



МОСИГРА

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

**[mosigra.ru](http://mosigra.ru)**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**[mglan.ru](http://mglan.ru)**

Правила игры скачены с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)

# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ШАКАЛ

## Дополнение к игре «Шакал»

### Состав:

- 22 новые клетки.
- Большой сундук с золотом, он же тройное сокровище. Как его потом делить — непонятно.
- Ром: настоящий стимул для пирата выбираться из всех жизненных неприятностей. Расширяет возможности и круг друзей.

	2-4 игрока
	От 8 лет
	Партия 60-120 минут
	Объясняется за 15 минут или за 1 партию

- Загорелый и очень работящий туземец Пятница.
- Миссионер: крепкий мужик, хоть и пацифист. Ходит в синей рясе.
- Пират Бен Гани, слегка позеленевший от климатта и долгого ожидания.

### Как играть с дополнением

1. Убрать из базовой версии 22 пустые клетки, а потом смешать оставшиеся с дополнением. Тогда получается островов 11x11 без углов.

2. Использовать дополнение частично: то есть выбирать только те клетки, которые вам нравятся и заменять ими пустые клетки из базовой версии.

### Про новых моряков

Если в своих блужданиях по острову вы примите в команду нового пирата Бена Ганна, то нужно будет просто выставить соответствующую фишку. Главное — помнить, что туземка в крепости не воскрешает пиратов, если у вас уже есть три или больше членов команды, способных сражаться.

Ещё на острове могут встретиться такие замечательные люди, как Пятница или миссионер. Они могут помогать вам в приключениях, но при этом не заменяются на фишку пиратов вашей команды.



# Тройное сокровище



Ха! Вот это находка!

Тут припрятаны сокровища с галеона испанцев, перевозивших золото в Европу! Одно такое сокровище считается за целых 3 монеты.

x1

Как открываете клетку — сразу кладите на неё сундук с сокровищем.

Сундук переносится по тем же правилам, что и монеты, но считается за 3 монеты по ценности.

## Бен Танн



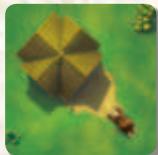
Старый Бен с удовольствием присоединится к первой заглянувшей на огонёк команде. Он смог сохранить порох сухим, а саблю — остро заточенной, и потому легко станет ещё одним вашим пиратом.

x1

В момент открытия этой клетки в вашей команде становится на одного пирата больше.

Пират Бен Танн представлен зелёной фишкой и появляется там, где его нашли.

## Миссионер



В глубине острова живёт миссионер, который учит пиратов добру и отнимает у них сабли и пистолеты. Играет он за ту команду, чей пират нашёл его первым. Миссионер не умеет быть врагом, но и сам не может

быть атакован. Пират, стоящий на одной клетке с миссионером, тоже не может быть атакован и лишается способности атаковать. Миссионер не закидит на клетки с врагами. Если миссионер

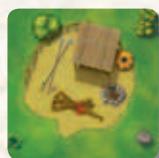
встретит Пятницу (оказывается с ним на одной клетке), то оба они исчезнут, проевавшись.

Каждый уважающий себя пират старается напомнить святого отца: если последний выпьет ром, то сразу же станет запылившийся тесак и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого (см. клетку «Ром»). Пока миссионер остаётся миссионером, он не может носить никакие грузы. Духовое лицо как-никак.

Миссионер может открывать закрытые клетки, но при открытии клетки с ромом эффект будет тем же, как и при его спаивании.

Миссионер представлен синей фишкой и появляется там, где его нашли.

## Пятница



Молодой туземец Пятница сразу понравился пиратам своей безотказностью и способностьюносить тяжёлые штыки. Как только вы найдёте его, он станет играть за вас и сможет таскать монеты,

как настоящий морской волк. Правда, есть три особенности: во-первых, если Пятница атакует, он начинает играть за врага. Во-вторых, сам он безобиден (хоть и любое) и потому никого атаковать не может. В-третьих, у него слабая туземная печень: если он встретит ром (в любом виде), то сразу весь выпьет и выбедет из игры.

Пятница может открывать клетки, как обычный пират, но если он откроет клетку с ромом, то выпьет его. Одним словом, слабак.

Зато Пятница не боится папу-людоеда, проходит любую клетку-вертушку за один ход и не падает в ямы-ловушки. Пятница представлен коричневой фишкой и появляется там, где его нашли.

