Карибские пираты

В 1492 генуэзец Христофор Колумб впервые ступил на землю северо-американского континента, ошибочно принятого им за Вест-Индию. После его возвращения король Испании Фер¯динанд, на деньги которого была подготовлена эта экспедиция, объявил себя правителем открытых земель, и из Нового Света потекли караваны груженных золотом и сокровищами галеонов. Несметные богатства как магнитом притягивали к берегам Аме¯рики искателей приключений и авантюристов со всего мира.

Так начиналась затянувшаяся более чем на столетие эпоха карибских пиратов, время сокровищ, парусов, пороха и абор¯дажных сабель. Та пора пропахшей соленым морским ветром романтики сочетала в себе высокое благородство, отчаянную храбрость с холодным расчетом и жестоким коварством.

Морских разбойников, которые бороздили просторы Кариб¯ского моря, называли флибустьерами (англ. flyboot — легкие ко¯рабли, на которых они совершали свои нападения, или англ. freebooter — свободный мореплаватель). К середине XVI столе¯тия они стали настоящим бичом морей Нового Света. Для борьбы с ними были приняты самые жесткие меры: кораблям было за¯прещено ходить в одиночку, теперь все корабли должны были входить в состав караванов, которые сопровождал усиленный во¯енный конвой. Европейские монархи решились на то, чтобы фактически узаконить пиратство: они выдавали своим капитанам каперские свидетельства — королевские разрешения грабить суда других стран, при этом часть добычи поступала в казну страны. Эта игра посвящена событиям той эпохи. Игрок может примерить мундир бесстрашного испанского военного капи¯тана, ведущего огромный, вооруженный до зубов линкор или поднять над кораблем "Веселого Роджера", становясь отчаян¯ным флибустьером; он может заполнить трюмы золотом, играя за голландского купца, или орудийным огнем и шпагой добыть его в бою во славу Королевы в качестве английского капера. Карибское море ждет!

Состав игры

- 2 корабля
- 2 линейки
- комплект декалей
- 2 специальные подставки
- 30 цветных маркеров
- 2 форта
- 5 карточек островов
- 10 игровых карточек
- набор монет
- 2 шестигранных кубика

Описание элементов игры

Корабли

В игре используется 8 типов кораблей. Любой из них можно собрать из имеющихся элементов. Каждый корабль обладает собственными характеристиками и предназначен для выполнения различных задач во время игры.



Какой тип корабля будет использоваться для игры, игрок может определить сам, со-брав его из определенных элементов.

Линейки



Линейки используются для измерения расстояний в игре. Все измерения в иг-ре производятся в шагах, 1 шаг равен 1 см.

Декали

Декаль (сдвижная картинка) используется в игре для обо-значения нации, за которую играет участник. Можно выбрать одну из следующих наций: англичане, французы, испанцы, голландцы, — или стать пиратом.

Подставки



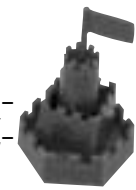
После того как корабль собран, он устанавливается на специальную подставку с отверстиями для маркеров.



Маркеры

В отверстия в подставке корабля могут быть установлены маркеры различного цвета (красный, желтый, зеленый). Они предназначены для обозначения характеристик корабля.

Форты



Для обозначения начальной позиции игрока используется фишка форта, которая также собирается из отдельных элементов.

Карточки островов



В каждом наборе находятся 5 карточек с изображением островов. На лицевой стороне карточки изображен остров с сокровищами, на оборотной стороне — тот же остров, но пустой.



Игровые карточки



В игре используются игровые карточки нескольких типов: карточки команды (капитанов, штурманов и канониров), карточки действий (атака

и защита), карточки оснащения и карточки случайностей.



Монеты

Денежная единица игры — таллер.

Цель игры

Цель игры — потопить все корабли противника или собрать сокровища на определенную сумму.

Существует 3 варианта игры:

• малая игра — используется 1 игровой набор, участвуют 2 игрока;

• расширенная игра — используется 2 и более наборов, участвуют от 2 до 5 игроков;

• морское сражение — используется 2 и более наборов, участвуют от 2 до 4 игроков.

Подготовка к игре

Отделите от литника детали кораблей.

Внимание! Рекомендуем собрать корабли после того, как полностью ознакомитесь с правилами игры.

Отделите от литника детали форта и соберите его, как показано на схеме.

Разберите подставки, отделите от литников маркеры и разберите их по цветам.

Разберите карточки островов и отложите их.

Разберите игровые карточки и сложите их в отдельную стопку.

Разберите монеты по 100 и 500 таллеров и сложите их отдельно.

Малая игра

Игровое поле

В качестве игрового поля можно использовать любую ровную поверхность (например, стол) размером от 60х60 см.

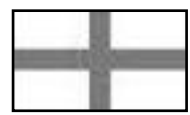
Каждый игрок берет по 1 карточке острова и кладет ее на игровое поле пустой стороной вверх, после чего устанавливает на нее фишку форта. Этот остров является начальной позицией игрока. Начальные позиции игроков должны находиться на расстоянии не ближе 40 см друг от друга.

После этого игроки по очереди берут по 1 карточке острова и выкладывают их на игровое поле так, чтобы изображение сокровищ находилось сверху. Игроки должны выложить все карточки островов.

