

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕСКРАЙНИЙ ОКЕАН! НА ЕГО ПРОСТОРАХ НАХОДИТСЯ МНОЖЕСТВО МАТЕРИКОВ, ОСТРОВОВ И ЗАТЕРЯННЫХ РИФОВ. НО НАША ИСТОРИЯ НЕ ОБ ЭТОМ. МЫ ПОВЕДАЕМ ВАМ ПРО ОТВАЖНЫХ РАЗБОЙНИКОВ, ЧЕЙ ДОМ – МОРЕ. ОНИ КРЕПКО ОБОСНОВАЛИСЬ В ЭТОЙ СТИХИИ, РАЗГРАБИЛИ НЕМАЛО ЗЕМЕЛЬ И СМЕЛО БОРОЗДЯТ ВОЛНЫ НА СВОИХ КОРАБЛЯХ. КАПИТАНЫ ЧЕРНАЯ БОРОДА, ГЕНРИ МОРГАН И ФРЭНСИС ДРЕЙК ЗНАЮТ СВОЕ ДЕЛО. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ СЛЫВЕТ ГРОЗОЙ МОРЕЙ И НОСИТ ЭТО ЗВАНИЕ ПО ПРАВУ. А СБЫВАЮТ ОНИ ВСЕ НАЖИТОЕ ДОБРО НА ОСТРОВЕ ТОРТУГА.



Тортуга – остров в Карибском море, своей формой напоминающий морскую черепаху. Этот остров служил негласной пиратской столицей. Здесь морские волки могли пополнить свои запасы и сбыть краденое.

Тортуга – таинственное место в Тихом океане, где обитают все пиратские кланы. Весть об этом дошла до Британской империи, и ее власти решили сделать остров своей колонией – уж очень пришлись им по вкусу все богатства этого чудо-острова. Они отправили боевой корабль с одной целью – захватить остров и свергнуть пиратов.

Черная Борода, Генри Морган и Фрэнсис Дрейк подготовили свои корабли и готовы стойко держать оборону – этот остров не должен достаться Британской империи. Если во время боя британский флагман под руководством Уильяма Блэя будет потоплен, то пираты не сложат свои шпаги – они будут бороться до последнего.

В этой игре вам предстоит захватывать вражеские корабли. Сделать это вы сможете, отдавая нужные приказы на полном ходу. Почувствуйте силу шквального ветра, ощутите соленые брызги в лицо. Станьте победителем в этом морском сражении!

Компоненты игры:

- 20 фишек пиратов
- 36 карт «Приказы»
- 16 карт «Подсказки»
- 12 карточек «Корабли»
- 20 жетонов повреждений
- листовка со схемами построения
- листовка со специальными обозначениями



Подготовка к игре

1. Участники выбирают цвета пиратов и получают по 5 фишек пиратов одного цвета и по 4 карты «Подсказки». Жетоны повреждений сложите так, чтобы все могли до них дотянуться. Также игроки выбирают, за какого капитана они будут играть:

- Капитан Черная Борода (рис. 1);
- Капитан Фрэнсис Дрейк (рис. 2);
- Капитан Генри Морган (рис. 3);
- Капитан Уильям Блэй (рис. 4).



рис. 1



рис. 2



рис. 3



рис. 4

Черная Борода – английский пират, действующий в водах Карибского моря в 1713-1718 годах. Его настоящее имя – Эдвард Тич. Плавает на старом корабле «Мечь королевы Анны». Черная Борода – суровый, но справедливый пират.

Фрэнсис Дрейк – английский мореплаватель, начавший юнгой на торговом судне. О жестокости Дрейка ходят легенды! С 18 лет плавает на корабле «Золотая лань».

Генри Морган – за свою жизнь успел побывать рабом, собрать банду головорезов и получить свой первый корабль. Плавает на корабле «Черная жемчужина».

Уильям Блэй – член Лондонского королевского общества и губернатор колонии, вице-адмирал Королевского флота Великобритании.

