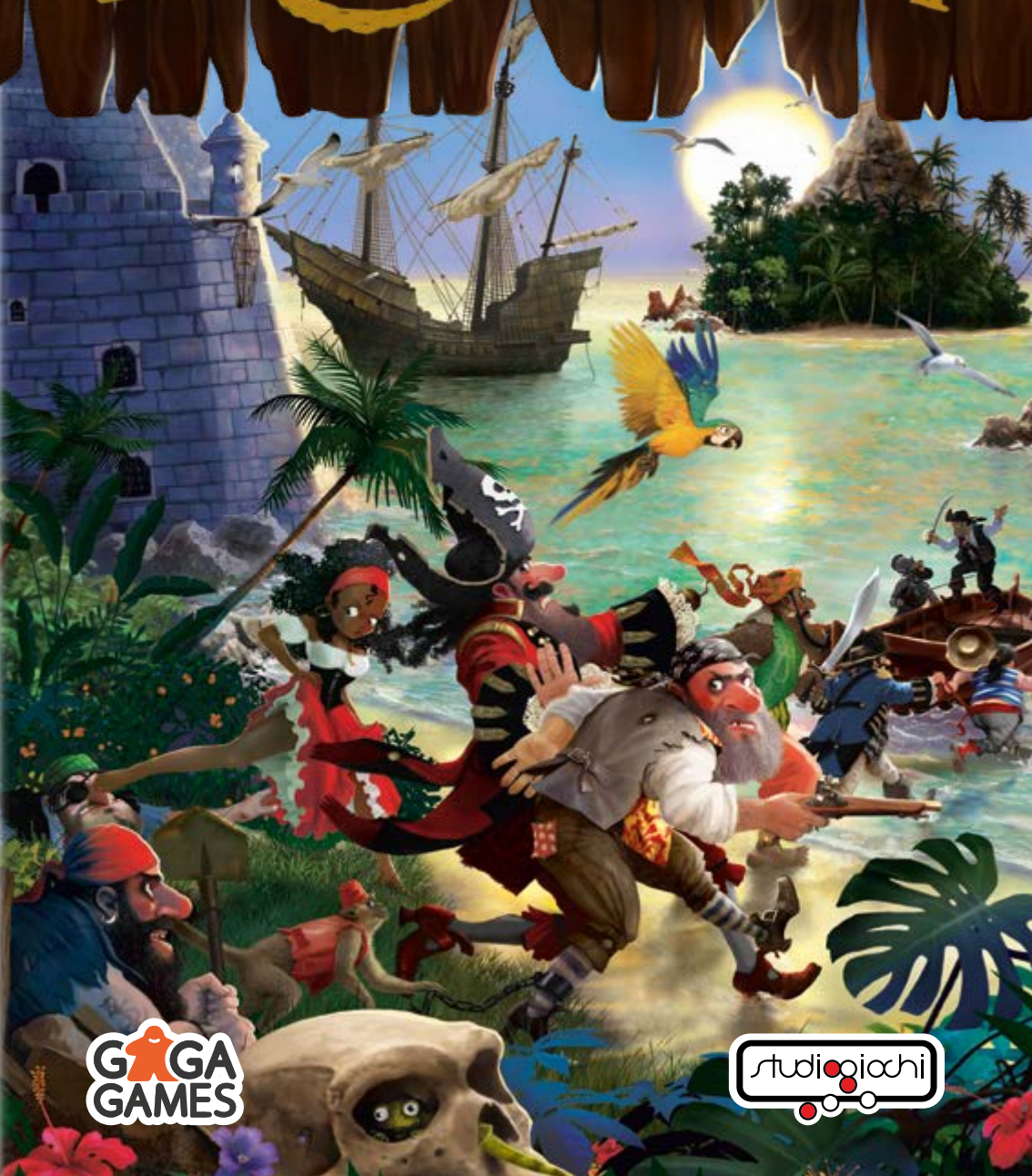


ЛЕО КОЛОВИНИ

КАРТАХЕНА



GAGA
GAMES

studiogiochi



2-5



8+



30'

