



2–6 отважных пиратов
 От 4 лет
 Партия 5–10 минут
 Объясняется за 30 секунд

Хочется повторить
 Быстрая и шумная
 Развивает мелкую моторику

Об игре

Свистать всех наверх! Чёрный флаг на горизонте, готовьтесь к бою! В этой быстрой игре на ловкость вы будете канонирами, пушечными снайперами. Каждый ход вы бросаете ядра в корабль противника, пытаетесь разнести судно в щепки. Если попали, убираете одну палубу корабля. Сначала ваши корабли длинные-предлинные, но по ходу игры становятся всё короче. Побеждает тот, кто первым превратит вражеский фрегат в мелкую шлюпку оставив от него лишь нос да корму.

Что в коробке?

2 носа корабля.

2 кормы корабля.

8 пустых палуб. Раньше на них были матросы, но сейчас они от страха попрятались, остались только канониры.

2 палубы корабля с капитанами: если по ним попасть, можно стрелять ещё раз.

2 палубы корабля с сокровищами, они нужны для ремонта своего корабля.

10 пушечных ядер, которыми вы будете стрелять в корабль противника.

Правила игры – важный судовой журнал, который вы сейчас держите в руках.

Подготовка к игре

1. Поделитесь на две команды и раздайте каждой команде:

- 1 нос корабля;
- 1 корму корабля;
- 4 пустые палубы;
- 1 палубу с капитаном;
- 1 палубу с сокровищами;
- 5 ядер.



2. Выложите все свои палубы в ряд в 1–2 шагах друг от друга. Палубы нужно выложить повреждённой (красной) стороной вниз. Палубы с капитаном и сокровищами поместите в любом месте корабля, но никому не говорите и не показывайте, где они.

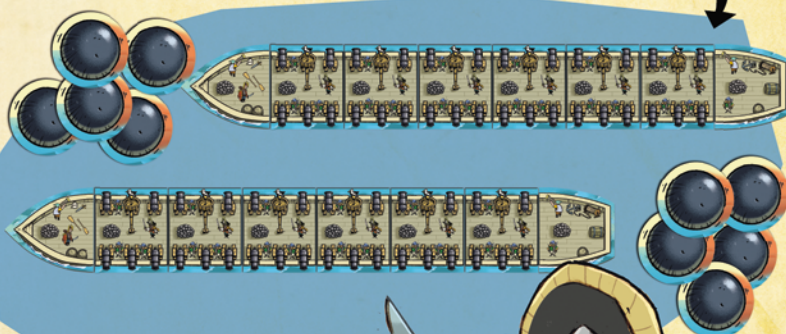
Вы уже знаете, что будете бросать ядра в корабль противника. Так вот, чем дальше друг от друга корабли, тем сложнее играть. Когда потренируетесь, можете увеличить расстояние до 3–4 шагов. Если же хотите настоящих испытаний, знайте: настоящие морские побоища происходят именно на таком расстоянии, аргх!

3. Присоедините нос и корму корабля с двух сторон к палубе. Всё, ваш корабль готов к подвигам.



У каждого из вас будет по 5 пушечных ядер в начале игры. Для каждого хода вам понадобится 1–2 ядра, но мы положили их с запасом. Не нырять же канониру за каждым стреляным ядром.

4. Вот так может выглядеть поле битвы в начале игры. Палубы с капитанами и сокровищами спрятаны где-то на каждом из кораблей.



Отдать швартовы!
Теперь вы можете
начать бой, попутно
заглядывая в правила.

Ход игры

Каждый ход вы будете стрелять в корабль противника. Первым стреляет самый младший канонир, дальше вы будете стрелять по очереди по одному канониру из каждой команды. Ну всё, пора!

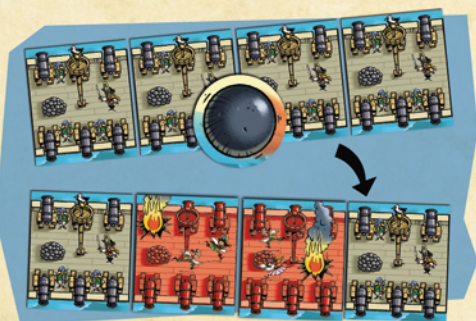


1. Возьмите пушечное ядро
2. Прицельтесь и бросьте его в корабль соперника как маленькую летающую тарелку.
3. Проверьте, попали вы или промахнулись.

