

Пираты



ПРАВИЛА ИГРЫ

«Пираты» – настольная стратегическая игра. Игра позволит проявить свои умственные способности, стратегическое и логическое мышление. Динамический ход событий держит участников в напряжении до конца игры. Каждый игрок должен просчитывать свои действия на несколько ходов вперед. Все это позволит вам весело и азартно провести время.

Комплектация игры

Игровое поле	- 1 шт.;
Игровой планшет	- 4 шт.;
Фишки Пиратских кораблей на подставках	- 4 шт.;
Фишки Торговых кораблей на подставках	- 8 шт.;
Фишки Военных кораблей на подставках	- 4 шт.;
Фишки – «Золото»	- 40 шт.;
Фишки Силы	- 40 шт.;
Карточки Событий	- 44 шт.;
Карточки Сокровищ	- 20 шт.;
Маркеры (четырёх цветов)	- 8 шт.;
Подставки	- 16 шт.;
Кубик	- 1 шт.

Описание игры, цель игры

События игры происходят на поле, разбитом на клетки. Фишки Пиратских кораблей перемещаются, по этим клеткам, по горизонтали и по вертикали. При этом Пиратские корабли заходят на острова Сокровищ, чтобы их ограбить; на острова Улучшений, чтобы улучшить характеристики своего корабля; в Пиратские бухты, чтобы отремонтировать свой корабль, а также проводят бои между собой и с Торговыми, и Военными кораблями. В результате этих боев, игроки набирают и теряют очки Славы. Также очки Славы достаются игрокам на островах Сокровищ. Цель игры – набрать 40 очков Славы. Победитель игры – участник, который первым наберет 40 очков Славы.

Описание игрового поля

На игровом поле размещено 9 островов:

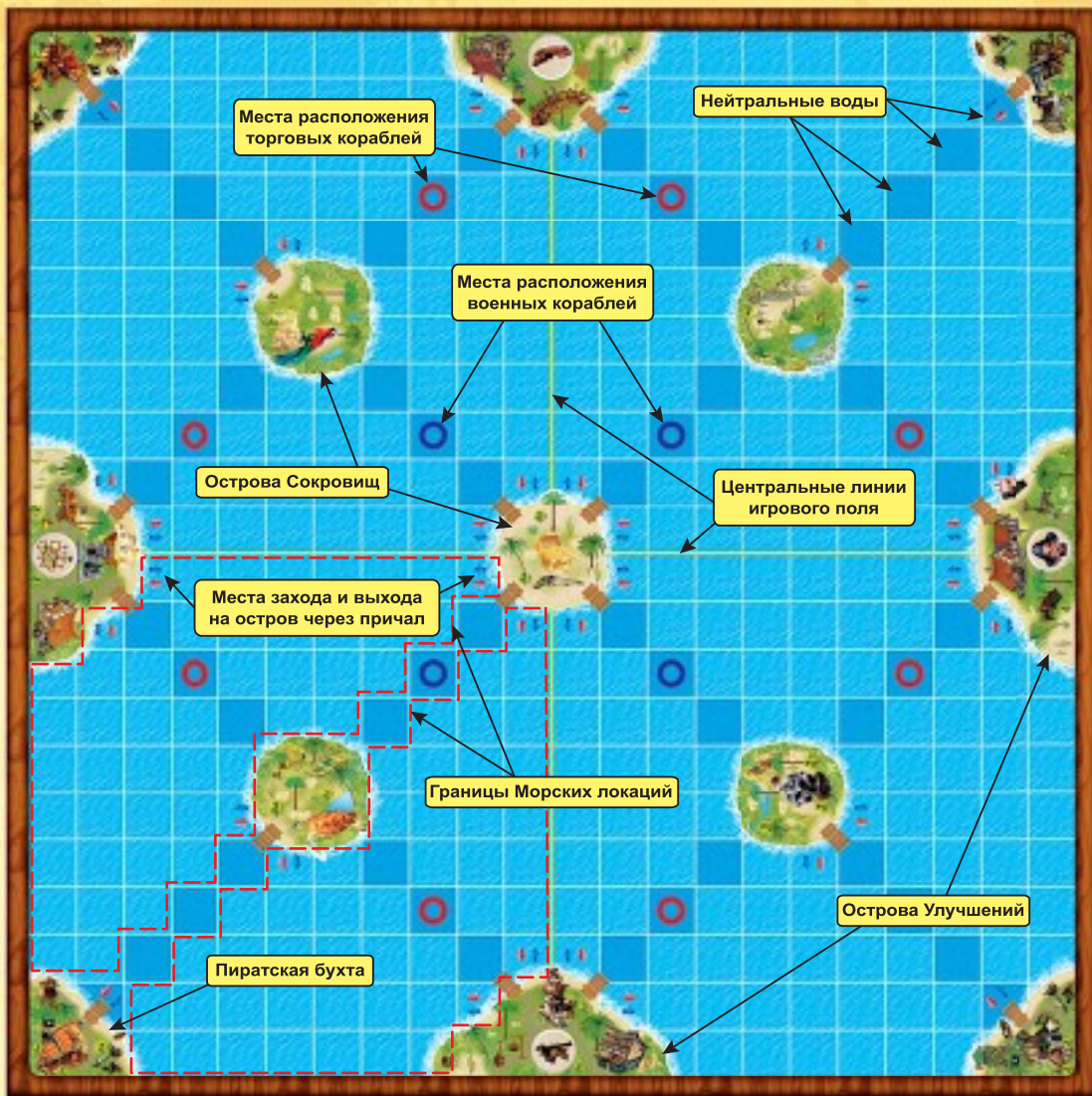
- 4 острова Улучшений (о. Парусов, о. Трюмов, о. Пушек, о. Команд);
- 5 островов Сокровищ (о. Попугая, о. Черепахи, о. Крокодила, о. Обезьяны, а также о.