Все острова должны находиться на расстоянии не ближе 15 см друг от друга.

НАБОР КОРАБЛЕЙ

До того как собрать корабли, игрок должен выбрать нацию, за которую он собирается играть.

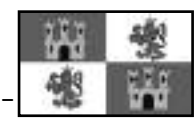


Всего в игре представлено 5 наций:



• англичане (их корабли самые быстроходные);

• французы (строительство больших кораблей для них обходится дешевле);



• испанцы (огневая мощь их кораблей самая большая);



• голландцы (их корабли обладают самой большой грузоподъемностью);



• пираты (пиратские корабли самые маневренные).

После выбора нации игрок должен наклеить на флажок ко¯рабля соответствующую декаль. Два игрока не могут выбрать одну и ту же нацию.

На начало игры каждый игрок располагает суммой в 1 600 таллеров. На эти деньги игрок может купить корабль.

В игре присутствуют 8 типов кораблей, различающихся ха¯рактеристиками и ценой.

Характеристики кораблей

Класс обозначает размеры корабля.

Существует три класса кораблей:

- Третий — малые корабли **III**
- Второй — средние корабли **II**
- Первый — большие корабли **I**

Чем больше корабль, тем сложнее им управлять.



Корпус обозначает живучесть корабля (т.е. сколько повреждений он может выдержать), грузоподъем¯ность и размер трюмов корабля, а также указывает на численность команды.



Скорость показывает парусное вооружение корабля и то, как быстро он может передвигаться.



Огневая мощь отображает вооруженность корабля, количество и калибр его пушек.



Маневренность показывает способность корабля со¯вершать маневры и избегать попаданий вражеских орудий.



Цена показывает, сколько будет стоить постройка это¯го корабля

Корабли

Выбор нации влияет на характеристики некоторых кораблей. Изменение основных характеристик корабля указано напротив флага соответствующей нации. Также некоторые корабли обдают специальными возможностями, указанными в графе «примечание».

Всего в игре присутствуют 8 видов кораблей. Из каких деталей собирается данный корабль, изображено на силуэте корабля. Таблица характеристик кораблей размещена на двух предпоследних страницах правил.

Оставшиеся после постройки кораблей деньги игрок оставляет себе и может использовать их во время игры.

Собранные корабли игроки ставят на карточку своего острова (т.е. на свою начальную позицию). При этом на подставке корабля устанавливаются маркеры, количество и цвет которых указывают на характеристику **«Корпус»** корабля. Зеленый маркер обозначает 3 единицы корпуса; желтый — 2 единицы корпуса; красный — 1 единицу корпуса.

Пример: Шлюп имеет характеристику **«Корпус»** равную 4. Для ее обозначения на подставку устанавливаются 4 красных маркера, или 1 зеленый и 1 красный, или 2 желтых. Линкор обладает характеристикой **«Корпус»** равной 11. На его подставку устанавливаются 3 зеленых маркера и 1 красный.

ХОД ИГРЫ

Игроки должны определить, кто из них ходит первым, для этого они бросают кубик. Тот, у кого выпало большее значение, совершает действия первым. Этот игрок выставляет свой корабль на игровое поле так, чтобы подставка корабля касалась любой стороны карточки его острова. Нос корабля игрок может повернуть в любую сторону.

В игре существуют 2 типа действий:

- на море;
- на суше.

ДЕЙСТВИЯ НА МОРЕ

Корабль игрока, находясь в открытом море, может совер¯шать следующие действия:

- движение и повороты;
- стрельба;
- абордаж;
- причаливание.

Движение и повороты

Корабли передвигаются по игровому полю, используя свою характеристику **«Скорость»**. Число, указанное напротив значка, показывает максимальное количество шагов, которое корабль может пройти за ход. 1 шаг равен 1 см.

Корабль может двигаться как по прямой, так и поворачивать.

Осуществляется движение так:

1. К кораблю прикладывается линейка в направлении, на которое указывает нос корабля;

правильно



не правильно



2. Игрок передвигает корабль на необходимое ему количе¯ство шагов.

Так как корабль для движения использует паруса и ветер, он не может развернуться на месте. Чтобы совершить поворот, корабль должен пройти определенное расстояние по прямой. Расстояние, которое необходимо пройти для поворота, зави¯

сит от класса корабля:

Корабли **III** класса — 2 шага;

Корабли **II** класса — 3 шага;

Корабли **I** класса — 4 шага.

Т.е. чем меньше корабль, тем легче ему повернуть.



Все корабли могут совершить поворот на угол не больше 45°. Для удобства рекомендуем так совершать поворот: взять 2 линейки и сложить их крест-накрест под прямым углом, получившуюся конструкцию приложить к корме корабля так, чтобы корпус корабля делил угол пополам (получится угол ровно 45°). После этого можно совершить необходимый поворот. Максимальный угол поворота получится, когда корпус корабля будет параллелен одной из приложенных к нему линеек. На совершение поворота шаги не тратятся.



Если кораблю хватает характеристики **«Скорость»**, он может поворачивать несколько раз за один ход.

