Правила игры

Настольная игра

Шакал

Подземелье

Историческая справка

2–6 игроков

От 8 лет

Партия 30–60 минут

Объясняется за 7 минут

Послушай старого моряка, сынок

Старого капитана Шакала боялись англичане, уважали французы и просто ненавидели испанцы. Когда он был молод — тогда на Тортуге ещё водились черепахи с барана размером, — Шакал взял испанский галеон, полный золота. Бой был яростный, и корабль получил пробоину на две ладони ниже ватерлинии. Мы избавились от всего груза: вещей, столовых приборов, даже почти все ядра и десять пушек из шестнадцати — и те выкинули за борт. Оставили только самое необходимое, запас провианта на две недели и золото.

К вечеру на горизонте показался вот этот остров, где мы решили набрать воды. Капитан Шакал нашёл на его южной оконечности пещеры, и он вместе с одноногим Долговязым Джоном и Красавчиком Билли перетаскали туда всё золото. Да-а, по Джону-то никто скучать не будет, а вот без ужасной ухмылки Билли, его вечно дёргающегося глаза и верной флейты по вечерам стало скучновато. Так вот, значит, вернулся только капитан Шакал — и без золота.

О самом капитане в наших водах не слышно уже лет пять. Может, он погиб, может, женился на губернаторской дочке на Ямайке и стал уважаемым джентльменом, а может — отправился в Старый Свет. А его сокровища ещё лежат где-то здесь, на этом острове.

Ну что, капитан, попробуем их найти, пока матросы охотятся да счищают ракушки с судна?

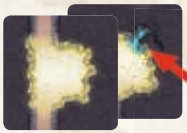
Суть игры

Вы — отважные искатели приключений — спускаетесь в пещеры, где капитан Шакал спрятал свои сокровища. Тот, кто найдёт больше всего золота, получит наибольшую долю при дележе!

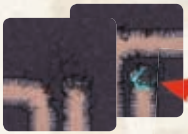
Состав игры

- 100 больших игровых плиток с кусочками карты пещеры, а именно:

Плитка входа в шахту.



28 плиток залов с золотом,
4 из которых содержат вход в тайный ход.



67 плиток пещеры,
11 из которых содержат вход в тайный ход.

4 плитки каверн — необычных полостей в горной породе,
где может быть спрятан клад.

- 28 золотых монет — кладов капитана Шакала.

- 18 жетонов пари на золото.

Цель игры

- 18 жетонов летучих мышей.

- 6 фигурок пиратов — искателей сокровищ.

- 2 морских шестигранных кубика.

- Правила (сейчас вы держите их в руках).

Цель игры

1. **Искать монеты!** Нужно собрать достаточное количество кладов и выйти из пещеры раньше любого другого игрока. Клады с золотом можно найти в кавернах, которые постепенно открываются в результате разведывания пещеры.

2. **Торопиться!** Будьте быстрее других игроков. Аарррр, ведь это дело чести пирата!

Необходимое для победы количество золотых монет, с которым нужно выйти из пещеры:

- 2 игрока: 10 монет.
- 3-4 игрока: 7 монет.
- 5-6 игроков: 5 монет.

Подготовка к игре

Подготовка стартового набора

1. Положите плитку входа в пещеру лицом вверх в центре стола (на рисунке ниже — а).

2. Остальные плитки положите лицом вниз и тщательно перемешайте получившуюся кучу.

3. Отсчитайте 20 плиток и отложите их — это будет открытая часть пещеры, которую вы уже разведали (на рисунке ниже — б). Остальные плитки сложите лицом вниз в одну или несколько стопок — так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться (на рисунке ниже — в).

4. Раздайте каждому игроку по фигурке пирата — искателя сокровищ (на рисунке ниже — г).

5. Раздайте по 3 жетона пари на золото и по 3 жетона летучих мышей каждому игроку (на рисунке ниже — g).

6. Каждый игрок кидает кубик. У кого выпадет большее значение, тот и ходит первым.

Подготовка к игре

Подготовка карты пещеры

Перед тем как приступить к поиску сокровищ, мы — умудрённые опытом морские волки — решили составить начальную карту пещеры. Поэтому сначала мы спустили в пещеру юнгу со свечой, который рассказал, что видел. Но он испугался летучих мышей и не смог пройти далеко. Даже вид золота не убедил его вернуться!

В начале партии нужно составить карту пещеры со слов юнги. Игроки разыгрывают 20 стартовых плиток, по очереди (по часовой стрелке) добавляя по одной к уже выложенным. Первая плитка присоединяется к плитке входа, вторая — к любой из имеющихся, и так далее (подробнее об этом — на странице 8). Когда первые 20 фрагментов карты будут выложены, пираты спустятся в пещеру — и начнут искать золото!