Сокровищ).

Также на игровом поле находятся четыре Пиратские бухты, которые расположены по углам поля.

Острова Улучшений имеют два причала, а острова Сокровищ по одному. Исключением является центральный остров – "Остров Сокровищ", который имеет четыре причала. Причал – это место, через которое корабль может зайти на остров. На каждый причал можно зайти с двух сторон, так же, как и выйти с него (см. рис.). Это правило не касается Пиратских бухт, так как зайти и выйти с них, возможно лишь в одном направлении (см. рис.).

Остальные участки игрового поля покрыты водой. В этих морских пространствах находятся Нейтральные воды, имеющие несколько более темный оттенок (см. рис.). Нейтральные воды – это места, где не могут проводиться бои между пиратами. Вместе с центральными линиями игрового поля, Нейтральные воды формируют 8 морских локаций (см. рис.). Морская локация – это зона, в пределах которой проводятся бои между пиратами. Также в Нейтральных водах (не во всех) размещаются Торговые и Военные корабли, которые по ним курсируют. Места их расположения обозначены кружочками соответствующего цвета (см. рис.).



Описание игрового планшета

Каждый игрок использует свой личный планшет от начала и до конца игры. По краю игрового планшета расположена дорожка Славы, пронумерованная от 0 до 40. По этой дорожке Славы передвигается маркер, показывающий количество очков Славы. В нижней части планшета размещена Шкала повреждения корабля от 0 до 10, по которой перемещается другой маркер, который отображает состояние вашего корабля на данный момент.

В левой части планшета изображены характеристики корабля:



Парус



Трюм



Пушка



Команда

Каждая характеристика совершенствуется и может достигать 3 уровня. Напротив каждой характеристики находятся три кружка с цифрами 10, 30, 50. Они обозначают количество золота, которое нужно заплатить, чтобы усовершенствовать первый, второй и третий уровень соответствующей характеристики. Когда какая-то характеристика совершенствуется, соответствующий кружочек закрывается фишкой Силы данной характеристики. Также на игровом планшете приведена Таблица ведения боя. В ней указывается, какое вы получаете повреждение в бое с тем, или иным кораблем, а также вознаграждение, которое получаете, в случае победы, или потеря, которую испытываете, в случае поражения.

Фишки

Фишки Пиратских кораблей используются для перемещения по полю. Фишки перемещаются по горизонтали и по вертикали. Фишки Торговых и Военных кораблей, устанавливаются на соответствующие места, обозначенные на игровом поле. По полю они не перемещаются. Фишки Золота используются для денежных расчетов.

Пиратские корабли



Торговые



Военные



Фишки Силы (Парус, Трюм, Пушка, Команда)



используются для отображения на планшете уровней соответствующих характеристик корабля.

Карточки Событий

Всего в игре используется 36 карточек событий и 8 карточек "Амулет удачи". На карточках Событий изображено само событие и действие, которое игрок должен выполнить. "Амулет удачи" будет описан ниже.

