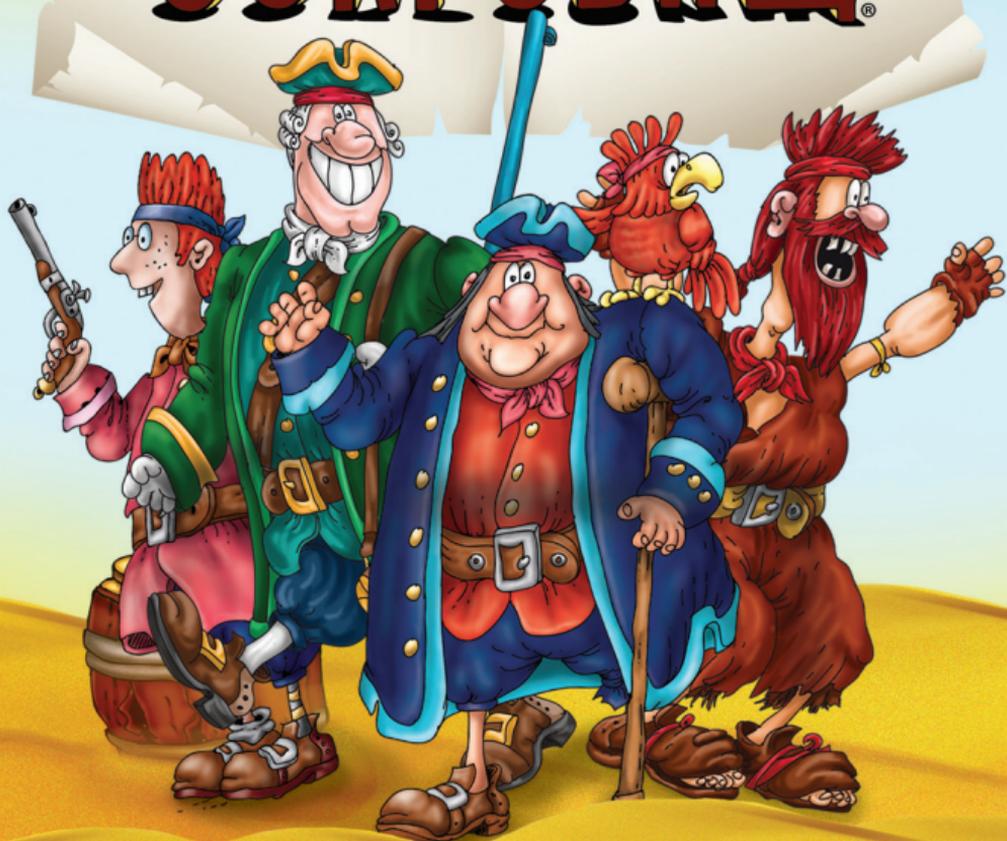


Настольная игра
ОСТРОВ

СОКРОВИЩ[®]



ПРАВИЛА ИГРЫ

Флибустьеры, корсары, пираты всех мастей собираются у таверны «Адмирал Бенбоу», чтобы задать единственный вопрос: «Где карта, Билли?» К счастью для Билли Бонса, карт сокровищ в этой игре целых 60, и драгоценных трофеев хватит на всю банду капитана Флинта.

Авантюрная настольная игра «Остров сокровищ» испытает вашу интуицию, хитроумие и удачу. Отправляйтесь в рейд за сокровищами вместе с доктором Ливси, капитаном Смоллетом и другими героями знаменитого мультфильма. Вас ждут сундуки с пиастрами, якоря и компасы, йо-хо-хо и бутылка рома. Но скажем без подвоха: жадность — это плохо. Не увлекайтесь слишком сильно, не то все ваши сокровища достанутся капитану Сильверу.

Состав игры

60 карт трофеев

На картах изображены 10 разных трофеев. Каждый трофей присутствует в 6 экземплярах, у каждого экземпляра своя ценность — от 2 до 7.

Исключение: «попугаи», их ценность от 4 до 9.



17 карт персонажей

На картах изображены персонажи «Острова сокровищ» и описаны их способности.

4 карты-памятки Правила игры



Подготовка к игре

1. Стопка сброса

Отложите карты трофеев с самой низкой ценностью (это 9 карт ценностью «2» и 1 «попугай» ценностью «4»). Перемешайте эти карты и сложите лицевой стороной вниз. Это стопка сброса. Смотреть сброшенные карты нельзя. Единственный способ взаимодействия со сбросом — применение свойств трофеев (см. «Свойства трофеев» на стр. 7–10).

2. Колода

Составьте из оставшихся 50 карт трофеев колоду, перемешайте и положите на стол лицевой стороной вниз. Оставьте место между колодой и стопкой сброса для игровой зоны.

