


Правила игры

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА  
**ШАКАЛ**



# 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.....	21
Дополнение .....	22



## Пиратство

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалование 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 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.

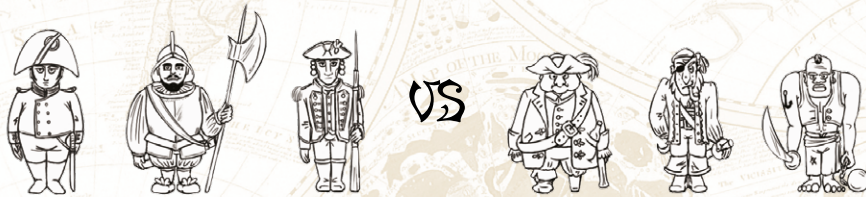


## Флибуэтеры

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

## Конкистадоры

Конкистадоры — это испанские солдаты и авантюристы, рыцари удачи, — словом, пираты. Конкистадор жаждет золота, единственная его цель — захват новых земель и богатств в неизведанном мире. Чаще всего конкистадор — обедневший идалго или кабалеро. 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 игроков. Рекомендуется взрослым и детям с 6 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.

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

Монеты — 37 монет одинакового достоинства.

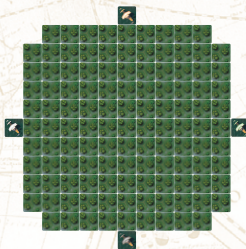
Правила — ценная бумага с правилами, которую вы читаете.



## Подготовка к игре

Фишки поля переверните, перемешайте и выкладывайте рубашкой вверх так, чтобы получился настоящий остров сокровищ. — по достоверным сведениям, это квадрат  $11 \times 11$  клеток без углов. Поставьте корабли в центре каждой из сторон. Затем поместите на каждый корабль по 3 пирата одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.

Для игры вдвоём вам понадобятся 4 корабля: один игрок будет управлять двумя командами, начинающимися на противоположных сторонах острова. Для игры втроем понадобятся 3 корабля. При игре вчетвером можно играть вдвое 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 принёс 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:

- 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 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 свое на свое) 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), 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. 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.



## Правила поиска сокровищ

г) 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 вглубь.



За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.



Пропускать ход нельзя.



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







# Правила поиска сокровищ

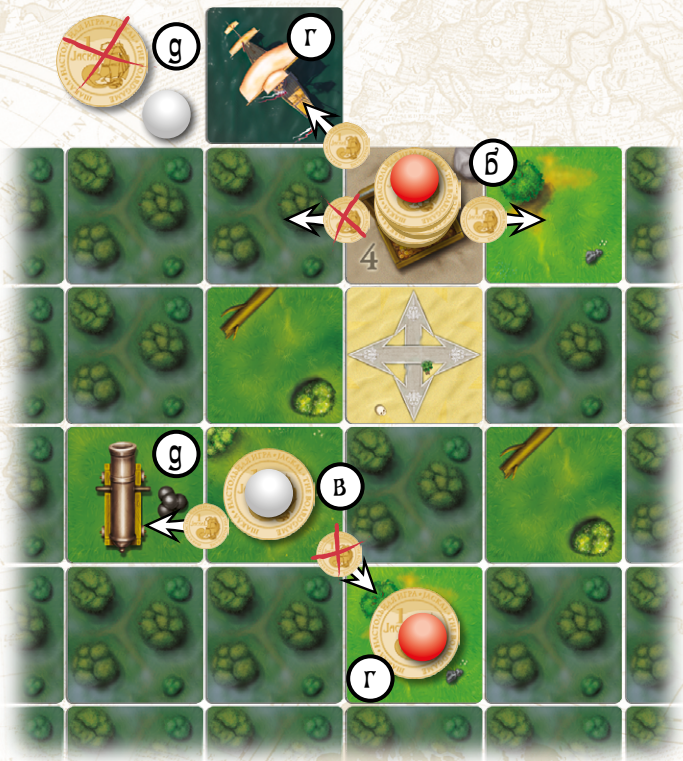
## Как добывать золото

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. 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, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.
- г) Плыть с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.



# Правила поиска сокровищ





# Правила поиска сокровищ

## Как бить врагов

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

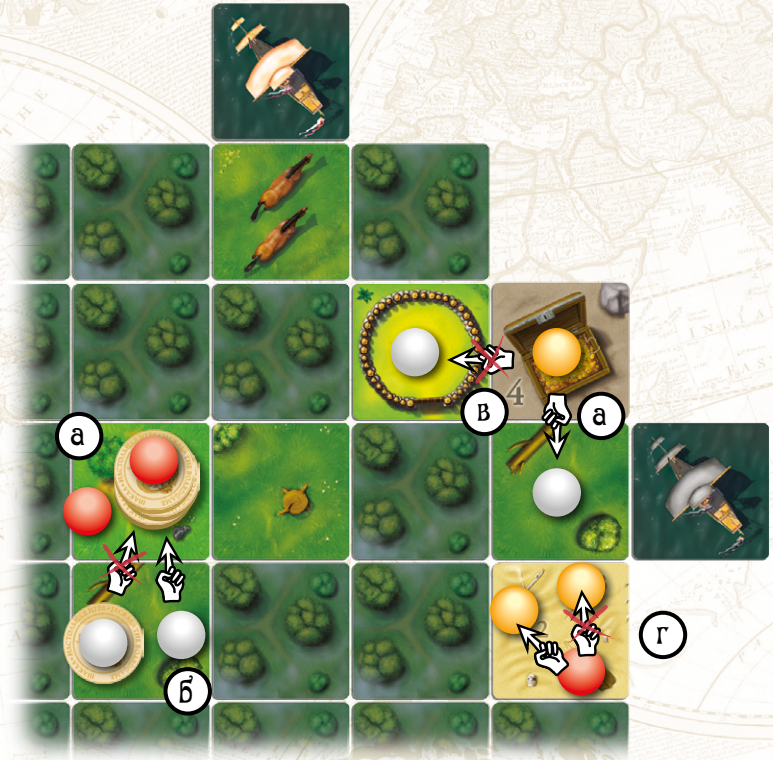
- а) При этом последний улетает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелась), и продолжает игру оттуда. Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые, переносятся на свой корабль.
- б) Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несете монету, можете оставить 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 3, вы на цифре 2.



