

ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Марк Лакьян
и Венсан Дюпре

ТАЙНА ДЖОНА
СИЛЬВЕРА

Обзор игры

В этой игре вам предстоит поучаствовать в поисках спрятанного сокровища. Один из игроков возьмёт на себя роль Долговязого Джона Сильвера, который знает, где спрятан клад, за что и был схвачен в плен своей бывшей командой. Остальные игроки становятся мятежными пиратами, которые будут допрашивать его в надежде выяснить местонахождение сундука. Это будет не так-то просто, ведь Сильвер может легко вести пиратов по ложному следу, пока ему не представится удобный случай сбежать и вернуть себе то, что по праву ему принадлежит.

Цель игры

Долговязый Джон Сильвер должен совершить побег и вернуть сокровище, пока пираты не добрались до него. Каждый пират стремится найти сокровище Джона Сильвера раньше других.

Фрагмент романа
«Остров сокровищ»

— Дошло, наконец, до головы моей дубовой, — сказал Сильвер. — Это ж компас: вон торчит, словно зуб, вершина острова Скелета. А ну ка проверьте, куда указывают эти костяшки. Свернулись. Мертвец указывал прямо на остров, и компас показывал на восток юго восток и на восток».



На протяжении всей книги правил старина Бен будет делиться с вами полезными советами.



Состав игры

5 двусторонних ширм



4 двусторонние мини-карты
и 4 двусторонних листа
для записей



4 листа персонажей



2 маленькие
линейки

1 большая
линейка



1 большое и 1 малое
кольца поиска

1 циркуль

5 маркеров



1 большой и 1 малый компасы



1 двусторонний
планшет календаря



1 двустороннее
игровое поле острова

8 подсказок «Компас»

11 подсказок «Область»

7 начальных подсказок

6 жетонов
сундуков
и 1 жетон
сокровища

1 сундук

11 подсказок
«Чёрная метка»

8 жетонов достоверности

1 двусторонняя мини-карта
Джона Сильвера

Краткое описание игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 4

Игрок, которому досталась роль Джона Сильвера, берёт соответствующие ему игровые компоненты. Остальные игроки выбирают, за каких пиратов будут играть, и берут соответствующие им игровые компоненты.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ФАЗА 4

- 1) Джон Сильвер выбирает место, в котором прячет сокровище.
- 2) Он даёт каждому пирату подсказку «Область».
- 3) Он берёт 3 начальные подсказки.
- 4) Он берёт подсказки «Компас» в количестве, равном числу пиратов плюс 3.

ХОД ИГРЫ 6

В начале каждого хода Джон Сильвер переставляет последнюю фишку порядка хода на следующую пустую ячейку на планшете календаря.

- 1) Если в ячейке даты, в которую переместилась фишка, изображён символ события, оно разыгрывается немедленно.
- 2) Затем пират, фишку порядка хода которого переставил Джон Сильвер, выполняет столько действий, сколько звёзд изображено в её ячейке на планшете календаря. Возможные действия:
 - ☞ передвижение на лошади (6 миль или меньше),
 - ☞ передвижение пешком (3 мили или меньше) и быстрый поиск*,
 - ☞ долгий поиск*,
 - ☞ проверка,
 - ☞ подсказка «Компас»,
 - ☞ передвижение «Во весь опор»,
 - ☞ особая способность.

* Когда пират проводит поиск, возможны 3 варианта развития событий:

- 1) сокровище найдено, и пират побеждает в игре;
- 2) сокровище не найдено, но Джон Сильвер решает дать пирату жетон сундука;
- 3) сокровище не найдено, и пират ничего не получает.

ПОБЕГ ДЖОНА СИЛЬВЕРА 10

Как только чья-либо фишка порядка хода оказывается в последней ячейке планшета календаря, Джон Сильвер немедленно совершает побег.

- ☞ Игроки продолжают совершать ходы по часовой стрелке, начиная с Джона Сильвера.
- ☞ Джон Сильвер в свой ход может выполнить только 1 действие передвижения на лошади (6 миль или меньше).
- ☞ Пираты в свой ход продолжают выполнять по 2 действия по обычным правилам.

Если Джону Сильверу удастся добраться до сокровища раньше пиратов, он побеждает в игре.

— Я уж подумал, ты знаешь наши обычаи, — презрительно отозвался Сильвер. — Раз нет, разжую тебе: пока вы не предъявили обвинения и я на них не ответил, быть мне вашим капитаном. И до той поры сухаря старого не стоит твоя чёрная метка. А потом посмотрим, как всё обернётся.

— Не бойся, — ответил Джордж. — Сделаем всё по старому, мы помним правила. Мы тебя насквозь видим, Джон Сильвер, ты проклятый мошенник».

Описание подсказок

У Джона Сильвера есть несколько типов подсказок, которые он при определённых условиях должен будет давать пиратам.

