



МОСИГРА

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

[mosigra.ru](http://mosigra.ru)



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

[mglan.ru](http://mglan.ru)

Правила игры скачены с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)

Правила игры

Настольная игра  
**Шакал**  
Остров Сокровищ

# Оглавление

Историческая справка .....	2
Об игре .....	4
Состав игры .....	4
Подготовка к игре .....	5
Цель игры .....	5
Правила поиска сокровищ .....	6
Как ходить .....	6
Как добывать золото .....	9
Как бить врагов .....	11
Смерть пирату! .....	13
Победа .....	15
Игра свое на свое .....	15
Значение клеток поля .....	16
Часто задаваемые вопросы .....	26
Дополнение .....	28

## 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 может покориться власти в случае опасности расплаты или накопив немалые сокровища; но как только угроза минует или закончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

## Образ жизни пиратов

Во главе пиратской команды — капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле грозит неприятностями. Пират живёт по судовому уставу. Держа руку на абордажной сабле, он клянётся, что будет его соблюдать.

## Остров сокровищ

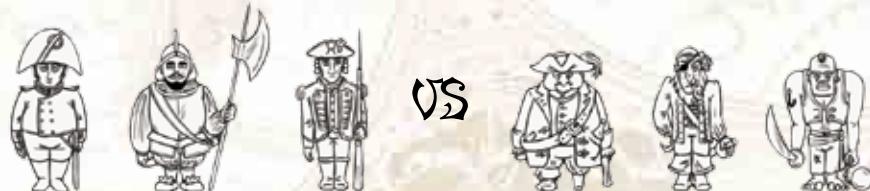
Остров в Карибском море. Рассказывают, что гроза пиратского братства капитан Шакал, славившийся жестокостью и хитростью, зарыл свои несметные сокровища на необходимом острове в Карибском море, а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал членам своей команды. Впрочем, это только догадки, потому что ни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

## Флибустеры

Флибустеры — 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. Флибустеры действуют на свой страх и риск, не пренебрегая никакой добычей. Среди флибустеров преобладают французы, англичане, португальцы и голландцы. Пираты Карибского моря создают на суще особо организованные сообщества, получившие название «береговые братства».

## Конкистадоры

Конкистадоры — это испанские солдаты и авантюристы, рыцари юдаи, — словом, пираты. Конкистадор жаждет золота, единственная его цель — захват новых земель и богатств в неизведанном мире. Чаще всего конкистадор — обедневший и дальго или карабальеро. Вдали от Европы испанец не подчиняется ни королю, ни Церкви. 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 везения. Всё это делает «Шақала» поистине интересной и захватывающей игрой, в которую хочется играть снова и снова! Игра рассчитана на 2, 3 или 4 игрока. Рекомендуется взрослым и детям с 8 лет. Продолжительность партии — примерно 60–120 минут.

## Состав игры

Игровое поле — 117 квадратных клеток с различными рисунками на одной стороне и одинаковой рубашкой на другой.

Рамка — 8 частей для рамки вокруг игрового поля.

Корабли — 4 квадратные клетки с нарисованными кораблями.

Пираты — по 3 пирата красного, жёлтого, чёрного и белого цветов.

Местные жители — 3 персонажа синего, зелёного и коричневого цветов, которых можно встретить на острове.

Монеты — 37 монет одинакового достоинства.

Предметы — сокровище с испанского галеона и 10 бутылок рома.

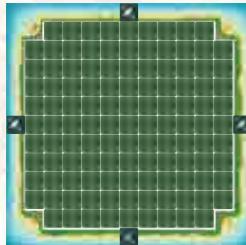
Правила — ценная бумага с правилами, которую вы читаете.

## Подготовка к игре

Фишками поля переверните, перемешайте и выкладывайте рюбашкой вверх так, чтобы получился настоящий остров сокровищ, — по дословным сведениям, это квадрат  $11 \times 11$  клеток без углов. Предварительно собранная рамка облегчит эту задачу.

Поставьте корабли в центре каждой из сторон рамки. Затем поместите на каждый корабль по 3 пирата одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.

Для игры вдвое вам понадобятся 4 корабля: один игрок будет управлять двумя командами, начинающими на противоположных сторонах острова. Для игры втроем понадобятся 3 корабля. При игре вчетвером можно играть двое на двое (противоположные игроки будут союзниками) или каждому за себя.



