



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Правила игры скачаны с сайта www.mosigra.ru

Правила игры

настольная игра
ШАКАЛ

Оглавление

Историческая справка	2
Об игре	4
Состав игры	4
Подготовка к игре	5
Цель игры	5
Правила	6
Как ходить	6
Как добывать золото	9
Как бить врагов	11
Смерть пирату!	13
Победа	15
Игра пара на пару	15
Значение клеток поля	16
Дополнение	22

Историческая справка

Пиратство.

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалованье побуждают моряка заниматься пиратством, поскольку оно даёт шанс быстро разбогатеть. Пират склонен покоряться власти в случае опасности расплаты или накопив немалые сокровища; но как только угроза минует или кончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

Образ жизни пиратов.

Во главе пиратской команды — капитан, человектельный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле рано или поздно приводит к осложнениям. Пират живёт по судовому уставу. Каждый член команды, держа руку на абордажной трапе, клянётся, что будет его соблюдать.

Остров с сокровищами.

Остров в Карибском море. Рассказывают, что гроза пиратского братства капитан Шакал, славившийся недюжей жестокостью и хитростью, зарыл свои несметные сокровища на необитаемом острове в Карибском море, а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал членам своей команды. Впрочем, это только догадки, потому что ни один человек, попавший на тот остров, живым оттуда не вернулся... Не верите, можете проверить это на собственной шкуре...

Историческая справка

Флибустьеры.

Флибустьеры – морские разбойники, действующие главным образом против испанских кораблей в бассейне Карибского моря и вдоль берегов Центральной и Южной Америки. Кроме того, они устраивают мощные сухопутные экспедиции, тогда как прочие пираты предпочитают морской разбой. Флибустьеры действуют на свой страх и риск, не пренебрегая при случае любой добычей. Основную массу флибустьеров составляют французы, англичане, португальцы и голландцы. Пираты Карибского моря создают на суше особые дисциплинированные сообщества, получившие название "береговых братств".

Конкистадоры.

Конкистадоры – испанские солдаты и авантюристы, рыцари удачи – иначе говоря, пираты. Конкистадоры ищут жаждой золота, единственная цель – поиск новых земель и богатств в неизведанном мире. Чаще всего конкистадор – обедневший ильяр или кабальеро. Вдали от Европы испанец свободен как от королевской, так и от церковной власти. Основное преимущество конкистадоров – огнестрельное оружие.



Об игре

"Шақал" – стратегическая настольная игра с уникальной игровой механикой. Секрет "Шақала" 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 степени от Ваших логических и стратегических способностей, а не от удачи. Всё это делает "Шақала" поистине интересной и захватывающей игрой, в которую хочется играть снова и снова! Игра рассчитана на двух или четырёх игроков. Рекомендуется взрослым и детям с восьми лет. Продолжительность партии примерно 60-120 минут.

Состав игры.

Игровое поле – 117 квадратных клеток с разными рисунками на одной стороне и одинаковой рубашкой на другой.

Корабли – 4 квадратные клетки с нарисованными кораблями.

