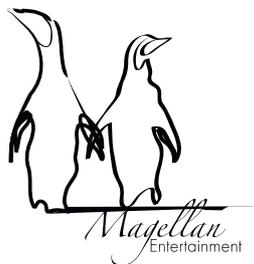




**МОСИГРА**

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

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

ПРАВИЛА  
Настольная игра  
**ШАКАЛ**  
· ОСТРОВ · СОКРОВИЩ ·



2-4 игрока



От 16 лет



Партия 60-120 минут



Объясняется за 15 минут  
или за 1 партию

Хочется повторить партию

Для искушённых игроков

Развивает интеллект

## Пиратство

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалованье 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 сокровищ

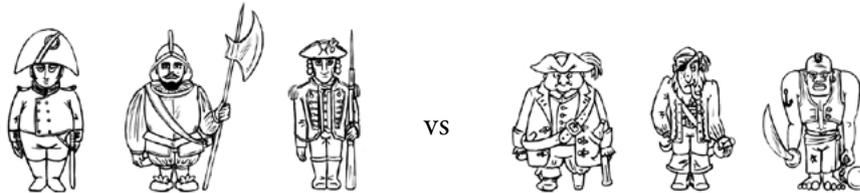
Остров в Карибском море. Рассказывают, что гроза пиратского братства капитан Шакал, славившийся жестокостью и хитростью, зарыл свои несметные сокровища на необитаемом острове в Карибском море, а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал членам своей команды. Впрочем, это только догадки, потому что ни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

## Флибустьеры

Флибустьеры — морские разбойники, действующие главным образом против испанских кораблей в бассейне Карибского моря и вдоль берегов Центральной и Южной Америк. Кроме того, они устраивают мощные сухопутные экспедиции, тогда как прочие пираты предпочитают морской разбой. Флибустьеры действуют на свой страх и риск, не пренебрегая никакой добычей. Среди флибустьеров преобладают французы, англичане, португальцы и голландцы. Пираты Карибского моря создают на суше особо организованные сообщества, получившие название «береговые братства».

## Конкистадоры

Конкистадоры — это испанские солдаты и авантюристы, рыцари удачи — словом, пираты. Конкистадор жаждет золота, единственная его цель — захват новых земель и богатств в неизведанном мире. Чаще всего конкистадор — обедневший идальго или кабальеро. Вдали от Европы испанец не подчиняется ни королю, ни Церкви. Основное преимущество конкистадоров — огнестрельное оружие.



## Об игре

«Шакал. Остров сокровищ» — стратегическая настольная игра с уникальной игровой механикой. Секрет в том, что фишки поля ложатся в произвольном порядке, благодаря чему игра каждый раз будет разной! Кубика в игре нет, и результат зависит в большей степени от ваших логических и стратегических способностей, чем от везения. Всё это делает игру «Шакал. Остров сокровищ» поистине интересной и захватывающей, в неё хочется играть снова и снова! Игра рассчитана на двоих, троих или четверых игроков от 16 лет и старше. Продолжительность партии — примерно 60–120 минут.

