



Эта игра придумана и нарисована давно, в 1934 г. Ее автор — художник **Владимир Михайлович Голицын**. Родом из семьи князей Голицыных, в молодости он был моряком и плавал в северных морях, а когда стал художником, море сделалось главной темой его творчества.

Начиная с 1924 года он начал иллюстрировать книги.

С особым чувством он принимался за близкие ему по духу полные морской романтики, тайн и приключений произведения таких авторов, как: А. Беляев, А. Грин, А. Конан-Дойль, В. Бианки и Б. Житков.

Еще Владимир Михайлович придумывал необыкновенные игры. Одна из них — «Пираты». Когда-то эту игру показали Алексею Максимовичу Горькому. «Сделанный художником В. Голицыным макет игры для детей «Пираты» мне кажется заслуживающим внимания и издания», — написал он. Но у игры оказалась сложная судьба.

После того как ее одобрил М. Горький, она оказалась на столе у редактора издательства «Мособлпосвода» Н. Н. Глаголева. Он начал готовить игру к печати. Ничто вроде бы не предвещало беды. Наступил 1935 год, новый виток репрессий. 1 января 1935 года Н. Н. Глаголева арестовали...

Владимир Михайлович Голицын отнес игру в другое издательство — КОИЗ. Там за один год успели смениться на посту главного редактора двадцать человек. Один из них усмотрел, что название игры недопустимо. Тираж «Пиратов» пошел «под нож».

В тридцатые годы «под ножом» исчезали не только игры, книги, статьи — люди, семьи, судьбы.

Трагично оборвалась жизнь Владимира Михайловича. В 1941 году его, больного человека, тоже арестовали. В одном из сталинских лагерей он вскоре умер.

Так надолго была забыта эта игра про свежий ветер, походы под парусами, острова и проливы Атлантики, штилы и ураганы, хитрые маневры и яростные сражения...

Второй шанс игра получила только в 1989 г., опубликованная в журнале «Пионер». И вот спустя еще два десятка лет игра получила новое оформление и шанс снова поднять паруса и отправить на поиски приключений новое поколение игроков!

Автор: В. Голицын

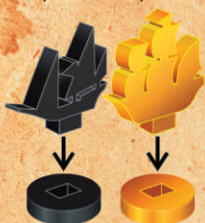


# Правила игры



# Состав игры:

Правила игры



Игровое поле (карта)  
размер 68X46 см

6 черных кораблей (пиратские бригантины)  
3 желтых корабля (испанские галеоны)  
24 круглых фишки-основания  
24 наклейки на основания фишек кораблей  
**Карточка пиратских ругательств!**  
(смотри 5 стр.)



15 жетонов пробоин



Компас-вертушка



24 карточки пиратов  
и конкистадоров



3 карточки  
груза

## ВВЕДЕНИЕ:

В 1492 году Христофор Колумб открыл Америку. По Европе понёслись слухи о несметных сокровищах новых земель.

Испания в этом году закончила реконквисту – изгнав последнего мавританского властителя с Пиренейского полуострова. И объединив под своим флагом большинство королевств начала конквисту – завоевательские походы в Новый Свет. К этому времени в Испании не удел оказались много профессионально обученных солдат и обедневшее после длительной войны дворянство – идалго.

Конкистадорами они отправились на завоевание новых земель, и поиски золота в новые неизвестные до этого земли центральной америки.

Индейцы, не знающие пороха и лошадей, и к тому же сами ведущие постоянные войны с соседями, не смогли дать отпора завоевателям и довольно быстро были поработаны. Развитые цивилизации были уничтожены.

И поплыли в Испанию груженные сокровищами галеоны, которые в море уже поджидали пираты...



## Золото Галеон с сокровищами.

Если на борту потопленного пиратами галеона оказываются сокровища, то тот не снимается с карты, а считается захваченным.



Захваченный корабль ходит и стреляет как пиратская бригантина. Пока захваченный пиратами галеон с сокровищами не добрался до пиратской базы, испанцы могут вернуть (захватить) его обратно. Для этого нужно подойти к галеону вплотную (для абордажа) и сделать один удачный выстрел. Отбитый галеон с сокровищами можно снова починить, пропустив 3 хода в любом своем порту.

**Другой вариант:** Захваченный галеон перемещается по карте следом за пиратской бригантиной с той же скоростью след в след, и всегда располагается в соседней с пиратом клетке. Такой захваченный галеон может передаваться другому пирату. Для того чтобы отбить галеон достаточно потопить пирата ведущего его, и привезти в порт для починки.

Во случаях когда простой корабль тонет, «золотой» выходит из под контроля его владельца и с двумя повреждениями ожидает пока кто либо из игроков не подойдет к нему вплотную для его захвата. Для этого достаточно подойти и сделать один удачный выстрел (абордаж). В случае если первыми подошел испанец выстрел делать не надо.

