



# Пиратские

Правила игры

В трактире «4 великих моря» напитки льются рекой, в то время как моряки ежеминутно грезят о поисках давно утраченных сокровищ. Одна из таинственных историй все больше привлекает внимание искателей приключений... Легенда о Зубе Пеликана сулит славу и богатство каждому, помня мое слово! Наемники и пираты, женщины и мужчины, каждый готов отдать жизнь за то, чтобы попасть на борт корабля. Это ночь накануне самого великого пиратского путешествия. Нет времени для переговоров. Настал час сбивать с толку других и выменивать себе место на пиратском корабле... и кое-что получше!

## Цель игры

Самообладание и скорость позволят вам набрать самую умелую команду и собрать самый быстроходный, самый необыкновенный и самый красивый корабль.

Авторы: Оливье Грегуар  
и Тибо Кинтан

Иллюстрации: Амандин Флао,  
Антуан Пети, Оливер Богар и  
Нина Клозель



# Компоненты и подготовка к игре

## Компоненты:

■ **2 двухсторонних поля:** одна часть – дно сундука (с выпуклыми бортами) и другая – крышка сундука.

■ **48 тайлов снаряжения:**

12 Тайлов парусов



■ **36 тайлов 4-х видов:**

9 Тайлов палубы

9 Тайлов бойниц



9 Тайлов иллюминаторов

9 Тайлов кают



■ **24 Тайла корабля:**

4 одноэтажных

6 двухэтажных

7 трехэтажных

7 четырехэтажных



■ **24 Фигурки членов команды**

четырёх разных цветов



■ **40 дублонов**



■ **32 жетона с бомбами для подсчета очков, включая 12 жетонов достоинством «+5» и 20 жетонов достоинством «+2/-2»**



■ **1 песочные часы** (на 15 сек.)

■ **4 тайла носа корабля и 4 тайла кормы корабля**

■ **2 пергамента-подсказки**

■ **Правила игры**







## Подготовка к игре

1. Каждый выбирает цвет и кладет перед собой 6 фигурок команды этого цвета.
2. Каждый пират соединяет носа и кормы своего корабля и кладет их рядом со своей командой.
3. Каждый игрок берет себе 3 дублона, выбирая, прятать свои монеты или держать в открытую.
4. Оставшиеся дублоны кладутся рядом с сундуком.
5. Перемешайте тайлы корабля и сложите их стопку рядом с сундуком, лицевой стороной вниз.
6. Перемешайте тайлы снаряжения, перевернув лицевой стороной вниз, разложите их в 8 стопок по 6 штук, и положите рядом с сундуком (вы будете использовать по 1 стопке за раунд).
7. Сундук располагается посередине стола.

Отложите жетоны с бомбами в сторону, они понадобятся только для подсчета очков в конце игры.

Игрок, который недавно плавал на лодке, будет первым игроком и становится капитаном в первом раунде\*. Ход в игре передается по часовой стрелке.





# Порядок хода

Игра длится 8 раундов, согласно количеству стопок снаряжения.

Каждый раунд делится на 6 фаз:

1. Сбор сокровищ
2. Кража сокровищ
3. Плата за ненанятых матросов
4. Дележ добычи
5. Аукцион
6. Соединение тайлов и их распределение

## Фаза 1. Сбор сокровищ (выполняется только капитаном)

1. Поместите дно сундука на середину стола.



2. Выложите в указанные отделения 6 тайлов снаряжения (1 стопка) и 3 тайла корабля лицом вниз.



3. Закройте сундук «крышкой» (используйте второе поле).



4. Переверните сундук. Теперь тайлы лежат лицом вверх, накрытые крышкой сундука.

Теперь вы готовы грабить сокровища!

## Фаза 2. Кража сокровищ

1. Капитан переворачивает песочные часы и как можно быстрее открывает крышку сундука с сокровищами. Например, он может положить ее себе на колени. Да, кстати, открыть сундук может быть довольно сложно.

2. Как только сокровище открыто, все игроки могут одновременно выставлять своих членов команды на желаемое снаряжение и/или части корабля, которые есть в сундуке.

3. Как только время истекло, любой игрок может крикнуть слово «Стоп!», что означает немедленное завершение фазы кражи сокровищ. В этот момент игроки должны прекратить выставлять свои фигурки членов команды на поле. Пока никто из игроков не закричал «Стоп», кража продолжается, и игроки могут выставлять своих человечков. Песочные часы отмеряют минимальное время для этой фазы, но не максимальное.



