



# ПИРАТСКИЕ КОРОЛИ



## Правила игры

Галеоны, доверху гружённые золотом, – лакомая добыча морских джентльменов удачи. Влиятельные пиратские короли собираются в порту, чтобы сколотить команды матросов и взять торговые караваны на абордаж. Но захватить золото – ещё полдела, куда сложнее его... поделить!

В настольной игре «Пиратские короли» вам предстоит собирать под свои знамёна мастеров сабли, штурвала и пистолета – а потом азартно торговаться с другими игроками за добычу. Только сообща пиратам под силу сломить оборону торговцев. Проявите жадность или великодушно поделитесь наградой? От своевременного решения зависит ваша победа в игре.



## Состав игры:

- 21 карта пиратов



*(по 7 моряков, стрелков и абордажников)*

- 21 обычная карта добычи (с жёлтыми рубашками)

- 6 последних карт добычи (с красными рубашками)



*(по 7 с двумя, тремя и четырьмя очками)*



*(по 2 с двумя, тремя и четырьмя очками)*

- 7 карт кораблей

- правила игры



## Об игре

Игроки — пиратские короли, которые набирают команды пиратов, пока у берега собирается торговый флот. Чтобы напасть на флот и забрать его сокровища, игроки должны отправить в море двух моряков, двух стрелков и двух абордажников. В одиночку набрать такую команду сложно, поэтому пиратские короли договариваются о совместных операциях и делят добычу на всех участников. Когда стопка карт добычи заканчивается, игра завершается и побеждает тот, у кого будет больше победных очков.

## Подготовка к игре

Сложите карты пиратов и кораблей в игровую колоду и перетасуйте её. Положите колоду посередине стола лицевой стороной вниз. По отдельности перетасуйте обычные и последние карты добычи (у обычных карт жёлтая рубашка, у последних — красная) и сложите их рядом с игровой колодой таким образом, чтобы снизу стопки лежали 6 последних карт, а наверху — обычные. Эти карты тоже должны лежать лицевой стороной вниз. Игроки ходят по очереди, начиная с того, кто последним был в море.

## Ход игры

В свой ход откройте верхнюю карту игровой колоды. Если это корабль, выложите его в открытую посередине стола рядом с колодой (в караван, рядом с другими открытыми кораблями) и откройте следующую карту. Тяните и выкладывайте карты до тех пор, пока вам не попадётся пират — моряк , стрелок  или абордажник . Профессию пирата можно определить по цвету, а также значку в верхней части карты.

Если вам достался пират, положите его в открытую перед собой. Затем вы можете предложить другим игрокам напасть на караван (см. ниже). Если вы не делаете этого или если ваше предложение отклонили, передайте ход соседу слева.

## Правило трёх карт

У игрока не может быть больше двух пиратов одной и той же профессии (моряков ⚓, стрелков ↘ или абордажников ✂). Если вы открыли пирата и у вас уже есть два пирата той же профессии, немедленно сбросьте пирата, которого только что открыли (кладите сброшенные карты в открытую рядом с колодой). После этого каждый другой игрок должен сбросить одного пирата той же профессии, если может. Другую карту взамен сброшенной вы не тянете. Вместо этого вы либо предлагаете другим игрокам напасть на флот, либо передаёте ход соседу слева.



## Если закончилась колода

Иногда бывает так, что игровая колода заканчивается, а игроки ещё не напали на торговый караван. В этом случае каждый игрок, начиная с того, кто не смог взять карту в свой ход, получает последнюю возможность предложить напасть на караван. Если ни одно из этих предложений не увенчалось успехом, соберите все карты пиратов и кораблей (со стола и из сброса) в игровую колоду, перетасуйте её и продолжайте игру.

## Нападение на караван

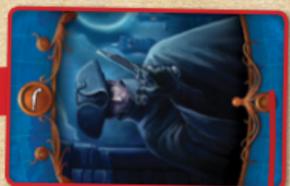
Для нападения на караван игроки совместно должны сбросить шесть карт: по два пирата каждой профессии. После этого игроки получают столько карт добычи, сколько кораблей находится посередине стола в момент нападения.

В свой ход игрок, после того как взял из колоды карту пирата, может предложить другим игрокам напасть на караван. Это делается следующим образом:

1. Инициатор нападения выбирает, какие игроки и какие их карты будут участвовать в нападении, и выдвигает эти карты ближе к середине стола. Он должен выбрать строго шесть карт: двух матросов, двух стрелков и двух абордажников. Эти карты могут принадлежать разным игрокам.

2. Игрок решает, как распределить добычу в случае успеха. Он берёт все карты кораблей, лежащие посередине стола, и распределяет их перед игроками, участвующими в нападении. Если все участники нападения согласятся с этим предложением, каждый из них получит столько карт добычи, сколько кораблей перед ним лежит.