Обозначения на карточках Событий



Игрок получает (+) или теряет (-) золото.



(+) к повреждению корабля.
(состояние корабля улучшилось)

(-) к повреждению корабля.
(состояние корабля ухудшилось)



Игрок получает (+) или теряет (-) очки Славы.



(+) к перемещению корабля.
(корабль двигается быстрее)

(-) к перемещению корабля.
(корабль двигается медленнее)



Пропуск хода.

Карточки Сокровищ

На карточке Сокровищ указан остров, на который должен направляться Пиратский корабль и количество золота, которое получает игрок, добравшись до этого острова. Также за это игрок получает 1 очко Славы.

Характеристики корабля

Каждый Пиратский корабль имеет по 4 характеристики: **Парус, Трюм, Пушка, Команда**. Каждую характеристику можно усовершенствовать, приобретши ее на соответствующем острове Улучшений. При этом, усовершенствовать нужно постепенно: сначала усовершенствуется первый уровень, потом – второй, далее – третий. Нельзя сразу усовершенствовать второй уровень какой-то характеристики, если нет первого.

Каждая характеристика играет свою роль.

«Парус» – отвечает за скорость корабля. Каждый уровень Паруса добавляет "1" к значению кубика при перемещении корабля. Приобрести Парус можно на о. Парусов. То есть, чем больше у вас Парусов, тем быстрее ваш корабль.

«Трюм» – используется в бое с Торговым кораблем. Каждый Трюм уменьшает количество повреждений, которое наносит вам Торговый корабль на "1". Приобрести Трюм можно на о. Трюмов. То есть, чем больше у вас Трюмов, тем меньше повреждение в бою с Торговым кораблем.

«Пушка» – используется в бое с Военным кораблем. Каждая Пушка уменьшает количество повреждений, которое наносит вам Военный корабль на "1". Приобрести Пушку можно на о. Пушек. То есть, чем больше у вас Пушек, тем меньше повреждение в бою с Военным кораблем.

«Команда» – используется в бою с Пиратскими кораблями. Каждая Команда добавляет "1" к повреждению корабля соперника. Подробнее см. в разделе "Бой между Пиратскими кораблями". Приобрести Команду можно на о. Команд. То есть, чем больше у вас Команд, тем больше у вас шансов победить соперника.

Подготовка к игре

В начале игры каждый участник получает:

- одну фишку Пиратского корабля;
- игровой планшет;
- два маркера одного цвета;
- по 50 золотых (1 монета – 20 зол., 2 монеты – по 10 зол., 2 монеты – по 5 зол.);
- один «Амулет удачи».

Из четырех составных частей складывается поле. На соответствующих местах расставляются 8 Торговых и 4 Военных корабля. Каждый игрок ставит свою фишку Пиратского корабля в выбранную им Пиратскую бухту, которая находится по углам игрового поля. Карточки Событий тщательно образом перетасовываются и колодой ставятся возле игрового поля "рубашкой" вверх. То же нужно сделать и с карточками Сокровищ. Все фишки Золота, которые остались после раздачи, и фишки Силы, кладутся около игрового поля, таким образом, формируя казну. Игроки между собой решают, кто будет проводить расчеты с казной, или могут эти расчеты проводить каждый сам за себя.

Каждый игрок кладет перед собой игровой планшет. На дорожку Славы, на отметку "0", ставится фишка-маркер. Другая фишка-маркер, ставится на отметку "10", которая находится на Шкале повреждения корабля. Карточка "Амулет удачи" кладется рядом с игровым планшетом.

Ход игры

Перед началом игры, игроки определяют очередность ходов. Дальше, каждый игрок перед своим ходом, достает одну карточку Сокровищ из колоды, которую кладет около своего планшета. На этой карточке будет указан остров, на который игроку нужно попасть. Потом участник игры бросает кубик и осуществляет своим Пиратским кораблем то количество ходов, которое выпало на кубике. Первый ход игроки делают с Пиратских бухт (ПБ), каждый из своей.

Игрок не может становиться на клетку, где находится другой пират, также эту клетку нельзя учитывать, как ход своего корабля, ее нужно обходить. Заходить и выходить с островов можно лишь через причалы (см. описание игрового поля). При чем, если у острова есть несколько причалов, то

выходить с него можно только через тот, через который зашел. Сразу несколько игроков могут находиться на одном острове.

