

Правила игры

Чакал

Настольная игра

Подземелье



Историческая справка

2-6 игроков

От 8 лет

Партия 30-60 минут

Объясняется
за 7 минут

Послушай старого моряка, сыноч

Старого капитана Шакала боялись англичане, уважали французы и просто ненавидели испанцы. Когда он был молод — тогда на Тортуге ещё водились черепахи с барабаном размером, — Шакал взял испанский галеон, полный золота. Бой был яростный, и корабль получил пробоину на две ладони ниже ватерлинии. Мы избавились от всего груза: вещей, столовых приборов, даже почти все ядра и десять пушек из шестнадцати — и те выбросили за борт. Оставили только самое необходимое, запас провианта на две недели и золото.

К вечеру на горизонте показался вот этот остров, где мы решили набрать воды. Капитан Шакал нашёл на его южной оконечности пещеры, и он вместе с одногодком Долговязым Джоном и Красавчиком Билли перетаскали туда всё золото. Да-а, по Джону-то никто скучать не будет, а вот без южной ухмылки Билли, его вечно дёргающегося глаза и верной флейты по вечерам стало скучновато. Так вот, значит, вернулся только капитан Шакал — и без золота.

О самом капитане в наших водах не слышно уже лет пять. Может, он погиб, может, женился на губернаторской дочке на Ямайке и стал уважаемым джентльменом, а может — отправился в Старый Свет. А его сокровища ещё лежат где-то здесь, на этом острове.

Ху что, капитан, попробуем их найти, пока матросы охотятся да счищают ракушки с судна?

Суть игры

Вы — отважные исследователи приключений — спускаетесь в пещеры, где капитан Шакал спрятал свои сокровища. Тот, кто найдёт больше всего золота, получит наибольшую долю при дележе!

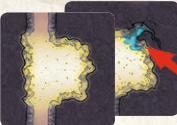
Состав игры

Состав игры

- 100 больших игровых плимтоў с кусочкамі қарты пещеры, а именно:



Плімка входа в шахту.



28 плимтоў залов с золотом,
4 из қоторых содержат вход в тайный ход.



67 плимтоў пещеры,
11 из қоторых содержат вход в тайный ход.



4 плимки қаверн — из қоторых можно буде свигаться
в любую сторону.



- 28 золотых монет — кладов капитана Шакала.



- 18 жетонов pari на золото.

Цель игры



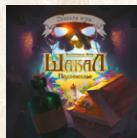
- 18 жетонов летучих мышей.



- 6 фиgурок пиратов — искателей сокровищ.



- 2 морских шестигранных кубика.



- Правила (сейчас вы держите их в руках).

Цель игры

1. Искать монеты! Нужно собрать достаточное количество кладов и выйти из пещеры раньше любого другого игрока. Клады с золотом можно найти в кавернах, которые постепенно открываются в результате разведывания пещеры.

2. Торопиться! Быстрее других игроков. Аарррр, ведь это дело чести пирата!

Необходимое для победы количество золотых монет, с которыми нужно выйти из пещеры:

- 2 игрока: 10 монет.
- 3-4 игрока: 7 монет.
- 5-6 игроков: 5 монет.

Подготовка к игре

Подготовка стартерового набора

1. Положите плитку входа в пещеру лицом вверх в центре стола (на рисунке ниже — а).
2. Остальные плитки положите лицом вниз и тщательно перемешайте получившуюся кучу.
3. Отсчитайте 20 плиток и отложите их — это будет открытая часть пещеры, которую вы уже разведали (на рисунке ниже — б). Остальные плитки сложите лицом вниз в один или нескользко стопок — так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться (на рисунке ниже — в).
4. Раздайте каждому игроку по фигурке пирата — исследеля сокровищ (на рисунке ниже — г).
5. Раздайте по 3 жетона пари на золото и по 3 жетона летучих мышей каждому игроку (на рисунке ниже — г).
6. Каждый игрок кидает кубик. У кого выпадет большее значение, тот и ходит первым.



