



Эта игра придумана и нарисована давно, в 1934 г. Ее автор — художник **Владимир Михайлович Голицын**. Родом из семьи князей Голицыных, в молодости он был моряком и плавал в северных морях, а когда стал художником, море сделалось главной темой его творчества.

Начиная с 1924 года он начал иллюстрировать книги.

С особым чувством он принимался за близкие ему по духу полные морской романтики, тайн и приключений произведения таких авторов, как: А. Беляев, А. Грин, А. Конан-Дойль, В. Бианки и Б. Житков.

Еще Владимир Михайлович придумывал необыкновенные игры. Одна из них — «Пираты». Когда-то эту игру показали Алексею Максимовичу Горькому. «Сделанный художником В. Голицыным макет игры для детей «Пираты» мне кажется заслуживающим внимания и издания», — написал он. Но у игры оказалась сложная судьба.

После того как ее одобрил М. Горький, она оказалась на столе у редактора издательства «Мособлпосвода» Н. Н. Глаголева. Он начал готовить игру к печати. Ничто вроде бы не предвещало беды. Наступил 1935 год, новый виток репрессий. 1 января 1935 года Н. Н. Глаголева арестовали...

Владимир Михайлович Голицын отнес игру в другое издательство — КОИЗ. Там за один год успели смениться на посту главного редактора двадцать человек. Один из них усмотрел, что название игры недопустимо. Тираж «Пиратов» пошел «под нож».

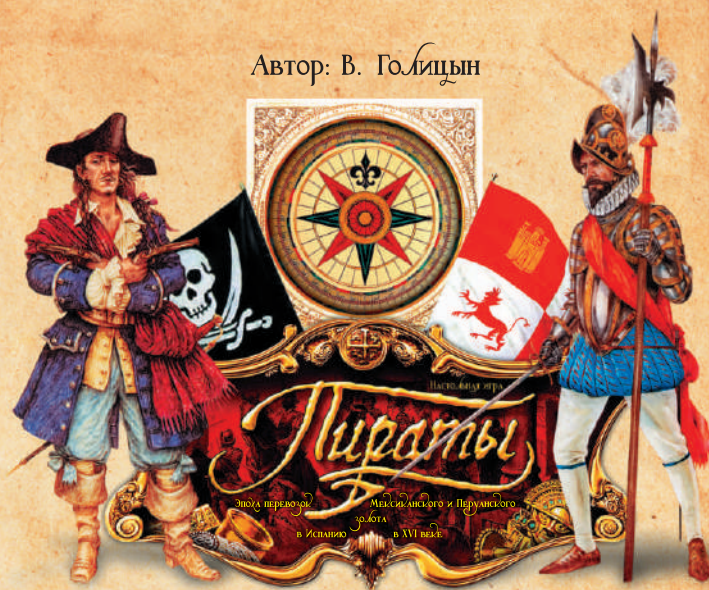
В тридцатые годы «под ножом» исчезали не только игры, книги, статьи — люди, семьи, судьбы.

Трагично оборвалась жизнь Владимира Михайловича. В 1941 году его, больного человека, тоже арестовали. В одном из сталинских лагерей он вскоре умер.

Так надолго была забыта эта игра про свежий ветер, походы под парусами, острова и проливы Атлантики, штилы и ураганы, хитрые маневры и яростные сражения...

Второй шанс игра получила только в 1989 г., опубликованная в журнале «Пионер». И вот спустя еще два десятка лет игра получила новое оформление и шанс снова поднять паруса и отправить на поиски приключений новое поколение игроков!

Автор: В. Голицын

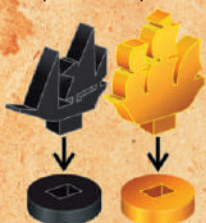


Правила игры



Состав игры:

Правила игры



Игровое поле (карта)
размер 68X46 см

6 черных кораблей (пиратские бригантины)
3 желтых корабля (испанские галеоны)
24 круглых фишки-основания
24 наклейки на основания фишек кораблей
Карточка пиратских ругательств!
(смотри 5 стр.)



15 жетонов пробойн



Компас-вертушка



24 карточки пиратов
и конкистадоров



3 карточки
груза

ВВЕДЕНИЕ:

В 1492 году Христофор Колумб открыл Америку. По Европе понёслись слухи о несметных сокровищах новых земель.

Испания в этом году закончила реконквисту – изгнав последнего мавританского властителя с Пиренейского полуострова. И объединив под своим флагом большинство королевств начала конквисту – завоевательские походы в Новый Свет. К этому времени в Испании не удел оказались много профессионально обученных солдат и обедневшее после длительной войны дворянство – идалго.

Конкистадорами они отправились на завоевание новых земель, и поиски золота в новые неизвестные до этого земли центральной америки.

Индейцы, не знающие пороха и лошадей, и к тому же сами ведущие постоянные войны с соседями, не смогли дать отпора завоевателям и довольно быстро были поработаны. Развитые цивилизации были уничтожены.

И поплыли в Испанию груженные сокровищами галеоны, которые в море уже поджидали пираты...



Золото Галеон с сокровищами.

