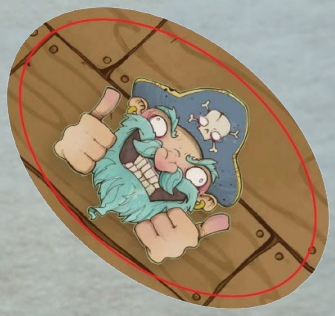
Прогулка по доске

игра Шейна Стили и Джареда Тинни

Для 3 - 5 игроков. Время партии: 15 - 30 минут.

Вы - самая плохая команда пиратов, которую можно себе представить. Вы настолько глупы и ленивы, что не заслуживаете даже глотка рома, не говоря уже о доле добычи. Вашему капитану это надоело, он собрал весь экипаж и объявил, что из всей шайки ему хватит и двоих. А поможет определить этих двоих старая пиратская забава - прогулка по доске. Деритесь, толкайтесь, кусайтесь, топите всех вокруг и помните - ***побеждают 2 последних оставшихся в живых пирата.***

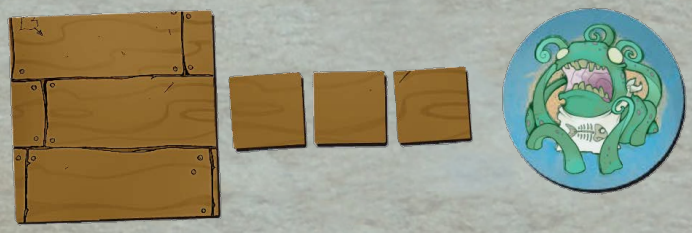
Состав игры:



- 1 тайл корабля и 3 тайла доски
- 1 тайл Дэви Джонса
- 1 жетон капитанской поддержки
- 15 пиратов (по 3 фишки 5 цветов)
- 50 карт (по 10 одинаковых карт 5 цветов)

Подготовка к игре:

• Выложите в один ряд тайл корабля, три тайла доски и тайл Дэви Джонса, как показано на картинке:



• Каждый игрок получает 10 карт и по 3 пирата выбранного цвета, после чего размещает всех своих пиратов на корабле.

• Случайным образом определите первого игрока, который получает жетон капитанской поддержки.

Ход игры:

Игра состоит из нескольких раундов. В начале раунда каждый игрок выбирает 3 карты, которые хочет сыграть, и помещает их перед собой рубашкой вверх в том порядке, в котором они будут разыгрываться.

После того как все выберут свои карты, игрок с жетоном капитанской поддержки переворачивает свою первую карту и выполняет указанное на ней действие (если это возможно). Затем свою первую карту открывает и разыгрывает тот, кто сидит от первого игрока слева, и так далее, по часовой стрелке. Аналогичным образом разыгрываются вторые, а затем и третьи карты.

После того как все карты будут сыграны, игроки забирают их обратно в руку, за исключением карт, помеченных значком , такие карты нельзя играть два

раунда подряд, они остаются лежать рубашкой вниз до конца следующего раунда, после чего вернутся обратно в руку. Наконец, игрок с жетоном капитанской поддержки передает свой жетон игроку, сидящему от него справа (т. е. право первого хода передается против часовой стрелки). Иными словами, игрок, ходивший в текущем раунде последним, будет начинать следующий раунд (не забывайте, что карты по-прежнему разыгрываются по часовой стрелке).

Если у игрока не осталось живых пиратов, он выходит из игры. Он больше не играет карты в текущем и последующих раундах и не учитывается во время действия карт «Толкнуть левого/правого». Игра продолжается до тех пор, пока в живых не останется только 2 пирата (или меньше) или пока в живых не останутся пираты только одного цвета.

Как только одно их этих условий выполняется, текущий раунд становится последним - карты, лежащие рубашкой вверх, доигрываются, и игроки, у которых остались живые пираты, побеждают и становятся полноправными членами пиратского экипажа. Победителем может оказаться как один игрок (если в игре остались только пираты его цвета) так и двое (если в игре осталось по 1 их пирату). Если в живых не осталось никого - никто не побеждает (и вы подтверждаете титул самой плохой команды пиратов)!

Карты:

Некоторые карты помечены символом , означающим, что такие карты нельзя играть два раунда подряд. Эти карты в конце раунда откладываются в сторону и остаются лежать рубашкой вниз, так, чтобы другие игроки знали, какие карты вы не сможете играть в следующем раунде. Они откладываются в любом случае, даже если вы не смогли выполнить их действие. Все отложенные в предыдущем раунде карты возвращаются в руку в конце следующего раунда.