а



б



в



г



г

Подготовка к игре

Подготовка карты пещеры

Перед тем как приступить к поискам сокровищ, мы — юмурённые опытные морские волки — решили составить начальную карту пещеры. Поэтому сначала мы спустились в пещеру юнга со свечой, который рассказал, что видел. Но он испугался летучих мышей и не смог пройти далее. Даже вид золота не убедил его вернуться!

В начале партии нужно составить карту пещеры со слов юнги. Игроки разыгрывают 20 стартовых плиток, по очереди (по часовой стрелке) добавляя по одной к уже выложенным. Первая плитка присоединяется к плитке входа, вторая — к любой из имеющихся, и так далее (подробнее об этом — на странице 8). Когда первые 20 фрагментов карты будут выложены, пираты спускаются в пещеру — и начнут искать золото!

Первым будетходить игрок, выложивший первую стартовую плитку. Во время поисков каждый игрок будетходить своим пиратом, искать клады и разведывать пещеру там, куда не смог добраться юнга. Игра будетпродолжаться до тех пор, пока кто-то не выйдет наружу с достаточным числом монет.



Порядок хода

Порядок хода

Ход пирата состоит из двух фаз: перемещения и действия.

Во время перемещений пирата игрок может:

1. **Разведать новую плитку и переместиться на одну клетку:** взять из стопки плитку, разместить её (подробнее об этом — на страницах 8–11).
2. **Кинуть кубик и двинуться:** кинуть один кубик и пройти по лазу в пещере количество плиток, меньшее или равное числу, выпавшему на кубике (подробно об этом — на странице 12).
Игрок может решить остановиться раньше, если захочет.
3. **Пройти тайным ходом:** кинуть оба кубика и пройти через тайный ход на данной плитке, если выпал дубль или сумма чисел на обоих кубиках равна 7; а можно переместиться по лазу в пещере на количество плиток согласно меньшему выброшенному числу (подробнее об этом — на странице 13).
- или-
4. **Вовсе отказатьться от размещения плитки или перемещения.**

После того как перемещение пирата завершено, начинаются действия пирата. Во время действий пирата игрок может:

1. **Взять золотую монету** (подробнее об этом — на странице 14).
2. **Начать испытание** (подробнее об этом — на страницах 14–17).

Разведывание пещеры

Разведывание пещеры

Пещера разведывается по кусочкам, постепенно. Игроки выкладывают новые плитки, взятые из стопки, по следующим правилам:

- Плитка добавляется в любое место пещеры. Если плитка может быть добавлена к пещере, она должна быть добавлена, даже если игроку не нравится результатом такого размещения.
- Если плитка не может быть размещена, она кладётся случайным образом в любую из стопок с плитками, и достаётся новая плитка.
- Как только размещена плитка зала с золотом, в центр такой плитки сразу должна быть помещена золотая монета. Это касается и подготовки пещеры, и новых плиток, добавляемых по ходу игры.
- Когда вы кладёте плитку, другие игроки могут наблюдать за этим процессом и выдвигать свои предложения по размещению плитки.



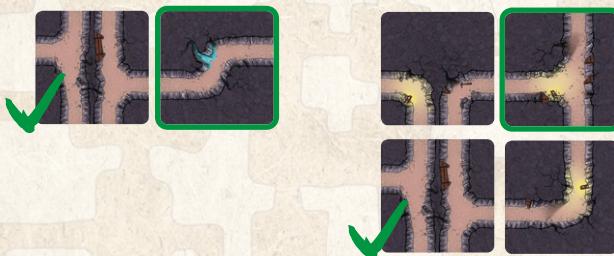
Разведывание пещеры



Чтобы плитка была правильно размещена, она должна:

- Быть уложена по сетке, то есть её сторона должна полностью прилегать к стороне одной из соседних плиток. Жальзя ставить плитки углом к углу или прикладывать одну сторону сразу к двум плиткам. Все пещеры на карте Шакала всегда состоят из ровных прямоугольников, потому что он обучался в Высшей Британской навигационной Академии. Не путите с картой.

