



На корм РЫБАМ!

Правила

Игра Шейна Стили и Джареда Тинни

Вы и ваши друзья — худшие матросы, каких только видывал пиратский корабль. Капитану пришлось долго мириться с вашими дурачествами и ленью, прежде чем он сгрёб вас в кучу и предложил прогуляться по доске. Ну и ещё он не хотел делиться с вами добычей и ромом. Чтобы не оказаться совсем без матросов, капитан решил, что оставит на корабле двоих из вас. Докажите, что вы не безнадёжны: толкайте бывлых товарищей, надеясь, что они свалятся с доски, и старайтесь при этом не упасть в воду сами. Последние два пирата, не съеденные акулами, победят в игре.



Состав игры

- 50 карт (по пять наборов из десяти карт с рубашками одного цвета)
- Игровое поле
- 15 фигурок пиратов (по три каждого из пяти цветов)
- Талисман капитана
- 3 жетона корабельной доски
- 3 жетона доски космического корабля
- Сундук для путешествий

Подготовка к игре

1. Выберите одну из двух сторон игрового поля: бескрайние просторы океана или космическая бесконечность. В соответствии с выбранной стороной поля, выложите рядом с кораблем, как изображено на рисунке, три фрагмента доски: деревянные — для океана, металлические — для космоса.
2. Каждый игрок выбирает цвет, берёт все карты и пиратов этого цвета и переносит всех своих пиратов на корабль.
3. Первый игрок определяется случайным образом. Ему вручается талисман капитана.


Правила для путешественников

Если вы хотите взять с собой в дорогу игру, но нет желания или возможности везти с собой коробку целиком, то вам поможет наш небольшой сундук для путешествий. Положите в него: 50 карт, 15 пиратов, 3 жетона доски, талисман капитана, хорошее настроение. Во время игры используйте сундук вместо корабля, выставив в начале игры на него всех пиратов.

Процесс игры

Игра длится несколько раундов. В начале каждого раунда игроки тайно выбирают три карты с руки и кладут их перед собой лицевой стороной вниз в том порядке, в котором они будут их разыгрывать.

После того как все игроки закончили выбирать карты, первый игрок переворачивает свою первую карту и выполняет её действие, если оно может быть выполнено. Затем следующий игрок **по часовой стрелке** разыгрывает свою первую карту и так далее. После того, как каждый разыграет первую карту, игроки разыгрывают свои вторые, а затем и третьи карты по описанному выше принципу.

Разыграв все выложенные карты, игроки забирают их обратно в руку, за исключением карт с символом . Эти карты остаются лежать перед игроками лицевой стороной вверх до конца следующего раунда — именно тогда они и вернутся в руки владельцев. В завершение раунда первый игрок передаёт талисман капитана следующему участнику **против часовой стрелки**.

Те, у кого все пираты в воде, выходят из игры. Игрок, потерявший последнего пирата, больше не разыгрывает карты в текущем раунде и не участвует в последующих раундах.



Игра заканчивается, когда остаётся только два пирата (или меньше) или когда остаются пираты только какого-то одного цвета.

В обоих случаях игроки с живыми пиратами продолжают разыгрывать свои закрытые карты — последний раунд доигрывается до конца. Оставшиеся после последнего раунда участники или участник побеждают. Если же все пираты оказались за бортом, значит, вы и впрямь бесполезные слизняки — победителя нет!

Карты



На некоторых картах нарисован череп с костями — эти карты нельзя разыграть два раунда подряд. Игроки, разыгравшие подобные карты в течение раунда, в конце раунда кладут их перед собой **лицевой стороной вверх**, таким образом, соперники всегда знают, какие карты эти игроки точно не будут использовать в ближайшем раунде. Карты с черепом откладываются на стол, даже если их эффект не сработал. Карты, отложенные в конце прошлого раунда, возвращаются в руку в конце текущего.

Термин «деление» относится как к одному из трёх фрагментов доски, так и к кораблю. Любой пират, перемещающийся с последнего фрагмента доски к акулам на обеденный стол, считается пиратом за бортом, более не участвующим в игре. Бросьте такого пирата в пасть акулы в верхней части игрового поля. На фрагменте доски или на корабле может находиться любое количество пиратов.

Вы обязаны выполнить действие карты, если его можно выполнить. Даже если вас это не обрадует. Не забывайте, что вы самые несмышлёные пираты в команде. Никто не удивится, если вы нечаянно толкнёте в пучину одного из своих или сами решите сигануть с доски!



«Подтолкнуть левого» и «Подтолкнуть правого»



Один из ваших пиратов толкает пирата, принадлежащего вашему соседу справа или слева (в зависимости от конкретной карты). Ваша жертва перемещается на одно деление по направлению к краю доски или прямо к акулам на обед.

