



«Важно, что меняться можно только в свой ход. Два игрока, чей ход еще не настал, не могут меняться друг с другом».

### Обмен на рынке

В свой ход вы можете один раз поменять свою карту добычи на любую карту с рынка. Заберите нужную карту с рынка и выложите на ее место ту, которая вам не нужна. Таким образом, на рынке всегда лежит пять открытых карт.

«Как только на рынке оказываются пять одинаковых карт, все они убираются с рынка и возвращаются в резерв. Затем, как в начале игры, на рынок кладется по одной карте добычи каждого вида».



### Обмен с резервом

**Обмен 3:1:** вы можете поменять три карты одного вида из своей добычи на одну любую карту из резерва. Например, вы возвращаете три карты Шерсти в резерв и взамен берете одну карту Дерева из стопки резерва.

Например, вы возвращаете три карты Шерсти в резерв и взамен берете одну карту Дерева из стопки резерва.



**Обмен через гавань 2:1:** если вы построили пиратский лагерь на строительной площадке с якорем, возьмите верхнюю карту гавани. Теперь у вас есть выход в гавань, и вы можете в свой ход как угодно часто менять 2 одинаковые карты добычи на любую другую из резерва.

«В начале игры вы можете меняться только на рынке. Обмен с другими игроками и обмен 3:1 невозможен, так как у вас недостаточно карт. Лагеря в гаванях еще тоже не построены. Строительство лагеря на площадке с якорем не отличается от строительства обычного лагеря».



### Конец игры

Как только вы построите седьмой пиратский лагерь (пиратский лагерь в крепости, конечно, тоже учитывается), игра тут же завершается вашей победой.

Ну, что, морские волки, сыграем еще партию!?



© 2006 Hans im Gluck Verlags-GmbH  
© 2007-2010 ООО «СМАРТ»; русское издание  
Общее руководство – Михаил Акулов,  
перевод и редакция – Алексей Перерва,  
верстка и предпечатная подготовка – Елена Авраменко.  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
У Вас появились идеи, вопросы или замечания?  
Пишите нам на электронный адрес: smartboardgames@mail.ru

### В комплекте:

- 1 двустороннее игровое поле
- 1 кубик



- 28 пиратских лагерей (по 7 каждого цвета)



- 32 пиратских корабля (по 8 каждого цвета)



- 1 пират-призрак

- 95 карт добычи



Сабля Мешок золота Дерево Шерсть Ром

- 24 карты «Помощь Коко»



- 1 рынок



- 4 карты гаваней



- 4 строительные карты



### Перед первой игрой

Аккуратно разберите все компоненты.

### Подготовка к игре

- Разложите игровое поле посередине стола. Если вы играете вчетвером, поле должно лежать той стороной вверх, на которой нарисованы четверо пиратов в бочках. Та сторона, на которой сверху справа три пирата в бочках, понадобится для игры втроем.
- Кубик положите рядом с полем.
- Выберите цвет и возьмите 7 пиратских лагерей и 8 кораблей этого цвета. В партии на троих участников уберите белые фигурки обратно в коробку.
- Найдите на поле две стартовые строительные площадки вашего цвета и поставьте на каждую из них ваш лагерь. Оставшиеся 5 лагерей и корабли положите перед собой.
- Пирата-призрака поставьте на картинку крепости.
- Карты «Помощь Коко» перемешайте и положите стопкой серой стороной вверх рядом с полем.
- Карты добычи (Сабли, Шерсть, Дерево, Ром, Золото) разложите по видам в пять стопок яркой стороной вверх рядом с полем – это резерв добычи.
- Рынок положите рядом с полем.
- Возьмите по одной карте добычи из каждой стопки и разложите их картинками вверх в ячейки рынка.
- Карты гаваней также хорошо перемешайте и положите колоду серой стороной вверх рядом с полем.
- Возьмите строительную карту и положите ее лицом вверх перед собой.
- Затем сдайте каждому игроку по одной карте Дерева и Рома из соответствующих стопок добычи. Обе карты держите скрытыми, чтобы никто, кроме вас, их не видел.



Рис.1 Рынок с пятью одинаковыми картами.



Рис.2 Все карты убираются.



Рис.3 Снова кладутся пять разных карт.

## Об игре

Цель игры – первым построить 7 пиратских лагерей. Лагерь можно поставить на любой свободной площадке, когда к ней подходит один из ваших кораблей (т.е. вы построили корабль рядом со свободной площадкой).

Для постройки кораблей и пиратских лагерей вам нужны карты добычи: нужное для этого количество карт указано на вашей строительной карте. Карты добычи вы получаете с острова с вашим пиратским

лагерем, если на кубике выпадает его номер. Номер от 1 до 5 есть у каждого острова. Игроки бросают кубик по очереди.

Если у вас есть пиратский лагерь на острове, число которого выпало на кубике, получите карту добычи с острова. Лесной остров дает карту Дерева, остров с пещерой сокровищ приносит карту Сабли, и т.д.

