

# Шакал АРХИПЕЛАГ



## ПРАВИЛА



1–4 игрока



От 6 лет



Партия 60–120 минут



Объясняется за 15 минут  
или за 1 партию



Хочется повторить партию



Для искущённых игроков



Развивает интеллект

## Об игре

Аррр! Вы командуете кораблём и командой из трёх храбрых пиратов. Вам предстоит исследовать острова, полные тайн и сокровищ. В самом начале игры остров, собранный из клеток, полностью неразведан. В свой ход вы двигаете по одному пирату на соседнюю клетку, переворачиваете клетку и смотрите, что за приключение вы встретили.

Задача — найти клады старого капитана Шакала. Но найти — это только полдела. Когда вы обнаружите сундук, нужно будет ещё перетащить золотые монеты к себе на корабль — и так, чтобы пираты других игроков не отняли их у вас!



В целом, вы уже можете начинать играть, заглядывая в эти правила. Вам понадобится:



1. Собрать ваш первый остров (страница 5).
2. Узнать, как ходят пираты (страница 6).
3. Когда вы будете переворачивать клетки нужно уточнять их значение (страницы 8–17).
4. Если вы подойдёте близко к вражескому пирату нужно узнать, как с ним драться (страница 19).

Игра заканчивается тогда, когда на острове не останется золота, то есть будут открыты все клетки, а все монеты — погружены на корабль.

**Цель игры** — перетащить себе на корабль как можно больше монет.



# Навигация

Состав .....	4
Давайте соберём первый остров! .....	5
Как ходить .....	6
Значение клеток поля .....	8
Как добывать золото .....	18
Как бить врагов .....	19
Смерть пирату! .....	20
Победа на острове .....	21
Опыт пиратов .....	22
Продолжение игры .....	23
Подготовка к следующим островам.....	24
Игра двое на двое .....	26
Игра для одного (пиратские задачи) .....	27
Важные примечания .....	29
Часто задаваемые вопросы по правилам .....	31
Острова архипелага .....	34



Видеоправила можно найти вот здесь:



## Состав игры

- **66 клеток с приключениями**, из которых вы будете собирать острова архипелага. Это будущее игровое поле.



- **4 клетки кораблей**, на которых ваши пираты будут плавать вокруг острова.



- **19 монет**, которые вашим пиратам нужно перетащить с острова на корабль.



- **4 пиратские команды**: по 3 фигурки красного, жёлтого, чёрного и белого цветов.



- **5 бутылок с посланиями**, выручающими в трудную минуту.



- **12 карт способностей**, чтобы сделать из пирата настоящего морского волка.



- **Наклейки** для обозначения способностей пиратов.



- **10 карт с задачами** для одиночной игры.



- **Шестигранный кубик**, чтобы выбирать путь на перекрёстке.



- **Фишка миссионера**, проповедующего мир и любовь пиратам-материалистам.



- **Фишка медведя** — голодного, злого, случайно разбуженного медведя.



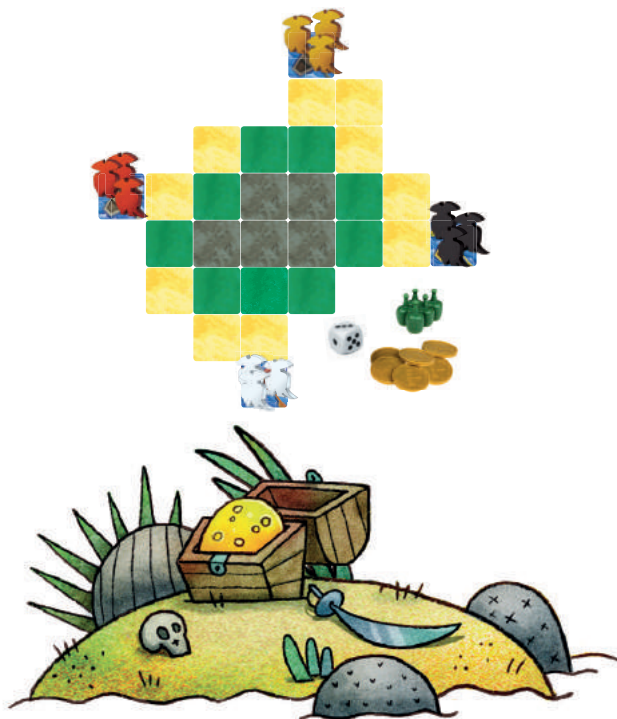
- **Правила** — ценные пиратские бумаги.



## Давайте соберём первый остров!

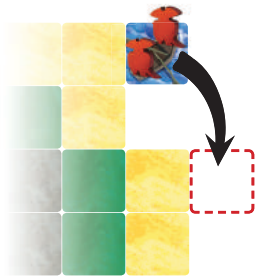
1. Возьмите все клетки из коробки №1 и переверните их рубашкой вверх. Другие коробки и другие клетки понадобятся вам в следующих приключениях.
2. Теперь уберите из них 4 случайные клетки гор с серой рубашкой, 3 клетки леса с зелёной рубашкой и 2 клетки пляжа с жёлтой рубашкой.
3. Соберите остров как на рисунке, не переворачивая клетки — всё то, что вы встретите на нём, должно быть сюрпризом.
4. Возле поля положите стопку монет, бутылок и кубик. Карты способностей и наклейки пока отложите, в первой партии они не понадобятся.