Пример: Шлюп прошел по прямой 5 шагов. Чтобы обойти остров, находящийся перед кораблем, игрок решает повернуть. Так как корабль **III** класса и при этом прошел больше 2 шагов, он может совершить поворот. После этого корабль проходит еще 2 шага и совершает еще один поворот. Далее он проходит еще 3 шага и совершает последний поворот. Таким образом, корабль обогнул остров и остался на прежнем курсе.



Важно! Игрок не обязан передвигать корабль на максимальное количество шагов.

Если во время своего движения корабль носом пересек край игрового поля, он временно выбывает из игры. При этом он прекращает свое движение и остается на месте, даже если

он не прошел максимально возможного расстояния. Этот ко¯рабль не может совершать какие-либо действия в течение все¯го следующего хода и по нему нельзя стрелять (см. ниже). Че¯рез ход корабль возвращается в игру на том же месте, где он вышел за край игрового поля, но игрок может развернуть ко¯рабль носом в любую сторону.

Важно! После возвращения корабля в игру он не может быть развернут носом к краю карту, за который он выплывал. Корабли не могут двигаться кормой вперед.

Корабли не могут «проплывать» сквозь другие корабли и карточки островов. Корабли во время движения не должны касаться карточки острова краем своей подставки.

При необходимости корабль может вообще не двигаться.

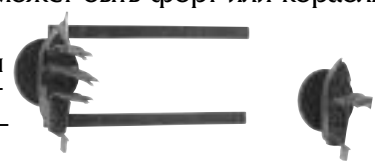
Стрельба

Корабли стреляют по противнику, используя свою характе¯ристику **«Огневая мощь»**. Число, указанное напротив значка, показывает, сколько выстрелов корабль может произвести за ход.

Стрельба бортовыми пушками корабля осуществляется сле¯дующим образом:

1. Игрок объявляет цель (это может быть форт или корабль противника).

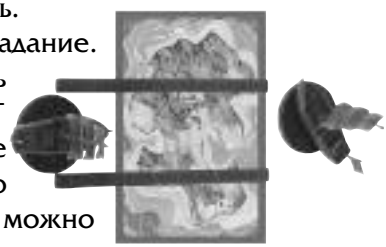
2. Игрок проверяет, находится ли противник в зоне обстрела пу¯шек корабля. Для этого игрок при¯кладывает к кораблю две линейки так, как показано на рисунке. Если цель хотя бы частично находится в зоне обстрела, то по ней можно вести огонь.





3. После этого игрокам необ¯ходимо измерить дистанцию между

стреляющим кораблем и целью. Это расстояние отмеряется линейкой от края подставки стреляющего корабля до края цели (подставки корабля противника или края острова, на котором расположен форт). Если цель находится не далее 20 шагов, то по ней можно вести огонь.



4. Проводится тест на попадание. Для этого игрок должен бросить кубик. Количество бросков кубика равно характеристике **«Огневая мощь»** стреляющего корабля. Для ускорения игры можно бросать сразу несколько кубиков.

Нельзя производить стрельбу по цели, более чем наполовину закрытой каким-либо препятствием (остров или другой корабль).

Точность стрельбы зависит от дистанции между стреляющим кораблем и целью.

Различают две дистанции стрельбы:

• Ближняя — 1-10 шагов;

• Дальняя — 10 — 20 шагов.

В зависимости от того, на какой дистанции находится цель, значение теста на попадание меняется:

• для попадания по цели, находящейся на ближней дистанции, на кубике должны выпасть «5» или «6»;

• для попадания по цели, находящейся на дальней дистанции, на кубике должно выпасть «6».

Пример: Бриг первого игрока стреляет по галеону второго игрока. Приложив линейки к носу и корме своего корабля, первый игрок увидел, что часть корпуса галеона находится в зоне обстрела. Измерив дистанцию до галеона, которая составила 14 шагов, первый игрок провел тест на попадание. **«Огневая мощь»** брига равна 4, поэтому игрок бросает кубик 4 раза (или 4 кубика одновременно). Выпали 3, 6, 2 и 5. Так как

галеон находился на дальней дистанции, бриг попал всего 1 раз. Но если бы расстояние было меньше 10 шагов (т.е. галеон находился бы на ближней дистанции), то удачными считались бы 2 выстрела брига.

Важно! Корабль может стрелять только один раз за ход и только по одной цели.

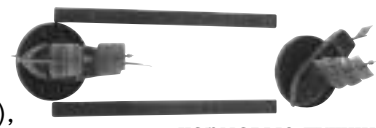
Исключение составляют некоторые корабли, оборудованные носовыми или кормовыми пушками. Выстрел из этих пушек производится дополнительно к основной стрельбе. Стрельба кормовой и носовой пушками производится по тем же правилам, что и стрельба бортовыми.



носовые пушки

Однако для определения зоны обстрела линейки прикладываются не перпендикулярно к корпусу корабля, а параллельно ему.

Если носовых или кормовых пушек несколько (например, 2 кормовые пушки у каравеллы), то каждая из них стреляет только один раз за ход.



кормовые пушки

Корабль, по которому ведется стрельба, может избежать попадания. Для этого используется его характеристика **«Маневренность»**. Игрок, по кораблю которого было одно или более попаданий, бросает кубик. Количество бросков кубика равно характеристике **«Маневренность»** корабля. Каждая выпавшая «6» позволяет избежать 1 попадания (выстрел противника считается промахом).

