

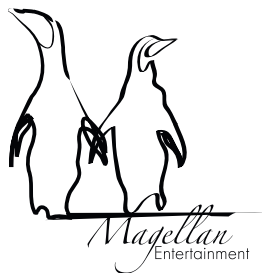


**МОСИГРА**

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**





## Об игре

Аррр! Вы командуете кораблём и командой из трёх храбрых пиратов. Вам предстоит исследовать острова, полные тайн и сокровищ. В самом начале игры остров, собранный из клеток, полностью неразведан. В свой ход вы двигаете по одному пирату на соседнюю клетку, переворачиваете плитку и смотрите, то за приключение вы встретили. Задача — найти клады старого пирата Шакала. Но найти — это только полдела. Когда вы обнаружите сундук, нужно будет ещё перетащить золотые монеты к себе на корабль — и так, чтобы пираты других игроков не отняли их у вас!

В целом, вы уже можете начинать играть, заглядывая в эти правила. Вам понадобится:

1. Узнать, как ходят пираты — страница 4.
2. Когда вы будете переворачивать клетки — уточнять их значение (страницы 6–9).
3. Если вы подойдёте близко к врагу — узнать, как с ним драться (страница 5).

Игра заканчивается тогда, когда на острове не останется золота, то есть будут открыты все клетки, а все монеты — погружены на корабль.

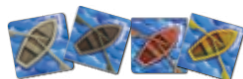
**Цель игры** — перетащить себе на корабль как можно больше монет.

## Состав

- 66 квадратных клеток с разными рисунками, составляющие игровое поле, то есть карту архипелага.



- 4 квадратные клетки кораблей.



- 4 пиратские команды: по 3 фигурки красного, желтого, черного и белого цветов.



- 19 монет — пиастры!



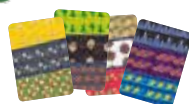
- 12 карт способностей.



- 5 бутылок с посланиями



- Наклейки для обозначения способностей пиратов



- 10 карт с задачками для игры одному.



- Фишка миссионера.



- Фишка медведя



- Шестигранный кубик



- Правила — ценная бумага с правилами, которую вы читаете.





## Историческая справка

# Пиратство

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалование побуждают моряка заниматься пиратством, поскольку оно даёт шанс быстро разбогатеть. Пират может покориться власти в случае опасности расплаты или накопив немалые сокровища; но как только угроза минует или закончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

## Образ жизни пиратов

Во главе пиратской команды — капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле грозит неприятностями. Пират живёт по судовому уставу. Держа руку на абордажной сабле, он клянётся, что будет его соблюдать.

Остров в Карибском море. Рассказывают, что  
гроза пиратского братства капитан Шакал,  
славившийся жестокостью и хитростью,  
зарыл свои несметные сокровища  
на необитаемом острове в Карибском море,  
а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал  
членам своей команды. Впрочем, это только  
догадки, потому что ни один человек,  
попавший на тот остров, живым оттуда  
не вернулся... Не верите? Можете проверить  
это на собственной шкуре

# Давайте соберём первый остров!

1. Возьмите все клетки из коробки №1 и переверните их рубашкой вверх. Другие коробки и другие клетки понадобятся вам в следующих приключениях.
2. Теперь уберите из них 4 случайные клетки гор, 3 клетки леса и 2 клетки пляжа.
3. Соберите остров как на рисунке, не переворачивая клетки — всё то, что вы встретите на нём, должно быть сюрпризом:



Возле поля положите стопку монет, бутылок и кубик.

Капитан, можно начать играть в первую партию, заглядывая в правила!

Для начала каждому игроку нужен корабль и команда. Возьмите по кораблю и по три пирата своего цвета.

Теперь нужно причалить — то есть выбрать место старта. Игроки по очереди сами выбирают, где подходят к острову. В первый раз сделайте это как на картинке ниже, а в следующих играх — выбирайте места для кораблей самостоятельно:

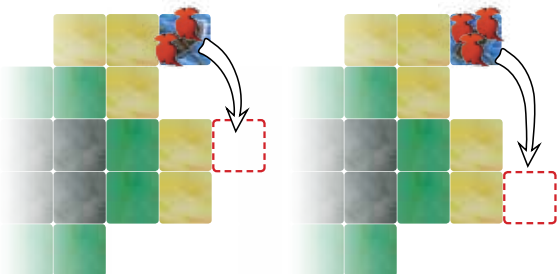
И всё, можно начинать ходить. Первыми начинают белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке.

Цель игры ясна как день: найти и перетащить к себе на корабль как можно больше монет, спрятанных на острове. Кто принёс на свой корабль наибольшее количество монет, тот и победил.

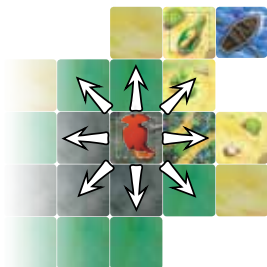
## Как ходить

За один ход можно сделать одно действие: или пойти кораблём, или двинуть одного из ваших пиратов.

Корабль двигается только если на нём есть ваши пираты. Скорость корабля — это количество ваших пиратов на нём. Например, если на корабле 2 пирата, он может плавать на 2 клетки за ход. Если 3 пирата — на 3 клетки, и так далее.

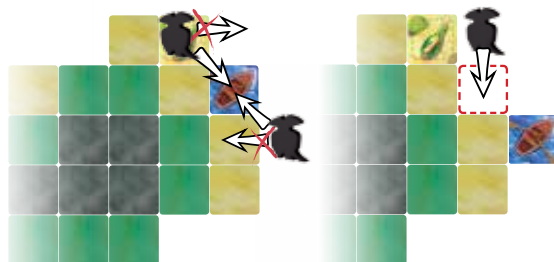


Пират двигается по острову на одну клетку. По суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.



Пират может сходить с корабля или заходить на свой корабль. Самое главное — если клетка, на которую приходит ваш пират, была закрыта (то есть неразведана, перевернута рубашкой вверх), то пират открывает её и выполняет её действие (смотрите «значение клеток поля»). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все указанные на них действия.

Пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираться на сушу из воды — тоже.



За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём. Пропускать ход нельзя.

На одной клетке могут находиться несколько пиратов с вашего или дружественного корабля. Если к вашей команде присоединился кто-то из обитателей острова (например, миссионер), то за один ход вы можете сходить либо пиратом, либо обитателем острова, либо кораблём.