Капитан, можно начать играть в первую партию, заглядывая в правила! Первыми ходят белые!

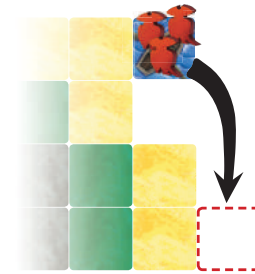


## Как ходить

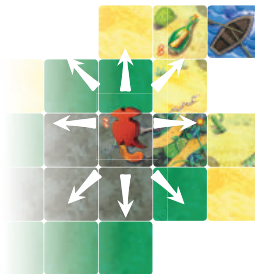
За один ход можно сделать одно действие: или пойти кораблём, или двинуть одного из ваших пиратов. После этого ходит следующий по часовой стрелке игрок.



Корабль движется, только если на нём есть ваши пираты.



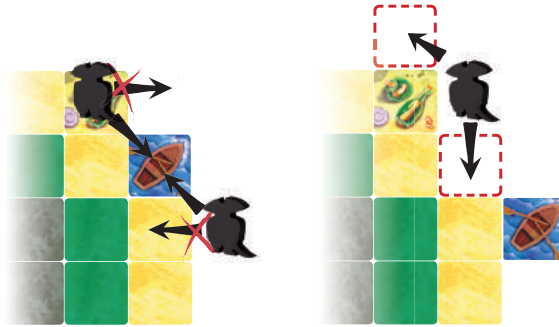
Скорость корабля — это количество ваших пиратов на нём. Например, если на корабле 2 пирата, он может плавать на 2 клетки за ход. Если 3 пирата — на 3 клетки, и так далее.



Пират движется по острову на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Пират может сходить с корабля или заходить на свой корабль. Самое главное — если клетка, на которую приходит ваш пират, была закрыта (то есть неразведана, перевёрнута рубашкой вверх), то пират открывает её и выполняет её действие (смотрите «значение клеток поля»). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все указанные на них действия.

Пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль.  
За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега.  
Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираться на сушу из воды — тоже.



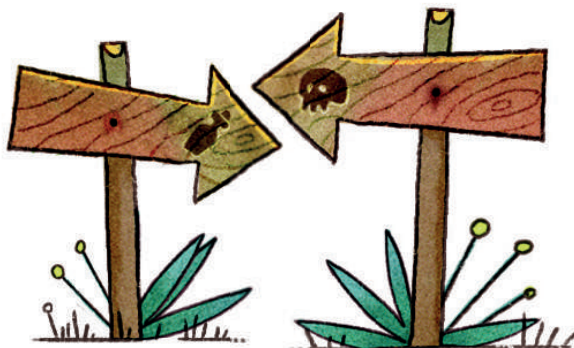
За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.  
Пропускать ход нельзя.



На одной клетке могут находиться несколько пиратов из вашей или дружественной команды.



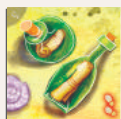
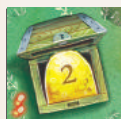
Если к вашей команде присоединился кто-то из обитателей острова, то за один ход вы можете сходить либо пиратом, либо обитателем острова, либо кораблём.



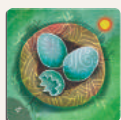


## Значение клеток поля

В игре есть одноразовые и многоразовые клетки. Одноразовые срабатывают лишь при открытии, многоразовые — каждый раз, когда пират на них наступает. Также в игре есть клетки, на которые нельзя заходить с монетой.



Одноразовые клетки отмечены следами по краю клетки. После срабатывания таких клеток, считайте их пустыми клетками.



Клетки, куда нельзя заходить с монетой, отмечены монеткой в углу клетки.



**Пустые клетки** — попадая на них, пират просто заканчивает свой ход. Ничего не происходит — это редкий отдых в жизни пирата.



**Стрелки** — без лишних слов и возражений идите в одном из указанных направлений. Если стрелка указывает на воду, пирату придётся поплавать. Если направлений несколько, выберите любое.



**Бочка** — этому пирату чертовски повезло: он нашёл непотачный бочонок! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другими пиратами из вашей команды.



**Сундук с монетами** — деньги! Деньги! Деньги! Пиастры! Вот они, родимые! Перевернув клетку, положите на него указанное количество монет (арабская цифра) из банка и растаскивайте по одной.



**Конь** — делайте ход конём (буквой «Г», как в шахматах). Открывается только та клетка, на которую пират попадает в конце хода.



**Лёд** — лёд? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной каток?



Эта клетка сразу же повторяет предыдущий ход. Например, если вы пришли на эту клетку слева — идите дальше направо; делали ход конём — ходите конём ещё раз; если пришли по стрелке — продолжайте движение в том же направлении; если с самолёта — можно ещё раз полететь в любое место острова.



**Яма** — попав в яму, ждите, пока на клетку придёт товарищ — только после этого вы сможете покинуть клетку (опрокиньте фигурку пирата, чтобы показать, что он упал). Пришедший на выручку пират не падает в яму, а наоборот помогает выбраться попавшему в яму товарищу. Поставьте опрокинутую фигурку пирата на ноги. Кстати, это не значит, что вы должны выручать заблудшего пирата немедленно. Он может и подождать, пока товарищи по команде выполняют боевую задачу.



