Оглавление

[Правила игры шакал 1](#_Toc446619809)

[Об игре 1](#_Toc446619810)

[Состав игры 1](#_Toc446619811)

[Цель игры 1](#_Toc446619812)

[Как ходить 1](#_Toc446619813)

[Как добывать золото 2](#_Toc446619814)

[Как бить врагов 2](#_Toc446619815)

[Смерть пирату! 2](#_Toc446619816)

[Победа 3](#_Toc446619817)

## Правила игры шакал

### Об игре

Шакал стратегическая настольная игра с уникальной игровой механикой. Секрет шакала в том, что фишки поля ложатся в произвольном порядке, благодаря чему игра каждый раз будет разная! Кубика в игре нет и результат зависит в большей стаепени от ваших логических и стратегических способностей, а не от везения. Все это делает шакала поимтине интересной и захватывающей игрой, в которую хочется играть снова и снова! Игра рассчитана на 2, 3 или 4 игроков. Рекомендуется взрослым и детям с 8 лет. Продолжительность игры примерно 60-120 минут.

### Состав игры

Игровое поле 117 квадратных клеток

Корабли – клетки с кораблями

Пираты по 3 пирата красного, желтого, черного и белого цветов.

Монеты – 36 монет одинакового достоинства

### Цель игры

Цель игры ясна как день: найти и перетащить к себе на корабль как можно больше сонет, спрятанных на острове. Кто принес на свой коребль наибольшее число количество монет тот и победил.

### Как ходить

Первыми начинают белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке. За один ход производится одно из следущих действий:

А) корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на 1 клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова, поворачивать за угол он не умеет.

Б) Пират сходит с корабля на берег – только на клетку прямо перед кораблем.

В) Пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблем или по диагонали. Для возвращения на корабль так же можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конем, воздушным шаром и др. (см. значение клеток поля).

Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре двое на двое) корабль: при соприкосновении с вражеским кораблем пират умирает.

Г) По суше пират ходитна одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта, пират открывает ее и выполняет действие, предусмотренное рисунком (см. значение клеток поля). Переворачивать неоткрытую клетку нужно нааугад, не заглядывая под рубашку, чтобы., например, не повернуть стрелку как удобнее. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все указанные на них действия.

Д) Пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Наткнувшись на вражеский корабль он умирает (см. Смерть пирату). Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираться на сушу из воды-тоже. Зато пират может огибать остров вплавь.

За ход можно сходить только одним пиратом или кораблем.

Пропускать ход нельзя

На одной клетке моегут находиться несколько пиратов с вашего или дружественного корабля.

### Как добывать золото

По проверенным данным, на этом богом забытом острове спрятано 16 кладов разной ценности. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нем (римская цифра). Не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим только если вам удалось перетащить его к себе на корабль (при этом монета убирается с игрового поля в вашу копилку).

А) каждый уважающий себя пират может тащить только одну монету

Б) перемещаться с монетой можено только по открытым клеткам

В) бить врага с золотишком в руках нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монетку на месте – и вперед, на врага!

Г) Если вас, несущего монетку, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остается на месте.

Д) плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остается на плаву.

### Как бить врагов

Очень просто: для этого нужно переместиться на клетку, где стоит соперник-пират.

А) При этом последний улетает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелась). И продолжает игру оттуда. Если врагов на клетке будо несколько, все они, побитые переносятся на свой корабль.

Б) Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несли монету, можете оставить ее на месте и преспокойно стукнуть ничего неподозревающего соперника.

В) Если враг окопался в крепости, то бить его нельзя(на то она и крепость)

Г) Если соперник стоит на клетке-вертушке (джунгли, пустыня, болото, горы), ударить его можно, только если вы отстаетена один ход. Например, он на цифре 3, вы на цифре 2.

Вертушка – одна из немногих клеток, на которой одновременно могут находиться пираты враждующих команд.

### Смерть пирату!

Пират умирает (выбывает из игры) в следующих щекотливых ситуациях:

А) При соприкосновении с вражеским кораблем (если пират и корабль на одной клетке).

Б) Если в море его ударил противник (оказался с ним на одной клетке)

В) Если он попал в лапы к людоеду.

