



Disney
Пираты
Карибского
Моря

МЕРТВЕЦЫ НЕ РАССКАЗЫВАЮТ СКАЗКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав игры

- 20 карт героев



*(по 4 карты Джека Воробья,
Карины Смит, Генри Тёрнера,
Гектора Барбоссы
и Капитана Салазара)*



- 29 карт сокровищ



*(по 10 с двумя
и тремя монетами,
9 с четырьмя
монетами)*

- 7 карт кораблей



- Правила игры

Об игре

Вместе с героями фильма «Пираты Карибского моря: Мертвецы не рассказывают сказки» игроки берут на абордаж караваны кораблей. Чтобы напасть на флот и забрать его сокровища, в море надо отправить четырёх разных персонажей. В одиночку набрать такую команду сложно, поэтому игроки договариваются о совместных операциях и делят добычу на всех участников операции. Когда стопка карт сокровищ опустела, игра завершается и побеждает тот, у кого будет больше монет.

Подготовка к игре

Сложите карты героев и кораблей в игровую колоду и перетасуйте её. Положите колоду посередине стола лицевой стороной вниз. Перетасуйте колоду карт сокровищ и положите её рядом с игровой колодой лицевой стороной вниз. Шесть верхних карт колоды сокровищ отложите в коробку не глядя: они могут пригодиться в конце партии. Первым ходит тот, кто последним смотрел фильм про пиратов.

Ход игры

В свой ход откройте верхнюю карту игровой колоды. Если это корабль, выложите его в открытую посередине стола рядом с колодой (в караван, рядом с другими открытыми кораблями) и откройте следующую карту. Тяните и выкладывайте карты до тех пор, пока вам не попадётся кто-нибудь из героев.

Если вам досталась карта героя, положите её в открытую перед собой. Одинаковые карты лучше складывать стопкой с небольшим сдвигом, чтобы все видели, сколько у вас карт и каких героев. Затем вы можете предложить другим игрокам напасть на караван (см. далее). Если вы не делаете этого или если ваше предложение отклонили, передайте ход соседу слева.

Сложные отношения

Пираты отличаются вздорным нравом. Стоит им где-то собраться, и они непременно поругаются. Если у вас уже есть карты трёх разных героев и вы кладёте перед собой карту четвёртого героя (который отличается от первых трёх), то сразу после этого выберите одного героя и сбросьте все его карты, лежащие перед вами. Кладите сброшенные карты в стопку лицевой стороной вверх рядом с колодой. Кроме этого, все игроки (включая вас) сбрасывают все свои повторные карты героев, оставляя себе только одну карту каждого героя. Затем вы либо предлагаете другим игрокам напасть на флот, либо передаёте ход соседу слева.



Пример: играют Анна, Борис, Виктор и Галина. Сейчас ход Виктора. Он раскрывает карту Гектора Барбоссы. У Виктора уже есть карта Джека Воробья, карта Карины Смит и две карты Генри Тернера. Виктор должен сбросить свои карты одного из героев и решает сбросить карту Карины. Кроме того, у него две карты Генри, и он сбрасывает одну из них. У Галины три карты Салазара, и она должна сбросить две из них.

Если закончилась колода

Иногда бывает так, что игровая колода заканчивается, а игроки ещё не напали на торговый караван. В этом случае каждый игрок, начиная с того, кто не смог взять карту в свой ход, получает последнюю возможность предложить напасть на караван. Если ни одно из этих предложений не увенчалось успехом, соберите все карты героев и кораблей (со стола и из сброса) в игровую колоду, перетасуйте её и продолжайте игру.

Нападение на караван

Для нападения на караван игроки совместно должны сбросить четыре карты любых **разных** героев — по одной каждого. После этого игроки получают столько карт сокровищ, сколько кораблей находится посередине стола в момент нападения.

В свой ход игрок, взявший из колоды карту героя, может предложить другим игрокам напасть на караван. Это делается следующим образом:

1. Инициатор нападения выбирает, какие игроки и какие их карты будут участвовать в нападении, и выдвигает эти карты ближе к середине стола. Он должен выбрать строго четыре карты: по одной разных персонажей. Эти карты могут принадлежать разным игрокам.
2. Игрок решает, как разделить сокровища в случае успеха. Он берёт все карты кораблей, лежащие посередине стола, и распределяет их перед игроками, участвующими в нападении. Если все участники нападения согласятся с этим предложением, каждый из них получит столько карт сокровищ, сколько кораблей перед ним лежит.





Пример: в свой ход Борис тянет карту. Это корабль, и он отправляется на середину стола. Караван теперь состоит из 5 кораблей. Борис тянет карту снова: это карта Джека Воробья. Теперь на столе есть карты четырёх разных героев, и Борис решает предложить игрокам напасть на караван. Он выдвигает свои карты Джека и Барбоссы. Также Борис выдвигает карту Карины, которая лежит перед Галиной, и одну карту Салазара, которая лежит перед Анной. Борис пропускает Виктора с его картами Карины и Барбоссы. Затем он придвигает три корабля себе, один Галине и один Анне.

Затем каждый игрок, которому было предложено поучаствовать в нападении, либо соглашается с предложением, либо нет. Если все участники согласны, нападение проходит успешно (см. ниже). Если кто-то не согласен, инициатор нападения может изменить своё предложение. Все игроки могут обсуждать разные варианты и вносить свои идеи, но правом выдвинуть новое предложение обладает только инициатор.

