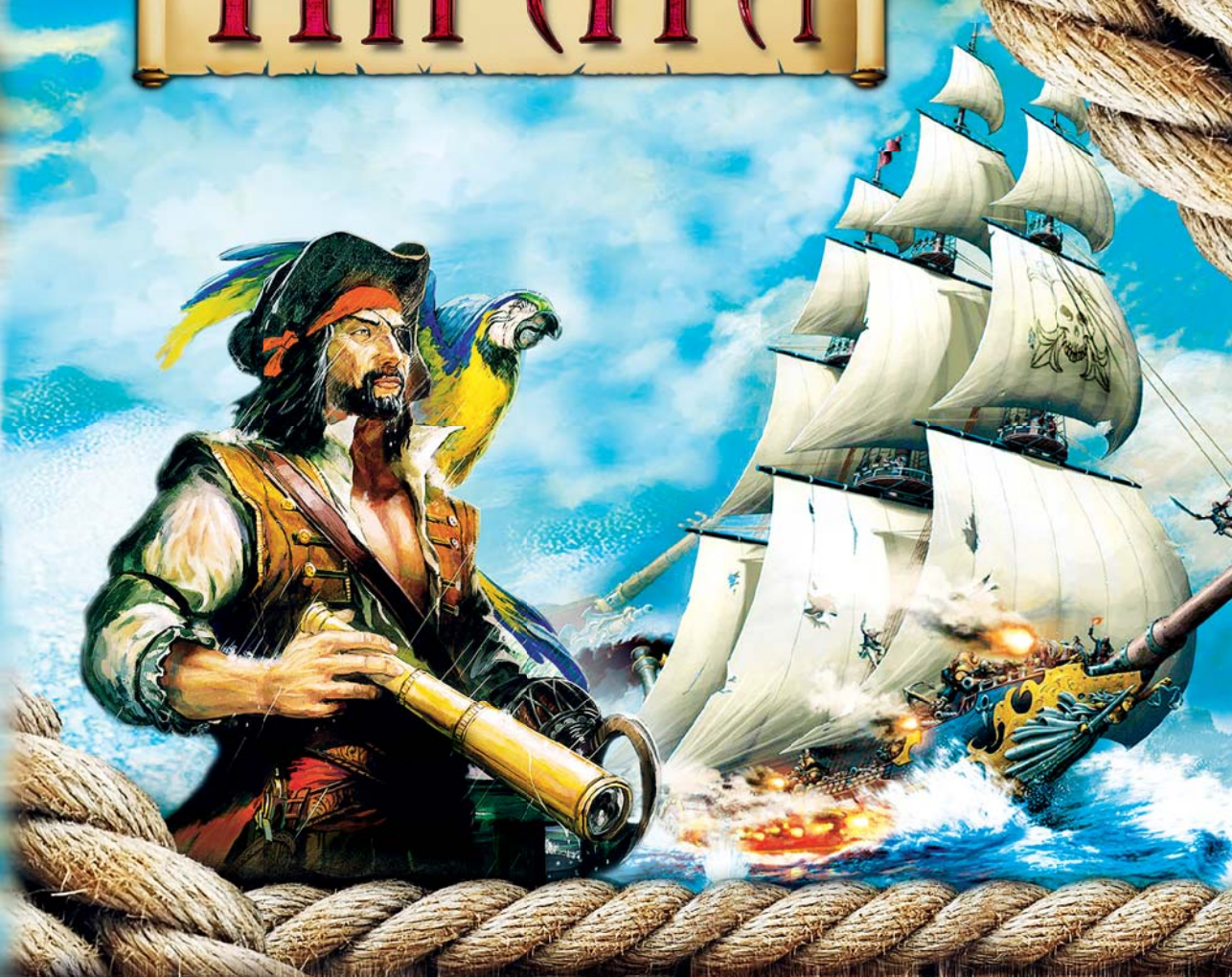


Пірати



ПРАВИЛА ГРИ

«Пірати» – настільна стратегічна гра. Гра дозволить проявити свої розумові здібності, стратегічне та логічне мислення. Динамічний хід подій тримає учасників у напрузі до кінця гри. Кожен гравець повинен прораховувати свої дії на декілька ходів вперед. Все це дозволить вам весело і з азартом провести час.