Пример: линкор первого игрока стреляет по бригу второго игрока с ближней дистанции. При этом линкор попадает 5 раз. **«Маневренность»** брига равна 4, поэтому игрок бросает 4 кубика. Выпало 6, 1, 3 и 6. Благодаря маневру, бриг избежал двух попаданий. Три оставшихся выстрела противника оказались удачными.

Выстрелы, которые не удалось избежать, наносят повреждения корпусу корабля. Каждый такой выстрел приводит к потере 1 единицы **«Корпуса»**. Это отмечается заменой или снятием маркеров с подставки (зеленый заменяется оранжевым, оранжевый — красным, а красный снимается).

Как только с подставки корабля будет снят последний красный маркер (т.е. текущая характеристика **«Корпус»** станет равна 0), корабль считается потопленным и убирается из игры.

Любой корабль может совмещать движение и стрельбу. Т.е. он может пройти часть своего движения, совершая при этом повороты, выстрелить, а потом закончить движение.

Пример: корвет первого игрока проходит 4 шага, поворачивается так, чтобы каравелла противника оказалась в зоне его обстрела, проходит 2 шага и стреляет. После этого он проходит еще 2 шага (т.е. общее количество шагов, пройденных по прямой, равно 4) и совершает еще один поворот. Затем он двигается еще на 4 шага и заканчивает свое движение.

Абордаж

Вместо того чтобы уничтожать корабль противника, игрок может попытаться захватить его груз. Для этого надо объявить нападение на корабль и провести абордаж.

Для того чтобы провести абордаж, корабль игрока, объявившего нападение, должен в течение своего движения подойти на расстояние 1 шага или меньше к кораблю, на который было объявлено нападение.

Нападение на корабль осуществляется следующим образом:

1. Игрок объявляет нападение. Для этого он указывает свой корабль и корабль противника — цель его нападения.

2. Объявивший нападение игрок передвигает свой корабль к кораблю противника согласно основным правилам движения. При этом если корабль прошел максимальное расстояние и не смог подойти на расстояние 1 шага или менее к цели, это считается обычным движением (абордаж не начинается).

3. Если корабли сблизились на нужное расстояние, начинается рукопашный бой на палубе атакованного корабля. Для проведения боя используется характеристика **«Абордаж»**. Характеристика **«Абордаж»** каждого корабля равна текущей характеристике **«Корпус»** корабля и может изменяться в течение игры.

Пример: На начало игры характеристика **«Корпус»** линкора равна 11 (это означает, что **«Абордаж»** также равен 11). В течение игры линкор был обстрелян и получил 3 единицы повреждений. Значит текущая характеристика **«Корпус»** равна 8 (11-3=8). Если этот линкор вступит в бой, его **«Абордаж»** будет равен 8.

Бой на палубе происходит следующим образом:

1. Объявивший нападение игрок бросает кубик. Количество бросков кубика равно характеристике **«Абордаж»** его корабля. Каждая выпавшая «6» приводит к потере 1 единицы характеристики **«Абордаж»** корабля противника (**«Корпус»** корабля при этом не изменяется).

2. После этого кубики бросает игрок, на чей корабль было объявлено нападение. При этом характеристика **«Абордаж»** его корабля (а значит, и количество кубиков, которое он должен бросить) может сократиться, если до этого напавшему игроку выпадали «6». Каждая выпавшая «6» при бросках второго игрока приводит к потере 1 единицы характеристики **«Абордаж»** корабля напавшего игрока.

3. Потом опять бросает кубики напавший игрок (характеристика **«Абордаж»** его корабля также может уменьшиться).

4. Второй раз бросает кубики второй игрок.

5. Третий раз бросает кубики напавший игрок.

6. Третий раз бросает кубики атакованный игрок.

Если в течение боя характеристика **«Абордаж»** одного из кораблей стала равна 0, то, как только это произошло, этот корабль считается захваченным. Если на проигравший корабль

были использованы игровые карточки (см. ниже) **«Команда»** или **«Оснащение»**, то они убираются из игры. Их забирает игрок, выигравший абордаж и кладет рядом со своим начальным островом. Если на корабле есть груз сокровищ, то они перехо- дят на корабль победившего игрока, при этом грузоподъемность победившего корабля не может быть превышена (см. ниже).

Если трюмы победившего корабля уже полностью запол- нены, то оставшиеся сокровища убираются из игры. Сразу после этого оба корабля разворачиваются в любую нужную игрокам сторону. Проигравший корабль может совершить движение на полную дистанцию (даже если он уже двигался в этот ход), но при этом не может стрелять и совершать нападение. Если в этот ход проигравший корабль не двигал- ся, то, как только настанет его очередь совершать действия, он может двигаться и стрелять согласно основным правилам.

Если после трех бросков кубика ни один игрок не смог за- хватить корабль противника, ход переходит ко второму игро- ку и бой ведет уже он. Оба игрока опять бросают кубики по три раза (при этом атакованный игрок бросает кубики пер- вым). Если и в этом случае ни один корабль не будет захвачен, абордаж продолжится на следующий ход.