При игре двоем на двоих пират из дружелюбной команды тоже может выручить товарища, попавшего в яму.



**Бутылки с посланиями** — когда пират открывает клетку с бутылкой, игрок берёт себе столько бутылок, сколько указано на клетке. Бутылки позволяют самостоятельно вылезать из ям или выбираться из любых лабиринтов сразу напрямую. Использовать бутылку можно только в конце хода, то есть сначала походить одним из пиратов или кораблём, а потом использовать бутылку, чтобы выбраться кем-нибудь из ямы (то есть поднять опрокинутую фигурку пирата) или из лабиринта (переместить пирата сразу на последнюю клетку). После использования уберите бутылку в коробку.



**Крокодил** — в пасть к крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, то есть на предыдущую клетку.



**Банк** — если на этой клетке стоит пират с монетой, его нельзя атаковать. В банке может стоять только один пират. Если пират стоит в банке без монеты, то банк считается пустой клеткой. Если монета лежит на этой клетке без пирата, любой желающий может прийти и забрать её.



**Джунгли** — ходить по этим местам без мачете — большая ошибка. Тут настолько густые заросли, что можно не заметить пирата, проходящего на расстоянии вытянутой руки. В джунглях нельзя сражаться и в джунгли нельзя заходить с монетами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.



**Карамба** — на этой клетке пиратов поджидает маленькая, но очень обидная неприятность. Кто-то подпаливает себе бороду, кто-то роняет монету на ногу, кто-то спотыкается о корень, а кто-то просто понимает, что заблудился. В этот момент пират обязан крепко и по-морски выругаться, иначе сразу же расстроится и пропадёт.





**Маяк** — на острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первым нашёл это строение, удаётся подсмотреть 4 любые клетки. Маяк действует только тогда, когда ваш пират встаёт на него: вам нужно перевернуть 4 любые неоткрытые клетки, подсмотреть, что там находится, не показывая другим игрокам, и вернуть на свои места, не меняя направление клеток. Действие клеток при этом не выполняется.



**Воздушный шар** — воздушный шар всегда отнесёт вас (вместе с монетой, которая у вас в руках) на ваш корабль. И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клетку. При игре двое на двое воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль. Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.



**Мушкет** — при открытии стреляет в любую сторону по прямой через весь остров (направление выбирает пират, открывший клетку). Пират, получивший пулю, считается побитым (как в драке — отправляется на свой корабль). Если на линии стоят несколько пиратов, пулю получает только первый.



**Святылище** — на этой клетке можно «воскресить» погибших товарищей — по одному за ход. Причём рождаются они прямо здесь в святылище. Никто из врагов не может сунуться в святылище, пока вы внутри. Одна неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.



Святылище не «воскрешает» пиратов, если у вас есть три или более персонажей, способных сражаться.



В святылище могут находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественной команды.



**Кубик-перекрёсток** — бросьте кубик, он определяет направление движения пирата.



**Батут** — перебрасывает пирата через одну клетку по прямой в любом направлении. С батута можно попадать на корабль. Можно использовать с монетой.



**Самолёт** — а это что за развалина? Это же самолёт! Как он попал на остров — неизвестно, но он тут же переносит любого участника со всей его поклажей на любую клетку.



**Пушка** — выбрасывает пирата в море в направлении ствола (вместе с монетой). Можно использовать, чтобы попасть на свой корабль. Попадая на вражеский корабль, пират погибает (смотрите «смерть пирату!»).



**Дым** — каждый игрок ходит пиратами своего соседа. Например, если после вас ходят красные, потом чёрные, а потом белые, то сначала ходит игрок с чёрными пиратами — он ходит за красных, потом командир белых пиратов ходит за чёрных, вы ходите за белых, а ваш сосед ходит за вас. После этого поле потухает, и ваш сосед, командир красных, делает свой обычный ход.



Командовать чужими бутылками с посланиями нельзя.



**Лабиринты** — эти клетки преодолеваются за столько ходов, сколько написано на клетке. На клетках-лабиринтах атаковать можно только того пирата, который стоит на одну клетку впереди вашего пирата.



**Берлога** — при открытии клетки просыпается медведь (поставьте фишку медведя на клетку берлоги) и кусает разбудившего его пирата. Пират отправляется на свой корабль. После этого медведь сразу же делает 1 шаг к ближайшему пирату. Медведь ходит через все препятствия, ямы и лабиринты, напролом, не останавливаясь, а ещё ходит по закрытым клеткам, не открывая их. Клетки вроде стрелок или льда на медведя тоже не действуют. В конце каждого следующего хода разбудившего его игрока медведь делает ещё один ход. Если медведь догонит пирата, то покусает его, и пират отправится на свой корабль. Медведь не может залезть на корабль и не чует пиратов на корабле, поэтому бежит за тем пиратом, который на суше. Если все пираты находятся на кораблях, медведь стоит на месте. Медведя нельзя атаковать. На медведя не действуют способности (если иное не указано на карте способности). Любой, кого вынесло на клетку с медведем — покусан и отправляется на свой корабль.