## Цель игры

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

# Правила поиска сокровищ

## Как ходить

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

- Корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на 1 клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова, поворачиваться за угол он не умеет.
  - Пират сходит с корабля на берег — только на клетку прямо перед кораблём.
  - 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 дружесственный (при игре двое на двое) корабль: при соприкосновении с вражеским кораблём пират умирает.
- По сущу пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевёрнута рубашкой вверх), пират открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком (см. [Значение клеток поля](#)). Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку, чтобы, например, не повернуть стрелку как удобнее. Открывая неизвестные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все указаные на них действия.

# Правила поиска сокровищ

g) Пираты могут плавать 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 островов вплавь.



За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.



Пропускать ход нельзя.

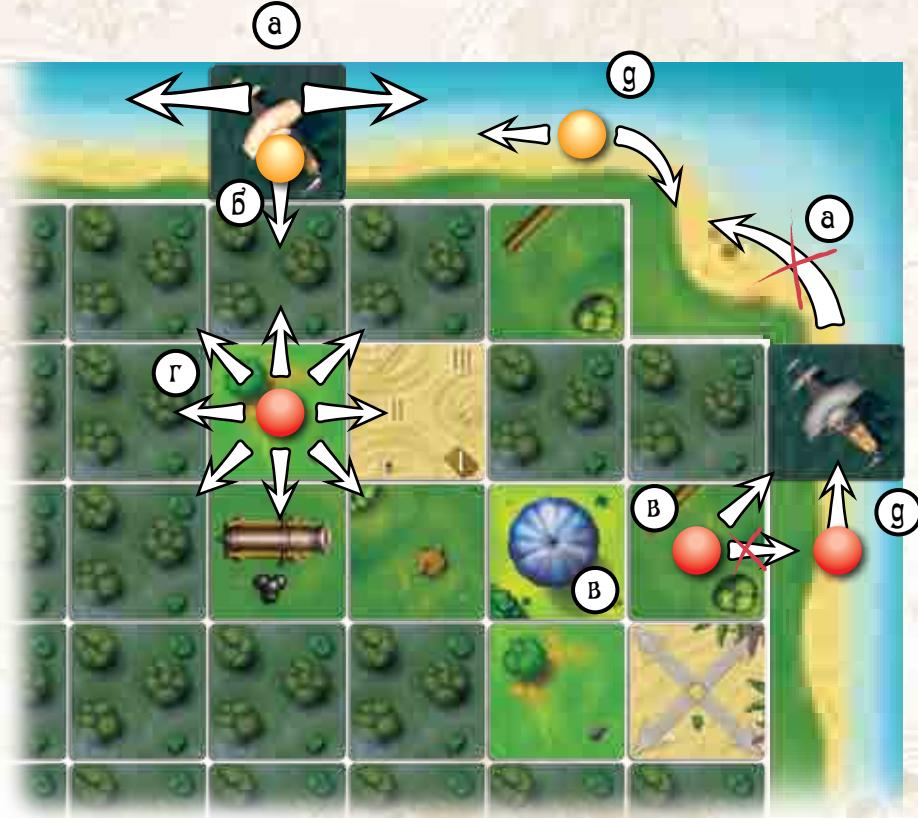


На одной клетке могут находиться несколько пиратов с вашего или другого корабля (при игре двое на двое).



Если за вас играет кто-то из обитателей острова (Пятница, миссионер или Бен Тани), то за один ход вы можете сходить либо пиратом, либо обитателем острова, либо кораблём.

