

ДИЗАЙН ИГРЫ "ПИРАТЫ ПРОТИВ ДИНОЗАВРОВ"

РИЧАРД ЛОНИУС

ХУДОЖНИК И РЕДАКТОР ПРАВИЛ

ДЖОШ КЭППЕЛ

РАЗРАБОТКА

РИЧАРД ЛОНИУС, ДЖИМ ДИТЦ,

ДЖОШ КЭППЕЛ

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИДЕЯ

ЭРИК ДИТЦ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
WINTERHEARTS



ИЗДАТЕЛЬ
JOLLY ROGER GAMES
www.jollyrogergames.com



Особая благодарность тестерам: Дэвиду Пайарту, Чарли Ньюману, Эрику Дитцу, Джейсону Максвеллу, Лайману Херду, Саре Уилсон, Брайану Уилсону, Патрику Уилсону, Марку Зогби, Аарону Уолтерману, Джесс Уолтерман и Стиву Эйври. Джош также благодарит: Ноама Гутстада и Джексона Мактингера за великолепные эскизы персонажей «Одноглазый Баббо» и «Молчаливый Эрик Скаррман», Филипа Уиллтрена – за редактуру, Game Artisans of Canada (и особенно Сен-Фон Лима) за советы и поддержку, Джима Дитца за героическое терпение и стойкость, и Ричарда Лониуса за то, что предоставил столь прекрасное полотно для творчества.

Пираты против Динозавров - первая игра Jolly Roger Games, выпущенная на добровольные пожертвования с помощью платформы Kickstarter. Вы держите эту игру в руках благодаря множеству поддерживавших нас людей, которым мы адресуем нашу благодарность:

МАТРОСЫ

Эл Ледак, Кристофер Чанг, Давиде Брамбилла, Жоан Менезеш, Джозеф Комито, Леви Моте, Майю Силтаниеми, Майкл Рэтч, Game Salute и Wandering Monster Studios.

СЛАВНАЯ БАНДА МОРСКИХ ВОЛКОВ

Аарон Коэн, Аарон Сеймур, Эйс Эллетт, Адам Грэм, Адам Лютер, Ален Гентрик, Александр Бухберг, Александр Джури, Александра Логан, Алистер Паркер, Андреа Бургизано, Андреа Магьера, Андреас Хохманн, Эндрю Батлер, Эндрю Грайф, Эндрю Харрисон, Эндрю Ангрихт, Энтони Корниш, Артур Чанг, Аттикус Гиффорд, Бен Смит, Бен Стивенс, Бертран Гийо, Бет Роусон, Блэр Хасенфлаг, Блэр Келли, Букье Кооп, Брэд Миллер, Брэндон Брилавски, Brent Ллойд, Брайан ДиМарко, Брайан Э. Келли, Брайан Ленц, Брайан Макдональд, Брайан Реддинг, Брайан Вернер, Кэл Дэвидсон, Каспар ван Слидрегт, Чарльз Боянг, Чарльз Ковач, Чарльз М. Сазерленд, Шарль-Луи де Мэр, Крис Адамчик, Крис Кайзер, Крис Найт, Кристофер Аа, Кристофер Айви, Кристофер Митчелл, Кристофер Романс, Коди Тео, Конор Хики, Кори Джеммотт, Кори Холгрэн, Крейг Хекл, Дэмен Паркер, Дэммон Мини, Дэн Кассар, Дэн Галлахер, Дэн Айвз, Дана Кэппел, Дэниел Кэтон, Дэниэл Гаан, Дэниэл Палмер, Даниэль Рокки, Дэниэл Уильямс, Дэниэл Арделл (через Smiley Guy Studios), Дэвид Бланк, Дэвид Уайт, Дон Маккормак, Дин Гленкросс, Дэвид Коллинз, Дэвид Гровер, Дэвид Хоффман, Дэвид Розенберг, Дэвид Слоноски, Дэвид Смит, Дэвид Уайт, Дон Маккормак, Дин Гленкросс, Деван Файндер, Док Хоган, Доналд Тэнси, Донован Майерс, Дуглас Басс, Дуглас Фейн, доктор Эмбер Л. Томпсон, Эрл Дьюк, Эд Хьюз, Эд Ковальчевски, Эдвард Оллард, Эдвард Лиминг, Эйрик Утус, Элиас Тилиако, Элон Гаспер, Эрик Берглунд, Эрик Кинг, Эван Пьетранджело, Федерико Абелла, Фрэнк Джером, Фрэнк Лейкок, Фрэнк Грант, Фабриэль Васкес, Гайе Жюльен, Гарретт Хердтер, Джерри Пакетт, Гилберт Камама, Жизель Стейси, Грант МакДэниэл, Грег Лесяк, Грег Савчин, Грегори Франк, Грегори Гурски, Гильельмина Ангрисани, Гюнтер Вермелен, Хоган Бримакомб, Иэн МакФарлин, Джейкоб Лиман, Джеймс Джейкобс, Джеймс Натли, Джеймс Виклайн, Япке Росинк, Джаред Бонд, Джейсон Браун, Джейсон Фордхэм, Джейсон Предер, Джейсон Риммер, Джейсон Силзер, Джейк Барглетт, Джефф Криш, Йере Вильянен, Джереми Бакмастер, Джереми Чарльзуорт (через Синди и Кертиса Томпсон), Жереми Коммандер, Джереми МакКоли, Джереми Бартелеми, Джерри Л. Мейер мл., Джесси Хэмптон, Джесси Миллер, Джо Бауэрс, Джо Ауркл, Джо Рейдмахер, Джон Босуэлл, Джон Ф. Пачин, Джон Маркетт, Джон Морроу, Джон Паладьи, Джон Толкотт, Джон Грайс, Йонас Ватцата, Джонатан Брутон, Джонатан Джордан, Джонатан Йейд, Джозеф Лоннер, Йозеф Закжевски, Джошуа, Гидеон и Патрик Харрелл, Джошуа Дэниш, Джадд М. Дженсен, Юхо Рутила, Джастин Дэвис, Джастин Л. Браун, Кэти Питерс, Казуя Мураками, Кит Буатти, Кит Колено, Кен Махер, Кенни Кейтер, Кевин Даффи, Кевин Лим, Кевин Миллер, Кевин Рески, Кевин Йоки, Кристиан Й. Як, Кайл Брэди, Ларри Андервуд, Ларс Лорент, Лиан Нильсен, Ли Кэпл, Ливен де Пейселер, Люк Харрисон, Мэнди Тонг, Мариус Сванпуд, Марк Фримен, Марк Хэнни, Марк Хикернелл, Марк Хорнефф, Марк Родел, Марк Сенгер, Марк Танг, Маркус Айерс, Мартин Мэннинг, Мартен-Ги Ришар, Мэтью Менингер, Матс Ньюхольм, Мэтт Джонсон, Мэтт Тигер, Мэтью Лэнгли, Мэтью Питерсен, Мэтью Смит, Мэтью Вольф, Майкл Дюшен, Майкл Рэмзи, Майкл Стеллинг, Майкл Суэйзи, Михаэль фон Кирхмайер, Микки Наттолл, Майк Элиа, Майк Грин, Майк Хоган, Майк Николсон, Майк Уильямс, Майлз Мэттон, Мисти Курилив, Морган Хэйзел, Натан Адамс, Натан Пиритц, Натаниэль Эрли, Ник Невелс, Норсков Соренсен, Олаф Брокманн, Патрик Серена Круз, Пол Престидж, Пол Скадден, Пол Стейси, Пол Уилт –ARC, Пегги Карпенгер, Перес Николас, Петер Ханссон, Питер Селлерс, Рэнди Нгуйен, Рэнди Уорнер, Рафаэль Алейшо, Рэй Гейр, Ребека Бисселл, Рената Клоук, Ричард Коул, Ричард Валент, Рик Доналдсон, Рик Халл, Рик Верхаге, Рикки Оливер, Роб Белл, Роб ван Зиль, Роб Вон, Роберт Андерсон, Роберт Корбетт, Роберт Корн, Роберт ДиКьяра, Роберт Розен, Рон Темске, Росендо Эрнандес, Рут Кэппел, Райан Гертцбейн, Райан Кокай, Райан Локат, Райан Гарп, Сабау Адриан, Скотт Олден, Скотт Бёрнс, Скотт Эвертс, Скотт Грин, Скотт Китсон, Скотт МакДоналд, Шон Фрэнкс, Себастьян Миллиус, Шерон Нолан, Шон Дагган, Шон Маклауд, Йони Сконбек, Спенсер Марстиллер, Стефанус Рахад, Стефан А. Хэнкок, Стивен Эйвери, Стивен Калифано, Стивен Конуэй, Стивен Салуга, Стив Эллиот, Стив Хаугс, Стив Манзер, Стив Перзоу, Стив Петаски, Стивен Стаут, Стивен Уок, Татьяна Р.К. Кордиоли, Терри Симо, Танасис Пашиос, Томас Харберт, Томас Хилленбранд, Томас Штаудт, Томас Трауб, Тим Вальер, Тим Уайатт, Тимоти Ло, Тина Типтон, Тодд Хейс, Тодд Хенри, Томас Ингуансо, Томасо Мунари, Трэвис Циммерманн, Тревор Киндри, Тревор Мориарти, Тревор Вулф, Уриан Чанг, Виктор Этерингтон, Виктор Пуэнте, Вильяр Ален, Уолтер Баас, Уильям Стааб, Ён-Со Чун, Юрий Суровцев, Фюридур Сверрисдоттир, Asme Comics, Cape Fear Games, Detroit Mailbox, Jersey Pirates.