**Пример:** играют Анна, Борис, Виктор и Галина. Сейчас ход Бориса. Он тянет карту: это корабль, и он отправляется на середину стола. Караван теперь состоит из 5 кораблей. Он тянет карту снова: это стрелок. Теперь на столе есть по два пирата каждой профессии, и Борис решает предложить игрокам напасть на караван. Он выдвигает своих стрелка и абордажника (у него остаётся незадействованным ещё один абордажник), пропускает Виктора (с его моряком и абордажником), выдвигает стрелка и абордажника Галины (у неё больше нет пиратов) и двух моряков Анны (у неё остаётся абордажник). Затем он придвигает два корабля себе, два Галине и один Анне.

Затем каждый игрок, которому было предложено поучаствовать в нападении, либо соглашается с предложением, либо нет. Если все участники согласны, нападение проходит успешно (см. ниже). Если кто-то не согласен, инициатор нападения может изменить своё предложение. Все игроки могут обсуждать разные варианты и вносить свои идеи, но правом выдвинуть новое предложение обладает только инициатор.

Если инициатор не может или не хочет выдвинуть предложение, которое устраивало бы всех участников возможного нападения, он возвращает все карты туда, где они лежали до предложения, и передаёт ход соседу слева.

**Пример:** Галина согласна с предложением Бориса, но Анна хочет больше добычи. После недолгих переговоров Борис соглашается отдать ей две карты добычи, а себе оставить одну. Все трое согласны, Виктора никто не спрашивает, так как его моряки не участвуют. Нападение проходит успешно.

**Обратите внимание:** если у вас есть по две карты пиратов каждой профессии, вы можете напасть на караван самостоятельно. В таком случае согласие других игроков не требуется и вы забираете всю добычу себе. Однако из-за правила трёх карт такая ситуация маловероятна.

## Успешное нападение

Если все участники нападения приняли ваше предложение, возьмите с верху стопки добычи столько карт, сколько кораблей было в караване. Посмотрите, сколько очков на них стоит (не показывая соперникам), и в закрытую раздайте эти карты всем участникам нападения в соответствии со своим предложением. Вы должны дать каждому участнику ровно столько карт, сколько кораблей лежало перед ним в момент нападения, но вы сами решаете, какие карты кому достанутся. Разумеется, вы имеете право оставить себе лучшие карты (с большим числом очков) и отдать соперникам худшие. Каждый игрок тайно смотрит полученные карты и складывает их перед собой лицевой стороной вниз, не показывая соперникам. Однако игроки могут смотреть, сколько карт осталось в стопке добычи и сколько таких карт у каждого из них.



**Пример:** Борис берёт пять карт добычи: две с четырьмя очками и три с двумя. Он оставляет себе одну карту — разумеется, четырёхочковую. Галине он даёт другую карту с четырьмя очками и карту с двумя очками, а Анне — две двухочковые карты.

**Обратите внимание:** инициатор нападения (текущий игрок) решает, кому какие карты достанутся. Иногда имеет смысл отказаться участвовать в нападении, чтобы выдвинуть такое же предложение в свой ход, когда вы сами будете распределять добычу.

Когда карты добычи розданы, сбросьте все карты кораблей и 6 карт пиратов, которые участвовали в нападении. Замешайте стопку сброса в игровую колоду, тщательно перетасуйте колоду и положите лицом вниз посередине стола, как в начале игры. Все карты пиратов, которые не участвовали в нападении, остаются у их владельцев.

**Пример:** после нападения у Анны и Бориса осталось по одному абордажнику, у Галины — ничего не осталось, а Виктор, который не участвовал в нападении, сохранил и моряка, и абордажника.

После нападения игра продолжается: ход передаётся соседу слева.

## Конец игры

Если после того, как вы распределили добычу в результате успешного нападения, в стопке остались только последние карты добычи (с красными рубашками), игра немедленно завершается. Каждый игрок подсчитывает очки на всех картах добычи, которые ему достались в ходе игры. К этой сумме прибавляется по 1 за каждого пирата, который остался у игрока в конце игры. Тот, у кого сумма победных очков больше, становится пиратским королём и побеждает. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше очков на картах добычи, а если и тут ничья — тот, у кого меньше последних карт.





ВСЕЛЕННАЯ

Берсерк

# Издатель: ООО «Мир Хобби»

**Автор игры:** Жером Моран-Друан (Jérôme Morin-Drouin)

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Иллюстрации:** Степан Гилев, Павел Гузенко, Сергей Дулин, Кирилл Еремин, Инесса Кирьянова, Дмитрий Лебедев, Екатерина Максимович, Ксения Мамаева, Игорь Савин, Игорь Савченко, Игорь Соловьев, Мария Ярцева, LadyOwl, Perchikk, PostScriptum, uildrim

**Оформление игры:** Сергей Дулин

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей

**Игру тестировали:** Михаил Акулов, Сет Вессингер, Игорь Журавлев, Александр Киселев, Морфей де Кореллон, Николай Пегасов, Константин Пономарев, Сергей Родионов, Илья Семёнов, Артём Степанов, Наталья Супрунюк, Юрий Шихов

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов  
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

© 2016 ООО «Мир Хобби».