ПОДСКАЗКИ «ОБЛАСТЬ» 5

НАЧАЛЬНЫЕ ПОДСКАЗКИ 6

ПОДСКАЗКИ «ЧЁРНАЯ МЕТКА» 6

ЖЕТОНЫ ДОСТОВЕРНОСТИ («БЛЕФ» или «ПРАВДА») 6

ЖЕТОНЫ СУНДУКОВ 8

ПОДСКАЗКИ «КОМПАС» 9



Подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле острова в центр стола любой стороной на ваш выбор.
- 2 Положите планшет календаря рядом с южным краем игрового поля (S). Видимая сторона планшета календаря должна соответствовать числу игроков.
- 3 Перемешайте отдельно стопки начальных подсказок, подсказок «Чёрная метка» и подсказок «Компас» и положите их рядом с игровым полем.
- 4 Положите на стол циркуль, два кольца поиска, два компаса и две линейки (большую и одну маленькую) так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 5 Выберите игрока, который возьмёт на себя роль Долговязого Джона Сильвера. Он должен сесть напротив южного края игрового поля (S) рядом с планшетом календаря. Этот игрок берёт:
 - ✦ чёрный маркер;
 - ✦ фигурку Джона Сильвера и 2 жетона достоверности «Блеф», которые размещает на соответствующих ячейках планшета календаря;
 - ✦ ширму Джона Сильвера, которую ставит перед собой и прячет за ней:
 - мини-карту Джона Сильвера и одну маленькую линейку;
 - 6 жетонов достоверности «Правда»;
 - 11 подсказок «Область»;
 - сундук, 6 жетонов сундуков и жетон сокровища.
- 6 Остальные игроки становятся пиратами. Каждый из них берёт:
 - ✦ одну фигурку пирата;
 - ✦ маркер того же цвета, что и выбранная фигурка;
 - ✦ ширму того же цвета, что и выбранная фигурка;
 - ✦ лист персонажа, соответствующего персонажу на выбранной ширме;
 - ✦ фишку порядка хода того же цвета, что и выбранная фигурка;
 - ✦ мини-карту (каждый пират прячет её за свою ширму, выбрав любую сторону мини-карты);
 - ✦ лист для записей.

При игре вдвоём пират берёт ещё две фигурки и соответствующие им маркеры*.
 При игре втроём оба пирата берут ещё по одной фигурке и по соответствующему ей маркеру*.
 * Ширмы, листы персонажей, фишки порядка хода, листы для записей и мини-карты для этих дополнительных фигурок при игре вдвоём и втроём не используются.

- 7 Начиная с игрока, сидящего справа от Джона Сильвера, и далее против часовой стрелки каждый пират кладёт свою фишку порядка хода на пустую ячейку с черепом на планшете календаря, ближайшую к ячейке «1 июня».



Советую в первой партии отдать роль Джона Сильвера самому опытному игроку из вашей команды.

Подготовительная фаза

1) ПОСТАВЬТЕ ФИГУРКИ ПИРАТОВ НА ПОЛЕ

Каждый пират ставит свою фигурку на место, отмеченное на игровом поле крестом его цвета, и обводит своим маркером пунктирную окружность вокруг фигурки.



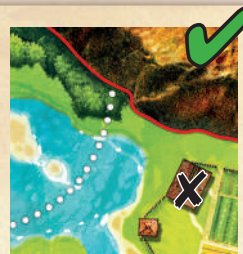
Место, с которого каждый пират начинает игру, указано на внутренней стороне его ширмы.



2) ДЖОН СИЛЬВЕР ПРЯЧЕТ СОКРОВИЩЕ

Как только пираты поставят свои фигурки на поле, Джон Сильвер прячет на острове сокровище. Для этого он выбирает местоположение сокровища на своей мини-карте и отмечает его чёрным крестом. При этом он может выбрать любое место, кроме:

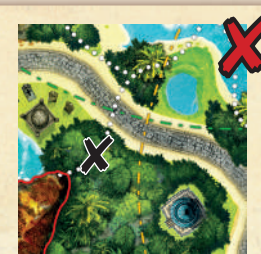
- ☞ зон внутри окружностей диаметром 2 мили вокруг мест, с которых фигурки пиратов начинают игру;
- ☞ запрещённых зон, ограниченных красной линией;
- ☞ точек, принадлежащих пунктирной линии границы двух областей.



Сокровище спрятано в доме.
Это допустимое место.



Сокровище спрятано
в запрещённой зоне.
Это недопустимое место.



Сокровище спрятано
на границе двух областей.
Это недопустимое место.

3) ПОДСКАЗКИ «ОБЛАСТЬ»

Области — это зоны, ограниченные белыми пунктирными линиями на игровом поле и сплошными белыми линиями на мини-картах. Каждая подсказка «Область» позволяет пиратам при поиске сокровища исключить одну из 11 областей острова. Пираты должны хранить подсказки в тайне от остальных: они не могут показывать свои подсказки «Область» другим пиратам, а также описывать их содержание. Перед раздачей подсказок «Область» Джон Сильвер должен найти подсказку, соответствующую области, в которой спрятано сокровище, и положить лицевой стороной вниз за свою ширму. Затем он перемешивает стопку оставшихся подсказок «Область», берёт верхнюю подсказку, подсматривает и передаёт игроку слева от себя. Таким способом Джон Сильвер продолжает раздавать подсказки остальным игрокам по часовой стрелке до тех пор, пока каждый пират не получит одну подсказку.

Важное замечание: никогда не перемешивайте подсказку «Область», указывающую на место, где спрятано сокровище, с остальными подсказками.

Закрашенный
чёрным участок
с черепом означает,
что сокровище
спрятано не в этой
области.



Джон Сильвер может отмечать на своей мини-карте, какую из подсказок он дал каждому из пиратов, записывая их инициалы.

4) НАЧАЛЬНЫЕ ПОДСКАЗКИ

Джон Сильвер берёт 3 подсказки из стопки начальных подсказок.

5) ПОДСКАЗКИ «КОМПАС»

Джон Сильвер берёт подсказки «Компас» в количестве, равном числу пиратов в игре плюс 3, а остальные возвращает в коробку.