## Правила хорошего поведения, принятые М.П.Н. (Международный Пиратский Кодекс).

■ Когда фигурка члена команды выставлена, ее больше нельзя двигать. Это означает, что запрещено делать следующее:

- Возвращать обратно в запас
- Перемещать на другой тайл
- Ставить ее на поле после того, как ее скинули.

■ Пираты могут выставлять фигурки, используя только одну руку (у большинства из вас и так только одна рука, вместо второй - крюк).

■ Фигурки членов команды могут стоять друг на друге.

■ Запрещено брать и выставлять на поле больше одной фигурки за раз (вы можете навлечь на себя гнев других пиратов, надолго блокируя обзор содержимого сундука).

■ Запрещается держать руку над сундуком. Это может мешать другим игрокам видеть сокровища, лежащие в нем. *Имейте хоть немного чести, вы, раскаленные ракушки!*

■ Если на тайле уже стоят фигурки другой команды, игрок может попробовать положить своих матросов сверху, чтобы захватить сокровище. Игроки могут несколько раз «перебивать» друг друга.

■ Пират, который случайно или намеренно сваливает чужие фигурки с поля, немедленно прекращает ставить своих членов команды на тайлы и не участвует далее в Краже сокровищ. Он также не получает плату за ненанятых матросов и не участвует в Дележе добычи. *Никто никогда не говорил, что пиратская щедрость бесконечна!*

- Его противники ставят

своих матросов обратно на поле.

- Все члены команды неуклюжего пирата не учитываются при подсчете в фазу Дележа добычи (см. фазу 4).

*Пират едва избегает изгнания, и вместо ворчанья и протестов, ему стоит поблагодарить других пиратов за их великодушие.*

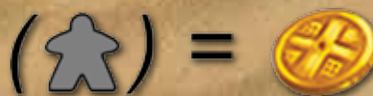
- Неуклюжий пират, который опрокинул своих матросов, может продолжать играть дальше. Его сваленные члены команды остаются лежать и не учитываются при подсчете во время Дележки сокровищ.

## Фаза 3. Плата за ненанятых моряков

Каждый пират получает одну монету (дублон) за каждого своего человечка, который не принимал участие в краже сокровищ.

Примечание 1: Фигурки в руке игроков, которые они собирались расставить в фазе грабежа, также учитываются при подсчете, т.е. не выставленные на поле члены команды автоматически переходят в запас игрока (примечание издателя)

Примечание 2: Если дублонов (монет) не хватает на всех, чтобы заплатить за ненанятых моряков, то каждый игрок должен скинуть половину своего состояния, округляя в меньшую сторону. После чего игроки получают деньги за ненанятых моряков.



## Фаза 4. Дележ добычи

1. Фигурки, которые стоят на 2 тайлах или соприкасаются, или соприкасаются с сундуком, не учитываются при подсчете в фазе Дележа добычи. (Также не учитываются они и в фазу Оплаты для ненанятых моряков).

2. Равенства отменяют друг друга. Когда разные игроки выкладывают одинаковое количество членов команды на тайл, они отменяют друг друга и фигурки убираются с поля. Так, например, игрок, который положит меньшее количество своих моряков на этот тайл, может выиграть его.

3. Каждый игрок берет тайл, на котором строго больше его моряков.

4. Неразграбленные тайлы остаются лежать в сундуке до фазы Аукциона (см. фазу 5).

*Пример: КРАСНЫЙ выигрывает 2 тайла снаряжения, 1 парус, 1 бочку.*



**ЗЕЛЕНЫЙ** выигрывает одноэтажный тайл корабля, бойницу, и тайл снаряжения-штурвал (на этом тайле одинаковое количество синих и красных фигурок).

**СИНИЙ** выигрывает трехэтажный тайл корабля и второй слева тайл снаряжения.

**ЖЕЛТЫЙ** выигрывает тайл снаряжения - пиратский иллюминатор.

**ЖЕЛТЫЙ** также получает 1 дублон за одного ненанятого моряка.



*Пример: КРАСНЫЙ выигрывает тайл благодаря равенству между ЖЕЛТЫМИ и ЗЕЛЕНЫМИ.*



## Фаза 5. Аукцион

☞ Добавьте обратно в сундук все тайлы, скинутые за борт в ходе предыдущего раунда.

