

ОСТРІВ СКАРБІВ

⚙️ *Marc Paquien*

🔪 *Vincent Dutrait*

Від 2 до 5 гравців | Старше 10 років | 45 хвилин

🌀 Огляд гри 🌀

Відчуйте смак полювання за скарбами у відкритому світі. Один із гравців вживеться в роль Довгого Джона Сілвера, який був ув'язнений своєю командою і зовсім не бажає ділитися інформацією про місце розташування цінного скарбу! Решта гравців стануть піратами-бунтівниками, що намагаються розв'язати язик Довгого Джона та сподіваються рознюхати місце, де схована скриня з золотом. І їм не варто розслаблятися: Довгий Джон може легко ввести в оману піратів, адже має план втекти та повернути те, що його по праву!

🌀 Мета гри 🌀

Довгий Джон Сілвер планує втекти та повернути свій скарб, перш ніж той дістанеться піратам!
Кожен пірат прагне якнайшвидше знайти скарб Довгого Джона Сілвера!

Уривок з роману
«Острів скарбів».

— Хоч я й старий туман, але дещо вже второпав, — сказав Сілвер. — Це ж компас! Онде й вершина Острова Кістяка випинається, мов зуб. Перевірте-но за компасом, куди показують ці кістки. Перевірили. Кістяк і справді був випростаний у бік того острова, і компас підтвердив напрямок на схід-південь-схід і схід.



Старий Бен супроводжуватиме вас сторінками правил гри та даватиме цінні поради.



Компоненти гри



Коротко про передіг гри

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ СТОРІНКА 4
Гравець, що грає за Довгого Джона Сілвера, отримує свої ігрові компоненти. Інші гравці обирають собі по пірату та отримують відповідні ігрові компоненти.

ФАЗА ПРИГОТУВАНЬ СТОРІНКА 4

- 1) Довгий Джон обирає місце розташування скарбу на свій смак.
- 2) Він дає по підказці ділянки кожному пірату.
- 3) Він бере 3 стартові підказки.
- 4) Він бере на 3 підказки для компаса більше, ніж кількість піратів у грі.

ЯК ГРАТИ СТОРІНКА 6

На початку кожного ходу Довгий Джон Сілвер переміщує останній жетон порядку ходу на наступну вільну клітинку календаря.

- 1) Якщо в цей день має статися якась подія, то вона негайно розігрується.
- 2) Потім пірат, чий жетон порядку ходу було переміщено, виконує стільки дій, скільки зірочок намальовано на клітинці календаря. Можливі дії:
 - ⌘ Кінний переїзд (6 миль).
 - ⌘ Пересування пішки (3 милі) і маленький пошук.*
 - ⌘ Великий пошук.*
 - ⌘ Перевірка.
 - ⌘ Компас.
 - ⌘ З усіх ніг.
 - ⌘ Особлива здібність.

*Пошук може завершитися одним з 3-х результатів:

- 1) Скарб знайдено, і пірат виграє гру.
- 2) Скарб не знайдено, але Довгий Джон вирішує віддати пірату жетон скрині.
- 3) Скарб не знайдено, і пірат нічого не отримує.

ВТЕЧА ДОВГОГО ДЖОНА СІЛВЕРА СТОРІНКА 10

Довгий Джон втікає, щойно будь-який жетон порядку ходу опиняється на останній клітинці календаря:

- ⌘ Гра поновлюється за годинниковою стрілкою, починаючи з Довгого Джона Сілвера.
- ⌘ Протягом свого ходу Довгий Джон може виконати лише дію кінного переїзду (6 миль).
- ⌘ Пірати виконують за хід 2 дії із зазначених вище.

Якщо Довгий Джон здобуде скарб раніше піратів, він виграє гру.

— Щось мені здавалося, ніби ти казав, що знаєш усі наші звичаї, — зневажливо відповів Сілвер. — А як ти їх не знаєш, то я знаю. Я ще тут трохи посиджу, бо я поки що ваш капітан, майте на увазі. І зостануся ним, поки ви висловите свої закиди, а я відповім на них. Доти ж ваш чорний знак і сухаря не варт. А от опісля буде видно.

— О, — сказав Джордж, — ми з тобою ніякого звичаю не порушуємо, ми по-чесному, атож. О, ми бачимо тебе наскрізь, Джоне Сілвере! Ти ведеш подвійну гру, оце ж і клопіт з тобою.

Про підказки

Довгий Джон Сілвер має різні підказки, які буде роздавати піратам за різних обставин.