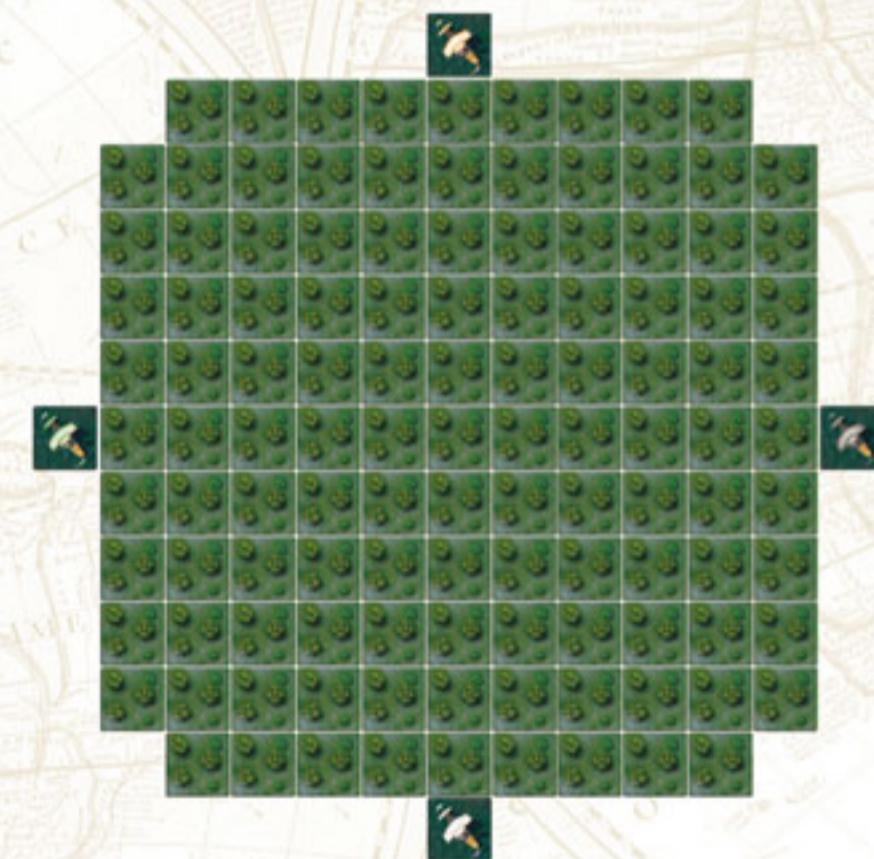
Матросы – по три матроса красного, жёлтого, черного и белого цветов.

Монеты – 37 монет одинакового достоинства.

Правила – ценная бумага с правилами, которую вы читаете.

Подготовка к игре.

Фишки поля переверните, перемешайте и выкладывайте рубашкой вверх так, чтобы получился настоящий остров сокровищ: по достоверным сведениям это квадрат 11x11 без углов. Посередине каждой из сторон поместите фишку с кораблями, а на них погрузите по 3 матроса одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.



Цель игры.

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



Правила поиска сокровищ

Как ходить.

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

а) корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на одну 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 кораблём.

в) пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблём или по диагонали. Для возвращения на корабль также можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конём, воздушным шаром и др. (см. [Значение клеток поля](#)).

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

г) по суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевернута рубашкой вверх), открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком (см. [Значение клеток поля](#)). Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все действия, указанные на них.



Правила поиска сокровищ

g) пираты могут плывать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Жаткнувшись на вражеский корабль, он умирает (см. **Смерть пирату!**). Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираясь на сушу из воды – тоже. Зато пират может огибать остров вплавь.