3. Карты персонажей

Если вы играете впервые, уберите карты персонажей обратно в коробку. Сначала вы должны хорошенько изучить игру и свойства трофеев.

Перемешайте карты персонажей и раздайте по 2 карты каждому игроку. Игроки оставляют по 1 карте на свой выбор, после чего все невыбранные карты персонажей убираются в коробку — они вам не понадобятся. Выбранные карты дают игрокам постоянные свойства, которые действуют в течение всей игры. Зачитайте описание свойства выбранного вами персонажа другим игрокам.

4. Финальный штрих

Каждый игрок получает по карте-памятке. Первым игроком становится тот, кто последним смотрел мультфильм «Остров сокровищ». Ход передаётся по часовой стрелке.



Ход игры

Берите карту

Берите верхнюю карту из колоды и кладите лицевой стороной вверх в игровую зону.

Главное правило

Всякий раз, когда вы кладёте карту в игровую зону (из колоды, стопки сброса или тайника одного из игроков), вы обязаны применить её свойство. Исключения — «ключ» и «сундук», их свойства применяются во время грабежа.

Тяните ещё, если не страшно!

Если хотите, вы можете взять следующую карту из колоды и положить в игровую зону.

- Если трофеем новой карты совпадает с любым трофеем, уже лежащим в игровой зоне, ваш рейд за трофеями провален. Все карты из игровой зоны перемещаются в стопку сброса (включая трофей, из-за которого провалился рейд). При провале рейда свойство последней карты трофея (той, которая привела к провалу) не применяется. Провалив рейд, вы тут же заканчиваете ход.
- Если трофеем новой карты не совпадает ни с одним из трофеев, лежащих в игровой зоне, вы выкладываете эту карту в игровую зону и применяете её свойство. Вы можете продолжать брать новые карты из колоды, пока ваш рейд не закончится провалом или грабежом.



Провал!



Грабёж

Вместо того чтобы брать новую карту из колоды, вы можете закончить рейд грабежом. В этом случае вы перемещаете все карты из игровой зоны к себе в тайник (у каждого игрока тайник свой). Карты в тайнике раскладываются по виду трофеев лицевой стороной вверх. Если вы награбите хотя бы по 1 трофею каждого вида, в вашем тайнике будет 10 стопок трофеев. Карты каждой стопки в тайнике размещаются друг поверх друга со смещением. Снизу стопки лежит карта с наименьшей ценностью, сверху — с наибольшей. Ваши стопки награбленных трофеев и ценность карт каждой стопки должны быть видны всем игрокам.



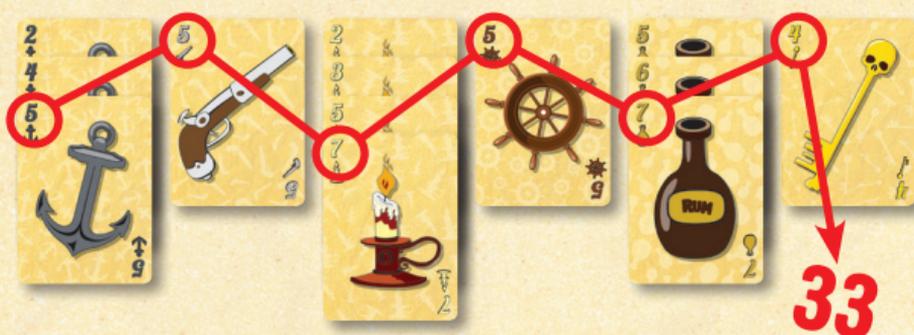
Конец игры

Игрок, взявший последнюю карту из колоды, заканчивает ход либо провалом, либо грабежом. После этого игра заканчивается. В любой момент игры участники могут считать, сколько карт остаётся в колоде.



Победитель

Игроки подсчитывают суммарную ценность верхних (самых ценных) карт в каждой стопке трофеев у себя в тайнике. Побеждает тот, у кого эта суммарная ценность больше.



Ничья

В случае ничьей победителем становится претендент, у которого в тайнике больше всего карт. Если и здесь ничья, претенденты делят победу.



Свойства трофеев

Якорь

Когда рейд провален, все карты, выложенные до «якоря», перемещаются к вам в тайник. Пример: в игровой зоне две карты — «попугай» и «пистолет». Игрок выкладывает в неё «якорь», а затем решает открыть новую карту из колоды. Ей оказывается ещё один «попугай» — рейд провален. Первый «попугай» и «пушка» переходят в тайник игрока. «Якорь» и второй «попугай» сбрасываются.