Комплектація гри

Ігрове поле	- 1 шт.;
Ігровий планшет	- 4 шт.;
Фішки Піратських кораблів на підставках	- 4 шт.;
Фішки Торгових кораблів на підставках	- 8 шт.;
Фішки Військових кораблів на підставках	- 4 шт.;
Фішки – «Золото»	- 40 шт.;
Фішки Сили	- 40 шт.;
Карточки Подій	- 44 шт.;
Карточки Скарбів	- 20 шт.;
Маркери (чотирьох кольорів)	- 8 шт.;
Підставки	- 16 шт.;
Кубик	- 1 шт.

Опис гри, мета гри

Події гри відбуваються на полі, яке розбите на клітинки. Фішки Піратських кораблів переміщуються, цими клітинками, по горизонталі і по вертикалі. При цьому, Піратські кораблі заходять на острови Скарбів, щоб їх пограбувати; на острови Покращень, щоб покращити характеристики свого корабля; у Піратські бухти, щоб відремонтувати свій корабель, а також проводять бої між собою та з Торговими, і Військовими кораблями. У результаті цих боїв, гравці набирають і гублять очки Слави. Також очки Слави дістаються гравцям на островах Скарбів. Мета гри – набрати 40 очок Слави. Переможець гри – учасник, який першим набере 40 очок Слави.

Опис ігрового поля

На ігровому полі розміщено 9 островів:

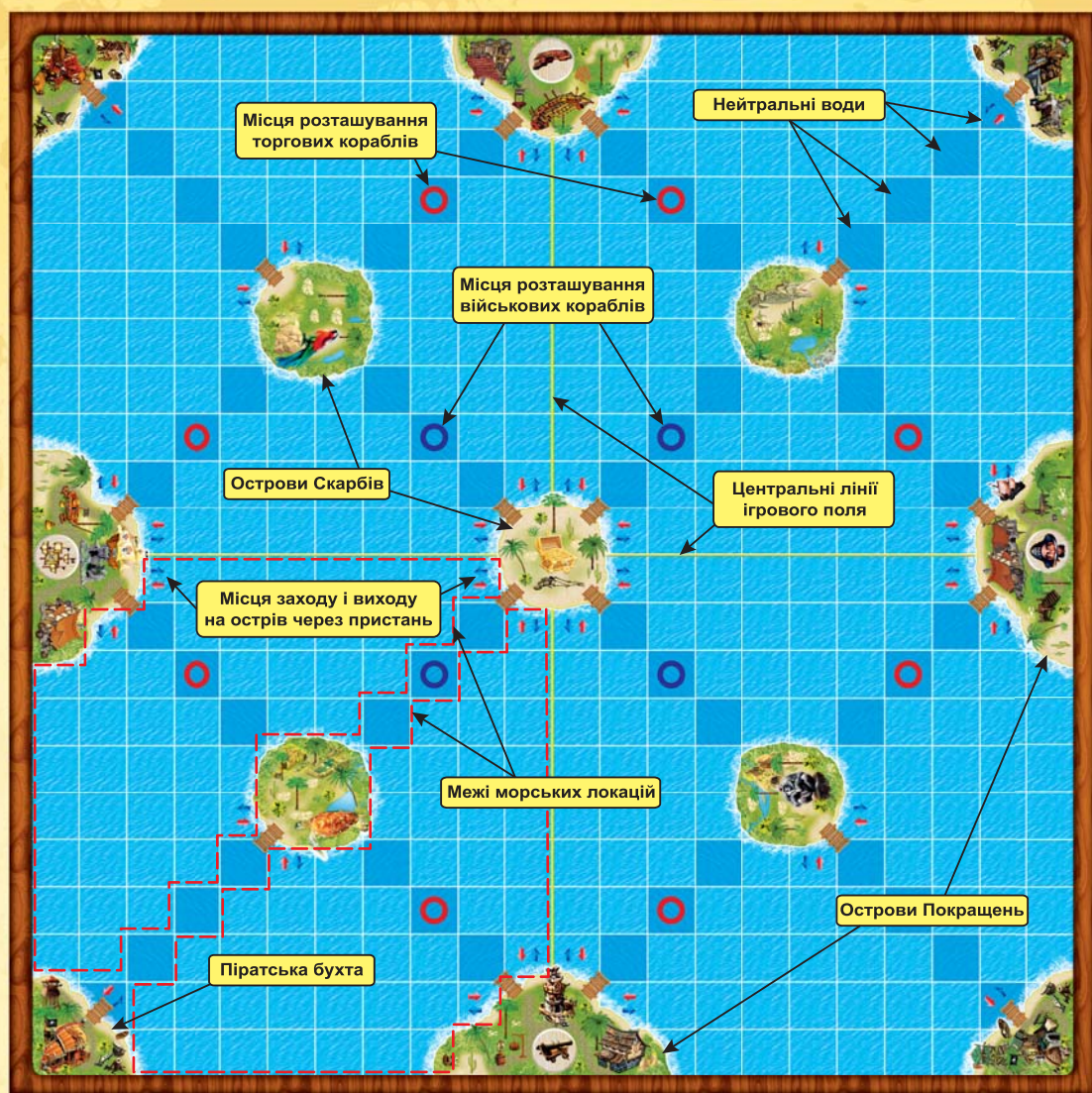
- 4 острова Покращень (о. Вітрил, о. Трюмів, о. Гармат, о. Команд);
- 5 островів Скарбів (о. Папуги, о. Черепахи, о. Крокодила, о. Мавпи, а також о.