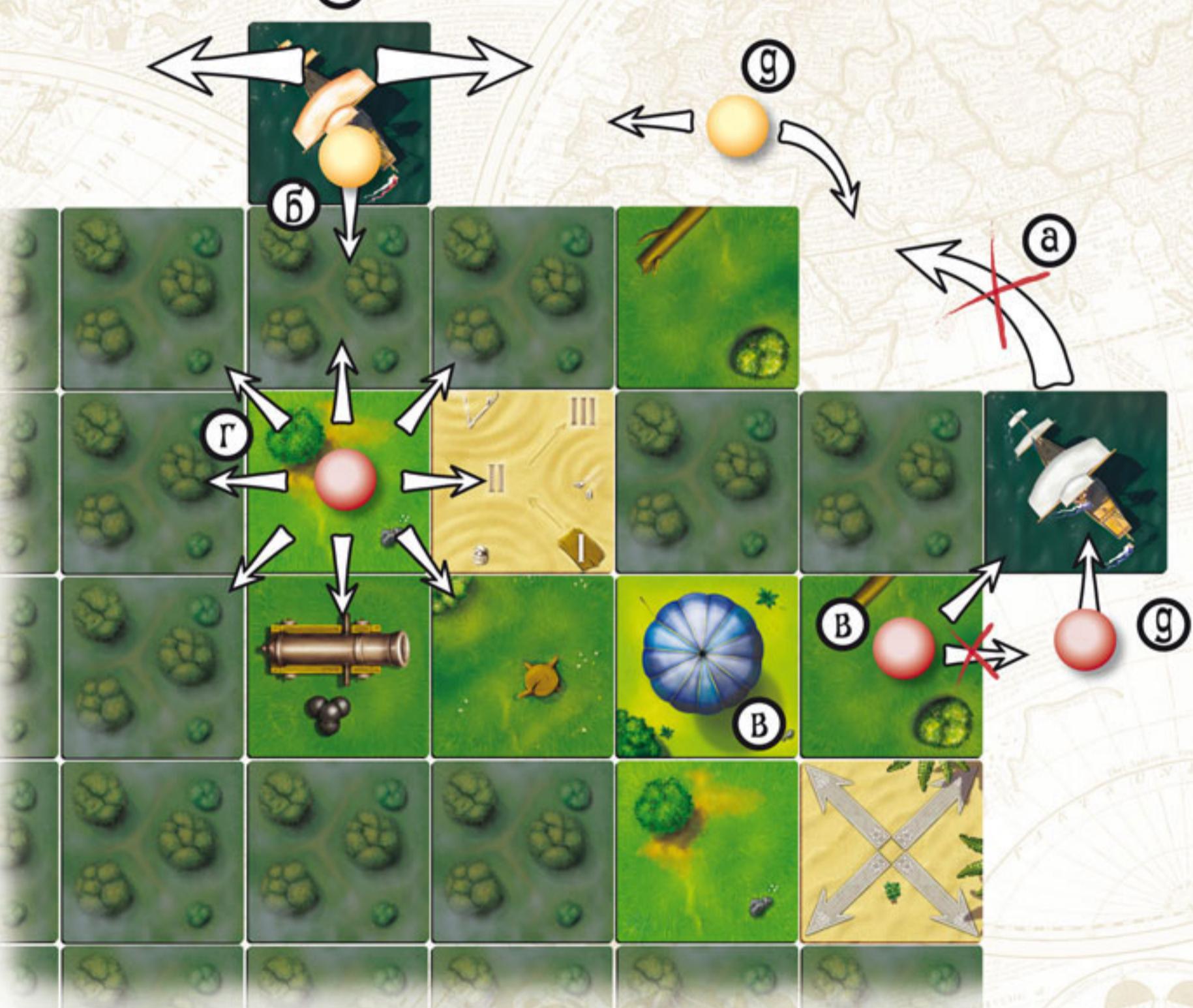


За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.
Пропускать ход нельзя.



На одной клетке может находиться несколько пиратов с вашего или дружественного (при игре пара на пару) корабля.

Правила поиска сокровищ



Правила поиска сокровищ

Как добывать золото.

