“Шак-gaL”

Об игре

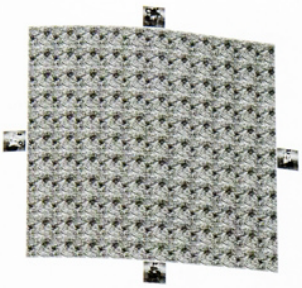
«Шак-gaL» - стратегическая настольная игра с уникальной игровой механикой. Секрет игры в том, что фишки поля кладутся в произвольном порядке, благодаря чему игра каждый раз будет разная! Кубика в игре нет, и результат зависит в большей степени от Ваших логических и стратегических способностей, а не от удачи. Все это делает «Шак-gaL» поистине интересной и захватывающей игрой, в которую хочется играть снова и снова!
Игра рассчитана на двух или четырех игроков. Рекомендуется взрослым и детям от 10 лет. Продолжительность партии примерно 60-120 минут.

Состав игра

Игровое поле – 121 квадратных клеток с разными рисунками на одной стороне и одинаковой рубашкой на другой.
Корабли – 4 квадратные клетки с нарисованными кораблями.
Пираты – по 3 матроса красного, желтого, черного и белого цветов.
Монеты – 32 монет одинакового достоинства.
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 11x11. Посередине каждой из сторон поместите карточки с кораблями, а на них погрузите по 3 матроса одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.



Цель игры

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

Как ходить

Первыми ходят белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке. За один ход производится одно из следующих действий:
1) Корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на одну клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова. Поворачивать за угол он не умеет.
2) Пират сходит с корабля на берег – только на клетку прямо перед кораблем.
3) Пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблем или по диагонали. Для возвращения на корабль также можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конем, воздушным шаром и др.

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

4) По суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевернута рубашкой вверх), открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком. Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все действия, указанные на них.
5) Пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Наткнувшись на вражеский корабль, пират умирает (**см. Смерть пирату!**). 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 кораблем. Пропускать ход нельзя. На одной клетке может находиться несколько пиратов с вашего или дружественного корабля (при игре пара на пару).

Как добывать золото

По проверенным данным на этом Богом забытом острове спрятано 16 кладов разной ценности. Если, перевернув клетку поля, Вы обнаружите сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нем (цифра на карточке). Но не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим, только если нам удалось перетащить его к себе на корабль (при этом монета убирается с игрового поля в вашу копилку).
1) Каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
2) Перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
3) Бить врага, держа в руках золотишко, нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету и вперед, на врага!
4) Если вас, несущего монету, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остается на месте.
5) Плавать с монетой нельзя. Если пират попал в воду с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остается на плаву.

Как бить врагов

Очень просто. Для этого нужно переместиться на клетку, где стоит соперник-пират.
1) При этом соперник 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 свой корабль.
2) Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несли монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.
3) Если враг окопался в крепости, то бить его нельзя (на то она и крепость).
4) Если соперник стоит на клетке-«вертушке» (джунгли, пустыня, болото, горы) ударить его можно, только если вы отстаете на один ход. Например, он на цифре «3», а вы на цифре «2».

«Вертушка» - единственная клетка, на которой одновременно могут находиться матросы враждующих команд.

Смерть пирату!

Пират умирает (выбывает из игры) в следующих щекотливых ситуациях:
1) При соприкосновении с вражеским кораблем (если пират и корабль оказались на одной клетке).
2) Если в море его ударил соперник (оказался с ним на одной клетке).
3) Если он попал в лапы к Людоеду.
4) Если он попал в цикл.
5) Оживить умершего товарища можно, зайдя в крепость к симпатичной аборигенке.

На возрождение одного пирата потребуется один ход Новорожденный пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше трех пиратов каждого цвета на поле существовать не может.

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

Победа

Побеждает в настольной драке тот, кто погрузил больше других золота на корабль. Людские потери не в счет. Возникающие в игре споры решайте на месте, не опускаясь до примитивного мордобоя.

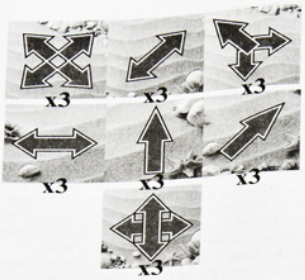
Игра пара на пару (или вдвоем)

При игре пара на пару (или вдвоем) пираты с противоположных кораблей действуют сообща (белые и черные против красных и желтых). Они могут спокойно стоять на одной клетке, пользоваться дружественными кораблями как своими в том числе, чтобы складывать честно украденное золото. Однако, если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль. При этом очередность хода всегда соблюдается! В конце игры подсчитывается общее награбленное ими золото.

Значение клеток поля

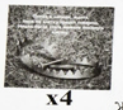
x8 x7 x8

Пустые клетки поля



x3 x3 x3 x3 x3 x3 x3

Без лишних слов и возражений идите в одном из указанных направлений.



x4

Попав в капкан, ждите, пока на клетку придет товарищ, только после этого можете её покинуть.

x3

Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дула пушки - поистине необъяснимо. В расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Золото в воде тонет и выбывает из игры. Попав под вражеский корабль, пират погибает.

x4

Крепость! Пока вы здесь, в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя. Но с золотом сюда нельзя.

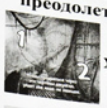
x2

Тут можно “воскресить” убитых товарищей - по одному за ход. Причем рождаются они прямо в крепости. Враги не могут сюда зайти.

x4

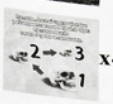
Делайте ход конем (буква Г, как в шахматах).

Клетки-”вертушки”, их можно преодолеть за несколько ходов:



x5

Чтобы продраться через эти чертовы джунгли, уйдет два хода, не меньше.



x4

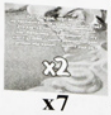
Пустыня...От этой чертовой жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с тремя остановками.

x4

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

x3

Тысяча чертей! Эти горы задержат вас ходов на пять.



x2

x7

Лед? Откуда на тропическом острове ледяной каток? Эта клетка повторяет предыдущий ход. Например, если пришли на эту клетку слева - идите дальше направо; если пришли по стрелке, продолжайте движение в том же направлении.

x4

Этому пирату дьявольски повезло: он нашел непочатый бочонок рому! Счастливчик пропускает один ход.

x5

К змее лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, то есть на предыдущую клетку.

x2

Какая нелепая смерть - стать обедом людоеда! Моряк умирает и ждет, пока товарищи воскресят его (см. Смерть пирату!).

x4

Воздушный шар отнесет вас (вместе с монетой, если она у вас есть) на ваш корабль!

x3

Огонь...На это пламя можно смотреть бесконечно. Мечты..Мысли..Они могут перенести участника со всем его золотом на любую клетку. Но соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом.

x4

Ночь..При свете свечи на острове ничего не видно! Ждите утро! Пропускаете ход, но можете ходить другим пиратом из команды.

x7

x3

x2

x2

x1

Золото!

Перевернув квадрат, положите на него указанное количество монет из банка!

Вот и все правила! Желаем удачи!