Правильно



Неправильно



Разведывание пещеры

- Быть размещена таким образом, чтобы все линии лазов на соседних плитках точно совпадали с только что выложенными. Стороны, не содержащие лазов, могут также располагаться по соседству друг с другом. Плитки каверн не имеют ограничений по размещению — они представляют полный доступ к лазам, размещённым по соседству.

Правильно



Неправильно



- Если она размещена по соседству с плиткой входа в пещеру, то должна позволять пройти как минимум через один из своих лазов (то есть чтобы лазы не закрываались и не образовывали тупик). Плитка входа в пещеру не имеет других ограничений по размещению.

Правильно

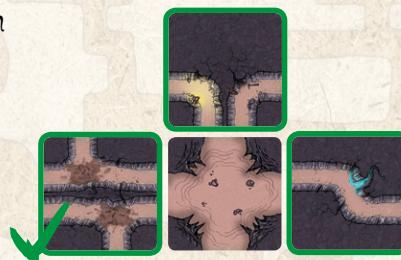


Разведывание пещеры

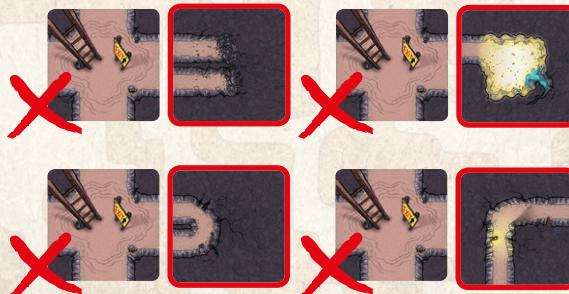
Открыв плинтку зала с золотом, немедленно положите монету в её центр



Плинтки қаверн предстаўляюць
полныі дасцун к лазам,
размешчаныім по соседству



Неправильна



Перемещение

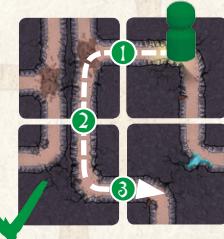
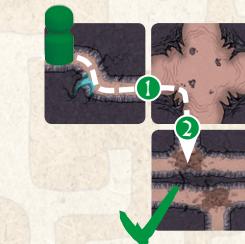
Перемещение

Чтобы подвинуть своего пирата, игрок должен выбрать лаз, в направлении которого он будет двигаться, а затем переместить свою фишку по тому же самому лазу на соседнюю плитку и проделать это столько раз, сколько движений ему было на кубике в этом ходу. Пираты не могут перепрыгивать на соседний лаз, даже если он находится на той же плитке. Игрокам можно проходить мимо и даже там, где стоят другие пираты, в любое время.

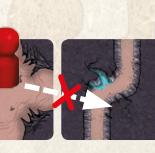
Пираты могут проходить через вход в пещеру в любой момент (выйти нужно только в конце). Пираты могут также проходить через плитки каверн, если есть правильно соединенный лаз, по которому можно продолжить движение.

В следующих примерах каждая стрелка говорит о перемещении на одну плитку:

Правильно



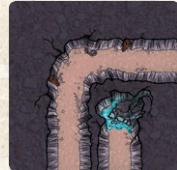
Неправильно



Тайный ход

Тайный ход

В пещере существует множество естественных, проделанных водой расщелин — они служат тайными ходами, соединяющими между собой лазы. Входы в эти расщелины есть на 15 плитках, выглядят они как большая трещина с вытекающей оттуда водой. Обычно тайные ходы заполнены водой, но сейчас отлив, и дождя нет, так что пираты могут иногда путешествовать по ним.