ПРАВИЛА

ВАМ ВЫПАЛ ШАНС ПОУЧАСТВОВАТЬ В СОБЫТИЯХ 1672 ГОДА, А ИМЕННО В ЗНАМЕНИТОМ ПОБЕГЕ ИЗ КРЕПОСТИ КАРТАХЕНА. ЭТА ИСТОРИЯ УЖЕ ДАВНО СТАЛА ЛЕГЕНДОЙ, ПОВЕСТВУЮЩЕЙ О ПИРАТАХ, КОТОРЫЕ, ПРОБРАВШИСЬ ЧЕРЕЗ ПОДЗЕМНЫЙ ХОД, НА ШЛЮПКЕ ДОПЛЫЛИ ДО ТОРТУГИ, ГДЕ, ПРОЙДЯ ПО СЕКРЕТНОМУ ПУТИ, СКРЫЛИСЬ В УБЕЖИЩЕ.

ВРЕМЯ ШЛО... ЛЕГЕНДА О ПОБЕГЕ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ИГРУ, КОТОРАЯ СТАЛА ВЕСЬМА ПОПУЛЯРНОЙ СРЕДИ КАРИБСКИХ ПИРАТОВ. МНОЖЕСТВО РАЗЛИЧНЫХ ВАРИАНТОВ ИГРЫ РАСПРОСТРАНИЛИСЬ ПО МИРУ, НО ВСЕ ОНИ БЫЛИ ОБЪЕДИНЕНЫ ДУХОМ СВОБОДЫ И ЖАЖДОЙ НАЖИВЫ, СТОЛЬ ХАРАКТЕРНЫМИ ДЛЯ ПИРАТОВ. «КАРТАХЕНА» ~ СОВРЕМЕННАЯ ВЕРСИЯ ДРЕВНЕЙ ИГРЫ. БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ ВОСПРОИЗВОДИТ ТОЛЬКО ПЕРВУЮ ЧАСТЬ ПОБЕГА: ПОБЕГ ИЗ КРЕПОСТИ НА ШЛЮПКЕ. ИГРОКИ ТАКЖЕ МОГУТ ВОССОЗДАТЬ ВТОРУЮ ЧАСТЬ ПОБЕГА, ПРОХОДИВШУЮ СРЕДИ ДЖУНГЛЕЙ ТОРТУГИ, ИЛИ ДАЖЕ ВСЮ ЛЕГЕНДУ ЦЕЛИКОМ.

СОСТАВ

– 8 двухсторонних участков поля.

На одной стороне – подземный ход, на другой стороне – тропа через остров. На каждом из участков изображена последовательность из 6 разных символов.

– 102 карты.

На каждой карте изображен один из 6 символов (по 17 карт

каждого символа). Две карты для каждого символа имеют темный фон (см. вариант игры «Флибустьеры»).

– 2 жетона шлюпки.

Одна в хорошем состоянии, одна наполовину затопленная.

– 1 участок тюрьмы.

– 1 участок пиратского убежища.

– 30 пиратов.

5 разных цветов (по 6 каждого цвета).

– 8 жетонов с сундуками сокровищ.

(см. вариант игры «Черная колдунья вуду»).

Наполовину затопленная шлюпка



8 участков поля



Колода из 102 карт



Участок пиратского убежища



Участок тюрьмы



30 пиратов



Шлюпка в хорошем состоянии



8 жетонов сокровища



БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ: ПОБЕГ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок контролирует группу из 6 пиратов и пытается провести их всех через извилистый подземный ход на пляж, где уже ожидает шлюпка. Как только игрок загрузит всех своих пиратов на борт, шлюпка отчаливает и игра заканчивается.

ПОДГОТОВКА

Выложите 6 из 8 участков поля, соединяя их вместе, чтобы создать подземный ход, на котором изображено 36 символов (каждый символ является ячейкой). Получившееся поле — это путь, который пираты должны преодолеть, чтобы добраться до шлюпки.

Поместите участок тюрьмы на один из концов поля и шлюпку (в хорошем состоянии) на другой.