## Как добывать золото

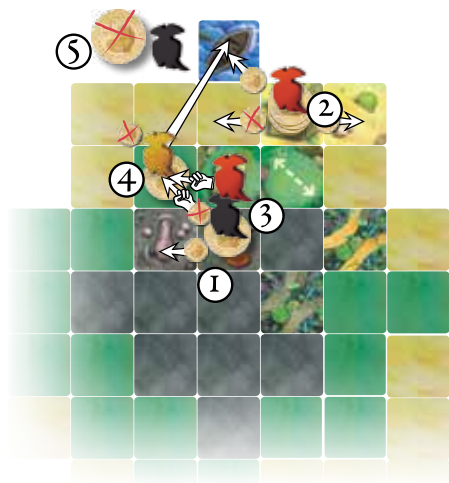
По проверенным данным, на этом забытом острове спрятано множество сокровищ разной ценности. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано.

Но не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим, только если вам удалось переместить его к себе на корабль.

Как носить золото:

1. Каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
2. Перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
3. Бить врага с золотишком в руках нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте и вперёд, на врага!
4. Если вас, несущего монету, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.

- Плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.



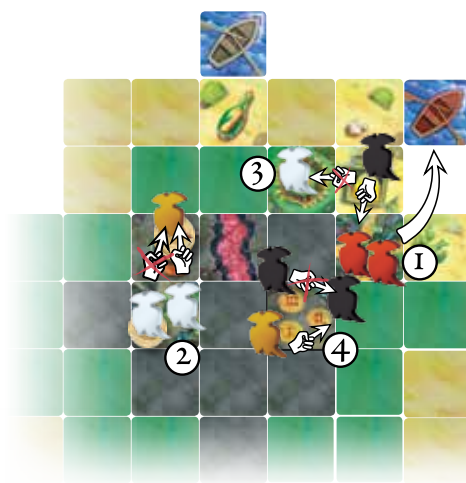
Когда пират с монетой заходит на корабль, возьмите монету и положите перед собой. Теперь она ваша до конца игры, и никто её не отнимет. Осталось принести побольше следующих.

## Как бить врагов

Очень просто: для этого нужно перейти на клетку, где стоит соперник-пират.

- При этом последний мгновенно попадает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелась). Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые, переносятся на свои корабли.
- Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несли монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.
- Если враг окопался в крепости, то бить его нельзя (на то она и крепость).
- Если соперник стоит на клетке-лабиринте (джунгли, пустыня, болото, горы), ударить

его можно только если вы отстаёте на один ход. Например, он на цифре III, вы на цифре II.



 Вертушка — одна из немногих клеток, на которой одновременно могут находиться пираты враждующих команд.

 Врагов может бить также живущий на острове миссионер (после того, как ему вручат бутылку с посланием).

## Смерть пирату!

Пират умирает (выбывает из игры) в следующих «щекотливых» ситуациях:

- При соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).
- Если в море его ударил противник (оказался с ним на одной клетке).
- Если он попал в лапы людоеду.
- Если он попал в цикл — ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двигаться куда-либо дальше (например, две смотрящие друг на друга стрелки). Или в другую

невозможную ситуацию, например, по стрелке попытался зайти в крепость, занятую врагом.



Оживить умершего товарища можно, если зайти другим своим пиратом в святилище. На возрождение одного пирата требуется потратить один полный ход. Новорожденный пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше трёх пиратов каждого цвета на поле существовать не могут.



Если пирата ударил соперник, он не умирает, а переносится на свой корабль и продолжает игру оттуда.

## Значение клеток поля

В игре есть одноразовые и многоразовые клетки. Одноразовые срабатывают лишь при открытии, многоразовые — каждый раз, когда пират на них наступает.



Одноразовые клетки отмечены пунктиром по краю клетки.



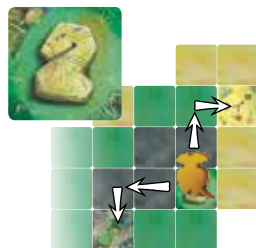
Также в игре есть клетки, на которые нельзя заходить с монетой. Они отмечены зигзагом по краю клетки.



**Пустые клетки:** попадая на них пират просто заканчивает свой ход. Ничего не происходит — это редкий отдых в жизни пирата.



**Стрелки:** без лишних слов и возражений идите в одном из указанных направлений. Если стрелка указывает на воду, пирату придётся поплавать. Если направлений несколько, выберите любое



**Конь:** делайте ход конём (буквой «Г», как в шахматах). Открывается только та клетка, на которую пират попадает в конце хода.



**Лабиринты:** эти клетки преодолеваются за столько ходов, сколько написано на клетке. На клетках-лабиринтах атаковать

можно только того пирата, который стоит на одну клетку впереди вашего пирата.



**Сундук с монетами:** Деньги! Деньги! Деньги! Пиастры! Вот они, родимые! Перевернув квадрат, положите на него указанное количество монет (римская цифра) из банка и растаскивайте по одной.





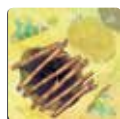


**Лёд:** Лёд? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной каток? Эта клетка сразу же повторяет предыдущий ход.

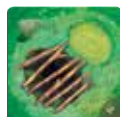


Например, если вы пришли на эту клетку слева — идите дальше направо; делали ход конём — ходите конём ещё раз; если пришли по стрелке —

продолжайте движение в том же направлении; если с самолёта — можно ещё раз полететь в любое место острова.



**Яма:** Попав в яму, ждите, пока на клетку придёт товарищ — только после этого можете покинуть клетку. Кстати, это



не значит, что вы должны выручать заблудшего пирата немедленно. Он может и подождать, пока товарищи по команде выполняют боевую задачу.



При игре двое на двое пират из дружелюбной команды тоже может выручить товарища, попавшего в яму.



**Крокодил:** В пасть к крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, то есть на предыдущую клетку.



**Крепость:** дьявольское везение! Крепость! Пока вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя.



В крепости могут находиться сколько угодно пиратов из своей или дружелюбной команды.



**Банк:** если на этой клетке стоит пират с монетой, его нельзя атаковать. В банке может стоять только один пират. Если пират стоит в банке без монеты, то банк считается пустой клеткой. Если монета лежит на этой клетке без пирата, любой желающий может прийти и забрать её.

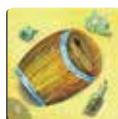


**Бутылки с посланиями:**

когда пират открывает клетку с бутылкой, игрок берёт себе столько бутылок, сколько указано на клетке. Бутылки позволяют самостоятельно вылезать из ям или выбираться из любых лабиринтов сразу напрямую.



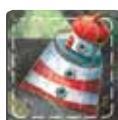
Использовать бутылку можно только в конце хода, то есть сначала походить одним из пиратов или кораблём, а потом использовать бутылку, чтобы выбраться кем-нибудь из ямы или переместиться на последнюю клетку лабиринта. После использования уберите бутылку в коробку.