Скарбів).

Також на ігровому полі знаходяться чотири Піратських бухти, які розташовані по кутах поля.

Острови Покращень мають дві пристані, а острови Скарбів по одній. Винятком являється центральний острів – «Острів Скарбів», який має чотири пристані. Пристань – це місце, через яке корабель може зайти на острів. На кожному пристань можна зайти з двох сторін, так само, як і вийти з неї (див. рис.). Це правило не стосується Піратських бухт, оскільки зайти і вийти з них, можливо лише в одному напрямку (див. рис.).

Решта ділянок ігрового поля вкриті водою. У цих морських просторах знаходяться Нейтральні води. Вони мають дещо темніший відтінок (див. рис.). Нейтральні води – це місця, в яких не можуть проводитись бої між піратами. Разом із центральними лініями ігрового поля, Нейтральні води формують 8 морських локацій (див. рис.). Морська локація – це зона, в межах якої проводяться бої між піратами. Також в Нейтральних водах (не в усіх) розміщуються Торгові та Військові кораблі, які по них курсують. Місця де вони розташовуються позначені кружечками відповідного кольору (див. рис.).



Опис ігрового планшету

Кожен гравець використовує свій особистий планшет від початку і до кінця гри. По краю ігрового планшету розміщена доріжка Слави, пронумерована від 0 до 40. По цій доріжці Слави пересувається маркер, який показує кількість очок Слави. В нижній частині планшету розміщена Шкала пошкодження корабля від 0 до 10, по якій, також, переміщується інший маркер, котрий відображає стан вашого корабля на даний момент.

В лівій частині планшету зображені характеристики корабля:



Вітрило



Трюм



Гармата



Команда

Кожна характеристика вдосконалюється і може сягати 3 рівня. Навпроти кожної характеристики знаходяться три кружечки з цифрами 10, 30, 50. Вони означають кількість золота, яку потрібно заплатити, щоб вдосконалити перший, другий та третій рівень відповідної характеристики. Коли котрась характеристика вдосконалюється, відповідний кружечок закривається фішкою Сили даної характеристики.

