

ПИРАТСКИЙ ОСТРОВ

© Ю.Тетерин, 1998.

Пираты и море! Шум прибоя, солёный морской ветер, грохот туземных барабанов, крики попугаев и запах пороха! Сразу несколько отважных пиратских команд высаживаются на остров, чтобы заполнить трюмы своих галеонов сокровищами кладов всяких там Флинтов, Морганов и прочих Дрейков. Приглашаем вас на остров, полный сокровищ, опасностей и приключений!

Играть в эту игру можно вдвоём, троём или четвером. Выигрывает тот, кто перенесёт на борт своего корабля больше монет. Прежде чем начать игру, вырежьте большие шестиугольники - клетки ОСТРОВА, двойные большие шестиугольники - клетки МОРЯ, карточки кораблей, маленькие шестиугольники монеток и ядра. Соберите фишки пиратов, тачки, Миссионера и Бена Гана. Перед началом игры переверните клетки ОСТРОВА и МОРЯ картинками вниз, перемешайте их и, не переворачивая, выкладывайте шестиугольное игровое поле со стороной в шесть клеток (на обложке показано, как это делается). Клетки МОРЯ раскладываются по периметру ОСТРОВА.

Каждый игрок ставит свою карточку-корабль на любой клетке МОРЯ и помещает на него три фишки пиратов одного цвета.

Делая ход, играющие поочерёдно бросают кубик. Число выпавших точек - это число «шагов» по ОСТРОВУ или по МОРЮ. Можно истратить все шаги хода на одного своего пирата или на движение корабля, а можно разделить шаги между несколькими фишками (например, на кубике выпало «4» - можно ходить одним пиратом на 4 «шага», а можно 2 «шага» одним пиратом, 1 «шаг» другим пиратом и 1 «шаг» кораблём). Каждый следующий «шаг» делается в любую соседнюю клетку ОСТРОВА или МОРЯ. При этом Вы переворачиваете ещё не открытые клетки ОСТРОВА или МОРЯ или просто проходите по уже открытым клеткам.

Картинки показывают, какое приключение ждёт Вас на этих клетках:



ТРАВА - с Вами ничего не случилось. Если остались «шаги», то можно продолжить ход.



КАКТУС - стоп ход. Вы теряете право на оставшиеся «шаги».



БОЛОТО - сколько кочек нарисовано на картинке (они пронумерованы), столько «шагов» придётся затратить на преодоление болота. Например, осталось 4 «шага» и Вы попали на болото с тремя кочками. На прохождение болота вы тратите 3 «шага», и остался ещё «шаг», чтобы перейти на любую соседнюю клетку ОСТРОВА.



ПУШКА - с этой клетки, если у вас есть ядро, можно убить любого пирата. После выстрела ядро исчезает до конца игры. Пушка не стреляет, если в любой соседней с ней клетке острова находится не перевоспитанный в пирата МИССИОНЕР.



ЯДРО - находит ядро только тот, кто первым попал на эту клетку. Ядро нужно нести до клетки «ПУШКА». Пират, несущий ядро, не может нести монетку.



КРОКОДИЛ - Ваша команда теряет одного пирата, доставшегося на обед крокодилу.



СУНДУК С МОНЕТАМИ - открывающий эту клетку выкладывает на неё из коробки-сундука столько «монет», сколько указано в круге на сундуке. После того, как с этой клетки унесут все монетки, считайте её просто ТРАВОЙ. Помните, что пират может нести только одну монетку.



В ПЛЕНУ У ДИКРЕЙ - попавшего на эту клетку пирата нужно освободить. Для этого приведите на эту клетку другого Вашего пирата. После этого оба пирата могут отправляться, куда им вздумается.



ТАЧКА - если именно Вы открыли эту клетку, то замените фишку пирата (пусть пока полежит в коробке) на фишку тачки и продолжайте ход. Тачка может одновременно везти любое количество монет. Помните, что если на одной клетке с Вами оказывается противник, то он захватывает тачку, а Вашего пирата выбрасывает обратно на корабль.