**Бочка:** этому пирату чертовски повезло: он нашёл непотчатый бочонок! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другими пиратами из вашей команды.



**Джунгли:** 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 джунгли нельзя заходить с монетами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.



**Маяк:** На острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первым нашел это строение, может обозреть окрестности. Переверните 4 любые неоткрытые клетки, посмотрите, что там, не показывая другим игрокам, и верните на место. Действие клеток при этом не выполняется.



**Батут:** перебрасывает пирата через одну клетку по прямой в любом направлении. С батута можно попадать на корабль.





**Каррамба!** — 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 расстроится и пропадёт.



**Воздушный шар:** Воздушный шар всегда отнесёт вас (вместе с монетой) на ваш корабль. И так будет с каждым, кто в дальнейшем

сунется на эту чудо-клетку. При игре двое на двое воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль.

Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.



**Мушкет:** при открытии стреляет в любую сторону (направление выбирает пират, открывший клетку) по прямой через весь

остров. Пират, получивший пулю, считается побитым (как в драке — отправляется на свой корабль). Если на линии стоят несколько пиратов, пулю получает только первый.



**Святылище:** на этой клетке можно воскресить погибших товарищей — по одному за ход.

Причём рождаются они прямо здесь, в святылище. Никто из врагов не может сунуться в святылище, пока вы внутри. Одна неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.



Святылище не воскрешает пиратов, если у вас есть три или более персонажей, способных сражаться.



В святылище могут находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественной команды.



Воскрешение — очень тонкий процесс. На него тратится целый ход и больше в этот ход никем ходить нельзя.



**Кубик-перекресток:** бросьте кубик, он определяет направление движения пирата.



**Людоед:** какая нелепая смерть для пирата — стать обедом тропического людоеда! Пират умирает и ждёт, пока товарищи воскресят его (смотрите «Смерть пирату!»).



**Самолет:** а это что за развалина? Это же самолёт! Как он попал на остров, неизвестно, но он тут же переносит любого участника со всей его поклажей на любую клетку.



**Пушка:** выбрасывает пирата в море, в направлении ствола (вместе с монетой). Можно использовать, чтобы попасть на свой корабль. Попав под вражеский корабль, пират погибает (смотрите «Смерть пирату!»).



**Дым:** каждый игрок ходит пиратами своего соседа.

Например, если после вас ходят красные, потом черные,

а потом белые, то следующий ход переходит к игроку с черными пиратами — он ходит за красных, потом командир белых пиратов ходит за черных, вы ходите за белых, а ваш сосед ходит за вас. После этого поле потухает, и ваш сосед, командир красных, делает свой обычный ход.



Командовать чужими бутылками с посланиями нельзя.



**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. (поставьте фишку миссионера на эту клетку). Миссионер не может носить монеты; не умеет бить врагов, 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 заходит на клетки с врагами, а враги не могут зайти на клетку с миссионером.



Миссионер не может воскрешать пиратов в святилище.



Каждый уважающий себя пират старается понравится святому отцу: если последний получит в подарок бутылку с посланием, то сразу же в знак признательности достанет запывившийся тесак и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого. Передать миссионеру бутылку можно и с соседней клетки, придя на неё и в тот же ход передав бутылку.



Пока миссионер остается миссионером, он не может носить никакие грузы. Духовное лицо как-никак.



Миссионер может открывать закрытые клетки, но при открытии клетки с бутылкой с посланием, эффект будет тот же, как если бы вы вручили ему бутылку лично.



### **Землетрясение:** Бум! Бах!

Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение! Поменяйте местами 2 любые клетки, где никто не стоит и ничего не лежит.



Можно менять клетки разных ландшафтов — горы с пляжем, например.



Можно менять направление стрелок.



**Подзорная труба:** пока любой ваш пират стоит на этой клетке — ваш корабль может проплывать на одну клетку больше положенного.



**Берлога:** При открытии клетки просыпается медведь (поставьте фишку медведя на клетку берлоги) и кусает разбудившего

его пирата. Пират отправляется на корабль.

После этого медведь сразу же делает 1 шаг к ближайшему пирату. Медведь ходит через все препятствия, ямы и лабиринты напролом, не останавливаясь, а еще ходит по закрытым клеткам, не открывая их. Клетки вроде стрелок или льда на медведя не действуют. В конце каждого следующего хода разбудившего его игрока медведь делает ещё один ход. Если медведь догонит пирата, то покусает его и пират отправится на корабль. Медведь не может залезть на корабль и не чувствует пиратов на корабле, поэтому бежит за тем пиратом, который на суше. Если все пираты находятся на кораблях, медведь стоит на месте. Медведя нельзя атаковать. На медведя не действуют способности. Любой, кого вынесло на клетку с медведем — покусан и отправляется на корабль. Медведь, выбирая кратчайший путь до ближайшего пирата, предпочитает идти по диагонали. При равном количестве ходов до пиратов — медведь выбирает жертвой первого пирата по часовой стрелке, отсчитывая от северной точки острова, — и идет к нему. Северную точку острова можно увидеть на картинке с выкладкой острова на странице 18. Есть одно исключение: когда медведь подходит вплотную к пирату — он в таком случае ходит так, чтобы стоять на клетке, смежной по стороне, то есть на соседней не диагональной клетке к жертве.



Если медведь догоняет миссионера, он его убивает. Совсем. Медведи — материалисты.



Если пирата вынесло на медведя, когда тот стоял на закрытой клетке, эта клетка не открывается.

# Победа и следующий остров

Игра заканчивается, когда все клетки на острове открыты и не осталось ни одной монеты — все они лежат перед игроками.

Иногда может возникнуть ситуация, когда ни один игрок не может завладеть последней монетой. в таком случае, по единогласному решению всех игроков, игра заканчивается, последняя монета не достаётся никому.

## Опыт пиратов

После того, как вы закончите приключение на острове, игроки, набравшие хотя бы 3 монеты, могут получить специальную способность для своих пиратов. Каждый игрок может получить одну способность, не более. Возьмите 3 карты со способностями и положите их в на поле лицевой стороной вверх. Первым выбирает способность победитель острова — он смотрит на карты и решает, какую он возьмёт. За ним выбирает тот, кто занял второе место по монетам, и так далее. Оставшиеся способности верните в коробку.



Способности получают только три игрока. Игрок, находящийся на четвёртом месте по количеству монет, не получает способность.

Каждой карте способности соответствует наклейка — возьмите её с листа с наклейками и приклейте на выбранного пирата. Карту положите возле себя лицевой стороной вверх — любой игрок может посмотреть её. Теперь ваш пират стал опытным морским волком. Не забудьте дать ему имя, чтобы каждый раз хвастаться, описывая его подвиги.



Брать способность необязательно.



Нельзя менять способности во время экспедиции на острове.