Путешествуя к острову, который вам достался, вы можете посетить любой другой остров Сокровищ (о. Попугая, о. Черепахи, о. Крокодила, о. Обезьяны, "Остров Сокровищ"), только при этом вы не получаете никакого вознаграждения. Также можете посетить любой остров Улучшений (о. Парусов, о. Трюмов, о. Пушек, о. Команд), где будете иметь возможность усовершенствовать одну из своих характеристик корабля. Это возможно сделать только один раз. То есть вы можете попасть еще на один остров Улучшений, но уже не сможете там улучшить свой корабль. Чтобы осуществить следующее улучшение, вам необходимо, сначала, добраться до острова, который вам достался. Тогда на пути к следующему острову Сокровищ, вы опять можете зайти на любой из островов Улучшений, чтобы усовершенствовать свой корабль. Когда игрок добрался до острова Сокровищ, который был указан у него на карточке Сокровищ, он получает вознаграждение – золото из казны, которое указано на карточке и 1 очко Славы (маркер Славы передвигается на одно значение вперед). Карточка Сокровищ складывается в колоду сыгранных карт "рубашкой" вниз, которая находится около колоды не сыгранных карт Сокровищ. После этого, ход передается другому игроку. Когда очередь опять доходит до него, участник вытягивает следующую карточку Сокровищ, которую ставит около своего планшета. Если выпал остров на котором игрок находится, он получает половину с того золота, которое указано на этой карточке. Карточка, при этом, складывается в колоду сыгранных карт. В этот ход больше никакие действия не производятся (в этом случае очки Славы не добавляются), ход передается другому игроку. Если же достался какой-то другой остров Сокровищ, тогда игрок вытягивает одну карточку Событий и производит действие, которое отмечено в карточке и дальше броском кубика продолжает свой путь (только, если ему не выпало пропустить ход). Карточка Событий складывается в колоду сыгранных карт "рубашкой" вниз, которая находится около колоды не сыгранных карт Событий. Если больше не осталось не сыгранных карточек Событий, сыгранные карточки перетасовываются, и формируется новая колода и т.д. Тоже самое происходит и с карточками Сокровищ, если они закончились.

На пути к островам, вы можете проводить бои с Торговыми кораблями (ТК) и Военными кораблями (ВК). Они находятся в Нейтральных водах (НВ) (см. описание игрового поля). Чтобы провести бой с этими кораблями вам необходимо стать на одну из трех клеточек в этих НВ. Количество ходов, которое осталось у вас, после того, как вы расположились в НВ, дальше не учитывается. Невозможно пройти НВ в которых находятся ТК или ВК без боя с ними. Если в соответствующих НВ отсутствуют ТК или ВК, то проходить через них можно без препятствий. После того, как игрок провел бой и победил, он получает вознаграждение за этот бой и продолжает свой путь следующим ходом, причем фишка корабля, которого он победил, снимается с поля. В случае поражения, игрок испытывает потери, согласно Таблице ведения боя, которая указана на игровом планшете. Маркер Повреждения ставится на отметку «0». Следующим ходом игрок бросает кубик и сразу направляется в одну из четырех ПБ, чтобы полностью возобновить свой корабль, при этом корабль с которым он проводил бой остается на своем месте. Как только на поле остается 4 фишки любых кораблей (то ли ТК, то ли ВК), нужно заново провести расстановку этих фишек. То есть все 12 фишек (ТК и ВК) устанавливаются на соответствующие места. После новой расстановки, игрок, который только что победил последний корабль, имеет возможность опять атаковать этот же корабль (следующим ходом). Для этого ему необходимо сначала выйти из НВ, а потом опять туда зайти.

После поражения, на пути к ПБ, заходить на любые другие острова нельзя. Когда игрок попал в ПБ, он возобновляет состояние своего корабля за 10 золотых. Маркер Повреждения, опять ставится на отметку "10" и следующим ходом игрок опять продолжает свой путь.

Примечание: отремонтировать свой корабль игрок может в любой момент, даже, когда его корабль имеет незначительные повреждения. Для этого ему нужно зайти в ПБ и за 10 золотых отремонтировать корабль полностью.

