




**ПРАВИЛА
ИГРЫ**

Шакал

КАРТОЧНАЯ ИГРА

 2–4 игрока

 От 6 лет

 Партия 20 минут

Хочется повторить партию

Развивает интеллект



Состав игры:



- 60 карт действий.
- Памятка.



- 45 карт островов.
- Удобная сумка.



- 40 пластиковых монет.
- Правила, которые вы держите в руках.

Об игре

Земля на горизонте! Вы приплыли к архипелагу капитана Шакала. На этих островах зарыты его сокровища. Вы капитаны пиратской команды и мечтаете обогатиться за счёт золота старого капитана.

Каждый ход вы будете строить свой маршрут по острову с помощью карт действий — на них в основном стрелки. По этому маршруту вам надо попасть с клетки высадки на клетку с кладом. И сделать это быстрее всех, ведь если туда придут несколько пиратов — придётся делиться!

Всего вы посетите шесть островов, на каждом — сундуки с золотыми монетами. У кого после шестого острова накопится больше всех монет — тот побеждает и может купить себе целый пиратский флот. Чего же вы ждёте — скорее в шляпки и к островам!



Подготовка к игре

1. Найдите в колоде карту первого игрока. Отдайте её тому, кто громче всех крикнет: «Тысяча чертей!»



2. Перемешайте все карты действий. Раздайте каждому игроку по пять карт лицом вниз. Никому не показывайте свои карты. Из них вы будете составлять свой маршрут по острову.



3. Четыре карты действий из оставшейся колоды положите в ряд лицом вверх. Это рынок. Оставшиеся карты положите стопкой лицом вниз — это колода карт действий. Вы будете добирать карты из рынка и из колоды.



Морган

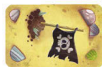
Блад

Сильвер



4. Перемешайте карты островов и положите стопкой лицом вниз. Это колода островов.

5. Возьмите из этой колоды две верхние карты и положите лицом вверх. Вы всегда будете видеть два острова — на тот, что ближе к колоде, отправитесь сейчас, следующий видите на горизонте. Это поможет вам с умом использовать свои карты действий.



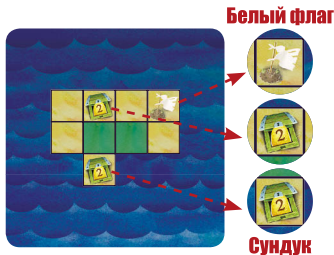
6. Сложите все золотые монеты возле рынка — это сокровища. Отсюда будете брать монеты, когда доберётесь до сундука.

Начинайте пиратские состязания, попутно читая правила. А ещё на краткой памятке есть комикс, кратко описывающий ход игры.



1. Осмотрите первый остров и решите, высаживаться или нет

Перед вами два открытых острова. Вы начинаете с того, что ближе к колоде.



Белый флаг

Посмотрите на него, найдите клетку высадки с белым флагом и клетки с сундуком.

Строить маршрут можно до любого сундука.

Теперь посмотрите на свои карты действий.

Из них нужно составить последовательность

стрелок и действий, которая приведёт вас

от клетки высадки до какой-нибудь клетки

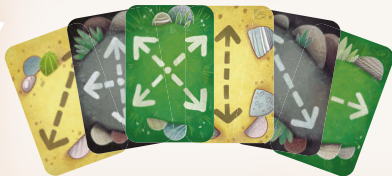
с сундуком. Прикиньте в уме, получается ли

у вас такая последовательность. Чем она

короче, тем лучше.

Ходить по морю нельзя. Цвет карты не имеет значения.

Вот что умеют карты действий:



Стрелки — перемещают с одной клетки на другую по направлению стрелки.

Стрелки двусторонние

(а есть и четырёхсторонние), и вы сами

можете выбрать направление — влево или вправо, вверх или вниз.

Карты нельзя класть на бок, они всегда остаются в вертикальном положении.



Фигурка коня — перемещает вас по острову на три клетки буквой Г, как в шахматах.
Пример:



Чёрный флаг — позволяет начать маршрут с другой клетки высадки, которая отмечена чёрным флагом.

Она обычно ближе к кладу, чем белый флаг. Карту с чёрным флагом нужно выложить в начале маршрута. Она не считается за шаг.



Чёрная метка — киньте её любому пирату, и метка прибавит шаг к его маршруту. Кидать метку нужно после

того, как все составили маршрут, но до того, как все открыли свои карты действий.



Пиратская карта — помогает зайти на клетку с препятствием.



За шаг не считается. Ещё без карты нельзя взять монеты из закопанного сундука. Карта должна лежать в вашем маршруте перед стрелкой, ведущей на клетку с препятствием. Пиратская карта не помогает пройти лабиринт быстрее.

Сейчас решите, вы высаживаетесь на остров или пасуете.

Объявляйте о своём решении по очереди с первого игрока и дальше по часовой стрелке:

«**Я пас!**» — тогда возьмите две карты с рынка или из колоды карт действий, на ваш выбор. Можно взять одну с рынка, одну из колоды. Взяли с рынка — сразу положите взамен из колоды. Остров вы пропускаете и маршрут не строите. У вас может оказаться больше пяти карт в руке. Это нормально, карты сбрасывать не нужно.