ОХОТНИКИ ЗА РЕЛИКВИЯМИ

Джилл Рутески, автор названия "Ключ Джилли"

Кевин Бертрам, автор названий "Счастливые кости Проныры Кевина" и "Секстант святой Екатерины"

Мэтью Фишберн и Элисон Сиколас, авторы названия "Фолиант Элисон"

Джулиет Миллер и Прохвост, авторы названия "Компас Прохвоста"

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАПИТАНЫ

Франсиско Марреро Диас – "Бесстрашный Фрэнк Марреро"

Лэнс Приб – "Капитан Гастон Подро"

Стефан Райтц – "Капитан Стефан Райтц, гроза семи морей"

КОМАНДА БАРТОЛОМЬЮ РОБЕРТСА

Грег Мюррей и Дж. Дейтс.

КОМАНДА КАПИТАНА БЛАДА

Аарон Кэппел и Крис Холм

ИСТОРИКИ ПИРАТСТВА

Эрик Хармон, автор имени "Молчаливый Эрик Скаррман"

Кевин Бертрам, автор имени "Одноглазый Баббо"

СОЗДАТЕЛИ ДИНОЗАВРОВ

Кевин Родки – "Набег анкилозавров"

Адам МакКэйн – "Стая omnivoroptериков"

Джереми и Фионн Миллер – "Стигимолох"

Майкл А. Кардос – "Титанобоа"

Дело было жарким вечером, в одном пиратском порту. В таверне «Поющий кит» пьяный старый пират занимался излюбленным делом пьяных старых пиратов – травил байки за кружечкой рома. Пиратских баек, как и рома, никогда не бывает мало, и послушать пирата собралась целая толпа горячих молодых капитанов. Они ехидно посмеивались над удивительными рассказами о яростных чудовищах, смертоносных проклятиях, жестоких дикарях и, разумеется, золотых горах и несметных сокровищах. Однако, по мере того как сумерки стужались, а большинство посетителей отправились восвояси либо уснули прямо за столами, самым стойким стало понятно, что байки пирата складываются в единую историю – пусть бессвязную и невероятную.

В истории говорилось об острове, затерянном среди туманов, где под землей покоится невиданный клад. Путь к сокровищам лежит через земли кровожадных аборигенов и хищных гигантских ящеров, а охраняют проклятый клад призраки зарывших его пиратов. Все, кто слушал рассказ старика, затаили дыхание, когда тот, наконец, пробормотал примерное местонахождение острова. В то же мгновение алкоголь все-таки одержал верх над его организмом и, закатив глаза, старый пьянчуга растянулся на столе в лужице собственных слюней. Потрепанный китель сполз с плеч, и из карманов выпали три предмета.

Одним из предметов была большая золотая монета с отчеканенными на ней странными символами. Сияя в свете огня, она с шумом закружилась на дощатом полу. Вторым был кожаный ремешок с привязанным к нему невероятно острым зубом – огромным, больше чем самый большой акулий зуб, что доводилось видеть любому из собравшихся. Последним предметом оказался клочок пергамента, на котором можно было различить нарисованные чернилами контуры береговой линии, горы, джунгли и какие-то пометки. Все тарасились на кружащуюся монету, будто зачарованные. Наконец, монета прекратила вращение и воцарилась полная тишина. Капитаны переглянулись, и обуреваемые алчностью, бросились к заветному пергаменту, второпях порвав его на куски. Сжимая в руках клочки карты сокровищ, каждый поспешил к себе на корабль, стремясь опередить соперников и скорее добраться до клада.

Спустя несколько дней, корабли прибыли к месту, указанному старым пиратом. Вокруг стояла неестественно густой туман, и даже у самых отважных моряков мурашки бегали по коже. Прошел еще день, беспокойство нарастало. Пираты уже были готовы сдаться, но туман вдруг расступился, и в поле зрения возникли скалистые берега и зеленые заросли зловещего острова. Невиданные кожистые птицы кружили над кораблями, а стоило морякам бросить якоря, как впередсмотрящие сообщили о чудовищных созданиях, разгуливающих по острову совсем недалеко от берега. Сквозь шум прибоя доносился их рев, а в отдалении был слышен стук барабанов. Пираты – не самые легковверные люди, но пока что все, что рассказал старик, оказалось правдой. Туман, остров, и чудовища – все было настоящим, а значит, настоящими должны быть и сокровища! Подгоняемые жаждой наживы и нежеланием уступать конкурентам, капитаны недолго раздумывали. Каждый знал, что гонка за сокровищами будет чрезвычайно опасной. Вооруженные до зубов и нагруженные припасами моряки расселись по шлюпкам, и яростно работая веслами, направились к берегу...

2-6 ИГРОКОВ | ОТ 10 ЛЕТ | 60-90 МИНУТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок становится пиратским Капитаном, в чьих руках – несколько обрывков карты, ведущей к сокровищам, зарытым на загадочном острове. В ходе подготовки к экспедиции, игрокам нужно собрать команду пиратов, нанять Старшего Помощника, купить оружие, снаряжение и выбрать могущественную пиратскую реликвию; все это поможет преодолеть опасности, поджидающие на острове. Вам противостоят не только другие игроки; остров буквально кишит чудовищными динозаврами и жестокими аборигенами, а зыбучие пески и потоки огненной лавы подстерегают вас на каждом шагу.

Несмотря на опасности, игроки должны обнаружить на острове ориентиры, совпадающие с отмеченными на их фрагментах карты. С нахождением клада неприятности не закончатся, ведь игроков поджидают жуткие проклятия, а раскопки могут пробудить спящий вулкан, извержение которого отправит остров на морское дно. Игрокам придется постараться, чтобы не потревожить призраков – стражей сокровищ, и успеть вернуться с добычей на корабль прежде, чем остров исчезнет в пучине. Побеждает игрок, которому удастся выжить и забрать с собой больше сокровищ, чем остальные!

КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ КЛАДА

Это – ваша главная цель. Здесь вы сможете выкопать сокровища. Рядом находится место для жетонов проклятия, и указаны их эффекты.

ПРОБУЖДАЮЩИЙСЯ ВУЛКАН

Иногда, при попытке выкопать сокровища вы можете спровоцировать извержение вулкана. Здесь отмечены катастрофические последствия извержения.

ОБЛАСТИ

Большую часть игры вам придется исследовать пять областей острова в поисках клада.



В каждой области необходимо поместить жетоны ориентиров. Символ часов указывает, сколько времени должно быть затрачено на поиск в этой области.

ГАВАНЬ

Здесь бросил якорь ваш корабль. Если повезет, то конце игры вы вернетесь сюда. Быть может, даже с сокровищами.

ПОТЕРЯННЫЕ И ЗАБЫТЫЕ

Сюда попадают особо неудачливые пираты (за исключением сдвиненных).

ЖЕТОНЫ ПОПОЛНЕНИЯ КОМАНДЫ

Они позволяют вам взять дополнительных членов команды с корабля.

6 КАРТОЧЕК КАПИТАНА

Здесь находится ваша команда, имущество и фрагменты карты. Здесь же ведется отсчет времени поиска, и выкладываются карточки Происшествий, которые необходимо разыграть.



ШКАЛА ВРЕМЕНИ

ФРАГМЕНТЫ КАРТЫ

ГРЯДУЩИЕ ПРОИСШЕСТВИЯ

12 ЖЕТОНОВ ОРИЕНТИРОВ

Перемешайте их, и не глядя разложите по областям игрового поля. Ваша задача – найти ориентир, совпадающий с вашим фрагментом карты.



12 ЧАСТЕЙ КАРТЫ

В начале игры каждый игрок получает несколько фрагментов карты, и должен найти совпадающие с ними ориентиры.



16 ЖЕТОНОВ ПРОКЛЯТИЯ

При каждой встрече с призраком вы получаете один такой жетон.



16 ЖЕТОНОВ ПОПОЛНЕНИЯ КОМАНДЫ

При каждом пополнении команды вы получаете один такой жетон.



60 ЖЕТОНОВ СОКРОВИЩ (и мешочек для их хранения)

Сокровища различной ценности, а также множество опасностей (призраки, динозавры, вулкан)



ОБРАТНАЯ СТОРОНА



ПРИМЕРЫ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

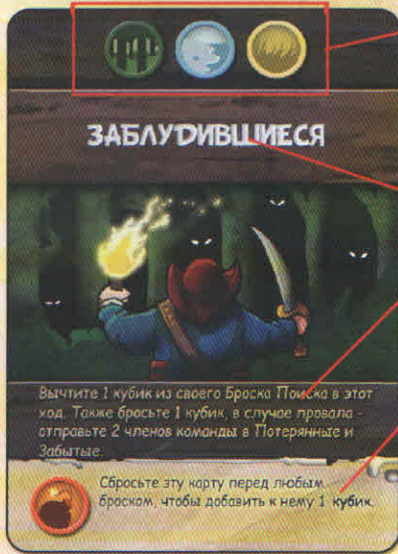


ОПАСНОСТИ

76 КАРТОЧЕК СОБЫТИЙ

Эти карточки дают возможность решить, через какие испытания придется пройти игрокам (включая вас) во время экспедиции. Карточки Событий подразделяются на карточки *Происшествий* и карточки *Пиратской Доли*.