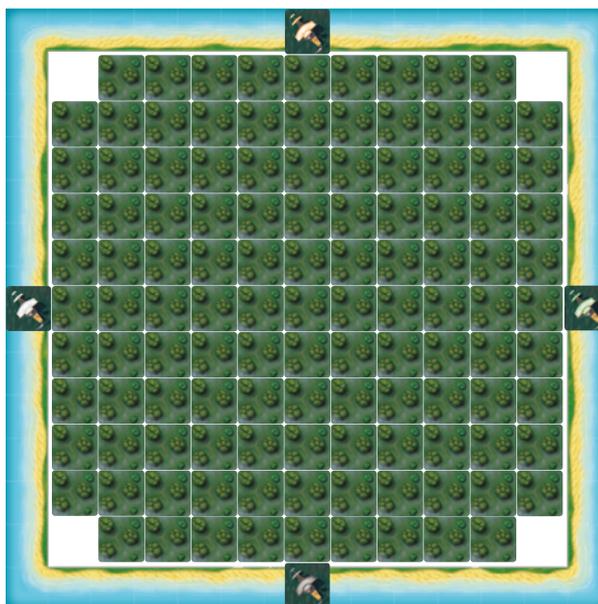
## Состав игры

- **Игровое поле** — 117 квадратных клеток с разными рисунками на одной стороне и одинаковой рубашкой на другой.
- **Рамка** — 8 частей для рамки вокруг игрового поля.
- **Корабли** — 4 квадратные клетки с нарисованными кораблями.
- **Пираты** — по 3 пирата бронзового, золотого, чёрного и серебряного цветов.
- **Местные жители** — три персонажа, которых можно встретить на острове: серебряный миссионер, золотой Пятница и бронзовый Бен Ганн.
- **Монеты** — 37 монет одинакового достоинства.
- **Предметы** — сокровище с испанского галеона и 10 бутылок рома.
- **Правила** — ценная бумага с правилами, которую вы читаете.

## Подготовка к игре

Фишки поля переверните, перемешайте и выкладывайте рубашкой вверх так, чтобы получился настоящий остров сокровищ (по достоверным сведениям, это квадрат  $11 \times 11$  клеток без углов). Предварительно собранная рамка облегчит эту задачу. Поставьте корабли в центре каждой из сторон рамки. Затем поставьте на каждый корабль по 3 пирата одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.

Для игры вдвоём вам понадобятся 4 корабля: один игрок будет управлять двумя командами, начинающими на противоположных сторонах острова. Для игры втроём понадобятся 3 корабля. При игре вчетвером можно играть двое на двое (противоположные игроки будут союзниками) или каждому за себя.



## Цель игры

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

Первыми начинают пираты серебряной команды. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке. За один ход производится одно из следующих действий:

- а) Корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на 1 клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова, поворачивать за угол он не умеет.
- б) Пират сходит с корабля на берег — только на клетку прямо перед кораблём.
- в) Пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблём или по диагонали. Для возвращения на корабль также можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конём, воздушным шаром и так далее (смотрите раздел **Значение клеток поля**, страницы 15–24).



Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре двое на двое) корабль: при соприкосновении с вражеским кораблём пират умирает.



Вы можете начать играть прямо сейчас, заглядывая в правила.

г) По суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевернута рубашкой вверх), пират открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком (смотрите раздел **Значение клеток поля**, страницы 15–24). Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку, чтобы, например, не повернуть стрелку, как удобнее. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все указанные на них действия.

д) Пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Наткнувшись на вражеский корабль, он умирает (смотрите раздел **Смерть пирату!**, страница 12). Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираться на сушу из воды — тоже. Зато пират может огибать остров вплавь.



За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.



Пропускать ход нельзя.



На одной клетке могут находиться несколько пиратов с вашего или дружественного (при игре двое на двое) корабля.



Если за вас играет кто-то из обитателей острова (Пятница, миссионер или Бен Ганн), то за один ход вы можете сходить либо пиратом, либо обитателем острова, либо кораблём.



## Как добывать золото

По проверенным данным, на этом богом забытом острове спрятано 17 кладов разной ценности, включая сокровище испанского галеона. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нём (римская цифра). Не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим, только если вам удалось перетащить его к себе на корабль (при этом монета убирается с игрового поля в вашу копилку).

