

# Мачтвенный Остров

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на Остров сокровищ! Персонажи книги Роберта Льюиса Стивенсона уже добрались до острова, отыскали сокровища, но теперь им предстоит разделить их между собой.

### 1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто наберет больше всего сокровищ.

### 2. КОМПЛЕКТАЦИЯ

В игре есть 8 карт-персонажей с номиналом от 1 до 8.

Каждый из персонажей принадлежит к одной из фракций: пираты или джентльмены.

Кроме того, есть 18 карт сокровищ, с номиналами 2, 3 и 4 – колода сокровищ.

Жетоны ран используются, чтобы отмечать количество ран у каждого игрока.



### 3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре участвуют от 3 до 5 человек (есть также особые правила для игры вдвоем — см. пункт 8 ниже).

Выберите, кто ходит первым. Далее право первого хода передается по часовой стрелке.

Перемешайте колоду персонажей и раздайте (никому не показывая):

первому игроку — 2 карты, второму игроку — 1 карту, 4 карты положите на стол, а 1 карту отложите в сторону.

Переверните лицом вверх 4 карты, лежащие на столе.

Перетасуйте и положите колоду сокровищ на середину стола рубашкой вверх.

У каждого персонажа в начале игры есть: при 2 или 3 игроках — по 3 жизни. При 4 или 5 игроках — по 4 жизни.

### 4. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС — ПЕРВЫЙ РАУНД

Первый игрок смотрит две верхние карты из колоды сокровищ и кладет их обратно на верх колоды. Затем первый игрок выбирает одну из розданных ему карт-персонажей и кладет ее перед собой рубашкой вверх. Этот персонаж отправляется за сокровищами. Вместо своего хода Первый игрок может сказать пас; в этом случае раунд завершается. В этом случае первый игрок излечивается, а право первого хода передается следующему по часовой стрелке игроку и начинается новый раунд.



Первому игроку имеет смысл сказать пас, только если он ранен и у него осталась 1 жизнь.

Тогда первый игрок сбрасывает все жетоны ран, а все остальные игроки по кругу берут себе по 1 карте из колоды сокровищ.



Второй игрок открывает свою карту-персонажа и кладет ее на стол лицом вверх. Затем он решает, будет ли он ходить этим персонажем (пытаясь отобрать часть сокровищ у первого игрока, либо ранить его в сражении; см. пункты 5 и 6), либо сбросит свою карту-персонажа, отказавшись от участия в этом раунде.



После этого третий игрок выбирает одну из 4 открытых карт, лежащих на столе, и ходит этой картой (либо отказывается от участия в раунде). Четвертый и пятый игроки (если они есть) по очереди выбирают из оставшихся открытых карт и ходят ими (либо отказываются от участия в раунде).

Когда все игроки сделали свой ход, первый игрок переворачивает своего персонажа лицом вверх и начинается дележ сокровищ.

### 5. ДЕЛЕЖ СОКРОВИЩ

В каждом раунде разыгрываются две верхние карты сокровищ. Фракция, к которой принадлежит персонаж первого игрока определяет, кто берет сокровища — пираты или джентльмены (победившая фракция).

**НАПРИМЕР:** первый игрок положил Джона Сильвера (8). Это пират. Значит в этом раунде сокровища будут брать пираты.

Персонажи из победившей фракции по очереди берут по одной карте сокровищ, начиная с персонажа с самым маленьким номиналом.

**НАПРИМЕР:** при игре вчетвером первый игрок сыграл Джона Сильвера (пират-8), второй Сквайра Трелони (джентльмен-7), третий Джима Хокинса (джентльмен-1), четвертый Билли Бонса (пират-4). При таком раскладе первым сокровища выбирает Билли Бонс (пират-4), а вторым — Джон Сильвер (пират-8). Джентльмены не получают сокровищ.

Заметьте, что если бы третий игрок сыграл Черного Пса (пират-2), то Джон Сильвер (пират-8) не получил бы сокровищ; их по очереди забрали бы Черный Пес (пират-2) и Билли Бонс (пират-4).