ОБРАЗЕЦ КАРТОЧКИ ПРОИСШЕСТВИЯ



ЗНАЧОК ОБЛАСТИ

Карты со значками Областей (или пометкой «Ваша область») наверху – это карты Происшествий. Вы можете разыграть такую карточку только на игроке, находящемся в указанной области.

НАЗВАНИЕ КАРТОЧКИ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Данный текст объясняет игроку действие карточки, когда она разыграна.

ОТЧАЯННОЕ ДЕЙСТВИЕ

На многих карточках вы обнаружите символ бомбы и описание Отчаянного действия. Такие карточки могут быть сброшены в указанный момент для получения описанного эффекта.

ОБРАЗЕЦ КАРТОЧКИ ПИРАТСКОЙ ДОЛИ



ЗАГОЛОВОК

Заголовок позволяет понять, что эта карточка – карточка Пиратской Доли. Она не может быть разыграна таким же образом, как карточка Происшествия. **ОБРАТНАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ СОБЫТИЯ**



6 КАРТОЧЕК СТАРШЕГО ПОМОЩНИКА

Каждый Старпом обладает уникальной способностью. Когда вы используете ее, переверните карточку обратной стороной. Это значит, что карточка «использована», и будет вновь доступна в указанный момент.

ОБРАЗЕЦ КАРТОЧКИ СТАРШЕГО ПОМОЩНИКА



«ИСПОЛЬЗОВАННАЯ» КАРТОЧКА



12 КАРТОЧЕК ОРУЖИЯ

Карточки разбиты на 6 пар, по 2 типа оружия в каждой. Цвет обратной стороны каждой пары карточек соответствует цвету игрока. Карточки Оружия определяют эффективность вашей команды в бою.



8 КАРТОЧЕК РЕЛИКВИЙ

Реликвии наделяют владельца могущественной способностью.



85 ФИГУРОК МАТРОСОВ

Эти фигурки обозначают членов вашей команды.



42 КАРТОЧКИ СНАРЯЖЕНИЯ

Карточки разбиты на 6 групп по 7 карточек в каждой. Цвет обратной стороны каждой группы карточек соответствует цвету игрока. Каждая карточка дает владельцу полезную возможность, но вы можете выбрать для вашей команды лишь несколько из них.



6 УКАЗАТЕЛЕЙ ОБЛАСТИ

Нужны, чтобы отметить область, которую вы исследуете. Цвет каждого указателя соответствует цвету игрока.



6 УКАЗАТЕЛЕЙ ВРЕМЕНИ

Нужны для отсчета времени поиска. Цвет каждого указателя соответствует цвету игрока.



1 ФИГУРКА ТИРАННОЗАВРА-ГИГАНТА

Отмечает область, в которой буйствует Тираннозавр-гигант.



10 СПЕЦИАЛЬНЫХ КУБИКОВ

Используются в различных игровых ситуациях. На каждом кубике по два изображения черепа, два изображения сабеля и две пустые грани.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы быть готовыми к приключению, воспользуйтесь этой инструкцией. Образец правильной подготовленной игры на 4 человек – на следующей странице.

A Разложите игровое поле. Поместите **5 кубиков**, фигурку **Тираннозавра-гиганта** и фигурки **матросов** рядом с игровым полем.



B Положите по 2 фигурки **матросов** за каждого игрока в зону **Потерянные** и **Забывшие** (например, если игроков трое – то фигурок должно быть 6)



C Перемешайте **карточки Событий** и положите колоду рубашкой вверх рядом с игровым полем.



D Сложите все **жетоны Сокровищ** (включая жетоны *Сокровищ*, *Призраков*, *Нападения Динозавра* и *Вулкана*) в мешочек и хорошо перемешайте. Положите мешочек рядом с местом нахождения **Клада**.



E Поместите жетоны **Пополнения команды** в соответствующую зону игрового поля (рядом с Гаванью). Поместите **жетоны Проклятия** в соответствующую зону игрового поля (в месте нахождения **Клада**).



F Перемешайте **карточки Реликвий**, и выложите по одной карточке за каждого игрока на стол лицевой стороной вверх, и еще одну карточку лицевой стороной вниз. Уберите остальные карточки Реликвий в коробку.



G Перемешайте **карточки Старших Помощников** и выложите по одной карточке за каждого игрока на стол. Уберите остальные **карточки Старших Помощников** в коробку.



H Каждый игрок выбирает **карточку Капитана**, а также свой цвет, и берет **Указатели Области**, **Указатели Времени**, **карточки Оружия** и **Снаряжения** соответствующего цвета.



I Число **Ориентиров** и **Фрагментов карты**, необходимое для игры, зависит от числа игроков. Независимо от числа игроков, жетоны Ориентиров должны быть перемешаны и разложены лицевой стороной вниз, а Фрагменты карты должны быть размещены на карточке Капитана и храниться в секрете от других игроков.



• 6 игроков: Перемешайте все **12 жетонов Ориентиров** и поместите их в соответствующие зоны игрового поля. Перемешайте все **12 Фрагментов карты** и раздайте по **2** каждому игроку.

• 5 игроков: уберите любые 2 пары совпадающих Ориентиров и Фрагментов карты. Перемешайте **10 оставшихся жетонов Ориентиров** и поместите их в соответствующие зоны игрового поля, **кроме зон с пометкой 5ИГ**. Перемешайте **10 оставшихся Фрагментов карты** и раздайте по **2** каждому игроку.

• 4 игрока: уберите любые 4 пары совпадающих Ориентиров и Фрагментов карты. Перемешайте **8 оставшихся жетонов Ориентиров** и поместите их в соответствующие зоны игрового поля, **кроме зон с пометкой 4ИГ**. Перемешайте **8 оставшихся Фрагментов карты** и раздайте по **2** каждому игроку.

• 3 игрока: уберите любые 3 пары совпадающих Ориентиров и Фрагментов карты. Перемешайте **9 оставшихся жетонов Ориентиров** и поместите их в соответствующие зоны игрового поля, **кроме зон с пометкой 3ИГ**. Перемешайте **9 оставшихся Фрагментов карты** и раздайте по **3** каждому игроку.

• 2 игрока: уберите любые 4 пары совпадающих Ориентиров и Фрагментов карты. Перемешайте **8 оставшихся жетонов Ориентиров** и поместите их в соответствующие зоны игрового поля, **кроме зон с пометкой 2ИГ**. Перемешайте **8 оставшихся Фрагментов карты** и раздайте по **3** каждому игроку, а 2 неиспользованных фрагмента, не раскрывая, уберите в коробку.

Для более продолжительной игры для двух игроков раздайте по 4 фрагмента карты каждому из них. Таким образом, у вас не останется неиспользованных фрагментов.

Уже играли в эту игру? На предыдущей странице подготовка к игре описана подробно, но если вам нужно лишь освежить память, то вы можете просто следовать напоминаниям от А до I на этой странице.

C
ПЕРЕМЕШАННАЯ
КОЛОДА КАРТ
СОБЫТИЙ



D
ЖЕТОНЫ
СОКРОВИЩ
ПОЛОЖИТЕ В
МЕШОЧЕК



A
ИГРОВОЕ ПОЛЕ, КУБИКИ,
ФИГУРКА ТИРАННОЗАВРА,
ФИГУРКИ МАТРОСОВ



E
МЕСТА ДЛЯ
ЖЕТОНОВ
ПРОКЛЯТИЙ И
ПОПОЛНЕНИЯ
КОМАНДЫ



B
СЮДА ПОМЕСТИТЬ ПО
ДВЕ ФИГУРКИ МАТРОСА
ЗА КАЖДОГО ИГРОКА



F
ПО 1 РЕЛИКВИИ НА
КАЖДОГО ИГРОКА, И
ОДНА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ
ВНИЗ



G
ПО 1 СТАРШЕМУ
ПОМОЩНИКУ НА ИГРОКА



I
СБРОСЬТЕ СОВПАДАЮЩИЕ ПАРЫ
ОРИЕНТИРОВ И ФРАГМЕНТОВ
КАРТЫ, ЕСЛИ НЕОБХОДИМО
(ЗАВИСИТ ОТ ЧИСЛА ИГРОКОВ)

ОСТАВШИЕСЯ ОРИЕНТИРЫ
РАЗМЕСТИТЕ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ
(В СООТВЕТСТВИИ С ПРАВИЛАМИ
ДЛЯ НУЖНОГО ЧИСЛА ИГРОКОВ)

РАЗДАЙТЕ ИГРОКАМ (В
ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИХ ЧИСЛА)
ОСТАВШИЕСЯ ФРАГМЕНТЫ
КАРТЫ

H
КАЖДЫЙ ИГРОК
ДОЛЖЕН ВЗЯТЬ
КАРТОЧКУ
КАПИТАНА,
УКАЗАТЕЛИ ОБЛАСТИ
И ВРЕМЕНИ, А ТАКЖЕ
КАРТОЧКИ ОРУЖИЯ И
СПАРЯЖЕНИЯ
СООТВЕТСТВУЮЩЕГО
ЦВЕТА



I



ЭТАП 1. ПОДГОТОВКА К ВЫСАДКЕ

На этом шаге игроки выбирают **Реликвии, Старших Помощников, Снаряжение, Оружие, Стартовые Области** и определяют **количество человек в команде**. Решения, принятые на этом этапе, повлияют на всю дальнейшую игру, поэтому выбирайте внимательно!