Каждый игрок выбирает набор из 6 пиратов одного цвета и затем выставляет их на участок тюрьмы. Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по 6 карт лицом вниз. Игроки забирают эти карты себе в руку (не показывая их остальным игрокам). Поместите оставшуюся колоду лицом вниз на стол так, чтобы все могли до нее дотянуться. Из этой колоды все игроки будут добирать карты во время игры. Оставшиеся компоненты положите обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится тот, кто последним плавал на лодке. Игроки ходят по очереди, ход передается по часовой стрелке. Во время хода игрок может выполнить от 1 до 3 действий.

- **Разыграть карту и передвинуть пирата вперед (см. примеры А, В, Е).**
Разыграйте карту (положите ее в сброс) и выберите одного из ваших пиратов (в подземном ходе или в тюрьме) и передвиньте его вперед на первую свободную ячейку (свободная — значит не занятая другим пиратом) с таким же символом, что и карта, которую вы сейчас разыграли. Если перед пиратом нет свободной ячейки с символом разыгранной карты, вы можете передвинуть пирата вперед до конца подземного хода и загрузить его на борт шлюпки.
- **Передвинуть пирата назад и взять одну или две карты (см. примеры Б, Г и Д).**
Выберите одного из ваших пиратов и двигайте его назад, до тех пор пока он не окажется на ячейке, на которой находятся один или два пирата (они могут принадлежать вам или другому игроку). Во время движения назад вы пропускаете пустые ячейки, а также ячейки, на которых находятся 3 пирата. На одной ячейке не может находиться более трех пиратов. Если ваш пират останавливается на ячейке с одним пиратом, возьмите 1 карту из колоды; если ваш пират останавливается на ячейке с двумя пиратами, возьмите 2 карты из колоды. Новые карты могут быть использованы на том же ходу в последующих действиях. **Нельзя пропускать ячейку с одним пиратом, чтобы остановиться на ячейке с двумя.**

Если у игрока не осталось карт, он может пропустить свой ход и взять одну карту из колоды. Действия можно выполнять в любом порядке и в любых комбинациях. (Например: два раза передвинуть пирата назад и затем один раз передвинуть пирата вперед или два раза передвинуть пирата вперед и один раз передвинуть пирата назад.)

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Первый игрок, погрузивший всех своих пиратов на борт шлюпки, побеждает в игре, оставляя соперников позади.



ПРИМЕР 1

Зеленый игрок разыгрывает карту с ромом (А) и передвигает своего пирата вперед с ячейки 7 на ячейку 21 (пропуская ячейки 11 и 15, так как на них уже находятся другие пираты).

Затем игрок двигает зеленого пирата назад, с ячейки 21 на ячейку 19 (Б), и берет 2 карты. Наконец, игрок разыгрывает карту с крюком (В) и передвигает зеленого пирата из тюрьмы на ячейку 28 (пропуская ячейки 1, 9, 14 и 24, так как они заняты). Учтите, что в конце этого хода все ячейки с крюками окажутся заняты, поэтому розыгрыш карты с крюком позволит передвинуть любого пирата сразу в шлюпку.

ПРИМЕР 2

Красный игрок передвигает пирата назад, с ячейки 11 на ячейку 9 (Г), и берет 2 карты. Затем красный игрок передвигает пирата назад, из шлюпки на ячейку 36 (Д), чтобы взять карту, и разыгрывает карту с фонарем (Е), чтобы передвинуть пирата с ячейки 13 в шлюпку.



РАЗНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

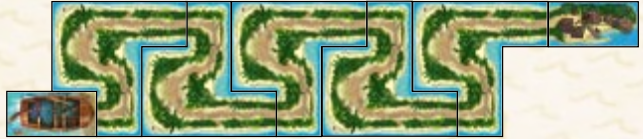
В дополнение к базовому варианту игры существуют еще и другие варианты, которые способны увеличить время игры и повысить ее сложность. Все представленные ниже варианты могут быть скомбинированы игроками как угодно. Но обязательно определитесь с тем, какие варианты вы используете, перед началом игры!