2. Вы готовы перевоплотиться в легендарных покорителей морей? Тогда смело становитесь капитаном своего корабля (выберите любой из трех вариантов одного корабля):

- Черной Бороде принадлежит корабль «Мечь королевы Анны» (рис. 5);
- Генри Морган управляет «Черной Жемчужиной» (рис. 6);
- Фрэнсис Дрейк владеет «Золотой Ланью» (рис. 7);
- Уильям Блэй управляет британским кораблем «Баунти» (рис. 8).

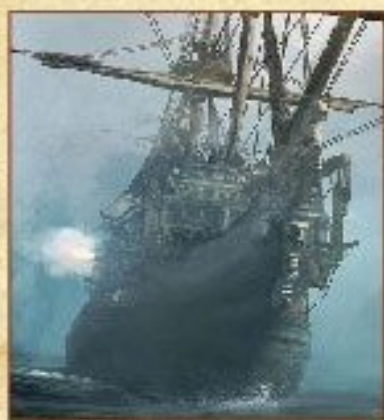


рис. 5



рис. 6



рис. 7



рис. 8

«**Золотая Лань**» – второй в истории корабль, вернувшийся из кругосветного плавания. Капитаном судна был Фрэнсис Дрейк.

«**Черная Жемчужина**» – этот зловещий корабль плавает под черными парусами.

«**Месть королевы Анны**» – раньше этот корабль носил название «Конкорд».

Когда Черная Борода захватил судно, он первым делом увеличил количество пушек.

«**Баунти**» – знаменитый корабль Его Величества.

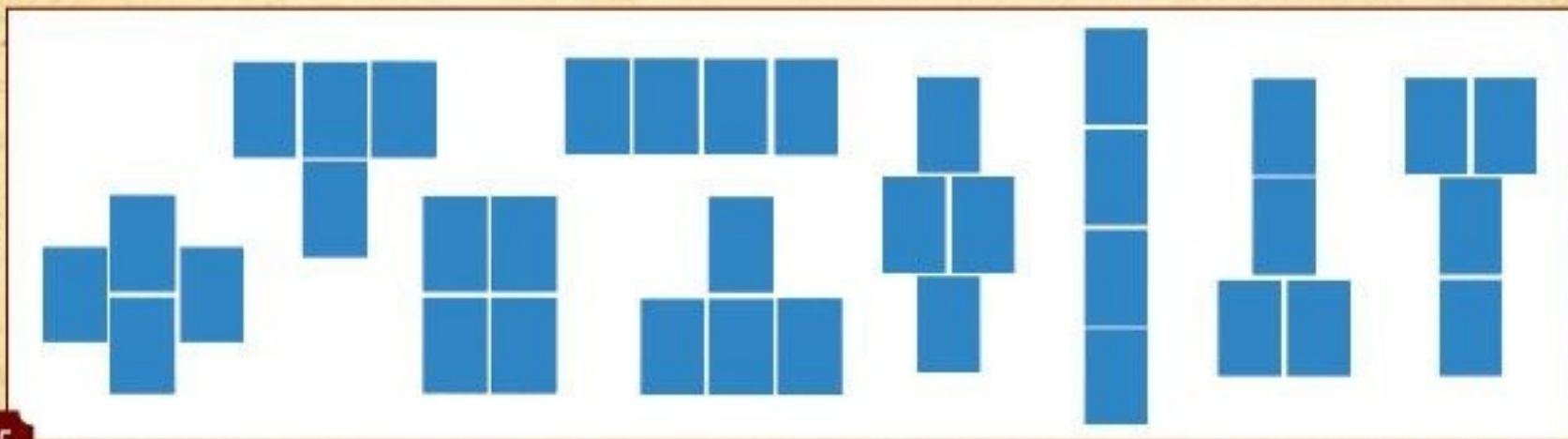
3. Самый старший игрок выбирает расположение своего корабля: в каком ряду он будет находиться (впереди других, по центру или позади) и в какой колонне (справа, слева или посередине). Выбор игрока произволен, другие игроки располагают свои корабли исходя из этого.

Они могут влиять на форму построения, но не могут нарушать заданное условие. Если игрок хочет оказаться справа, нельзя становиться правее него, если впереди – нельзя становиться еще раньше.

Расстановка кораблей

Корабль всегда должен находиться по соседству хотя бы с одним другим кораблем.