Також на ігровому планшеті наведена Таблиця ведення бою. В ній вказується, яке ви отримуєте пошкодження в бою з тим, чи іншим кораблем, а також винагорода, яку ви отримуєте, в разі перемоги, або втрата, якої зазнаєте, в разі поразки.

Фішки

Фішки Піратських кораблів використовуються для переміщення полем. Фішки переміщуються по горизонталі і по вертикалі. Фішки Торгових та Військових кораблів, встановлюються на відповідні місця позначені на ігровому полі. По полю вони не переміщуються. Фішки Золота використовуються для грошових розрахунків.

Піратські кораблі



Торгові



Військові



Фішки Сили (Вітрило, Трюм, Гармата, Команда)



використовуються для відображення на планшеті рівнів відповідних характеристик корабля.

Карточки Подій

Всього у грі використовується 36 карточок подій і 8 карточок «Амулет удачі». На карточках Подій зображена сама подія і дія, яку гравець повинен виконати. «Амулет удачі» буде описаний нижче.

Позначення на карточках Подій



Гравець отримує (+) або втрачає (-) золото.



(+) до пошкодження корабля.
(стан корабля покращився)
(-) до пошкодження корабля.
(стан корабля погіршився)



Гравець отримує (+) або втрачає (-) очки Слави.



Пропуск ходу.



(+) до переміщення корабля.
(корабель рухається швидше)
(-) до переміщення корабля.
(корабель рухається повільніше)

Карточки Скарбів

На карточці Скарбів вказаний острів, на який повинен прямувати Піратський корабель і кількість золота, яку отримує гравець, діставшись цього острова. Також за це гравець отримує 1 очко Слави.

Характеристики корабля

Кожен Піратський корабель має по 4 характеристики: **Вітрило, Трюм, Гармата, Команда**. Кожну характеристику можна вдосконалити, придбавши її на відповідному острові Покращень. При чому, вдосконалювати потрібно поступово: спочатку вдосконалюється перший рівень, потім – другий, згодом – третій. Не можна відразу вдосконалити другий рівень якоїсь характеристики, якщо немає першого.

Кожна характеристика відіграє свою роль.

«Вітрило» – відповідає за швидкість корабля. Кожен рівень Вітрила додає «1» до значення кубика при переміщенні корабля. Придбати Вітрило можна на о. Вітрил. Тобто, чим більше у вас Вітрил, тим швидший ваш корабель.

«Трюм» – використовується в бою з Торговим кораблем. Кожен Трюм зменшує кількість пошкодження, яке наносить вам Торговий корабель на «1». Придбати Трюм можна на о. Трюмів. Тобто, чим більше у вас Трюмів, тим менше у вас пошкодження в бою з Торговим кораблем.

«Гармата» – використовується в бою з Військовим кораблем. Кожна Гармата зменшує кількість пошкодження, яке наносить вам Військовий корабель на «1». Придбати Гармату можна на о. Гармат. Тобто, чим більше у вас Гармат, тим менше у вас пошкодження в бою з Військовим кораблем.

«Команда» – використовується в бою з Піратськими кораблями. Кожна Команда добавляє «1» до пошкодження корабля суперника. Детальніше див. в розділі «Бій між Піратськими кораблями». Придбати Команду можна на о. Команд. Тобто, чим більше у вас Команд, тим більше у вас шансів перемогти суперника.

Підготовка до гри

На початку гри кожен учасник отримує:

- одну фішку Піратського корабля;
- ігровий планшет;
- два маркера одного кольору;
- по 50 золотих (1 монета – 20 зол., 2 монети – по 10 зол., 2 монети – по 5 зол.);
- один «Амулет удачі».

