

Окунитесь в пиратские приключения!

Соберите команду отпетых головорезов и вперед - бороздить моря. Топите корабли противников, захватывайте в плен матросов, наполняйте трюмы золотом. Пираты готовы на любую хитрость: скрыться в тумане или даже сдать вас закону. Заключайте пакты о ненападении и помните - никому нельзя доверять. Победитель будет только один!

СОСТАВ ИГРЫ



Трек раундов и кораблей



100 карт (20 карт кораблей,
36 карт пиратов, 44 карт событий).



Правила



Жетоны Чёрных
меток - 11шт.



Жетон
времени



Жетон Флибустьера



Жетоны игроков - 6шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать и сохранить как можно больше Победных Очков, отмеченных золотыми монетами (👉).

Как можно получить 👉:

- В конце игры за пиратов на ваших кораблях и сокровища в трюмах.
- В конце игры, если у вас больше Чёрных меток (☠️) чем у других. Жетон Флибустьера (👉) даст вам +5 👉.
- За полностью укомплектованный корабль, который вы разыграли. Это отмечается на треке кораблей перемещением жетона вашего цвета на 1 деление вперёд.

Как можно потерять 👉:

- В конце игры, если у вас нет жетона Флибустьера, каждая Чёрная метка забирает 1 👉.
- Во время игры соперники могут забрать пиратов и сокровища с ваших кораблей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ШАГ 1:

Перемешайте колоду и положите её так, чтобы каждый игрок смог дотянуться. Оставьте рядом место для стопки сброса карт.

ШАГ 2:

Раздайте всем игрокам по 6 карт.

ШАГ 3:

Жетон Раундов (🕒) разместите на первом делении трека раундов.

ШАГ 4:

Каждый игрок выбирает жетон игрока понравившегося цвета и выкладывает рядом с треком раундов и кораблей.



ШАГ 5:

Первым игроком будет тот, у кого на руках есть Капитан, если нет, то Старпом (старший помощник). Если этих карт ни у кого нет или есть сразу у нескольких игроков, игру начинает самый младший из них. В дальнейшем, первым будет игрок с жетоном Флибустьера.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может сделать 2 из следующих действий в любом порядке, которые могут быть одинаковыми:

- 1- Разыграть 1 карту с руки.
- 2- Взять 2 карты из колоды (только если на руке меньше 6 карт).
- 3- Выложить карту корабля с полной командой (для этого на руке у игрока должны быть карта корабля и достаточное количество пиратов для формирования команды).




- 4- Сбросить карту с руки и взять из колоды новую.

ВАЖНО! Если в конце хода на руке осталось больше 6 карт, сбросьте лишние карты.

Если карты в колоде закончились, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду.

Не требует действий:

- 1- Можно предложить поменяться 1 картой с соперником в открытую.
- 2- Можно предложить соперникам свою карту (если вашу карту возьмут, сбросьте 1 ).

ВАЖНО! Можно делать только в свой ход, количество таких предложений в ход не ограничено.


ЧЁРНЫЕ МЕТКИ

Жетон чёрной метки это одно штрафное очко в конце игры.



Чёрные метки  можно получить за:

- 1- Вербовку чужого капитана (забрать капитана себе на корабль) или его убийство (отправить в сброс).
- 2- Потопление чужого корабля.
- 3- При розыгрыше определённых карт (например: убийца).






В ситуации, когда вы должны получить , но они закончились, заберите её у любого соперника.

От Чёрной метки можно избавиться следующими способами:

- 1-предложить соперникам свою карту (если вашу карту возьмут, сбросьте 1 ).
- 2-Отсидеть в тюрьме и сбросить 3  (если на вас используют карту «В кандалы!»).
- 3-Отдать свою метку сопернику, который только что потопил ваш корабль.



Самый отпетый пират, у которого будет больше , чем у других соперников, сразу получает жетон Флибустьера. В дальнейшем игрок владеющий этим жетоном, становится первым игроком и игнорирует штрафные очки за . Вместо штрафа наоборот даёт в конце игры +5 победных очков .

ВАЖНО! Как только другой игрок получит больше , жетон Флибустьера сразу переходит к нему. Так же происходит, когда у Флибустьера забрали жетоны , жетон сразу переходит к игроку с большим количеством .

ТРЕК РАУНДОВ И КОРАБЛЕЙ



1 Трек раундов. В игре всего 10 раундов. Каждый раунд отмечается жетоном песочных часов.



2 Последний десятый раунд отмечен белым флагом. В ходе этого раунда игроки не могут нападать кораблями на других игроков, но можно разыгрывать карты не связанные с активацией своих

кораблей (например, карты: Кракен, Бунт, Наёмный убийца и Проклятие).

3 Трек кораблей. после того, как игрок разыгрывает полностью укомплектованный и разыгранный вами корабль сдвигает жетон вашего цвета на 1 деление вперёд.



Даже если ваш корабль будет потоплен или захвачен, жетон назад не сдвигается. Набранные очки вы получите только в конце игры.

ВАЖНО! Именно разыгранный вами корабль, а не отобранный у соперника каким-либо свойством карт.

Пример: Красный игрок в конце получает 12 😊, а Синий игрок 9 😊.



РАЗБОР КАРТ.

Карты кораблей:

1 Число под черепом указывает сколько нужно пиратов для розыгрыша этой карты.

2 Эффект карты корабля разыгрывается только при выходе корабля на поле боя и только один раз за игру.

Атакуйте 2 корабля и заберите на свои корабли по одному пирату или отправьте в сброс.



ВАЖНО! Если эффект карты предписывает атаковать корабль, но ни у кого кораблей нет, вытяните из руки любого соперника одну карту в закрытую. Если на поле всего один корабль, то его вы можете атаковать дважды.

Перед атакой вы сами решаете, на какой корабль напасть. Если сила команды на вашем корабле равна или больше чем у цели, то атака считается успешной. Если корабли у соперников сильнее чем ваш, то вы выкладываете корабль на поле без атаки. В любом случае вы получаете 😊 за команду и корабль.