Рисунок 1

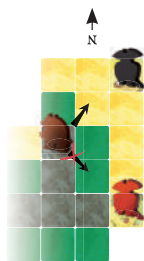


Рисунок 2

Медведь, выбирая кратчайший путь до ближайшего пирата, предпочитает идти по диагонали (пример на рисунке 1). При равном количестве ходов до пиратов — медведь выбирает жертвой первого пирата по часовой стрелке, отсчитывая от северной точки острова, и идёт к нему (пример на рисунке 2). Северную точку острова можно увидеть на картинке с выкладкой острова.



Если медведь догоняет миссионера, он его убивает. Совсем. Медведи — материалисты.



Если пирата вынесло на медведя, когда тот стоял на закрытой клетке, эта клетка не открывается.





**Миссионер** — в глубине острова живёт миссионер, который учит пиратов добру и отнимает у них сабли и пистолеты. Играет он за ту команду, чей пират нашёл его первым (поставьте фишку миссионера на эту клетку). Миссионер не может носить монеты, не умеет бить врагов, но и сам не может быть атакован. Пират, стоящий на одной клетке с миссионером, тоже не может быть атакован и лишается способности атаковать. Миссионер не заходит на клетки с врагами, а враги не могут зайти на клетку с миссионером.



Миссионер не может «воскрешать» пиратов в святилище.



Каждый уважающий себя пират старается понравиться святому отцу: если последний получит в подарок бутылку с посланием, то сразу же в знак признательности достанет запыхавшийся тесак и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого (смотрите клетку «бутылки с посланием»). Передать миссионеру бутылку можно и с соседней клетки, придя на неё и в тот же ход передав бутылку.



Пока миссионер остаётся миссионером, он не может носить никакие грузы. Духовное лицо как-никак.



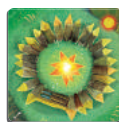
Миссионер может открывать закрытые клетки, но при открытии клетки с бутылкой с посланием, эффект будет тот же, как если бы вы вручили ему бутылку лично.



**Землетрясение** — бум! Бах! Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение! Поменяйте местами 2 любые клетки, где никто не стоит, и ничего не лежит. Можно менять клетки разных ландшафтов — горы с пляжем, например. Можно менять направление стрелок.



**Людоед** — какая нелепая смерть для пирата — стать обедом тропического людоеда! Пират умирает и ждёт, пока товарищи «воскресят» его (смотрите раздел «смерть пирату»).



**Крепость** — дьявольское везение! Крепость! Пока вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя. Жаль, что с золотом сюда не зайти.



В крепости могут находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественной команды.



Для наклеек с правилами



Для наклеек с правилами



Для наклеек с правилами



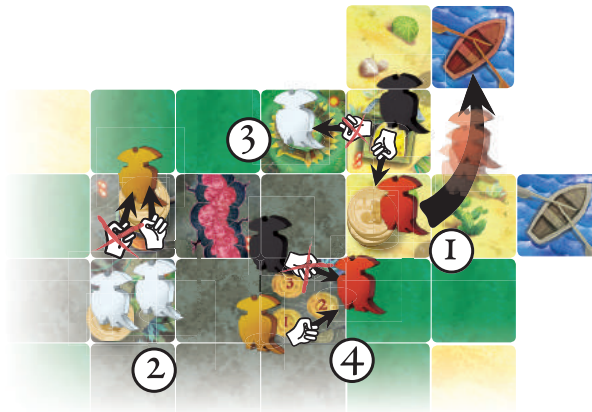




## Как бить врагов

Очень просто: для этого нужно перейти на клетку, где стоит соперник-пират.

1. При этом последний мгновенно попадает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелаась). Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые, переносятся на свои корабли.
2. Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несёте монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.
3. Если враг окопался в крепости, то бить его нельзя (на то она и крепость).
4. Если соперник стоит на клетке-лабиринте, ударить его можно, только если вы отстаёте на один ход. Например, он на цифре 3, вы на цифре 2.



Лабиринт — одна из немногих клеток, на которой одновременно могут находиться пираты враждующих команд.



Врагов может бить также живущий на острове миссионер (после того как ему вручат бутылку с посланием), если он играет за вас, конечно же.

## Смерть пирату!

Пират умирает (выбывает из игры) в следующих «щекотливых» ситуациях:

1. При соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).
2. Если в море его ударил противник (оказался с ним на одной клетке).
3. Если он попал в лапы людоеду.
4. Если он попал в цикл — ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двигаться куда-либо дальше (например, две смотрящие друг на друга стрелки). Или в другую невозможную ситуацию, например, по односторонней стрелке попытаться зайти в крепость, занятую врагом.



Оживить умершего товарища можно, если зайти другим своим пиратом в святилище. На возрождение одного пирата потребуется один ход. Новорождённый пират начинает ход прямо из святилища. Естественно, больше трёх пиратов каждого цвета на поле существовать не могут.



Если пирата ударил соперник, он не умирает, а переносится на свой корабль и продолжает игру оттуда.



## Победа на острове

Игра заканчивается, когда все клетки на острове открыты, и не осталось ни одной монеты — все они перед игроками.

Побеждает тот, кто набрал больше всех монет. В случае ничьи, побеждает тот, у кого больше всех живых пиратов. Если и тут ничья, пора хвататься за abordажные сабли.

