всех, считается его капитаном. За ним стоит первый помощник. Последний пират корабля также считается юнгой (это может быть и капитан, и первый помощник, если на корабле всего 1 или 2 пирата). Новые пираты, попадающие на корабль, всегда добавляются в конец очереди. На корабле не может быть более 5 пиратов. Пират, стоящий в начале очереди на острове, считается его губернатором. В свой ход игрок выполняет одно из действий, перечисленных на памятке (2 действия, если играет 2 игрока). Перед выполнением действия игрок сначала обязан его назвать. Игрок может выполнять как действие, доступное для всех игроков, так и действие, связанное с его статусом на корабле (капитан, помощник, юнга) или острове (губернатор).

Действия

Все игроки

- Посмотреть 2 карты событий. Игрок, тайно от всех, смотрит любые 2 карты событий, лежащих на столе в ряду из 5 карт.
- Открыть 1 карту событий. Игрок открывает 1 карту событий из ряда и выполняет указанное на ней действие. На место этой карты кладётся новая карта из колоды событий, рубашкой вверх.
- Указать на 2 карты событий, чтобы другой игрок открыл одну из них. Вторая карта событий, которую не выбрал указанный игрок, остаётся закрытой. На место открытой карты кладётся новая карта из колоды событий, рубашкой вверх.
- Сесть в шлюпку или сойти с неё. Если маркер игрока находится на корабле или на острове, он перемещается на соседнюю шлюпку. Если на шлюпке – на соседний корабль или на остров, и становится в конец очереди.

Капитаны

- Атака (голосование). Успешная атака позволяет кораблю забрать 1 сокровище с испанского корабля, а если сокровищ на нём не осталось – с другого пиратского корабля.
- Высадить матроса на Тортугу. Игрок выбирает другого пирата, находящегося на том же корабле.

Первые помощники

- Бунт (голосование). Если бунт успешен, капитан высаживается на остров.

Юнги

- Переместить 1 сокровище на корабле в другой трюм. Юнга перемещает сокровище на своём корабле.

Правитель Тортуги

- Драка (голосование). По результатам драки 2 сокровища, находящиеся на острове, перемещаются в его соответствующие области.

Голосование

Когда объявляется действие с голосованием, в нём участвуют только пираты, находящиеся на соответствующем корабле или острове. Каждый такой игрок выбирает одну из своих карт голосования и добавляет её в общую стопку, рубашкой вверх. В стопку

дополнительно добавляется верхняя карта из колоды голосования. Стопка перемешивается и карты открываются. После выполнения результата голосования участвовавшие в нём карты перемешиваются и кладутся под низ колоды голосования. Игроки, потратившие карты, берут из колоды новые карты.

Атака. 1 карта с водой тушит 1 карту с факелом. Для атаки нужны хотя бы 1 действующий факел и 1 пушка. Если атака успешна, капитан корабля забирает и кладёт в любой трюм своего корабля 1 сокровище с испанского корабля, а если сокровищ на нём не осталось – с другого пиратского корабля.

Драка. Если игроки показали большее количество одного из флагов – французского или британского, – то оба сокровища острова перемещаются в такую же область. В случае ничьей в каждую область помещается по 1 сокровищу.

Бунт. Если игроки показали больше черепов, чем штурвалов, то капитана корабля высаживают на остров, а все пираты на корабле перемещаются на 1 позицию вперёд, и капитаном становится первый помощник капитана. Во всех остальных случаях ничего не происходит.

Тортуга. Пират, высаживаемый на остров, становится в конец очереди. Если пират уже находится на острове, он перемещается в конец очереди и сбрасывает одну свою случайную карту голосования, которая кладётся под низ колоды. В результате нескольких таких действий игрок может остаться вообще без карт для голосования.

Шлюпка. Если в шлюпке уже находится пират, добавлять в неё другого пирата нельзя.

Завершение игры

Когда колода карт событий заканчивается, и на столе остаются только 5 карт событий, они перемешиваются и выкладываются в ряд снова. Как только открывается карта "Испанская эскадра", игра немедленно заканчивается, команда, набравшая наибольшее количество сокровищ, становится **победителем**. В игре с нечётным числом игроков голландец побеждает в случае ничьей по количеству имеющихся у двух команд сокровищ.

Если в игре чётное число игроков, то в случае ничьей карта "Испанская эскадра" удаляется из игры, а закрытые карты событий перемешиваются с картами событий из сброса. Из новой колоды выкладывается ряд из 5 карт и игра продолжается до момента, когда какая-то из команд не получит преимущество в числе имеющихся у неё сокровищ.

Варианты

Для более **длительной и хаотичной** игры вместо обычных 3 карт событий со звёздочками можно использовать 4.

Для более **короткой** игры после формирования колоды событий можно удалить из игры, не глядя, несколько её верхних карт, а также использовать таймер на 30 секунд для каждого хода игрока. Если за это время игрок не выполнил свой ход, вместо своего действия он открывает 2 карты событий.

Для более **сложной и стратегической** игры игроки играют с открытыми картами ролей.

Для **быстрой сумасшедшей** игры можно запретить использовать действие "Посмотреть 2 карты событий".

Для **простой** игры во время подготовки поместите 2 сокровища на Тортугу, как обычно, затем 3 сокровища в британский трюм "Летучего голландца" и 3 – во французский трюм "Весёлого Роджера". Игроки сами выбирают, где им начать (на каком корабле или острове). Капитанами кораблей становятся игроки, располагающиеся к ним ближе всего.