Некоторые способности меняют базовые правила: если текст способности противоречит правилам (например,

в правилах написано, что пират может нести только одну монету, а на карте способности — что этот пират может таскать сразу две монеты), то важнее текст именно карты способности.

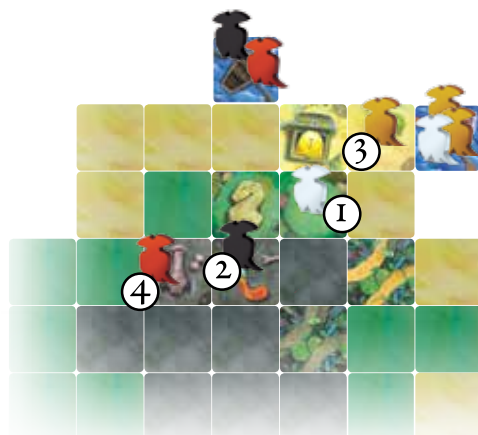
## Продолжение игры

Теперь вы можете прекратить игру или же продолжить, достав новый остров, и используя полученные ранее способности. Помните, всё честно награбленное золото и неиспользованные бутылки с посланиями пираты не носят с собой — верните их в коробку.

## Игра двое на двое

При игре двое на двое добавляется ряд нескольких изменений: союзники могут стоять на одной клетке, пользоваться дружественными кораблями как своими, в том числе носить на них монеты. Можно доставать союзников из ям. Однако, если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль.

При игре двое на двое, после вас всегда должен ходить игрок чужой команды. Это значит, что сначала ходит первый игрок из команды 1, затем первый игрок из команды 2, потом второй игрок из команды 1, и наконец, второй игрок из команды 2, и так далее.



В конце игры подсчитывается награбленное сообще золото.

# Игра для одного (пиратские задачи)

Старый капитан Шакал оставил набор пиратских задач, для решения которых понадобится известная доля смекалки и хотя бы одна нога. Цель каждой задачки — как можно скорее перетащить все монеты на клетку банка, так что бы в живых осталось как можно больше пиратов.

## Как решать карточки с задачами?

Для начала выложите остров так, как показано на карточке задачи. На каждой карточке есть обозначение севера. Это обозначение нужно, чтобы понять, к кому из пиратов пойдет медведь в спорной ситуации.

При решении задачи с карточки все пираты начинают игру на острове на клетке «банк», и все монеты тоже тащат в банк. Да, у пиратов есть банки. Вообще, если задуматься, всеми банками владеют... Хм.. Так вот, так как вы играете в одиночку, все клетки острова будут открытыми, пираты будут в одной команде, а против вас будет играть медведь — поверьте, он составит вам веселую компанию. Поставьте фишки трех пиратов в банк, а фишку медведя в берлогу.

Все пираты ходят по очереди и двигаются согласно значениям клеток. Сначала ходит белый, потом желтый, потом красный. После пиратов ходит медведь (правила передвижения медведя описаны на странице 9 в разделе «Значение клеток поля»). На этом один ход в задаче считается законченным. Пират погибает, если на него наступил медведь или он выпал за пределы острова (наступил на пушку, стрелку и тому подобное). На каждой карточке-задачке вы найдете условия выполнения. Где-то вам нужно будет уложиться в определенное количество ходов, где-то спасти нужное количество пиратов, где-то и то, и другое, и еще что-нибудь сверху.

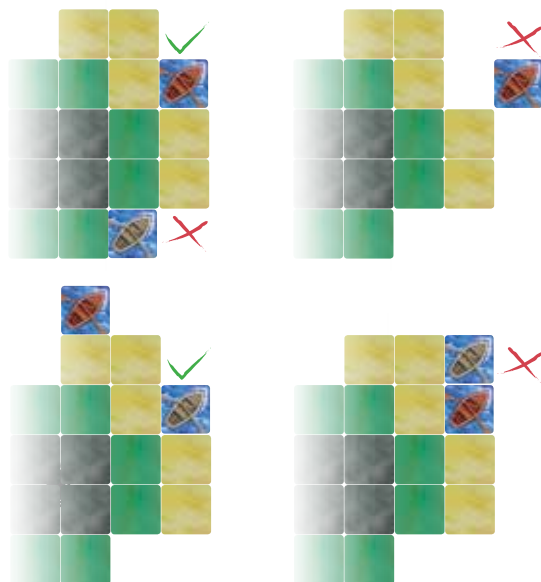


При решении задач воздушный шар выносит пирата на клетку «банк».

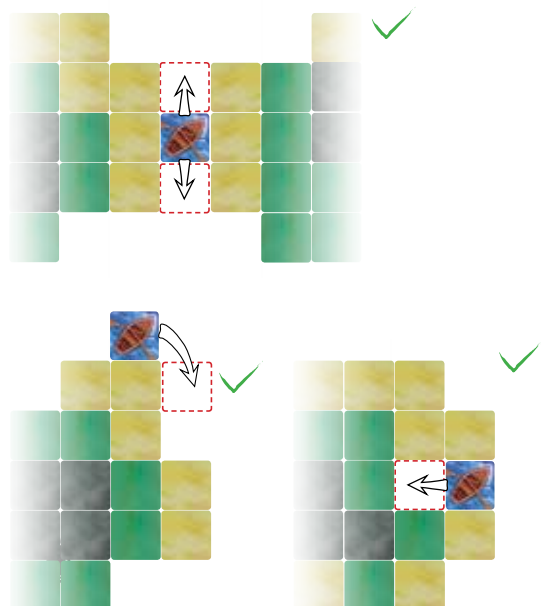
# Важные примечания

## Корабль

Начальное место для своего корабля игроки выбирают самостоятельно, начиная с белой команды и далее по часовой стрелке. Корабль можно ставить только вплотную к клеткам пляжа. Нельзя ставить корабль рядом с кораблём другого игрока.

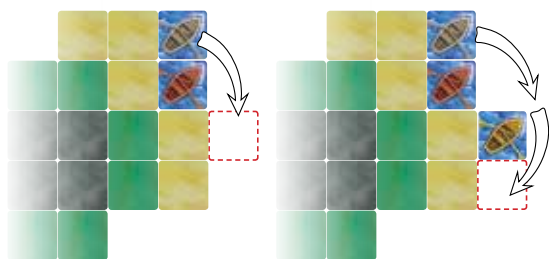


Корабль может плавать где угодно:





Корабль может огibtать другие корабли. При этом корабль «перешагивает» чужой. Перешагивание нескольких стоящих вплотную кораблей считается за одно действие.



Для возвращения на корабль можно воспользоваться разными клетками поля: стрелками, конём, воздушным шаром и другими (смотрите «значение клеток поля»). Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре двое на двое) корабль.