Все возможные варианты расстановки кораблей в игре на четверых:



Важно! Корабли не могут стоять по-другому! Если в ходе игры вы хотите перестроиться, то важно соблюдать построения, указанные на данных схемах.

В ходе сражений вы не сможете почти ничего сделать с кораблем, с которым не находитесь рядом. Но и он не сможет ничего с вами сделать! Хотя, если ваши пираты будут перепрыгивать на корабли, соседствующие с ним, то они смогут воздействовать на этот корабль самостоятельно.

Говоря о расположении соперников, важно знать о тактических преимуществах, которые вы получаете:

- Если корабль врага находится позади вас, то никто, кроме его капитана, не может перепрыгивать на ваш корабль.
- Если враг спереди, ваш корабль не получает повреждений от его маневров.

4. После расстановки кораблей капитаны раскладывают перед собой карты с подсказками, оставляя под ними место для карт приказов. Карты с подсказками нужно разложить в ряд в следующем порядке: «На abordаж!», «Полный вперед!», «Пли!», «Полундра!».

5. Затем игроки расставляют фишки своего цвета. Одну они ставят около штурвала — это будет капитан, а все остальные пираты располагаются на палубе. Безопасные места остаются пустыми (смотри пункт «Строение корабля»).

6. Перетасуйте колоду приказов, переверните ее рубашкой вверх.

Можно начинать!

Строение корабля



Каждый, кто хоть раз бывал в море, знает, как устроен корабль. Прежде всего, он состоит из капитанского мостика, где установлен штурвал, и палубы. На капитанском мостике имеет право находиться только капитан, он никого туда не пускает. Тот, кто находится в зоне капитанского мостика, берет на себя управление кораблем и становится капитаном.

На палубе корабля может находиться сколько угодно пиратов, и не имеет значения, к какой команде они относятся. Но также там есть безопасное место — в нем может спрятаться только один человек.

Символы за пределами корабля показывают, что пираты с палубы не могут прыгать на корабли впереди (а капитан может). Кораблям, которые находятся позади, нельзя наносить повреждения пушечными выстрелами.

Специальные обозначения этих символов вы можете найти на отдельной листовке.

Ход игры

Колода приказов переворачивается так, чтобы карты оказались картинкой вверх. Как только это произошло, игроки начинают высматривать на верхней карте символ приказа своего цвета. Чтобы получить эту карту, игрок должен выкрикнуть название этого приказа быстрее других.

Например, игрок зеленого цвета заметил на карте изображение пушечного ядра. Значит, он должен быстрее выкрикнуть: «Пли!»

Все возможные названия приказов вы можете посмотреть на картах подсказок. Думать предстоит быстро, если вы будете медлить, то карта достанется противнику!

Если возникла ситуация, когда не совсем понятно, кто выкрикнул первым, карта достается тому, кто быстрее дотронется до нее рукой. Сначала кричите название приказа, а только потом касайтесь карты рукой, если кто-то из игроков крикнул приказ с вами одновременно.

Самое главное – не закрывать карту полностью, ее должны видеть все игроки. В случае, если вы не можете договориться, кому достанется карта, она уходит в сброс.

Игрок, который получил карту, кладет ее под карточку «Подсказки» с этим приказом, формируя столбик из карт одного приказа. Как только это происходит, он сразу же открывает следующую карту в колоде! Не забывайте, вам нужно перебить всех, кто находится рядом с вами в этой морской битве, чтобы остров Тортуга был полностью в вашей власти.

Обратите внимание: около каждого символа приказа изображены бочонки с порохом. Если, получив очередную карту приказа, вы накопили 4 бочонка на картах такого же типа, не спешите забирать карту себе и открывать тем самым новую карту колоды. Сначала выполните приказ – осуществите действие, указанное на карте. Карты с подсказками напомнят вам, как именно это нужно сделать – все действия на них прописаны. Как только действие выполнено, уберите карты собранного приказа в колоду сброса и откройте новую карту – и снова будьте начеку, глядя на картинки.

Игра продолжается, пока не погибнут все пираты и не взорвутся* корабли всех игроков, кроме одного. Если карты закончились, а игра еще продолжается, то перемешайте колоду сброса и разыграйте ее заново.

