



МОСИГРА

**Российская сеть магазинов
настольных игр.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

Правила игры



2-4 игрока



От 16 лет



Партия 30 минут

Карточная игра **ШАКАЛ**



Об игре

Каждый ход вы открываете новый пиратский остров. Задача — использовать свои карты действий так, чтобы забрать клад раньше соперников. Здоровый пират за один год может посетить примерно двенадцать островов, поэтому после десятого партия заканчивается, и флибустьеры отправляются в таверну считать золото. У кого монет больше, тот и победил. Отсюда и цель игры: получить как можно больше монет.

Состав игры

- 40 карт островов, каждый из которых — небольшая задача на блеф и логику.



- 60 карт действий, с помощью которых пираты двигаются по островам, а именно:

31 карточка с теми самыми стрелками, что пираты ставят на картах.



3 карты Пятницы — радостного туземца.



4 карты оружия. Настоящий пират знает, что они очень важны!



6 карт диких коней.



4 красных и 4 синих флага.



4 карты удвоения.



4 карты рома (из-за них, кстати, игра получила рейтинг 16+, поэтому не грызите их).



- Карта первого игрока.



- 37 монет.



- Правила игры, которые вы читаете прямо сейчас.

Быстро об игровом процессе

1. Перемешайте колоду островов, а потом колоду действий. Возьмите по пять карт действий и откройте карту острова.
2. Каждый из игроков выкладывает карты действия перед собой закрытую, чтобы другие не видели, что запланировал пират.
3. Все игроки открывают карты действий и смотрят, что получилось. Иногда случается весёлая драка, иногда кто-то один уносит клад, а остальные ищут его до вечера. Всякое бывает.
4. И потом пираты плывут на другой остров, открывают его карту и опять ходят.

Каррамба! Всё, теперь вы примерно представляете себе пиратскую жизнь. Можно начинать играть первую обучающую партию (в четыре острова) прямо сейчас, попутно читая правила. Все настоящие капитаны делают именно так.

Подготовка

1. Перемешайте колоду островов, а потом колоду действий и положите их в две стопки в середину стола.
2. Дайте каждому игроку по пять карт действий: он может их посмотреть сам, но не показывает никому другому.
3. Теперь нужно выбрать квартирмейстера – самого честного пирата. Желательно без одной ноги, чтобы не убежал с кладом. Но если такого в вашей компании нет, подойдёт и самый ответственный. Он будет отвечать за выдачу монет и их обмен на карты. В начале игры у пиратов нет золота. Если задуматься, именно поэтому они и пираты.
4. Фишку первого игрока берёт самый младший игрок.
5. Теперь пират с фишкой первого игрока берёт верхний остров из колоды островов, открывает его и кладёт на середину стола. Путешествие началось!

Ход игры

- 1 Возьмите остров из колоды островов и положите его в центре стола. Все пираты начинают на белом флаге. Давайте внимательнее посмотрим на карту острова:



Белый флаг – место высадки всех пиратов.



Красный и синий флаги могут быть местом высадки самых хитрых пиратов.



Пустая клетка. Здесь пират (слава Королеве!) не встречает никаких приключений.



Вам потребуется два хода, чтобы перебраться через ловушку.



Разбойника можно победить, только если у вас есть оружие.



Это небольшой клад – на одну монету. Обычно такой клад легко забрать, но это далеко не главный приз на острове.



Клад на две монеты.



А вот и большой клад!

Да, кстати: любой пират, пришедший на клетку с кладом, сразу же перестаёт бродить по острову и начинает копать до вечера. Даже если клад унёс кто-то раньше.

2 Теперь посмотрите на свои карточки действий. Вот самые простые из них:



Вы можете выбрать, в какую сторону двинуть пирата по диагонали (по направлению стрелки).



С помощью этой карты пират может пойти направо или налево.



Эта карта помогает двигаться по вертикали.



С помощью этой карты можно сдвинуться на любую клетку по диагонали от клетки, где стоит пират.



А эта карта позволяет пойти на любую соседнюю клетку сверху, снизу, справа или слева от пирата.

