



Пиратские

Правила игры

В трактире «4 великих моря» напитки льются рекой, в то время как моряки ежеминутно грезят о поисках давно утраченных сокровищ. Одна из таинственных историй все больше привлекает внимание искателей приключений... Легенда о Зубе Пеликана сулит славу и богатство каждому, помня мое слово! Наемники и пираты, женщины и мужчины, каждый готов отдать жизнь за то, чтобы попасть на борт корабля. Это ночь накануне самого великого пиратского путешествия. Нет времени для переговоров. Настал час сбивать с толку других и выменивать себе место на пиратском корабле... и кое-что получше!

Цель игры

Самообладание и скорость позволят вам набрать самую умелую команду и собрать самый быстроходный, самый необыкновенный и самый красивый корабль.

Авторы: Оливье Грегуар
и Тибо Кинтан

Иллюстрации: Амандин Флао,
Антуан Пети, Оливер Богар и
Нина Клозель

Компоненты и подготовка к игре

Компоненты:

☞ **2 двухсторонних поля:** одна часть – дно сундука (с выпуклыми бортами) и другая – крышка сундука.

☞ **48 тайлов снаряжения:**

12 Тайлов парусов



☞ **36 тайлов 4-х видов:**

9 Тайлов палубы



9 Тайлов иллюминаторов



9 Тайлов бойниц



9 Тайлов кают



☞ **24 Тайла корабля:**

4 одноэтажных

6 двухэтажных

7 трехэтажных

7 четырехэтажных



☞ **24 Фигурки членов команды**

четырёх разных цветов



☞ **40 дублонов**



☞ **32 жетона с бомбами для подсчета очков, включая 12 жетонов достоинством «+5» и 20 жетонов достоинством «+2/-2»**



☞ **1 песочные часы** (на 15 сек.)

☞ **4 тайла носа корабля и 4 тайла кормы корабля**

☞ **2 пергамента-подсказки**

☞ **Правила игры**





Подготовка к игре

1. Каждый выбирает цвет и кладет перед собой 6 фигурок команды этого цвета.
2. Каждый пират соединяет носа и кормы своего корабля и кладет их рядом со своей командой.
3. Каждый игрок берет себе 3 дублона, выбирая, прятать свои монеты или держать в открытую.
4. Оставшиеся дублоны кладутся рядом с сундуком.
5. Перемешайте тайлы корабля и сложите их стопку рядом с сундуком, лицевой стороной вниз.
6. Перемешайте тайлы снаряжения, перевернув лицевой стороной вниз, разложите их в 8 стопок по 6 штук, и положите рядом с сундуком (вы будете использовать по 1 стопке за раунд).
7. Сундук располагается посередине стола.

Отложите жетоны с бомбами в сторону, они понадобятся только для подсчета очков в конце игры.

Игрок, который недавно плавал на лодке, будет первым игроком и становится капитаном в первом раунде*. Ход в игре передается по часовой стрелке.



*Можно выбрать игрока любым удобным способом

Порядок хода

Игра длится 8 раундов, согласно количеству стопок снаряжения.

Каждый раунд делится на 6 фаз:

1. Сбор сокровищ
2. Кража сокровищ
3. Плата за ненанятых матросов
4. Дележ добычи
5. Аукцион
6. Соединение тайлов и их распределение

Фаза 1. Сбор сокровищ (выполняется только капитаном)

1. Поместите дно сундука на середину стола.



2. Выложите в указанные отделения 6 тайлов снаряжения (1 стопка) и 3 тайла корабля лицом вниз.



3. Закройте сундук «крышкой» (используйте второе поле).



4. Переверните сундук. Теперь тайлы лежат лицом вверх, накрытые крышкой сундука.

Теперь вы готовы грабить сокровища!

Фаза 2. Кража сокровищ

1. Капитан переворачивает песочные часы и как можно быстрее открывает крышку сундука с сокровищами. Например, он может положить ее себе на колени. Да, кстати, открыть сундук может быть довольно сложно.

2. Как только сокровище открыто, все игроки могут одновременно выставлять своих членов команды на желаемое снаряжение и/или части корабля, которые есть в сундуке.