Может возникнуть ситуация, когда ни один игрок не может завладеть последней монетой. В таком случае по единогласному решению всех игроков, игра заканчивается, последняя монета не достаётся никому.



## Опыт пиратов

После того как вы закончите приключение на острове, игроки, набравшие хотя бы 3 монеты, могут получить специальную способность для своих пиратов. Каждый игрок может получить одну способность, не больше.

Возьмите из коробки острова 3 карты со способностями и положите их в открытую на поле. Первым выбирает способность победитель острова — он смотрит на карты и решает, какую он возьмёт. За ним выбирает тот, кто занял второе место по монетам, и так далее. Если несколько игроков делят между собой второе место, то победившим считается тот, кто сидит следующим по часовой стрелке от победителя. Оставшиеся способности верните в коробку.

Каждой карте способности соответствует наклейка — возьмите её с листа с наклейками и приклейте на выбранного пирата. Карту положите возле себя в открытую — любой игрок может посмотреть её. Теперь этот пират стал опытным морским волком. Не забудьте дать ему имя, чтобы каждый раз хвастаться, описывая его подвиги.



Брать способность необязательно.



Нельзя менять способности во время экспедиции на острове.



Способности получают только три игрока, даже если монет хватает у четверых.

Некоторые способности меняют базовые правила: если текст способности противоречит правилам (например, в правилах написано, что пират может нести только одну монету, а на карте способности — что этот пират может таскать сразу две монеты), то важнее текст именно карты способности.



## Продолжение игры

Теперь вы можете прекратить игру или же продолжить, достав новый остров и используя полученные ранее способности. Помните, всё честно награбленное золото и неиспользованные бутылки с посланиями пираты не носят с собой — верните их в коробку.





## Подготовка к следующим островам

1. Перемешайте все клетки из коробок, участвующих в игре.
2. Уберите 4 случайных клетки гор, 3 леса и 2 пляжа за первый остров, и по одной случайной клетке гор, леса и пляжа за каждую следующую добавленную коробку.
3. Теперь соберите остров как показано на одной из схем на страницах 34–35.


Например, вы хотите собрать остров 4. Для этого вам нужно перемешать клетки от первого острова и клетки из трёх любых коробок. Теперь уберите 7 случайных гор, 6 лесов и 5 пляжей. И наконец, выложите остров 4 по схеме.


После того как вы собрали остров, каждому игроку будет нужен корабль и команда. Возьмите по кораблю и по три пирата своего цвета.




Теперь нужно причалить — то есть выбрать место старта. Игроки по очереди сами выбирают с какой стороны причалить к острову.

И всё, можно начинать ходить. Первыми начинают белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке.

 Чтобы собрать остров, можно использовать любые коробки. То есть, чтобы собрать остров 2, вы можете использовать первый остров и коробку от, скажем, третьего острова.

 А ещё вы можете собирать любые острова, какие вам только захочется, из любых клеток, каких захотите. Настоящему пирату никто не укаж.

 Если вы играете с детьми младше восьми лет, вы можете заранее убрать из игры сложные для них клетки.

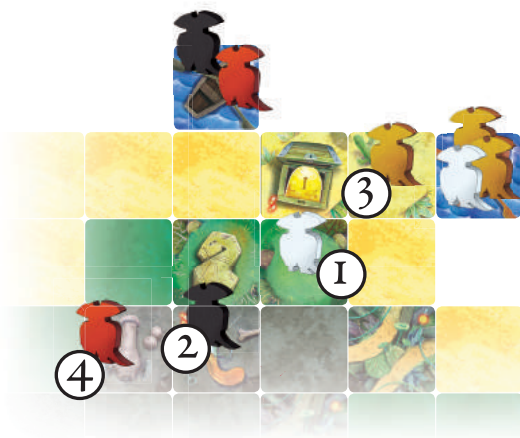


## Игра двое на двое

При игре двое на двое добавляется несколько изменений:

- Союзники могут стоять на одной клетке и заходить на дружественные корабли, в том числе носить на них монеты.
- Можно доставать союзников из ям.
- Если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль.

При игре двое на двое после вас всегда должен ходить игрок чужой команды. Это значит, что сначала ходит первый игрок из команды 1, затем первый игрок из команды 2, потом второй игрок из команды 1 и, наконец, второй игрок из команды 2, и так далее. Пример порядка хода показан на картинке ниже:



В конце игры подсчитывается награбленное сообществом золото.



## Игра для одного (пиратские задачи)

Старый капитан Шакал оставил набор пиратских задач, для решения которых понадобится известная доля смекалки и хотя бы одна нога.

Цель каждой задачки — как можно скорее перетащить все монеты на клетку банка, так чтобы в живых осталось как можно больше пиратов.

### Как решать карты с задачами?

Для начала выложите остров так, как показано на карте задачи. На каждой карте задачи есть обозначение севера. Это обозначение нужно, чтобы понять, к кому из пиратов пойдёт медведь в спорной ситуации.

При решении задачи с карточки все пираты начинают игру на острове на клетке «банк» и все монеты тоже тащат в банк. Да, у пиратов есть банки. Вообще, если задуматься, всеми банками владеют... Хм...

Так вот, так как вы играете в одиночку, все клетки острова будут открытыми, пираты будут в одной команде, а против вас будет играть медведь — поверьте, он составит вам весёлую компанию. Поставьте фишки трёх пиратов в банк, а фишку медведя в берлогу.