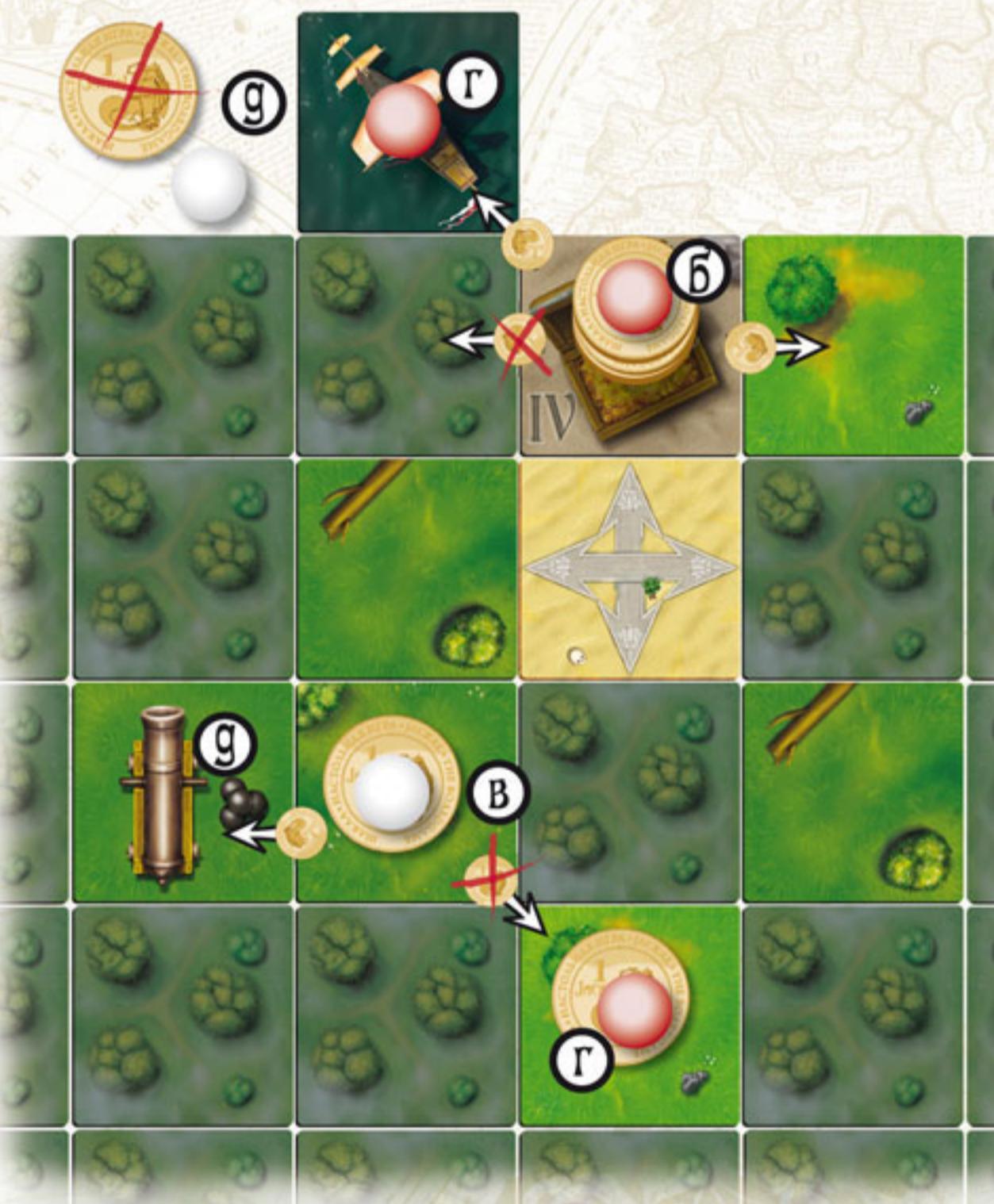
По проверенным данным на этом богом забытом острове спрятано 16 кладов разной ценности. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нём (римская цифра). Но не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим, только если вам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

- а) каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
- б) перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
- в) бить врага, держа в руках золотишко, нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте и вперёд, на врага!
- г) плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.



Правила поиска сокровищ

Как добывать золото.



Правила поиска сокровищ

Как бить врагов.