## Переворот клетки

Некоторые клетки имеют направление, например, стрелки. Поэтому переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку, чтобы не повернуть стрелку как вам удобнее. Жизнь пирата полна неожиданностей, вот почему.

## Часто задаваемые вопросы по правилам

— **Все пираты погибли, а последний — в яме, что делать?**

Паниковать! Теперь только враг сможет освободить вашего пирата, попутно побив его. Но вообще, берите на вооружение следующую тактику: если у вас стало на одного пирата меньше — старайтесь не бегать по закрытым клеткам без особой необходимости.

Оставьте почётную обязанность исследовать остров соперникам и подбирайте всё, что плохо лежит.

— **Можно ли специально убиться своим пиратом о чужой корабль?**

Да, если невтерпёж.

— **Я на шаге III лабиринта, враг на II — можно его побить?**

Нет, двигайтесь только вперёд. И лучше не останавливаться, он-то как раз сможет догнать и настучать.

— **У меня три пирата и миссионер. Один пират умер. Можно его воскрешать?**

Да, можно, потому что миссионер — это не пират. Ну, пока не выпьет.

— **Что будет, если миссионер найдёт ром?**

Если миссионер нашёл ром, то пропадёт одна бутылка рома, а миссионер станет пиратом.

— **Я с монетой бегу по льду в форт, где уже сидит враг. Что происходит?**

Пирату капут, он выполнил недопустимую операцию и будет закрыт. Любое невозможное действие приводит к смерти пирата. Монета остаётся там, где пират начинал ход.

— **Можно ли оставлять монету на льду, стрелке, коне, воздушном шаре и других подобных клетках?**

Нет, можно только на тех клетках, где можно останавливаться.

— **Может ли пират по собственному желанию прыгнуть в море и утопить монеты? Просто с берега или через стрелку?**

Просто с берега — нет, через стрелку — да.

— **При попадании на клетку «конь» движение совершается строго буквой «Г» (с поворотом направо)? и в каком направлении?**

Двигаться можно в любом направлении с поворотом в любую сторону. Полностью аналогично движению коня в шахматах.

— **Миссионер стоит в крепости. Можно ли его спить, перекинув бутылку через забор? Тот же вопрос, если миссионер оказался в джунглях.**

Можно.

— **Миссионер может воскрешать пиратов, находясь в святилище?**

Нет.

— **Может ли корабль плавать без пиратов?**

Нет, кораблю нужны гребцы. Даже корабли сингапурских пиратов не плавают сами по себе. Это было бы странно.

— **Как сражаться в лабиринте?**

Если соперник стоит на клетке-лабиринте (джунгли, пустыня, болото, горы), ударить его можно только если вы отстаёте на один ход.

Например, он на цифре III, вы на цифре II. Ударить с III на II нельзя.



— **Ещё раз, когда мой пират погибает окончательно?**

1. Когда он попадает в цикл — ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двигаться куда-либо дальше (например, смотрящие друг на друга стрелки).
2. Когда на него наступает в море чужой пират.
3. Когда его съест людоед.
4. Когда он коснётся вражеского корабля.

— **Я могу оживить погибшего пирата?**

Да, можете. Оживить умершего товарища можно, зайдя в святилище. на возрождение одного пирата потребуется один ход.

Новорожденный пират начинает ход прямо из святилища. На поле не может быть больше 3 пиратов одного цвета.

— **Если на моего пирата наступил чужой пират, мой пират погибает?**

Нет. Если пирата ударил соперник, он не умирает, а переносится на свой корабль.

— **Что если я попал на лёд с самолёта?**

В таком случае можно еще раз полететь в любое место острова.

— **При игре двое на двое пират из дружественной команды тоже может выручить товарища, попавшего в яму?**  
Да, может.

— **При игре пара на пару в святилище можно возродить пирата-союзника?**

Нет. Святилище воскрешает только пиратов своего цвета.

— **При игре два на два бутылку можно использовать любому члену своей или союзной команды?**

Нет, бутылки можно использовать только тому, кто её нашёл.

— **При игре двое на двое воздушный шар несёт пирата именно на свой корабль?**

Да, именно на свой,  
а не на дружественный корабль.

— **Медведь кусает вообще всех?**

Всех, кроме Ионы.

— **Если пирата вынесло на медведя, когда тот стоял на закрытой клетке, эта клетка открывается?**

Нет.

— **Если медведь догоняет миссионера, он его убивает?**

Да, убивает. Насовсем.

— **Если мы сами выложили остров, где сделать северную точку?**

Где хотите.

— **А можно передать миссионеру бутылку с посланием с соседней клетки?**

Да, передать миссионеру бутылку можно и с соседней клетки, придя на неё и в тот же ход передав бутылку.

— **Это считается за действие — переносить монеты с корабля к себе на стол?**  
Нет.

— **Миссионер и прочие обитатели острова добавляют скорость кораблю? Могут на него заходить?**  
Нет, не добавляют ему скорости, они просто пассажиры.

— **На одной клетке стоят два союзных пирата, и в них стреляет мушкет. В кого он попадёт?**  
В любого из пиратов, на выбор стреляющего.

— **Что, если несколько игроков набрали по 3 монеты, кто из них получит способность?**  
Тот, кто набрал 3 монеты раньше других.

— **А есть ли абордаж?**  
Мы хотели сделать его в базовых правилах, но потом отказались: слишком