Чтобы толкнуть пирата соседа, ваш пират должен находиться на одном с ним делении. Если делений с вашими и соседскими пиратами несколько, вы сами выбираете, какой ваш пират будет действовать. Если делений, на которых одновременно находились бы ваш пират и пират соседа, нет, эффект карты не действует. При определении соседа выбывшие из игры участники не учитываются. Эти карты никогда не действуют на разыгравшего их игрока.

«Подтолкнуть любого»



Эта карта аналогична картам «Подтолкнуть левого» и «Подтолкнуть правого», но позволяет переместить любого пирата, находящегося на одном делении с вашим, на одно деление по направлению к краю доски. Если вы можете подтолкнуть только своего пирата (например, все ваши пираты единолично занимают одно из делений), вы обязаны это сделать.



«Приколотить доску» и «Подпилить доску»



Эти карты изменяют число фрагментов доски. Приколачивая доску, вы выкладываете новый фрагмент доски между последним фрагментом и акулами, при этом доска никогда не может быть длиннее трёх фрагментов. Карта «Приколотить доску» не действует, если на поле уже выложено три фрагмента доски.

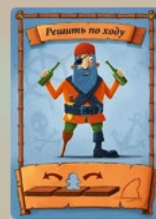
Подпиливая доску, вы убираете последний фрагмент доски (ближайший к акулам). Все пираты, находившиеся на этом фрагменте доски, падают в океан или улетают в космос. Полностью спилить доску нельзя, поэтому карта «Подпилить доску» не действует, если на поле остался один фрагмент доски.

«Подтащить к морю» и «Подтянуть к кораблю»



Один из ваших пиратов либо подтаскивает другого пирата на одно деление по направлению к акулам, либо подтягивает его на одно деление по направлению к кораблю. Как и в случае с картами «Подтолкнуть...», для выполнения эффекта карты на одном делении с вашим пиратом должен находиться какой-то другой пират.

Картой «Подтащить к морю» вы перемещаете одного из своих пиратов и любого другого пирата с того же деления на одно деление по направлению к акулам. Этот другой пират может принадлежать любому игроку, даже вам. У карты «Подтянуть к кораблю» обратный эффект: вы перемещаете своего пирата и другого пирата на одно деление по направлению к кораблю. **Две эти карты не действуют, если другого пирата нет**, иными словами, если все ваши пираты стоят поодиночке.



«Решить по ходу»

Переместите одного из своих пиратов на одно деление по направлению к акулам или к кораблю. Если все ваши пираты находятся на корабле, кто-то из них обязан переместиться на доску.



«Не хочу к акулам!»

Переместите одного из своих пиратов на одно или два деления по направлению к кораблю. В отличие от карты «Решить по ходу», эта карта не действует, если все ваши пираты находятся на корабле.



«Поддать жару!»

Один из ваших пиратов перемещается на одно деление по направлению к акулам, а затем подталкивает любого другого пирата с этого нового деления на одно деление в том же направлении. Если на новом делении нет других пиратов, ваш пират всё равно перемещается, но никого не толкает. Если на новом делении находятся только ваши пираты, вы толкаете одного из них. Также действием этой карты вы можете случайно спрыгнуть с доски... Я уже говорил, что вы не блещете умом?

Обратите внимание на значки внизу карты. Поддать жару можно только своей второй или третьей картой в раунде. **Карта «Поддать жару!» не действует, если вы разыгрываете её на своём первом ходу в раунде.**





Правила для детей

1. Каждый игрок выбирает цвет, берёт все карты и пиратов этого цвета и переносит всех своих пиратов на корабль.
2. Игроки перемешивают свои колоды и кладут их перед собой рубашкой вверх.
3. Первый игрок определяется случайным образом. Ему вручается талисман капитана, который остается у него до конца игры.
4. Начиная с первого игрока, каждый игрок вскрывает верхнюю карту своей колоды и выполняет ее эффект. Если эффект карты выполнить невозможно (к примеру, нельзя увеличить доску, так как уже лежат все три жетона доски), то игрок тянет следующую карту до того момента, пока не вытянет карту, чей эффект сработает. Сыгранные карты уходят в личный сброс игрока лицом вверх (положите сброс рядом с колодой).
5. Если колода закончилась, то игрок перемешивает свой сброс и формирует новую колоду.
6. Игра заканчивается, когда на борту остались пираты только одного игрока, именно он и является победителем.



«На корм рыбам!» © 2017 Mayday Games
www.maydaygames.com

Издание на русском языке: © 2017 ООО «Космодром».
www.cosmodrome.games

  cosmodrome.games

Все права защищены.