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

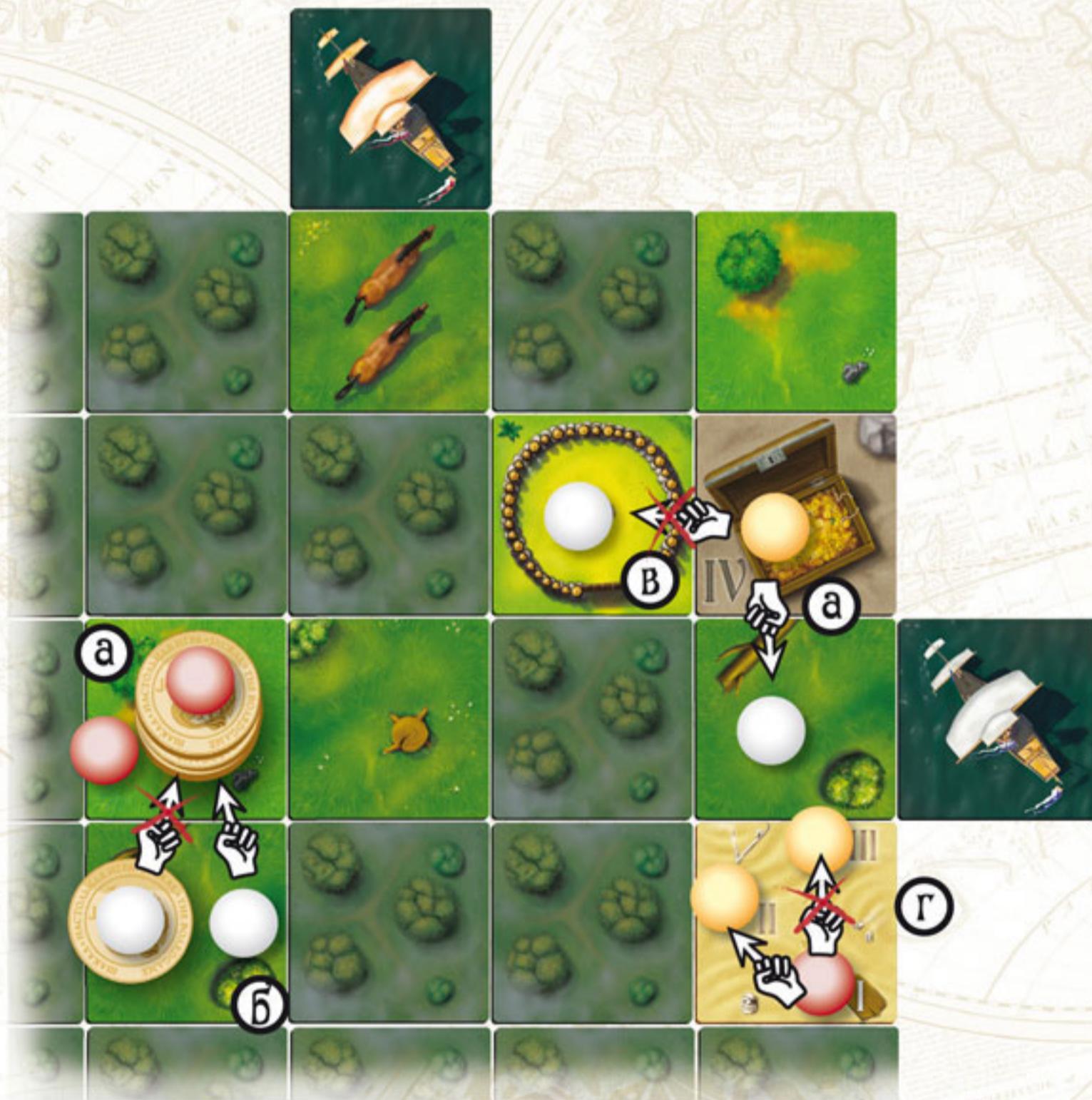
- а) при этом последний улетает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелась), и продолжает игру оттуда. Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые переносятся на свой корабль.
- б) Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несли монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего 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 отстаете на один ход. Например, он на цифре III, вы на цифре II.



Вертушка – единственная клетка, на которой одновременно могут находиться матросы враждующих команд.

Правила поиска сокровищ

Как бить врагов.





Правила поиска сокровищ

Смерть пирату!

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

а) при соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).

б) если в море его ударили противник (оказался с ним на одной клетке).

в) если он попал в лапы Людоеду.