Во время поисков каждый игрок будет ходить своим пиратом, искать клады и разведывать пещеру там, куда не смог добраться юнга. Игра будет продолжаться до тех пор, пока кто-то не выйдет наружу с достаточным числом монет.

Порядок хода

Ход пирата начинается с перемещения, а завершается действием.

Во время перемещений пирата игрок может:

1. **Разведать новый участок пещеры:** взять из стопки плитку, положить её и, при возможности, передвинуть свою фишку на эту плитку (подробнее об этом — на страницах 8–11).
2. **Кинуть кубик и двинуться:** кинуть один кубик и пройти по лазу в пещере количество плиток, меньшее или равное числу, выпавшему на кубике (подробно об этом — на странице 12). Игрок может решить остановиться раньше, если захочет.
3. **Пройти тайным ходом:** кинуть оба кубика и пройти через тайный ход на данной плитке, если выпал дубль или сумма чисел на обоих кубиках равна 7; а можно переместиться по лазу в пещере на количество плиток согласно меньшему выброшенному числу (подробнее об этом — на странице 13).

– или –

4. **Вовсе отказаться** от размещения плитки или перемещения.

После того как перемещение пирата завершено, начинаются действия пирата. Во время действий пирата игрок может:

1. **Взять золотую монету** (подробнее об этом — на странице 14).
2. **Начать испытание** (подробнее об этом — на страницах 14–17).

Разведывание пещеры

Пещера разведывается по кусочкам, постепенно. Игроки выкладывают новые плитки, взятые из стопки, по следующим правилам:

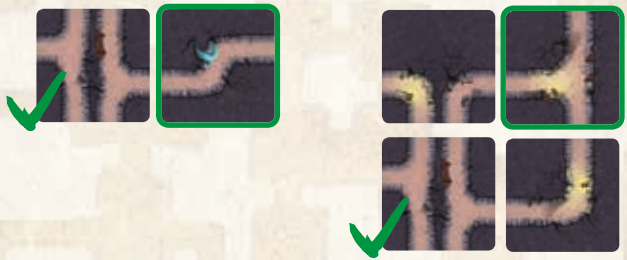
- Плитка добавляется в любое место пещеры. Если плитка может быть добавлена к пещере, она должна быть добавлена, даже если игроку не нравится результат такого размещения.
- Если плитка не может быть размещена, она кладётся случайным образом в любую из стопок с плитками, и достаётся новая плитка.
- Если размещена плитка зала с золотом, в центр такой плитки сразу должна быть помещена золотая монета.
- Когда вы кладёте плитку, другие игроки могут наблюдать за этим процессом и выдвигать свои предложения по размещению плитки.

Разведывание пещеры

Чтобы плитка была правильно размещена, она должна:

- Быть уложена по сетке, то есть её сторона должна полностью прилегать к стороне одной из соседних плиток. Нельзя ставить плитки углом к углу или прикладывать одну сторону сразу к двум плиткам. Все пещеры на карте Шакала всегда состоят из ровных прямоугольников, потому что он обучался в Высшей Британской навигационной Академии. Не шутите с картой.

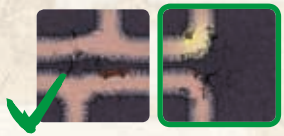
Правильно



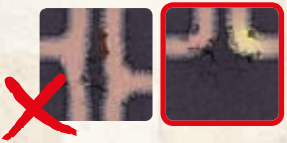
Неправильно

- Быть размещена таким образом, чтобы все линии лазов на соседних плитках точно совпадали с только что выложенной. Стороны, не содержащие лазов, могут также располагаться по соседству друг с другом. Плитки каверн не имеют ограничений по размещению — они предоставляют полный доступ к лазам, размещённым по соседству.

Правильно

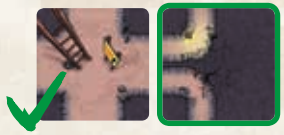


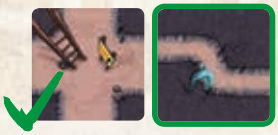
Неправильно

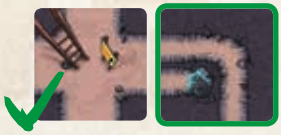


- Позволять проходить через как минимум один из своих лазов, если размещена по соседству с плиткой входа в пещеру (то есть чтобы лазы не закольцовывались и не образовывали тупик). Плитка входа в пещеру не имеет других ограничений по размещению.