Все пираты ходят по очереди и двигаются согласно значениям клеток. Сначала ходит чёрный, потом жёлтый, потом красный. После пиратов ходит медведь.

Правила передвижения медведя описаны на странице 13 в разделе «значение клеток поля».

На этом один ход в задаче считается законченным. Пират погибает, если на него наступил медведь, или он выпал за пределы острова (наступил на пушку, стрелку и тому подобное). На каждой карточке-задачке вы найдёте условия выполнения. Где-то вам нужно будет уложиться в определённое количество ходов, где-то спасти нужное количество пиратов, где-то и то, и другое, и ещё что-нибудь сверху.



При решении задач воздушный шар выносит пирата на клетку «банк».



Помните, на клетки джунглей и крепости нельзя заходить с монетой.

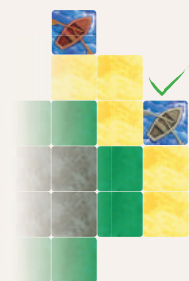
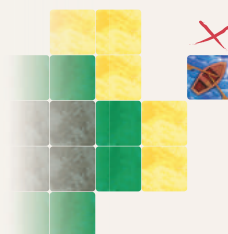




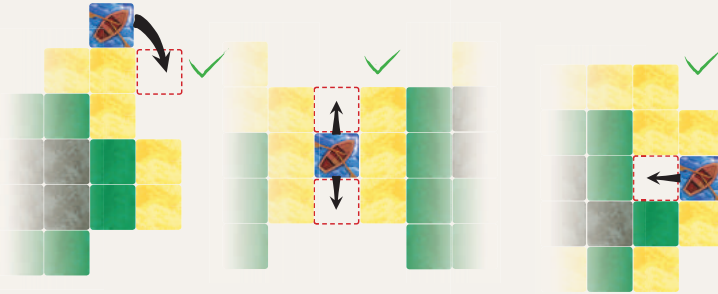
## Важные примечания

### Корабль

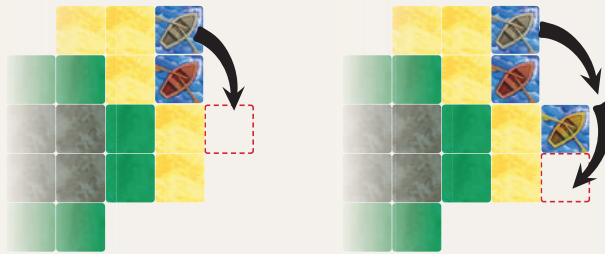
Начальное место для своего корабля игроки выбирают самостоятельно и по очереди, начиная с белой команды, по часовой стрелке. Корабль можно ставить только вплотную к клеткам пляжа. Нельзя ставить корабль рядом с кораблём другого игрока.



Корабль может плавать где угодно.



Корабль может огибать другие корабли. При этом корабль «перешагивает» чужой. Перешагивание одного или нескольких стоящих вплотную кораблей считается за один шаг.



Для возвращения на корабль можно воспользоваться разными клетками поля: стрелками, конём, воздушным шаром и другими (смотрите «значение клеток поля»). Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре двое на двое) корабль.

### **Переворот клетки**

Некоторые клетки имеют направление, например, стрелки. Поэтому переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку, чтобы не повернуть стрелку как вам удобнее. Жизнь пирата полна неожиданностей, вот почему.

## Часто задаваемые вопросы по правилам



**Если мы сами выложили остров, где сделать северную точку?**  
Где хотите.

**При попадании на клетку «Ход конём» движение совершается строго буквой «Г» (с поворотом направо)? И в каком направлении?**

Двигаться можно в любом направлении с поворотом в любую сторону. Полностью аналогично движению коня в шахматах.

**Что если я попал на лёд с самолёта?**

В таком случае можно ещё раз полететь в любое место острова.

**Я с монетой бегу по льду в крепость, где уже сидит враг.**

**Что происходит?**

Пирату капут, он выполнил недопустимую операцию и будет закрыт. Любое невозможное действие приводит к смерти пирата. Монета остаётся там, где пират начинал ход.



**Можно ли специально убиться своим пиратом о чужой корабль?**

Да, если невтерпёж.

**Может ли корабль плавать без пиратов?**

Нет, кораблю нужны гребцы. Даже корабли сингапурских пиратов не плавают сами по себе. Это было бы странно.

**Миссионер и прочие добавляют скорость кораблю? Могут на него заходить?**

Нет, не добавляют ему скорости, они просто пассажиры.

**Если на моём корабле два моих пирата и два союзника — он плывёт со скоростью 2 или 4?**

Считаются только ваши пираты. То есть корабль плывёт со скоростью 2. Союзник не может двигать ваш корабль.



**Все пираты погибли, а последний — в яме, что делать?**

Паниковать! Теперь только враг сможет освободить вашего пирата, попутно побив его. Но вообще, берите на вооружение следующую тактику: если у вас стало на одного пирата меньше — старайтесь не бегать по закрытым клеткам без особой необходимости. Оставьте почётную обязанность исследовать остров соперникам и подбирайте всё, что плохо лежит.