Сейчас мы расскажем об этом подробнее.

## Пояснения к плану игры



## Ход игры

Игру начинает самый младший из вас, а от него ход передается по часовой стрелке. Когда вы получаете право хода, бросьте кубик. Все игроки получают новые карты добычи за свои пиратские лагеря под выпавшим номером. Когда все взяли карты, вы можете строить лагеря и корабли и меняться добычей. Когда вы закончите, передайте ход вашему соседу слева.

### • Бросок кубика

Кубик бросает только тот, кто делает ход, но получить карту добычи может любой. Если на кубике выпал номер острова, на котором есть ваш лагерь, получите за него одну карту добычи особого вида.

Лучше всего, если один из вас возьмет на себя обязанность раздавать добычу.

Например, «белый» игрок бросает кубик в начале своего хода. Ему выпадает «4». Все игроки, у которых есть лагерь на островах с номером 4, получают добычу. «Белый» и «красный» игроки получают по карте Рома, так как их пиратские лагеря стоят на острове с тростниковой плантацией. «Синий» и «оранжевый» игроки получают по карте Дерева: их лагеря стоят на лесном острове.



«Вы заметили? Пока ни один пиратский лагерь не стоит на острове с номером 5, никто не получит добычу, если выпадет «5». А номера 6 на поле вообще нет! Если выпадает «6», происходит кое-что совсем другое...»

Когда вам на кубике выпадает число «6», никто не получает карт добычи. Вместо этого вы передвигаете Пирата-призрака с его места на любой другой остров. Остров, на котором стоит Пират-призрак, не дает добычи, когда выпадает его число.



«Итак, когда у вас выпадает число «6», карты оснащения не раздаются. Вместо этого игрок, который выбросил число «6» может переместить пирата-призрака на любой остров. Лучше всего, конечно, поставить пирата-призрака на тот остров, где только другие игроки построили пиратские лагеря».

### • Строить

В свой ход вы можете строить пиратские лагеря и корабли или купить карту «Помощь Коко».

Для строительства **лагеря** отдайте по одной карте Рома, Шерсти, Дерева и Сабли.

**Корабль** строится за карту Шерсти и карту Дерева. Купить **карту «Помощь Коко»** вы сможете за карту Рома, карту Сабли и карту Золота.

Эти цены вы можете всегда узнать из своей **строительной карты**.



Построить **пиратский лагерь** на строительной площадке можно только тогда, когда на берегу с ней есть один из ваших кораблей.

Поставить **корабль** можно только на берегу с вашим пиратским лагерем.

Значит, начиная со стартового лагеря, вы будете строить поочередно корабли и лагеря.

Построить два корабля один за другим нельзя. Вы должны всегда строить пиратский лагерь между ними.

На каждом берегу можно построить только один корабль. На каждой стройплощадке можно построить только один пиратский лагерь.

## Купить карту «Помощь Коко»

Купив карту «Помощь Коко», тут же откройте ее и выполните указание. Купленные карты остаются лежать перед вами лицом вверх.

## Пиратский лагерь в замке

Если вы первым открыли карту «Помощь Коко», с помощью которой можно переместить Пирата-призрака, поставьте пиратский лагерь из вашего резерва фишек на крепость. Когда позже ваш соперник сыграт такую же карту, уберите лагерь. Вы сможете

Карты «Помощь Коко» очень полезны. Они могут дать вам карту добычи, целый корабль или пиратский лагерь в подарок. А иногда вы получаете шанс немного позлить соперников: напустите Пирата-призрака прямо на их лагерь или отнимите у них добычу.



вернуть его в крепость, если ваши карты с Пиратом-призраком снова окажутся в большинстве.

### • Обмен

Довольно часто вам не будет хватать нужных карт добычи для строительства. Поэтому есть три способа обменять карты. Вы можете обменяться добычей с соперниками, с рынком или с резервом добычи. Если хотите, вы вправе применить все способы и в любом порядке, например, сначала с игроком, затем на рынке, снова с игроком, а потом еще с колодами резерва – и все это за один ход.

«Тот храбрец, кто изгонит Пирата-призрака, в награду поставит пиратский лагерь в крепости. Но только один может быть самым смелым. Потому пиратский лагерь одного игрока удаляется из крепости, как только другой игрок сыграет столько же карт, изгоняющих призрака. Лагерь в замке не приносит дополнительных карт добычи, но цель игры в том, чтобы как можно скорее построить все 7 лагерей. Вот почему это так полезно разбить лагерь в крепости».



## Обмен с соперниками

Допустим, в ваш ход вы хотите построить корабль. У вас есть одна карта Шерсти, но нет Дерева. Зато вы добыли Саблю, которая сейчас не нужна. Спросите других игроков, не хотят ли они поменять карту Сабли на карту Дерева.

Если кто-то из соперников согласен на такой обмен, отдайте свою карту и заберите его. Вы можете поменять сколько угодно карт.