Ход игры

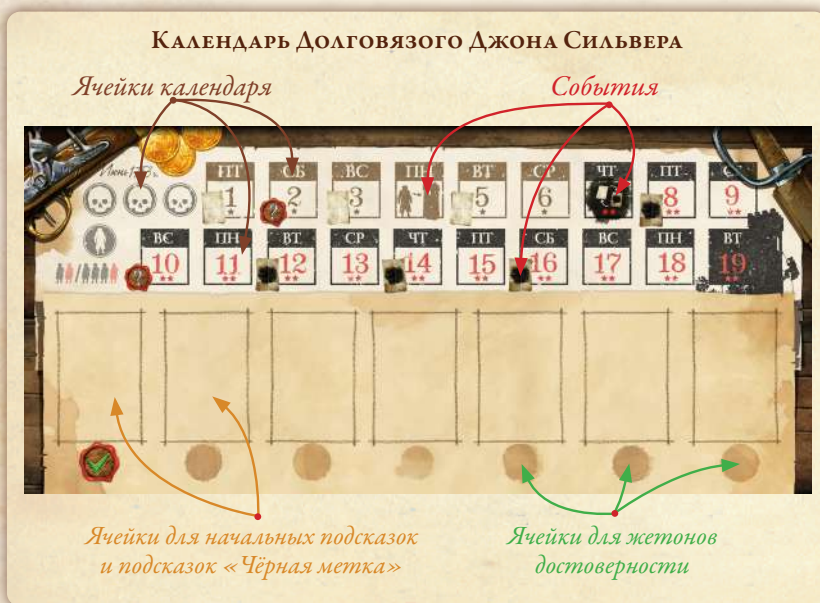
Игроки по очереди совершают ходы, пока один из них (пират или Джон Сильвер) не найдёт сокровище.

Ходы пиратов и Джона Сильвера отличаются:

- ✦ Джон Сильвер переставляет фишки на планшете календаря и разыгрывает текущие события. Также он отвечает на вопросы пиратов, когда они выполняют действие поиска и спрашивают, нашли ли они сокровище.
- ✦ Каждый день календаря очередной пират выполняет указанное в ячейке календаря количество действий.

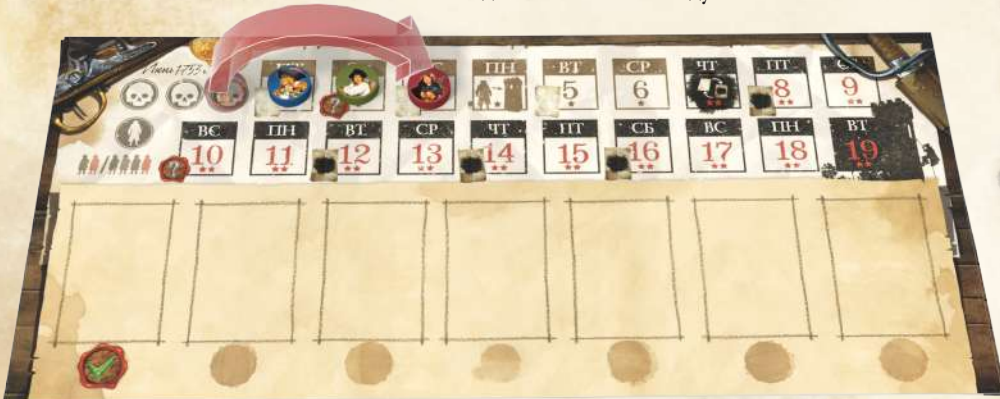
Ход состоит из следующих фаз:

- 1) обновление даты (Джон Сильвер),
- 2) розыгрыш события, если оно отмечено в календаре (Джон Сильвер),
- 3) выбор и розыгрыш действий (пираты).



1) ОБНОВЛЕНИЕ ДАТЫ

Джон Сильвер переставляет фишку порядка хода, находящуюся в ячейке с самой ранней датой (в первые ходы — самую левую из фишек в ячейках с черепом), на следующую пустую ячейку и объявляет пирату, чью фишку он переставил, что он может готовиться выполнять свои действия в этом ходу.



Пример: Джон Сильвер переставляет фишку порядка хода, которая стоит последней на планшете календаря. Это красная фишка Шарлотты де Берри. На следующей пустой ячейке указано событие, поэтому Джон Сильвер должен немедленно разыграть его. Когда событие будет разыграно, Шарлотта де Берри может выполнить одно действие на свой выбор (в ячейке календаря указана одна звезда).

2) РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЯ

Если фишка порядка хода оказалась в ячейке с символом события, Джон Сильвер должен разыграть его. Только после этого пират может приступить к выполнению своих действий.



Начальная подсказка

Джон Сильвер выбирает у себя на руке одну из начальных подсказок и разыгрывает её по описанным ниже правилам.



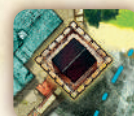
Жетон достоверности «Блеф»

Джон Сильвер берёт с планшета календаря жетон достоверности «Блеф» и кладёт его за свою ширму. Впоследствии он может использовать этот жетон вместе с начальной подсказкой или подсказкой «Чёрная метка».



Тюрьма

Владелец фишки порядка хода, которая оказалась в ячейке с событием «Тюрьма», выбирает одну из 8 темниц на игровом поле и ставит на неё фигурку Джона Сильвера.



Темница

Остальные пираты могут советовать, куда лучше поставить фигурку, но окончательное решение принимает игрок, совершающий ход.



Чёрная метка

Джон Сильвер сбрасывает с руки начальные подсказки и берёт на руку 3 подсказки «Чёрная метка».



Подсказка «Чёрная метка»

Джон Сильвер выбирает у себя на руке одну из подсказок «Чёрная метка» и разыгрывает её по описанным ниже правилам.



Побег

Джон Сильвер совершает побег (см. стр. 10)!