Попадание

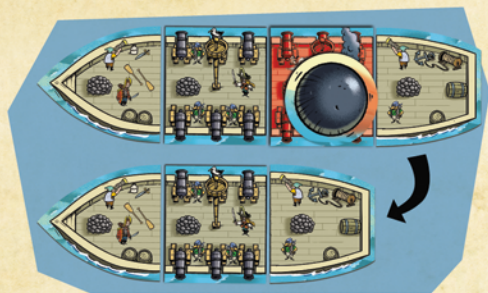
Если ваше пушечное ядро упало на любую палубу корабля противника, это считается попаданием. Но одного попадания мало. Палубу разрушить — это вам не палубу драить, как говорит капитан Пушкин. Есть несколько тонкостей:

- Если ядро попадает по неповреждённой палубе, переверните её повреждённой (красной) стороной вверх.
- Если ядро попадает сразу по двум неповреждённым палубам, переверните обе палубы повреждённой стороной вверх.



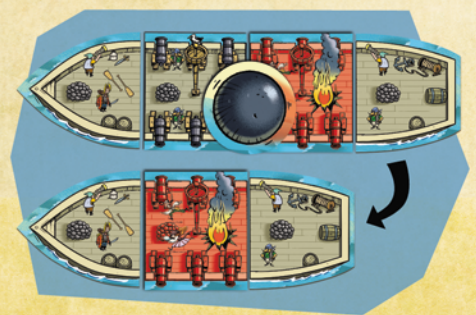
Вот тут видно, как ядро угодило в две неповреждённые палубы. Отличный выстрел! Придётся перевернуть обе палубы повреждённой стороной вверх.

- Если ядро попадает в повреждённую палубу, уберите его из игры. Теперь сдвиньте палубы корабля, чтобы не было пустого места.



Тут показано, что происходит после попадания в повреждённую палубу. Вы наверняка заметили, что корабль только что стал меньше. Это любой салага заметит.

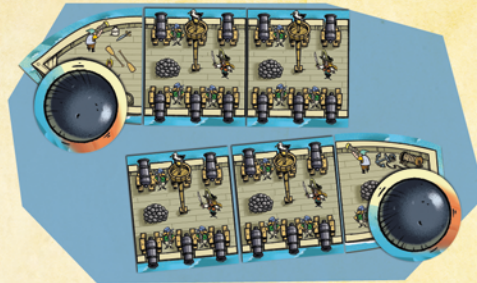
- Если ядро попадает в две палубы, одну повреждённую и одну неповреждённую, уберите из игры повреждённую палубу и переверните неповреждённую красной стороной вверх.



Смотрите, ядро попало на повреждённую и неповреждённую палубы. Капитану этого корабля придётся убрать повреждённую палубу из игры, а неповреждённую перевернуть красной стороной вверх.

Промех

- Если вы не попали по кораблю, ваш ход окончен.
- Если ваше ядро накрыло собой только нос или корму корабля противника, ваш ход окончен. Нос и корма не считаются палубами корабля, их нельзя повредить.



На этих примерах пушечное ядро упало на нос и корму корабля, не задев его палубы. Это считается промахом.

Капитаны

Если при попадании ваш соперник переворачивает палубу с капитаном, вы можете сразу сделать ещё 1 выстрел. Если вы попали ядром на повреждённую палубу с капитаном, просто уберите её из игры.



Сокровища

Если при попадании ваш соперник переворачивает палубу с сокровищами, вы можете сразу отремонтировать повреждённую палубу своего корабля. Переверните одну из повреждённых палуб вашего корабля обратно на неповреждённую сторону. Если вы попали ядром в повреждённую палубу с сокровищами, просто уберите её из игры.



Если вы ремонтируете свою палубу с капитаном или палубу с сокровищами, они не срабатывают снова, если в них попадут. Они будут считаться за пустую палубу.

Если вы попали в палубу с сокровищами, а у вашего корабля нет повреждённых палуб, ничего не происходит, так как вам ещё нечего ремонтировать.

Конец игры

Как только вы убираете последнюю палубу корабля соперника и у него остаются только нос и корма, вы побеждаете! А ваш соперник уплывает на маленьенькой шлюпке. Пора ему порыбачить, как говорил капитан Пушкин.



Автор игры Алан Рош.
Художник Кевин Речин.
Над локализацией работали: Дмитрий Кибкало, Александр Бывшев, Максим Половцев, Сергей Абдульманов, Анна Майорова, Павел Ксенофонтов, Анна Половцева, Любовь Савельева, Екатерина Безлепкина, Ксения Ларина, Илья Зенкин, Тихон Половцев.
© 2016 The Haywire group, Inc. Все права защищены.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2017.
117342, Москва, улица Бутилова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