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



# Правила поиска сокровищ





# 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 ударил противник (оказался с ним на одной клетке).
- в) Если он попал в лапы лютогогу.
- г) Если он попал в цикл — ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двинуться куда-либо дальше (например, две смотрящие друг на друга стрелки).
- г) Оживить умершего товарища можно, если зайти 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 могут.



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



# Правила поиска сокровищ





# Правила поиска сокровищ

## Победа

Побеждает в настольной игре тот, кто погрузил больше драгих золота на корабль. Любые потери не в счёт. Возникающие при игре споры решайте на месте кинжалами и пистолетами, не опускаясь 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 дружелюбными кораблями как своими, в том числе носить на них честно украденное золото. Однако если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль.

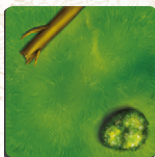
При этом **очередность хода** (по часовой стрелке) всегда **соблюдается!** В конце игры подсчитывается награбленное сообща золото.



# Значение клеток поля



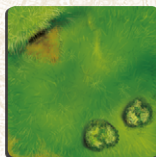
х10



х10



х10



х10

Пустые клетки



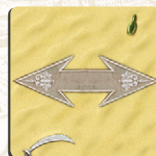
х3



х3



х3



х3



х3



х3



х3

Без лишних слов и возражений игните в одном из указанных направлений. Если стрелка указывает на воду, пирату придётся поплавать.



х2

Делайте ход конём (буквой «Г», как в шахматах). Открывается только та клетка, на которую пират попадает в конце хода.



х4

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



# Значение клеток поля

Клетки-вертушки, которые преодолеваются за несколько ходов:



х5

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



х4

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



х2

Ну вы и влипли! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочки на кочку, то есть за 4 хода.

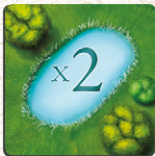


х1

Тысяча чертей! Горы задержат вас ходов на 5.

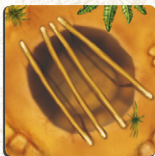


## Значение клеток поля



x6

Лёг? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной коток? Эта клетка сразу же повторяет предыдущий ход. Например, если вы пришли на эту клетку слева — идите дальше направо; сделали 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 капкан, ждите, пока на клетку придёт товарищ — только после этого можете покинуть клетку. Кетати, 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 дружелюбной команды тоже может выручить товарища, попавшего в капкан.



x4

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



x1

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



# Значение клеток поля



х2

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.

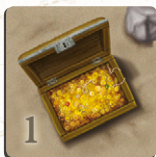


х1

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



При игре двое на двоё пират может возродить только пиратов своего цвета.



х5



х5



х3

Деньги! Деньги! Деньги!  
Гиастры и тугрики! Вот они, родимые!  
Перевернув квадрат, положите на него  
указанное количество монет из банка  
и растаскивайте по одной.



х2



х1



## Значение клеток поля



x2

Воздушный шар всегда отнесёт вас (вместе с монетой, если она у вас есть) на ваш корабль. И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клетку. При игре свое на свое воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на сержественный корабль. Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.



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 равносильно использованию самолёта). Но смотрите в оба: соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом техники, ударив вас и отправив на корабль.



x2

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 свой или сержественный 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 загорно кричат в полёте. Попав под вражеский корабль, пират погибает (см. **Смерть пирату!**).



## Часто задаваемые вопросы по правилам Шакала

- **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 с тало 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 3 вертушки, враг на 2 — можно его побить?**

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

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

Да, если невтерпёж.

- **Я с монетой бегу по льду в крепость, где уже сидит враг. Что 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.

- **При попадании на клетку «Ход конём» движение совершается строго буквой «Г» (с поворотом направо)? И в каком направлении?**

Двигаться можно в любом направлении с поворотом в любую сторону. Полностью аналогично движению коня в шахматах.



## 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 румбу!

Тремать тебе вечность якорями!

Всю жизнь будешь палубу драить!

Тром и молния!

Что еще за пресноводных моллюсков притащило, разрази меня гром!

В пасть морскому дьяволу!

Триста акул в глотку!

Кошку в пятки!

Фок-грот-брамсель мне в левое ухо!

Абордажный лом с хреном!

Потный пожиратель рыбных потрохов, мать твою каракавица!

Червь галюнный!

Аарррръъ!

Бушприт твою в компас!

Пласстры!!!

Две халеры, три чумы!

Тысяча горбатых моллюсков!

Недоумок палубный!

Процельга подкильная!

Ио-хо-хо, лево руля...

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