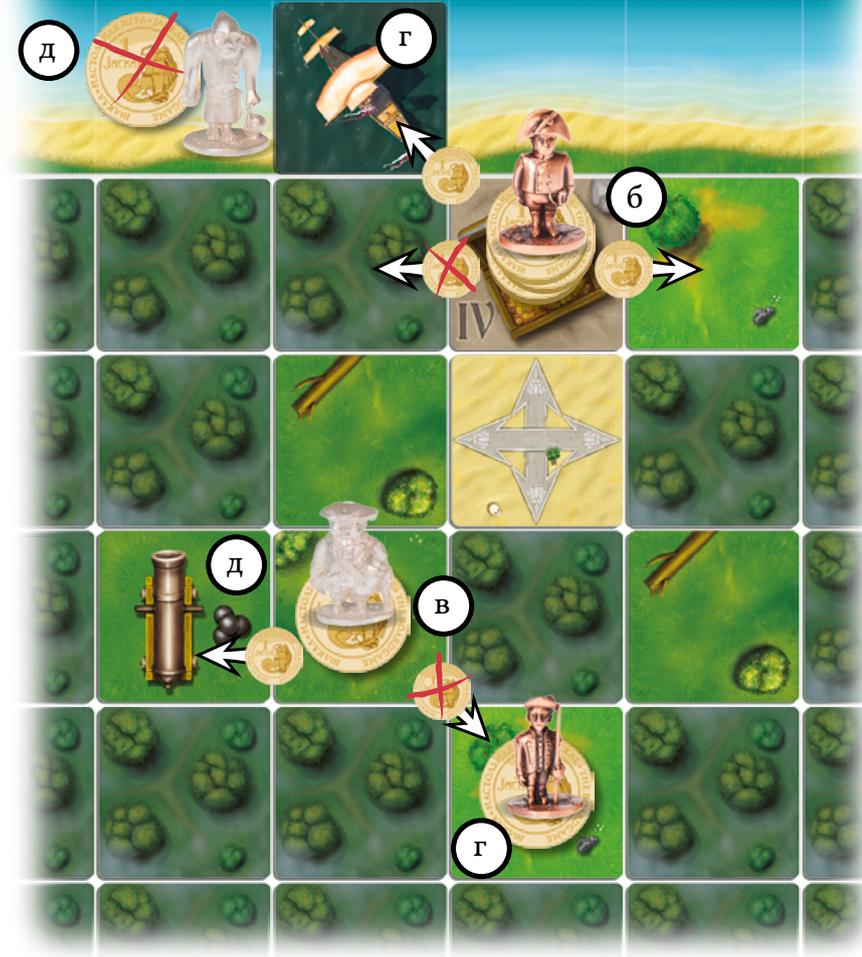
- а) Каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
- б) Перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
- в) Бить врага с золотишком в руках нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте — и вперёд, на врага!
- г) Если вас, несущего монету, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.
- д) Плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.



Те же правила применяются и для сокровища с испанского галеона.

ПРАВИЛА ПОИСКА СОКРОВИЩ

· 9 ·



## Как бить врагов

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

- а) При этом последний улетает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелась), и продолжает игру оттуда. Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые, переносятся на свои корабли.
- б) Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несли монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.
- в) Если враг окопался в крепости, то бить его нельзя (на то она и крепость).
- г) Если соперник стоит на клетке-вертушке (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 могут бить также живущий на острове пират Бен Ганн или миссионер (но предварительно нужно напоить его ромом), если они играют за вас, конечно же.



## Смерть пирату!

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

- а) При соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).
- б) Если в море его ударил противник (оказался с ним на одной клетке).
- в) Если он попал в лапы людоеду.
- г) 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).