Если в начале своего хода пират игрока стоит на входе в тайный ход, он может попытаться пройти через него в фазу перемещения. Перед тем как сделать это, игрок бросает оба кубика, чтобы определить, безопасен ли проход. Если на кубиках выпадет двойка или сумма выпавших чисел равна 7, то уровень воды в проходе достаточно низок, и пират может нырнуть и приплыть к любому другому существующему входу в тайный ход. В противном случае пират может двигаться, как обычно — на то количество шагов, которое соответствует меньшему из выпавших на двух кубиках числу, или вовсе отказаться от перемещения.



Как собирать монеты

Как собирать монеты

Монеты помещаются в центр всех плинтук залов с золотом сразу, как только те размещены. Чтобы забрать монету, лежащую на плинтке зала с золотом, пират игрока должен оказаться на этой плинтке в конце своего перемещения. Тогда игрок может взять монету, убрав её с карты и положив перед собой на стол. Пираты не умеют открывать сундуки на бегу, поэтому обязательно нужно заканчивать ход на таёжной клемке, если, конечно, вы хотите получить монету.



Как только монета попала в мешок к пирату (точнее, на стол перед игроком), большие монеты в это место класть не надо. Единственный шанс снова найти на этой плинтке монету — если она окажется там в результате пари на золото.

Столкновение пиратов

У пиратов не так уж и много развлечений, и одно из самых замечательных — это пари. Когда два пирата останавливаются на одной плинтке, они могут спорить на что угодно. Жаш қапитан запретил спорить на мушкеты, сабли, когтики, деревянные ноги, попугаев и стеклянные глаза, поэтому настоящие пираты спорят только на золото.

Второе по популярности развлечение — устроить розыгрыш. Пираты обожают байки про разные ужасы и рассказывают их друг другу почти постоянно. В пещере же можно спугнуть летучих мышей, чтобы они промчались над головой другого матроса — вот тут-то он точно испугается!

Столкновение пиратов

Как это работает

Каждый игрок начинает игру с тремя жетонами пари на золото и тремя жетонами летучих мышей, которые могут быть использованы им в любой свой ход как действие пирата. За один ход можно использовать только один такой жетон.



✗ Вот что нужно для использования жетона:

- Игрок, чей сейчас ход (зачинщик), объявляет, кого из других игроков он собирается разыграть или с кем спорит (защищающегося).
- Зачинщик сбрасывает жетон мышей или пари (в зависимости от выбранного им варианта).
- Зачинщик и защищающийся берут себ€ по кубику и складывают их три раза подряд.
- В испытании побеждает игрок, который в ходе как минимумдвух из трех бросков выкинул наибольшее число. Если ничья, побеждает зачинщик.
- Результат этих бросков определяет последствия испытаний.

Столкновение пиратов

Пари

Пират, начинаящий пари (зачинщик), спорит на золото с защищающимся.

Победитель испытания может взять одну монету, находящуюся на столе перед проигравшим пиратом, и положить её на любую плитку зала с золотом, на которой нет монеты или фишек участников пари. Затем такая монета может быть подобрана любым пиратом в обычном порядке. Если в пари победил зачинщик, он получает фору, бросает кубик идвигается на количество плиток до числа, выпавшего на кубике. Он также может взять золото в этот момент, если доберётся до него.

Если золотая монета была помещена на плитку комнаты с золотом, которую в данный момент занимает другой пират, такая монета должна быть подобрана в обычном порядке, в ход этого пирата.

Пари на золото могут происходить, только когда зачинщик и защищающийся находятся на одной и той же плитке. Кроме того, пари можно начать, только если каждый из пиратов обладает хотя бы одной монетой. Жет монеты — не спорь!



