

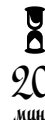


Ахой, капитан!

Поднимай свой флаг
и набирай команду, чтобы
наполнить свои сундуки
блестящими золотыми монетами.

Авторы игры Наоло Мори
и Ремо Концатори

Художник Жонатан Окони



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы выступите в роли капитанов пиратских кораблей. Вам предстоит нанять команду и собрать как можно больше монет.

Капитан, набравший наибольшее количество монет к концу игры, побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

- 72 двусторонних жетона персонажей

- На сторонах жетона изображены разные персонажи.

- Всего в игре 9 уникальных персонажей, каждый из которых встречается на жетонах 16 раз.



- 55 монет



- Жетон карты сокровищ

- Полотняный мешок

- 3 памятки

- 10 двусторонних планшетов приключений

- 5 планшетов приключений «В пасти Кракена»

- жетон персонажа «Дельфин»



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Сложите все жетоны персонажей в мешок.
- Положите монеты и жетон карты сокровищ в центр стола.
- Случайным образом раздайте игрокам планшеты приключений.

В первой партии используйте планшеты А.



Убедитесь, что один из игроков получил планшет с пиратским флагом в верхнем левом углу. Капитан, которому достался этот планшет, будет ходить первым.



Перед следующими партиями вместе решите, какие планшеты приключений (А, Б, В, Г, Д) использовать в игре.

- Положите по 1 памятке между игроками.

На одной стороне памятки описаны эффекты персонажей, а на второй — эффекты столбцов на каждом планшете приключений.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с капитана, которому достался планшет с пиратским флагом  в верхнем левом углу. В свой ход выполните по порядку следующие 4 действия.

- 1 Вытяните 1 случайный жетон персонажа из мешка так, чтобы вы видели только одну его сторону.
- 2 Решите: оставить жетон видимой вам стороной или перевернуть его на другую сторону.
Важно: перевернуть жетон можно только один раз.
- 3 Разместите своего персонажа в самой нижней пустой ячейке любого столбца на вашем планшете приключений.
- 4 Если у персонажа есть мгновенный эффект, примените его. Если вы разместили жетон в верхней ячейке одного из столбцов, т.е. заполнили все ячейки в этом столбце, немедленно примените мгновенный эффект столбца, если он есть.

***Пример.** Лиля размещает попугая на своём планшете. Благодаря мгновенному эффекту попугая Лиля сразу же вытаскивает ещё один жетон, который она по общему правилу может перевернуть, если захочет, и размещает его на своём планшете.*



СТРУКТУРА ЖЕТОНА ПЕРСОНАЖА

Все персонажи в игре обладают особым эффектом: мгновенным, применяемым в конце игры или обоими одновременно.

 Жёлтая ячейка обозначает мгновенный эффект, который применяется сразу после размещения жетона на планшете приключений.

 Серая ячейка обозначает эффект, который применяется в конце игры.

На жетонах картографа и канонира в левом верхнем углу есть специальные символы (секстант  и бомба ), чтобы напомнить игрокам, что они учитываются в эффектах рулевого и плотника соответственно.

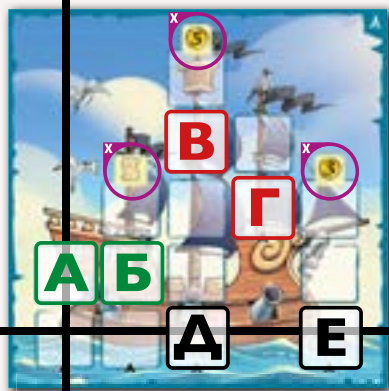


КОНЕЦ ИГРЫ

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Ячейки **А** и **Б** соседние.
- Ячейки **В** и **Г** не являются соседними, так как расположены по диагонали относительно друг друга.
- Ячейки **Д** и **Е** не являются соседними, так как между ними есть пустое пространство.
- В рядах могут быть пустые пространства, где не размещаются жетоны.
- Не все столбцы начинаются в самом нижнем ряду (**Г**).
- Символом **Х** в данном примере обозначены мгновенные эффекты столбцов.