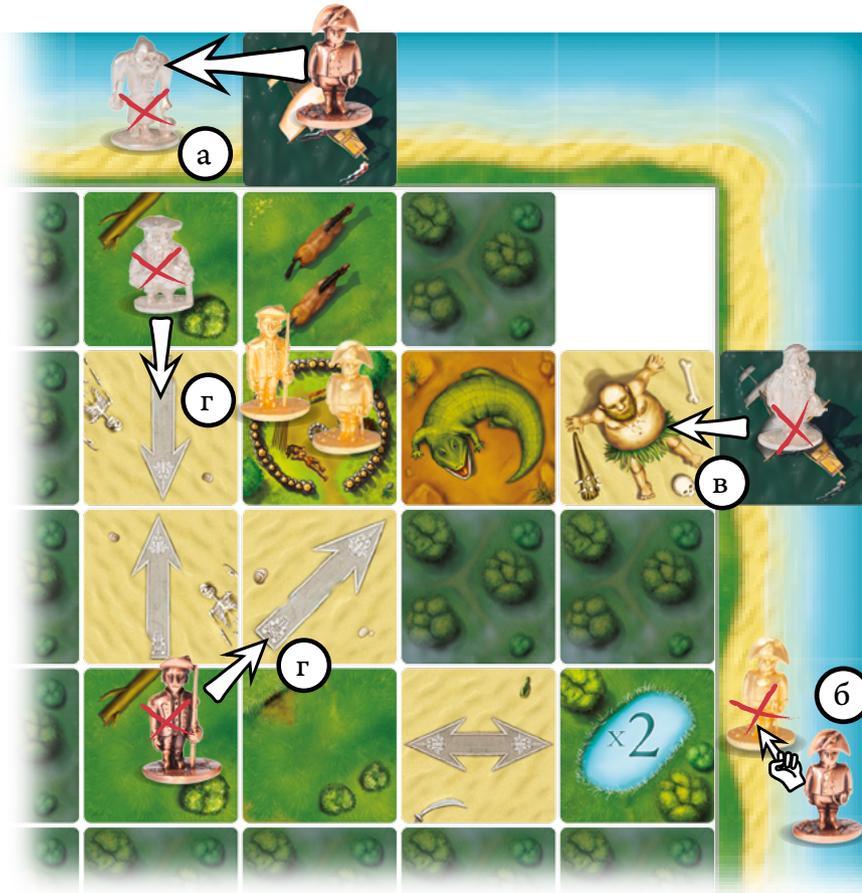


Оживить умершего товарища можно, если зайти в крепость к симпатичной аборигенке. На возрождение одного пирата потребуется один ход. Новорождённый пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше троих пиратов каждого цвета на поле быть не может.



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

ПРАВИЛА ПОИСКА СОКРОВИЩ · 13 ·



## Победа

В настольной драке побеждает тот, кто погрузил на свой корабль больше золота. Людские потери не в счёт. Возникающие при игре споры решайте на месте кинжалами и пистолетами, не опускаясь до примитивного мордобоя.

## Игра двое на двое

При игре двое на двое пираты с противоположных кораблей действуют сообща (серебряные и чёрные против бронзовых и золотых). Союзники могут спокойно стоять на одной клетке и пользоваться дружественными кораблями как своими, в том числе носить на них честно украденное золото. Однако если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль. При этом **очерёдность хода** (по часовой стрелке) всегда **соблюдается!** В конце игры подсчитывается награбленное сообща золото.

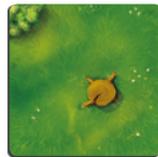
ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ  
· 15 ·



×5



×4



×5



×4

Пустые  
клетки



×3

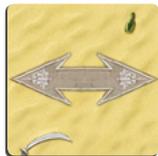


×3



×3

Без лишних слов и возражений идите в одном из указанных направлений. Если стрелка указывает на воду, пирату придётся поплавать.



×3



×3



×3



×3



×2

Делайте ход конём (буквой Г, как в шахматах). Открывается только та клетка, на которую пират попадает в конце хода.

♣ ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ ♣  
. 16 .

**Клетки-вертушки, которые преодолеваются за несколько ходов:**



×5

Чтобы продраться сквозь эти чёртовы джунгли, уйдёт 2 хода, не меньше.



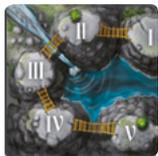
×4

Пустыня... От дикой жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с тремя остановками.



×2

Ну вы и влипли! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочки на кочку, т. е. за 4 хода.



×1

Тысяча чертей! Горы задержат вас ходов на 5.

## ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ

· 17 ·



×6

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.



×3

Попав в капкан, 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 дружественной команды тоже может выручить товарища, попавшего в капкан.



×4

В пасть к крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, т. е. на предыдущую клетку.