«Клетка» в описании карт означает один из тайлов доски или тайл корабля. Пират, который делает шаг вперед с последнего тайла доски и попадает к Дэви Джонсу, считается мертвым и выходит из игры до ее окончания. На любой клетке может находиться любое число пиратов.

Вы всегда должны выполнять действие карты, если это возможно, даже если это не идет вам на пользу. Помните, что ваши пираты - самые глупые пираты в истории, поэтому вы вполне можете неудачно толкнуть своего товарища или даже сами свалиться с доски!

Толкнуть левого / правого

Один из ваших пиратов толкает пирата, принадлежащего игроку слева или справа (в зависимости от карты) на одну клетку вперед к Дэви Джонсу.

Ваш пират должен находиться на той же клетке, что и пират игрока, которого вы собираетесь толкнуть. Если таких клеток несколько, то вы можете выбрать, какого именно пирата вы будете толкать. Если же таких клеток нет - ничего не происходит. Эти карты не учитывают игроков, вышедших из игры, т. е. если в игре осталось всего двое, то действие карт «Толкнуть левого» и «Толкнуть правого» становятся равнозначным. Игрок никак не может повлиять этой картой сам на себя.

Толкнуть любого

Действие этой карты аналогично действию карт «Толкнуть левого/правого», но вы можете толкнуть ***любого*** пирата принадлежащего любому игроку. Если единственный пират, которого вы можете толкнуть - ваш собственный (например, если все ваши пираты находятся на одной клетке и на ней нет других пиратов), то вам придется толкнуть его.

Укоротить / Добавить доску

Эти карты изменяют число тайлов доски.

Карта «**Добавить доску**» добавляет один тайл между последним тайлом доски и тайлом Дэви Джонса. Максимальное число тайлов - три, поэтому если все три уже находятся в игре, действие этой карты не выполняется.

Карта «**Укоротить доску**» убирает последний тайл доски перед тайлом Дэви Джонса и все пираты, находившиеся на убранном тайле, тут же падают в море. Минимальная длина доски - один тайл, поэтому если в игре находится только один тайл доски, действие этой карты не выполняется.

Потянуть в море / Подтащить к кораблю

Один из ваших пиратов или тянет другого пирата на одну клетку в сторону края доски, или наоборот, тащит пирата на одну клетку в сторону корабля. Как и в случае с толканием, чтобы выполнить это действие, на одной клетке с вашим пиратом должен находиться кто-то еще.

Карта «**Потянуть в море**» позволяет передвинуть одного из ваших пиратов вместе с другим пиратом, находящимся на той же клетке, на одну клетку ближе к Дэви Джонсу. Этот «другой» пират может принадлежать любому игроку, в том числе и вам.

Карта «**Подтащить к кораблю**», наоборот, позволяет вашему пирату вместе с другим пиратом сделать один шаг назад, в сторону корабля.

«**Другой**» **пират должен быть в любом случае** – если все ваши пираты стоят по одному, действия этих карт не выполняются.

Бежим?

Передвиньте любого вашего пирата на одну клетку вперед (в сторону Дэви Джонса) или назад (в сторону корабля). Если все ваши пираты уже находятся на корабле, то один из них должен выйти на доску.

Только не я!

Передвиньте любого вашего пирата на одну или две клетки назад, в сторону корабля.
В отличие от действия карты «**Бежим?**», если все ваши пираты находятся на корабле, действие этой карты не выполняется.

Зашибу!

Один из ваших пиратов делает шаг по направлению к Дэви Джонсу, после чего толкает любого другого пирата в клетке, на которую только что зашел, еще на одну клетку вперед. Если толкать некого, то ваш пират просто перемещается на оду клетку вперед. Если в клетке, на которую переместился ваш пират, находятся только ваши пираты, то нужно толкнуть одного из них. Также при помощи этой карты вы можете просто упасть с края доски (да, пираты по-прежнему тупые).