**Я на шаге 3 лабиринта, враг на 2 — можно его побить?**

Нет, двигайтесь только вперёд. И лучше не останавливаться, он-то как раз сможет догнать и настучать.

**У меня три пирата и миссионер. Один пират умер. Можно его воскрешать?**

Да, можно, потому что миссионер — это не пират. Ну, пока не получит бутылку с посланием.

**При игре двое на двое в святилище можно возродить пирата-союзника?**

Нет. Святилище воскрешает только пиратов своего цвета.

**Мой пират заходит на клетку с двумя пиратами из другой команды. У одного из них способность «мушкетёр».**

**Как правильно отыграть сражение?**

Очень просто, тот пират, у которого нет никаких способностей, сразу отправляется к себе на корабль, а отправится ли мушкетёр зависит от результата броска. Во всех подобных случаях те, у кого нет способностей считаются побитыми.

### **Как поменять способность пирату?**

Вы можете отклеить наклейку от фигурки и приклеить её обратно на карту с наклейками, и затем наклеить новую способность на своего пирата, если захотите. Самое главное, что делать это можно только между приключениями. Во время игры, наклейки заменять нельзя.



### **А можно передать миссионеру бутылку с посланием с соседней клетки?**

Да, передать миссионеру бутылку можно и с соседней клетки, придя на неё и в тот же ход передав бутылку.

**Миссионер стоит в крепости. Можно ли передать ему послание, перекинув бутылку через забор? Тот же вопрос, если миссионер оказался в джунглях.**

Можно.

### **Медведь кусает вообще всех?**

Всех, если только на карте способности не написано иное.



### **Можно ли оставлять монету на льду, стрелке, коне, воздушном шаре и других подобных клетках?**

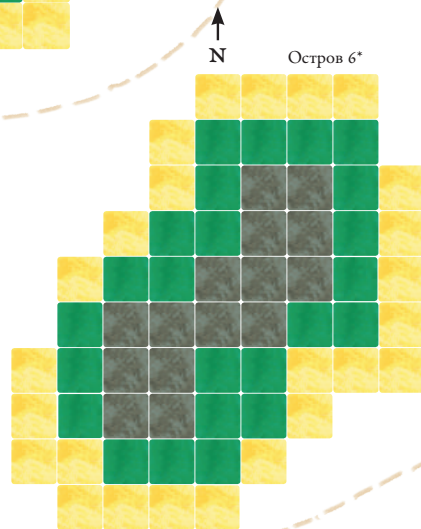
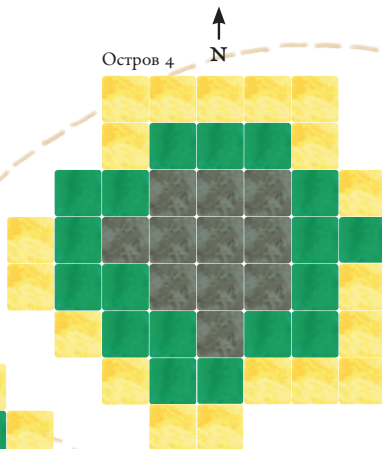
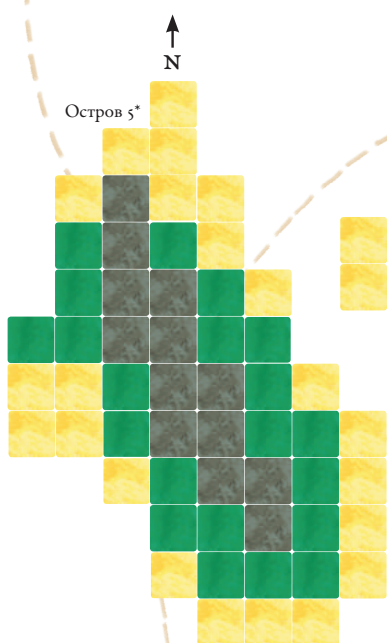
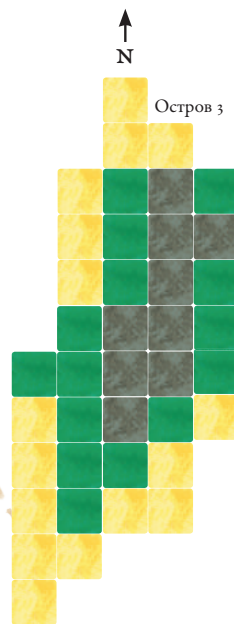
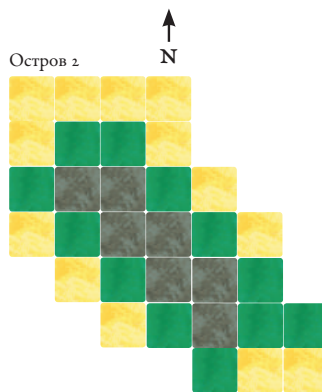
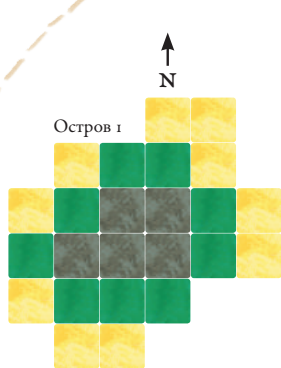
Нет, можно только на тех клетках, где можно останавливаться.

