

Буылкн рома

После одной выпитой буылкн все будет хорошо. Но с каждой следующей буылкн вы начнете терять рассудок и очки.

1 буылкн приносит 2 очка. Каждая следующая буылкн ведет к потере 1 очка.

5-я и 6-я буылкн не ведут к потере дополнительных очков.

Проклятые маски

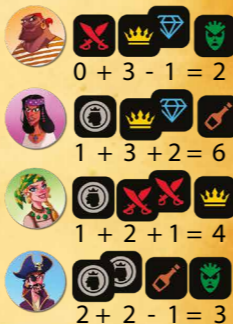
Эти маски приносят страшное проклятие:



Возьмешь одну-другую —
Уйдет удача в сторону иную.
Не меньше трех возьми
И вновь удачу призови.

Получив 1 или 2 маски с проклятием, вы теряете 1 или 2 очка соответственно. 3 или 4 маски приносят удачу: 5 или 9 очков. Набрал 5 или 6 масок, вы не получите дополнительных очков.

После подсчета очков по очереди передвиньте своих попугаев по карте богатства на соответствующее число шагов. На одной клетке может находиться несколько попугаев.



Новый раунд

Как только очки за сокровища будут учтены, соберите свои фишки, закройте сундук и встряхните его. Передайте фишку ключа следующему игроку: он становится капитаном в этом раунде.

Откройте сундук и начните новый раунд с этапа «Запоминание сокровищ».

Сыграйте столько раундов, сколько указано ниже.

Конец игры

Для 2 и 4 игроков проводится 4 раунда.

Для 3 игроков — 3 раунда.

Побеждает пират, набравший наибольшее количество очков!

В случае ничьей игроки с максимальным количеством очков делят победу между собой.



правила

PIRATE BOX™

SYLVAIN LAS JULLIARIAS
INGENIOUS STUDIOS

8+ 2-4 15 МИН.

© 2021 Blue Orange Edition. Pirate Box и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

blue orange
Hot Games Cool Planet

Введение

Вам наконец удалось завладеть легендарными сокровищами Черного Лимона! Разделить добычу можно по старинной пиратской традиции в 3 шага: запомните содержимое сундука, поделите сокровища и забирайте выбранные вами драгоценности. Тот, кто обладает хорошей памятью и хитрым умом, получит самую ценную добычу!

Цель игры

Запомнить содержимое сундука, чтобы при дележке добычи получить максимальное количество очков за сокровища.

Компоненты

- ◆ 1 сундук (коробка игры), содержащая 16 кубиков с изображениями ценных предметов.
- ◆ 1 планшет-таблица
- ◆ 24 фишки пиратов (по 6 каждого цвета)
- ◆ 1 фишка ключа
- ◆ 4 фигурки попугая (по 1 каждого цвета)
- ◆ 4 пергамента
- ◆ 1 карта богатства
- ◆ 1 песочные часы на 30 секунд

Подготовка к игре

1. Выложите все из коробки-сундука кроме 16 кубиков. Закройте сундук.

2. Разместите таблицу и карту богатства рядом с сундуком.

3. Раздайте каждому пирату по 1 пергаменту, 1 фишке попугая и фишки пиратов одного цвета.

При игре вдвоём, раздайте по 6 фишек.

При игре втроём, раздайте по 5 фишек.

При игре вчетвером, раздайте по 4 фишки.

Неиспользуемые фишки отложите в сторону. Они вам не понадобятся.

4. Разместите своего попугая на лодку в начале дорожки на карте богатства.

Тот, кто последним смотрел фильм про пиратов, становится капитаном и получает фишку ключа, которую размещает на столе перед собой.



Пример подготовки к игре для 4 пиратов.



Ход игры

Игра проходит в несколько раундов, каждый из которых делится на 3 этапа. Перед выполнением 3 этапов встряхните сундук вместе с его содержимым. Если некоторые из кубиков с сокровищами не попали в ячейки, еще раз слегка встряхните сундук, чтобы они разместились правильно. Поставьте сундук на столе. Внимание! Разместите сундук в том же направлении, что и таблицу. **Убедитесь, что компасы сундука и таблицы указывают в одном и том же направлении.**

1. Запоминание сокровищ

2. Дележка сокровищ

3. Получение добычи

1. Запоминание сокровищ

Откройте сундук, чтобы сокровища были видны всем игрокам, и переверните песочные часы. У вас есть 30 секунд, чтобы запомнить содержимое сундука. По истечении времени закройте сундук.

2. Дележка сокровищ

По очереди, начиная с капитана и затем по часовой стрелке, выкладывайте свои фишки на свободные ячейки таблицы, соответствующие положению того предмета в сундуке, который вы хотите взять. Нельзя выкладывать свою фишку на занятую ячейку или переставлять уже выложенные фишки. Этап заканчивается, когда все фишки выложены на таблице.

3. Получение добычи

Откройте сундук. По очереди возьмите те предметы, которые соответствуют положению ваших фишек на таблице. **Внимание! Не переворачивайте кубики сокровищ!**

Посчитайте очки за полученные сокровища, используя указания на пергаменте:

Короны и камни

1 корона в паре с 1 камнем приносит 3 очка.

Если пары не образуется, каждый предмет по отдельности приносит 1 очко. За один раунд можно собрать несколько пар.

Скременные сабли

Первая пара сабель не дает ничего. 2 пары дают 2 очка.

Каждая следующая пара удваивает очки. 5 или 6 пар сабель не принесут очков вовсе.

Серебро

Каждая серебряная монета приносит 1 очко. Это правило применяется и для 5–6 монет.