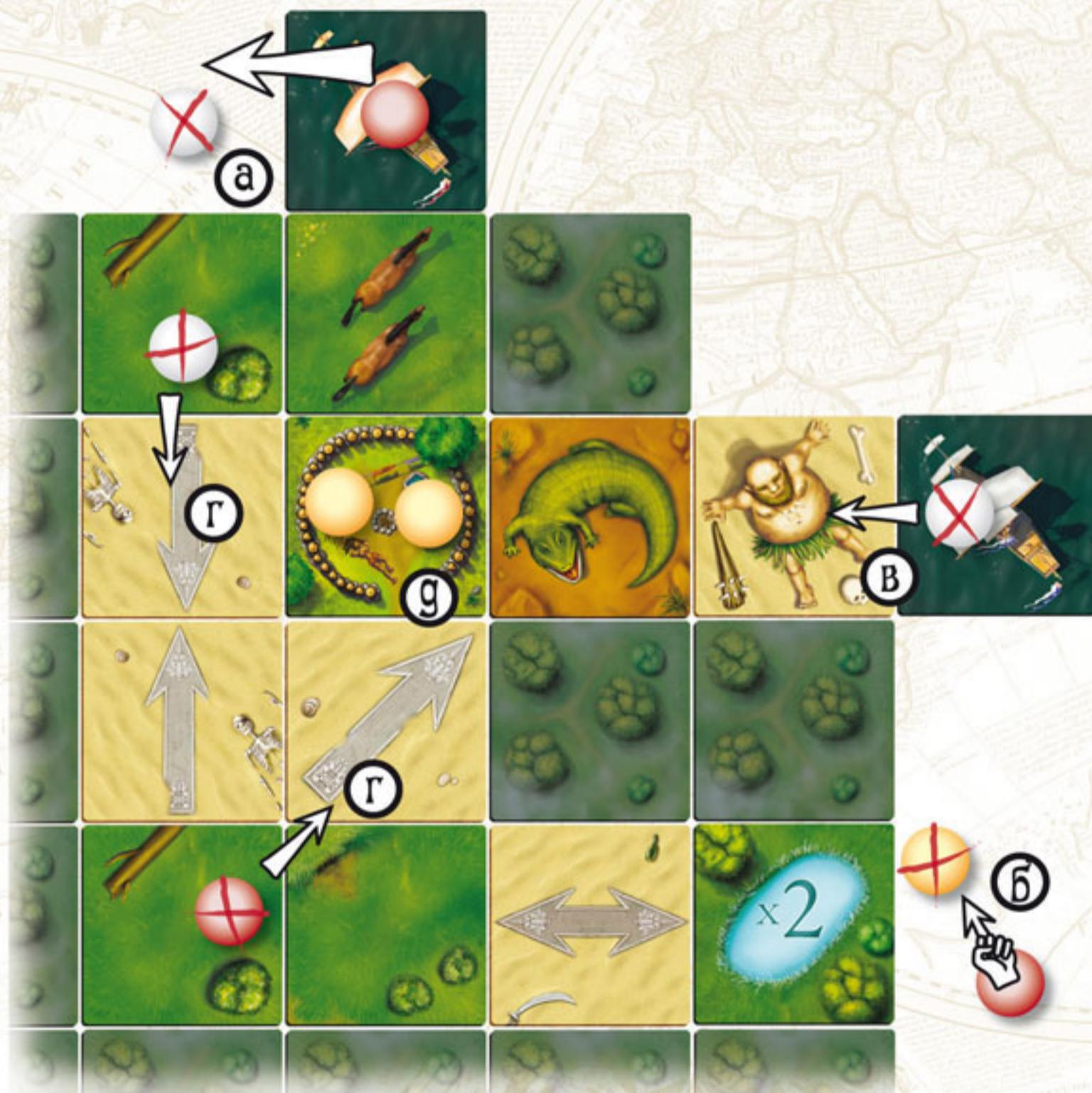
г) если он попал в цикл.

д) оживить умершего товарища можно, войдя в крепость к симпатичной аборигенке. На возрождение одного пирата потребуется один ход. Новорожденный пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше трёх пиратов каждого цвета на поле существовать не может.



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

Правила поиска сокровищ



Правила

Победа.

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

Игра пара на пару (или вдвоём).

При игре пара на пару (или вдвоём) пираты с противоположных кораблей действуют сообща (белые и чёрные против красных и жёлтых). Они могут спокойно стоять на одной клетке, пользуясь дружественными кораблями как своими в том числе, чтобы складировать честно уграбленное золото. Однако, если пирата ударили соперник, он возвращается именно на свой корабль.

При этом **очередность хода всегда соблюдается!** В конце игры подсчитывается общее награбленное ими золото.