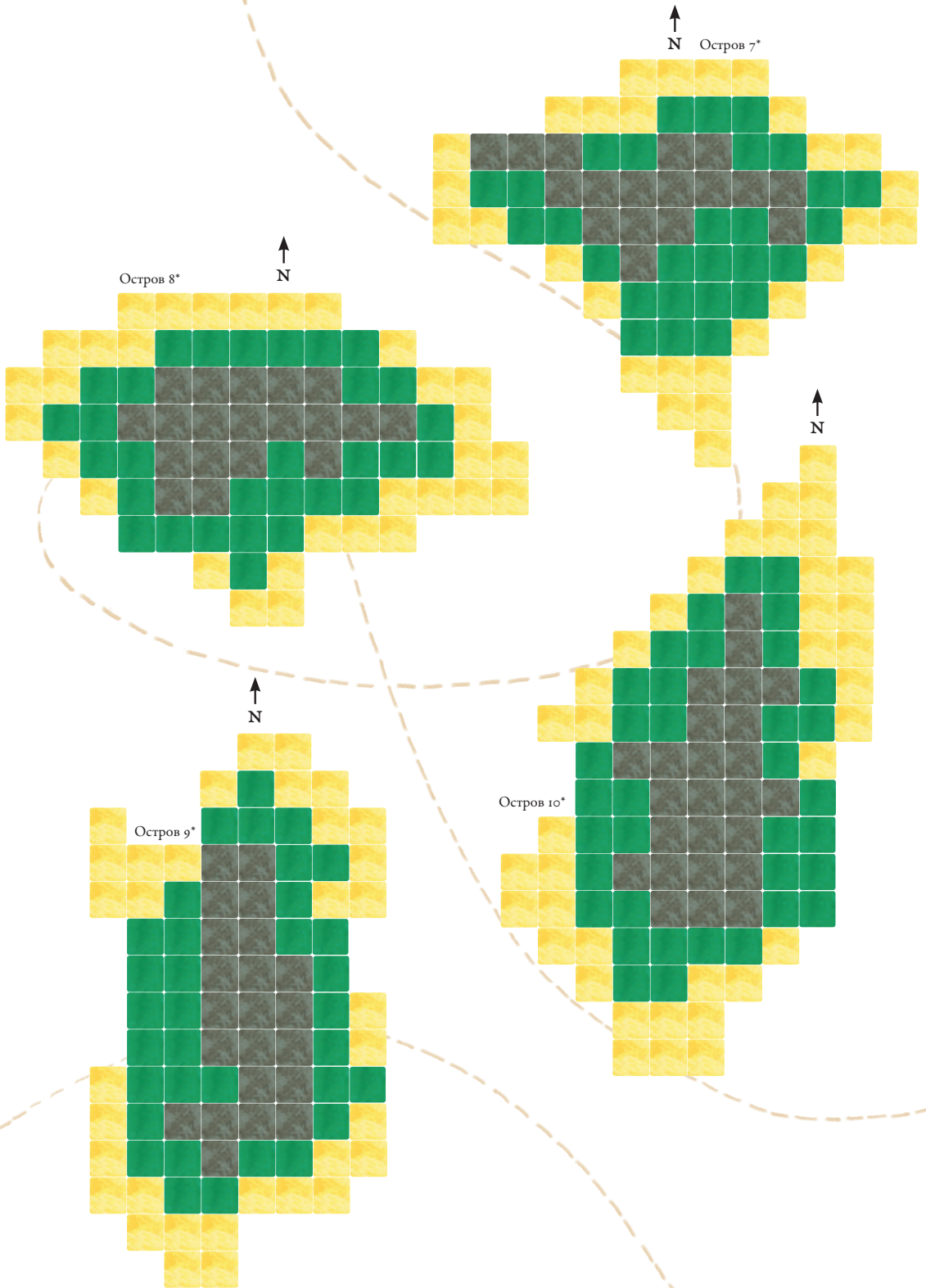
**Может ли пират по собственному желанию прыгнуть в море и утопить монеты? Просто с берега или через стрелку?**

Просто с берега — нет, через стрелку — да.



# Острова архипелага





\*Для островов 5-10 понадобятся дополнения.



## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

### Пиратство

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалованье побуждают моряка заниматься пиратством, поскольку оно даёт шанс быстро разбогатеть. Пират может покориться власти, в случае опасности расплаты или накопив немалые сокровища; но как только угроза минует, или закончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

### Образ жизни пиратов

Во главе пиратской команды — капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле грозит неприятностями. Пират живёт по судовому уставу. Держа руку на бордажной сабле, он клянётся, что будет его соблюдать.



Автор Д. Кибкало.

Художники: К. Критцева, Т. Майфат.

Над игрой работали: Д. Кибкало, Д. Борисов, Н. Морозова, М. Половцев, А. Половцева, Т. Фисейский, С. Абдульманов, Б. Солодухин, Л. Савельева, Е. Безлепкина, А. Костюк, А. Паратнов, Д. Чуликин, А. Барковский, П. Ксенофонтов.

© ООО «Магеллан», 2016.

117342, Россия, Москва, ул. Бултерова, 17Б, офис XI, комната 139.

Телефон: +7 (926) 522-19-31.

Воиспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.



МОСИГРА  
mosigra.ru



Magellan  
Entertainment  
mglan.ru