1 Определите, кто будет **Первым Игроком**. Мы можем предложить, чтобы эта должность досталась игроку **больше всего похожему на пирата** (игроки могут корчить гримасы, и кричать «Полундра!» и т.п., если им кажется, что это поможет). Если вы не приходите к единогласному мнению по поводу того, кто из вас самый убедительный пират, то тогда Первым Игроком назначается самый старший. Игра будет проходить по часовой стрелке от Первого Игрока.

2 Выберите **Реликвии**. Первый Игрок выбирает одну Реликвию из тех, что лежат на столе рубашкой вниз. Затем выбирает игрок, сидящий слева от него и т.д. Когда останется лишь одна открытая Реликвия, **переверните** лежащую рубашкой вверх Реликвию – последний игрок может выбирать из этих двух. Оставшуюся Реликвию верните в коробку. Все игроки должны поместить Реликвии рубашкой вниз на соответствующее место на своей Карточке Капитана.



3 Выберите **Старших Помощников**. Игрок, который выбирал Реликвию последним, выбирает Старшего Помощника из открытых, за ним будет выбирать игрок, сидящий справа от него и т.д. до тех пор, пока у всех не будет по Старшему Помощнику. (Последнему игроку, который на самом деле является Первым Игроком, выбор предоставлен не будет, он просто забирает оставшегося Старшего Помощника). Игроки помещают своих Старших Помощников цветной стороной вверх на соответствующее место на своей Карточке Капитана.



Примечание: Игроки выполняют пункт 4 одновременно. Когда все закончат – переходите к пункту 5.

4 **Оружие, Снаряжение, Команда**. Каждому игроку даются 20 очков, которые он или она может потратить на снаряжение или команду. Оружие можно выбрать бесплатно (игрок должен выбрать одну из двух предложенных карт оружия), стоимость элементов Снаряжения указана на соответствующих картах (игрок может приобрести не более 3 элементов снаряжения), а стоимость каждого члена команды равна 1. (Например, игрок может приобрести Пушку (6), Канат (2) и Лопаты (2), а также 10 членов команды (каждый стоит 1) и Пистолеты и Пики в качестве оружия (бесплатно) суммарно на 20 очков). Когда игроки завершат свой выбор, они должны поместить выбранное Снаряжение и Оружие на выделенные под них места на Карточке Капитана. Команда также размещается рядом с оружием в выделенной под нее рамочке на Карточке Капитана.



О команде: члены команды невероятно важны. Команда несет потери в сражениях и при преодолении других трудностей, ожидающих экспедицию. Члены команды также нужны, чтобы нести клад, когда вы найдете его. Для того чтобы нести 1 сокровище, потребуются 2 члена команды, так что чем больше членов команды вы приведете к кладу – тем лучше.



Об оружии: сражения будут подробно описаны дальше. В двух словах, выбранное вами оружие (и количество членов команды) будет влиять на количество бросаемых вами в сражении кубиков. С Саблями и Мушкетами вы будете бросать 1 кубик за каждые 2 члена команды. Пистолеты и Пики позволяют бросать 1 кубик лишь за каждые 3 члена команды, но у них есть другие преимущества, описанные на карточке.



О снаряжении: каждый предмет дает вам полезную способность, описанную на карточке с этим предметом. Не забывайте пользоваться этими способностями во время игры. В целом, чем дороже предмет – тем он полезнее, но покупка все самые дорогих предметов оставит вас практически без команды, поэтому постарайтесь попробовать найти свой баланс между дорогим снаряжением и многочисленной командой. Не забудьте, что вы можете взять не больше 3 предметов снаряжения (но если хотите, то можете взять меньше).



- 5 Карточки Событий.** В порядке очередности, игроки набирают по 7 карточек Событий из колоды. Вы не должны показывать свои карточки другим игрокам.



Примечание: Игрок, владеющий реликвией «Фолиант Элисон», берет не 7 карточек, а 8.

- 6 Стартовые Области.** Начиная с Первого Игрока, все игроки по очереди начинают **Новую Экспедицию** (см. ниже; это действие повторяется неоднократно по ходу игры и всегда следует одному принципу).

НАЧАЛО НОВОЙ ЭКСПЕДИЦИИ

Чтобы начать экспедицию, поместите ваш Указатель Места в Область, которую вы хотите исследовать (Пляж, Долина, Джунгли, Горы или Болото). Вы **можете** исследовать область, уже исследуемую другими игроками. Символ часов в каждой области показывает, сколько времени будет затрачено на ее исследование. На вашей карточке Капитана, выставьте Указатель Времени в соответствующую позицию на шкале (например, исследование Джунглей занимает 3 часа; следовательно, если вы собираетесь исследовать Джунгли, то должны выставить Указатель на отметку 3).



Примечание: Пушка увеличивает время поиска на 1 час (как указано в описании на карточке). Если у вас есть Пушка, то вы размещаете Указатель Времени на 1 позицию выше (значит, если вы исследуете Джунгли, тоставляете Указатель на отметку 4, а не 3). Не забывайте делать это каждый раз, когда начинаете Новую Экспедицию.



Пример подготовки к высадке:

- 1** Красному игроку выпало ходить последним.
- 2** Он выбирает Реликвию последним. Ему достаётся Секстант – это сократит время поисков!
- 3** Он выбирает Старшего Помощника первым. Его выбор падает на Чёрного Джека Брэнхема, который способен вербовать дополнительных членов команды.
- 4** В качестве Оружия игрок берет Сабли и Мушкетеры из-за их универсальности. В качестве снаряжения игрок покупает Мачете (стоимость 3) и Канат (2), чтобы еще быстрее исследовать некоторые Области, а также Пушку (6) для дополнительной огневой мощи в бою (Пушка замедлит поиски, но у игрока достаточно предметов, сокращающих время экспедиции). В сумме эти предметы стоят 11 очков. Следовательно, у игрока остается 9 очков, которые он тратит на 9 членов команды.
- 5** Игрок набирает 7 карточек Событий из колоды.
- 6** Он решает начать поиски с Болота, где расположен только 1 ориентир (эту же область выбрал Зеленый игрок). Он помещает свой Указатель Места в область «Болото». Символ часов в этой области показывает число 3, но из-за тяжелой Пушки время поиска увеличивается на 1 час. Поэтому Красный игрок выставляет Указатель Времени на отметку «4» своей временной шкалы.

Когда все игроки подготовились к высадке и выбрали свои стартовые Области, наступает основной этап игры: **Экспедиция**.

ЭТАП 2: ЭКСПЕДИЦИЯ

Это – важнейший этап игры. На этом этапе игроки исследуют остров в поисках двух **Ориентиров** (трех, если играют лишь два или три игрока), отмеченных на их **Фрагментах карты**. Когда Вы обнаружите все нужные вам Ориентиры, вы перейдете к **Этапу 3: Раскопки проклятого клада**. Для каждого игрока Этап 2 закончится в разное время, так как они не смогут найти свои Ориентиры одновременно. Этот этап играется в несколько шагов, и в ходе каждого шага каждый игрок получает свой ход. Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В ваш ход выполните следующие действия в указанном порядке:

- 1) **ВЫТЯНИТЕ 2 КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ**
- 2) **РАЗЫГРАЙТЕ ВАШИ ПРОИСШЕСТВИЯ**
- 3) **ПРОВЕДИТЕ ПОИСК, НАПАДИТЕ НА ДРУГОГО ИГРОКА ИЛИ ПОПОЛНИТЕ КОМАНДУ**
- 4) **УСТРОЙТЕ ПРОИСШЕСТВИЯ ДРУГИМ ИГРОКАМ**
- 5) **СБРОСЬТЕ ЛИШНИЕ КАРТОЧКИ ДО НЕОБХОДИМОГО ЛИМИТА**

1) ВЫТЯНИТЕ 2 КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

Вытяните 2 Карточки Событий из колоды, даже если число ваших карточек при этом превысит 7. Если в колоде закончились карточки, перемешайте сброшенные карточки и создайте из них новую колоду.



Примечание: Игрок, владеющий реликвией «Фоллиант Элисон», вытягивает по 3 карточки в ход.