НА ОСТРОВЕ ТОРТУГА

Используйте участки поля с тропой через остров, чтобы воссоздать вторую часть побега. Выложите наполовину затонувшую шлюпку в начале тропы через остров и убежище в конце. Пираты передвигаются от шлюпки до убежища.

УКОРОЧЕННЫЙ/УДЛИНЕННЫЙ ВАРИАНТ

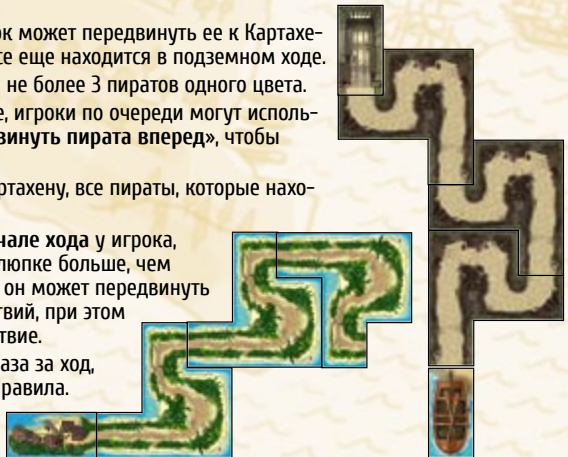
Независимо от того, какую часть побега вы решите воссоздать, вы можете изменить количество участков поля, которое будет использовано в игре. Чем больше участков вы используете, тем длиннее будет игра. Для начала мы советуем играть с 5-6 участками поля. Для короткой игры используйте 4 участка поля, а для длинного варианта рекомендуется использовать 7-8 участков поля. Независимо от того, какую часть побега вы решите воссоздать, также возможно использовать 4-5 пиратов вместо 6.



ПОЛНЫЙ ПОВЕГ

Чтобы воспроизвести полную историю побега, используйте 3 участка поля или более, чтобы создать подземный ход, и 3 участка поля или более — на стороне острова, чтобы создать тропу через остров. Поместите участок тюрьмы в начале подземного хода и шлюпку в хорошем состоянии в конце подземного хода. Поместите участок убежища в конце тропы через остров. Игроки передвигают своих пиратов из тюрьмы до шлюпки, затем на шлюпке они переплывают на другой берег и, пройдя через остров, достигают убежища. В приведенном примере используется по 3 участка на каждом из полей, но вы можете использовать и больше, если пожелаете! В этом варианте игры используются дополнительные правила для передвижения шлюпки.

- На своем ходу игрок может совершить действие «передвинуть шлюпку». Чтобы его выполнить, игрок тратит одно доступное действие из трех (если только он не капитан; см. ниже).
- Если шлюпка пришвартована к Картахене, игрок может передвинуть ее на Тортугу, но только если у него есть хотя бы один пират на борту.
- Если шлюпка пришвартована к Тортуге, игрок может передвинуть ее к Картахене, но только если хотя бы один его пират все еще находится в подземном ходе.
- На шлюпке одновременно могут находиться не более 3 пиратов одного цвета.
- Как только шлюпка передвинулась к Тортуге, игроки по очереди могут использовать действие «разыграть карту и передвинуть пирата вперед», чтобы высадить пирата на берег.
- Когда шлюпка передвигается обратно на Картахену, все пираты, которые находятся на борту, остаются на ней.
- Специальное правило капитана: если в начале хода у игрока, совершающего ход, количество пиратов в шлюпке больше, чем количество пиратов у остальных игроков, то он может передвинуть шлюпку до использования своих трех действий, при этом передвижение шлюпки не считается за действие.
- Шлюпку можно передвигать более одного раза за ход, но важно соблюдать перечисленные выше правила.



МОРГАН

В варианте игры «Морган» используется новый способ пополнять количество карт в руке. Морган был известен по всем Карибам за свой веселый нрав, он всегда помогал друзьям и был воистину человеком с золотым сердцем!

В базовом варианте игроки использовали действие «передвинуть пирата назад», чтобы набирать новые карты. Но некоторые игроки предпочитают более альтруистические способы, например действие «передвинуть пирата вашего оппонента вперед и возьмите одну или две карты». Это действие изменяет всю игру, и даже опытным игрокам придется приспосабливаться и изобретать новые стратегии.