☞ Если в течение раунда все тайлы были разобраны игроками, и ни одного не осталось ни в сундуке ни за бортом, фаза Аукциона пропускается.

☞ За раунд проводится только один аукцион, во время которого игроки могут попытаться получить только по одному из оставшихся в сундуке тайлов.

☞ Ставки делаются по правилам «Китайского аукциона». Игроки вытягивают руки над крышкой сундука близко друг к другу, спрятав в ладонях некоторое количество

монет (или пустые), затем одновременно открывают ладони и показывают содержимое.

☞ Игрок без дублонов не может выиграть тайл. *Скорее всего, он просто блефовал!*

☞ Все равные ставки отменяют друг друга. Другими словами, игроки, показавшие одинаковое количество монет, не участвуют далее в аукционе и забирают монеты обратно. В этом случае, каждый игрок, чья ставка была отменена таким образом забирает свою ставку обратно.

☞ Игрок с наибольшей из оставшихся ставок первым выбирает любой тайл из сундука

и забирает его себе. Все дублоны, которые он ставил, отправляются в банк.

☞ Следующим выбирает игрок, который сделал вторую по величине ставку. Он забирает себе любой из оставшихся в сундуке тайлов, а дублоны отдает в банк и т.д.

☞ Игрок, участвующий в аукционе, обязан заплатить своей ставкой за тайл, даже если на поле нет того, который он загадывал.

☞ Если тайлов в сундуке не осталось, то игрок забирает себе обратно свою ставку.

### *Тайл за бортом! (\*проводится перед аукционом)*

Все оставшиеся после фазы Дележа добычи в сундуке тайлы оказываются выброшенными за борт.

Тайлы корабля сразу же тонут и немедленно убираются из игры.

Выньте из сундука тайлы снаряжения, они остаются за бортом и прибавятся к другим тайлам в начале фазы Аукциона. (см. начало фазы аукциона).



# Фаза 6. Соединение тайлов и их распределение

Выкладывание тайлов снаряжения подчиняется следующим правилам:

• Один тайл с парусом или тайл палубы на мачту



• Один тайл для кают на место для кают



• Один иллюминатор на место для иллюминатора



• Один тайл бойниц на место для бойниц



• Один тайл кают на место для кают

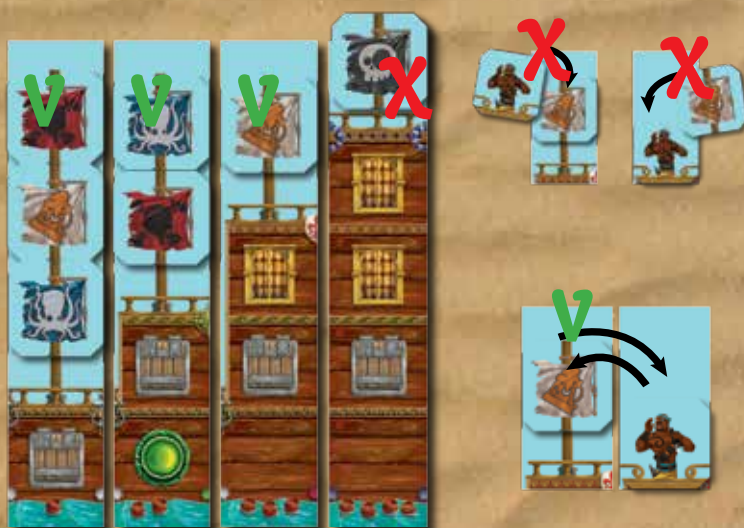


До 3-х тайлов с парусами может быть выставлено на 1-этажном тайле корабля. До 2-х тайлов с парусами может быть выставлено на 2-этажном тайле корабля. Только 1 тайл с парусами может быть выставлен на 3-этажном тайле корабля.

Запрещается:

- Ставить тайл с парусом на четырехэтажный тайл корабля. Там нет мачты!
- Ставить тайл палубы, где уже установлен тайл с парусом.
- Ставить тайл с парусом, если там уже стоит тайл палубы.

Игрок может менять местами тайлы снаряжения в любой момент (например, чтобы освободить место для выкладывания тайла с парусом или палубы).