**Корабль может взорваться, если будет получать повреждения, рассекая волны без капитана у штурвала. Об этом вы сможете прочитать ниже.*

Виды приказов

В игре всего 4 вида приказов. Каждый из них обозначен своим уникальным символом. На карте вам нужно будет найти символ вашего цвета, вспомнить его название и выкрикнуть его раньше других.

- «На abordаж!» – перестройтесь или стреляйте пушечными ядрами в корабли по соседству, а ваш пират, уловив момент, перепрыгнет на один из них. (рис. 9)
- «Полный вперед!» – пираты перепрыгивают на корабли по соседству, а затем происходит битва! Этот приказ позволяет захватить вражеский корабль – стать на нем капитаном. (рис. 10)
- «Пли!» – капитаны берут все в свои руки: их шпаги убивают самых отважных пиратов противника. (рис. 11)
- «Полундра!» – этот приказ позволяет вашим пиратам и особенно капитанам спастись от козней соперников. (рис. 12)



НА АБОРДАЖ!

рис. 9



ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД!

рис. 10



ПЛИ!

рис. 11



ПОЛУНДРА!

рис. 12

Помимо символов приказа, на картах могут быть изображены нейтральные черные картинки. Они никак не помогут вам в битве – это отвлекающий маневр, чтобы просто-напросто вас запутать.

Выполнение приказов

Как только участник собрал 4 бочонка с порохом на картах приказов одного типа, он немедленно должен совершить действия, которые соответствуют этому приказу (исключение – приказ «Полундра!»). Приказ выполняется прежде, чем игрок заберет выигранную карту и откроет следующую в колоде.

Каждый приказ выполняется сверху вниз, последовательно.

Полностью выполните пункт приказа, прежде чем перейти к следующему.

- Вы можете выполнить любой из приказов, учитывая возможности, которые имеет ваш корабль.
- Вы можете отказаться от выполнения любого пункта приказа, если хотите.
- Вы можете выполнить приказ и только затем сбросить те карты, что обеспечили вам пороховой заряд (в том числе только что выигранную карту сверху колоды).

«Я сам себя повышаю!»

Любой пират мечтает стать капитаном. Каково это? Управлять огромным кораблем, лавируя среди рифов и акульих плавников. Игра многим даст шанс проявить себя.

Если штурвал на капитанском мостике остается совсем пустым, туда немедленно начинают ломиться пираты с палубы. Приказы, так или иначе, помогают им в этом. Следите за капитанами: как только кто-то из них по каким-либо причинам покинет корабль, сразу пользуйтесь приказами и занимайте место у штурвала.

Специальная возможность, связанная с пустым штурвалом, выделена в рамку. (рис. 13)

Ваш пират на другом корабле может занять место у пустого штурвала.

(рис. 13)

Обратите внимание, что это должен быть корабль, с которого и на который вы не прыгали в этом приказе, на котором не было совершено убийства и так далее. Пират должен находиться на корабле с пустым штурвалом, когда вы дойдете до этой части приказа.

«Йо-хо-хо, дайте место у штурвала!»

Каждый хочет встать во главе корабля. И конечно, у вас есть такая возможность! Чем больше ваших пиратов добралось до штурвала, тем лучше. Когда вы выполняете часть приказа с символом штурвала, вы делаете это за каждого капитана по одному разу. То есть если у вас есть капитаны на нескольких кораблях, то приказ с символом штурвала касается каждого из них.

«На abordаж!»

- Ваш пират перепрыгивает на соседний корабль и занимает там безопасное место, если оно еще не занято. В этом случае корабль должен граничить с вашим хотя бы частью корпуса (при соприкосновении кораблей углами прыгать нельзя). При этом на корабль, который находится впереди, может прыгать только капитан – тот, кто находится у штурвала! Вы также можете занять безопасное место, не перепрыгивая на другой корабль.
- Ваш пират убивает противника. Он должен стоять в той же части судна, что и ваш пират. Действовать может любой пират, который находится на корабле с противником.