1 столбец



1 ряд

Игра заканчивается, когда один из игроков до конца заполнил жетонами персонажей 4 столбца на своём планшете приключений.

- *Первым игроком является тот, у кого на планшете есть пиратский флаг . Последний игрок сидит справа от первого игрока.*
- *Если последний игрок первым заполнил 4 столбца на своём планшете приключений, игра сразу же заканчивается. В ином случае раунд доигрывается, чтобы все игроки сделали равное количество ходов, и затем игра заканчивается.*

Активируйте эффекты персонажей, применяемые в конце игры, если они есть.

- *Если вы играете на планшете В, также активируйте те эффекты полностью заполненных столбцов, которые применяются в конце игры.*
- *Чтобы избежать ошибок, применяйте эффекты персонажей в столбцах последовательно, начиная с левого столбца и двигаясь вправо.*

Игрок, набравший наибольшее количество монет, становится победителем.

В случае ничьей, если у одного из претендентов есть жетон карты сокровищ, он побеждает. В ином случае, все претенденты объявляются победителями.

Пример. В ходе игры Лиля получила **13 монет**.

Она получает ещё **15 монет** за эффекты персонажей в её команде, которые срабатывают в конце игры.

- **Так как в 3 столбцах** есть как минимум по **1 жетону юнги**, они приносят Лиле **9 монет**.
- **Из 3 плотников** только 1 приносит **3 монеты**. Остальные 2 плотника не приносят монет, так как в одном ряду или столбце с ними есть **канонир**.
- **Попугай** отнимает у Лили **1 монету**.

- **Из 2 вперёдсмотрящих** только 1 приносит Лиле **4 монеты**, а над вторым есть другой жетон.



- *Обязан ли я размещать мартышку в соседнюю ячейку с другим жетоном?*

Нет. Если вы размещаете мартышку в ячейку, по соседству с которой нет других жетонов, просто не применяйте её мгновенный эффект, позволяющий перевернуть соседний жетон.

- *Могу ли я разместить на своём планшете приключения картографа, если у меня уже есть жетон карты сокровищ?*

Да. Это хорошее стратегическое решение, так как вы можете получить по 2 монеты за каждого картографа, если разместите у себя на планшете рулевого.

СОЛО-РЕЖИМ

Готовы в одиночку встретиться со всеми опасностями, таящимися на морских просторах?

Тогда соло-режим для вас!

Ваша цель – собрать как можно больше монет и стать настоящей легендой семи морей.

В соло-режиме добавляются правила, описанные далее.

Карта сокровищ

Если вы должны взять жетон карты сокровищ, следуйте правилу ниже.

- Если жетон карты сокровищ не у вас, возьмите его.
- Если жетон карты сокровищ уже у вас, верните его в центр стола.

Примечание. Это правило применяется к эффекту картографа и к эффектам столбцов на планшетах приключений А, В и Д.

Если в конце вашего хода рядом с вашим планшетом лежит жетон карты сокровищ, получите 1 монету.

Планшет приключений Б (Кракен)

Когда вы до конца заполняете столбцы первые 2 раза, считайте, что вы первый игрок, заполнивший эти столбцы. Заполняя остальные столбцы, считайте, что вы не первый игрок, заполнивший эти столбцы.

Конец игры

Игра заканчивается, когда вы заполняете до конца 4 столбца. В конце игры сравните полученное вами количество монет с результатами в таблице ниже.

Таблица результатов

30 монет или меньше	сухопутная крыса
31-40 монет	юнга в первом плавании
41-50 монет	опытный джентльмен удачи
51-55 монет	отважный капитан
56-60 монет	настоящий адмирал
61 монета и больше	легенда семи морей



НАД ИГРОЙ
РАБОТАЛИ

Авторы: Паоло Мори и Ремо Концадори
Художник: Жонатан Оконт
Разработчики и издатели:
Антуан Боза и Тома Прово



© Playpunk, 2024



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru