

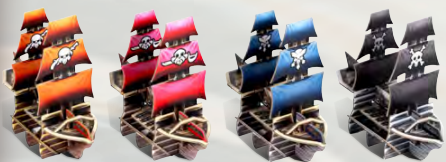
# В АТАКУ!

**ИГРОВОЙ ДИЗАЙН:** Стюарт Эллис **РАЗРАБОТЧИКИ:** Константин Кеворке, Ставрос Циакалос **РИСУНКИ И ИЛЛЮСТРАЦИИ:** Казуо Мияхара **ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:** Мария Фотиаду

## ОБЗОР ИГРЫ

Вступайте в гонку за спрятанными сокровищами и участвуйте в увлекательных морских сражениях, чтобы остаться в истории как величайший пират, бороздящий морские просторы.

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



4 пиратских корабля



4 фишки капитанов



10 жетонов сокровищ



48 жетонов монет



4 карты капитанов



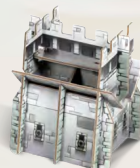
1 жетон первого игрока



4 флага островов



1 Кракен



1 башня



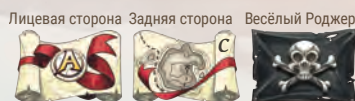
1 игровое поле



4 пластиковые подставки



3 деревянных кубика



32 жетона карт сокровищ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если это ваша первая игра, сначала соберите капитанов, корабли, Кракена и башню по инструкции. Разложите игровое поле и поместите его на стол. Поместите деревянные кубики, жетоны сокровищ и жетоны монет рядом с игровым полем – это будет запас.

Поместите **башню** на остров в центре поля.

Самый младший игрок получает жетон первого игрока и помещает Кракена на любую пустую клетку моря на поле, которая при этом не граничит с башней или кораблями игроков. Перемешайте жетоны карт сокровищ и поместите их на острова с соответствующей буквой, указанной на задней стороне жетона. На каждом острове должно оказаться по 4 жетона.



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе карту капитана, берёт его фишку, выбирает себе корабль и берёт соответствующий флаг острова. Каждый игрок выставляет свой корабль на остров в углу поля с изображением его флага и помещает своего капитана на корму (заднюю часть) корабля.

Затем каждый игрок кладёт свою карту капитана и флаг острова перед собой рядом с полем. Это считается его трюмом. Когда игрок получает сокровища, монеты или карты сокровищ, он помещает их в трюм.

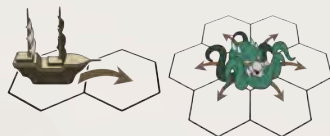
## Пример подготовки для 4 игроков



## ХОД ИГРЫ

Ваша цель как капитана пиратского корабля – охота за золотом и поиск сокровищ. Игра «В Атаку!» длится несколько раундов. Каждый раунд начинается с первого игрока, выполняя действия в любом порядке. Когда игрок завершает свой ход, начинается ход следующего по часовой стрелке игрока и так далее. Раунд завершается, когда походили все игроки. В свой ход каждый игрок может совершить до 5 действий корабля, 1 пушечный залп и 1 раз использовать способность своего капитана. Игроку доступны следующие действия корабля: перемещение, поворот и исследование. Например, в свой ход вы можете выполнить 2 перемещения, использовать способность капитана, сделать пушечный залп, а затем поворот.

В начале своего хода, выполнив первое действие, заберите своего капитана с корабля и поместите его на ячейку «1» на своей карте. Всякий раз, совершая действие, перемещайте его на одну ячейку вниз по шкале, чтобы отслеживать число выполненных действий. В конце своего хода верните капитана на свой корабль.



**Перемещение:** переместите свой корабль или Кракена на смежную клетку моря, где нет Кракена, башни, острова или другого корабля. Кракен может переместиться на любую свободную клетку, но сохраняет текущее направление взгляда. Корабль может перемещаться только вперёд. Ни Кракен, ни корабль не могут завершить своё перемещение

рядом с Кракеном, другим кораблём или башней. Они должны продолжать перемещаться, поворачивая при необходимости, пока не перестанут быть рядом с ними. Если ваш корабль заканчивает перемещение на клетке, смежной с островом, для которого у вас уже есть карта сокровищ, покажите этот жетон карты сокровищ, получите жетон сокровища из запаса, а жетон карты сокровищ уберите в коробку.

**Исследование:** если ваш корабль находится на клетке, смежной с островом, для которого у вас ещё нет карты сокровищ, возьмите жетон карты сокровищ с острова. Если на жетоне карта сокровищ, поместите его лицевой стороной вниз рядом со своей картой капитана. Если на жетоне Весёлый Роджер, сделайте следующее:

1. Покажите жетон: теперь вы прокляты! Переверните свою карту капитана проклятой стороной вверх.
2. Возьмите новый жетон карты сокровищ с острова
3. Поместите жетон с Весёлым Роджером обратно на остров лицевой стороной вниз и перемещайте с другими жетонами на острове.

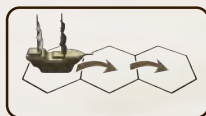
**Пушечный залп:** один раз в ход вы можете использовать свой корабль, Кракена или башню, чтобы атаковать противников. Для этого поместите 3 деревянных кубика на рычаг выбранного объекта и, не перемещая и не поворачивая его, **ВЫСТРЕЛИТЕ** (легко ударив по противоположной стороне рычага, чтобы кубики взмыли вверх)! Попадание в корабль противника, Кракена или башню принесёт вам монеты в зависимости от точности попадания. Вы получаете монеты только раз в ход и лишь в количестве за наиболее удачное попадание:

- 1 монета – кубик ударил корабль противника, Кракена или башню.
- 2 монеты – кубик приземлился на корабль противника, Кракена или башню.
- 3 монеты – вы сбили капитана другого игрока с корабля. Капитан остаётся сбитым до начала хода его владельца, когда тот поместит его обратно на корму корабля без траты действия.

Например, в результате одного залпа один из кубиков попал по Кракenu, другой приземлился на корабль красного капитана, а третий приземлился на корабль жёлтого капитана – вы получите наибольшее возможное количество монет, но только единожды, то есть всего 2 монеты.

#### Способность капитана:

Один раз в свой ход вы можете использовать способность своего капитана. Применение способности капитана нельзя прерывать никакими другими действиями.



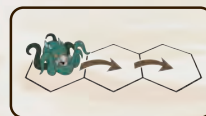
Совершите до 2 перемещений своим кораблём без траты действий.



Поверните свой корабль до 2 раз без траты действий.



Поверните башню до 2 раз без траты действий.



Совершите до 2 перемещений Кракеном без траты действий.

**Проклятие:** если вы получаете проклятие (любым образом в ходе игры), переверните карту капитана проклятой стороной вверх, теперь вы не можете использовать способность капитана. Вы прокляты до тех пор, пока не попадёте по кораблю противника, используя свой корабль (но не Кракена или башню). Попав по противнику, вы освобождаетесь от проклятия, и оно переходит к нему! Переверните свою карту капитана активной стороной вверх, а ваш противник переворачивает свою карту на проклятую сторону! Если вы попали по нескольким противникам, будучи проклятым, проклятие передаётся им всем (если противник уже проклят, он просто остаётся проклятым)!

**Победа:** игра завершается в конце раунда, в котором один из игроков собрал достаточно сокровищ (2 в игре на 4 игроков, 3 в игре на 3 игроков и 4 в игре на 2 игроков). Затем игроки подсчитывают победные очки за сокровища и монеты. Вы получаете 1 победное очко за каждую монету и 6 победных очков за каждое сокровище в трюме.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов сокровищ.



**Поворот:** поверните свой корабль, Кракена или башню на 1/6 шестиугольной клетки поля.



Исследование



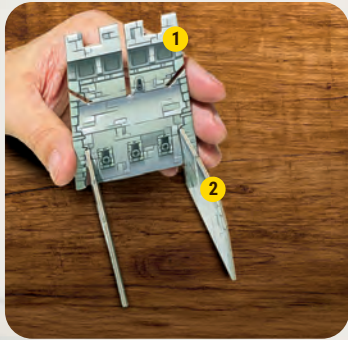
Пушечный залп



Активная сторона

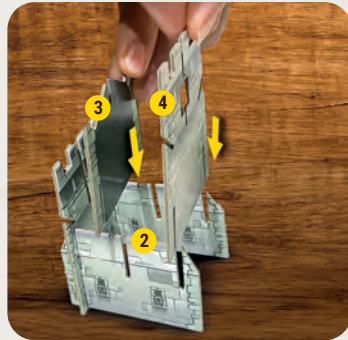
Проклятая сторона

## ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ: БАШНЯ



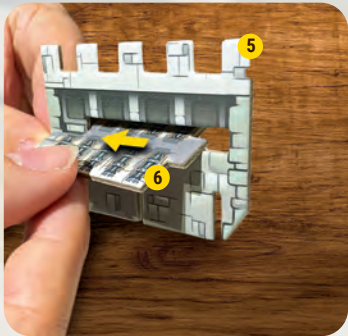
### Шаг 1

Соедините фрагмент **1** с двумя фрагментами **2**, как показано на изображении.



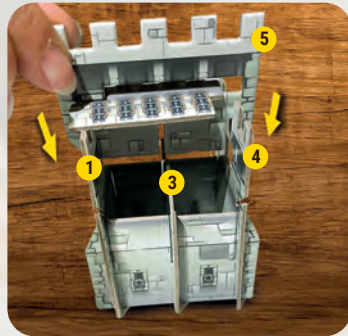
### Шаг 2

Затем вставьте фрагмент **3**, а после фрагмент **4** в прорези на фрагментах **2**, как показано на изображении.



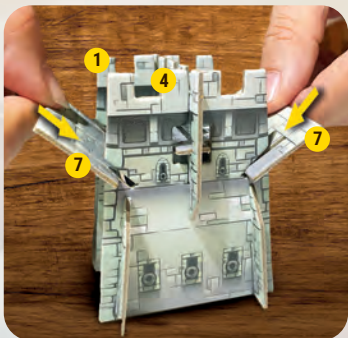
### Шаг 3

Вставьте фрагмент **6** в прорезь фрагмента **5**, а затем сместите его влево до упора.



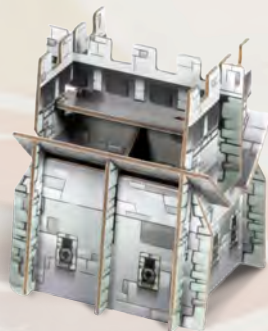
### Шаг 4

Поместите фрагмент **5** поверх фрагментов **1**, **3** и **4**, как показано на изображении.

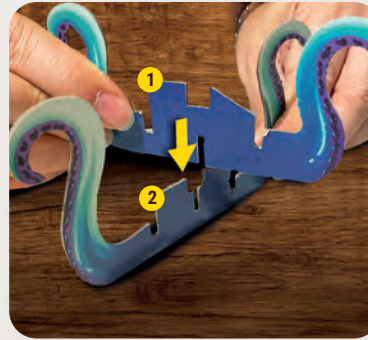


### Шаг 5

Наконец, вставьте два фрагмента **7** в прорези по сторонам, как показано на изображении. Они соединятся с фрагментами **1**, **3** и **4**.

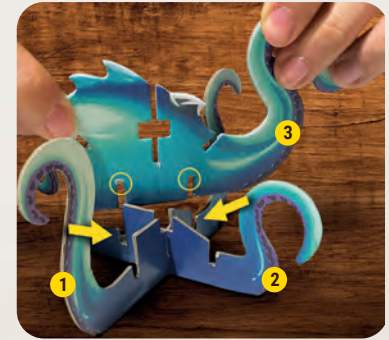


## ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ: КРАКЕН



### Шаг 1

Вставьте фрагмент **1** центральной прорезью в центральную прорезь фрагмента **2**. Обратите внимание, что на обоих фрагментах есть 1 выступ с плоским краем и 1 — с наклонным. Два наклонных выступа образуют переднюю часть Кракена.



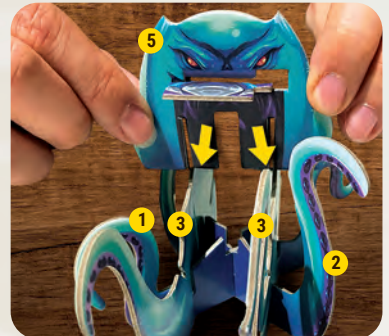
### Шаг 2

Поместите два фрагмента **3** тела Кракена поверх фрагментов **1** и **2** в соответствующие прорези. Сверьтесь с изображением, чтобы понять, где соединяются фрагменты.



### Шаг 3

Вставьте фрагмент **6** в прорезь фрагмента **5**, а затем сместите его влево до упора.



### Шаг 4

Поместите фрагмент **5** поверх фрагментов **3** тела Кракена, как показано на изображении. Передняя часть «пасти» Кракена должна находиться поверх наклонных выступов фрагментов **1** и **2**.

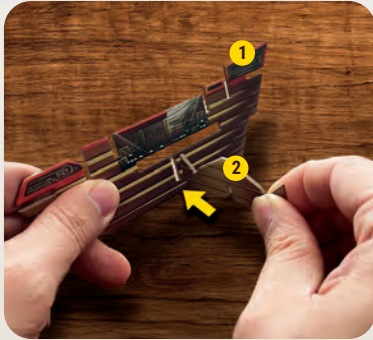


### Шаг 5

Вставьте фрагменты **7** и **8**, как показано на изображении, чтобы закрепить остальные фрагменты на месте и завершить сборку.

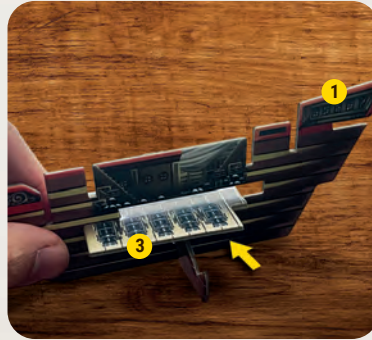


## ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ: ПИРАТСКИЕ КОРАБЛИ



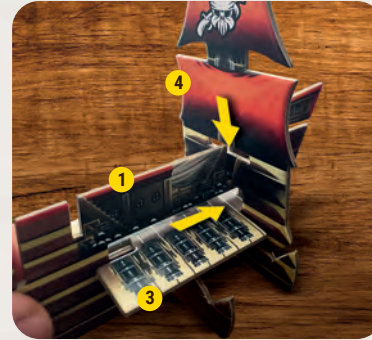
### Шаг 1

Вставьте фрагмент **2** в центральную прорезь фрагмента **1**, как показано на изображении, а затем сместите его вниз до упора.



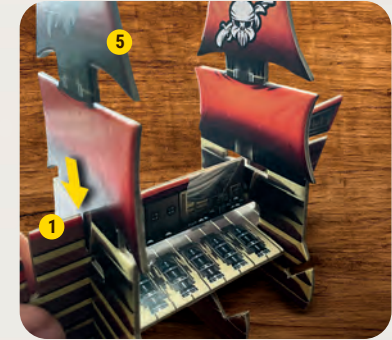
### Шаг 2

Вставьте фрагмент **3** в центральную прорезь фрагмента **1**, а затем сместите влево до упора.



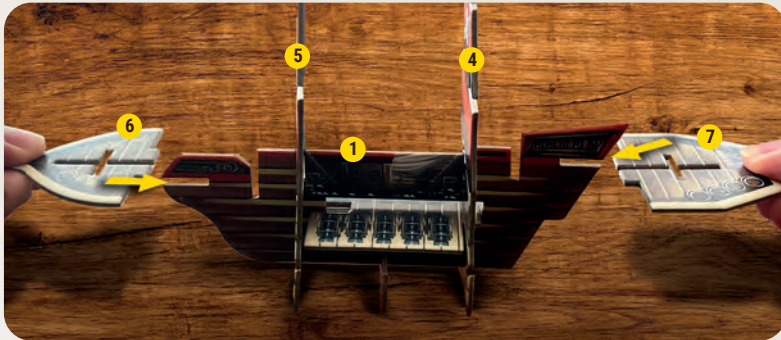
### Шаг 3

Поместите фрагмент **4** поверх фрагмента **1**, как показано на изображении. Сместите его вниз до упора, а затем сместите фрагмент **3** вправо, чтобы его выступ вошёл в паз фрагмента **4**.



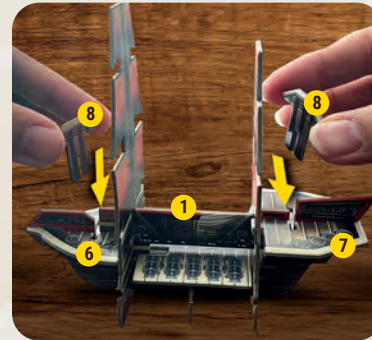
### Шаг 4

Поместите фрагмент **5** поверх фрагмента **1**, как показано на изображении.



### Шаг 5

Вставьте фрагменты **6** и **7** в фрагмент **1** с двух сторон. Выступы на этих фрагментах должны попасть в пазы на фрагментах **4** и **5**, закрепляя их на месте.



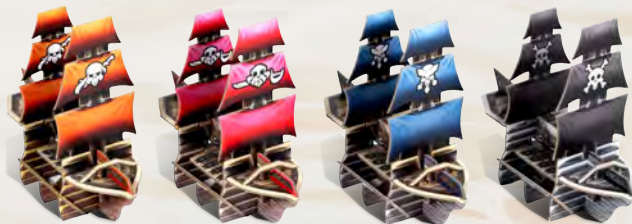
### Шаг 6

Вставьте два фрагмента **8** в фрагмент **1**, как показано на изображении. Эти фрагменты должны закрепить на месте фрагменты **6** и **7**.



### Шаг 7

Вставьте два фрагмента **9** по сторонам корабля, как показано на изображении. Эти фрагменты прикрепляются к фрагментам **2**, **4** и **5**.



Отсканируйте этот QR-код, чтобы перейти к видео с инструкциями по сборке.



Когда вы завершите сборку всех кораблей, Кракена и башни, вы легко сможете убрать их обратно в коробку, не разбирая. На фото слева показано, как их укладывать в коробку.