×1

Какая нелепая смерть для пирата — стать обедом тропического людоеда! Пират умирает и ждёт, пока товарищи «воскресят» его (смотрите раздел **Смерть пирату!**, страница 12).

ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ  
· 18 ·



×2

Дьявольское везение! Крепость! Пока вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя. Жаль, что с золотом сюда не зайти.



В крепости могут находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественных команд.



×1

Свезло так свезло. Вы наткнулись на крепость с симпатичной аборигенкой. Тут можно «воскресить» убитых товарищей — по одному за ход. Причём рождаются они прямо здесь, в крепости. Никто из врагов не может сунуться в крепость, пока вы внутри.



Одна неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.

При игре двое на двое пират может возродить только пиратов своего цвета. Аборигенка крепости не воскрешает пиратов, если у вас уже есть три или более персонажей, способных сражаться.



×5



×5



×3



×2



×1

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

## ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ

· 19 ·



×1

Ха! Вот это находка! Тут припрятаны сокровища с галеона испанцев, перевозивших золото в Европу! Одно такое сокровище считается за целых 3 монеты. Как открываете клетку, сразу кладите на неё фигурку сундука. Сокровище переносится по тем же правилам, что и монета, но считается за 3 монеты по ценности.



×1

А это что за развалина? Это же самолёт! Как он попал на остров, неизвестно, но он может в этот же ход перенести любого участника со всей его поклажей на любую клетку. Использовать самолёт можно всего один раз за игру, потом он становится обычной пустышкой. Не хотите лететь прямо сейчас? Оставайтесь на клетке и ждите удобного момента (уход с клетки равносителен использованию самолёта). Но смотрите в оба: соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом техники, ударив вас и отправив на корабль.



×1

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.

## ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ

. 20 .



×2

Воздушный шар всегда отнесёт вас (вместе с монетой или сундуком, которые у вас в руках) на ваш корабль. И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клетку. При игре двое на двоих воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль. Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.



×2

Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дула пушки, поистине необъяснимо. В расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Спасти его может только свой или дружественный корабль. Золото, как известно, в воде тонет, а потому выбывает из игры. Самые опытные пираты пользуются пушкой, чтобы быстро перебрасывать монеты на корабль вместе с собой. И обязательно задорно кричат в полёте. Попадая под вражеский корабль, пират погибает (смотрите раздел **Смерть пирату!**, страница 12).



×1

На острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первым нашёл это строение, удаётся подсмотреть 4 любые клетки. Маяк действует только тогда, когда ваш пират встаёт на него: вам нужно перевернуть 4 любые неоткрытые клетки, подсмотреть, что там, не показывая другим игрокам, и вернуть на место в любом порядке. Маяк работает только один раз за игру.

## ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ

· 21 ·



×1

Старый Бен с удовольствием присоединится к первой заглянувшей на огонёк команде. Он смог сохранить порох сухим, а саблю — остро наточенной, и потому легко станет ещё одним вашим пиратом. В момент открытия этой клетки в вашей команде становится на одного пирата больше.

Пират Бен Ганн представлен бронзовой фигуркой и появляется там, где его нашли.



×1

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 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. Если миссионер встретит Пятницу (окажется с ним на одной клетке), то оба они исчезнут, просветлившись. Каждый уважающий себя пират старается напоить святого отца: если последний выпьет рому, то сразу же достанет запылившийся тесак и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого (смотрите клетку «Ром», страница 22). Пока миссионер остаётся миссионером, он не может носить никакие грузы. Духовное лицо как-никак. Миссионер может открывать закрытые клетки, но при открытии клетки с ромом эффект будет тот же, как и при его спаивании.

Миссионер представлен серебряной фигуркой и появляется там, где его нашли.





×1

Молодой туземец Пятница сразу понравится пиратам своей безотказностью и способностью носить тяжёлые штуки. 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 Пятницу атакуют, он начинает играть за врага. Во-вторых, сам он безобиден (хоть и людоед), 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 выйдет из игры. Пятница может открывать клетки как обычный пират, но если он откроет клетку с ромом, то выпьет его (если рома много, всего одну бутылку). Одним словом, слабак. Зато Пятница не боится папу-людоеда, проходит любую клетку-вертушку за один ход и не падает в ямы-ловушки.