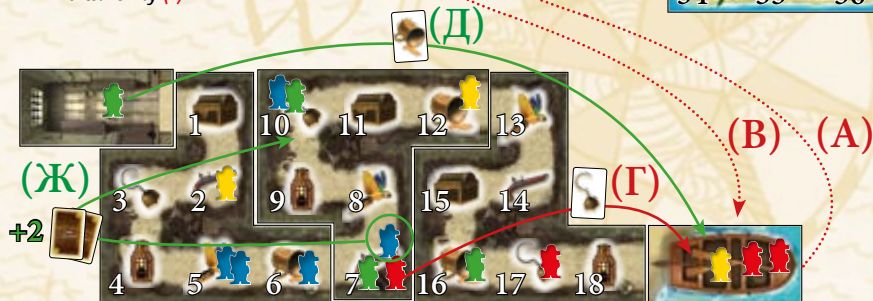
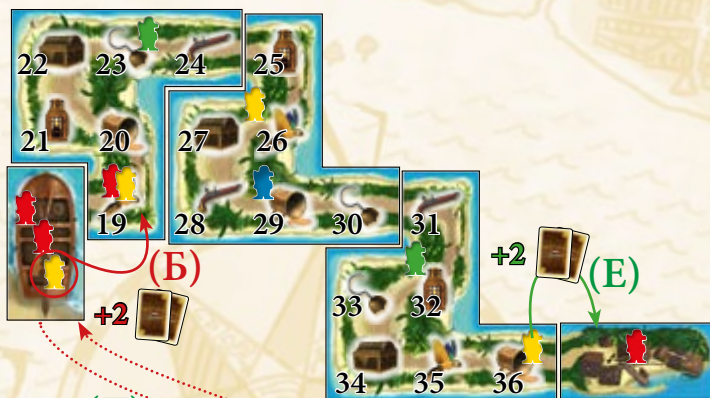
КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Выберите одного из пиратов оппонента и передвиньте его вперед до тех пор, пока он не окажется на ячейке, на которой находятся один или два пирата (они могут принадлежать вам или другому игроку). Во время передвижения вперед вы пропускаете ячейки, на которых находятся 3 пирата. Также на одной ячейке не могут находиться более трех пиратов. Если пират останавливается на ячейке с одним пиратом, возьмите 1 карту из колоды; если пират останавливается на ячейке с двумя пиратами, возьмите 2 карты из колоды. Если нет ни одной подходящей ячейки, пират может передвинуться сразу в шлюпку или в убежище (в зависимости от части истории, которую вы воспроизводите). В таком случае вы берете 2 карты — вне зависимости от количества пиратов в шлюпке или убежище.

Если вы играете в «Полный побег», то шлюпка находится в конце подземного хода и работает ограничение — не более трех пиратов одного цвета в шлюпке, то есть в лодку нельзя передвинуть четвертого пирата того же цвета. Игроки сами могут выбрать, какой вариант пополнения карт в руке использовать. Например: стандартный способ пополнения карт в подземном ходе, или вариант «Морган» на тропе через остров, или даже оба одновременно.

(В этом примере используется вариант игры «Полный побег».)

ПРИМЕР 1: Красный игрок использует право капитана, чтобы передвинуть шлюпку на Тортугу (А) (при этом он не использовал действие). На Тортуге красный игрок может передвинуть желтого пирата на ячейку 19 (Б) и взять две карты. Затем вторым действием игрок передвигает шлюпку обратно на Картахену (В) и разыгрывает карту с крюком, чтобы передвинуть красного пирата и погрузить его на шлюпку (Г).



ПРИМЕР 2: Зеленый игрок может разыграть карту с ромом и передвинуть своего пирата с участка тюрьмы сразу же на шлюпку (Д) (пропуская ячейки 6, 12 и 16, так как они уже заняты). После этого игрок передвигает желтого пирата с ячейки 36 в убежище (Е) (игрок берет две карты) и пирата синего игрока с ячейки 7 на ячейку 10 (Ж) (игрок берет еще две карты).