З чотирьох складових частин складається поле. На відповідних місцях розставляються 8 Торгових і 4 Військових корабля. Кожен гравець ставить свою фішку Піратського корабля у вибрану ним Піратську бухту, яка знаходиться по кутам ігрового поля. Карточки Подій ретельно перетасовуються і колодою ставляться біля ігрового поля «сорочкою» вверх. Те ж саме потрібно зробити і з карточками Скарбів. Всі фішки Золота, які залишилися після роздачі, і фішки Сили, кладуться біля ігрового поля, таким чином формуючи казну. Гравці між собою вирішують, хто буде проводити розрахунки з казною, або можуть ці розрахунки проводити кожен сам за себе.

Кожен гравець кладе перед собою ігровий планшет. На доріжку Слави, на позначку «0», ставиться фішка-маркер. Інша фішка-маркер, ставиться на позначку «10», яка знаходиться на Шкалі пошкодження корабля. Карточка «Амулет удачі» кладеться поряд з ігровим планшетом.

Хід гри

Перед початком гри, гравці визначають почерговість ходу. Далі, кожен гравець перед своїм ходом, витягує одну карточку Скарбів з колоди, яку кладе біля свого планшету. На цій карточці буде вказано острів, на який йому потрібно потрапити. Потім гравець кидає кубик і здійснює своїм Піратським кораблем ту кількість ходів, яка випала на кубіку. Перший хід гравці роблять з Піратських бухт (ПБ), кожен зі своєї.

Гравець не може ставити на клітинку, де знаходиться інший пірат, також цю клітинку не можна враховувати, як хід свого корабля, її потрібно обходити. Заходити і виходити з островів можна лише через пристані (див. опис ігрового поля). При чому, якщо в острова є декілька пристаней, то виходити з нього можна тільки через ту пристань, через яку зайшов. Відразу декілька гравців

Подорожуючи до острова, який вам дістався, ви можете відвідати будь-який інший острів Скарбів (о. Папуги, о. Черепахи, о. Крокодила, о. Мавпи, «Острів Скарбів»), тільки при цьому ви не отримуєте за це ніякої винагороди. Також ви можете відвідати будь-який острів Покращень (о. Вітрил, о. Трюмів, о. Гармат, о. Команд), де будете мати можливість вдосконалити одну із своїх характеристик корабля. Це можливо буде зробити тільки один раз. Тобто ви можете потрапити ще на один острів Покращень, але вже не зможете там покращити свій корабель. Щоб здійснити наступне покращення, вам необхідно, спочатку, добратись до острова, який вам дістався. Тоді на шляху до наступного острова Скарбів, ви знову можете завітати на будь-який з островів Покращень, щоб вдосконалити свій корабель. Коли гравець добрався до острова Скарбів, який в нього був вказаний на карточці Скарбів, він отримує винагороду – золото з казни, яке вказане на карточці і 1 очко Слави (маркер Слави пересувається на одне значення вперед). Карточка Скарбів скидається в колоду зіграних карт «сорочкою» вниз, яка знаходиться біля колоди не зіграних карт Скарбів. Після цього хід передається іншому гравцеві. Коли черга знову доходить до нього, він витягує наступну карточку Скарбів, яку ставить біля свого планшету. Якщо випав острів на якому гравець знаходиться, він отримує половину з того золота, яке вказане на цій карточці. Карточка, при цьому, скидається в колоду зіграних карт. В цей хід більше ніякі дії не виконуються (в цьому випадку, очки Слави не добавляються), хід передається іншому гравцеві. Якщо ж дістався якийсь інший острів Скарбів, тоді гравець витягує одну карточку Подій і виконує дію, яка зазначена в карточці і далі кидком кубика продовжує свій шлях (тільки, якщо йому не випало пропустити хід). Карточка Подій скидається в колоду зіграних карт «сорочкою» вниз, яка знаходиться біля колоди не зіграних карт Подій. Якщо більше не залишилося не зіграних карточок Подій, зіграні карточки перетасовуються і формується нова колода і т.д. Теж саме відбувається і з карточками Скарбів, якщо вони закінчилися.