2) РАЗЫГРАЙТЕ ВАШИ ПРОИСШЕСТВИЯ

В один из предыдущих ходов другие игроки (или вы сами) могли устроить вам 2 (и не более) Происшествия, по одному каждого типа, отмеченного на вашей Карточке Капитана. **Лишь одно** из ваших Грядущих Происшествий может быть **Нападением Динозавров**, и **одно** – Происшествием другого типа. Вы можете разыграть эти Происшествия в любом порядке, но каждое из них должно быть разыграно **полностью**, прежде чем вы сможете перейти к следующему Происшествию, либо к следующему действию вашего хода.

Существует множество различных Происшествий. Как правило, чтобы разыграть Происшествие, вам лишь нужно прочитать описание Действия на карточке и следовать указаниям. (Для **Нападения Динозавров** и **Нападения Аборигенов** существуют особые правила, описанные в нижеследующем разделе «Бой»).

Как только Происшествие было разыграно, сбросьте эту карточку в колоду сброса.



Пример: Здесь вы видите, что у Желтого игрока есть два Грядущих Происшествия разного типа – Нападение Динозавров (Птерозавр), и Скалы. Игрок может разыграть их в любом порядке.

Сначала игрок решает разыграть Происшествие «Скалы», и выполняет указанные в описании действия.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ

Множество игровых событий зависят от броска кубиков. Каждый игровой кубик имеет 2 пустых грани, 2 грани с символом черепа и 2 грани с символом сабель. В зависимости от разыгрываемой карты, в ее тексте могут упоминаться как **успешные** и **неудачные** броски (в соответствии с общими правилами игры), так и грани любого типа в отдельности. Символ черепа всегда считается **успехом**. В некоторых случаях, **успехом** будет считаться и символ сабель, если это оговорено условиями броска (например, если вы сражаетесь с динозавром, используя **Пистолеты и Пики**, либо используете **Отчаянное Действие**, удовлетворяющее эти условиям; см. ниже) **Неудачей** считается любой неуспешный бросок.

Примечание: Иногда Вам может понадобиться бросить больше кубиков, чем есть в наличии. В таком случае бросьте меньшее количество кубиков необходимое число раз, и сложите результат.



Пример: Желтый игрок разыгрывает происшествие «Скалы». Условия карточки требуют, чтобы игрок бросил 3 кубика, теряя по 1 члену команды за каждую неудачу. (Дополнительно оговорено, что при наличии **Каната** игрок бросает лишь 1 кубик, но у нашего игрока **Каната** нет).

Игрок бросает:

Череп считается успешным броском, а два других - неудачными. Значит, двое членов команды игрока падают со скалы! (положите 2 фигурки своих матросов в кучку неиспользованных фигурок)



БОЙ

Бой – особое (и наиболее часто встречающееся) Происшествие. Существуют два варианта Боя – **Нападение Динозавров** и **Нападение Аборигенов**. Оба они разыгрываются по одному принципу (но отличаются по типу; следовательно, вашими Грядущими Происшествиями могут **одновременно** быть и **Нападение Динозавров**, и **Нападение Аборигенов**, и вы должны разыгрывать их по отдельности).

*Примечание: на некоторых карточках Нападения Динозавров вы встретите дополнительный текст; пожалуйста, соблюдайте указанные в нем условия (например, на карточке **Трицератопс** сообщается, что вы должны потерять одного члена команды до начала боя).*

ОБРАЗЕЦ НАПАДЕНИЯ ДИНОЗАВРОВ



ОБРАЗЕЦ НАПАДЕНИЯ АБОРИГЕНОВ



Чтобы провести Бой, вам нужно выполнить бросок Боя. Необходимое для броска число кубиков определяется вашим Оружием и количеством членов вашей Команды.

Если вы вооружены **Пистолетами** и **Пиками**, бросьте 1 кубик за каждого трех членов команды, игнорируя лишних. Если вы вооружены **Саблями** и **Мушкетами**, бросьте 1 кубик за каждого двух членов команды, игнорируя лишних. (Помните, что у **Пистолетов** и **Пик** есть некоторые преимущества, указанные на карточке).

Примечание: Разложить фишки ваших матросов по группам из 2 или 3 человек (в зависимости от вашего Оружия) может быть весьма удобно. Так вы сможете просто сосчитать группы и понять, сколько кубиков нужно бросить.



С 10 членами команды, вооруженными **Саблями** и **Мушкетами**, вы бросаете 5 кубиков.



С 10 членами команды, вооруженными **Пистолетами** и **Пиками**, вы бросаете 3 кубика.



БОЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Когда вы определите, сколько кубиков бросать, бросьте их и сосчитайте ваши **Успехи**. Сравните полученное число с **Силой** противника (*Сила противника указана на карточке рядом с названием*).

НАПАДЕНИЕ ДИНОЗАВРОВ!
ПТЕРОЗАВР
СИЛА 3

Если число ваших **Успехов выше или равно** Силе противника, значит, вы победили. Происшествие оканчивается без потерь; карточка сбрасывается.

Если число ваших успехов **ниже**, чем Сила противника, вы теряете то количество членов команды, которое равняется **разнице между числом ваших Успехов и Силой противника**.



Пример Нападения Динозавров: Помните Птерозавра, напавшего на Желтого игрока? У игрока 10 членов команды, вооруженных Пистолетами и Пиками, поэтому он бросает 3 кубика.

Результат броска:

Когда вы вооружены Пистолетами и Пиками, символ сабеля тоже считается Успехом при Нападении Динозавров. Значит, у игрока 3 Успеха. Это **равно** силе противника, и происшествие проходит без потерь. Bravo!



Пример Нападения Аборигенов: На Синего игрока напал Военный Отряд аборигенов (Сила 4). У игрока 8 членов команды, вооруженных Саблями и Мушкетами, поэтому он бросает 4 кубика.

Результат броска:

Только Череп считается Успехами, а значит всего Успехов 2. Это на 2 **меньше**, чем Сила противника, и игрок теряет 2 членов команды.

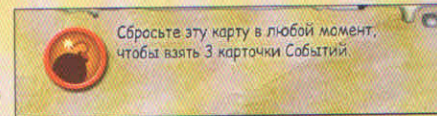
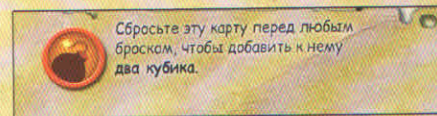
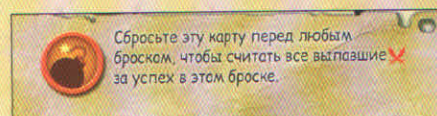


ОТЧАЯННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В нижней части многих карточек Событий (и карточек Происшествий, и карточек Пиратской Доли) можно найти значок бомбы и описание **Отчаянного Действия**.

Это особые действия, которые могут быть разыграны в ситуации, указанной в их описании. Многие Отчаянные Действия влияют на броски кубиков (*броски Боя и броски Поиска*), поэтому всегда сверяйтесь с описанием, чтобы правильно использовать карточку.

Вы **можете** совершить несколько Отчаянных Действий одновременно, если это позволяют условия, описанные на карточках. Обычно, Отчаянные Действия помогают вам во время Боя, либо во время других Происшествий, но **не ограничиваются** этими ситуациями. Каждая карточка имеет свои ограничения по применению.



Примеры Отчаянных Действий: здесь вы можете видеть, что их эффекты различаются, а момент использования четко оговорен. Здесь представлены действия, которые могут быть совершены **после** броска кубиков, **перед** броском кубиков, а также **в любое время** (даже во время хода другого игрока).

Примечание: Не забывайте об Отчаянных Действиях! Их своевременное использование поможет вам в Бое и при Поиске, а также существенно увеличит шансы на успех в всей игре.

3) ПОИСК, НАПАДЕНИЕ НА СОПЕРНИКА ИЛИ ПОПОЛНЕНИЕ КОМАНДЫ

В эту фазу вы должны выбрать только одно из следующих действий:

• ПОИСК • НАПАДЕНИЕ НА СОПЕРНИКА • ПОПОЛНЕНИЕ КОМАНДЫ • ПОИСК

Это действие, которым вы, вероятно, будете пользоваться чаще всего. Так вы можете найти Ориентиры, указывающие путь к Сокровищам!

Чтобы воспользоваться Поиском, бросьте 2 кубика и добавьте к результату 1 автоматический успех. Это называется Броском Поиска.



Примечание: если в одной области с вами находится

Тираннозавр-гигант, вычтите 1 из вашего Броска Поиска, если сумма всех успехов выше 1.



За каждый успех, передвиньте Указатель Времени на вашей карточке Капитана на 1 час ближе к отметке 0. (Это значит, что бросок Поиска без дополнительных модификаторов сократит время Поиска на срок от 1 до 3 часов. Некоторые Реликвии, Предметы, Старшие помощники, карточки Пиратской Доли и Отчаянные Действия могут влиять на ваши Броски Поиска).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОИСКА

Если после броска Поиска ваш Указатель Времени достигает отметки 0 на Шкале Времени, вы завершаете исследование Области. Вы можете выбрать один из скрытых Ориентиров (если таковые остались) в данной области и посмотреть на него, не показывая другим игрокам.

• Если Ориентир не совпадает с указанными на ваших Фрагментах Карты, положите его обратно изображением вниз и начните новый Поиск (может, в этот раз вам повезет!). Переходите к Фазе 4 вашего хода.