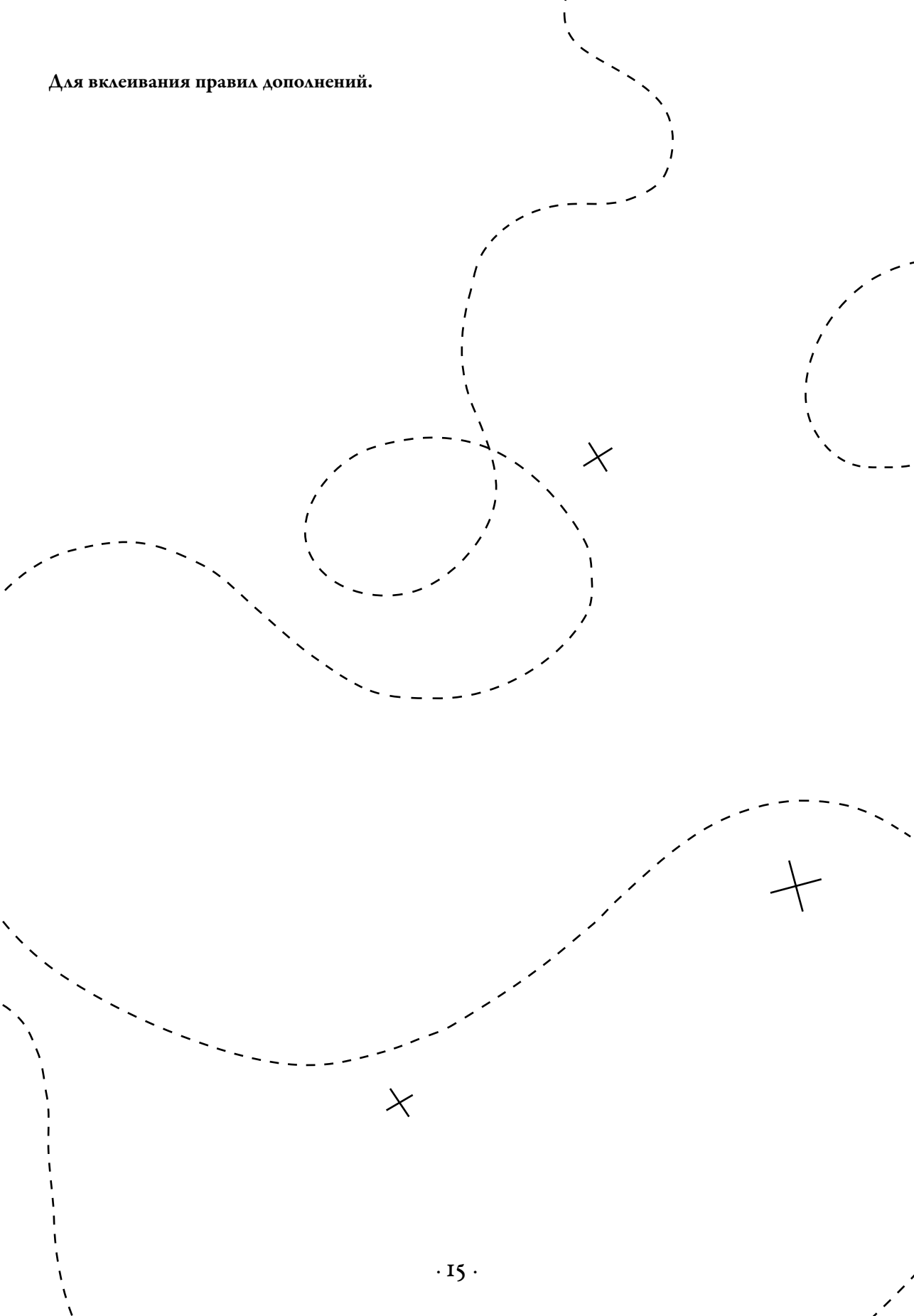
сложно. Тем не менее, если вы хотите реализма, то вот эти правила. Если корабли стоят по соседству и, если на вашем больше пиратов, чем на вражеском, вы можете вместо своего хода взять вражеский корабль на абордаж — то есть перекинуть одну монету с вражеского корабля на свою. При этом один из ваших пиратов на корабле погибает — любой на ваш выбор (уберите фишку в коробку).

— **Если на моём корабле два моих пирата и два союзника — он плывёт со скоростью 2 или 4?**  
Считаются только ваши пираты. То есть корабль плывёт со скоростью 2. Союзник не может двигать ваш корабль.

— **Сколько моих пиратов может быть на острове?**  
В стартовой команде у вас три пирата. Может получиться так, что вы найдёте рекрутов на берегу. Но обратите внимание, в святилище нельзя оживлять пирата, если у вас их трое или больше.

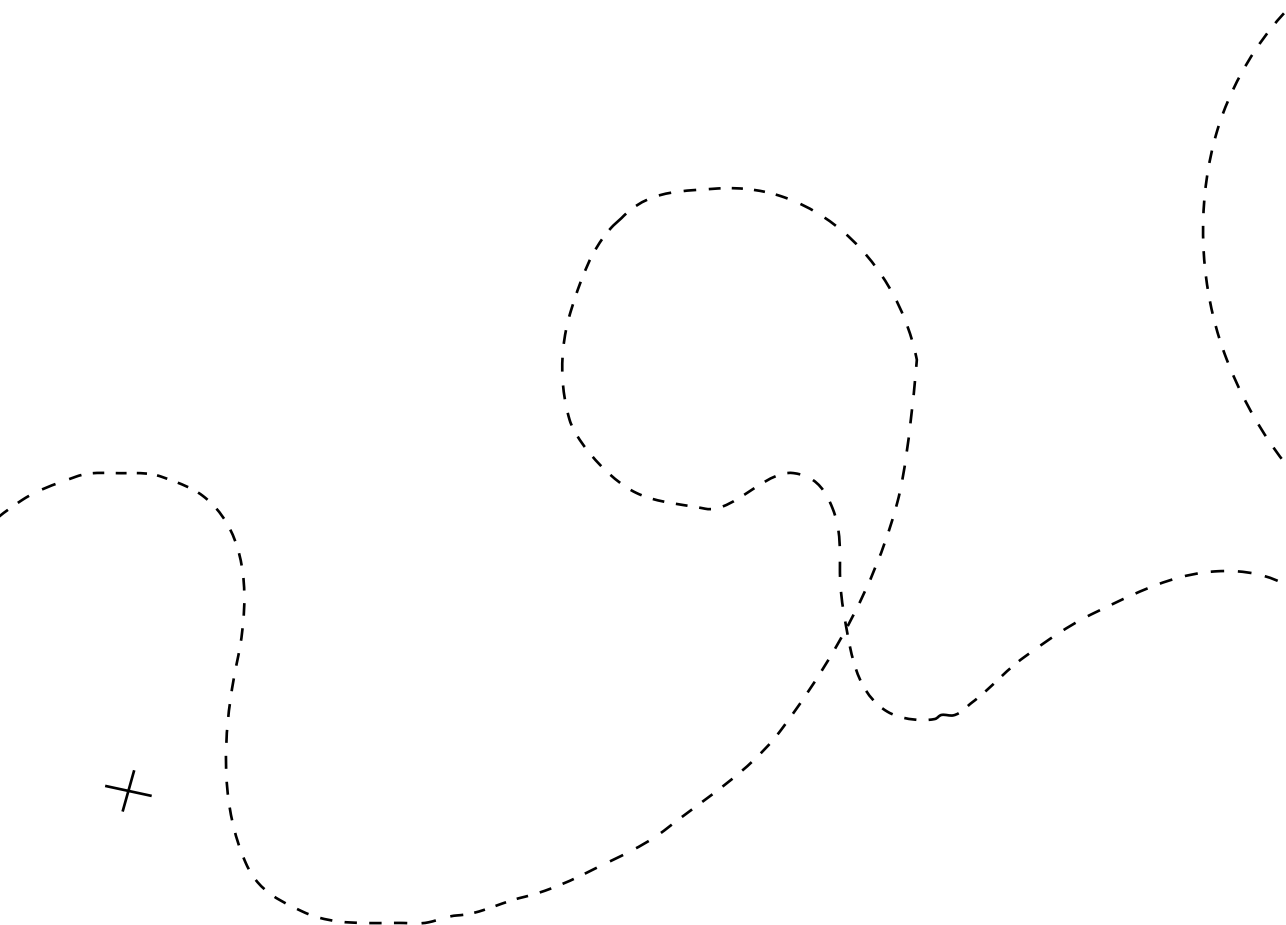
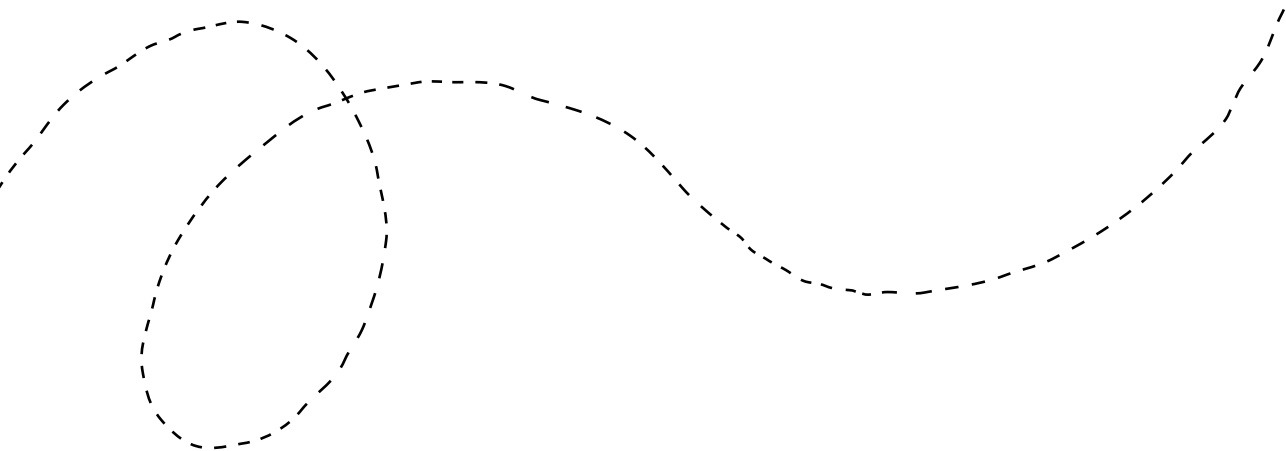