Пятница представлен золотой фигуркой и появляется там, где его нашли.



×1

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.



×2

Ром можно использовать в свой ход 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 круто изменится (смотрите клетки «Пятница» и «Миссионер», страницы 21-22).



×3

## ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ПОЛЯ

· 23 ·



×4

Этому пирату чертовски повезло: он нашёл непечатый бочонок рома! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другими пиратами из вашей команды.



×4

Это вход или выход из пещеры. Скорее всего, вход, в чём предстоит убедиться пирату, заглянувшему внутрь. Пока оставшиеся на поверхности друзья незадачливого спелеолога не найдут вторую такую клетку, пират будет бродить внутри и аукать. Но стоит только отыскать выход, как — вуаля! — из него появится тот, кто заблудился. Например, если бронзовый пират наступает на вход в пещеру, он бродит в ней до открытия второго хода. Серебряный пират открывает выход — и переносится на вход. Бронзовый 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, «нырнувший» 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 остаётся закрыт. Чтобы вновь войти в пещеру, нужно сойти с клетки, а потом опять наступить на неё. Это займёт у вас два хода!



×1

Бум! Бах! Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение! Нужно срочно поменять местами 2 любые клетки, где никто не стоит и ничего не лежит, чтобы землетрясение быстрее закончилось.



×3

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, в джунгли нельзя заходить с предметами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.



×2

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 бронзовые, потом чёрные, а потом серебряные, то следующий ход переходит к игроку с чёрными пиратами — он ходит за бронзовых. Потом командир серебряных пиратов ходит за чёрных, вы ходите за серебряных, а ваш сосед ходит за вас. После этого поле потухает, и ваш сосед, командир бронзовых, делает свой обычный ход. Командовать чужим ромом нельзя, поэтому, если вас мучает жажда, придётся дожидаться своего хода.

## Часто задаваемые вопросы по правилам «Шакала»

— **Все пираты погибли, а последний — в капкане. 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.

— **Я на шаге III вертушки, 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.

— **Можно спить Пятницу, когда он на корабле?**

Да, с соседней клетки.

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

Да, если невтерпёж.

— **Что будет, если Пятница или миссионер найдут ром?**

Если Пятница найдёт бутылки рома, пропадёт и одна бутылка, и сам Пятница. Если миссионер найдёт 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.
- **Миссионер стоит в крепости. Можно ли его спойть, перекинув бутылку через забор? Тот же вопрос, если миссионер оказался в джунглях.**  
Можно.
- **Миссионер, Бен Ганн или Пятница могут воскрешать пиратов, находясь у аборигенки?**  
Нет.
- **При попадании на клетку «Ход конём» 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.
- **Пятница отдыхает у людоеда. Мимо проходит вражеский пират и пытается атаковать Пятницу. Успеет ли он перетащить на свою сторону Пятницу перед тем, как его съест людоед?**  
Нет, не успеет.
- **Сколько кораблей при игре вдвоём?**  
У каждого игрока — по две команды и два корабля, начинающие на противоположных сторонах острова. Ходы делаются по очереди и по часовой стрелке. Монеты, добытые одним игроком, попадают в общий котёл.
- **Если я попал на лёд, я продолжаю движение в этом же ходу или в следующем? На коня? На стрелку?**  
В этом же ходу, то есть сразу после попадания на такую клетку.