Значение клеток поля

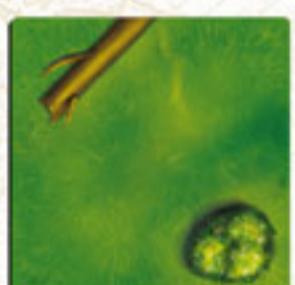


x10



x10

Пустые клетки.



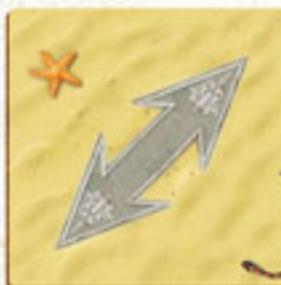
x10



x10



x3



x3



x3



x3

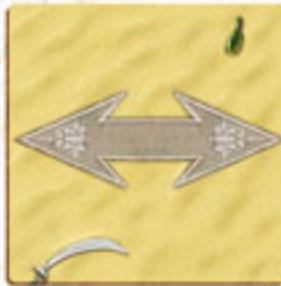


x3

Без лишний слов и возражений идите
в одном из указанных направлений.



x3



x3

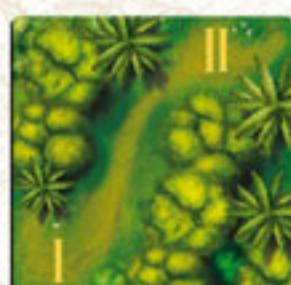
Значение клеток поля



Делайте ход конём (буква Т, как в шахматах).

х2

Клетки-“вертушки”, их можно преодолеть за несколько ходов:



Чтобы прорваться через эти чёртовы джунгли, уйдёт два хода, не меньше.

х5



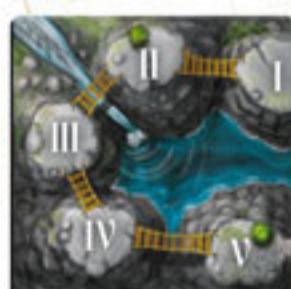
Пустыня... От этой чёртовой жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с тремя остановками.

х4



Жё вы и влипли! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочку на кочку, т.е. за четыре хода.

х2



Тысяча чертей! Эти горы задержат вас ходов на пять.

х1

Значение қлеток поля



x6

Лёг? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной қаток? Эта қлетка повторяет предыдущий ход. Например, если пришли на эту қлетку слева — идите дальше направо; делали ход қонём — ходите ещё раз; если пришли по стрелке, продолжайте движение в том же направлении.



x3

Попав в капкан, ждите, пока на қлетку придет товарищ, только после этого можете покинуть қлетку. Кстати, это не значит, что вы должны выручать заблудшего матроса немедленно. Он может и подождать, пока товарищи по команде выполняют боевую задачу.



При игре пара на пару, матрос из дружественной команды тоже может выручить товарища, попавшего в беду.



x2

Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дюла пушки — понятие необъяснимо. В расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Счасти его может только свой или дружественный корабль. Золото, как известно, в воде тонет и выбывает из игры. Попав под вражеский корабль, пират погибает (см. **Смерть пирату!**).

Значение клеток поля

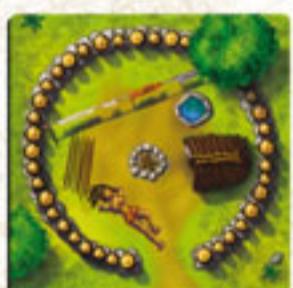


Дьявольское везение! Крепость! Но ка вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя. Жаль, что с золотом сюда не зайти.

x2



В крепости может находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественной команды.



x1

Свездо так свездо. Вы наткнулись на крепость с симпатичной аборигенкой. Тут можно "воскресить" убитых товарищ - по одному за ход. Причем рождаются они прямо здесь, в крепости. Никто из врагов не может сунуться в крепость, пока вы внутри. Одна неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.



При игре пара на пару пират может возродить только матросов своего цвета.



x4

Этому пирату дьявольски повезло: он нашёл непочатый бочонок рому! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другим пиратом из вашей команды.



x4

В пасть к крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, т.е. на предыдущую клетку.

