

АВТОР ИГРЫ:
АННИК ЛОБЕ

ЛЕГЕНДЫ ПИРАТОВ

8+

2-4
ИГРОКА

30
МИН.

ИГРА, ✦
КОТОРАЯ
МЕНЯЕТСЯ!

ПРАВИЛА ИГРЫ



В этой игре вы выступаете в роли капитана пиратского корабля. Вам предстоит бороздить моря в поисках сокровищ, которые нужно впоследствии закопать на острове, о котором известно только вам. Но не вы одни ищете удачи в этих беспокойных водах! Ваши соперники будут следовать за вами по пятам и пытаться атаковать вас, чтобы лишить вас ценных находок. Сможете ли вы избежать хитроумных ловушек и стать самым богатым пиратом семи морей?

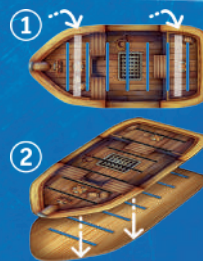
Подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле в центр стола. Перемешайте 65 тайлов лицом вниз и разложите их по клеткам игрового поля.
 - 2 Каждый игрок садится по свою сторону игрового поля.
 - 3 Каждый игрок берёт карту-памятку и кладёт её перед собой.
 - 4 Перемешайте карты островов и раздайте по одной каждому игроку в случайном порядке. Каждый игрок смотрит на свою карту острова, на которой указано, какой остров ему принадлежит, затем кладёт её на стол перед собой лицом вниз. Игроки могут в любой момент посмотреть на свою карту острова. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку.
 - 5 Каждый игрок берёт себе одну палубу и ставит её на стол перед собой.
 - 6 Перед вашей первой игрой вставьте все фишки игроков в пластиковые подставки. Каждый игрок берёт себе фишку игрока и ставит её на начальную клетку (указанную стрелкой) на его стороне поля, а затем берёт тайл с этой клетки и вставляет его в специальное отверстие на своей палубе, не показывая другим игрокам. Лишние фишки игроков уберите обратно в коробку.
- Особое правило: по желанию игроки могут начинать игру с любой крайней клетки с их стороны поля.
- 7 Игрок, который последним путешествовал по воде, начинает игру.

Компоненты

- 4 палубы (подставки для тайлов)
- 4 фишки игроков (в форме кораблей)
- 4 пластиковые подставки для фишек игроков
- 65 тайлов
- 1 игровое поле
- 4 карты островов
- 4 карты-памятки
- 1 карта сокровищ
- 14 конвертов (с дополнительными компонентами)

Перед вашей первой игрой соберите палубы кораблей. Для этого соедините две детали с помощью специальных стикеров. Детали должны быть склеены ровно по форме.



Ход игры

Право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход можно выполнить до 3 любых действий:

- 1 Исследовать
- 2 Передвинуться
- 3 Разгрузиться
- 4 Атаковать
- 5 Поменять свою карту острова
- 6 Сыграть специальный тайл

Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.



Описание действий

1. Исследовать

Переместите свою фишку на одну из 4 клеток, горизонтально или вертикально прилегающих к клетке, на которой находится ваша фишка. Затем возьмите тайл с этой клетки и поместите его на свою палубу. Если на вашей палубе не осталось свободного места, вы не можете выполнить это действие.

Примечания:

- Вы можете остаться на той же клетке, чтобы взять лежащий на ней тайл.
- Как только вы помещаете тайл на вашу палубу, вы не можете менять его расположение.

2. Передвинуться

Переместите свою фишку на расстояние до 2 клеток (вы не переворачиваете и не берёте тайлы в результате этого действия). Вы не можете перемещать свою фишку по диагонали!

Примечания:

- Фишки игроков могут проходить сквозь клетки, занятые другими игроками.
- На одной клетке может одновременно находиться несколько фишек игроков.

3. Разгрузиться

Клетки, вертикально или горизонтально прилегающие одной стороной к островам, называются прибрежными водами. Если ваша фишка находится на одной из 4 клеток, соседних с островом, вы можете переложить любое количество тайлов со своей палубы на соответствующий остров лицом вниз.



4. Атаковать

Сбросьте 1 пушку плюс по 1 пушке за каждую клетку, отделяющую вас от противника, затем возьмите 2 любых тайла с его палубы и поставьте их на свою палубу. Если у вас нет места для второго тайла, сбросьте его.

Примечание: тайлы сбрасываются в стопку сброса лицевой стороной вверх. Вы всегда можете просмотреть тайлы в стопке сброса.

Вы можете атаковать корабль, находящийся не на одной линии с вами.

