

ПАРУС

2 ИГРОКА

20 МИНУТ

ОТ 11 ЛЕТ

«Парус» — это кооперативная карточная игра для двух участников. Игроки должны предугадывать намерения друг друга и выбирать карты так, чтобы их комбинации помогли кораблю двигаться вперёд или атаковать Кракена.

СОСТАВ ИГРЫ

- | | | |
|----------------------|---------------------|------------------------|
| А 27 карт навигации. | Е Планшет кракена. | М Жетон старта. |
| Б 6 карт пиратов. | Ж Планшет пиратов. | Н Жетон финиша. |
| В Карта кракена. | З Фигурка кракена. | О 12 жетонов островов. |
| Г 6 памяток. | И 2 маркера взятка. | П 9 жетонов кракена. |
| Д Поле океана | К Маркер раунда. | Р 4 жетона штормов. |
| (из 5 частей). | Л Фигурка корабля. | С Книга сценариев. |

ПОДГОТОВКА

- 1 Соберите поле океана и поместите его между игроками. Рядом разместите планшет кракена и планшет пиратов.
- 2 Выберите сценарий в книге сценариев и, следуя его указаниям, разместите жетоны на поле океана.
- 3 Каждый игрок выбирает 1 карту пирата и кладёт её в указанное место.
- 4 На планшете пиратов поместите по 1 маркеру взятка на деления «0» шкал взятка, а маркер раунда — на деление «I» шкалы раундов.
- 5 Поместите фигурку кракена в нижнюю ячейку со значением «3» на планшете кракена.
- 6 Поместите фигурку корабля на жетон старта.
- 7 Найдите карты навигации со значениями «1» и «2» и перемешайте их, чтобы сформировать колоду кракена. Поместите её в указанное место лицевой стороной вверх. Под низ колоды поместите карту кракена.
- 8 Перемешайте оставшиеся карты навигации (со значениями от «3» до «9»), чтобы сформировать колоду навигации. Поместите её в указанное место лицевой стороной вниз.





ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится не более 5 раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз. Во время фаз 1–3 игроки должны молчать.

ФАЗА 1. РАЗДАЧА КАРТ

Каждый участник берёт в руку 9 карт из колоды навигации.

ФАЗА 2. ОБМЕН КАРТАМИ

Каждый участник выбирает 1 карту из руки, чтобы передать другому игроку. Участники не могут смотреть карту, полученную от другого игрока, до завершения обмена.

ФАЗА 3. РОЗЫГРЫШ ВЗЯТОК

За один раунд разыгрывается несколько взяток, в каждую из которых участники выкладывают по 1 карте из руки.

Участник, на чьей стороне шкалы раундов находится маркер, становится ведущим игроком в первой взятке текущего раунда. В каждой последующей взятке текущего раунда ведущим игроком становится победитель предыдущей взятки.

Сначала ведущий игрок выкладывает 1 карту из руки, затем другой участник должен выложить 1 карту того же цвета. Если у другого игрока в руке **нет** карт такого цвета, он должен выложить карту любого цвета.

Побеждает карта с бóльшим значением, совпадающая по цвету с картой ведущего игрока. Передвиньте маркер взятки победившего игрока на следующее деление его шкалы взяток и сбросьте обе выложенные карты. Игроки могут в любой момент просматривать колоду кракена и стопку сброса.

Продолжайте разыгрывать взятки до тех пор, пока маркер взятков любого игрока не достигнет деления «4».

Действия. Если символы на выложенных во взятке картах образуют одну из комбинаций, вы должны выполнить соответствующее действие.

Атака кракена. Каждый раз, когда кракен атакует корабль, помещайте верхнюю карту колоды кракена в стопку сброса (рядом с планшетом пиратов).

Если вы должны сбросить карту кракена, вместо этого поместите её под низ колоды кракена, а фигурку кракена передвиньте в следующую ячейку по часовой стрелке.

ФАЗА 4. КРАКЕН

Кракен атакует корабль столько раз, сколько в начале этой фазы указано в ячейке с фигуркой кракена.

ФАЗА 5. КОНЕЦ РАУНДА

Передвиньте маркер раунда на следующее деление шкалы раундов, а маркеры взятков верните на деления «0» шкал взятков. Затем заново сформируйте колоду навигации, перемешав карты навигации, находящиеся в стопке сброса, руках игроков и колоде навигации.

В конце раундов II и IV проверьте, обновал ли корабль соответствующий шторм (шторм обозначается двумя жетонами

КОМБИНАЦИИ



Победитель взятки перемещает корабль на 1 клетку вперёд по диагонали в свою сторону.



Победитель взятки перемещает корабль на 1 клетку вперёд по диагонали в свою сторону. *Кракен 1 раз атакует корабль* (даже если корабль не переместился).



Победитель взятки перемещает корабль на 1 клетку вперёд по диагонали в свою сторону. *Кракен 2 раза атакует корабль* (даже если корабль не переместился).



Атакуйте кракена, поместив выложенную в этой взятке карту под низ колоды кракена вместо стопки сброса.



Победитель взятки перемещает корабль на 1 клетку вперёд по прямой.



Победитель взятки открывает верхнюю карту колоды навигации, выполняет её действие пушек (см. на следующей странице), а затем сбрасывает. Если в колоде навигации нет карт, не выполняйте это действие.

Другая комбинация

Без действия. Кракен не атакует. Передвиньте маркер взятки как обычно.



ДЕЙСТВИЯ ПУШЕК



Победитель взятки перемещает корабль на 1 клетку вперёд по диагонали в свою сторону.



Поместите эту карту под низ колоды кракена.



Победитель взятки перемещает корабль на 1 клетку вперёд по прямой.



Победитель взятки открывает новую карту с верха колоды навигации.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Акияма Корё, Кодзу Юсэй.

Художник: Веберсон Сантиагу.

Графический дизайн: Анка Гаврил, Даниель Профири.

Развитие: Тейлор Рейнер.

3D-иллюстрации: Филип Гаврил.

шторма в одном столбце поля океана). Если корабль находится в одном столбце с этим штормом или в любом предыдущем столбце, вы немедленно проигрываете (см. ниже).

ОПАСНОСТИ МОРЕПЛАВАНИЯ

А Острова. Корабль не перемещается, если он должен переместиться на клетку с жетоном острова.

Б Кракен. Каждый раз, когда корабль перемещается на клетку с жетоном кракена, *кракен 1 раз атакует корабль.*

В Неизведанное. Корабль не перемещается, если он должен переместиться за пределы океана на поле.

ПОБЕДА

Если корабль оказался на жетоне финиша, вы немедленно побеждаете.

ПОРАЖЕНИЕ

Вы немедленно проигрываете, если:

- завершился **раунд V**;
- к концу **раунда II** корабль не миновал 1-й шторм;
- к концу **раунда IV** корабль не миновал 2-й шторм;
- корабль переместился мимо жетона финиша;
- в колоде кракена осталась только карта кракена;
- фигурка кракена переместилась в ячейку с символом  на планшете кракена.

Если одновременно выполняются условия победы и поражения, вы побеждаете!