Г) Если он попал в цикл – ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двигаться дальше (например, две смотрящие друг на друга стрелки).

Д) Оживить умершего товарища можно, если зайти в крепость к симпатичной аборигенке. На возрождение одного пирата потребуется один ход. Новорожденный пират начинает ход примо из крепости. Естесственно, больше трех пиратов каждогоцветана поле существовать не могут

Если пирата ударил соперник, он не умирает, а переносится на свой корабль и продолжает игру оттуда.

### Победа

Побеждает в настольной драке тот, кто погрузил больше других золота на корабль. Людские потери не в счет. Возникающие при игре споры решайте на месте кинжалами и пистолетами, не опускаясь до примитивного мордобоя.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Делайте ход конем (Буквой «Г», как в шахматах). Открывается только та клетка, на которую пират попадает в конце хода. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\rum.bmp | Этому пиратк чертовски повезло: он нашел непочатый бочонок рома! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете зодить другими пиратами из вашей команды. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\barr2.bmp | Что бы продираться сквозь эти чертовы джунгли, уйдет 2 хода, не меньше. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\barr3.bmp | Пустыня… От дикой жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с тремя остановками. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\barr4.bmp | Ну вы и влипли! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочки на кочку, то есть за четыре хода. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\barr5.bmp | Тысяча чертей! Горы задержат вас ходов на пять. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\lake.bmp | Лед? Откуда, черт возьми, на тропическом острове ледяной каток? Эта клетка сразу же повторяет предыдущий ход. Например, если вы пришли на эту клетку слева – идите направо; делали ход конем – ходите конем еще раз; если пришли по стрелке – продолжайте движение в том же направлении; если с самолета – можно еще раз полететь в любое место острова. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\pit.bmp | Попав в капкан, ждите, пока на клетку придет товарищ – только после этого можете покинуть клетку. Кстати, это не значит, что вы должны выручать заблудшего пирата немедленно. Он может и подождать, пока товарищи по команде выполняют боевую задачу. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\crocodile.bmp | В пасть крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, то есть на предыдущую клетку. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\canibal.bmp | Какая нелепаяя смерть для пирата – стать обедом тропического людоеда! Пират умирает и ждет, пока товарищи «воскресят» его (см. Смерть пирату!) |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\castle.bmp | Дьявольское везение! Крепость! Пока вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя. Жаль, что с золотом сюда не зайти.  В крепости могут находиться сколько угодно пиратов из своей, или дружественной команды |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\healer.bmp | Свезло так свезло. Вы наткнулись на крепость с симпатичной аборигенкой. Тут можно «воскресить» убитых товарищей – по одному за ход. Причем рождаются они прямо здесь, в крепости. Никто из крагов не может сунуться в крепость, пока вы внутри. Одна неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя  Пират может воскресить только пиратов своего цвета. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\chest1.bmp | Деньги! Деньги! Деньги! Пиастры и тугрики! Вот они, родимые! Перевернув квадат, положите на него указанное количество монет из банка и растаскивайте по одной. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\ball.bmp | Воздушный шарвсегда отнесет вас (вместе с монетой, если она у вас есть) на ваш корабль. И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клеткку. При игре двое на двое воздушный шар несет пирата именно на свой, а не на дружественный корабль. Стоять на этой клетке не получается : шар действует мнгновенно. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\plane.bmp | А это что за развалина? Это же самолет! Как он попал на остров, неизвествно, но он может в этот же ход перенести люого участника со всей его поклажей на любую клетку. Использовать самолет можно всего один раз за игру – потом он становится обычной пустышкой. Не хотите лететь прямо сейчас – оставайтесь на клетке и ждите удобного момента (уход с клетки равносилен использованию самолета). Но смотрите в оба: соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом техники, ударив вас и отправив на корабль. |
| C:\Users\admin\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\canon.bmp | Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дула пушки, поистине необъяснимо. в расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Спасти его может только свой, или дружественный корабль. Золото, как извество, в воде тонет, а потому выбывает из игры. Самые опытные пираты пользуются пушкой, что бы быстро перебрасывать монеты на корабль вместе с собой. И обязательно кричат в полете. Попав под вражеский корабль. Пират погибает (см. Смерть пирату!). |