Пример:

Чтобы атаковать красного игрока, белый игрок сбрасывает 3 пушки: одну пушку, чтобы инициировать атаку, и по одной пушке за каждую клетку, отделяющую его от красного игрока (например, 1 тайл с 2 пушками и 1 тайл с 1 пушкой).



(9 тайлов)

(3 тайла)



Примечания:

- Если для атаки вам нужно сбросить 1 пушку, а у вас есть только тайл с 2 пушками, вы не получаете обратно неиспользованную пушку.
- Вы можете атаковать противника, если он находится на одной клетке с вами или на соседней, сбросив одну пушку.
- Вы не можете атаковать одного и того же игрока больше 1 раза за свой ход.

5. Поменять карту острова

Сбросьте 4 пушки и поменяйтесь картами острова с игроком, чья фишка находится на одной клетке с вами.

6. Сыграть специальный тайл

В свой ход вы можете потратить действие, чтобы сыграть один из своих специальных тайлов. Сбросьте ваш тайл и выполните соответствующее действие.

Парус (специальный тайл)

Сбросьте специальный тайл паруса и передвиньте свою фишку по свободным клеткам, следуя пунктирной линии на игровом поле, пока вы не уткнётесь в клетку с тайлом (возьмите этот тайл и вставьте его в свою палубу). Вы можете остановиться раньше и не брать тайл.



Важно! Вы не можете сыграть специальный тайл паруса, если вы находитесь на центральной клетке поля.

В секретных конвертах вы сможете найти и другие специальные тайлы.

Конец игры

Игра заканчивается сразу, как только на игровом поле не осталось закрытых тайлов.

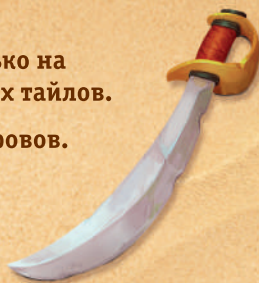
Игроки открывают свои карты островов.

Перейдите к подсчёту очков.

Подсчёт очков

Игроки забирают себе тайлы со своих островов, а также тайлы на своей палубе, и раскладывают их перед собой лицом вверх.

Подсчитайте свои очки в соответствии с тайлами перед вами. Игрок, набравший больше всего победных очков, выигрывает!



Сундуки

Каждый тайл с сундуком приносит от 1 до 3 очков в зависимости от того, сколько сундуков изображено на тайле.



(18 тайлов)



(6 тайлов)



(6 тайлов)

Проклятые идолы

За каждый тайл проклятого идола вы теряете от 1 до 3 очков в зависимости от того, что указано на тайле.



(3 тайла)



(2 тайла)



(1 тайл)

Попугай

Этот тайл позволяет вам сбросить один из ваших тайлов проклятого идола (на ваш выбор) в конце игры перед подсчётом очков.



(1 тайл)

Плюх

Эти тайлы не имеют особого предназначения (по крайней мере, пока). Они заполняют место на вашей палубе.



(12 тайлов)

Карта сокровищ

Победитель партии получает право стереть на карте сокровищ одну область на острове по своему выбору. Благодаря карте сокровищ вы будете открывать новые компоненты и дополнительные (продвинутые) правила игры, которые разнообразят игровой процесс.



Важно! На каждом острове нужно стирать области в порядке, заданном пунктирной линией, начиная из центра карты.

Если вы находите символ (A, J, *) с цифрой, вы можете открыть соответствующий конверт. Открыв конверт, достаньте из него всё содержимое, вклейте стикер (если есть) в буклет с правилами и внимательно прочитайте новые правила. С этого момента вы можете играть по этим правилам.

Если вы находите череп со скрещенными костями (☠), ничего не происходит. Однако как только вы собираете 6 черепов со скрещенными костями, вы можете открыть конверт с таким же символом и цифрой 6 (6☠).



Чтобы стереть область, рядом с которой изображён замок, нужно сначала найти ключ на одной из областей под скретч-слоем. Оба замка можно открыть одним ключом.

Автор игры: Анник Лобе

Иллюстраторы: Алексей Гришин, Александр Непогода, Даниил Проценко, Дуглас Джарлетти

Редактор: Полина Басалаева

Художественный руководитель: Анастасия Дурова

Дизайнер: Анна Медведева

Технолог: Юрий Хмелевской

Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru/

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.LifeStyleLtd.ru/authors.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



Примечание: вам необязательно играть со всеми продвинутыми правилами, вы можете игнорировать те правила, которые кажутся слишком сложными.

Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер





Вклейте сюда стикер



Вклейте сюда стикер



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль
Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов!
Подробности на сайте www.LifeStyleLtd.ru/authors.