Пример: Барк (**«Корпус»**, а значит и **«Абордаж»**, равны 5) объявляет нападение на каравеллу (**«Корпус»** равен 8), которая уже повреждена на 4 единицы (т.е. ее **«Абордаж»** равен не 8, а 4). После сближения начинается бой. Иг- рок-хозяин барка 5 раз бросает кубик, при этом у него не выпало ни одной «6». Потом четыре раза бросает кубик иг- рок-хозяин каравеллы, и у него выпадает одна «6». **«Абор- даж»** первого игрока сократился на единицу, поэтому он бросает кубик четыре раза, при этом у него дважды выпада- ет «6». Второй игрок бросает кубик только два раза — «6» не выпало ни разу. Снова бросает кубик первый игрок, и у не- го выпадает еще одна «6». Единственный бросок игрока-хо- зяина каравеллы не приносит ему удачи — выпала «1». Бой на этот ход закончен, но так как ни один игрок не смог пол-

ностью победить своего противника, ход переходит ко второму игроку. Он бросает четыре кубика, выпала «6». **«Абордаж»** каравеллы стал равен 0. Команда каравеллы побеждена, и корабль захвачена.

Корабли не могут выйти из боя. Единственный способ прекратить абордаж — победить противника.

Вступая в бой, корабли сталкиваются, ломают снасти и такелаж, и при этом ведут друг по другу огонь почти в упор. Оба корабля, вступившие в абордаж, в независимости от результата боя, получают повреждения: победивший корабль теряет 1 единицу характеристики **«Корпус»**, а захваченный во время абордажа корабль — 2 единицы.

Если при этом один из кораблей (или даже оба) теряет последнюю единицу **«Корпуса»**, то после окончания абордажа он считается уничтоженным и убирается из игры.

Объявление нападения можно совмещать с простым передвижением и стрельбой.

Пример: Шлюп проходит 2 шага, стреляет по бригу, повреждая его на 1, после чего поворачивает, проходит еще 2 шага, поворачивает еще раз и объявляет абордаж на этот бриг, после чего продвигается еще на 8 шагов, пока не вступит с ним в бой.

После проведения абордажа вступавшие в бой корабли не могут совершать действий до конца хода.

Причаливание

Во время игры корабли могут причаливать к островам. Для этого корабль во время своего движения должен пересечь носом край карточки острова. После этого корабль прекращает свое движение и не может совершать действия до следующего хода.

На следующий ход корабль ставится на карточку острова. Начиная с этого момента, по кораблю нельзя стрелять и на него нельзя объявлять нападения до тех пор, пока он не отплывет с острова.

Этот корабль не может осуществлять действия на море до тех пор, пока не отплывет от острова.

Находясь на карточке острова, корабль может или бездействовать, или совершать действия на суше. К одному острову может причалить любое количество кораблей.

Важно! Причаливать к начальному острову противника нельзя.

ДЕЙСТВИЯ НА СУШЕ

Команда корабля, который причалил к острову, может совершать следующие действия:

1. Разведка острова;
2. Погрузка сокровищ;
3. Пополнение казны;
4. Ремонт корабля;
5. Отплытие от острова.

Каждое действие, кроме отплытия, занимает весь ход, т.е. за один ход можно совершить только одно действие.

На острове корабль может находиться любое количество ходов — это определяет игрок-хозяин причалившего корабля.

Разведка острова



Основная цель игры — накопление золота. Но прежде всего сокровища следует обнаружить. Для этого надо провести разведку на острове.

Разведку можно проводить только на острове с сокровищами. На пустом острове проводить разведку нельзя.

Разведка производится следующим образом:

1. Игрок указывает свой причаливший к острову корабль и объявляет, что он проводит разведку.

2. Потом игрок бросает кубик. Если на нем выпало «2-6», то на этом острове обнаружены сокровища. На карточку острова кладется количество монет по 100 таллеров, равное зна-

чению, выпавшему на кубике. Если выпало «1», то на острове не обнаружено сокровищ. Карточка острова переворачивается пустой стороной вверх, на этом острове больше нельзя проводить разведку. Если на нем до этого уже были найдены сокровища (т.е. на карточке этого острова лежат монеты), они не пропадают и продолжают находиться на этом острове.

На одном острове можно проводить разведку несколько раз, при этом вновь найденные сокровища добавляются к тем, которые уже были на острове.

Корабль может изначально обладать свойством **«Разведчик»** (это указано в его характеристиках), либо корабль может приобрести это свойство, использовав некоторые игровые карточки (см. ниже). Если разведку острова проводил корабль с этим свойством и игрока не устраивает полученный результат, то он один раз за ход может повторно бросить кубик для определения результатов разведки. Игрок обязан принять результат второго броска.

Если карточка, дающая свойство **«Разведчик»**, была использована для шлюпа, он может два раза за ход провести разведку.

Погрузка

После того как сокровища найдены, их можно погрузить на корабль. Для определения того, сколько сокровищ может поднять на борт корабль, используется характеристика **«Грузоподъемность»**. **«Грузоподъемность»** корабля равна его базовой характеристике **«Корпус»** и не изменяется в течение игры, даже если этот корабль был поврежден.