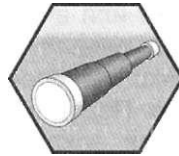
ВУЛКАН - выбрасывает пирата в МОРЕ по направлению стрелки. При этом вещи пирата остаются на той клетке, с которой он попал на ВУЛКАН. Оставленные вещи может забрать любой пират, добравшийся до этой клетки.



УКАЗАТЕЛЬ - Пират продолжит движение, но направление следующего «шага» определяется дополнительным броском кубика. Если Пират попал на указатель последним «шагом» хода, УКАЗАТЕЛЬ протолкнёт его фишку ещё на 1 шаг в выбранном кубиком направлении.



БЕН ГАН - горемыка, высаженный на остров пиратами и изрядно одичавший. Если Вы открыли эту клетку поля, Бен Ган с удовольствием присоединится к Вашей команде, и будет действовать как обычный пират.



ПОДЗОРНАЯ ТРУБА - если именно Вы открыли эту клетку, то можете самолично и тайно ознакомиться с содержимым любых 4-х ещё не перевёрнутых клеток.



РОМ 100%, ОЧИЩЕННЫЙ (в комплект с фишкой поля идёт носимая фишка с тем же содержимым) - потребление этой гремучей смеси позволяет пирату в течение одного хода игнорировать любые препятствия (СТОП-ХОД, БОЛОТО проходятся как одна клетка, игнорируются АБОРИГЕНЫ, ВУЛКАНЫ и КРОКОДИЛЫ). Выпивший ром Миссионер превращается в простого пирата. Бутылочку с ромом не обязательно пить сразу. Она не занимает места, поэтому пират, у которого храниться бутылка рома, может перетаскивать монетку. После того, как РОМ выпит - верните его маленькую фишку в коробку.



МИССИОНЕР - бормотолог-лопотун. Увязывается за вашей командой. Ходит как обычный пират, но ничего не носит. Нейтрализует клетки с аборигенами, проповедуя слово божье. После его посещения клетки «В плену у дикарей» считаются просто «травой». Находясь в соседней с пушкой клетке, активно проповедует заповедь «не убий», поэтому из пушки никто не может стрелять до тех пор, пока он не уйдёт. Перевоспитуем в нормального пирата посредством принятия внутрь бутылки рома (бутылку, естественно, нужно вернуть в коробку).



МОРЕ - ничего не произошло
Можно продолжать ход.



АКУЛА - не страшна для корабля, но обедает пиратом, невольно попавшим на эту клетку.



РИФ - пират просто плывёт себе дальше, а - вот корабль обогнуть риф не может. Придётся двигаться в другую сторону.



ПЛОТ - попавший в МОРЕ пират может выбраться на остров, только добравшись до своего корабля или до этого плота. Грузить монетки на плот или пытаться использовать его как корабль - нельзя. Плот неподвижен.

Корабль вмещает любое число монеток. Он не может плыть без команды. Для управления кораблём достаточно одного пирата. Корабль, оставленный без команды, может быть захвачен. Для этого достаточно прийти на него одним пиратом. Пираты могут высаживаться на остров только с корабля или с плота.

Выброшенный в море пират не может сам выбраться на остров. Он плывёт вдоль берега ОСТРОВА до тех пор, пока не попадёт на плот, свой корабль или пустой корабль другого игрока. На преодоление одного удвоенного шестиугольника МОРЯ нужно затратить один шаг.

Каждый пират может нести только одну вещь - монетку или ядро (бутылка рома никогда не отяготит настоящего пирата). Для удобства шестиугольник монетки ядра или рома можно вставить внутрь фишки пирата.

Ваш пират может прийти на клетку, где стоит пират другого игрока. При этом пират противника перебрасывается на свой корабль, а если его корабль захвачен, то вы сами выбираете, в какую клетку МОРЯ сбросить несчастного. Вещи Вашего противника - монетка, тачка или ядро - остаются на этой же клетке. Их может забрать любой пират, который доберётся до неё.

На одной клетке может находиться несколько пиратов из одной команды.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все монеты или пока один из играющих не перенесёт на свой корабль 23 монеты.

Побеждает тот, у кого на корабле в конце игры окажется больше монет.

Вперёд, друзья!