Вы нашли Ориентир «Гейзер», который не совпадает с отмеченными на ваших фрагментах карты Пещерой Черепа и Истуканом.

• Если Ориентир совпадает с одним из указанных на ваших Фрагментах Карты, заберите жетон Ориентира себе, покажите его другим игрокам и откройте соответствующий Фрагмент Карты, чтобы подтвердить совпадение.

Что дальше?

Если у вас еще остался Фрагмент Карты (или Фрагменты), то вы приближаетесь к Сокровищам! Начните новый Поиск и переходите к Фазе 4 вашего хода.

Если у вас больше не осталось Фрагментов Карты, то вы нашли Сокровища! Передвиньте ваш Указатель Места в зону Местонахождения Клада, сбросьте все ваши карточки Событий и пропустите остаток вашего хода. В ваш следующий ход вы перейдете к третьему Этапу игры: Раскопкам Проклятого Клада.

Несмотря на то, что игроки теперь находятся на разных этапах игры, очередность хода остается прежней.

Зеленый Игрок нашел Ориентир «Истукан», совпадающий с его Фрагментом Карты!



Игроку еще предстоит найти второй ориентир (Пещеру Черепа), поэтому его ход продолжается.



Когда он, наконец, найдет Пещеру Черепа, он должен будет передвинуть свой Указатель Места к Местонахождению Клада и приступить к Раскопкам!

Пример: Зеленый Игрок ищет Ориентиры, находясь на Болоте. У него есть Мачете, который позволяет добавить 2 кубика к броску Поиска в некоторых Облостях, включая Болото. Поэтому игрок бросает 4 кубика.

Его результат:    

Бррр! Не слишком удачно, лишь 1 успех. Учитывая 1 автоматический успех, результат броска Поиска Зеленого Игрока равен 2. Он передвигает Указатель Времени на 2 часа ближе к отметке 0 своей Шкалы Времени.

ДОСРОЧНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ПОИСКА

В некоторых ситуациях вам может понадобиться досрочно прекратить поиски (быть может, вы добыли нужную информацию благодаря одной из карточек, позволяющих подсмотреть Ориентир, либо другой игрок нашел последний оставшийся Ориентир в вашей области... а может, вам просто так захотелось). Для досрочного завершения поиска, бросьте 2 кубика. За каждую пустую сторону вы теряете 1 члена команды, и он отправляется к Потерянным и Забытым (ваша команда бунтует из-за вашего неумелого руководства). После этого вы можете начать новый Поиск согласно правилам.

Досрочное завершение поиска заменяет обычный Поиск!

Примечание: довести даже бессмысленные поиски до конца может быть разумнее, чем подвергнуться риску бунта.

НАПАДЕНИЕ НА СОПЕРНИКА

Если вы находитесь в одной Области с другим игроком, вы можете на него напасть. Если в одной области с вами сразу несколько игроков, вы должны выбрать одного из них; вы не можете напасть на всех сразу.

Чтобы напасть, выполните бросок Боя точно так же, как при Происшествии (учитывая эффекты Реликвий и Экипировки, способности Старших Помощников, а также доступные вам Отчаянные Действия). Когда вы сосчитали свои успехи, другой игрок также выполняет бросок Боя. Затем вы сравниваете ваши результаты.

- Игрок с **БОЛЬШИМ** числом успехов считается победителем и теряет 1 члена команды.

- Игрок с **МЕНЬШИМ** числом успехов считается проигравшим и теряет **число членов команды, соответствующее разности ваших бросков.**

- Если результаты бросков равны, то фиксируется **ничья** и оба игрока теряют по 1 члену команды.

Дружба дружбой, а табачок врозь?
Вам может показаться, что нападать на других игроков нехорошо. Но не забывайте, вы же все-таки пираты... Для вас не существует слова «нехорошо», и чем меньше матросов у ваших соперников, тем меньше сокровищ им достанется!



Пример: Благодаря карточке «Разведка» Красный Игрок узнал, что единственный Ориентир в исследуемой области – не тот, который ему нужен. Он решает досрочно завершить поиски и бросает 2 кубика.

Результат:



Игрок теряет 1 члена команды (отправляется к Потерянным и Забытым) и начинает Новый Поиск в другой Области.

Пример: Сейчас ход Синего Игрока. Он находится на Пляже с Желтым Игроком, и решает на того напасть.



Синий игрок уверен в своей силе. У него большая команда, Пушка, и еще куча разных фокусов.

За 10 членов команды, вооруженных Саблями и Мушкетами, Синий Игрок получает 5 кубиков. За Пушку он получает еще 3, вдобавок использует и Отчаянное Действие карточки «Ручная Мартышка», которое позволяет считать каждый его успех за два.

Он бросает:



Благодаря Ручной Мартышке, 4 Черепя считаются за 8 успехов. Вот это бросок!

Теперь очередь Желтого Игрока. 9 членов его команды вооружены Пистолетами и Пиками, и он получает 3 кубика. Также Желтый Игрок использует Отчаянное Действие карточки Тираннозавра, добавляющее к броску еще 2 кубика.

Он бросает:



Всего 3 успеха... Синий Игрок побеждает и теряет 1 члена команды, как положено победителю.

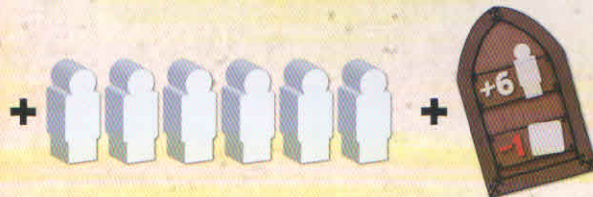


Желтый Игрок проигрывает и, проклиная коварство Синего Игрока, теряет целых 5 членов команды.



ПОПОЛНЕНИЕ КОМАНДЫ

Если вам не хватает матросов, вы можете пополнить команду. Возьмите 6 фигурок матросов из резерва и разместите их на вашей карточке Капитана. Также возьмите 1 жетон Пополнения команды из стопки на игровом поле.



Пополнение команды имеет свою цену.

В конце игры, за каждый жетон Пополнения команды вам придется сбросить 1 **уникальное** сокровище. Чем больше жетонов вы наберете, тем дороже придется за них заплатить.



После того, как вы взяли 6 матросов и жетон, переходите к Фазе 4.



Пример: Красный Игрок завершает игру с 3 жетонами Пополнения команды. У него 7 сокровищ, но за каждый жетон ему необходимо сбросить 1 **уникальное** сокровище. Игрок сбрасывает \$1000, \$2000 и \$6000 (наиболее дешевая комбинация)... и в сумме теряет \$9000!

4) УСТРОЙТЕ ПРОИСШЕСТВИЯ

В этой фазе хода вы можете использовать **карточки Происшествий** на других игроках (чтобы усложнить им жизнь), и/или на себе (чтобы получить преимущества). Чтобы сделать это, вы должны положить карточки Происшествий в соответствующие области слева от Карточки Капитана того игрока, которому вы хотите устроить происшествие. Происшествия **нельзя** разыграть сразу же; игрок разыгрывает их в Фазу 2 своего следующего хода (таким образом, если вы используете карточку Происшествия на себе, то разыграть ее сможете лишь в ваш следующий ход, т.к. Фаза 2 вашего текущего хода уже прошла). Также, не забывайте о следующих ограничениях:

- Вы можете устроить Происшествие только игроку, который все еще исследует остров. Игроки, которые переместились к Раскопкам, больше не получают Происшествий.

- Символ Области на карточке Происшествия должен совпадать с Областью, в которой находится игрок, которому вы устраиваете Происшествие (например, если игрок исследует Пляж, то на карточке должен быть символ Пляжа).



На некоторых карточках вместо символов Области может быть написано «Ваша Область». Это значит, что карточка может быть

использована только на игроке, находящемся в одной Области с вами (считая вас).

- У игрока, которому вы хотите устроить Происшествие, должно быть свободное место слева от его карточки Капитана. Происшествие так же должно быть **соответствующего типа**. Одновременно у каждого игрока может быть только 2 Грядущих Происшествия, по 1 каждого типа (1 Нападение Динозавра и 1 – **любое другое**, включая **Нападение Аборигенов**).

- Вы можете устроить несколько Происшествий за один ход, но **не более одного** каждому игроку, включая вас. Тип Происшествия значения не имеет.



Пример Областей: Синий Игрок исследует Горы. Вы **не можете** использовать на нем карточку «Разведчики», потому что на ней нет символа Гор. Зато вы можете использовать карточку «Скалы», на которой этот символ есть.

Пример свободного места: У этого игрока уже занято место под «Другое Происшествие». Если вы хотите устроить Происшествие этому игроку, то это должно быть только **Нападение Динозавров**.



Устраивать Происшествия не является обязательным; если вы не хотите этого делать, вы можете просто пропустить эту фазу вашего хода. Когда вы закончили устраивать Происшествия, переходите к **Фазе 5**.

5) СБРОСЬТЕ ЛИШНИЕ КАРТОЧКИ ДО НЕОБХОДИМОГО ЛИМИТА

В конце хода у вас должно оставаться не более 7 карточек Событий. Если у вас больше 7 карточек Событий, сбросьте лишние карточки по вашему выбору, пока у вас не останется 7 карточек.

