

# ПІРАТИ

ПРАВИЛА ГРИ

## Комплектація

- 117 карток з різними малюнками і однаковою «сорочкою», з яких збирається ігрове поле.
- 4 картки із зображеннями корабля.
- 12 фішок «піратів»: по 3 чотирьох кольорів.
- 37 монет.
- Правила гри.

## Правила гри

### Підготовка до гри

Розкладіть картки. Відокремте 4 картки із зображенням корабля. Решту переверніть «сорочкою» вгору і перетасуйте. Викладіть картки у вигляді прямокутника 11x11 карток, без 4 карток по кутах. По середині кожної із сторін покладіть картки з «кораблями». За допомогою жеребкування визначте послідовність ходів. Якщо в грі беруть участь 2 гравці, то можна грати однією або одночасно двома командами — «кораблями» і «піратами» одного кольору. Так само можна грати пара-на-пару, якщо в грі беруть участь 4 гравці.

В грі пара-на-пару або грі двох з чотирма командами «пірати» можуть користуватися «дружніми кораблями», а також приносити на них «золото». Проте, якщо на «пірата» напали, він повертається саме на свій «корабель». В кінці гри підраховується загальна кількість «монет» в команді.

### Хід гри

За один хід гравець може виконати одну з наступних дій:

- Перемістити «корабель» на одну клітку.
- Перемістити «пірата» з «корабля» на «берег». Переміщати «пірата» можна лише на картку перед «кораблем». Перемістити «пірата» з берега на «корабель». Переміщати можна з картки перед «кораблем», або по діагоналі від нього. На «корабель» «пірат» може попасти, скориставшись спеціальними картками (див. Спеціальні картки). «Пірат» може попасти лише на свій або «дружній» корабель». При зіткненні з ворожим «кораблем», «пірат «вмирає».
- Перемістити «пірата» на одну клітку по вертикалі, горизонталі або діагоналі (окрім випадку, якщо «пірат» знаходиться на клітці «Хід конем»). Якщо картка «закрита» — лежить сорочкою вгору, то вона перевертається. Якщо це спеціальна картка, то необхідно виконати дію, передбачену картою (див. Спеціальні картки). Переміщатися по закритих ділянках поля

«пірат» може лише без «монет». «Пірат» так само може переміщатися по вже відкритих ділянках ігрового поля, виконуючи вказані дії.

- Напасти на ворожого «пірата», перемістивши фішку на ту ж клітку, де знаходиться суперник пірат». Нападати можна лише з порожніми руками. «Пірат», на якого напали повертається на свій «корабель». Якщо «піратів» було декілька, то всі вони повертаються на свої «кораблі». Знаходячись на картці «Уповільнення» нападати можна лише в тому випадку, якщо «пірат» знаходиться на один хід позаду, перескакувати не можна.
- «Пірати» так само можуть «плавати», але лише без «монет». За один хід можна перемістити «пірата» уздовж берега на одну клітку. За один хід можна перемістити лише одного «пірата» або «корабель».

На одній клітці можуть одночасно знаходитися декілька «піратів» з однієї або «дружньої» команди (виключення — картка «Уповільнення»). Пропускати хід не можна.

## Мета гри

Принести на свій «корабель» якомога більше «монет». «Монети» заховані в скринях. Якщо відкрилася картка і на ній зображена скриня, то на картку кладеться така кількість «монет», яка вказана числом над скринєю. Кожен «пірат» може нести з собою лише одну «монету» і переміщуватися лише по відкритих ділянках поля.

Також не можна нападати на «ворога» з «монетою» в руках. Якщо на «пірата» з «монетою» напав «ворожий пірат», то він повертається на «корабель», а «монета» залишається на місці. Якщо «пірат» попав в «море» з «монетою», то «монета тоне» (вибуває з гри), а «пірат» може «пливти» вздовж берега.

## Спеціальні картки



**Хід конем.** «Пірат» ходить буквою «Г», як кінь в шахах.



**Уповільнення.** Пройти по такій клітці можна лише за декілька ходів, кількість яких написана на картці.





**Віз.** Потрапивши на таку клітку, «пірат» повторює попередній хід (ходить на одну клітку в тому ж напрямі).



**Пастка.** Потрапивши в «пастку» «пірат» не може вийти самостійно. Він зможе покинути цю клітку лише після того, як інший «пірат» його або «дружньої» команди прийдуть на неї.



**Гармата.** Потрапляючи на цю клітку, «пірат» «відлітає в море» по напрямку дула. Якщо «пірат» зіткнувся при цьому з «ворожим» кораблем, то він «вмирає».



**Хатина.** Поки «пірат» знаходиться на цій клітці, на нього не можна нападати. Не можна заходити на цю клітку з «монетою».



**Шаман.** На цій клітці можна «воссресити» «померлих піратів» своєї команди. «Пірат» з'являється на цій же клітці. За один хід можна «воссресити» одного «пірата». Не можна заходити на цю клітку з «монетою».



**Ром.** Потрапляючи на цю клітку, «пірат» не може зробити наступний хід, але інші «пірати» можуть.



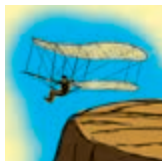
**Леопард.** На цю клітку ходити не можна. Якщо гравець відкрив закриту картку з крокодилом, то його «пірат» повертається на початкову клітку.



**Чудовисько.** «Пірат» гине.



**Повітряна куля.** Потрапивши на цю клітку «пірат» вирушає на свій «корабель». Якщо «пірат» ніс «монету», то вона також потрапляє на «корабель».



**Літак.** Потрапивши на цю клітку, «пірат» може переміститися в будь-яку точку ігрового поля. Skorистатися картою «Літак» може лише один «пірат» і лише один раз за гру.