Если инициатор не может или не хочет выдвинуть предложение, которое устраивало бы всех участников возможного нападения, он возвращает все карты туда, где они лежали до предложения, и передаёт ход соседу слева.

Пример: Галина согласна с предложением Бориса, но Анна хочет больше сокровищ, ведь только у неё есть карты Салазара. После недолгих переговоров Борис соглашается отдать ей две карты сокровищ, а себе оставить две, при этом у Галины будет одна, как и договаривались изначально. Все трое согласны, Виктора никто не спрашивает, так как его карты не участвуют. Нападение проходит успешно.



Обратите внимание: из-за правила сложных отношений игрок не может собрать карты четырёх разных героев и напасть на караван в одиночку. Если игрок получил карту четвёртого героя, он сначала должен сбросить все карты одного из своих героев (и все должны сбросить повторяющиеся карты), а уже потом предлагать нападение.

Успешное нападение

Если все участники нападения приняли ваше предложение, возьмите с верха колоды сокровищ столько карт, сколько кораблей было в караване. Посмотрите, сколько монет на них изображено (не показывая соперникам), и в закрытую раздайте эти карты всем участникам нападения в соответствии со своим предложением. Вы должны дать каждому участнику ровно столько карт, сколько кораблей лежало перед ним в момент нападения, но вы сами решаете, какие карты кому достанутся. Разумеется, вы имеете право оставить себе лучшие карты (с большим числом монет) и отдать соперникам худшие. Каждый игрок тайно смотрит полученные карты и складывает их перед собой лицевой стороной вниз, не показывая соперникам. Однако игроки могут смотреть, сколько карт осталось в колоде сокровищ и сколько таких карт у каждого из них.

Пример: Борис берёт пять карт сокровищ: две с четырьмя монетами и три с двумя. Он оставляет себе две карты — разумеется, с четырьмя монетами. Анне он даёт две карты с двумя монетами, а Галине — одну карту с двумя монетами.



Если в колоде сокровищ не хватает карт, возьмите недостающие карты из отложенных в начале игры. После этого партия заканчивается (см. ниже).

Обратите внимание: инициатор нападения (текущий игрок) решает, кому какие карты достанутся. Иногда имеет смысл отказаться участвовать в нападении, чтобы выдвинуть такое же предложение в свой ход, когда вы сами будете делить сокровища.

Когда карты сокровищ розданы, сбросьте все открытые карты кораблей и карты героев, которые участвовали в нападении. Замешайте стопку сброса в игровую колоду и положите её лицевой стороной вниз посередине стола, как в начале игры. Все карты героев, которые не участвовали в нападении, остаются у их владельцев.

Пример: после нападения у Анны осталась одна карта Салазара, у Бориса — одна карта Барбоссы, у Галины не осталось ничего, а Виктор, который не участвовал в нападении, сохранил и карту Карины, и карту Барбоссы.

После нападения игра продолжается: ход передаётся соседу слева.

Конец игры

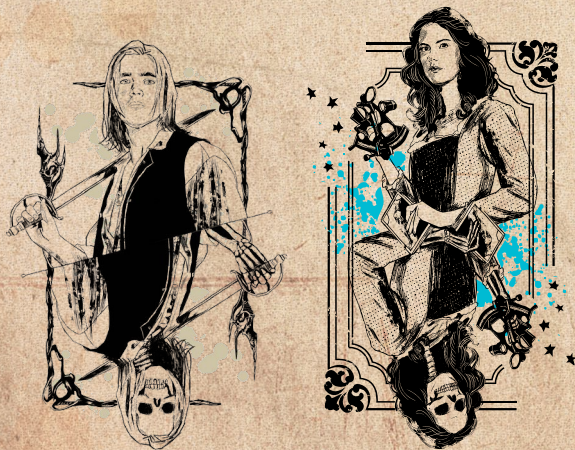
Если после того, как вы разделили сокровища в результате успешного нападения, в колоде сокровищ не осталось карт, игра немедленно завершается. Каждый игрок подсчитывает монеты на всех картах сокровищ, которые ему достались в ходе игры. К этой сумме прибавляется по 1 за каждую



карту героя, которая осталась у игрока в конце игры. Тот, у кого сумма монет больше, находит Трезубец Посейдона и побеждает. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше монет на картах сокровищ.

Усложнённая игра

Если игра по обычным правилам кажется вам слишком простой, попробуйте усложнить её. Для успешного нападения на караван потребуются все пять разных карт персонажей. В этом случае правило сложных отношений действует, когда вы получаете карту пятого героя, а не четвёртого.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

На основе игры «Пиратские короли»

Автор игры: Жером Моран-Друан
(Jérôme Morin-Drouin)

Развитие игры: Петр Тюленев

Продюсер: Николай Пегасов

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Все права защищены.



© 2017 ООО «Мир Хобби».
hobbyworld.ru



© Disney. Волшебство
продолжается на disney.ru



PISCES

PEGASUS

α *Markab*

γ *Hagenib*

β *Scheat*

CASSIOPEIA

β *Mirach*

α *RIEL*

PERSEUS

α *Alool*

γ *Triangula*

δ *Capella*

ϵ *Eleiades*

α *Capella*

TAURUS

AURIGA

α *Aldebaran*

δ *Capella*

ϵ *Eleiades*

ζ *Aldebaran*

η *Aldebaran*

θ *Aldebaran*

ι *Aldebaran*

κ *Aldebaran*

λ *Aldebaran*

μ *Aldebaran*

ν *Aldebaran*

ξ *Aldebaran*

\omicron *Aldebaran*

π *Aldebaran*

ρ *Aldebaran*