НАЧАЛЬНЫЕ ПОДСКАЗКИ И ПОДСКАЗКИ «ЧЁРНАЯ МЕТКА»

Когда Джон Сильвер разыгрывает начальную подсказку или подсказку «Чёрная метка», он выполняет следующие шаги в указанном порядке:

- а) разыгрывает подсказку и жетон достоверности,
- б) рисует подсказку на игровом поле (если необходимо),
- в) берёт новую подсказку того же типа, что и разыгранная.

а) Разыграйте подсказку и жетон достоверности

Джон Сильвер выбирает одну из подсказок на руке и кладёт её лицевой стороной вверх на самую левую пустую ячейку для подсказок на планшете календаря.

Под этой подсказкой он кладёт жетон достоверности лицевой стороной вниз (за исключением первой подсказки, под которой уже изображён жетон «Правда»).

Жетоны достоверности бывают двух типов: «Правда» и «Блеф».

- ✦ Если Джон Сильвер выбирает жетон «Правда», он не может обманывать: подсказка должна быть верной, и пираты должны учитывать её при поиске сокровища.
- ✦ Если он выбирает жетон «Блеф», его подсказка может быть как верной, так и неверной, и пиратам не стоит её учитывать при поиске сокровища.

Примечание: вместе с каждой подсказкой (начиная со второй) Джон Сильвер будет разыгрывать жетон достоверности лицевой стороной вниз. Пираты могут подсмотреть его, используя особое действие «Проверка» (см. стр. 8).

Важное замечание: если у Джона Сильвера возникают сомнения по поводу подсказки, которую он должен дать, он может попросить пиратов закрыть глаза, чтобы провести измерения непосредственно на игровом поле.

Пример подсказки «Чёрная метка»



Жетоны достоверности:



На некоторых подсказках указан символ сундука — они более выгодные для Джона Сильвера, чем остальные. Но чтобы разыграть каждую такую подсказку, Джон Сильвер должен перед этим в ход одного из пиратов отдать ему жетон сундука (см. раздел «Жетоны сундуков» на стр. 8).



Если в какой-то момент на руке у Джона Сильвера оказывается 3 подсказки с символом сундука, он может показать их пиратам, замешать в стопку подсказок и взять 3 новые подсказки.

б) Нарисуйте подсказку на игровом поле

Некоторые начальные подсказки и подсказки «Чёрная метка» требуют, чтобы Джон Сильвер нарисовал что-то своим маркером на игровом поле. В этих случаях Долговязый Джон — единственный игрок, который может наносить эти пометки. Для этого ему нужно будет воспользоваться необходимыми инструментами (циркулем, компасом или линейкой).



Пример: Джон Сильвер разыгрывает подсказку «В отдалении». Он выбирает фигурку на игровом поле и объявляет, что она находится на расстоянии от 5 до 8 миль до сокровища. Затем он с помощью циркуля чертит на поле две окружности, обозначающие эту подсказку.

в) Возьмите новую подсказку того же типа

В зависимости от того, какую подсказку только что разыграл Джон Сильвер, он берёт либо новую начальную подсказку, либо подсказку «Чёрная метка».

3) ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

Пират, чья фишка порядка хода была переставлена в этот ход, выполняет столько действий, сколько звёзд указано в её ячейке на планшете календаря.

Действия бывают двух типов:

- обычные действия,
- особые действия.

При игре вдвоём или втроём каждый пират контролирует сразу несколько фигурок на поле. В свой ход пират выбирает одну из своих фигурок, которой будет выполнять действия. Он может использовать особые действия с листа своего персонажа, даже если ходит фигуркой другого персонажа.

а) Обычные действия

В игре есть три типа обычных действий:

- передвижение на лошади;
- передвижение пешком и быстрый поиск,
- долгий поиск.

• Передвижение на лошади



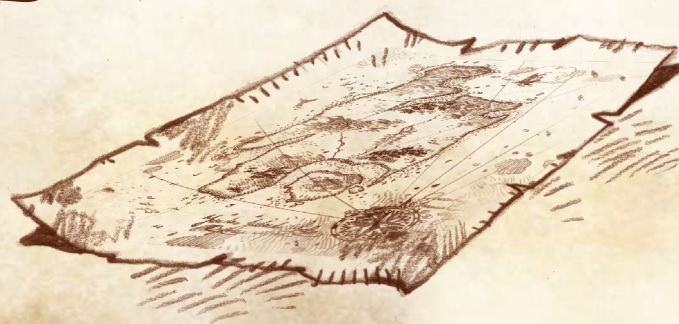
С помощью этого действия игрок может передвинуть фигурку на 6 миль или меньше. Для этого он прикладывает большую линейку к кресту (отмечающему место, где находится его фигурка) и проводит от него прямую с соблюдением следующих правил:

- нельзя перемещать линейку при рисовании,
- нельзя проводить прямую через запрещённую зону (ограниченную красной линией) или останавливаться в ней.

Начертив отрезок прямой, игрок отмечает его конец крестом — это новое местоположение фигурки. Затем он передвигает её на это место.



Вы не должны стирать линии, нарисованные в процессе игры, если не встретите особого указания сделать это. Все линии передвижений должны быть проведены — они нужны для розыгрыша некоторых подсказок.



• Передвижение пешком и быстрый поиск



Игрок может совершить 1 передвижение пешком и провести 1 быстрый поиск (в любом порядке на свой выбор).

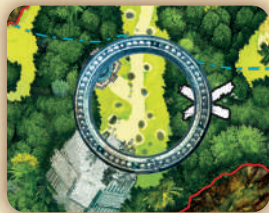
- Передвижение пешком

Это действие выполняется по тем же правилам, что и передвижение на лошади, но ограничено 3 милями.