Если на борту потопленного пиратами галеона оказываются сокровища, то тот не снимается с карты, а считается захваченным.



Захваченный корабль ходит и стреляет как пиратская бригантина. Пока захваченный пиратами галеон с сокровищами не добрался до пиратской базы, испанцы могут вернуть (захватить) его обратно. Для этого нужно подойти к галеону вплотную (для абордажа) и сделать один удачный выстрел. Отбитый галеон с сокровищами можно снова починить, пропустив 3 хода в любом своем порту.

Другой вариант: Захваченный галеон перемещается по карте следом за пиратской бригантиной с той же скоростью след в след, и всегда располагается в соседней с пиратом клетке. Такой захваченный галеон может передаваться другому пирату. Для того чтобы отбить галеон достаточно потопить пирата ведущего его, и привезти в порт для починки.

Во случаях когда простой корабль тонет, «золотой» выходит из под контроля его владельца и с двумя повреждениями ожидает пока кто либо из игроков не подойдет к нему вплотную для его захвата. Для этого достаточно подойти и сделать один удачный выстрел (абордаж). В случае если первыми подошел испанец выстрел делать не надо.

Сокровища можно перегружать с одного корабля на другой (или делать вид), встав судами в соседние клетки. При этом пропускается один ход и происходит обмен жетонами груза.



6-ти гранный кубик.

В состав этой игры не входит игральный кубик, но вы можете использовать любой обычный кубик для проведения стрельбы и проверки крушения при шторме вместо вертушки-компаса.

Это избавит вас от необходимости помнить направление ветра в течении всего хода, совершая маневры и атаки.

Стрельба: 1-3 промах, 4-6 попадание.

Во время шторма: если выпадает:
1-2 корабль тонет (разбивается о скалы),
3-4 получает 1 повреждение (сел на мель),
5-6 корабль остается целым.



Игра

Начинают игру испанцы.

Ходят игроки по очереди, для определения очередности можно бросить кубик или договориться между собой.

Во время своего хода игрок может перемещать свой корабль и стрелять. (**Усложненные правила: игрок в свой ход может или ходить или стрелять!**) для перемещения корабля или стрельбы, игрок запускает компас-вертушку для определения направления ветра или результата атаки.

(Подробнее см. пункты ПЕРЕМЕЩЕНИЕ и СТРЕЛЬБА.)

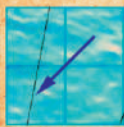
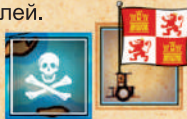
Ходят игроки только своими кораблями.



Перемещение

Корабли могут ходить везде, где есть квадраты. На одном квадрате одновременно может находиться только один корабль. Пересекать занятую клетку, ни своим, ни чужим кораблем, нельзя. **Исключение:** В портах и пиратских базах может одновременно находиться сколько угодно кораблей.

Проходить через чужие порты и базы нельзя. Пираты могут заходить и чиниться только в пиратских базах, галеоны – в портах Испании и Португалии.



Течение. При попадании на начало стрелки течения, корабль не зависимо от движения сносится к острию, и может дальше продолжить движение в выбранном направлении. Двигаться от острия к концу стрелки запрещено.

После остановки вертушки стрелка компаса показывает направление куда дует ветер. **Если трудно определить на каком делении остановилась стрелка всегда выбирается следующий по часовой стрелке сектор.**

Жёлтый сектор означает - штиль. Пиратские бригантины на вёслах могут идти в любую сторону на 1 клетку, галеоны в отличие от них не ходят.

Красный сектор - шторм. Корабли, если только они не находятся в порту, дрейфуют по ветру на 1 клетку (подробнее см. пункт ШТОРМ.)

Остальные сектора - морской ветер. Корабли ходят по восьми румбам компаса:

S (зюйд), **SO** (зюйд-ост),
O (ост), **NO** (норд-ост),
N (норд), **NW** (норд-вест),
W (вест), **SW** (зюйд-вест).

Стрелка указывает направление ветра, направление по которому пойдет корабль, называется курсом. Курс корабля может не совпадать с направлением ветра, но зависит от него.



При курсе **фордевинд** (попутный ветер) и **бакштаг** (косой попутный ветер) корабли могут идти максимум на 3 клетки, **галфвинд** (боковой ветер) – 2 клетки, **бейдевинд** (косой встречный ветер) – 1 клетка. Против ветра, положение **левентик**, корабли ходить не могут, даже бригантины.

Примечание. В оригинале используется морское правило: ветер дует в компас, а корабли идут из компаса, т.е. вертушка показывает, какой дует ветер. Однако, на практике так играть непривычно, и, рано или поздно, игроки начинают ходить не по ветру, а по стрелке.

Если игрок владеет несколькими кораблями, он задает ветер один раз для всех своих кораблей. Не обязательно перемещать корабль на максимально возможное в этом направлении расстояние, игрок вправе оставить корабль на любой возможной в этом направлении клетке, или даже стоять на месте. Исключением является шторм – при нем корабль обязан совершить движение.