На этом ваш ход заканчивается и переходит к игроку слева от вас.



Примечание: Игрок, владеющий Реликвией «Фолиант Элисон» может иметь на руках не 7, а 8 карточек.

КАРТОЧКИ ПИРАТСКОЙ ДОЛИ

Помимо карточек Происшествий, в колоде Событий можно найти много карточек *Пиратской доли*. Эти карточки **не считаются** Происшествиями, и **не могут** быть разыграны как таковые в Фазу 4 хода игрока.

На каждой карточке Пиратской доли указано, когда она может быть разыграна (например, текст на карточке «Табун динозавров» гласит: «можно использовать на игроке, разыгрывающем *Нападение Динозавров* [до броска кубиков]»).

Карточки Пиратской доли, на которых говорится «Разыграйте в ваш ход», могут быть разыграны в любой момент вашего хода, **кроме моментов**, когда вы нападаете на другого игрока, разыгрываете Происшествие либо другую карточку Пиратской доли.

Чтобы разыграть карточку Пиратской доли, покажите ее всем игрокам, выполните описанные указания и сбросьте ее.

Примечание: Карточки Пиратской доли действуют только на игроков, находящихся на 2 Этапе игры: Экспедиция. На игроков, перешедших к Раскопкам, эти карточки не действуют.

ОБРАЗЦЫ КАРТОЧЕК ПИРАТСКОЙ ДОЛИ



ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ МАТРОСОВ

Рано или поздно ваша Команда понесет потери. Для пиратского капитана вроде вас недопустимо оставаться без надежной команды; поэтому, если вы окажетесь в ситуации, которая неизбежно приведет к тому, что число ваших матросов достигнет **нуля или менее** (будь то Происшествие или нападение другого игрока), вам необходимо совершить **Экстренное Пополнение команды** **прежде, чем это произойдет**. Для этого возьмите 4 фигурки матросов из резерва (помните, что **обычное Пополнение команды** дает вам 6 матросов), и разместите их на вашей карточке Капитана. Затем **возьмите с игрового поля жетон Пополнения команды** — и только **после этого** подсчитайте потери.

Пример: Зеленый Игрок разыгрывает карточку Происшествия «Тираннозавр» (Сила 6). Он выполняет бросок Боя и получает лишь 1 Успех. Это значит, что он должен потерять 5 членов команды. Но у него всего 3 матроса.

*Число его матросов опустилось бы ниже нуля, поэтому игрок совершает **Экстренное Пополнение команды**, берет 4 фигурки матросов и 1 жетон Пополнения команды. Теперь у игрока 7 матросов, он теряет 5 из них в бою, и у него остается 2 члена команды.*

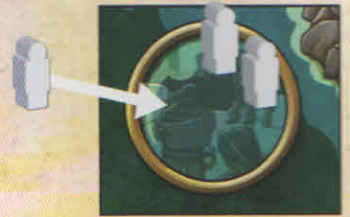
Может случиться так, что даже **после** Экстренного Пополнения команды у вас **все равно** не останется матросов, когда вы подсчитаете потери. В таком случае вы должны совершить **еще одно Экстренное Пополнение**, и вновь взять 4 фигурки матросов и 1 жетон Пополнения команды.

Примечание: Указания по **Экстренному Пополнению команды** применяются **и на 2, и на 3 Этапах** игры.



ПОТЕРЯННЫЕ И ЗАБЫТЫЕ

Если в ходе игры вы теряете членов команды (в бою с другими игроками или в случае Происшествий), то они обычно отправляются в резерв. Тем не менее, иногда вам могут встретиться специальные указания, согласно которым ваши матросы «должны отправиться к Потерянным и Забытым». Всегда соблюдайте эти указания.



Некоторые Происшествия, Отчаянные действия или карточки Пиратской Доли позволяют **забрать** нескольких Потерянных и Забытых матросов. Это хороший способ увеличить команду, не используя весьма дорогое Пополнение команды.

ТИРАННОЗАВР-ГИГАНТ

Тираннозавр-гигант – ужасное создание (будто бы обычные динозавры недостаточно ужасны), невероятно огромное, жуткое, способное испугать даже самых отчаянных пиратов и неуязвимое для мощнейших пушек. В начале игры фигурка Тираннозавра-гиганта не ставится на игровое поле; в ходе игры его можно поместить в одну из Областей (или переместить из одной Области в другую), разыграв карточку Пиратской Доли «**Тираннозавр-гигант**». Убрать Тираннозавра-гиганта с игрового поля можно с помощью карточки Пиратской Доли «**Шаман аборигенов**».

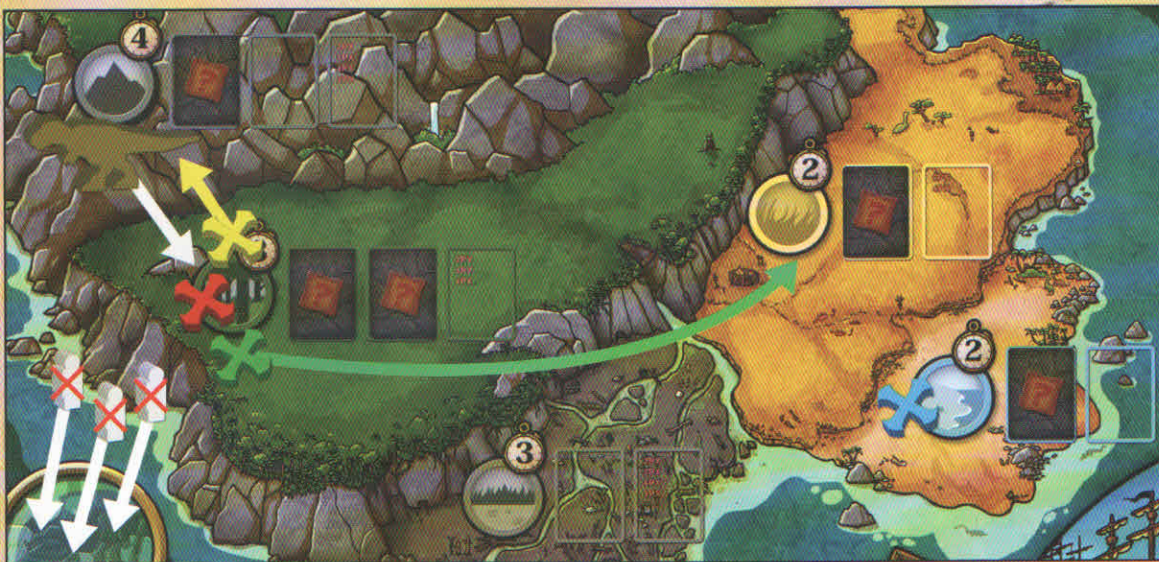


КАРТОЧКА «ТИРАННОЗАВР-ГИГАНТ»



Разыграйте в ваш ход. Поместите фигурку Тираннозавра-гиганта в любую Область игрового поля по вашему выбору (или переместите из одной Области в другую). Каждый игрок, чей Указатель Места находится в этой Области, моментально теряет 1 члена команды (они отправляются к Потерянным и Забытым). Помимо этого, все эти игроки обязаны сразу же прервать Поиск и начать новый (они могут начать его в этой же Области).

Запомните, что когда вы выполняете Поиск в Области, где находится Тираннозавр-гигант, вы должны **вычесть 1 Успех** из вашего броска Поиска (не считая автоматический Успех).



Пример: Синий Игрок разыгрывает карточку Тираннозавра-гиганта и передвигает его фигурку из Области «Горы» в Область «Джунгли» (там находятся трое пиратов, поэтому Синий Игрок навредит каждому из них). Эти трое игроков отправляют по 1 члену команды к Потерянным и Забытым, и начинают новый Поиск. Зеленый Игрок отправляется на Пляж, Желтый – в Горы, а Красный решает остаться в Джунглях, несмотря на то, что Тираннозавр-гигант будет мешать ему в его поисках.

КАРТОЧКА «ШАМАН АБОРИГЕНОВ»



Разыграйте в ваш ход. Немедленно уберите фигурку Тираннозавра-гиганта с игрового поля.

Тираннозавр-гигант больше не влияет на ход игры, пока один из игроков не вернет его в игру, разыграв новую карточку «**Тираннозавр-гигант**».



ЭТАП 3: РАСКОПКИ ПРОКЛЯТОГО КЛАДА

Если вы нашли все Ориентиры, совпадающие с вашими фрагментами карты (2 или 3, в зависимости от числа игроков), то поздравляем! Вы нашли место, где зарыты сокровища! Порядок хода для вас не меняется, но в то время как остальные игроки еще будут проходить второй этап игры, вы переходите к третьему этапу. Другие игроки продолжают искать Ориентиры по всему острову, а вы можете начинать копать. Теперь вам нельзя устраивать Происшествия, и карточки Пиратской Доли на вас тоже не действуют.



- Переходя к третьему этапу игры, сбросьте все ваши карточки Событий. Они вам больше не понадобятся.