Сокровища можно перегружать с одного корабля на другой (или делать вид), встав судами в соседние клетки. При этом пропускается один ход и происходит обмен жетонами груза.



6-ти гранный кубик.

В состав этой игры не входит игральный кубик, но вы можете использовать любой обычный кубик для проведения стрельбы и проверки крушения при шторме вместо вертушки-компаса.

Это избавит вас от необходимости помнить направление ветра в течении всего хода, совершая маневры и атаки.

**Стрельба:** 1-3 промах, 4-6 попадание.

**Во время шторма:** если выпадает:  
1-2 корабль тонет (разбивается о скалы),  
3-4 получает 1 повреждение (сел на мель),  
5-6 корабль остается целым.



# Игра

## Начинают игру испанцы.

Ходят игроки по очереди, для определения очередности можно бросить кубик или договориться между собой.

Во время своего хода игрок может перемещать свой корабль и стрелять. (**Усложненные правила: игрок в свой ход может или ходить или стрелять!**) для перемещения корабля или стрельбы, игрок запускает компас-вертушку для определения направления ветра или результата атаки.

(Подробнее см. пункты ПЕРЕМЕЩЕНИЕ и СТРЕЛЬБА.)

Ходят игроки только своими кораблями.

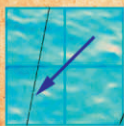


## Перемещение

Корабли могут ходить везде, где есть квадраты. На одном квадрате одновременно может находиться только один корабль. Пересекать занятую клетку, ни своим, ни чужим кораблем, нельзя. **Исключение:** В портах и пиратских базах может одновременно находиться сколько угодно кораблей.

Проходить через чужие порты и базы нельзя.

Пираты могут заходить и чиниться только в пиратских базах, галеоны – в портах Испании и Португалии.



**Течение.** При попадании на начало стрелки течения, корабль не зависимо от движения сносится к острию, и может дальше продолжить движение в выбранном направлении. Двигаться от острия к концу стрелки запрещено.

После остановки вертушки стрелка компаса показывает направление куда дует ветер. **Если трудно определить на каком делении остановилась стрелка всегда выбирается следующий по часовой стрелке сектор.**

**Жёлтый** сектор означает - штиль. Пиратские бригантины на вёслах могут идти в любую сторону на 1 клетку, галеоны в отличие от них не ходят.

**Красный** сектор - шторм. Корабли, если только они не находятся в порту, дрейфуют по ветру на 1 клетку (подробнее см. пункт ШТОРМ.)

**Остальные** сектора - морской ветер. Корабли ходят по восьми румбам компаса:

**S** (зюйд), **SO** (зюйд-ост),

**O** (ост), **NO** (норд-ост),

**N** (норд), **NW** (норд-вест),

**W** (вест), **SW** (зюйд-вест).

Стрелка указывает направление ветра, направление по которому пойдет корабль, называется курсом.

Курс корабля может не совпадать с направлением ветра, но зависит от него.



При курсе **фордевинд** (попутный ветер) и **бакштаг** (косой попутный ветер) корабли могут идти максимум на 3 клетки, **галфвинд** (боковой ветер) – 2 клетки, **бейдевинд** (косой встречный ветер) – 1 клетка. Против ветра, положение **левентик**, корабли ходить не могут, даже бригантины.

**Примечание.** В оригинале используется морское правило: ветер дует в компас, а корабли идут из компаса, т.е. вертушка показывает, какой дует ветер. Однако, на практике так играть непривычно, и, рано или поздно, игроки начинают ходить не по ветру, а по стрелке.

**Если игрок владеет несколькими кораблями, он задает ветер один раз для всех своих кораблей.** Не обязательно перемещать корабль на максимально возможное в этом направлении расстояние, игрок вправе оставить корабль на любой возможной в этом направлении клетке, или даже стоять на месте. Исключением является шторм – при нем корабль обязан совершить движение.

## Шторм

Если штормом корабль выносится на берег, то делается проверка на вертушке, сектора штиль и шторм - он тонет (разбивается о скалы), соседние со штормом – получает 1 повреждение (сел на мель) а соседние со штилем – корабль остается целым.

Чтобы не прерывать игру из-за досадного крушения галеона с золотом, он при любом раскладе не тонет. (см. пункт ЗОЛОТО.)

Если штормом или течением один корабль сталкивается с другим, то оба корабля совершают проверку на крушение такую-же как и при столкновении с берегом. Если стоящий на месте корабль тонет, а сносимый штормом нет, он занимает клетку на которую его сносило. В любом другом случае они остаются на своих местах.