Шторм

Если штормом корабль выносится на берег, то делается проверка на вертушке, сектора штиль и шторм - он тонет (разбивается о скалы), соседние со штормом – получает 1 повреждение (сел на мель) а соседние со штилем – корабль остается целым.

Чтобы не прерывать игру из-за досадного крушения галеона с золотом, он при любом раскладе не тонет. (см. пункт ЗОЛОТО.)

Если штормом или течением один корабль сталкивается с другим, то оба корабля совершают проверку на крушение такую-же как и при столкновении с берегом. Если стоящий на месте корабль тонет, а сносимый штормом нет, он занимает клетку на которую его сносило. В любом другом случае они остаются на своих местах.

По упрощенным правилам в шторм сталкивающиеся суда остаются на своих местах без каких либо последствий.

Если корабль попадает в шторм три раза подряд – он тонет. Если третий шторм сносит корабль в свой порт – корабль не тонет. Во время шторма корабль не может выходить из порта.

Если корабль сносит штормом в чужой порт - судно считается захваченным владельцем порта, в случае если это судно галеон с сокровищами, пираты автоматически побеждают.



Стрельба

Галеоны бьют во все стороны на 2 клетки, бригантины – на 1 клетку (т. е. берут судно на бордаж). Галеон тонет с трёх попаданий, бригантина - с двух. Не выдерживает 3 и 2 попадания, а именно тонет, то есть галеон может плавать с 2-мя попаданиями, а пират после второго попадания утонет.

При получении пробоины на карточку корабля кладется жетон повреждения.

Потопленные или утонувшие корабли выбывают из игры, все кроме галеона с сокровищами, подробнее см. пункт ЗОЛОТО).

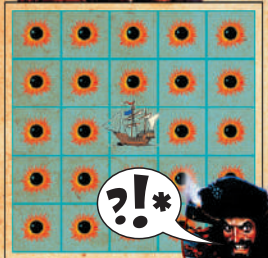
Для проверки эффективности стрельбы необходимо крутануть компас-вертушку: основные румбы (S, W, N, O) – попадание, промежуточные (NO, SW, SO, NW) – промах. Сектор штиль засчитывается как следующий по часовой стрелке румб.

Для Большого антуража в процессе хода или стрельбы Вы можете выкрикивать пиратские ругательства!

Стрелять можно как одним, так и несколькими кораблями по одной цели: сразу или по очереди за ход. Перед стрельбой обязательно нужно предупреждать: "Стреляю", "Стреляю залпом", называя точную мишень, если в зоне стрельбы присутствует несколько судов.

Поврежденные корабли можно чинить, заходя в порты или пиратские базы пропуская 1 ход за каждое попадание.

Стрелять из порта или в порт запрещено. Стрелять через порт, корабль или места без квадратов тоже нельзя. Для разрешения споров в этом моменте, нужно мысленно провести линию между центрами клеток, где находятся корабли. Если воображаемая линия пролегает через сушу или порт - стрельба невозможна.



Вся эта разномастная братия, от буканеров - приморских жителей по нужде промышлявших пиратством, до каперов - моряков находящихся на службе других стран, плавала в карибском море в поисках богатой добычи.

Не все страны были рады такому почти единовластному владению Испанией богатствами америки. Поэтому пиратские базы стали появляться в Европе. Знаменитой пиратской базой был французский город Сан-Мало и английский полуостров Корнуэлл. Но самой знаменитой базой – «столицей» пиратов стал остров Тортуга (Черепаша).

Волны Атлантического океана были свидетелями многих безвестных морских трагедий – победители предпочитали помалкивать о происхождении своих богатств.

Сегодня вам представился случай разыграть один из эпизодов далекой истории. Определитесь кто пират, а кто конкистадор и в путь, на поиски приключений и богатств!

Количество игроков

В игре могут участвовать от 2 до 9 человек.

Один игрок может играть как за один корабль, так и за несколько кораблей, но только, или пиратов, или испанцев.

Главное условие при любом количестве игроков - у пиратов должно быть в 2 раза больше кораблей, чем у испанцев.



Цели игры:

Испанцы должны перевезти сокровища из порта **Веракруз** в порт **Кадис** в Европе на одном из своих кораблей-галеонов.

Пираты должны отбить у испанцев корабль с сокровищами и увезти на одну из своих баз (подробнее см. пункт ЗОЛОТО).

Игра заканчивается победой **испанцев**, если перебиты все пиратские корабли или сокровища доставлены в порт Кадис.

Игра заканчивается победой **пиратов**, если потоплены все испанские корабли или сокровища доставлены на одну из пиратских баз.

Подготовка к игре

Игроки выбирают себе знаменитых пиратов и конкистадоров капитанами, по одному на каждый свой корабль.

Корабли расставляются на карте:

испанские галеоны - в порт **Веракруз**;

пиратские бригантины - на базы пиратов (их на карте шесть).

Испанцы выбирают на каком галеоне будут везти сокровища в Испанию, случайно или специально распределив между кораблями 3 жетона груза. 2 из которых пустые, а один с золотом. Жетоны хранятся в тайне от пиратов, тем самым игроки за пиратов не знают какой галеон везет золото.