# Правила поиска сокровищ



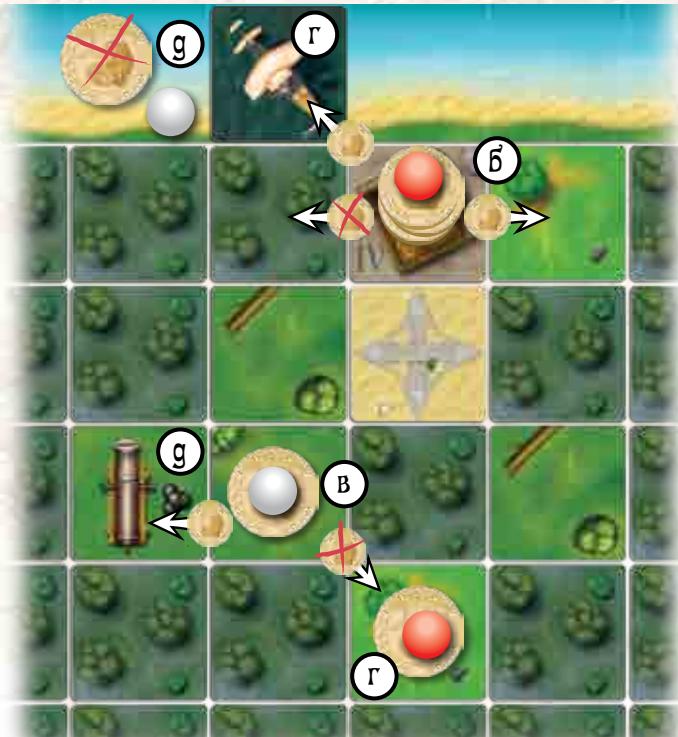
# Правила поиска сокровищ

## Как добывать золото

По проверенным данным, на этом богом забытом острове спрятано 17 кладов разной ценности, включая сокровище испанского галеона. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нём (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 на себе только одну монету.
  - б) Перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
  - в) Бить врага с золотишком в руках нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте — и вперёд, на врага!
  - г) Если вас, несущего монету, ударили соперник, вы отправляетеся на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.
  - д) Плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.
-  Те же правила применяются и для сокровища с испанского галеона.

# 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 пресекойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.
- в) Если враг оказался 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 отстаёте на один ход. Например, он на цифре III, вы на цифре II.

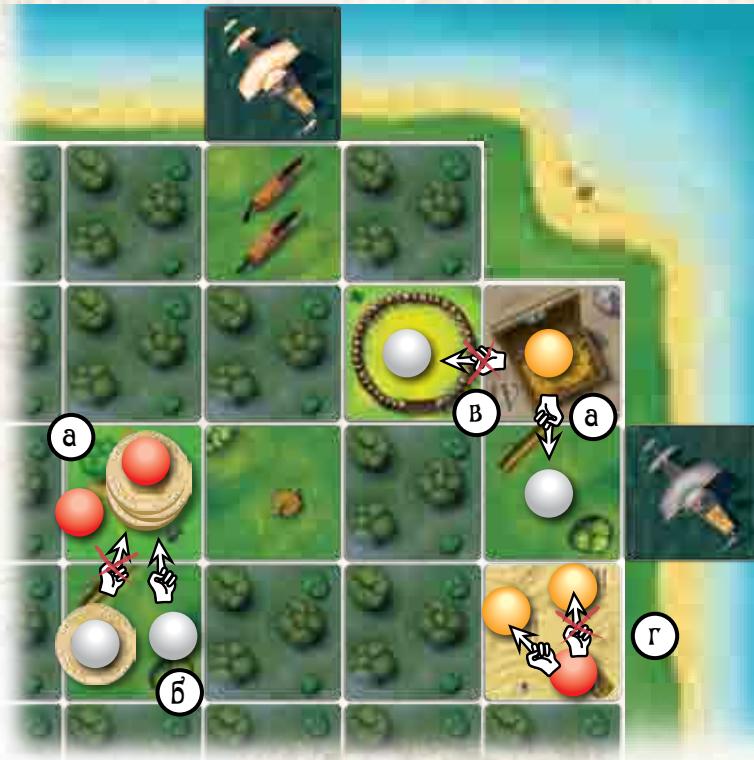


Вертушка — одна из немногих клеток, на которой одновременно могут находиться пираты враждующих команд.



Врагов может быть также живущий на острове пират Бен Ган или миссионер (после того как его напоить ромом), если они играют за вас, конечно же.

# Правила поиска сокровищ



## Смерть пирату!

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

- При соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).
- Если в море его ударили противник (оказался с ним на одной клетке).
- Если он попал в лапы людоеду.
- Если он попал в цикл — ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двигаться куда-либо дальше (например, две смотрящие друг на друга стрелки).