Обратите внимание на символы на этой карте. Они означают, что эту карту можно играть только второй или третьей в раунде. **Если вы играете ее первой - ее действие не выполняется.**

Варианты игры:

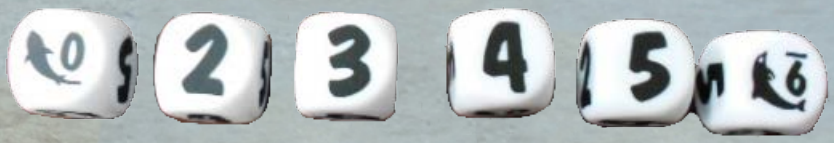
Призрак

Игроку, который первым выходит из игры (т. е. у которого погибли все три пирата), вручается фишка **призрака**, которую он ставит на корабль. Призрак **не может** укоротить или добавить доску, его **нельзя** толкнуть или подтащить, но сам он **может** толкать и тянуть других пиратов, сея хаос и панику в их рядах. Другими словами, игрок продолжает играть, отложив в сторону карты «Укоротить / Добавить доску». Остальные правила остаются без изменений.

Дельфин

Для этого дополнения вам понадобится шестигранный кубик, на гранях которого будут нарисованы **цифры** от 2 до 5, **акула** и **дельфин**. Этот кубик бросается один раз, и делает это игрок, чей пират первым падает с доски.

- Если выпадает акула, то вы теряете своего пирата и ничего не можете с этим поделать (разве что покормить эту акулу своим пиратом).
- Если выпадает число от 2 до 5, то вам повезло - вы можете переместить вперед на одну клетку столько пиратов, сколько выпало на кубике (при этом не роняя их с доски).
- Если же выпадает дельфин - то вам очень повезло: дельфин помогает пирату залезть обратно на доску (на ближайшую к Дейву Джонсу клетку). Более того, на один раунд этот счастливчик получает особую защиту - в течение одного раунда после выпадения дельфина всем запрещается играть карту «**Укоротить доску**».

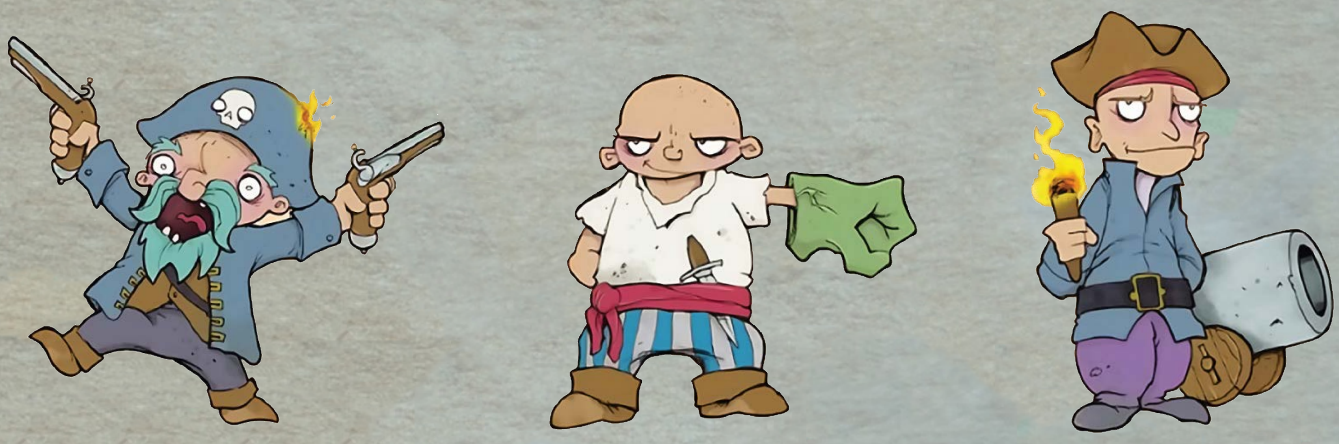


Кракен

Для этого дополнения вам понадобится шестигранный кубик, на трех гранях которого будет изображено **спокойное море**, на двух - **гигантская волна**, и на одной - **кракен**.

Кубик бросается каждый раз, когда кто-то падает с доски.

- Спокойное море - ничего не происходит.
- Гигантская волна - толкает всех пиратов, которые прошли дальше всех по доске, обратно на корабль.
- Кракен - стягивает в море всех пиратов, находящихся на последнем тайле доски.



Авторы игры Шейн Стили и Джаред Тинни
Художник Poopbird
Дизайн Макс Холидей
Перевод и верстка правил Jay (xIIx@pisem.net)

Walk the Plank! © 2013 Mayday Games, все права защищены