Для вклеивания правил дополнений.

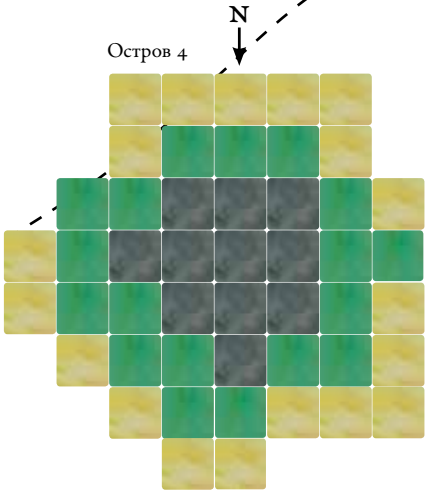
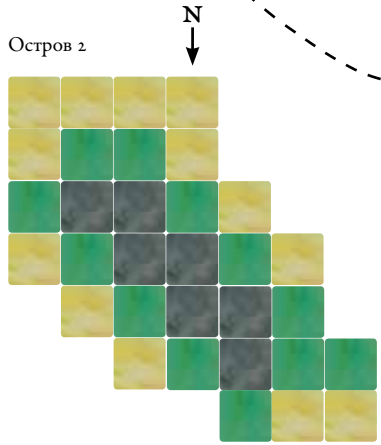
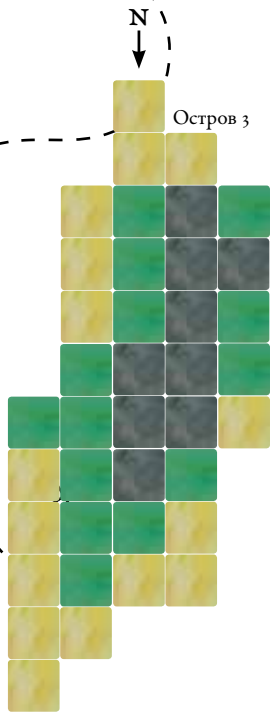
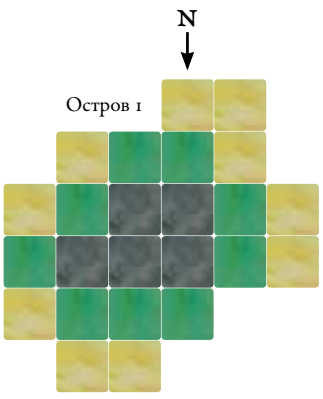