- **Если лёд или стрелка около воды, что делать?**  
Нырять. Вылезти из воды можно только на свой корабль. Монета при падении в воду тонет и выбывает из игры.
- **Я нырнул в клетку, где уже барахтался пират врага. Что с ним?**  
Он ушёл на корм рыбам (на корабль он не возвращается, но можно «оживить» его в крепости с аборигенкой).
- **При ходе конем открываются все клетки по маршруту или финальная?**  
Только финальная.
- **Если я попал на лёд с коня, что делать?**  
Делать ещё один ход конём. Направление буквы «Г» для второго хода — произвольное (необязательно повторять направление предыдущего хода конём).
- **Что происходит, когда я встаю на воздушный шар?**  
Пират немедленно оказывается на корабле. На этой клетке стоять нельзя.
- **Если с самолёта залететь на лёд, что дальше?**  
Ещё раз в любое место острова.
- **Если я несу монету, можно бить врага?**  
Нужно оставить монету на месте и перейти на клетку с врагом, где и вломить супостату.
- **Пустой корабль может двигаться?**  
Нет.
- **В одной клетке пираты врага устроили совещание. Мой пират отважно атакует: что дальше?**  
Дальше — он бьёт всех врагов на клетке, куда попадает.

- **Корабль с пиратами двух цветов может плавать и за тех, и за других?**  
Да, пират дружественной команды может управлять кораблём. Это нужно, когда требуется быстро-быстро передвинуть корабль. Чужие пираты на ваш корабль залезать не могут.
- **Можно пирату доплывать до корабля и кораблю до пирата?**  
И то, и то разрешено.
- **Одинокaя стрелка показывает на крокодила — это конец?**  
Почти, это цикл. А по правилам бесконечный цикл заканчивается смертью пирата (на корабль он не возвращается).
- **Враг на клетке I вертушки. Можно наступать ему с соседней клетки?**  
Да, конечно!
- **Если доставать пирата из капкана другим пиратом дружественной команды, спасаются оба?**  
Да.
- **Капкан действует каждый раз?**  
Да.
- **Можно заходить в крепость, где сидит враг, просто так, без драки?**  
Нет. И с дракой тоже не получится — враг в крепости неуязвим.
- **Правда, что новый пират рождается в крепости аборигенки целый ход?**  
Правда. Это сложные роды, сразу с саблей.
- **Бывает повторный запой на клетке с ромом?**  
Бывает, вы, главное, вернитесь.
- **Я прошёл вертушку-лабиринт и встретил крокодила. Попался заново?**  
Да. Он вас специально там ждал.

— **На клетке самолёта можно ждать удобного момента?**

Да, именно так. Можно даже, не уходя с клетки, позвать второго пирата и перенести его. Вот почему: все пираты-фишки в игре одинаковы. Соответственно, с точки зрения буквы закона, ситуация выглядит так: Пират №1 открыл самолёт и остался на нём. В какой-то момент на клетку приходит Пират №2 с монетой. Пират №1 может взять монету и улететь куда посчитает нужным. Пират №2 останется на клетке. Но, поскольку сами по себе пираты идентичны, неважно, какой именно фишкой вы сделаете ход. Совет: не высиживайте самолёт, пират ведь простаивает.

— **Людоед ест пирата вместе с монетой?**

Да, поэтому у него постоянная изжога.

— **Я побил врага в клетке с самолётом. Могу лететь на нём?**

Если враг только открыл клетку и не уходил с неё, пока не получил по голове, можно.

— **Можно увезти на самолёте 5 монет?**

Нет, только одну.

— **Можно с помощью пушки попасть на корабль?**

Да, опытные пираты пользуются этим методом, чтобы перебрасывать монеты на корабль вместе с собой. И обязательно задорно кричат в полёте.

— **Что будет, если в капкан с моим пиратом наступит враг?**

Враг попадётся, а ваш пират будет побит и окажется на корабле.

— **В командной игре может ли мой напарник выпить мой ром?**

Да, если он действительно напарник и вы разрешите.

— **Когда можно передать бутылку Пятнице или миссионеру?**

В любой момент, пока рядом с ними есть кто-то из ваших пиратов.