Первый игрок может забрать две карты из колоды сокровищ, если все остальные сыграли карты противоположной фракции, либо сказали пас.



Если способность персонажа может подействовать на 2 или более персонажей противника, то игрок, контролирующий этого персонажа выбирает, на кого подействовать.

Если способность заставляет игрока сбросить карту сокровищ, эта карта уходит в снос (выходит из игры), а не возвращается в колоду сокровищ.

## 6. СРАЖЕНИЕ

Теперь начинается битва. Все участники этого раунда сражаются один на один только с первым игроком. Карты противоположной фракции, у которых номинал больше, наносят 1 рану тем персонажам противоположной фракции, у которых номинал меньше.

В нашем примере (в пункте 5) все сравнивают свои карты с Джоном Сильвером (пират-8). А это значит, что Сквайр Трелони (джентльмен-7) и Джим Хокинс (джентльмен-1), получают по 1 ране.

Если в течение игры игрок получает столько ран, сколько у него жизней, то он сбрасывает в снос все карты сокровищ, которые он успел накопить, кроме одной (сброшенные карты больше не участвуют в игре). Игрок продолжает игру как обычно в следующем раунде, снова начиная с максимальным количеством жизней.

## СРАБАТЫВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ КАРТ

Способности карт Джим Хокинс (джентльмен-1), Билли Бонс (пират-4), Доктор Ливси (джентльмен-5) срабатывают уже на этапе сражения (см. Пункт 6).

Способности персонажа срабатывают, даже если он получил в этом раунде свою последнюю рану и погиб. (end)

После сражения право первого хода передаются следующему по часовой стрелке игроку и начинается следующий раунд.

## 7. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда все сокровища из пиратского сундука разобраны (в колоде сокровищ не осталось больше карт). Игроки суммируют номиналы всех собранных ими сокровищ. Тот, кто набрал больше всех – побеждает. В случае ничьей, побеждает тот, кто в последнем раунде сыграл карту-персонажа с самым маленьким номиналом.

## 8. ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

При игре вдвоем, каждый игрок контролирует двух персонажей: один игрок – первого и третьего, а другой – второго и четвертого. При игре вдвоем персонажи одного игрока не наносят друг-другу ран (и не воздействуют друг на друга), даже если принадлежат к разным фракциям. Сокровища двух персонажей игрока не суммируются.

## 9. ПЕРСОНАЖИ И ИХ СПОСОБНОСТИ



**1. Джим Хокинз** – Не получает ран от Джона Сильвера. Если Джим Хокинз и Джон Сильвер участвуют в раунде, то Сильвер не наносит ран Хокинзу на этапе сражения.



**2. Черный Пес** – Если участвует в раунде и не получает сокровищ, может украсть сокровище с номиналом 2 у джентльмена, участвующего в раунде. Если в раунде не участвует ни одного джентльмена, либо у джентльменов нет сокровищ с номиналом 2, то способность Черного Пса не срабатывает.



**3. Капитан Смоллетт** - Если участвует в раунде и не получает сокровищ, то один игрок, у которого больше всего сокровищ (по сумме очков) обязан сбросить одно сокровище на свой выбор (в том числе сам Смоллетт). Это происходит до сражения на этапе дележа сокровищ.



**4. Билли Бонс** – Если в раунде участвует Джон Сильвер (даже если Сильвер не первый игрок), то Билли Бонс ранит его на 1.



**5. Доктор Ливси** – Если Доктора Ливси ранит пират, то Ливси ранит его на 1 в ответ.



**6. Слепой Пью** - Если участвует в раунде и не получает сокровищ, может заставить участвующих в раунде Черного Пса или Билли Бонса сбросить одну карту сокровищ на их выбор. Если ни Пес ни Бонс не участвуют в раунде, то способность Слепого Пью не действует.

Желаем удачи и хорошего настроения всей вашей компании!