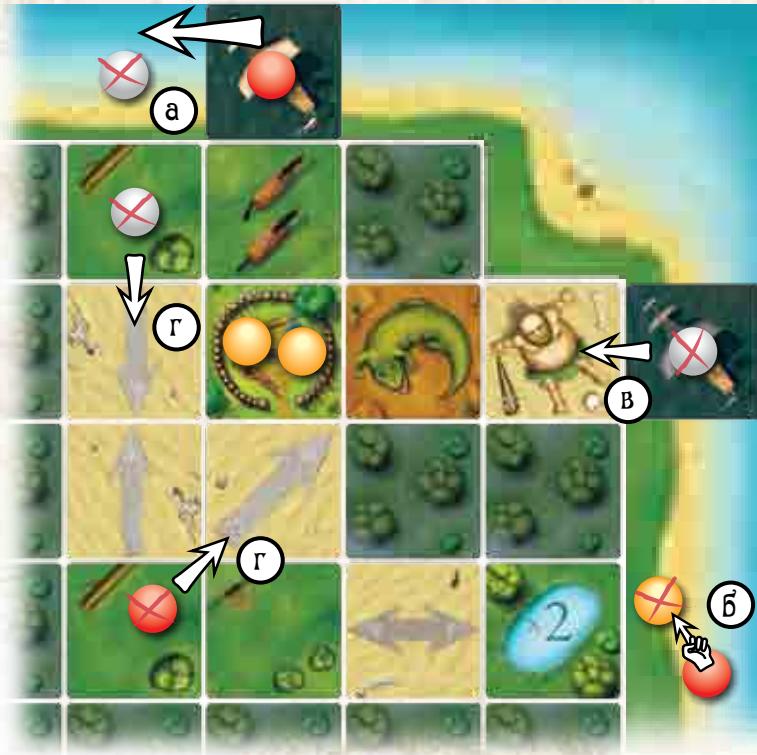


Оживить умершего товарища можно, если зайти в крепость к симпатичной аборигенке. Но возрождение одного пирата потребуется один ход. Новорожденный пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше трёх пиратов каждого цвета на поле существовать не могут.



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

# Правила поиска сокровищ



## Победа

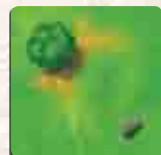
Побеждает в настольной драке тот, кто погрузил больше других золота на корабль.  
Любые потери не в счёте. Возникающие при игре споры решайте на месте кинжалами и пистолетами, не опасаясь до примитивного мордобоя.

## Игра двое на двое

При игре двое на двое пираты с противоположных кораблей действуют сообща (белые и чёрные против красных и жёлтых). Союзники могут спокойно стоять на одной клетке и пользоваться дружественными кораблями как своими, в том числе носить на них честно украшенное золото. Однако если пирата ударили соперник, он возвращается именно на свой корабль.

При этом **очередность хода** (по часовой стрелке) всегда **соблюдается!** В конце игры подсчитывается награбленное сообща золото.

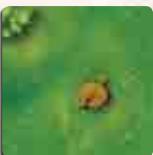
# Значение клеток поля



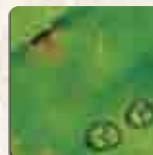
x5



x4



x5



x4

Пустые клетки



x3



x3



x3



x3



x3



x3



x3



x2

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

Если стрелка указывает на воду,  
пираты приедут на поплаватель.

Сделайте ход конём (буквой «Г», как в шахматах). Открывается только  
то клетка, на которую пираты попадают в конце хода.

# Значение Клеток поля

Клетки-вертушки, которые преодолеваются за несколько ходов:



x5

Чтобы прорваться сквозь эти чёртовы джунгли, уйдёт 2 хода, не меньше.



x4

Пустыня... От дикой жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с 3 остановками.



x2

Хы вы и влипли! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочку на кочку, т.е. за 4 хода.



x1

Тысяча чертей! Горы задержат вас ходов на 5.

## Значение қлеток поля



x6

Лёг? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной қаток? Эта қлетка сразу же повторяет предыдущий ход. Например, если вы пришли на эту қлетку слева — идите дальше направо; делали ход конём — ходите конём ещё раз; если пришли по стрелке — продолжайте движение в том же направлении; если с самолёта — можно ещё раз полететь в любое место острова.



x3

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



При игре двое на двое пират из дружественной команды тоже может выручить товарища, попавшего в қапкан.



x4

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



x1

Какая нелепая смерть для пирата — стать обедом тропического лобоеда! Пират умирает и ждёт, пока товарищи «воскресят» его (см. [Смерть пирату!](#)).