Пример: **«Корпус»** галеона, а значит и его **«Грузоподъемность»**, равна 7. Он может погрузить на борт 700 таллеров. **«Корпус»** фрегата, и соответственно его **«Грузоподъемность»**, равна 9. В его трюмах может поместиться сокровищ на 900 таллеров.

Погрузка происходит следующим образом: игрок берет с

острова любое количество лежащих на нем монет, не превышающее **«Грузоподъемность»** корабля, и кладет их рядом с кораблем. Они считаются погруженными на корабль.

Если сокровищ больше, чем может увести корабль, то лишние монеты остаются лежать на карточке острова, и их может забрать любой другой корабль, причаливший к этому острову.

Пополнение казны

Если корабль, нагруженный сокровищами, причаливает к острову, являющемуся начальной позицией игрока-хозяина этого корабля, он может пополнить казну.

В ход, когда корабль причалил, с него выгружаются все монеты, которые поступают в казну игрока. Это приближает игрока к достижению основной цели игры. Также эти деньги могут быть использованы в течение игры, например для ремонта корабля или покупки игровых карточек (см. ниже).

Важно! Корабль, груз которого пополнил казну, пропускает следующий ход, согласно основным правилам причаливания.

Ремонт корабля

На начальном острове игрока можно ремонтировать поврежденные корабли. Для этого поврежденный корабль должен причалить к начальному острову. На следующий ход этот корабль может восстановить 1 единицу характеристики **«Корпус»** за 100 таллеров или 2 единицы **«Корпуса»** за 200 таллеров. Это отмечается заменой маркеров на подставке корабля (красные — на оранжевые, оранжевые — на зеленые).

Важно! Нельзя превысить начальную характеристику **«Корпус»** корабля при помощи ремонта. Т.е. у барка с базо-

вой характеристикой **«Корпус»** равной 5 она не может быть повышена до 6 и более.

Отплытие от острова

Корабль может отплыть от острова, только простояв на острове 1 ход. В этот ход он может совершать действия на суше или вообще не совершать никаких действий.

Игрок должен объявить, что его корабль отплывает от острова. После этого он снимает свой корабль с карточки острова и выставляет его на игровое поле так, чтобы он пересекал кормой край карточки острова. Корабль выставляется носом в нужную игроку- хозяину этого корабля сторону.

Отплыть можно только от той стороны карточки острова, к которой корабль причалил.

После отплытия от острова корабль может действовать согласно правилам действий на море.

ФОРТ

На карточке острова, являющегося начальной позицией игрока, расположен форт, который обеспечивает защиту кораблям игрока на некотором расстоянии от себя.

Характеристики форта:



4



8

ПРОЧНОСТЬ: 6

Стрельба форта

Форт обладает «Огневой мощью» равной 8. Он один раз за ход может вести огонь по кораблям противника согласно

но основным правилам стрельбы. Зоной обстрела форта является все пространство на расстоянии 20 шагов от кар¯точки начального острова. Это означает, что форт может вести огонь по любому кораблю, попавшему в радиус его стрельбы. Форт может стрелять только по одному кораблю за ход.

Стрельба по форту

Стрельба кораблями по форту ведется согласно основным правилам.

Форт обладает характеристикой **«Корпус»** равной 4. За каждую единицу повреждения с форта снимается один уро¯вень. Как только с карточки снят последний уровень форта, он считается разрушенным.

Форт может защищаться от стрельбы, используя характери¯стику **«Прочность»**. **«Прочность»** форта равна 6. Бросок на защиту форта аналогичен использующемуся при попытке ко¯рабля избежать попаданий (с использованием характеристики **«Маневренность»**). Игрок 6 раз бросает кубик. Каждая вы¯павшая «6» позволяет избежать 1 попадания (выстрел против¯ника считается промахом).

Ремонт форта

Если форт был поврежден, его можно ремонтировать. Для того чтобы восстановить 1 уровень форта (т.е. одну единицу **«Корпуса»**) в конце своего хода игрок должен заплатить 200 таллеров. Ремонтировать более 2 единиц повреждений за один ход нельзя.

Если форт был разрушен, то восстановление первого уров¯ня стоит 300 таллеров. Второй и все следующие уровни стоят по 200 таллеров.

ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ

Для того чтобы сделать игру еще интереснее, внести элемент случайности, в каждом наборе находятся 10 случайно выбранных

игровых карточек разных типов и видов. Всего в игре 5 типов карточек (**«Защита»**, **«Атака»**, **«Оснащение»**, **«Случайность»** и **«Команда»**). Карточки различаются по эффекту и редкости (более редкие карты имеют более мощный эффект).

Набор карточек

Перед началом игры каждый игрок сам формирует себе колоду игровых карточек. В колоде может быть любое количество игровых карточек, но не менее 5. Игрок не обязан показывать свои карточки противнику.

Игрок может вообще не формировать колоду игровых карточек

В начале игры каждый игрок должен перемешать свои карточки и сложить их около своего начального острова. В течение игры в начале каждого своего хода игрок имеет право заплатить100 таллеров, после чего он может взять себе 1 верхнюю игровую карточку. Игрок не должен показывать эту карточку другим игрокам.

Игрок может иметь на руках любое количество карточек.