- Быстрый поиск

С помощью этого действия игрок может искать сокровище, используя малое кольцо поиска. Игрок кладёт кольцо поиска на игровое поле с учётом следующего ограничения:

- ☞ центр креста, обозначающего текущее местоположение фигурки пирата, должен находиться внутри кольца.



Крест находится не внутри кольца, поэтому вы не можете провести поиск таким образом.

Затем игрок чертит окружность по внутреннему диаметру этого кольца и спрашивает Джона Сильвера, спрятано ли сокровище в её пределах. Джон Сильвер должен ответить честно.

- ☞ Если сокровище спрятано на линии окружности или в её пределах: сокровище найдено! Джон Сильвер тайно кладёт жетон сокровища в сундук и передаёт его пирату, проводившему поиск. Этот пират побеждает в игре! Если у Джона Сильвера есть сомнения по поводу нахождения сокровища в пределах окружности, он обязан признать, что сокровище найдено.
- ☞ Если сокровища нет в пределах окружности: сокровище не найдено. В этом случае у Джона Сильвера есть два варианта ответа: он может просто сказать, что поиск оказался неудачным, или тайно положить жетон сундука на свой выбор в сундук и передать его пирату, проводившему поиск.

Жетоны сундуков

Жетон сундука даёт преимущество одному из пиратов, но при этом позволяет Джону Сильверу впоследствии разыграть более выгодную для себя подсказку. Джон Сильвер не обязан давать пиратам жетоны сундуков. Если Джон Сильвер решает отдать жетон сундука, он должен перечеркнуть его символ на своей мини-карте, чтобы было видно, сколько подсказок с символом сундука он сможет разыграть (см. стр. 7).



Джон Сильвер перечеркнул два символа жетонов сундуков на своей мини-карте. Таким образом, он может разыграть не больше двух подсказок с символом сундука.



Джон Сильвер может передавать пиратам жетоны сундуков после неудачного поиска (см. выше в разделе «Быстрый поиск»). Они бывают двух типов (см. подробнее на стр. 12).

- ☞ Жетоны *предметов* позволяют пирату в свой ход выполнить 1 дополнительное действие. Каждый предмет можно использовать только 1 раз. Пират оставляет жетон у себя и может разыграть его в один из своих ходов, после чего этот жетон уходит в сброс.



- ☞ Жетоны *информации* дают пирату тайные сведения о месте, где спрятано сокровище, на момент получения пиратом жетона. Эта информация всегда должна быть верной, а пират должен хранить её в тайне от остальных.



• Долгий поиск

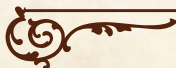


Это действие выполняется по тем же правилам, что и быстрый поиск, но с использованием большого кольца поиска.



Вы не должны стирать окружности, нарисованные в процессе игры, если не встретите особого указания сделать это.

Все окружности поиска должны быть начерчены — они нужны для розыгрыша некоторых подсказок, а также показывают, где пираты уже искали сокровище.



Пример:

- 1 Джим проводит долгий поиск и спрашивает Джона Сильвера, нашёл ли он сокровище.
- 2 Сильвер проверяет по своей мини-карте, находится ли сокровище в зоне поиска, и убеждается в том, что Джим не нашёл сокровище.
- 3 Сильвер мог бы просто сказать Джиму, что тот не нашёл сокровище, но, поскольку у него на руке две подсказки с символом сундука, он решает дать Джиму сундук с жетоном сундука, чтобы впоследствии разыграть одну из этих подсказок.

б) Особые действия

У каждого пирата есть свои особые действия, указанные на его листе персонажа. Рядом с некоторыми из них изображены клетки, которые показывают, что такое действие можно выполнить только определённое число раз. Когда игрок выполняет действие такого типа, он должен проставить отметку в клетке рядом с символом этого действия на его листе персонажа. Как только все клетки рядом с символом действия будут отмечены, игрок больше не сможет выполнять это действие до конца партии. Особые действия, отмеченные символом «∞», можно выполнять неограниченное число раз, но каждое выполнение по-прежнему считается за 1 действие.



• Проверка



Пират может подсмотреть один из жетонов достоверности, выложенных Джоном Сильвером на планшет календаря (см. стр. 6).

Этот игрок не должен показывать его другим пиратам, но может сказать, что это за жетон (при этом он не обязан говорить правду!).

• Во весь опор



Пират может передвинуть свою фигурку на любую точку игрового поля, за исключением запрещённых зон.

Для этого он рисует крест в любом месте игрового поля и переставляет на него свою фигурку. При этом он не проводит линию от своего прежнего местоположения к новому.

• Компас



Игрок может выбрать это действие, чтобы тайно узнать два направления, в которых сокровища точно нет. Для этого он располагает большой компас на месте своей фигурки так, чтобы направление на север компаса совпадало с севером карты (N). Затем Джон Сильвер выбирает подсказку «Компас» у себя на руке и передаёт её этому игроку. Эта подсказка должна содержать правдивую информацию. Пират кладёт её за свою ширму, не показывая другим игрокам и не говоря, что на ней изображено. Полученную информацию он может отметить на своей мини-карте с помощью малого компаса.

Подсказка «КОМПАС»



Два сектора с черепом указывают на зоны, в которых нет сокровища.

«Пираты бросили в лицо Сильверу все обвинения разом: что он ведёт двойную игру и сам готовиться сдать, подставив подельников. Что он, собственно, и собирался сделать. Его намерения были настолько ясны, что я представить не мог, как ему и на этот раз удастся выкрутиться. Но он был вдвое хитрее всех их, вместе взятых, и вчерашняя победа дала ему огромную власть над ними. Только представьте, он обо звал их дурнями и недоумками, сказал, что мой разговор с доктором необходим, тыкал картой им в бороды и повторял вопрос: неужели они готовы нарушить перемирие в первый же день охоты за сокровищем?»