Правильно



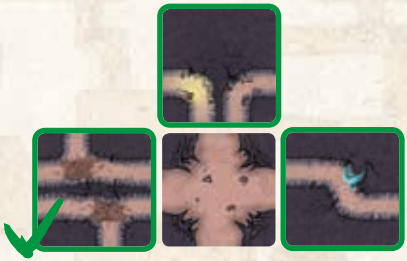




Разведывание пещеры

Открыв плитку зала с золотом, немедленно положите монету в её центр

Плитки каверн предоставляют полный доступ к лазам, размещённым по соседству



Неправильно

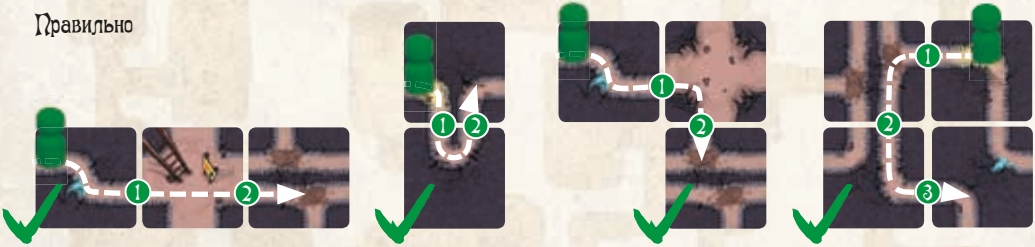
Перемещение

Чтобы подвинуть своего пирата, игрок должен выбрать лаз, в направлении которого он будет двигаться, а затем переместить свою фишку по тому же самому лазу на соседнюю плитку и проделать это столько раз, сколько движений ему выпало на кубике в этом ходу. Пираты не могут перепрыгивать на соседний лаз, даже если он находится на той же плитке. Игрокам можно проходить мимо и даже там, где стоят другие пираты, в любое время.

Пираты могут проходить через вход в пещеру в любой момент (выйти нужно только в конце). Пираты могут также проходить через плитки каверн, если есть правильно соединенный лаз, по которому можно продолжить движение.

В следующих примерах каждая стрелка говорит о перемещении на одну плитку:

Правильно



Неправильно

Тайный ход

В пещере существует множество естественных, проделанных водой расщелин — они служат тайными ходами, соединяющими между собой лазы. Входы в эти расщелины есть на 15 плитках, выглядят они как большая трещина с вытекающей оттуда водой. Обычно тайные ходы заполнены водой, но сейчас отлив, и дождя нет, так что пираты могут иногда путешествовать по ним.

Если в начале своего хода пират игрока стоит на входе в тайный ход, он может попытаться пройти через него в фазу перемещения. Перед тем как сделать это, игрок бросает оба кубика, чтобы определить, безопасен ли проход. Если на кубиках выпал дубль или сумма выпавших чисел равна 7, то уровень воды в проходе достаточно низок, и пират может нырнуть и приплыть к любому другому существующему входу в тайный ход. В противном случае пират может двигаться, как обычно — на то количество шагов, которое соответствует меньшему из выпавших на двух кубиках числу, или вовсе отказаться от перемещения.

Как собирать монеты

Монеты помещаются в центр всех плиток залов с золотом сразу, как только те размещены. Чтобы забрать монету, лежащую на плитке зала с золотом, пират игрока должен оказаться на этой плитке в конце своего перемещения. Тогда игрок может взять монету, убрав её с карты и положив перед собой на стол. Пираты не умеют открывать сундуки на бегу, поэтому обязательно нужно заканчивать ход на такой клетке, если, конечно, вы хотите получить монету.

Как только монета попала в мешок к пирату (точнее, на стол перед игроком), больше монету в это место класть не надо. Единственный шанс снова найти на этой плитке монету — если она окажется там в результате пари на золото.

Столкновение пиратов

У пиратов не так уж и много развлечений, и одно из самых замечательных — это пари. Когда два пирата останавливаются на одной плитке, они могут поспорить на что угодно. Наш капитан запретил спорить на мушкеты, сабли, кортики, деревянные ноги, попугаев и стеклянные глаза, поэтому настоящие пираты спорят только на золото.

Второе по популярности развлечение — устроить розыгрыш. Пираты обожают байки про разные ужасы и рассказывают их друг другу почти постоянно. В пещере же можно спугнуть летучих мышей, чтобы они промчались над головой другого матроса — вот тут-то он точно испугается!

Столкновение пиратов

Как это работает

Каждый игрок начинает игру с тремя жетонами пари на золото и тремя жетонами летучих мышей, которые могут быть использованы им в любой свой ход как действие пирата. За один ход можно использовать только один такой жетон.

Вот что нужно для использования жетона:

- Игрок, чей сейчас ход (зачинщик), объявляет, кого из других игроков он собирается разыграть или с кем спорит (защищающегося).
- Зачинщик сбрасывает жетон мышей или пари (в зависимости от выбранного им варианта).
- Зачинщик и защищающийся берут себе по кубику и кидают их три раза подряд.
- Тот из игроков, кто выкинул наибольшее число как минимум в двух бросках, побеждает в испытании. Если ничья, побеждает зачинщик.
- Результат этих бросков определяет последствия испытаний.