- **Я пальнул ядром из пушки и стою на клетке с ней. Ко мне подходит ещё пират, что происходит?**  
Если это ваш пират — оба улетают по направлению ствола. Если чужой пират — ваш оказывается побитым, а враг улетает.
- **Пещеры парные?**  
Нет, сколько есть — всё одна система пещер. Если открыты две, то потеряться уже нельзя. Если открыто три — можно зайти в одну и выйти через любые две других.
- **Я залез в пещеру и хочу вылезти из другого конца. Что мне делать?**  
Сойти с клетки и зайти обратно на клетку, это два хода.
- **Можно спить Пятницу, когда он на корабле?**  
Да, с соседней клетки.
- **Я жахнул ядром по кораблю: что с ним и золотом?**  
Да ничего, всё остаётся на месте.
- **Я увидел с маяка миссионера, Пятницу и ром. Что дальше?**  
Пока кто-то не доберётся до этих клеток, миссионер, Пятница и ром будут предоставлены сами себе.
- **Из пещеры вдруг вылез пират с монетой. Я его побил. Что дальше?**  
Вы встали на клетку пещеры, взяли монету и оказались с ней в другом выходе пещеры (если он не заблокирован).
- **На том выходе из пещеры стоит враг. Можно, я зайду здесь и побью его там?**  
Нет, если выход заблокирован, выйти из пещеры не получится.

**В процессе игры уместными будут следующие слова и выражения:**

- Тысяча чертей!
- Якорь вам в глотку!
- Медуза вам в печень!
- Мачту вам в зад!
- Три тысячи чертей на румбу!
- Греть тебе вечность якорями!
- Всю жизнь будешь палубу драить!
- Гром и молния!
- Что ещё за пресноводных моллюсков притащило, разрази меня гром!
- В пасть морскому дьяволу!
- Фок-грот-брамсель мне в левое ухо!
- Абордажный лом с хреном!
- Червь гальюнный!
- Потный пожиратель рыбьих потрохов, мать твоя каракатица!
- Аарррр!
- Бушприт твою в компас!
- Пиастры!!!
- Две холеры, три чумы!
- Тысяча горбатых моллюсков!
- Недоумок палубный!
- Прощельга подкильная!
- Йо-хо-хо, лево руля...
- Бери всё и не отдавай ничего!  
Хар-харрр...
- Триста акул в глотку!
- Кошку в пятки!

# Содержание

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Историческая справка            |    |
| Пиратство . . . . .             | 1  |
| Образ жизни пирата . . . . .    | 1  |
| Остров сокровищ . . . . .       | 1  |
| Флибустьеры . . . . .           | 2  |
| Конкистадоры . . . . .          | 2  |
| Об игре . . . . .               | 3  |
| Состав игры . . . . .           | 3  |
| Подготовка к игре . . . . .     | 4  |
| Цель игры . . . . .             | 5  |
| Правила поиска сокровищ         |    |
| Как ходить . . . . .            | 5  |
| Как добывать золото . . . . .   | 8  |
| Как бить врагов . . . . .       | 10 |
| Смерть пирату! . . . . .        | 12 |
| Победа . . . . .                | 14 |
| Игра двое на двое . . . . .     | 14 |
| Значение клеток поля . . . . .  | 15 |
| Вопрос-ответ . . . . .          | 25 |
| В качестве дополнения . . . . . | 31 |

## Другие игры серии



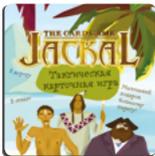
### **Шакал. Подземелье**

Это отдельная игра про то, как пираты ищут клад в длинной пещере, потихоньку её разведывая. Будьте готовы ползать тайными ходами, лазить в грязи, пугать летучих мышей и спорить на найденные монеты!



### **Шакал. Остров сокровищ**

Большая яркая подарочная коробка с первым изданием «Шакала» и сразу дополнением. Каррамба!



### **Карточный Шакал**

Самостоятельная небольшая игра, где вам нужно посещать отдельные острова и добираться до клада быстрее, чем ваш противник. Логика, блеф и простые понятные правила. Возьмите с собой на дачу или в поезд, будет весело.



Автор Д. Кибкало.

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

© ООО «Магеллан», 2015.

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

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя  
запрещено.