## Значение Клеток поля

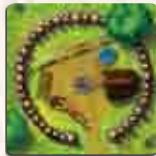


x2

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.

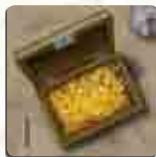


x1

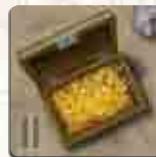
Свездо так свездо. Вы напалились на крепость с симпатичной аборигенкой. Тут можно «воскресить» убитых товарищев — по одному за ход. Причём рождаются они прямо здесь, в крепости. Никто из врагов не может сунуться в крепость, пока вы внутри. Одна неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.



При игре двое на двое пират может возродить только пиратов своего цвета. Аборигенка крепости не воскрешает пиратов, если у вас уже есть три или более персонажей, способных сражаться.



x5



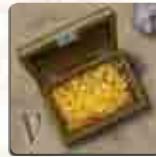
x5



x3



x2



x1

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

## Значение қлемток һоля



x1

Ха! Вот это находка! Тут прятаны сокровища с галеона испанцев, перевозивших золото в Европу! Одно такое сокровище считается за целых 3 монеты. Как открываете клетку — сразу кладите на неё фигуру сундука. Сокровище переносится по тем же правилам, что и монета, но считается за 3 монеты по ценности.



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 поглажей на любую клетку. Использовать самолёт можно всего один раз за игру — потом он становится обычной пустышкой. Но хватите 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.



x1

На этой клетке пиратов поджидает маленькая, но очень обидная неприятность. Кто-то подпаливает себе бороду, кто-то роняет монету на ногу, кто-то спотыкается о корень, а кто-то просто понимает, что заблудился. В этот момент пират обязан крепко и по-морски выругаться, иначе сразу же рассстроится и пропадёт.

# Значение қлеток поля



x2

Воздушный шар всегда отнесёт вас (вместе с монетой или сундуком, которые у вас в руках) на ваш корабль. И так бывает с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клетку. При игре двое воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль. Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.



x2

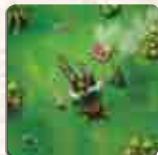
Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дюла пушки, поистине необъяснимо. В расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Счастливо может только свой или дружественный корабль. Золото, как известно, в воде тонет, а потому выбывает из игры. Самые опытные пираты пользуются пушкой, чтобы быстро перебрасывать монеты на корабль вместе с собой. И обязательно задорно кричат в полёте. Попав под вражеский корабль, пират погибает (см. [Смерть пирату!](#)).



x1

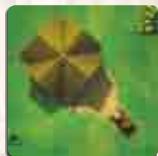
На острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первый нашел это строение, удаётся рассмотреть 4 любые клетки. Маяк действует только тогда, когда ваш пират встает на него: вам нужно перевернуть 4 любые неоткрытые клетки. Они остаются открытыми до конца партии. Маяк работает только один раз за игру.

## Значение Қлеток поля



x3

Старый Бен с удовольствием присоединится к первой заглянувшей на огонёк команде. Он смог сохранить порох сухим, а саблю — остро заточенной, и поэтому легко станет ещё одним вашим пиратом. В момент открытия этой қлетки в вашей команде становится на одного пирата больше. Пират Бен Танн представлен зелёной фишкой и появляется там, где его нашли.



x1

В глубине острова живёт миссионер, который учит пиратов доброму и отнимает у них сабли и пистолеты. Играет он за ту команду, чей пират нашёл его первым. Миссионер не умеет быть врагов, но и сам не может быть атакован. Пират, стоящий на одной қлетке с миссионером, тоже не может быть атакован и лишается способности атаковать. Миссионер не заходит на қлетки с врагами. Если миссионер встретит Пятницу (оказывается с ним на одной қлетке), то оба они исчезнут, просветлившись. Каждый уважающий себя пират старается напомнить святого отца: если последний выпьет ром, то сразу же даст начать запылившийся тесак и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого (см. қлетку «Ром»). Пока миссионер остаётся миссионером, он не может носить никакие грузы. Духовное лицо как-никак. Миссионер может открывать закрытые қлетки, но при открытии қлетки с ромом эффект будет тот же, как и при его спаивании.