- Если вы – первый игрок, добравшийся до места раскопок, вам полагается награда. Вы можете вытащить одно призовое сокровище из мешка. Вытащите из мешка жетон и держите его в кулаке, не показывая другим игрокам. Затем аккуратно посмотрите, что же вы вытащили. *Если вы вытащили не сокровище, а нечто иное, покажите жетон остальным игрокам и положите обратно в мешок. Вы можете перетягивать жетоны, пока не достанете сокровище.* Тогда, положите жетон лицевой стороной (с указанием ценности сокровища) вниз, чтобы никто кроме вас не знал ценности сокровища.



- На третьем этапе игры при любом броске кубиков и Череп, и Сабли считаются Успехами.



•КОПАЙТЕ •НАПАДИТЕ НА ДРУГОГО ИГРОКА •ПОПОЛНИТЕ КОМАНДУ •ВЕРНИТЕСЬ НА КОРАБЛЬ

•ВЫКОПАЙТЕ СОКРОВИЩЕ

Наконец-то, самое интересное! Чтобы копать, бросьте 2 кубика. За каждый Успех вытяните 1 жетон из мешка (не забывайте, что символ Сабель теперь тоже считается Успехом). Вытягивайте жетоны по одному, ведь вам может попасться жетон Опасности, который будет необходимо разыграть, прежде чем продолжать раскопки. Также, держите вытянутые жетоны в руке, чтобы только вы могли на них посмотреть и спрятать, если вытянули сокровище. Когда вы тянете жетон, следуйте указаниям в зависимости от того, что вам досталось:



Сокровище: Превосходно! Положите жетон лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки не видели ценность сокровища.



Призрак: Возьмите жетон Проклятия из стопки на игровом поле и почувствуйте на себе действие Проклятия (эффекты Проклятий описаны на игровом поле в области Раскопок, и каждое новое Проклятие ужаснее предыдущего). Положите жетон обратно в мешок и хорошенько встряхните.



ЖЕТОН
ПРОКЛЯТИЯ
ЭФФЕКТЫ
ПРОКЛЯТИЙ



Нападение динозавра: Тяните карточки Событий из колоды, пока не вытянете карточку Нападения Динозавров. Разыграйте ее, как обычный Бой, но помните, что символ Сабель при броске по-прежнему считается Успехом! Затем положите жетон обратно в мешок и тоже хорошенько встряхните.



См. ниже особые правила для использования Пушки



Вулкан: посмотрите на область, где находится пробуждающийся вулкан, и положите жетон на отметку с **самым маленьким числовым значением**. Почувствуйте на себе последствия (в некоторых случаях, последствия могут влиять на нескольких игроков). Если вы закроете все 6 отметок, мощнейшее извержение отправит весь остров на морское дно! Все игроки, находящиеся на острове, считаются проигравшими, и в Финальном Этапе игры принимают участие лишь те, кто уже вернулся с острова на корабль.



•НАПАДИТЕ НА ДРУГОГО ИГРОКА

Если другие пираты также добрались до места раскопок, вы можете напасть на одного из них. Нападение разыгрывается аналогично Нападению на Этапе 2 (см. с.12), со следующими исключениями:

- Помимо обычных потерь после боя, **победитель** получает право украсть **1 случайное сокровище** у проигравшего (если у того оно есть). В случае ничьей, потери рассчитываются в обычном порядке, но никто не крадет сокровище у другого.



См. ниже особые правила для использования Пушки



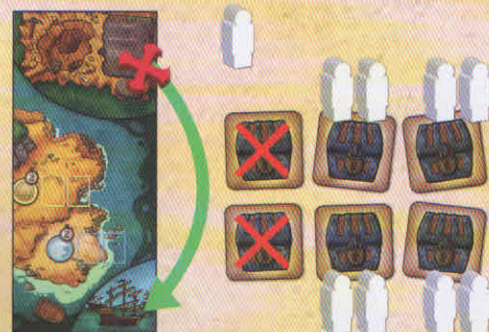
•ПОПОЛНИТЕ КОМАНДУ

Пополнение команды на этом этапе игры работает так же, как и на Этапе 2 (вы получаете 6 матросов и 1 жетон пополнения команды). Пополнить команду очень важно, ведь это позволит вам унести с собой больше сокровищ! **Не забудьте, что для переноски одного сокровища требуются два матроса!**

•ВОЗВРАЩАЙТЕСЬ НА КОРАБЛЬ

Если вы решили, что выкопали достаточно сокровищ (либо потому, что вам больше не унести, либо если не хотите рисковать), вы можете вернуться на корабль. Чтобы сделать это, **передвиньте ваш Указатель Места в Гавань**. Сосчитайте, сколько сокровищ вы можете забрать с собой. 2 матроса несут 1 сокровище (следовательно, если у вас 9 матросов, то унести они могут 4 сокровища). Все сокровища, которые вы не можете забрать, отправляются в мешок и перемешиваются.

Когда вы вернулись на корабль, игра для вас заканчивается. Вас больше не касаются действия других игроков, и вы сами не можете как-то влиять на них (если только вы не играете с **необязательным правилом «Действия на корабле»**). Вы пропускаете ваш ход до полного окончания игры. Игра заканчивается в случае, когда все игроки вернулись на свои корабли, или в случае полного извержения вулкана и Затопления Острова.



Пример возвращения на корабль: Красный Игрок решил вернуться на корабль. У него 6 сокровищ, но лишь 9 членов команды. Значит, он может забрать только 4 сокровища! Игрок выбирает 2 сокровища и возвращает их в мешок, после чего перемещает свой Указатель Места в Гавань.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПУШКИ НА МЕСТЕ РАСКОПОК



Пушка – очень громоздкое и шумное орудие, и ее использование против динозавров или других пиратов на месте Раскопок сопряжено с большим риском. Поэтому может быть разумнее **не применять** ее, даже если она у вас есть. Если вы все же решили воспользоваться пушкой, то после окончания боя вы должны вытащить из мешка 1 жетон, и выполнить следующие действия в зависимости от того, какой жетон вытащили:



Сокровище или Нападение динозавра:

Никакого эффекта. Положите жетон обратно в мешок.



Призрак или Вулкан

Разыграйте по обычным правилам, как если бы вытащили этот жетон во время раскопок.

Примечание: В случае, когда в бою между собой Пушку используют сразу два игрока, оба должны вытащить по жетону и разыграть их согласно правилам; сначала это делает активный игрок, затем – его противник.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все игроки вернулись на свои корабли, **либо** когда *остров уходит под воду* в результате извержения Вулкана.

• Если никто из игроков не вернулся на корабль, когда остров затонул – в игре **нет** победителя.

• Если лишь один игрок вернулся на корабль, когда остров затонул – то он **считается** победителем. Просто остаться в живых – уже успех!

• Если **несколько игроков** вернулись на корабль, то победителем становится тот, **общая ценность сокровищ** которого выше, чем у других (как и должно быть в настоящей пиратской охоте за наживой!)

Каждый игрок, **претендующий на победу**, должен показать другим свои сокровища, после чего сбросить по одному **уникальному** сокровищу за каждый имеющийся у него жетон Пополнения команды. Затем игроки подсчитывают ценность своих сокровищ. У кого ценность выше – тот и победил! *В случае ничьей победителем объявляется тот игрок, который сохранил больше членов команды... если же и в этом случае фиксируется ничья, то все игроки с равным результатом считаются победителями.*



Все игроки находятся в Гавани

ИЛИ



Остров уходит под воду



Пример подсчёта ценности сокровищ: у Желтого игрока 5 сокровищ: два ценностью \$1000, одно \$3000, одно \$7000, и одно \$10000. Также у игрока есть два жетона Пополнения команды. Это значит, что он должен сбросит два уникальных сокровища. Игрок сбрасывает одно сокровище ценностью \$1000, и одно \$3000, и остается с сокровищами общей ценностью \$18000. Хватит ли этого для победы? Станет ясно, когда остальные игроки подсчитают свои сокровища!

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО - ДЕЙСТВИЯ НА КОРАБЛЕ

Это правило **не является обязательным!** Оно разрешает игрокам, уже вернувшимся на свои корабли, участвовать в дальнейшем ходе игры. Решение о применении этого правила должно быть принято игроками **до** начала игры!

Если игроки используют это правило, то после возвращения на корабль они могут как *пропускать свой ход*, так и вытягивать по 1 жетону сокровища из мешка, совершая следующие действия в зависимости от результата:



Сокровище: этот жетон выводится из дальнейшей игры.
Ха! Так не доставайся же ты никому!



Призрак: Карамба! Призраки преследуют вас даже на корабле! Разыграйте жетон согласно обычным правилам для **Раскопок**, после чего положите обратно в мешок.



Нападение динозавра: выберите игрока, который все еще находится на месте Раскопок. Этот игрок должен разыграть жетон, как если бы сам вытянул его. Затем верните жетон в мешок. *Если на месте Раскопок никого нет, просто верните жетон в мешок без каких-либо последствий.*



Вулкан: разыграйте согласно обычным правилам для Раскопок. Так как вы уже вернулись в Гавани, последствия пробуждения вулкана не затрагивают лично вас, но стадии пробуждения 4, 5 и 6 наносят ущерб игрокам, оставшимся на острове, и могут даже привести к окончанию игры!