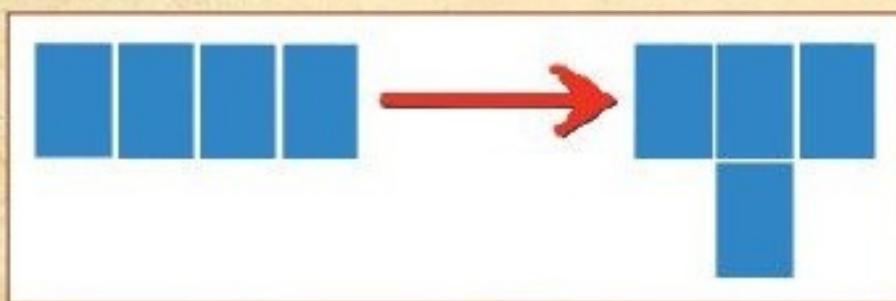
Либо можно выбрать следующий вариант развития действия: если на корабле противника больше ваших морских разбойников, чем пиратов любого другого игрока, ваш пират может пойти к штурвалу и занять место капитана (в этом случае капитан противника погибает)!

- Затем, если другой ваш пират (который не перепрыгивал на соседние корабли или на мостик и никого не убивал) находится на корабле противника, который плывет без капитана, то он перепрыгивает на капитанский мостик и становится капитаном.* Если штурвалов без капитана несколько, в любом случае можно занять один из них.

«Полный вперед!»

- Перестройтесь или выстрелите пушечным ядром в корабли, которые находятся по соседству с вами!
- Вы можете выполнить только одно из действий за свой ход: или перестроение, или выстрел из пушки.

Когда вы перестраиваетесь, поместите свой корабль справа, слева, впереди или позади от любого другого корабля в игре. Обратите внимание, что при изменении местоположения корабли должны образовать колонну, форма которой указана в пункте «Расстановка кораблей». Затем пододвиньте другие корабли в соответствии с наиболее близким рисунком.



Пример: если любой корабль из горизонтального ряда захочет оказаться позади другого (а, значит, и всей колонны), построение будет выглядеть так.

Соседство очень важно для большинства приказов.
Находиться спереди и позади противника может быть очень выгодно:

- Никто, кроме капитана, не может прыгать на корабль впереди (приказы «На абордаж!» и «Полный вперед!»).
- Корабль позади никогда не получает повреждений от корабля впереди (приказ «Полный вперед!»).

Вместо перемещения вы можете выстрелить из пушки в любые (или все) корабли по соседству. Когда вы стреляете, положите по жетону повреждения на каждый корабль, на который хотите напасть. Пять повреждений и – бум! – корабль отправится на дно морское вместе со всеми пиратами! Для каждого корабля вы принимаете решение, наносить или нет ему повреждение.

Нельзя стрелять в корабль, с которым вы граничите задней стороной корабля.

Значок штурвала на карточке означает, что вы выполняете этот пункт для каждого из ваших капитанов. Вы принимаете все решения по отдельности и можете выбрать разные режимы для разрешения этого пункта (в том числе не делать ничего). Полностью закончите с одним капитаном, прежде чем переходить к другому.

- Ваш пират прыгает на соседний корабль, в безопасное место, если оно не занято! Вы можете занять безопасное место, не перепрыгивая на другой корабль.
- Затем, если другой ваш пират на другом корабле (который не участвовал в прыжке) находится на палубе корабля с пустым штурвалом, он перепрыгивает на капитанский мостик и становится капитаном этого корабля! Если кораблей без капитанов несколько, вы можете выбрать только один.

«Плюс!»

- Ваш пират занимает пустое место у штурвала, а затем убивает соперника на этом же корабле (даже если тот находится в безопасном месте), либо капитана на любом другом корабле! Эти два действия можно сделать за один раз.
- Ваш капитан, который ничего не делал (то есть не тот, который только что совершил целый два подвига подряд), оставляет штурвал. Он выходит на палубу корабля и уничтожает своего противника, который находится рядом или в безопасном месте. При этом капитан не может переместиться в безопасное место. В том случае, если у вас есть капитаны на нескольких кораблях, для каждого из них вы принимаете отдельное решение, выполнять ли этот пункт приказа.
- Если ваш пират не находился на корабле с пустым штурвалом, и у вас не было ни одного капитана (то есть отсутствовала возможность выполнить первые два пункта), то вы все равно сможете пролить кровь: любой ваш пират на палубе совершает убийство, как было описано в первом пункте.