Если игрок не имеет средств, чтоб заплатить за ремонт корабля, он возобновляет свой корабль полностью в ПБ, но при этом пропускает ход. Когда, в случае поражения, игрок потерял одну из своих характеристик корабля, по пути к назначенному острову, он может посетить любой остров Улучшений. Например, если игрок провел бой с ВК и проиграл ему, потеряв, при этом Пушку, по пути к назначенному острову Сокровищ, после выхода с ПБ, он может посетить, например, о. Трюмов, чтобы улучшить свой Трюм до следующего уровня.

То же самое происходит и после боя двух Пиратских кораблей (ПК). Корабль, который победил, может двигаться дальше, а тот, что проиграл – сразу в ПБ. Пират, который проиграл, при выходе с ПБ, не может сразу быть атакован другим пиратом. У него есть возможность без препятствий, посетить любой из трех островов, которые находятся ближе всего к бухте, с которой он вышел (это два острова Улучшений и один остров Сокровищ), при условии, что не будет пересекать НВ на которых расположены ТК. Если в этих водах находится ТК, то игрок вынужден провести с ним бой. Как только участник пересечет НВ, его уже может атаковать другой Пиратский корабль. Пират, который проиграл, при выходе из ПБ, имеет право сразу атаковать другой Пиратский корабль.

Два раза подряд заходить на один и тот же остров запрещается (это правило относится ко всем островам). То есть, выйдя с любого острова, вы сможете опять вернуться на него, лишь после того, как посетите любой другой остров. Также запрещается два раза подряд вставать в НВ, если на них нет кораблей (ТК или ВК). Если на них все-таки находятся корабли, то этот запрет не действует.

Вот так, двигаясь от острова к острову, постепенно совершенствуя характеристики своего корабля, выполняя определенные условия, а также вступая в ожесточенные бои с соперниками, вы накапливаете золото и получаете необходимую Славу для победы в игре.

Битва

Пираты горячие и завистливые парни, поэтому в любой Морской локации, в которой оказались два Пиратских корабля (ПК), проходит схватка. Также они любят грабить Торговые корабли. Чтобы об их Славе узнали во всех уголках Мира, имеют смелость нападать даже на Военные корабли!

Результат боя определяется броском кубика. На игровом планшете приведена Таблица ведения боя, с помощью которой и определяется победитель боя. Эта Таблица имеет 4 колонки:

- значение кубика от 1 до 6;
- повреждение, которое получает ПК от ТК;
- повреждение, которое получает ПК от ВК;
- используется в бою между ПК.

Также в этой Таблице указано вознаграждение, в случае победы, и потеря, в случае поражения.

Бой с торговым кораблем

Бой с ТК происходит тогда, когда ПК становится на одну из трех клеток НВ по которым курсирует ТК. В бою с ТК на конечный результат влияет характеристика "Трюм". Она позволяет ПК получать меньшее повреждение. Так, например, вы проводите бой с ТК. У вас характеристика "Трюм" 1-го уровня. Вы бросаете кубик, допустим выпало значение "4". Смотрим в Таблицу ведения боя. Значению кубика "4" в колонке ТК отвечает значение повреждения "3". Так как у вас есть Трюм 1-го уровня, вы вычитаете одно повреждение, то есть $3-1=2$. ТК нанес вам "2" повреждения. Маркер Повреждения передвигается на два деления влево. Если он не достиг нулевой отметки, то бой считается выигранным. Смотрим в Таблицу, игрок за бой получил 15 золота и 1 очко Славы, маркер Славы передвигается на одно значение вперед. Следующим ходом игрок продолжает свой путь.

В бою с ТК и ВК, когда при броске кубика выпадает значение "1", то ПК автоматически проигрывает бой. Маркер Повреждения ставится на отметку "0" и ПК следующим ходом направляется в ПБ. То же самое происходит, когда маркер Повреждения после боя передвигается левее отметки "1" на Шкале повреждения корабля. Таким образом, после поражения с ТК игрок теряет 2 очка Славы, а также один уровень Трюма. Если игрок не имеет Трюма, то теряется один уровень Парусов. Если же не имеет Парусов, то теряется только Слава. Во время движения в ПБ (в случае поражения) ПК не может быть атакован.