ФЛИБУСТЬЕРЫ

В варианте игры «Флибустьеры» игроки не могут иметь более 7 карт в руке, но флибустьеры известны не за любовь к правилам. Поэтому игрок может набирать столько карт, сколько захочет, пока кто-нибудь не поймает его с поличным!

Каждый раз, когда разыгрывается карта с темным фоном, все игроки (кроме того, кто ее разыграл) должны сбросить все лишние карты (превышающие лимит в 7 карт). Игроки сами выбирают, какие карты они сбросят. Этот вариант игры может быть добавлен вне зависимости от количества участков поля, количества пиратов или части истории, которую вы воспроизводите.

Совет: применяйте этот вариант игры, используя вариант игры «Морган».



ЧЕРНАЯ КОЛДУНЯ ВУДУ

«Черная колдунья вуду» — новейший вариант игры! Сама черная колдунья вуду (известный на Карибах персонаж) решает помочь пиратам сбежать, одарив их картами, в которых заключена магия вуду! Теперь каждая карта обладает своей специальной способностью. На вашем ходу, разыгрывая одну из карт, вы можете выбрать один из двух вариантов:

1. Передвинуть пирата вперед по обычным правилам.
2. Произнести: «Черная колдунья вуду!» — и освободить магическую силу карт.

Внимание! Если игрок забывает произнести магическое заклинание («Черная колдунья вуду!»), то магическая сила карт не приходит пиратам на помощь и игрок должен переместить пирата вперед по обычным правилам. В варианте игры «Черная колдунья вуду» также используются жетоны сундуков. Перед началом игры перемешайте их и выложите на поле (лицом вниз) на каждую ячейку с символом сундука. Если вы используете менее 8 участков поля, то оставшиеся жетоны отложите в сторону: они могут вам понадобиться, если игрок откроет жетон змея.

Магический эффект карты зависит от символа на ней.



Пистолет: посмотрите карты в руке одного из оппонентов и заберите одну из них (на ваш выбор). Игрок, у которого вы забрали карту, сразу же берет одну карту из колоды.



Ром: купите всем выпить! Возьмите количество карт, равное количеству игроков плюс один. Две карты оставьте себе, а остальные распределите по вашему выбору между игроками (по 1 карте каждому).



Лампа: возьмите 4 карты, одну оставьте себе, остальные поместите поверх колоды в выбранном вами порядке.



Попугай: вы можете разыграть 2 карты с символом попугая взамен любой другой карты, чтобы передвинуть пирата вперед (это расходует только одно из трех действий).



Крюк: разыгрывайте эту карту вместе с другой картой (на это уходит 2 действия). Передвиньте сразу двух пиратов, которые перед началом передвижения стояли на одной ячейке, на первую свободную ячейку с символом с карты, сыгранной вместе с крюком (учтите, что второй картой может быть еще один крюк).



Сундук с сокровищами: если ваш пират находится на ячейке с жетоном сундука, вы можете открыть его (перевернуть жетон лицом вверх), сыграв карту с сундуком с сокровищами. 6 из 8 сундуков позволяют добрать карты (от 1 до 3). Один сундук пуст, в еще одном находится змея. Если вы открыли сундук со змеей, ваш пират, который стоял на ячейке с этим сундуком, передвигается назад — до первой свободной ячейки с символом рома, где он должен успокоить нервы, выпив бутылочку крепкого напитка! Если нет свободных ячеек с символом рома, то ваш пират передвигается на самую дальнюю (от шлюпки в хорошем состоянии / убежища) свободную ячейку.

Если вы нашли змею, перемешайте все жетоны сундуков и снова разложите их лицом вниз на ячейки с символом сундука на поле, отложите оставшиеся жетоны в сторону. После того как сундук был открыт, он убирается с поля. Если вы играете меньше чем с 8 участками поля, то змея может так и не появиться.

Красный игрок произносит: «Черная колдунья вуду!» – и разыгрывает карту крюка вместе с картой фонаря. Игрок передвигает двух красных пиратов с ячейки 19 в убежище.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Андрей Мательский
Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина
Руководитель проекта: Андрей Мательский
Общее руководство: Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.