Этот приказ может оставить сразу несколько кораблей без своих капитанов. В конце выполнения каждого приказа корабль без капитана у штурвала получает одно повреждение. Теперь у него нет предводителя, и морское судно устремляется к рифам. А если корабль получит пять повреждений, то немедленно пойдет на дно.

Капитан, оказавшийся на палубе, с этого момента перестает считаться капитаном. Точно так же, любой пират у штурвала с этого момента считается капитаном.



«Полундра!»

Этот приказ уникален тем, что не выполняется сразу же, как только вы собрали карты с нужным количеством бочонков с порохом. Напротив, вы можете в любой момент сбросить карточки «Полундра!» на общую сумму в 4 бочонка с порохом, чтобы помешать сопернику нанести урон вашему кораблю или вашим пиратам.

- Увернитесь от повреждения либо спасите пирата!

Используйте этот приказ как только в корабль, за штурвалом которого находится капитан, пытается выстрелить пушка: он совершает невероятный маневр, который позволяет избежать повреждения. В этом случае жетон на корабль не помещается.

Либо используйте этот приказ, как только кто-то пытается уничтожить вашего пирата: верните его на палубу того же корабля, где он находился. Он не может попасть в безопасное место.

Вы также можете спасти пирата, который находился на взрывающемся корабле: он оказывается на палубе любого корабля, который находится по соседству.

- Далее, в конце выполнения приказа, в ходе которого пират переместился на другой корабль, он может занять штурвал, если на капитанском мостике нет капитана! Либо вы можете начать использовать этот приказ в конце любого приказа соперника, чтобы сделать то же самое. Это происходит раньше, чем корабль получает повреждение за отсутствие капитана.



- Вы можете сбросить одну карту с символом «Полундра!», чтобы спасти своего капитана, когда от него пытаются избавиться (любым приказом). Это также происходит посреди чужого приказа. Выживший капитан перемещается на палубу, но не в безопасное место.

Битва не на жизнь, а на смерть!

Вот как можно в нескольких словах описать это сражение. Корабли плывут на полном ходу, пираты вооружились шпагами, палят пушки, а капитаны то и дело отдают приказы. Выжить в такой битве непросто.

Когда пират умирает, его фигурка удаляется из игры. Корабль тоже получает повреждения. В первом случае — когда в него стреляют из пушки, а во втором — когда в конце выполнения приказа, который касался этого корабля, у его штурвала не стоял капитан. Но, если это произошло в конце приказа, который никак не касался этого корабля, он не получает повреждений.

Итак, в корабль летит пушечное ядро, и он получает повреждение. А как только в него запустят пять ядер, корабль немедленно идет на дно. При каждом попадании помещайте на корабль жетон повреждения. Как только корабль будет потоплен, все пираты вместе с ним погрузятся на дно морское (но вы можете спасти их приказом «Полундра!», сбросив по 1 карте этого приказа за каждого из пиратов). После этого корабли перестраиваются, соблюдая правила построения.



Если вы играете вдвоем, то корабли идут на дно после четвертого попадания ядра.

Самое главное: запомните, что в этой игре вы запросто можете захватить чужой корабль, став на нем капитаном или переместив на него всех пиратов. Если вы видите, что ваш корабль атакуют со всех сторон, и он может не дотянуть до конца игры, то перепрыгивайте на соседние фрегаты.

Из игры вы выбываете только в том случае, если не осталось ни одного бойца вашего цвета. После этого вы сбрасываете все карты приказов, и игра для вас заканчивается.

Первый выбывший игрок может взять на себя роль ведущего. Он берет колоду карт, переворачивает ее рубашкой вверх и открывает по одной карте так, чтобы все игроки имели равные возможности увидеть, что на ней изображено. Еще ведущий решает, кому в спорных ситуациях достанется карта.

Завершение игры

Как только в игре останется один игрок с живыми пиратами, он побеждает! Он с честью отстоял остров Тортуга, который теперь принадлежит только ему.

Сразитесь за честь острова Тортуга
и станьте победителями в этой битве!