3. Как только время истекло, любой игрок может крикнуть слово «Стоп!», что означает немедленное завершение фазы кражи сокровищ. В этот момент игроки должны прекратить выставлять свои фигурки членов команды на поле. Пока никто из игроков не закричал «Стоп», кража продолжается, и игроки могут выставлять своих человечков. Песочные часы отмеряют минимальное время для этой фазы, но не максимальное.



Правила хорошего поведения, принятые М.П.К. (Международный Пиратский Кодекс).

☞ Когда фигурка члена команды выставлена, ее больше нельзя двигать. Это означает, что запрещено делать следующее:

- Возвращать обратно в запас
- Перемещать на другой тайл
- Ставить ее на поле после того, как ее скинули.

☞ Пираты могут выставлять фигурки, используя только одну руку (у большинства из вас и так только одна рука, вместо второй - крюк).

☞ Фигурки членов команды могут стоять друг на друге.

☞ Запрещено брать и выставлять на поле больше одной фигурки за раз (вы можете навлечь на себя гнев других пиратов, надолго блокируя обзор содержимого сундука).

☞ Запрещается держать руку над сундуком. Это может мешать другим игрокам видеть сокровища, лежащие в нем. *Имейте хоть немного чести, вы, раскаленные ракушки!*

☞ Если на тайле уже стоят фигурки другой команды, игрок может попробовать положить своих матросов сверху, чтобы захватить сокровище. Игроки могут несколько раз «перебивать» друг друга.

☞ Пират, который случайно или намеренно сваливает чужие фигурки с поля, немедленно прекращает ставить своих членов команды на тайлы и не участвует далее в Краже сокровищ. Он также не получает плату за ненанятых матросов и не участвует в Дележе добычи. *Никто никогда не говорил, что пиратская щедрость бесконечна!*

- Его противники ставят

своих матросов обратно на поле.

- Все члены команды неуклюжего пирата не учитываются при подсчете в фазу Дележа добычи (см. фазу 4).

Пират едва избегает изгнания, и вместо ворчанья и протестов, ему стоит поблагодарить других пиратов за их великодушие.

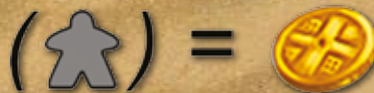
- Неуклюжий пират, который опрокинул своих матросов, может продолжать играть дальше. Его сваленные члены команды остаются лежать и не учитываются при подсчете во время Дележки сокровищ.

Фаза 3. Плата за ненанятых моряков

Каждый пират получает одну монету (дублон) за каждого своего человечка, который не принимал участие в краже сокровищ.

Примечание 1: Фигурки в руке игроков, которые они собирались расставить в фазе грабежа, также учитываются при подсчете, т.е. не выставленные на поле члены команды автоматически переходят в запас игрока (примечание издателя)

Примечание 2: Если дублонов (монет) не хватает на всех, чтобы заплатить за ненанятых моряков, то каждый игрок должен скинуть половину своего состояния, округляя в меньшую сторону. После чего игроки получают деньги за ненанятых моряков.



Фаза 4. Дележ добычи

1. Фигурки, которые стоят на 2 тайлах или соприкасаются, или соприкасаются с сундуком, не учитываются при подсчете в фазе Дележа добычи. (Также не учитываются они и в фазу Оплаты для ненанятых моряков).

2. Равенства отменяют друг друга. Когда разные игроки выкладывают одинаковое количество членов команды на тайл, они отменяют друг друга и фигурки убираются с поля. Так, например, игрок, который положит меньшее количество своих моряков на этот тайл, может выиграть его.

3. Каждый игрок берет тайл, на котором строго больше его моряков.

4. Неразграбленные тайлы остаются лежать в сундуке до фазы Аукциона (см. фазу 5).

Пример: КРАСНЫЙ выигрывает 2 тайла снаряжения, 1 парус, 1 бочку.



ЗЕЛЕНЫЙ выигрывает одноэтажный тайл корабля, бойницу, и тайл снаряжения-штурвал (на этом тайле одинаковое количество синих и красных фигурок).

СИНИЙ выигрывает трехэтажный тайл корабля и второй слева тайл снаряжения.

ЖЕЛТЫЙ выигрывает тайл снаряжения - пиратский иллюминатор.

ЖЕЛТЫЙ также получает 1 дублон за одного ненанятого моряка.



Пример: КРАСНЫЙ выигрывает тайл благодаря равенству между ЖЕЛТЫМИ и ЗЕЛЕНЫМИ.