На шляху до островів, ви можете проводити бої з Торговими кораблями (ТК) та Військовими кораблями (ВК). Вони знаходяться в Нейтральних водах (НВ)(див. опис ігрового поля). Щоб провести бій з цими кораблями вам необхідно стати на одну з трьох клітинок в цих НВ. Кількість ходів, яка залишилася у вас, після того, як ви стали в НВ, далі не враховується. Неможливо пройти НВ в яких знаходяться ТК чи ВК без бою з ними. Якщо у відповідних НВ не має чи то ТК, чи то ВК, то проходити через них можна без перешкод. Після того, як гравець провів бій і переміг, він отримує винагороду за цей бій і продовжує свій шлях наступним ходом, при чому фішка корабля, якого він переміг, знімається з поля. У разі поразки, гравець зазнає втрат, згідно з Таблицею ведення бою, яка вказана на ігровому планшеті. Маркер Пошкодження ставиться на позначку «0». Наступним ходом гравець кидає кубик і відразу прямує в одну із чотирьох ПБ, щоб повністю відновити свій корабель, при цьому, корабель з яким він проводив бій залишається на своєму місці. Як тільки на полі залишається 4 фішки будь-яких кораблів (чи то ТК, чи то ВК), потрібно заново провести розстановку цих фішок. Тобто всі 12 фішок (ТК і ВК) встановлюються на відповідні місця. Після нової розстановки, гравець, який щойно переміг останній корабель, має можливість знову атакувати цей же корабель (наступним ходом). Для цього йому необхідно спочатку вийти з НВ, а потім знову туди зайти.

Після поразки, на шляху до ПБ, заходити на будь-які інші острови не можна. Коли гравець потрапив у ПБ, він відновлює свій корабель за 10 золотих. Маркер Пошкодження, знову ставиться на позначку «10» і наступним ходом гравець знову продовжує свій шлях.

Примітка: відремонтувати свій корабель гравець може будь-коли, навіть, коли його корабель має незначні пошкодження. Для цього йому потрібно зайти в ПБ і за 10 золотих відремонтувати корабель повністю.

Якщо у гравця немає коштів, щоб заплатити за ремонт корабля, він відновлює свій корабель повністю в ПБ, але, при цьому, пропускає хід. Коли, в разі поразки, гравець втратив одну із своїх характеристик корабля, на шляху до свого призначеного острова, він може відвідати будь-який острів Покращень. Наприклад, якщо гравець провів бій з ВК і програв йому, втративши, при цьому Гармату, на шляху до призначеного острова Скарбів, після виходу з ПБ, він може відвідати, наприклад, о. Трюмів, щоб покращити свій Трюм до наступного рівня.

Це ж саме відбувається і після бою двох Піратських кораблів (ПК). Корабель, що переміг, може рухатись далі, а той що програв – відразу у ПБ. Пірат, що програв, при виході з ПБ, не може відразу бути атакований іншим піратом. В нього є можливість без перешкод, відвідати будь-який із трьох островів, що знаходяться найближче до бухти з якої він вийшов (це два острова Покращень і один острів Скарбів), при умові, що не перетинатиме НВ на яких розташовані ТК. Якщо в цих водах знаходиться ТК, то гравець змушений з ним провести бій. Як тільки гравець перетне НВ його вже

може атакувати інший Піратський корабель. Пірат, що програв, при виході з ПБ, має право відразу атакувати інший Піратський корабель.

Два рази підряд заходити на один і той же острів забороняється (це правило відноситься до всіх островів). Тобто, вийшовши з будь-якого острова, ви зможете знову вернутись на нього, лише після того, як відвідаєте будь-який інший острів. Також забороняється два рази підряд вставати в НВ, якщо на них немає кораблів (ТК чи ВК). Якщо на них, все ж таки, знаходяться кораблі, то ця заборона не діє.