## **Закінчення гри**

Перемагає той гравець (або гравці в грі пара-на-пару), який принесе більше «монет» на свій «корабель».

# ПИРАТЫ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Комплектация

- 117 карточек с разными рисунками и одинаковой «рубашкой», из которых собирается игровое поле.
- 4 карточки с изображениями корабля.
- 12 фишек «пиратов»: по 3 четырех цветов.
- 37 монет.
- Правила игры.

### Правила игры

#### Подготовка к игре

Разложите карточки. Отделите 4 карточки с изображением корабля. Остальные переверните «рубашкой» вверх и перетасуйте. Выложите карточки в виде прямоугольника 11x11 карточек, без 4 карточек по углам. По середине каждой из сторон поместите карточки с «кораблями».

При помощи жребия определите последовательность ходов. Если в игре участвуют 2 человека, то можно играть одной или одновременно двумя командами — «кораблями» и «пиратами» одного цвета. Так же возможно играть пара-на-пару, если в игре участвуют 4 игрока.

При игре пара-на-пару или игре вдвоем с четырьмя командами «пираты» могут пользоваться «дружественными кораблями», а также приносить на них «золото». Однако, если на «пирата» напали, он возвращается именно на свой «корабль». В конце игры подсчитывается общее количество «монет» у команд.

#### Ход игры

За один ход игрок может выполнить одно из следующих действий:

- Переместить «корабль» на одну клетку.
- Переместить «пирата» с «корабля» на «берег». Перемещать «пирата» можно только на карточку перед «кораблем».

- Переместить «пирата» с «корабля» на «берег». Перемещать можно с карточки перед «кораблем», либо по диагонали от него. На «корабль» «пират» может попасть, воспользовавшись специальными карточками (см. Специальные карточки). «Пират» может попасть только на свой или «дружественный корабль». При соприкосновении с вражеским «кораблем», «пират умирает».
- Переместить «пирата» на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали (кроме случая, если «пират» находится на клетке «Ход конем»). Если карточка «закрыта» — лежит рубашкой вверх, то она переворачивается. Если это специальная карточка, то необходимо выполнить действие, предусмотренное карточкой (см. Специальные карточки). Перемещаться по закрытым участкам поля «пират» может только без «монет». «Пират» так же может перемещаться по уже открытым участкам игрового поля, выполняя указанные действия.
- Напасть на вражеского «пирата», переместив фишку на ту же клетку, где стоит соперник-«пират». Нападать можно только с пустыми руками. «Пират», на которого напали возвращается на свой «корабль». Если «пиратов» было несколько, то все они возвращаются на свои «корабли». Находясь на карточке «Замедление» нападать можно только в том случае, если «пират» находится на один ход позади, перескакивать нельзя.
- «Пираты» так же могут «плавать», но только без «монет». За один ход можно переместить «пирата» вдоль берега на одну клетку.

За один ход можно переместить только одного «пирата» или «корабль». На одной клетке могут одновременно находиться несколько «пиратов» из одной или «дружественной» команды (исключение — карточка «Замедление»). Пропускать ход нельзя.

## Цель игры

Принести на свой «корабль» как можно больше «монет». «Монеты» спрятаны в «сундуках». Если открылась карточка и на ней изображен сундук, то на карточку ложится такое количество «монет», на которое указывает число над сундуком. Каждый «пират» может нести с собой только одну «монету» и перемещаться только по открытым участкам поля. Также нельзя нападать на врага с «монетой в руках». Если на «пирата» с «монетой» напал вражеский «пират», то он возвращается на «корабль», а «монета» остается на месте. Если «пират» попал в «море» с «монетой», то «монета тонет» (выбывает из игры), а «пират» может «плыть» вдоль «берега».

## Специальные карточки



**Ход конем.** «Пират» ходит буквой «Г», как конь в шахматах.



**Замедление.** Пройти по такой клетке можно только за несколько ходов, количество которых написано на карточке.



**Повозка.** Попав на такую клетку, «пират» повторяет предыдущий ход (ходит еще на одну клетку в том же направлении).



**Ловушка.** Попав в «ловушку» «пират» не может выбраться самостоятельно. Он сможет покинуть эту клетку только после того, как другой «пират» его или «дружественной» команды придут на нее.



**Пушка.** При попадании на эту клетку, «пират улетает в море» по направлению ствола. Если «пират» соприкоснулся при этом с вражеским кораблем, то он «умирает».



**Хижина.** Пока «пират» находится на этой клетке, на него нельзя нападать. Нельзя заходить на эту клетку с «монетой».



**Шаман.** На этой клетке можно «воскресить умерших пиратов» своей команды. «Пират» появляется на этой же клетке. За один ход можно «воскресить» одного «пирата».





**Ром.** Попадая на эту клетку, «пират» не может передвигаться на следующий ход, но другие «пираты» могут.



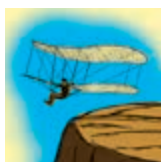
**Леопард.** На эту клетку ходить нельзя. Если игрок открыл закрытую карточку с крокодилом, то его «пират» возвращается на исходную клетку.



**Чудовище.** «Пират» погибает.



**Воздушный шар.** Попав на эту клетку «пират» отправляется на свой «корабль». Если «пират» нес «монету», то она также попадает на «корабль».



**Самолет.** Попав на эту клетку, «пират» может переместиться на любую точку игрового поля. Воспользоваться карточкой «Самолет» может лишь один «пират» и только один раз за игру.

## Окончание игры

Побеждает тот игрок (или игроки при игре пара-на-пару), который принесет больше «монет» на свой «корабль».