Миссионер представлен синей фишкой и появляется там, где его нашли.

## Значение Клеток поля



x1

Молодой туземец Пятница сразу понравился пиратам своей безотказностью и способностьюносить тяжёлые штукки. Как только вы найдёте его, он станет играть за вас и сможет таскать монеты, как настоящий морской волк. Правда, есть три особенности: во-первых, если Пятнице атакуют, он начинает играть за врага. Во-вторых, сам он безобиден (хоть и любое) и потому никого атаковать не может. В-третьих, у него слабая туземная печень: если он выпьет ром (в любом виде), то сразу весь выпьет и выйдет из игры. Пятница может открывать клетки, как обычный пират, но если он откроет клетку с ромом, то выпьет его (если рома много — всего одну бутылку). Одним словом, слабак. Зато Пятница не боится папу-людоеда, проходит любую клетку-вертушку за один ход и не падает в ямы-ловушки.

Пятница представлен коричневой фишкой и появляется там, где его нашли.



x3



x2



x1

Вы нашли бутылки рома! Ром — это настолько сильное средство, что пираты при одном только виде бутылки сразу становятся сильнее и начинают самостоятельно вылезать из ям-ловушек или выбираться из любых лабиринтов сразу направляюю. Когда пират открывает клетку с ромом, бутылки тут же появляются на корабле. Ром можно использовать в свой ход любому члену своей или союзной команды — для этого нужно просто убрать бутылку из судовых запасов. А ещё ромом можно спаивать местных жителей: если встать на соседнюю клетку с Пятницей или миссионером, можно на том же ходу передать им бутылочку, отчего их жизнь сразу круто изменится (см. Клетки «Пятница» и «Миссионер»).

## Значение қлемтоқ һоя



x4

Это вход или выход из пещеры. Скорее всего, вход, в чём предстоит убедиться пирату, заглянувшему внутрь. Пока оставшиеся на поверхности друзья незадачливого спелеолога не найдут вторую такую клетку, пират будет бросить внутри и аукаться. Но стоит только отыскать выход, как — вуаля! — из него появится тот, кто заблудился. Например, если красный пират наступает на вход в пещеру, он бросит в ней до открытия второго хода. Белый пират открывает выход — и переносится на вход. Красный пират оказывается на выходе. После открытия пещера работает как короткий переход: можно зайти в выход и выйти через вход за один ход. Или наоборот, войти во вход и выйти через выход. Через пещеру с открытым входом и выходом пираты ходят без затруднений. Если на выходе из пещеры стоит ваш пират, то для врагов ход закрыт. Учитывайте, что сам «страж» тоже пройдёт подземным переходом, перед тем как занять оборону. Если открыты несколько входов в пещеру, этим можно и нужно пользоваться: пират, «нырнувший» в пещеру, в этом же ход «выныривает» из любого другого выхода и остаётся стоять на этой клетке. Пока пират не сойдёт с неё, этот выход для пиратов других команд остается закрытым. Чтобы вновь войти в пещеру, нужно сойти с клетки, а потом опять наступить на неё. Это займёт у вас два хода!



x4

Этому пирату чертовски повезло: он нашёл непочатый бочонок рома! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другими пиратами из вашей команды.

# Значение қлеток поля



x1

Бум! Бах! Когда вы переворачиваете эту қлетку, на острове начинается землетрясение! Нужно срочно поменять местами 2 любые қлетки, где никто не спит и ничего не лежит, чтобы землетрясение было быстрее закончилось.



x3

Джунгли. Ходить по этим местам без мачете — большая ошибка. Тут настолько густые заросли, что можно не заметить пирата, проходящего на расстоянии вытянутой руки. В джунглях нельзя сражаться, и в джунгли нельзя ходить с предметами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.



x2

Хи-хи-хи, поле с какой-то неизвестной травой (спасибо местным аборигенам!) загорелось в тот момент, когда вы перевернули қлетку. Теперь каждый ходит пиратами своего соседа. Например, если после вас ходят красные, потом чёрные, а потом белые, то следующий ход переходит к игроку с чёрными пиратами — он ходит за красных. Потом командир белых пиратов ходит за чёрных, вы ходите за белых, а ваш сосед ходит за вас. После этого поле потухает, и ваш сосед, командир красных, делает свой обычный ход. Командовать чужим ртом нельзя, поэтому, если вас мучает жажда, придётся дождаться своего хода.