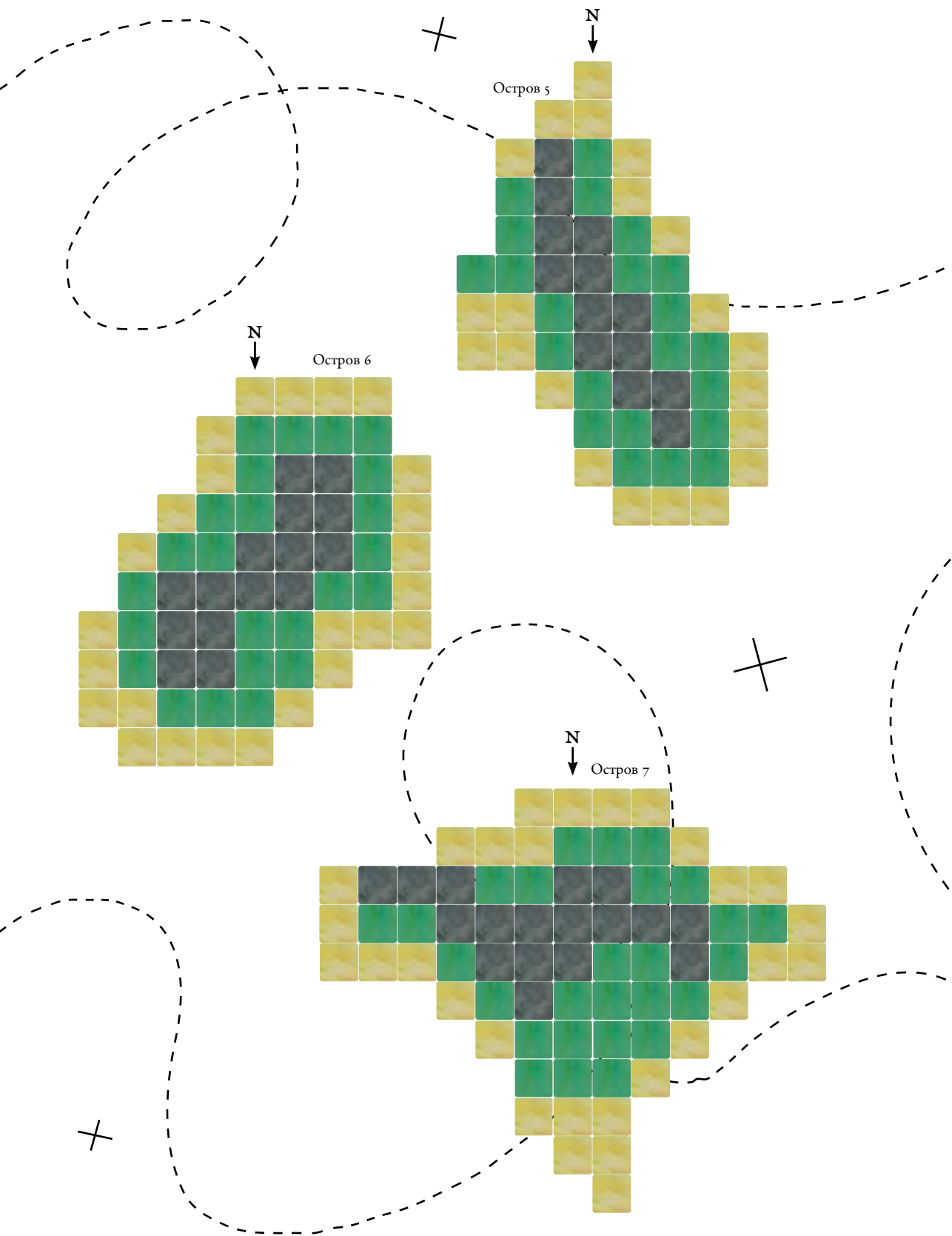


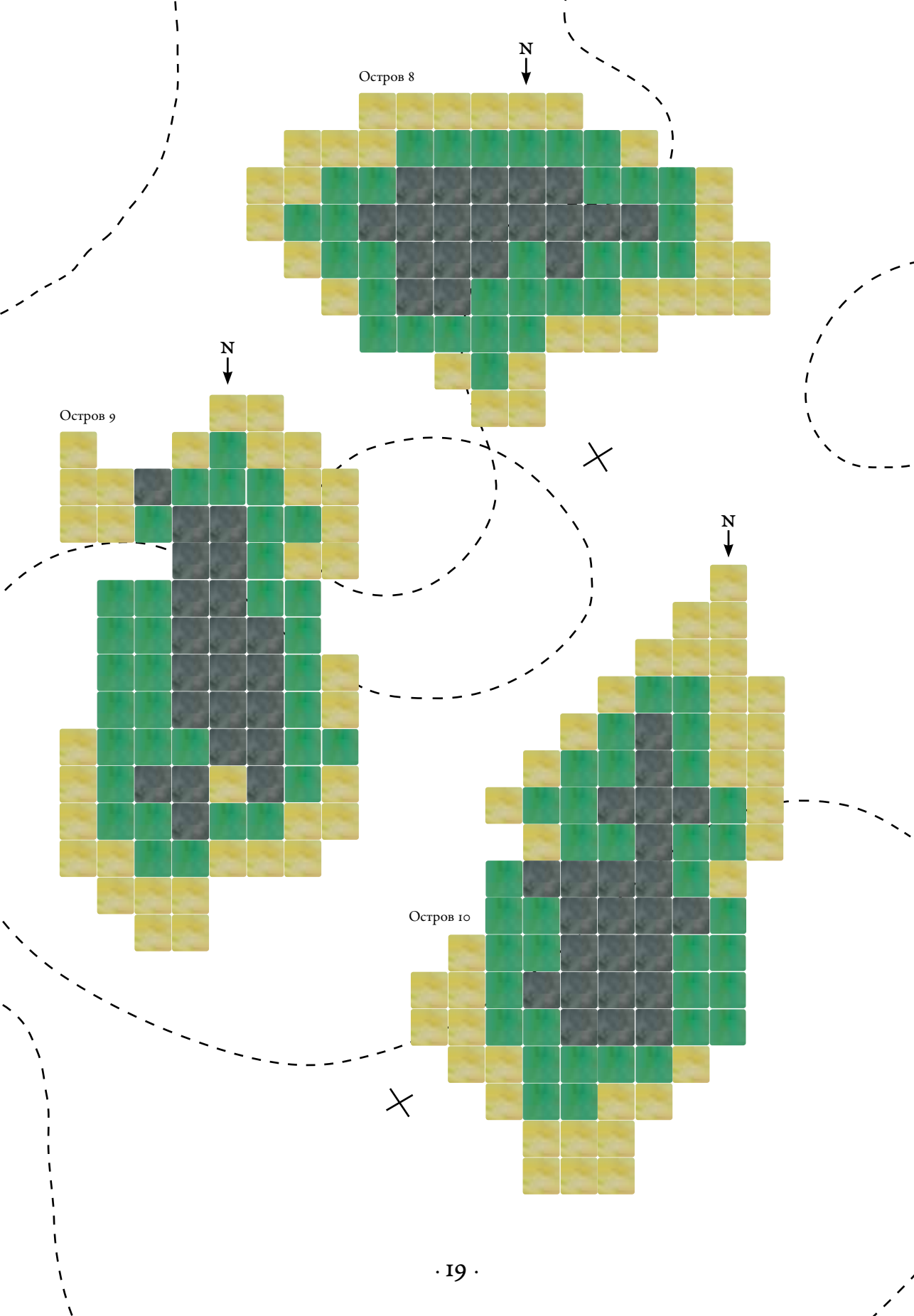
Для вклеивания правил дополнений



# Схема сборки островов







Остров 8

N

Остров 9

N

N

Остров 10



**МОСИГРА**  
mosigra.ru



**Magellan**  
entertainment  
mglan.ru

**Автор игры:** Д. Кибкало.

**Художники:** К. Критцева, Т. Майфат.

**Над игрой работали:** Д. Кибкало, Д. Борисов, Н. Морозова,  
М. Половцев, А. Стекольников, Т. Фисейский, С. Абдульманов,  
Б. Солодухин, Л. Савельева, Е. Безлепкина, А. Паратнов.

© ООО «Магеллан», 2017.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, 17б, помещение XI,  
комната 139.

Телефон: +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения  
правообладателя запрещено.