Столкновение пиратов

Розыгрыш с летучими мышами

Летучие мыши весьма распространены в пещерах, они прячутся в тени на каждой плиске. Пират, начавший розыгрыш (зачинщик), пугает группу летучих мышей и пытается направить её на другого пирата (защищающегося). Взволнованные летучие мыши всегда будут нападать или на одного пирата, или на другого. Проигравший становится жертвой их атаки и бежит по пещере.

Победитель кидает кубик и перемещает проигравшего пирата в любом направлении на количество плисков вплоть до числа, выпавшего на кубике.

Поскольку летучие мыши могут гнездиться в любом лазе, включая и те, в которые можно попасть только через тайные ходы, розыгрыш с летучими мышами можно начать против любого пирата, из любого места в пещере.



Победа в игре

Победа в игре

Как только пират собирает необходимый для победы минимум монет, он должен выбираться наружу, чтобы объявить о победе и получить свою долю. Пират выходит из шахты, когда доберётся до лестницы на плитке входа в пещеру. Первый игрок, выбравшийся из пещеры с необходимым количеством монет (или превышающим необходимый минимум), побеждает в игре!

Дополнительные правила

Как только вы разберётесь в правилах игры, вам, возможно, захочется испробовать их новые вариации. Несколько из них описано ниже. Или же вы можете создать свои уникальные правила, которые по душе именно вашей компании.

Лужи с грязью

На 12 плитках нарисованы лужи с грязью в одном или нескольких местах. Поскольку пират всегда выглядит как с иголочки, лужи с грязью затрудняют движение — в такой грязи пираты застревают и чистятся до своего следующего хода. Встретив на своём пути лужу, пират должен остановиться. Он может продолжить движение в следующем ходу.

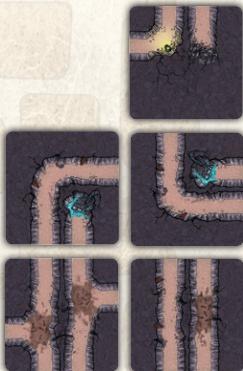


Дополнительные правила

Способ пяты плиток

Для 2-4 игроков; требуется использование плиток с лужами.

Во время подготовки к игре раздайте каждому игроку одну случайную плитку с пещерой, две случайных плитки со входом в тайный ход и две случайных плитки с лужами с грязью. Эти плитки лежат лицом вверх перед каждым игроком. Игрок может положить одну из этих пяти плиток во время любого своего хода вместо вытягивания плитки из стопки.



Союзы

Для 4 или 6 игроков.

Перед началом игры игроки делятся на команды по двое, каждая пара формирует союз. Игроки одной и той же команды должны сидеть друг напротив друга. Каждая команда работает сообща, собирая необходимое для победы (общее на двоих) количество монет (4 игрока — 12 монет на команду; 6 игроков — 8 монет на команду). Как только необходимо для победы количество монет собрано, оба игрока должны обратиться до входа в пещеру, чтобы вместе выбраться и победить в игре. Находясь на одном и том же пути на одной клетке, союзники могут передавать друг другу монеты во время фазы действий. Союзники не могут разыгрывать друг друга и спорить друг с другом на золото.

Содержание

Историческая справка	2
Состав игры	3
Цель игры	4
Подготовка к игре	5
Подготовка стартового набора	5
Подготовка карты пещеры	6
Порядок хода	7
Разведывание пещеры	8
Перемещение	12
Тайный ход	13
Как собираешь монеты	14
Столкновение пиратов	14
Как это работает	15
Пари	16
Розыгрыш с летучими мышами	17
Победа в игре	18
Дополнительные правила	18
Лужи с грязью	18
Способ пяти плиток	19
Союзы	19



Автор игры Крис Джеймс.

Иллюстратор Энди Курцен.

Художник Никита Булатов.

Над игрой работали: Д. Кибакло, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Половцев, А. Якшин, Е. Кутепова, Т. Цветкова, М. Минина, Н. Комиссарова.

© 2010 Stratus Games LLC — All Rights Reserved.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2014.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.