• Особые способности

У каждого пирата есть одна или несколько особых способностей. Ниже вы найдёте их описание.



Король Георг



С помощью ручной обезьянки Энн может поискать сокровище вдалеке от своей фигурки: она проводит быстрый поиск в любом месте игрового поля, соблюдая все стандартные правила быстрого поиска, кроме учёта местоположения своей фигурки.

Двойной компас



Энн может выполнить действие «Компас» дважды за игру.



Подзорная труба



С помощью подзорной трубы Оливье может поискать сокровище вдалеке от своей фигурки: он проводит долгий поиск в любом месте игрового поля, соблюдая все стандартные правила долгого поиска, кроме учёта местоположения своей фигурки.

Чистокровный скакун



Когда Оливье выполняет действие «Передвижение на лошади», он может совершить 2 передвижения на 6 миль или меньше (вместо 1).



Шанс



Когда Джим проводит долгий поиск, он чертит окружность по внешнему диаметру большого кольца поиска (а не по внутреннему).



Древние свитки



Шарлотта получает 2 дополнительные подсказки «Область», взятые из стопки подсказок. Джон Сильвер может подсмотреть эти подсказки, прежде чем передать их Шарлотте.

Напоминание: подсказка «Область», указывающая на место, где спрятано сокровище, не замешивается с остальными подсказками «Область».

Побег Джона Сильвера

Как только любая фишка порядка хода оказывается в ячейке планшета календаря с символом побега, Джон Сильвер сбегает из темницы. С этого момента начинают действовать следующие правила:

- ❖ планшет календаря больше не используется в игре;
- ❖ все игроки совершают ходы по часовой стрелке, начиная с Джона Сильвера;
- ❖ пираты выполняют по 2 действия в ход (как указано в ячейке побега);
- ❖ Джон Сильвер в свой ход может выполнить только 1 передвижение на лошади.

Если Джону Сильверу удастся передвинуть свою фигурку на место, где спрятано сокровище, до того, как его найдёт кто-то из пиратов, Джон Сильвер побеждает в игре!



Чтобы выиграть партию в роли Джона Сильвера, потребуется немало хитрости и упорства. Дерзайте, морские волки!

Конец игры

Игра заканчивается при выполнении одного из двух условий:

- ❖ при проведении поиска пират находит сокровище и побеждает в игре;
- ❖ Джон Сильвер достигает места, где спрятано сокровище, раньше пиратов и побеждает в игре.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Марк Пахьян
Художники: Венсан Дютре и Сабрина Тобаль
Арт-директор: Камилла Дюран-Кригель
Главный редактор: Хишам Аюб Бедран
Руководитель проекта: Жозеф Фусса

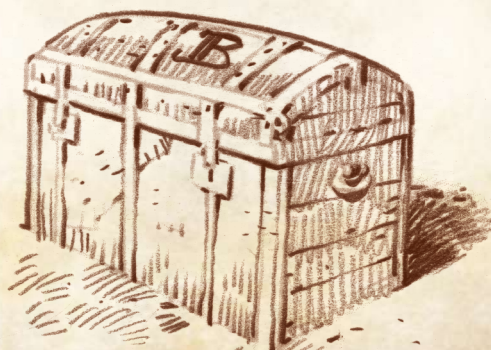
РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента:
Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Александр Кожевников
Переводчик: Павла Ильин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 2.0
hobbyworld.ru



Терминология

Фигурки: понятие «фигурка» относится как к фигуркам пиратов, так и к фигурке Джона Сильвера.

Примечание: в начале партии фигурка Джона Сильвера не находится на игровом поле, поэтому на неё нельзя указывать при розыгрыше каких-либо подсказок.

Игроки: понятие «игрок» относится как к пиратам, так и к Джону Сильверу.

Пираты: понятие «пират» относится ко всем игрокам, кроме Джона Сильвера.

Пояснения к поиску сокровища

Направление на сокровище: когда Джон Сильвер чертит линии подсказки на игровом поле, они могут обозначать как верную, так и ложную подсказку (в зависимости от того, какой жетон достоверности он разыграл). Поэтому вы не можете заштриховать зону, которую исключает из поиска эта подсказка, если не подсмотрели жетон достоверности. Чтобы не забыть, какая подсказка была дана, вы можете рисовать небольшие стрелки, указывающие в сторону сокровища.



Например, если подсказка сообщает, что сокровище спрятано в пределах 8 миль от пирата, начертите окружность радиусом 8 миль вокруг этого пирата и нарисуйте небольшие стрелки, направленные к центру окружности.

Первая подсказка: поскольку первая начальная подсказка, которую даёт Джон Сильвер, всегда верная, вы можете заштриховать зоны, которые она исключает, прямо на игровом поле.

Обнаружение сокровища: если у Джона Сильвера есть сомнения при ответе на вопрос, нашёл ли пират сокровище, он должен объявить, что сокровище найдено.

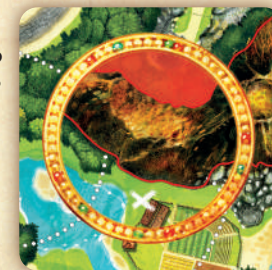
Сокровище на границе подсказки: сокровище может находиться на линии, обозначающей границу подсказки. Например, если в подсказке сказано, что сокровище спрятано к северу от пирата, оно может находиться на прямой, проходящей через местоположение его фигурки.