Фаза 5. Аукцион

☞ Добавьте обратно в сундук все тайлы, скинутые за борт в ходе предыдущего раунда.

☞ Если в течение раунда все тайлы были разобраны игроками, и ни одного не осталось ни в сундуке ни за бортом, фаза Аукциона пропускается.

☞ За раунд проводится только один аукцион, во время которого игроки могут попытаться получить только по одному из оставшихся в сундуке тайлов.

☞ Ставки делаются по правилам «Китайского аукциона». Игроки вытягивают руки над крышкой сундука близко друг к другу, спрятав в ладонях некоторое количество

монет (или пустые), затем одновременно открывают ладони и показывают содержимое.

☞ Игрок без дублонов не может выиграть тайл. *Скорее всего, он просто блефовал!*

☞ Все равные ставки отменяют друг друга. Другими словами, игроки, показавшие одинаковое количество монет, не участвуют далее в аукционе и забирают монеты обратно. В этом случае, каждый игрок, чья ставка была отменена таким образом забирает свою ставку обратно.

☞ Игрок с наибольшей из оставшихся ставок первым выбирает любой тайл из сундука



и забирает его себе. Все дублоны, которые он ставил, отправляются в банк.

☞ Следующим выбирает игрок, который сделал вторую по величине ставку. Он забирает себе любой из оставшихся в сундуке тайлов, а дублоны отдает в банк и т.д.

☞ Игрок, участвующий в аукционе, обязан заплатить своей ставкой за тайл, даже если на поле нет того, который он загадывал.

☞ Если тайлов в сундуке не осталось, то игрок забирает себе обратно свою ставку.



*Тайл за бортом! (*проводится перед аукционом)*

Все оставшиеся после фазы Дележа добычи в сундуке тайлы оказываются выброшенными за борт.

Тайлы корабля сразу же тонут и немедленно убираются из игры.

Выньте из сундука тайлы снаряжения, они остаются за бортом и прибавятся к другим тайлам в начале фазы Аукциона. (см. начало фазы аукциона).



Фаза 6. Соединение тайлов и их распределение

Выкладывание тайлов снаряжения подчиняется следующим правилам:

- Один тайл с парусом или тайл палубы на мачту



- Один тайл для кают на место для кают



- Один иллюминатор на место для иллюминатора



- Один тайл бойниц на место для бойниц



- Один тайл кают на место для кают

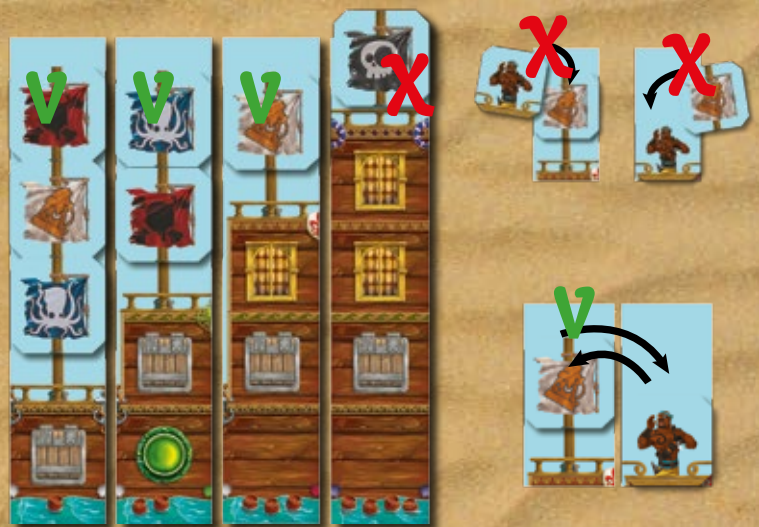


До 3-х тайлов с парусами может быть выставлено на 1-этажном тайле корабля. До 2-х тайлов с парусами может быть выставлено на 2-этажном тайле корабля. Только 1 тайл с парусами может быть выставлен на 3-этажном тайле корабля.

Запрещается:

- Ставить тайл с парусом на четырехэтажный тайл корабля. Там нет мачты!
- Ставить тайл палубы, где уже установлен тайл с парусом.
- Ставить тайл с парусом, если там уже стоит тайл палубы.