Использование игровых карточек

Для того чтобы использовать карточку, надо объявить об этом, после чего выложить карточку на игровое поле. Использовать карточки, на которых указана цена, можно только после того, как игрок дополнительно заплатит указанную сумму.

Каждый тип карточек используется по-своему:

1. «Атака». Карточки **«Атака»** позволяют при неудачном выстреле во время обстрела противника бросить кубик еще раз. Сколько раз можно повторно бросить кубик, указано на карточке. Карточка используется после всех бросков на стрельбу перед бросками на защиту атакованного игрока. После использования карточка убирается из игры.

2. «Защита». Карточки **«Защита»** позволяют при неудачном

броске при попытке избежать попадания бросить кубик еще раз. Сколько раз можно повторно бросить кубик, указано на карточке. Карточка используется после основных бросков на защиту корабля. После использования карточка убирается из игры.

3. «Оснащение». Карточки **«Оснащение»** увеличивают некоторые характеристики корабля. Какую именно характеристику повышает карточка, указано на ней. Карточка может быть использована в начале хода только на корабль, причаливший к начальному острову. Для того чтобы использовать карточку **«Оснащение»** игрок должен объявить об этом, потом указать свой корабль, на который он собирается использовать карточку. После этого карточка **«Оснащение»** кладется на игровое поле рядом с этим кораблем и действует до конца игры. Для одного корабля можно использовать несколько различных карточек **«Оснащение»**, но они должны влиять на разные характеристики корабля, т.е. две карточки не могут изменять одну и ту же характеристику. Карточки **«Оснащение»** могут быть использованы в первый ход игры, до того как корабли еще не отплыли от начального острова.

4. «Команда». Карточки **«Команда»** используются так же, как и карточки **«Оснащение»**. Они повышают некоторые характеристики корабля или придают ему особые свойства. Существует 3 типа карточек **«Команда»**: «Канонир» (2 вида, повышают **«Огневую мощь»**), «Штурман» (2 вида, повышают **«Маневренность»**) и «Капитан» (9 видов, дают специальные свойства). Для одного корабля не могут быть использованы две карточки **«Команда»** одного типа. Однако при наличии двух карточек одного типа игрок может выбрать лучшую карточку и заменить ту, которая уже была использована. Замененная карточка убирается из игры.

5. «Случайность». Карточки **«Случайность»** показывают неожиданные события, которые могут произойти. Используются карточки **«Случайность»** в соответствии с описанием, которое помещено на ней. После использования карточка убирается из игры.

Важно! Если корабль проиграл абордаж, то все использо-

ванные на него карточки **«Оснащение»** и **«Команда»** убираются из игры. Они считаются захваченными победившим в абордаже игроком. Он забирает их себе и кладет около своего начального острова. Игрок не может использовать захваченные карточки.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в трех случаях:

1. Как только потоплен корабль одного из игроков;

2. Как только один из игроков накопил 3 500 таллеров;

3. Как только все острова стали пустыми. После того как последний остров станет пустым, корабли игроков должны плыть на свой начальный остров. Игра заканчивается, когда корабль одного из игроков достигнет своего начального острова (если на нем есть сокровища, то они автоматически выгружаются и пополняют казну).

Условия победы

1) Победившим считается игрок, первым набравший 3500 таллеров во время игры или потопивший корабль противника.

2) Игрок, который на момент окончания игры собрал больше сокровищ.

Расширенная игра

Для игры в расширенный вариант «Карибских пиратов» понадобятся два или более наборов. В целом правила расширенной игры совпадают с правилами малого варианта игры, но имеют ряд дополнений. Число игроков: 2 — 5.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

В расширенном варианте игры увеличивается количество островов:

• Если в игре принимают участие 3-6 кораблей - 7 остро¯вов (без учета начального острова каждого игрока);

• Если в игре принимают участие 7-10 кораблей - 9 остро¯вов (без учета начального острова каждого игрока);

• Если в игре принимают участие более 10 кораблей - от 9 островов (точное количество определяют сами игроки по до¯говоренности).

За каждые 2 дополнительных корабля, участвующих в иг¯ре, размеры игрового поля увеличиваются на 5 см с каждой стороны. Размеры игрового поля могут определить и сами игроки.

Важно! У всех игроков должно быть одинаковое количе¯ство кораблей.

НАБОР КОРАБЛЕЙ

Начальная сумма:

• 2 корабля у каждого игрока — 2 500 таллеров;

• 3 корабля у каждого игрока — 3 500 таллеров;

• 4 корабля у каждого игрока и более — от 4 500 таллеров (точную сумму определяют сами игроки по договорен¯ности).

ОЧЕРЕДНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Если игроков больше двух, то в начале игры следует опре¯делить очередность хода. Для этого бросается кубик, игрок, выбросивший большее значение, совершает действия первым. Остальные игроки ходят по очереди по часовой стрелке, счи¯тая от первого игрока.

Сначала действия всеми своими кораблями совершает пер¯вый игрок, потом второй игрок и т.д.

Все действия на море и суше осуществляются в соответст¯вии с основными правилами.

Ход заканчивается, когда все игроки совершать действия всеми кораблями.