Мини-карты: используйте ваши мини-карты, чтобы отмечать на них полезную информацию (делать заметки или изображать проверенные подсказки). Однако все замеры, сделанные на игровом поле, имеют преимущество перед пометками на мини-карте.

Часто задаваемые вопросы

- 1) Могут ли игроки обмениваться информацией между собой? Игрокам запрещено показывать друг другу подсказки «Область» и «Компас», а также жетоны достоверности. Тем не менее они могут обсуждать их и при этом не обязаны говорить правду.
- 2) Можно ли выполнить действие с символом «∞» дважды за один ход? Да.
- 3) Можно ли победить в партии при выполнении действий «Король Георг» и «Подзорная труба»? Да.
- 4) Джон Сильвер разыгрывает подсказку, в которой сказано «Если это невозможно, сообщите об этом». Может ли он выложить жетон «Блеф» и соврать, что это невозможно? Да.
- 5) Если окружность внутри кольца поиска полностью пересекает запрещённая зона, должен ли Джон Сильвер при ответе учитывать зону по ту сторону от запрещённой? Нет, он учитывает только ту зону, на которой крестом отмечено текущее местоположение фигурки.

Горы разделяют окружность поиска на две зоны. Джон Сильвер не должен учитывать красную зону при ответе на вопрос о нахождении сокровища.



Пояснения к подсказкам



СЕКСТАНТ

Положите большой компас на место одной из фигурок на ваш выбор. Укажите 2 направления. В одном из этих направлений должно быть спрятано сокровище.

С помощью большого компаса начертите на поле линии, обозначающие эти направления.



КОМПАС

Положите большой компас на место одной из фигурок на ваш выбор. Укажите 2 направления. В одном из этих направлений должно быть спрятано сокровище.

С помощью большого компаса начертите на поле линии, обозначающие эти направления.

Джон Сильвер указывает два или три независимых направления. Они могут быть как смежными, так и нет (например: восток, север, северо-запад).



В КАКУЮ СТОРОНУ?

Укажите на 2 фигурки. Для каждой из них объявите, стала ли она ближе к сокровищу или дальше от него после своего последнего передвижения.

Вы не можете выбрать фигурку, последним передвижением которой было особое действие «Во весь опор».



Для каждой фигурки проверьте, стало ли её местоположение ближе к сокровищу или дальше от него после её последнего передвижения. Пример: красная фигурка передвинулась дальше от сокровища, а зелёная — ближе к нему (несмотря на то, что двигалась в другом направлении).



БЕРМУДСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Укажите на 2 темницы и 1 фигурку. Сокровище должно быть спрятано внутри образованного ими треугольника. Если это невозможно, сообщите об этом.

Начертите этот треугольник на поле.



Пример: Джон Сильвер выбирает зелёную фигурку и две темницы таким образом, чтобы сокровище было спрятано в пределах образованного ими треугольника.



При таком расположении фигурок и сокровища Джон Сильвер не может выбрать фигурку таким образом, чтобы она с двумя темницами образовывала треугольник, в пределах которого спрятано сокровище. Поэтому он говорит, что это невозможно.

- Темница
- Фигурка



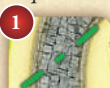
УКАЗАНИЕ ВЫСОТЫ

Выберите одно из трёх утверждений. Сокровище спрятано дальше чем:

- в 4 милях от вулкана,
- в 2 милях от глубоководья,
- в 5 милях от развалин храма.

Обведите на поле пунктирную линию выбранной зоны.

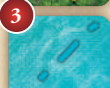
Когда Джон Сильвер разыгрывает подсказку «Указание высоты», он обводит на игровом поле пунктирную линию, соответствующую выбранной зоне (см. схему справа).



1 Зелёная линия соответствует зоне 5 миль от развалин храма.



2 Жёлтая линия соответствует зоне 4 миль от вулкана.



3 Голубая линия соответствует зоне 2 миль от глубоководья.



ДЕДУКЦИЯ

Назовите 2 типа зон, в которых нет сокровища:

- здания, корабли, дороги и руины;
- мелководье и озёра;
- деревья и леса.

Для этого вы можете воспользоваться схемой на стр. 11 правил.

Джон Сильвер выбирает 2 зоны (т. е. 2 пункта из 3). Он может уточнить, в какой зоне спрятано сокровище, по схеме справа. Если сокровище находится на границе 2 зон, Сильвер не может выбрать эти 2 зоны, — он называет одну из них и ту, с которой не граничит сокровище. Пример: если сокровище спрятано точно на границе леса и здания, Джон Сильвер не может выбрать эти 2 зоны. Он должен выбрать мелководье вместе с лесами или зданиями.



- : запрещённые зоны
- : мелководье и озёра
- : здания, дороги, корабли и руины
- : деревья и леса

Пояснения к подсказкам



ЗАРИСОВКИ

Покажите всем пиратам две дополнительные подсказки «Область» на ваш выбор.

Положите выбранные подсказки на эту карту. Если вы разыгрываете жетон достоверности «Блеф», то можете выбрать даже подсказку «Область», указывающую на место, где спрятано сокровище.

Эти две подсказки «Область» должны быть взяты из стопки подсказок, которые Джон Сильвер не раздал в начале партии.



ОБМАНКА

Втайне от пиратов отметьте, какая фигурка находится ближе других к сокровищу. Укажите на неё и на другую фигурку на ваш выбор, не говоря, какую из них отметили.



Пример: зелёная фигурка находится ближе всех к сокровищу. Джон Сильвер объявляет: «Зелёная и красная фигурки».



ЕЩЁ НЕСКОЛЬКО МИЛЬ

Укажите на фигурку, находящуюся дальше чем в 6 милях от сокровища. Если это невозможно, сообщите об этом.