Ось так, рухаючись від острова до острова, поступово вдосконалюючи характеристики свого корабля, виконуючи певні умови, а також вступаючи в запеклі бої з суперниками, ви накопичуєте золото і отримуєте необхідну Славу для перемоги у грі.

Битва

Пірати запальні та заздрісні хлопці, тому в будь-якій Морській локації, в якій опинилися двоє Піратських кораблів (ПК), проходить сутичка. Також вони полюбують грабувати Торгові кораблі. Щоб про їхню Славу дізналися у всіх куточках Світу, мають сміливість нападати навіть на Військові кораблі!

Результат бою визначається кидком кубика. На ігровому планшеті наведена Таблиця ведення бою, за допомогою якої і визначається переможець бою. Ця Таблиця має 4 колонки:

- значення кубика від 1 до 6;
- пошкодження, яке зазнає ПК від ТК;
- пошкодження, яке зазнає ПК від ВК;
- використовується в бою між ПК.

Також в цій Таблиці вказана винагорода, в разі перемоги, і втрата, в разі поразки.

Бій з торговим кораблем

Бій з ТК відбувається тоді, коли ПК стає на одну з трьох клітинок НВ по яких курсує ТК. В бою з ТК на кінцевий результат впливає характеристика «Трюм». Вона дозволяє ПК отримувати менше пошкодження. Так, наприклад, ви проводите бій з ТК. У вас характеристика «Трюм» 1-го рівня. Ви кидаєте кубик, припустимо випало значення «4». Дивимось в Таблицю ведення бою, значенню кубика «4» в колонці ТК відповідає значення пошкодження «3». Так як у вас є Трюм 1-го рівня, ви віднімаєте одне пошкодження, тобто $3-1=2$. ТК наніс вам «2» пошкодження. Маркер Пошкодження пересувається на дві поділki вліво. Якщо він не досяг нульової позначки, то бій вважається виграним. Дивимось в Таблицю, гравець за бій отримав 15 золота і 1 очко Слави, маркер Слави пересувається на одне значення вперед. Наступним ходом гравець продовжує свій шлях.

В бою з ТК і ВК, коли при киданні кубика випадає значення «1», то ПК автоматично програє бій. Маркер Пошкодження ставиться на позначку «0» і ПК наступним ходом прямує в ПБ. Те ж саме відбувається, коли маркер Пошкодження, після бою, пересувається лівіше позначки «1» на Шкалі пошкодження корабля. Таким чином після поразки з ТК гравець втрачає 2 очки Слави, а також один рівень Трюму. Якщо в гравця немає Трюму, то втрачається один рівень Вітрил. Якщо ж немає Вітрил, то втрачається тільки Слава. Під час руху в ПБ (в разі поразки) ПК не може бути атакований.

Бій з військовим кораблем

Бій з ВК, відбувається аналогічно бою з ТК. У цьому випадку на кінцевий результат впливає характеристика «Гармата». Так, наприклад, ви проводите бій з ВК. Характеристика «Гармата» у вас 2-го рівня. Ви кинули кубик, випало значення «5». Дивимось в Таблицю ведення бою. Значенню кубика «5», в колонці ВК, відповідає значення пошкодження «4». Отже, $4-2=2$. ВК наніс вам «2» пошкодження. Маркер Пошкодження пересувається на дві поділki вліво. У випадку перемоги над ВК, гравець отримує 3 очки Слави. У випадку поразки – втрачає 2 очки Слави і одну Гармату. Якщо немає Гармати, то одне Вітрило. Якщо немає Вітрила, то гравець втрачає тільки Славу і наступним ходом прямує в ПБ. По дорозі туди, він не може бути атакований.