3 Итак, ваша задача – добраться до кладов. Когда вы открыли карту острова, нужно решить, куда пойдёт ваш пират, и выложить соответствующие карточки действий. Пока – взакрытую.



Эти карточки положили вы.



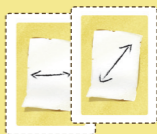
Так сходил адмирал Бенбоу, второй игрок.



А так – хитрый пират Сильвер, третий игрок.

А теперь, когда все закончили выбирать карточки, пора их открыть!

4 Давайте посмотрим, как сходил каждый:



● Вот ваш набор.

● Карта Бенбоу.

● А вот так сходил хитрый Сильвер.



Как видите, **Бенбоу** с армейской прямоотой отправился к ближайшему кладу (зелёная стрелка) и сразу забрал его.

Сильвер, зная, что нормальные герои всегда идут в обход, сначала было пошёл с вами, но потом развернулся и двинулся к маленькому кладу. Скорее всего, у него просто не было карты, чтобы добраться до него напрямую.

Вы же проделали самый длинный путь, но пришли к большому кладу.

5 Нужно поделить золото!

Если на клетку с кладом пришёл только один пират, он сразу забирает всё золото себе. Так поступили вы – и получили три монеты.

Если на клетку приходят сразу несколько пиратов, первый забирает себе больше всех золота, второй – на монету меньше, третий – ещё на монету меньше. Например, если бы все пираты пошли вместе с вами, вы бы взяли три монеты, пришедший вторым – две монеты, а последний – всего одну. Только не спрашивайте, как пираты поделили клад из трёх монет на шесть монет: морские волки с детства обучены превозмогать.

В нашем же случае в маленьком кладе была всего одна монета, поэтому адмирал Бенбоу получил её, а хитрый Сильвер не получил ничего и остался с носом. Вот так добро всегда побеждает.

Теперь квартирмейстер раздаёт монеты тем пиратам, которые нашли клад.

6 Дайте каждому игроку по одной карте. Если остались пираты, у которых карт меньше четырёх, продолжайте давать им карты, пока у них не станет четыре штуки. Без четырёх карт на следующий остров не берут!

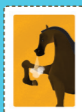
И последнее: игрок, у которого хранится фишка первого игрока, передаёт её своему соседу слева.

7 Ура! Пора начинать следующий ход. Ещё раз, это просто:

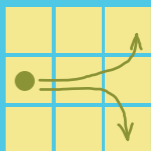
1. Откройте новый остров.
2. Выберите действия для своего пирата и положите их перед собой взакрывают.
3. Одновременно откройте действия и посмотрите, кто куда пришёл.
4. Каждый игрок берёт столько монет, сколько ему полагается.
5. Раздайте карты действий: сначала по одной штуке каждому, потом тем, у кого меньше четырёх – до четырёх. И сразу же поменяйте первого игрока.

Какие ещё бывают карты действий?

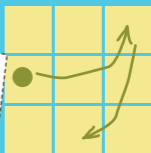
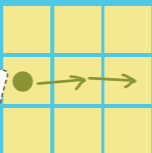
Эти карты вы уже знаете, они позволяют пирату двигаться по острову:



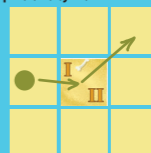
Дикий конь помогает пирату ходить буквой Г, как коню в шахматах. Только учтите, что прыгать в воду нельзя. А через воду – пожалуйста!



Удвоение: эта карта «прицепляется» к предыдущей стрелке (или коню) и удваивает её ход.



Пятница: эта карта позволяет пройти ловушку без потери хода. Она «прилипает» к предыдущей.





Оружие «прицепляется» к предыдущей клетке действия и помогает победить разбойника. Любое оружие подходит к любому разбойнику.



Этот разбойник не будет нападать на вас, увидев оружие на карте действия, приводящей вас на его клетку.



Ром: когда все закончили выкладывать карточки действий, вы можете взять и добавить ром в начало любой стопки. Пират соперника будет отдыхать один ход перед своими действиями.



