

Дополнение к игре «Шакал»

Это дополнение включает:

- 27 новых кусочков для составления пиратского острова и ещё один корабль;
- трёх новых персонажей;
- шлюпку для коротких плаваний и тележку для перевозки золота;
- ядра для пушек;
- сокровище с испанского галеона.

Как играть с дополнением

1. Просто смешать базовую версию и дополнение, а потом составить остров 12×12 . Партия будет немного длиннее, чем обычно.
2. Убрать из базовой версии 27 пустых кусочков и потом смешать оставшиеся с дополнением. Тогда получится остров 11×11 .
3. Выбрать несколько нравящихся вам кусочков острова из дополнения и заменить пустые клетки из базовой версии на них: это самый простой вариант игры.



Про новых моряков

Если в своих блужданиях по острову вы примете в команду нового пирата, то нужно будет просто выставить соответствующую фишку. Главное — помнить, что туземка в крепости не воскрешает пиратов, если у вас их уже три или больше.

Ещё на острове могут встретиться такие замечательные люди, как Пятница или миссионер. Они представлены специальными фишками, могут таскать золото и предметы наравне с обычными моряками и при этом обладать дополнительными возможностями или ограничениями.



Шлюпка



Вы нашли в зарослях спрятанную шлюпку! При открытии этой клетки поставьте на неё фигурку шлюпки.

Её можно носить по тем же правилам, что и монету. Когда

шлюпка попадёт на берег, пираты смогут спустить её на воду и использовать как корабль. Для спуска шлюпки на воду не нужен отдельный ход: пират просто продолжает движение на ней, если хочет.

Шлюпка может подбирать пиратов в воде или топить плещущихся врагов. На шлюпке и кораблях можно отплывать от берега на 2 клетки, чтобы обходить чужие суда. Без пирата внутри шлюпка не плавает. Пират умеет ходить на шлюпке галсами, то есть по диагонали тоже.



Маяк



На острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первым нашёл это строение, удаётся рассмотреть 4 любые клетки. Маяк действует только

тогда, когда ваш пират встаёт на него: вам нужно перевернуть 4 любые неоткрытые клетки. Они остаются открытыми до конца партии.



Ядра



Пираты знают, что у ядер много применений: их можно таскать, чтобы лучше физически подготовиться, с ними глубоко ныряется, и, самое главное, их можно заряжать в пушку. Когда

вы открываете такую клетку, сразу кладите на неё 1 ядро.

Если принести ядро к пушке, то пират не полетит купаться, а вместо этого сделает один выстрел в том направлении, куда повернуто дуло. Во всех клетках по прямой от пушки убираются все предметы: пираты погибают, а монеты и другие штуки уничтожаются.

Ядра носятся так же, как и монеты, то есть нельзя ходить с ядром в закрытую клетку.



Пятница



Молодой туземец Пятница сразу понравился пиратам своей склонностью таскать тяжёлые штуки. 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 Пятницу атакуют, он начинает играть за врага. Во-вторых, сам он безобиден (хоть и людоед) и потому никого не атакует. В-третьих, у него слабая туземная печень: если он встретит ром, то сразу весь выпьет и выйдет из игры. Слабак.

Зато Пятница не боится папу-людоеда, проходит любую «долгую» клетку за один ход и не падает в ямы-ловушки.

Пятница представлен коричневой фишкой.



Миссионер



В глубине острова живёт миссионер, который учит пиратов добру и отнимает у них сабли и пистолеты. Играет он за ту команду, чей пират нашёл его первым. Миссионер не умеет

бить врагов, но и сам не может быть атакован. Пират, стоящий на одной клетке с миссионером, тоже не может быть атакован и не может атаковать. Миссионер не может заходить в клетки с врагами. Если миссионер встретит Пятницу, то оба они исчезнут, просветлившись.

Каждый уважающий себя моряк старается напоить святого отца: если он выпьет рому, то сразу же достанет запылившийся тесак и станет самым что ни на есть обычным пиратом. Пока миссионер не потерял свой сан, он не может носить никакие грузы. Духовное лицо как-никак.

Миссионер представлен синей фишкой.



Ром



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 напрямую. 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 изменится.



Когда пират открывает клетку с ромом, бутылки сразу появляются на корабле. Его можно использовать в любой момент любым членом команды, просто убирая бутылку из судовых запасов.



Тройное сокровище



Ха! Вот это находка! Тут припрятаны сокровища с галеонов голландцев, перевозивших золото в Европу! Один такой слиток считается за целых три золотых монеты.

Как открываете клетку — сразу кладите на неё большое сокровище.

Сокровище переносится по тем же правилам, что и монета, но считается за три монеты по ценности.



Каррамба!



В этой клетке пиратов поджидает очень маленькая, но 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 расстроится и пропадёт.



Тачка



Хозяйственные пираты знают, что золото и другие предметы лучше возить в тачке. Когда вы откроете эту клетку, положите на неё фигурку тачки. Если у пирата есть тачка, он может перетаскивать в

ней сразу два предмета (например, монеты или ядра). Сама тачка двигается так же, как монеты, её даже можно грузить на корабль. Например, пират может везти сразу две монеты или два ядра, или одну монету и одно ядро.



Пещера



Это вход или выход из пещеры. Скорее всего, вход, в чём предстоит убедиться пирату, заглянувшему внутрь. Пока оставшиеся на поверхности друзья незадачливых

спелеологов не найдут вторую такую клетку, пираты будут бродить внутри и аукаться. Но стоит только отыскать выход, как — вуаля! — из него появятся все те, кто заблудился. Например, если красный пират наступает на вход в пещеру, он бродит 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.

Землетрясение



Бум! Бах! Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение! Нужно срочно поменять местами две любые клетки, где никто не стоит и

ничего не лежит, чтобы оно быстрее закончилось.



Бен Ган



Старый Бен с удовольствием присоединится к первой заглянувшей на огонёк команде. Он смог сохранить порох сухим, а саблю — остро наточенной, и потому легко станет ещё одним

вашим пиратом. В момент открытия этой клетки в вашей команде становится на одного пирата больше.

Пират Бен Ган представлен зелёной фишкой.



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 заходить с предметами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.



Трава вуду



Хи-хи-хи, поле со специальной травой нашей туземки загорелось в тот момент, когда вы перевернули клетку. 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.



Состав

- 27 новых клеток 16 различных видов и клетка корабля.
- Пират Бен Ган, слегка позеленевший от климата и долгого ожидания.
- Загорелый и очень работающий туземец Пятница.
- Миссионер: крепкий мужик, хоть и пацифист. Ходит в синей рясе.
- Большая и удобная тачка, чтобы быстро таскать золото.
- Ядра для пушек, чтобы пираты могли заняться любимым делом.
- Большой золотой слиток, он же тройное сокровище. Как его потом делить — непонятно.
- Шлюпка: лоханка, на которой можно плавать.
- Ром: настоящий стимул для пирата выбраться из всех жизненных неприятностей. Расширяет возможности и круг друзей.





Над игрой работали:
Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский,
К. Морозова, В. Лобов

© ООО «Империя», 2011

www.magellan-entertainment.ru

125040, Россия, г. Москва, ул. Нижняя, д. 7

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