Игрок может менять местами тайлы снаряжения в любой момент (например, чтобы освободить место для выкладывания тайла с парусом или палубы).



Тайл снаряжения, который нельзя поставить на корабль (из-за нехватки места), выбрасывается за борт. Он будет плавать там до следующего аукциона.

Соединение тайлов:

Игрок обязан соединить тайлы своего корабля наиболее благоразумным образом, чтобы они соединились правильно между собой на всех этажах: якорь на 1-м этаже, роза ветров на 2-м, герб на 3-м, буюк на 4-м этаже.



Если у игрока появился тайл корабля, то он обязан присоединить его к своему судну, даже если он не подходит к имеющимся частям. Но не паникуйте пока, вы можете передвинуть их позже и найти наилучший способ соединения.

Вы можете перекладывать свои тайлы в любой момент до окончания игры.



Конец игры

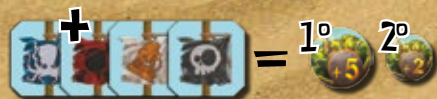
Игра заканчивается после 8-го раунда, после последнего аукциона. После того, как все оптимизировали свои корабли (внесли последние изменения в расположение/соединение тайлов), игроки считают свои монеты и бомбы. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает и становится частью великой пиратской легенды.

Подсчет игроков

1. Накопления

Игрок, набравший наибольшее количество перечисленных ниже тайлов, получает 5 очков и берет соответствующий жетон с бомбой. Второй игрок получает +2 очка, остальные не получают очков. В случае равенства тайлов все игроки получают свои гарантированные очки.

Самая быстроходная шхуна (с наибольшим количеством парусов) получает 5 очков, второе место – 2 очка.



Самый богатый пират (с наибольшим количеством дублонов) получает 5 очков, второе место – 2 очка.



Самая большая шхуна (с наибольшим количеством плавающих бочек) получает 5 очков, второе место – 2 очка.



2. Соединения

Каждое верное соединение приносит 2 очка.

Каждое неверное соединение приносит минус 2 очка.

Чтобы было проще понять, верно ли размещены тайлы корабля, смотрите на ракушки, расположенные по линии воды: если цвет совпадает, то соединение установлено верно.



3. Свободные пространства

Для каждого из следующих 5 элементов существует штраф за количество пустых мест. Игрок(и) с наибольшим количеством пустых мест получает минус 2 очка. *Строить корабль-призрак не нужно!*

• Место на палубе.

Каждое пустое место на палубе штрафует.



• Бойницы



• Пустое место



• Место в тюрьме.



• Наибольшее количество пустых мест, соединенных вместе



4. Комплект тайлов

Игрок получает +5 очков за каждый комплект тайлов снаряжения (за 3 тайла снаряжения одного вида).



Игрок получает +4 очка за каждый комплект разных тайлов снаряжения (за 3 тайла снаряжения разного вида, расположенные на одних и тех же местах).



Игрок получает +2 очка за каждую пару одинаковых тайлов снаряжения.



Примечание 1: Паруса не входят в комплект тайлов. Они считаются только при определении самого быстроходного судна.

Примечание 2: Каждый тайл может быть учтен только в одном комплекте.

Благодарности

Автор благодарит: посетителей Ludinord Festival, Фестиваля Enjeux в Брюсселе и Каннах. Тестеров из Lolipop и CNJ. Мардис Лудикс. Кафе Еда и Игры. Компанию Aperos games из Let's Play Together. Тестеров из Karow Ltd Comics. Jette's Gaming Tour. Команду из Sentosphere. Эрвана Берфоу. Винченца Гоя, Марка Сибила, Танги Гребан, Этьена, Люка, Дамиена и Эрика, Джеин, Хлою, Бенедикта и Хьюго. Жозе, Яна-Марка и Анну-Франкис, Каролину, Марию, Джулию, Янника и Самона, Лоти и Тома, Джулию и Пола, Тиффани и Реили, Келси и Генри, Маилиса Квинтенса и Сару Фиттон, семью Трикон-Мапесса, Яна-Джейкоба Ладурона, Полину Марсел, Игоря Давина и студентов Axe Sud, Яна-Марка Рехира, Джулию Малгат, Ена Лаурента и Алана Олиера за бесценную поддержку и одобрение, без которых игра «Пиратунс» не вышла бы в свет.