## Часто задаваемые вопросы по правилам Шақала

- **Все пираты погибли, а последний — в капкане, что делать?**

Паниковать! Теперь только враг сможет освободить вашего пирата, попутно побив его. Но вообще, берите на вооружение следующую тактику: если у вас стало на одного пирата меньше — старайтесь не бегать по закрытым клеткам без особой необходимости. Оставьте почётную обязанность исследовать остров соперникам и подбирайте всё, что плохо лежит.

- **Я на шаге III вертушки, враг на II — можно его побить?**

Нет, двигайтесь только вперёд. И лучше не останавливаться, он-то как раз сможет догнать и настичь.

- **У меня три пирата и миссионер. Один пират умер. Можно его воскрешать?**

Да, можно, потому что миссионер — это не пират. Ну, пока не выпьет.

- **Можно спасти Пятницу, когда он на корабле?**

Да, с соседней клетки.

- **Можно ли специально убиться своим пиратом о чужой корабль?**

Да, если невтерпёж.

- **Что будет, если Пятница или миссионер найдут ром?**

Если Пятница найдёт бутылки рома — пропадёт и одна бутылка, и сам Пятница.

Если миссионер нашёл ром, то пропадёт одна бутылка рома, а миссионер станет пиратом.

## Вопрос—ответ

- Я с монетой бегу по льду в форт, где уже сидит враг. Чему происходит?  
Пирату капут, он выполнил недопустимую операцию и будет закрыт. Любое невозможное действие приводит к смерти пирата. Монета остаётся там, где пират начинал ход.
- Можно ли оставлять монету на льду, стрелке, коне, воздушном шаре и других подобных клетках?  
Нет, можно только на тех клетках, где можно останавливаться.
- Может ли пират по собственному желанию прыгнуть в море и утопить монеты?  
Просто с берега или через стрелку?  
Просто с берега — нет, через стрелку — да.
- Миссионер стоит в крепости. Можно ли его спасти, перекинув бутылку через забор?  
Тот же вопрос, если миссионер оказался в джунглях.  
Можно.
- Миссионер, Бен Тани или Пятница могут воскрешать пиратов, находясь у аборигенки?  
Нет.
- При падении на клетку «Ход конём» движение совершается строгой бьювой «Г»  
(с поворотом направо)? И в каком направлении?  
Двигаться можно в любом направлении с поворотом в любую сторону. Полностью аналогично движению коня в шахматах.
- Пятница отыскает у людоеда. Мимо проходит вражеский пират и пытается атаковать Пятницу.  
Успеет ли он перетащить на свою сторону Пятницу перед тем, как его съест людоед?  
Нет, не успеет.

## 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 румбуш!

Треметь тебе вечность якорями!

Всю жизнь будешь палубу драить!

Гром и молния!

Что еще за пресноводных моллюсков притянуло, разрази меня гром!

В пасть морскому дьяволу!

Триста акул в глотку!

Кожу в пятки!

Фок-гром-брамсель мне в левое ухо!

Абордажный лом с хреном!

Потный пожиратель рыбных потрохов, матерь твоя қарақатыца!

Червь гальяниный!

Аарррръъъ!

Бушприт твою в компас!

Лиастры!!!

В качестве дополнения

Две халеры, три чумы!  
Тысяча горбатых моллюсков!  
Жедоумок палубный!  
Прошелыга подкильная!  
Йо-хо-хо, лево руля...  
Бери все и не отдавай ничего! Харъ-харь...  
РОМЫ, налейте мне РОМЫ, и я убираюсь отсюда!





Над игрой работали: Д. Кибкало, И. Кибкало, А. Кибкало, С. Абдульманов  
Т. Фисейский, Д. Борисов, Н. Морозова, Б. Солодухин, Т. Мыктыбаев, Т. Майфат,  
В. Ланглебен, С. Ахобадзе, В. Герасимов, Е. Кутепова, А. Деева, Г. Иванникова.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2008–2013.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателя запрещено.