

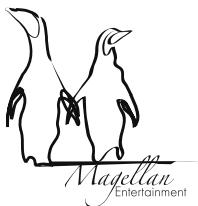


MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ШАКАЛ

Дополнение к игре «Шакал»



2-4 игрока



От 6 лет



Партия 60-120 минут



Объясняется за 15 минут
или за 1 партию

Состав:

- 22 новые клетки.
- Сокровище с испанского галеона, оно же тройное сокровище. Как его потом делить — непонятно.
- Бутылки с посланиями: настоящий стимул для пирата выбраться из всех жизненных неприятностей. Расширяет возможности и круг друзей.
- Загорелый и очень работающий туземец Пятница.
- Миссионер: крепкий мужик, хоть и пацифист. Ходит в синей рясе.
- Пират Бен Танн, слегка позеленевший от климата и долгого ожидания.

Как играть с дополнением

1. Убрать из базовой версии 22 пустые клетки, а потом смешать оставшиеся с дополнением. Тогда получится остров 11x11 без углов.
2. Использовать дополнение частично: то есть выбрать только те клетки, которые вам нравятся и заменить ими пустые клетки из базовой версии.

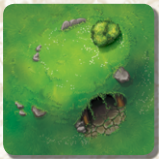
Про новых моряков

Если в своих блужданиях по острову вы примите в команду нового пирата Бена Танна, то нужно будет просто выставить соответствующую фишку. Главное — помнить, что туземец в крепости не воскрешает пиратов, если у вас уже есть три или больше членов команды, способных сражаться.

Ещё на острове могут встретиться такие замечательные люди, как Пятница или миссионер. Они могут помогать вам в приключениях, но при этом не заменяются на фишки пиратов вашей команды.



Пещера



х4

Это вход или выход из пещеры. Скорее всего, вход, в чём предстоит убедиться пирату, заглянувшему внутрь. Пока оставшиеся на поверхности грузья незадачливого спелеолога не найдут вторую такую клетку,

пират будет бродить внутри и аукаться.

Но стоит только отыскать выход, как — вуаля! — из него появится тот, 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.

Если открыты несколько входов в пещеру, этим можно и нужно пользоваться: пират, «нырнувший» в пещеру, в этот же ход «выныривает» из любого другого выхода и остаётся стоять на этой клетке. Пока пират не сойдёт с неё, этот выход для пиратов других команд остаётся закрыт.

Чтобы вновь войти в пещеру, нужно сойти с клетки, а потом опять наступить на неё, на это нужно два хода.

Маяк



х1

На острове нашёлся старый маяк. После долгого погребения 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.

Маяк работает только один раз за игру.

Землетрясение



х1

Бум! Бух!
Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение!

Нужно срочно менять местами 2 любые клетки, где никто не стоит и ничего не лежит, чтобы землетрясение быстрее закончилось.

Каррамба



х1

На этой клетке пиратов поджидает маленькая, но очень 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.

Тройное сокровище



Ха! Вот это находка!
Тут припрятаны сокровища с галеона испанцев, перевозивших золото в Европу! Одно такое сокровище считается за целых 3 монеты.

X I

Как открываете клетку — сразу кладите на неё фишку сокровища.

Сокровище переносится по тем же правилам, что и монета, но считается за 3 монеты по ценности.

Бен Танн



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.

X I

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

Пират Бен Танн представлен зелёной фишкой и появляется там, где его нашли.

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

X I

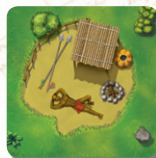
и лишается способности атаковать. Миссионер не заходит на клетки с врагами. Если миссионер встретит Пятницу (окажется с ним на одной клетке), то оба они исчезнут, просветлившись.

Каждый уважающий себя пират старается понравиться святому отцу: если последний получит в подарок бутылку с посланием, то сразу же в знак признательности даст вам заплывший пират и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого (смотрите клетку «бутылки с посланием»). Передать миссионеру бутылку можно и с соседней клетки, придя на неё и в тот же ход передав бутылку.

Миссионер может открывать закрытые клетки, но при открытии клетки с бутылкой с посланием, эффект будет тот же, как если бы вы вручили ему бутылку лично.

Миссионер представлен синей фишкой и появляется там, где его нашли.

Пятница



Молодой туземец Пятница сразу понравился пиратам своей безотказностью и способностью носить тяжёлые штуки. Как только вы найдёте его, он станет играть за вас и сможет таскать монеты,

X I

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 людогоя) и потому никогда атаковать не может. В-третьих, он очень сентиментален: если он найдёт или получит бутылку с посланием, то сразу выйдет из игры.

Пятница может открывать клетки, как обычный пират, но если он откроет клетку с бутылкой с посланием, то сразу использует её. Одним словом, слабак. Зато Пятница не боится папу-людоеда, проходит любую клетку-вертушку за один ход и не падает в ямы-ловушки. Пятница представлен коричневой фишкой и появляется там, где его нашли.

Бутылки с посланием



ХЗ

Вы нашли бутылки с посланиями! Бутылки с посланиями настолько воодушевляют пиратов, что пираты при одном только виде бутылки сразу становятся сильнее и начинают самостоятельно вылезать из ям-ловушек или выбираться из любых лабиринтов сразу напрямую. Когда пират открывает такую клетку, бутылки тут же появляются на корабле.



Х2

Бутылки с посланиями можно использовать в любой момент любому члену своей или союзной команды — для этого нужно просто убрать бутылку из судовых запасов.



Х1

А ещё бутылки с посланиями можно дать почитать местным жителям: если встать на соседнюю клетку с Пятницей или миссионером, можно на том же ходу передать им бутылочку, отчего их жизнь сразу круто изменится (см. клетки «Пятница» и «Миссионер»).

Джунгли



ХЗ

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



Х2

Хи-хи-хи, поле с какой-то неизвестной травой (спасибо местным аборигенам!) 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.

Командовать чужими бутылками с посланиями нельзя.



mglan.ru



mosigra.ru

Над игрой работали: Д. Кибкало, И. Кибкало, А. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Д. Борисов, Н. Морозова, Б. Солодухин, Т. Мыктыбаев, Т. Майфат, С. Ахобадзе, В. Лангленб, В. Герасимов, А. Деева, Е. Кутепова, Г. Иванникова.
© ООО «Магеллан», 2008.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.