Штурвал

Выберите верхнюю карту любой стопки трофеев в своём тайнике и положите в игровую зону с обязательным применением её свойства. Вы обязаны это сделать, даже если в вашем тайнике всего одна карта и она приведёт к провалу рейда. Если ваш рейд заканчивается провалом, вы не получаете обратно карту, выложенную в игровую зону из тайника, — она сбрасывается со всеми остальными. Если в вашем тайнике нет карт, свойство «штурвала» не применяется.



Пистолет

Положите в стопку сброса верхнюю карту любой стопки трофеев в одном из чужих тайников. Если в чужих тайниках нет карт, свойство «пистолета» не применяется.





Ключ и сундук

Положив в свой тайник из игровой зоны «сундук» и «ключ», вы дополнительно кладёте в тайник столько случайных карт из стопки сброса, сколько положили в тайник во время этого грабежа.

Пример: игрок решает закончить рейд грабежом. В игровой зоне 5 карт, среди которых есть «сундук» и «ключ». Положив 5 карт из игровой зоны в тайник, он перемешивает стопку сброса, берёт из неё 5 карт и тоже перекладывает их в тайник. Всего за этот рейд он награбил 10 карт.



Свеча

Перемешайте стопку сброса и раскройте из неё 3 карты. Вы обязаны положить одну из них в игровую зону, даже если это приведёт к провалу рейда. Если в стопке сброса нет ни одной карты, свойство «свечи» не применяется. Если в стопке сброса меньше 3 карт, открывайте все, которые есть.



Компас

Раскройте верхнюю карту колоды. Можете переложить её в игровую зону или оставить наверху колоды. Если «компас» — последняя карта в колоде, его свойство не применяется.

Пример: игрок кладёт в игровую зону «компас» и тут же раскрывает верхнюю карту колоды: там «свеча». Он может либо выложить эту карту в игровую зону (после чего применить свойство «свечи»), либо положить её обратно наверх колоды, перевернув лицевой стороной вниз, и закончить рейд грабежом.



Нож

Выберите верхнюю карту любой стопки трофеев в одном из чужих тайников и положите её в игровую зону с обязательным применением её свойства. Вы можете выбрать только трофей того вида, которого нет в вашем тайнике, даже если это приведёт к провалу рейда.



Пример: в тайнике игрока лежат стопки «якорей», «штурвалов» и «пистолетов», а в тайнике его соперника — «якоря», «штурвалы», «пистолеты» и «бутылки рома». Игрок выкладывает в игровую зону «нож» и должен положить туда же карту из чужого тайника. Он не может положить ни «якорь», ни «штурвал», ни «пистолет» — остаётся только «бутылка рома».

Попугай

У этого трофея нет свойства, зато его ценность выше, чем у других трофеев: 4–9 вместо 2–7.



Бутылка рома

Вы обязаны выложить в игровую зону ещё 2 дополнительные карты с обязательным применением их свойств, и только после этого у вас появится возможность закончить рейд грабежом.

Первую дополнительную карту берите из колоды. Если там «штурвал», «нож» или «свеча», то вторую карту кладите в игровую зону согласно свойству первой (из своего тайника, чужого тайника или из сброса соответственно). Если же первой картой оказался не «штурвал», не «нож» и не «свеча», то вторую карту тоже берите из колоды.



Пример: игроку из колоды достаётся «бутылка рома», и он не может совершить грабёж, пока не выложит в игровую зону ещё 2 карты. Первую он берёт из колоды — это «штурвал». Согласно свойству «штурвала», он должен выложить в игровую зону карту из своего тайника. Игрок выкладывает «попугая», и этот «попугай» идёт в счёт двух карт, выложенных по свойству «бутылки рома». Только теперь он может остановиться и совершить грабёж.

Персонажи

Персонаж даёт игроку постоянное свойство. Каждое свойство влияет на какой-то определённый трофей (исключение — карта «Джим Хокинс»). В описании свойств сначала указан значок трофея, на который влияет указанное свойство. Например, если изображён «пистолет», то свойство персонажа влияет на свойство «пистолетов».



Вариант игры для большой компании

«Остров сокровищ» рассчитан на 2–4 участников. Если вы хотите сыграть партию на 5–8 участников, смешайте вместе 2 копии игры. В начале партии в стопке сброса будет 20 карт, а в колоде — 100 карт. Карты персонажей тоже объединяются и смешиваются, а каждый игрок, как обычно, получает по 2 карты. Игра проходит по обычным правилам.



Создатели игры

Разработчики игры: Дерек Пакстон, Лео Ли, Крис Брэй

Продюсер: Райан Бранс

Правила игры: Дэниел Петерсон, Николь Болан

Игру тестировали: Адам Дрю, Лондон Малмроз,
Дэниел Бенсон, Джордон Филд, Сет Хайатт и Лео Уайлд.

maydaygames.com

© 2014 Mayday Games



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

© Черкасский Д., Сахалтуев Р., 1988

© UDC Licensing Agency, 2016