Начертите на поле окружность радиусом 6 миль вокруг этой фигурки.

В редком случае, когда все фигурки находятся ближе 6 миль к сокровищу, Джон Сильвер должен сообщить об этом.



НЕОБЪЯТНЫЕ ПРОСТОРЫ

Укажите на фигурку, находящуюся в пределах 8 миль от сокровища. Если это невозможно, сообщите об этом.

Начертите на поле окружность радиусом 8 миль вокруг этой фигурки.

Если все фигурки находятся дальше 8 миль от сокровища, Джон Сильвер должен сообщить об этом.



МИРАЖ

Втайне от пиратов отметьте, какая фигурка находится ближе 4 миль к сокровищу. Укажите на неё и на другую фигурку на ваш выбор, не говоря, какую из них отметили.

Если это невозможно, сообщите об этом. Начертите на поле окружности радиусом 4 мили вокруг обеих фигурок.

Если все фигурки находятся дальше 4 миль от сокровища, Джон Сильвер должен сообщить об этом (не указывая ни на одну из фигурок).



СОВСЕМ БЛИЗКО

Укажите на фигурку, которая в данный момент находится ближе 6 миль к сокровищу. Если это невозможно, сообщите об этом.

Начертите на поле окружность радиусом 6 миль вокруг этой фигурки.

Если все фигурки находятся дальше 6 миль от сокровища, Джон Сильвер должен сообщить об этом.



НЕ СБИТЬСЯ С КУРСА

2 или 4 игрока: выберите 1 фигурку. 3 или 5 игроков: выберите 2 фигурки. Для каждой выбранной фигурки объявите, к северу или к югу от неё спрятано сокровище.

Для каждой из них начертите на поле прямую, проходящую с востока на запад через текущее местоположение фигурки.

Объявление ориентации по отношению к северу и югу может быть как одинаковым для обеих фигурок, так и разным, т. е. сокровище может быть спрятано к северу от обеих фигурок, к югу от обеих фигурок или к северу от одной и к югу от другой.



ПОПУГАЙ

2 или 3 игрока: покажите всем пиратам две дополнительные подсказки «Область», вытянутые случайным образом.

4 или 5 игроков: каждый пират показывает свою подсказку «Область» двум своим соседям-пиратам (пропуская Джона Сильвера). Шарлотта сама выбирает, какую из своих подсказок показать.

Положите жетон достоверности «Правда» лицевой стороной вверх под этой подсказкой.

2 или 3 игрока: среди показанных подсказок не должно быть той, которая указывает на область, где спрятано сокровище (она должна быть отложена в начале партии). Подсказка «Попугай» всегда достоверная, поэтому вы можете заштриховать эти области на игровом поле.



ИНТУИЦИЯ

Объявите, спрятано ли сокровище в пределах 1 мили хотя бы от одной окружности поиска.

Если сокровище спрятано ровно 6 1 миль от окружности поиска, считайте, что оно находится в пределах 1 мили.

Для этой подсказки не нужно чертить вокруг каждой окружности поиска ещё одну окружность радиусом на 1 милю больше (это будет слишком трудоёмко). Джон Сильвер перед ответом просто проверяет, соответствует ли эта подсказка истине. Если у него возникают сомнения, он должен ответить «да».



В ОТДАЛЕНИИ

Укажите на фигурку. Объявите, на каком расстоянии от сокровища она находится: 4-7 / 5-8 / 7-9 миль.

Если это невозможно, сообщите об этом.

Начертите две окружности соответствующих радиусов вокруг этой фигурки.



Пример: Джон Сильвер сообщает пиратам, что сокровище спрятано на расстоянии от 4 до 7 миль до зелёной фигурки.

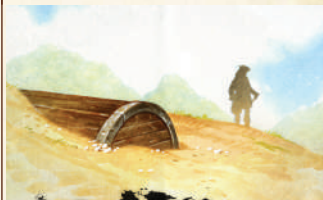


ПРИЗНАНИЕ

Каждый пират может задать вам один вопрос, на который можно ответить либо «да», либо «нет». Повторите один из этих вопросов для всех пиратов и ответьте на него.

После ответа на вопрос разыграйте жетон достоверности.

Пример вопроса: Джон, я нахожусь ближе всех к сокровищу? Джон Сильвер должен объявить, какой вопрос он выбрал, а затем ответить «да» или «нет». Пираты могут договориться задать один и тот же вопрос.



ПРЯМО ПОД НОСОМ

Укажите на фигурку, которая проходила ближе других к сокровищу.

Учитывайте только линии передвижения и кресты, обозначающие местоположения фигурок. Не учитывайте окружности поиска.



Пример: исходя из расположения линий передвижения, ближе всех к сокровищу проходила красная фигурка.

Местонахождение сундуков

В ваш ход выполните дополнительное передвижение на 7 миль или меньше.



В ваш ход выполните дополнительное действие на ваш выбор.



В ваш ход выполните дополнительное действие быстрого поиска.



Сокровище спрятано западнее текущего местоположения фигурки, проводившей поиск.



Начертите на вашей мини-карте прямую, проходящую с севера на юг через текущее местоположение вашей фигурки. Исключите из поиска зону к востоку от этой линии.

Сокровище спрятано восточнее текущего местоположения фигурки, проводившей поиск.



Начертите на вашей мини-карте прямую, проходящую с севера на юг через текущее местоположение вашей фигурки. Исключите из поиска зону к западу от этой линии.

Сокровище спрятано не в той области, где фигурка проводила поиск.



Отметьте на вашей мини-карте, что область, где в данный момент находится ваша фигурка, исключается из поиска.