## Пещера



**х4**

Это вход или выход из пещеры. Сюда всего, вход, в чём предстоит убедиться пирату, заглянувшему внутрь. Пока оставшиеся на поверхности дружья незадачливого спелеолога

не найдут вторую тяжёлую клетку, пират будет бродить внутри и акутаться.

Но стоит только отыскать выход, как — вуаля! — из него появляется том, кто заблудился. Например, если красный пират наступает на вход в пещеру, он бродит в ней до открытия второго хода. Белый пират открывает выход — и переносится на вход. Красный пират оказывается на выходе.

После открытия пещера работает как короткий переход: можно зайти в выход и выйти через вход за один ход. Или наоборот, войти во вход и выйти через выход. Через пещеру с открытым входом и выходом пираты ходят без затруднений.

Если на выходе из пещеры стоит ваш пират, то для врагов ход закрыт. Учитывайте, что сам «страж» тоже пройдёт подземным переходом, перед тем как занять оборону.

Если открыты несколько входов в пещеру, этим можно и нужно пользоваться: пират, «вынырнувший» в пещеру, в этот же ход «выныривает» из любого другого выхода и остаётся стоять на этой клетке. Пока пират не сойдёт с неё, этот выход для пиратов других команд остается закрытым.

Чтобы вновь войти в пещеру, нужно сойти с клетки, а потом опять наступить на неё, на это нужно два хода.

## Маяк



**х1**

На острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первым нашел это строение, удается рассмотреть 4 любые клетки.

Маяк действует только тогда, когда ваш пират встает на него: вам нужно перевернуть 4 любые неоткрытые клетки. Они остаются открытыми до конца партии.

Маяк работает только один раз за игру.

## Землетрясение



**х1**

Бум! Бах!

Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение!

Нужно ерочно поменять местами 2 любые клетки, где никто не стоит и ничего не лежит, чтобы землетрясение быстрее закончилось.

## Каррамба



**х1**

На этой клетке пиратов поджидает маленькая, но очень обидная неприятность. Кто-то подпаливает себе бороду, кто-то роняет монету на ногу, кто-то спотыкается о корень, а кто-то просто понимает, что заблудился.

В этот момент пират обязан крепко и по-морски выругаться, иначе сразу же рассстроится и пропадёт.

# Ром



х3

Вы нашли бутылки рома!  
Ром — это настолько сильное средство, что пираты при одном только виде бутылки сразу становятся сильнее и начинают самостоятельно вылезать из ям-ловушек или выбираться из любых лабиринтов сразу напрямую. Когда пират открывает клетку с ромом, бутылки тут же появляются на корабле.

х2



х1

Ром можно использовать в любой момент любому члену своей или союзной команды — для этого нужно просто убрать бутылку из судовых запасов.

А ещё ромом можно спаивать местных жителей: если встать на соседнюю клетку с Пятницей или миссионером, можно на том же ходу передать им бутылочку, отчего их жизнь сразу крумо изменится (см. клетки «Пятница» и «Миссионер»).



х3

Ходить по этим местам без мачете — большая ошибка. Тут настолько густые заросли, что можно не заметить пирата, проходящего на расстоянии вытянутой руки.

В джунглях нельзя сражаться, и в джунглях нельзя заходить с предметами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.

# Трава вуду



х2

Хи-хи-хи, поле с какой-то неизвестной травой (спасибо местным аборигенам!) загорелось в тот момент, когда вы перевернули клетку. Теперь каждый ходит пиратами своего соседа.

Например, если после вас ходят красные, потом чёрные, а потом белые, то следующий ход переходит к игроку с чёрными пиратами — он ходит за красных. Потом командир белых пиратов ходит за чёрных, вы ходите за белых, а ваш сосед ходит за вас. После этого поле потухает, и ваш сосед, командир красных, делает свой обычный ход.

Командовать чужим ромом нельзя, поэтому, если вас мучает жажда, придётся дождаться своего хода.



magellan

Entertainment

maglan.ru



МОСИГРА

mosigra.ru

**Над игрой работали:** Д. Кибкало, И. Кибкало, А. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Д. Борисов, Н. Морозова, Б. Солодухин, Т. Мыктыбаев, Т. Майфат, С. Ахобадзе, В. Ланглебен, В. Герасимов, А. Деева, Е. Кутепова, Г. Иванникова.

© ООО «Магеллан», 2008–2013.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.  
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателя запрещено.