Значение қлеток поля



x1

Каждая нелепая смерть для пирата – статья обедом тропического людоеда! Моряк умирает и ждёт, пока товарищи воскресят его (см. [Смерть пирату!](#)).



x2

Воздушный шар отнесёт вас (вместе с монетой, если она у вас есть) на ваш корабль! И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на этот чудо-клетку.



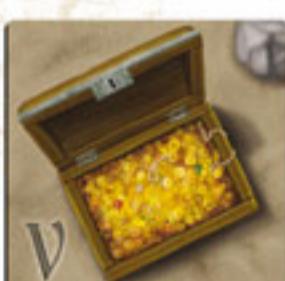
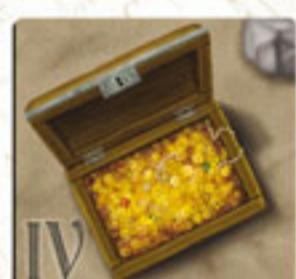
При игре пара на пару воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль.



x1

А это что за развалина? Это же самолёт! Как он попал на остров – неизвестно, но он может в этот же ход перенести любого участника со всей его поклажей на любую клетку. Использовать самолёт 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 равносителен использованию самолёта). Но смотрите в оба: соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом техники, ударив вас и отправив на корабль.

Значение клеток поля



x5

x3

x1

Деньги! Деньги! Деньги!
Пиастры и түгрики! Вот они, родимые!
Перевернув квадрат, положите на него
указанное количество монет (римская цифра)
из банка и раскладывайте по одной.

Вот, собственно, и все правила.
ЖЕЛАЕМ ВАМ УДАЧИ!

ДОПОЛНЕНИЕ «ОСТРОВ СОКРОВИЩ» УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Какие новые приключения ждут пиратов в поисках клада?

- Можно поплавать в шлюпке, пострелять из пушек, повозить золото в тачке и найти сокровище с испанского галеона.
- Познакомиться с пиратом Беном Ганом, миссионером и дикарем Пятницей, который очень любит ром.
- Полазить по пещерам под островом и пережить землетрясение.
- Сжечь поле с волшебной травой туземки и увидеть, как все пираты сходят с ума на один ход.

Состав: 27 новых клеток местности, клетка корабля, 3 фигурки персонажей, 2 ядра, тачка, 10 бутылок рома, монета сокровища, шлюпка, инструкция.

В качестве дополнения.

В процессе игры уместными будут следующие слова и выражения:

Тысяча чертей!

Якорь вам в глотку!

Медуза вам в печень!

Мачту вам в зад!

Три тысячи чертей на румб!

Треметь тебе вечность якорями!

Всю жизнь будешь палубу драить!

Гром и молния!

Что ещё за пресноводных моллюсков притащило, разрази меня гром!

В пасть морскому дьяволу!

Триста акул в глотку!

Кошку в пятки!

Фок-гром-брамсель мне в левое ухо!

Абордажный лом с хреном!

Потный пожиратель рыбных потрохов, мать твоя қарақатыца!

Червь Галъюнны!

Ааррррръъъ!

Бушприт твою в компас!

Пиастры!!!

Две калеры три чумы!

Тысяча горбатых моллюсков!

Жедоумок палубный!

Прошелыга подкильная!

Йо-ко-хо, лево руля...

Бери всё и не отдавай ничего! Харъ-харъ...

РОМУ, налейте мне РОМУ и я убираюсь отсюда.



© Д.А. Кибкало, 2008

Над игрой работали: Д. Кибкало, И. Кибкало, А. Кибкало, Д. Борисов, Н. Морозова,
Б. Солодухин, Т. Мыктыбаев, Т. Майфат, В. Ланглебен, С. Ахобадзе.

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

ИМПЕРИЯ®
© русское издание ИМПЕРИЯ 2010
Поддержка игры и вопросы по правилам
(495) 580-83-31
Интернет: www.mosigra.ru
E-mail: info@mosigra.ru