СТРЕЛЬБА

Стрельба по кораблям и форту противника ведется согласно основным правилам.

АБОРДАЖ

Абордаж ведется согласно основным правилам, но при этом есть некоторые дополнения:

- в абордаже не может участвовать более двух кораблей;
- на корабли, занятые абордажем, нельзя объявлять нападение;
- по кораблям, занятым абордажем, нельзя стрелять.

СТРОИТЕЛЬСТВО ФОРТА

В расширенной игре можно строить форты. Для этого корабль игрока должен причалить к пустому острову, на котором он хочет построить форт. После этого должен игрок объявить о строительстве и заплатить 500 таллеров.

Строительство считается действием на суше, т.е. корабль игрока не может совершать действий на суше до конца хода. После оплаты строительства на остров устанавливается форт первого уровня, который можно ремонтировать согласно основным правилам.

Остров, на котором построен форт, может быть использован как начальный остров игрока. На нем можно разгружать сокровища, ремонтировать корабль и т.п.

Форт нельзя строить на острове, на котором еще можно разведывать сокровища, на пустом острове, на котором еще есть разведанные сокровища, а также на начальном острове других игроков.

ПИРАТСТВО

В расширенной игре можно зарабатывать деньги не только добычей сокровищ, но и лихим пиратским ремеслом.

За каждый потопленный корабль противника игрок получает 600 таллеров.

За разрушение форта противника игрок получает 500 таллеров (если противник восстановил свой форт, а игрок его повторно разрушил, то он еще раз получает 500 таллеров)

За каждый выигранный абордаж игрок получает:

- За корабль III класса — 100 таллеров;
- За корабль II класса — 300 таллеров;
- За корабль I класса — 500 таллеров.

Важно! Если после абордажа корабль противника лишился последний единицы корпуса и утонул, то игрок дополнительно получает деньги за уничтожение корабля (600 таллеров). Но если после абордажа утонули оба корабля, то денег не получает никто.

За каждую захваченную карточку противника игрок получает 100 таллеров.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в трех случаях:

1. Как только в казне одного из игроков накоплена определенная сумма (см. Условия победы).

2. Как только все острова стали пустыми. После того как последний остров окажется пустым, корабли игроков должны плыть на свой начальный остров. Игра заканчивается, когда все корабли одного из игроков достигнут своего начального острова (если на них есть сокровища, то они автоматически выгружаются и пополняют казну).

3. Как только потоплены все корабли одного из игроков.

Условия победы

1) Победившим считается игрок, первым набравший:

• 2 корабля у каждого игрока - 5 000 таллеров;

• 3 корабля у каждого игрока- 6 500 таллеров;

• 4 корабля у каждого игрока и более - от 7 500 таллеров (точную сумму определяют сами игроки по договоренности)

2) Игрок, у которого на момент окончания игры больше денег в казне.

Морское сражение

Особый вариант игры, в котором игрок не занимается поиском и сбором сокровищ, и целиком посвящает себя сражениям на море.

Игра происходит на игровом поле размером 50х50 см. На нем согласно основным правилам размещаются 5 острова пустой стороной вверх (у игроков нет начальных островов).

Начальная сумма игроков: 5 000 таллеров.

Игроки набирают себе любое количество кораблей, которые могут купить на эти деньги, также они могут купить до 10 любых игровых карточек из своей колоды по собственному выбору(покупка каждой карточки стоит 100 таллеров). Карточки **«Пустой остров»** в игре не участвуют. Карточки **«Оснащение»** и **«Команда»** могут быть использованы на любой корабль до начала игры.

Игрок не может оставить себе оставшиеся после постройки кораблей деньги. Эти деньги возвращаются в «банк» игры.

Набранный флот игроки выставляют с разных сторон игрового поля. Все корабли одного игрока должны находиться на расстоянии не более 10 шагов от выбранного им края поля.

Дальше игроки действуют согласно основным правилам. При этом они не могут проводить разведку островов и собирать сокровища, так что казна может быть пополнена только за счет пиратства.

Победившим считается игрок, полностью потопивший флот всех противников или первый набравший 4000 таллеров.



Шлюп

Класс	III	Примечание	Разведчик
	4		—
	12		—
	2		+1
	5		+1
	600		+1



Барк

Класс	III	Примечание	1 носовая пушка
	5		—
	10		—
	2		+1
	4		+1
	800		+1



Бриг

Класс	II	Примечание	—
	6		—
	10		—
	4		+1
	4		+1
	1000		+1



Каравелла

Класс	II	Примечание	2 кормовые пушки
	8		+1
	7		—
	3		+1
	2		+1
	1000		+1



Галеон

Класс	**II**	**Примечание**	—
	7		+1
	6		—
	5		+1
	2		—
	1000		+1



Корвет

Класс	**I**	**Примечание**	1 кормовая пушка
	8		—
	10		дешевле на 100 талеров
	5		—
	3		—
	1300		+1



Фрегат

Класс	**I**	**Примечание**	1 носовая пушка
	9		+1
	7		дешевле на 100 талеров
	7		—
	2		—
	1400		не могут купить



Линкор

Класс	**I**	**Примечание**	—
	11		+1
	5		дешевле на 100 талеров
	8		—
	1		—
	1600		не могут купить