**По упрощенным правилам в шторм сталкивающиеся суда остаются на своих местах без каких либо последствий.**

Если корабль попадает в шторм три раза подряд – он тонет. Если третий шторм сносит корабль в свой порт – корабль не тонет. Во время шторма корабль не может выходить из порта.

Если корабль сносит штормом в чужой порт - судно считается захваченным владельцем порта, в случае если это судно галеон с сокровищами, пираты автоматически побеждают.



# Стрельба

Галеоны бьют во все стороны на 2 клетки, бригантины – на 1 клетку (т. е. берут судно на бордаж). Галеон тонет с трёх попаданий, бригантина - с двух. Не выдерживает 3 и 2 попадания, а именно тонет, то есть галеон может плавать с 2-мя попаданиями, а пират после второго попадания утонет.

При получении пробоины на карточку корабля кладется жетон повреждения.

Потопленные или утонувшие корабли выбывают из игры, все кроме галеона с сокровищами, подробнее см. пункт ЗОЛОТО).

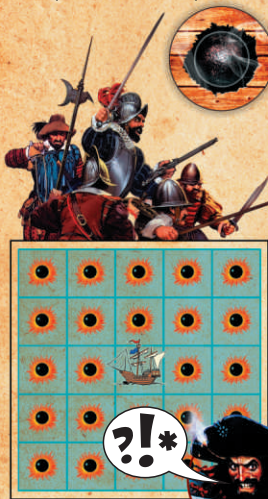
Для проверки эффективности стрельбы необходимо крутануть компас-вертушку: основные румбы (S, W, N, O) – попадание, промежуточные (NO, SW, SO, NW) – промах. Сектор штиль засчитывается как следующий по часовой стрелке румб.

Для Большого антуража в процессе хода или стрельбы Вы можете выкрикивать пиратские ругательства!

Стрелять можно как одним, так и несколькими кораблями по одной цели: сразу или по очереди за ход. Перед стрельбой обязательно нужно предупреждать: "Стреляю", "Стреляю залпом", называя точную мишень, если в зоне стрельбы присутствует несколько судов.

Поврежденные корабли можно чинить, заходя в порты или пиратские базы пропуская 1 ход за каждое попадание.

Стрелять из порта или в порт запрещено. Стрелять через порт, корабль или места без квадратов тоже нельзя. Для разрешения споров в этом моменте, нужно мысленно провести линию между центрами клеток, где находятся корабли. Если воображаемая линия пролегает через сушу или порт - стрельба невозможна.



Вся эта разномастная братия, от буканеров - приморских жителей по нужде промышлявших пиратством, до каперов - моряков находящихся на службе других стран, плавала в карибском море в поисках богатой добычи.

Не все страны были рады такому почти единовластному владению Испанией богатствами америки. Поэтому пиратские базы стали появляться в Европе. Знаменитой пиратской базой был французский город Сан-Мало и английский полуостров Корнуэлл. Но самой знаменитой базой – «столицей» пиратов стал остров Тортуга (Черепаша).

Волны Атлантического океана были свидетелями многих безвестных морских трагедий – победители предпочитали помалкивать о происхождении своих богатств.

Сегодня вам представился случай разыграть один из эпизодов далекой истории. Определяйтесь кто пират, а кто конкистадор и в путь, на поиски приключений и богатств!

## Количество игроков

В игре могут участвовать от 2 до 9 человек. Один игрок может играть как за один корабль, так и за несколько кораблей, но только, или пиратов, или испанцев.

Главное условие при любом количестве игроков - у пиратов должно быть в 2 раза больше кораблей, чем у испанцев.



## Цели игры:

Испанцы должны перевезти сокровища из порта **Веракруз** в порт **Кадис** в Европе на одном из своих кораблей-галеонов.

Пираты должны отбить у испанцев корабль с сокровищами и увезти на одну из своих баз (подробнее см. пункт ЗОЛОТО).

Игра заканчивается победой **испанцев**, если перебиты все пиратские корабли или сокровища доставлены в порт Кадис.

Игра заканчивается победой **пиратов**, если потоплены все испанские корабли или сокровища доставлены на одну из пиратских баз.

## Подготовка к игре

Игроки выбирают себе знаменитых пиратов и конкистадоров капитанами, по одному на каждый свой корабль.

Корабли расставляются на карте:

испанские галеоны - в порт **Веракруз**;

пиратские бригантины - на базы пиратов (их на карте шесть).

Испанцы выбирают на каком галеоне будут везти сокровища в Испанию, случайно или специально распределив между кораблями 3 жетона груза. 2 из которых пустые, а один с золотом. Жетоны хранятся в тайне от пиратов, тем самым игроки за пиратов не знают какой галеон везет золото.