Бій між піратськими кораблями

Бій між ПК відбувається по іншому принципу, ніж з ТК або ВК. Коли два пірата зустрілись в одній Морській локації, відразу проходить сутичка між ними. Результат бою, також вирішується кидком кубика. Кубик кидається по черзі, першим це робить атакуючий гравець, тобто той хто останнім зайшов в Морську локацію. В бою між піратами на результат впливає характеристика «Команда». З Таблиці ведення бою видно, що значення кубика «1» і «2» – вважається промахом; значенню кубика «3» і «4» – відповідає одне пошкодження; значенню кубика «5» і «6» – відповідає два пошкодження. Отже, до цього пошкодження, кожен гравець додає ту кількість Команд, яка у нього є в наявності. Так, наприклад, атакуючий пірат має в наявності Команду 3-го рівня, а інший – 2-го рівня. У першого пірата випало значення «3» на кубику, значить $1+3=4$. Отже, суперник пересуває свій маркер Пошкодження на 4 значення вліво. Тепер кубик кидає інший пірат. Припустимо випало значення «5» на кубику. Тобто два пошкодження додаємо до двох Команд $2+2=4$. Отже, суперник пересуває свій маркер Пошкодження на 4 значення вліво. Далі знову кубик кидає перший пірат. Так продовжується до тих пір, поки у когось на Шкалі пошкодження корабля маркер Пошкодження не опиниться на позначці «0». Програє той, у кого маркер Пошкодження першим досягає нульової позначки. Цей пірат віддає опоненту 10 золота, скидає в казну одну Команду і втрачає 2 очки Слави. Якщо в нього немає золота, то втрачає 3 очки Слави. Якщо немає Команди, втрачається Вітрило, якщо ж і Вітрила немає, тоді втрачається тільки Слава. Відповідно, пірат, що переміг отримує: 10 золота, від переможеного пірата, і 3 очки Слави. Наступним ходом, переможений пірат прямує в ПБ. По дорозі туди, він не може бути атакований.

Амулет удачі

У грі беруть участь 8 карточок Амулетів удачі (АУ). На початку гри АУ роздається кожному гравцеві по одній карточці. Ця карточка кладеться біля ігрового планшету «сорочкою» до низу, так щоб її могли бачити інші гравці. Решта, кладуться в колоду Подій і перетасовуються. АУ можна використовувати, на свій розсуд, в будь-який момент гри. Він дає вам можливість перекинути (один раз) кубик під час бою з будь-яким кораблем (ТК, ВК чи ПК). Тобто, якщо значення кубика вас не задовольняє, використовуючи АУ, ви можете ще раз перекинути кубик, при цьому, буде враховуватись друге значення кубика, навіть якщо попередній кидок був вдаліший. Після того АУ скидається в колоду зіграних карточок Подій. Крім цього, АУ дає змогу перекинути кубик під час вашого ходу (враховується другий кидок). Також, завдяки АУ ви можете спробувати ухилитись від бою з ПК. Наприклад, вас атакує ПК, але вам, на даний момент, недоцільно проводити з ним бій. В цьому разі ви використовуєте АУ, який відмінняє бій. Карточка, при цьому, скидається в колоду зіграних карт. Наступним кидком кубика ви можете спробувати втекти (якщо вам дозволить кількість ходів) в іншу Морську локацію, або зайти в якійсь НВ, або пришвартуватись до якогось острова. Крім цього, є ще одна важлива властивість АУ – ним ви можете доповнити одну із характеристик свого корабля в якомусь бою, але якщо ця характеристика не вище 2-го рівня. Припустимо, на вас напав ПК, в нього Команда 3-го рівня, а у вас 2-го. Ви можете використати АУ, тобто доповнити свою Команду до 3-го рівня. Все це відбувається перед початком бою і АУ діє до кінця бою, карточка, при цьому, скидається в колоду зіграних карт. Далі у вас Команда знову стає 2-го рівня, якщо ж, звичайно, ви цей бій не програли. В іншому випадку, втрачаєте одну Команду і вона стає 1-го рівня.

Бажаємо Вам весело та пізнавально провести час з друзями за нашою грою!