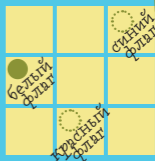
Вот что выложил соперник.



А вот вы добавили ему рома в начало действий, чтобы он не торопился.



Эти флаги играютя первыми среди действий. Если вы начали с красного флага, то ваш пират появляется на красном, если с синего – на синем. Карта флага «прилипает» к первой карте действия (стрелке или коню) и не считается за отдельный шаг.



Как понять, кто пришёл к кладу первым?

Просто посчитать очки:



Любое количество рома занимает один шаг.

Такие сдвоенные карты считаются как один шаг.

Любое движение – один шаг.

Итого:

1. Сначала пират отдыхал – один шаг.
2. Затем переместился на синий флаг и походил с него влево – уже два шага.
3. Затем вместе с Пятницей пошёл по диагонали – это три шага.
4. Двинулся по вертикали на четвёртом шаге.
5. Сделал двойной ход по диагонали за пятый шаг.
6. Использовал оружие на шестом шаге.
7. Пошёл на любую клетку рядом по вертикали или горизонтали на седьмом шаге.
8. И закончил восьмым ходом, пойдя конём.

Долгая была дорога – восемь шагов.



Если вы выложите карты так, это будет два шага (удвоение «прилипнет» к первой стрелке по горизонтали).

Если у вас и соперника количество шагов одинаковое, то первым пришёл тот из вас, кто сидит ближе по часовой стрелке к обладателю карты первого игрока.

Карты действий «Удвоение», «Пятница» и «Оружие» выкладываются уже в открытую (то есть когда все вскрыли карты ходов), чтобы не перепутать, к какой карте действия вы их прикрепляете.

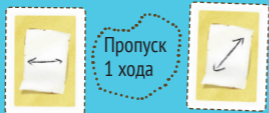
Как проходить разбойника?

Только с оружием в руках. Оружие должно быть у вас на входе в клетку. Если вы войдёте в клетку с разбойником без оружия, увы, для вас ход сразу закончится, даже если вы выложили ещё карточки действий.

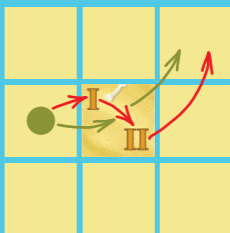
Как проходить ловушку?



С Пятницей



Без Пятницы



Удвоение хода не действует в ловушке. Вы не сможете с его помощью избежать пропуска хода.

Может ли пират передумать по дороге?

Да, когда вы уже выложили карты действий, вы выбираете сами, куда собираетесь пойти по стрелкам и коням, глядя на карты других игроков. Сначала объявляет свой ход первый

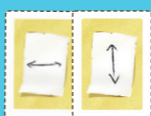
игрок, затем следующий за ним по часовой стрелке и так далее. Смотрите, когда это может быть важно:



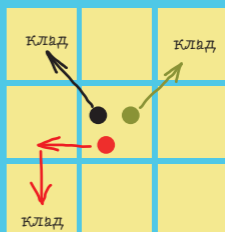
● Карта Бенбоу



● Ваша карта



● Карты Сильвера



В этом примере **Бенбоу** – первый игрок, и он возьмёт один из кладов рядом по диагонали.

Вы выберете другой, если захотите заработать золото.

Сильвер положил две карты, и уже видно, что он придёт последним, поэтому наверняка пойдёт к третьему кладу, проявляя максимальную хитрость в выборе направления для хода.

Когда заканчивается ход?

- Если это была ваша последняя карточка действий из выложенных, и вы ещё не нашли монеты. Иногда это полезно, когда вы хотите потратить всего одну карту за ход (а нужно выложить хотя бы одну), ничего не заработать и получить одну в конце хода.
- Когда вы заходите на клетку с кладом.
- Когда вы заходите на клетку разбойника без оружия.
- Или когда вы используете карту такого флага, которого нет на этом острове.

Нельзя пропустить ход, ничего не выкладывая. Игрок либо ходит, либо меняет монеты на карты (об этом ниже).