Тайл снаряжения, который нельзя поставить на корабль (из-за нехватки места), выбрасывается за борт. Он будет плавать там до следующего аукциона.

**Соединение тайлов:**

Игрок обязан соединять тайлы своего корабля наиболее благоразумным образом, чтобы они соединились правильно между собой на всех этажах: якорь на 1-м этаже, роза ветров на 2-м, герб на 3-м, буюк на 4-м этаже.



Если у игрока появился тайл корабля, то он обязан присоединить его к своему судну, даже если он не подходит к имеющимся частям. Но не паникуйте пока, вы можете передвинуть их позже и найти наилучший способ соединения.

Вы можете переключать свои тайлы в любой момент до окончания игры.





# Конец игры

Игра заканчивается после 8-го раунда, после последнего аукциона. После того, как все оптимизировали свои корабли (внесли последние изменения в расположение/соединение тайлов), игроки считают свои монеты и бомбы. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает и становится частью великой пиратской легенды.

## Подсчет игроков

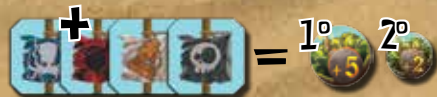
### 1. Накопления

Игрок, набравший наибольшее количество перечисленных ниже тайлов, получает 5 очков и берет соответствующий жетон с бомбой. Второй игрок получает +2 очка, остальные не получают очков. В случае равенства тайлов все игроки получают свои гарантированные очки.

#### Самая

#### быстроходная

**шхуна** (с наибольшим количеством парусов) получает 5 очков, второе место – 2 очка.



#### Самый богатый

**пират** (с наибольшим количеством дублонов) получает 5 очков, второе место – 2 очка.



#### Самая большая

**шхуна** (с наибольшим количеством плавающих бочек) получает 5 очков, второе место – 2 очка.



### 2. Соединения

Каждое верное соединение приносит 2 очка.

Каждое неверное соединение приносит минус 2 очка.

Чтобы было проще понять, верно ли размещены тайлы корабля, смотрите на ракушки, расположенные по линии воды: если цвет совпадает, то соединение установлено верно.



### 3. Свободные пространства

Для каждого из следующих 5 элементов существует штраф за количество пустых мест. Игрок(и) с наибольшим количеством пустых мест получает минус 2 очка. *Строить корабль-призрак не нужно!*

#### Место на палубе.

Каждое пустое место на палубе штрафует.



#### Бойницы



#### Пустое место



#### Место в тюрьме.



Наибольшее количество пустых мест, соединенных вместе



### 4. Комплект тайлов

Игрок получает +5 очков за каждый комплект тайлов снаряжения (за 3 тайла снаряжения одного вида).



Игрок получает +4 очка за каждый комплект разных тайлов снаряжения (за 3 тайла снаряжения разного вида, расположенные на одних и тех же местах).



Игрок получает +2 очка за каждую пару одинаковых тайлов снаряжения.



**Примечание 1:** Паруса не входят в комплект тайлов. Они считаются только при определении самого быстроходного судна.

**Примечание 2:** Каждый тайл может быть учтен только в одном комплекте.

## Благодарности

**Автор благодарит:** посетителей Ludinord Festival, Фестиваля Enjeux в Брюсселе и Каннах. Тестеров из Lolipop и CNJ. Мардис Лудикс. Кафе Еда и Игры. Компанию Aperos games из Let's Play Together. Тестеров из Karow Ltd Comics. Jette's Gaming Tour. Команду из Sentosphere. Эрвана Берфоу. Винченца Гоя, Марка Сибила, Танги Гребан, Этшена, Люка, Дамиена и Эрика, Джеин, Хлою, Бенедикта и Хьюго. Жозе, Яна-Марка и Анну-Франкис, Каролину, Марию, Джулию, Янника и Самона, Лоти и Тома, Джулию и Пола, Тиффани и Реили, Келси и Генри, Маилиса Квинтенса и Сару Фиттон, семью Трикон-Мапесса, Яна-Джейкоба Ладурона, Полину Марсел, Игоря Давина и студентов Axe Sud, Яна-Марка Рехира, Джулию Малгат, Ена Лаурента и Алана Олиера за бесценную поддержку и одобрение, без которых игра «Пиратунс» не вышла бы в свет.