«**Высаживаюсь!**» — тогда дожидаетесь, пока все остальные объявят о своём решении, и начинаете составлять маршрут. Помните, иногда лучше пропустить остров, чтобы получить побольше монет на следующем, который на горизонте.

2. Составьте маршрут

Выложите карты действий перед собой лицом вниз слева направо. Левая карта будет вашим первым шагом. Правая — завершающим. Одна карта — один шаг (чёрный флаг и пиратская карта не считаются шагами).

Карт может быть сколько угодно, но чем меньше, тем лучше: кто сделает меньше шагов, тот быстрее дойдёт до клада и получит больше монет. Все игроки выбирают и выкладывают свои карты одновременно.

Когда закончите, скажите: «**Готов**». Теперь вы не можете изменить свой маршрут. Дождитесь, когда все игроки будут готовы.



3. Действия на острове

Начиная с первого игрока и дальше по часовой стрелке, каждый переворачивает свои карты действий и показывает, куда идёт и за сколько шагов. Ваш маршрут заканчивается, как только вы достигаете клетки с сундуком.

Пройти по нескольким сундукам нельзя. Монеты пока не берите, пусть все откроют свои карты и пройдут по маршруту. Если вы ошиблись в маршруте, ваши карты уходят в сброс и не приносятся результата.

На пути могут встретиться такие клетки:



Пустая
клетка.



Сундук — пиастры! Зайдя на эту клетку, получите монеты и закончите ход. Смотрите на странице 10, как распределяются монеты.



Закопанный сундук — получить золото из этого сундука можно только с помощью пиратской карты. Она должна лежать в вашем маршруте перед стрелкой, ведущей на сундук. Иначе ваш ход заканчивается перед клеткой с сундуком, и золота вы не получаете.



Лабиринт — прибавьте к вашему маршруту один шаг. Это важно, если на один и тот же сундук с золотом придут несколько пиратов.



Возьмите карту — сразу, как только наступили, возьмите в руку одну или две карты из колоды действий или рынка, потом продолжайте маршрут.



Джунгли — на эту клетку можно зайти только с помощью пиратской карты.



Пещера — сразу переносит вас в любую другую пещеру на острове, из которой вы продолжаете маршрут. Перемещение из пещеры в пещеру не прибавляет шагов.

Когда все откроют свои карты и посчитают число своих шагов, можно брать монеты из сокровищ.

Если вы единственный игрок на клетке с кладом, берите столько монет, сколько указано на сундуке.

Если на одной клетке с кладом оказалось несколько игроков, то они считают, у кого меньше всего шагов. Один шаг — одна карта. Если на вашем маршруте был лабиринт, прибавьте себе один шаг. Если вам бросили чёрную метку, прибавьте себе один шаг. Чёрный флаг и пиратская карта не прибавляют шагов.

Дальше монеты распределяются так:

- Игрок, который дошёл за меньшее количество шагов, берёт из сокровищ столько монет, сколько указано на сундуке.
- Второй дошедший до этого клада берёт на монету меньше.
- Третий — на две монеты меньше и так далее.

Если у игроков на одном сундуке равное количество шагов, то золото распределяется в таком порядке: сначала первому игроку, потом следующему слева от него и так далее.

Например, Сильвер, Воробей и Борода выбрали один и тот же клад с двумя монетами и составили маршрут до него. У Сильвера маршрут из трёх карт — он первый и берёт себе две монеты. У Воробья маршрут из четырёх карт плюс чёрная метка (итого пять шагов) — он пришёл вторым и берёт себе одну монету. У Бороды маршрут из пяти карт плюс он прошёл по лабиринту (итого шесть шагов) — он пришёл последним и не получает монет.

4. Подготовьтесь к следующему острову

Золото распалило вашу пиратскую душу — пора отправляться на следующий остров!

Уберите сыгранные карты действий в сброс.

Доберите карты в руку из колоды карт действий, чтобы у вас на руке было пять карт. Если у вас уже больше пяти, карты брать не нужно. Если колода с картами действий закончилась, перемешайте сброс и используйте его.

Карта первого игрока переходит к игроку слева.

Остров, который вы только что исследовали, уберите в коробку. Следующий открытый остров подвиньте ближе к колоде — на него вы отправляетесь.

Возьмите с верха колоды ещё один остров и положите рядом в открытую — его видите на горизонте.

Всё повторится. Вы можете вернуться к разделу «1. Осмотрите первый остров» или играть по краткой памятке.

Когда заканчивается игра и как считать очки

Игра заканчивается, как только вы забрали золото с шестого острова. Теперь посчитайте, у кого сколько золотых монет. Кто накопил больше, тот гроза морей, король архипелага и победитель игры.

А если у нескольких игроков монет поровну, пусть они сыграют между собой ещё один остров:

1. Раздайте игрокам по пять новых случайных карт действий.
2. Вытащите остров наугад из колоды.
3. Пусть игроки пройдут этот остров как обычно. В игре победит тот, кто унесёт с него больше всего монет. Первым игроком становится следующий по часовой стрелке игрок.