Бой с военным кораблем

Бой с ВК, происходит аналогично бою с ТК. В этом случае на конечный результат влияет характеристика "Пушка". Так, например, вы проводите бой с ВК. Характеристика "Пушка" у вас 2-го уровня. Вы бросили кубик, выпало значение "5". Смотрим в Таблицу ведения боя. Значению кубика "5", в колонке ВК, отвечает значение повреждения "4". Следовательно, $4-2=2$. ВК нанес вам "2" повреждения. Маркер Повреждения передвигается на два деления влево. В случае победы над ВК, игрок получает 3 очка Славы. В случае поражения – теряет 2 очка Славы и одну Пушку. Если не имеет Пушки, то один Парус. Если нет Паруса, то игрок теряет только Славу и следующим ходом направляется в ПБ. По пути туда, он не может быть атакован.

Бой между пиратскими кораблями

Бой между ПК происходит по другому принципу, чем с ТК или ВК. Когда два пирата встретились в одной Морской локации, сразу проходит схватка между ними. Результат боя, также решается броском кубика. Кубик бросается по очереди, первым это делает атакующий игрок, то есть тот кто последним зашел в Морскую локацию. В бою между пиратами на результат влияет характеристика "Команда". Из Таблицы ведения боя видно, что значение кубика "1" и "2" – считается промахом; значению кубика "3" и "4" – отвечает одно повреждение; значению кубика "5" и "6" – отвечает два повреждения. То есть, к этому повреждению каждый игрок добавляет то количество Команд, которая есть у него в наличии. Так, например, атакующий пират имеет в наличии Команду 3-го уровня, а второй – 2-го уровня. У первого пирата выпало значение "3" на кубике, значит $1+3=4$. Следовательно, соперник передвигает свой маркер Повреждения на 4 значения влево. Теперь кубик бросает второй пират. Допустим, выпало значение "5" на кубике. То есть два повреждения добавляем к двум Командам $2+2=4$. Следовательно, соперник передвигает свой маркер Повреждения на 4 значения влево. Дальше опять кубик бросает первый пират. Так продолжается до тех пор, пока у кого-то на Шкале повреждения корабля маркер Повреждения не окажется на отметке "0". Проигрывает тот, у кого маркер Повреждения первым достигает нулевой отметки. Этот пират отдает оппоненту 10 золота, сбрасывает в казну одну Команду и теряет 2 очка Славы. Если у него нет золота, то теряет 3 очка Славы. Если нет Команды, теряет Парус, если же и Паруса нет, тогда теряется только Слава. Соответственно, пират, который победил получает: 10 золота, от побежденного пирата и 3 очка Славы. Следующим ходом, побежденный пират направляется в ПБ. По пути туда, он не может быть атакован.

Амулет удачи

В игре участвуют 8 карточек Амулетов удачи (АУ). В начале игры АУ раздается каждому игроку по одной карточке. Эта карточка кладется около игрового планшета "рубашкой" вниз, так, чтобы ее могли видеть другие игроки. Остальные, кладутся в колоду Событий и перетасовываются. АУ можно использовать, по своему усмотрению, в любой момент игры. Он дает вам возможность перебросить (один раз) кубик во время боя с любым кораблем (ТК, ВК или ПК). То есть, если значение кубика вас не удовлетворяет, используя АУ, можно еще раз перебросить кубик, при этом будет учитываться второе значение кубика, даже если предыдущий бросок был более удачен. После этого АУ складывается в колоду сыгранных карточек Событий. Кроме этого, АУ дает возможность перебросить кубик во время вашего хода (учитывается второй бросок). Также благодаря АУ вы можете попробовать уклониться от боя с ПК. Например, вас атакует ПК, но вам, на данный момент, не целесообразно проводить с ним бой. В этом случае, можете использовать АУ, который отменяет бой. Карточка, при этом, складывается в колоду сыгранных карт. Следующим броском кубика вы можете попробовать отступить (если вам позволит количество ходов) в другую Морскую локацию, или зайти в какие-то НВ, или причалить к какому-то острову. Кроме этого, есть еще одно важное свойство АУ - им вы можете дополнить одну из характеристик своего корабля в каком-то бою, но если эта характеристика не выше 2-го уровня. Допустим, на вас напал ПК, у него Команда 3-го уровня, а у вас 2-го. Вы можете использовать АУ, то есть дополнить свою Команду до 3-го уровня. Все это происходит перед началом боя и АУ действует до конца боя. Карточка, при этом, складывается в колоду сыгранных карт. Дальше у вас Команда опять становится 2-го уровня, если же, конечно, вы этот бой не проиграли, в противном случае вы теряете одну Команду и она у вас становится 1-го уровня.

Желаем Вам весело и познавательно провести время с друзьями за нашей игрой!



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>