Столкновение пиратов

Пари

Пират, начинающий пари (зачинщик), спорит на золото с защищающимся.

Победитель испытания может взять одну монету, находящуюся на столе перед проигравшим пиратом, и положить её на любую плитку зала с золотом, на которой нет монеты или фишек участников пари. Затем такая монета может быть подобрана любым пиратом в обычном порядке. Если в пари победил зачинщик, он получает фору, бросает кубик и двигается на количество плиток до числа, выпавшего на кубике. Он также может взять золото в этот момент, если доберётся до него.

Если золотая монета была помещена на плитку комнаты с золотом, которую в данный момент занимает другой пират, такая монета должна быть подобрана в обычном порядке, в ход этого пирата.

Пари на золото могут происходить, только когда зачинщик и защищающийся находятся на одной и той же плитке. Кроме того, пари можно начать, только если каждый из пиратов обладает хотя бы одной монетой. Нет монеты — не спорь!

Столкновение пиратов

Розыгрыш с летучими мышами

Летучие мыши весьма распространены в пещерах, они прячутся в тени на каждой плитке. Пират, начавший розыгрыш (зачинщик), пугает группу летучих мышей и пытается направить её на другого пирата (защищающегося). Взволнованные летучие мыши всегда будут нападать или на одного пирата, или на другого. Проигравший становится жертвой их атаки и бежит по пещере.

Победитель кидает кубик и перемещает проигравшего пирата в любом направлении на количество плиток вплоть до числа, выпавшего на кубике.

Поскольку летучие мыши могут гнездиться в любом лазе, включая и те, в которые можно попасть только через тайные ходы, розыгрыш с летучими мышами можно начать против любого пирата, из любого места в пещере.

Победа в игре

Как только пират собирает необходимый для победы минимум монет, он должен выбраться наружу, чтобы объявить о победе и получить свою долю. Пират выходит из шахты, когда доберётся до лестницы на плитке входа в пещеру. Первый игрок, выбравшийся из пещеры с необходимым количеством монет (или превышающим необходимый минимум), побеждает в игре!

Дополнительные правила

Как только вы разберётесь в правилах игры, вам, возможно, захочется испробовать их новые вариации. Несколько из них описано ниже. Или же вы можете создать свои уникальные правила, которые по душе именно вашей компании.

Лужи с грязью

На 12 плитках нарисованы лужи с грязью в одном или нескольких местах. Поскольку пират всегда выглядит как с иголочки, лужи с грязью затрудняют движение — в такой грязи пираты застревают и чистятся до своего следующего хода. Встретив на своём пути лужу, пират должен остановиться. Он может продолжить движение в следующем ходу.

Дополнительные правила

Способ пяти плиток

Для 2–4 игроков; требуется использование плиток с лужами.

Во время подготовки к игре раздайте каждому игроку одну плитку с пещерой, две случайных плитки со входом в тайный ход и две случайных плитки с лужами с грязью. Эти плитки лежат лицом вверх перед каждым игроком. Игрок может положить одну из этих пяти плиток во время любого своего хода вместо вытягивания плитки из стопки.

Союзы

Для 4 или 6 игроков.

Перед началом игры игроки делятся на команды по двое, каждая пара формирует союз. Игроки одной и той же команды должны сидеть друг напротив друга. Каждая команда работает сообща, собирая необходимое для победы (общее на двоих) количество монет (4 игрока — 12 монет на команду; 6 игроков — 8 монет на команду). Как только необходимое для победы количество монет собрано, оба игрока должны добраться до входа в пещеру, чтобы вместе выбраться и победить в игре. Находясь на одном и том же пути на одной клетке, союзники могут передавать друг другу монеты во время фазы действий. Союзники не могут разыгрывать друг друга и спорить друг с другом на золото.

Содержание

Историческая справка 2
Состав игры 3
Цель игры 4
Подготовка к игре 5
Подготовка стартового набора 5
Подготовка карты пещеры 6
Порядок хода 7
Разведывание пещеры 8
Перемещение 12
Тайный ход 13
Как собирать монеты 14
Столкновение пиратов 14
Как это работает 15
Пари 16
Розыгрыш с летучими мышами 17
Победа в игре 18
Дополнительные правила 18
Лужи с грязью 18
Способ пяти плиток 19
Союзы 19

mglan.ru
mosigra.ru

Автор игры Крис Джеймс.
Иллюстратор Энди Курцен.
Художник Никита Булатов.
Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Половцев, А. Якшин, Е. Кутепова, Т. Цветкова, М. Минина, Н. Комиссарова.

© 2010 Stratus Games LLC — All Rights Reserved.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2014.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.