Режим «Архипелаг»

Если после этого острова всё ещё ничья, то все участники ничьей становятся победителями.

Хотите больше тактической глубины — попробуйте сыграть в этом режиме. Тут у вас будет девять карт действий, которых должно хватить на четыре острова подряд.

1. Перемешайте все карты островов. Выложите четыре острова в открытую. Рядом положите четыре острова в закрытую. Оставшиеся карты можно убрать в коробку, они не понадобятся.
2. Перемешайте все карты действий и раздайте каждому игроку по девять карт. Выложите рынок — четыре карты действий лицом вверх. Остальные сложите в колоду лицом вниз.
3. Выложите рядом с рынком все золотые монеты — это сокровища (смотрите картинку справа).
4. Начните с острова, который лежит в ряду слева. Изучите его, заодно гляньте на другие открытые острова.

Сильвер

Подготовка



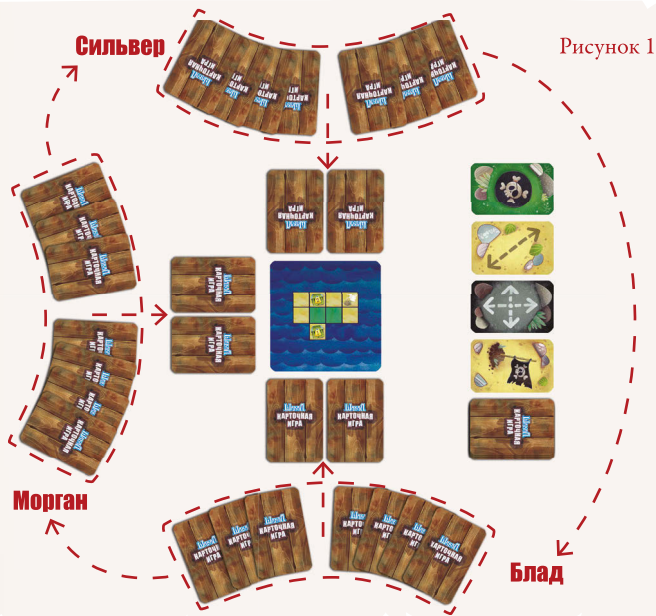
Морган



Блад



5. Возьмите свои девять карт, выберите из них одну, самую крутую или нужную, положите перед собой лицом вниз. Оставшиеся восемь карт передайте игроку слева. Все остальные делают то же самое со своими картами (смотрите Рисунок 1).
6. Возьмите у игрока справа его восемь карт. Выберите из них одну самую крутую или нужную, положите её перед собой лицом вниз, оставшиеся передайте игроку слева.



7. Повторяйте обмен и остановитесь, когда у каждого игрока будет по девять закрытых карт на столе после обмена.
8. Далее играйте как обычно: решите, пропуская остров или высаживаетесь на него; берите две карты, если пасуете; стройте маршрут из тех карт действий, которые выбрали; раскрывайте маршрут; делите золото.

9. После первого острова переходите ко второму. Карты действий не добирайте. Сыграйте так все четыре открытых острова.
10. После четвёртого острова сбросьте оставшиеся у вас карты действий. Уберите в коробку открытые острова. Откройте те, что лежали лицом вниз.
11. Раздайте всем по девять карт действий. Тут вы можете вернуться к пункту пять и играть по инструкции. Рынок обновлять не нужно.
12. После восьмого острова игра заканчивается. Посчитайте, у кого больше всех монет.
13. Если ничья — сыграйте дополнительный остров, как написано в конце базовых правил.

Часто задаваемые вопросы

— Я пасую перед островом и беру с рынка одну карту. Сразу кладу взамен одну из колоды, а она классная, можно её взять второй?

— Можно.

— Я открыл карту и передумал идти направо, можно пойти налево?

— Можно. Поскольку стрелки двусторонние, вы можете менять их направление, когда раскрываете маршрут. Например, вы планировали идти направо, но игрок перед вами пошёл тем же маршрутом к тому же кладу, так что вы объявляете, что идёте налево. Главное, чтобы остальной маршрут от этого не сломался и не привёл вас неизвестно куда. Когда вы станете опытным пиратом-стратегом, вы научитесь строить хитрые универсальные маршруты.

Ещё пиратские приключения:



Классические издания Шакалов.
Игра родом из МГУ 1970-х. Лучшая
отечественная стратегия 2012 года.



Мы собрали все отзывы
к классическим Шакалам, добавили
своих идей, получились Архипелаг.
Продолжение успешных игр
серии Шакал.

Автор Д. Кибкало.

Художники: Е. Безлепкина, Е. Буйносова.

Разработка игры: М. Половцев, А. Половцева, Д. Чупикин.

Тексты: А. Давыдова, П. Ксенофонов.

Дизайн и вёрстка: А. Герд, О. Карпова, Л. Савельева.

Корректор К. Ларина.

© ООО «Магеллан Производство», 2019.

11033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9, этаж 2,
комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воиспроизведение любых компонентов игры без разрешения
правообладателя запрещено.



Magellan

maglan.ru



МОСИГРА

mosigra.ru