ПІДКАЗКИ ДІЛЯНОК СТОРІНКА 5

СТАРТОВА ПІДКАЗКА СТОРІНКА 6

ПІДКАЗКА З ЧОРНОЮ МІТКОЮ СТОРІНКА 6

ЖЕТОНИ ІНФОРМАЦІЇ («БЛЕФ» АБО «ПРАВДА») СТОРІНКИ 6-7

ЖЕТОНИ СКРИНІ СТОРІНКА 8

ПІДКАЗКИ ДЛЯ КОМПАСА СТОРІНКА 9



Підготовка до гри

- 1 Розмістіть ігрове поле з Островом скарбів посередині стола обраним вами боком догори.
- 2 Розмістіть календар біля південного краю острова догори боком, що відповідає кількості гравців.
- 3 Стартові підказки, підказки з чорною міткою та підказки для компаса перемішайте окремо та покладіть біля ігрового поля.
- 4 Циркуль, два кола пошуку, лінійку, два компаси та мінілінійку покладіть в межах досяжності всіх гравців.
- 5 Виберіть гравця, що стане Довгим Джоном Сілвером. Він повинен сісти біля південного краю ігрового поля, біля календаря, і взяти:
 - ✂ чорний маркер,
 - ✂ скриню, 6 жетонів скрині та жетон скарбу,
 - ✂ фігурку Довгого Джона Сілвера та 2 жетони інформації «Блеф», які він потім має розмістити на відповідних місцях календаря,
 Він ставить перед собою ширму і ховає за нею:
 - свою мінікарту та одну мінілінійку,
 - 6 жетонів інформації «Правда»,
 - 11 підказок ділянок.
- 6 Кожен гравець-пірат отримує:
 - ✂ одну фігурку пірата,
 - ✂ маркер, що відповідає кольору фігурки,
 - ✂ ширму, що відповідає кольору фігурки,
 - ✂ аркуш персонажа, що відповідає вибраній ширмі,
 - ✂ жетон порядку ходу, що відповідає кольору ширми,
 - ✂ мінікарту і ховає її за ширмою,
 - ✂ пам'ятку.

У грі на двох гравців пірат бере ще дві фігурки піратів та відповідні маркери.*
У грі на трьох гравців кожен з двох піратів бере додаткову фігурку та відповідні маркери.*

*Ширми, аркуші персонажів, жетони порядку ходу, мінікарти та пам'ятки, які відповідають цим додатковим фігуркам, не використовуються під час гри.

- 7 Починаючи з гравця праворуч від Довгого Джона Сілвера і далі проти годинникової стрілки, кожен пірат розміщує свій жетон черговості ходу на найближчу вільну клітинку з черепом, зліва від 1 червня на календарі.



Під час вашої першої гри нехай найдосвідченіший гравець візьме на себе роль Джона Сілвера.

Граза приготувань

1) СТАРТОВІ ЛОКАЦІЇ ПІРАТІВ

Кожен пірат розміщує свою фігурку на її стартовій локації та своїм маркером обводить коло по пунктирній лінії навколо цієї фігурки.



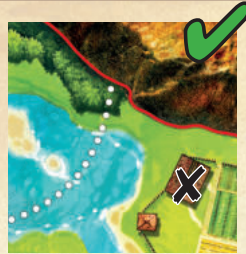
Стартові локації кожного пірата зображені на внутрішній стороні ширми.



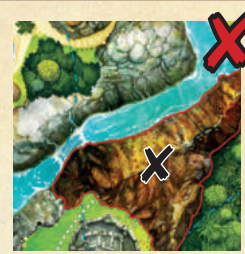
2) МІСЦЕ ДЛЯ СКАРБУ

Після того, як усі фігурки опиняться на своїх місцях, Довгий Джон Сілвер ховає скарб на острові. Для цього він позначає місце розташування скарбу, малюючи чорний хрест на своїй мінікарті. Він може вибрати будь-яке місце, крім:

- ✂ Точок усередині кіл діаметром у 2 милі, що оточують стартові локації піратів.
- ✂ Заборонених зон, які обведені червоною лінією.
- ✂ Точок на кордонах, позначених пунктирними лініями.



Скарб усередині будинку.
Тут можна ховати скарб.



Скарб в забороненій зоні.
Тут не можна ховати скарб.



Скарб одразу в двох різних
районах. Тут не можна
ховати скарб.

3) ПІДКАЗКИ ДІЛЯНОК

Кожна підказка ділянки дозволяє гравцям виключити одну з одинадцяти ділянок острова під час пошуку скарбу. Пірати зберігають свою підказку в таємниці: вони не можуть показати її або розповісти про неї жодному іншому пірату. Довгий Джон Сілвер спочатку розміщує підказку ділянки, на якій сховано скарб, долілиць за своєю ширмою, і таким чином видаляє її з гри. Потім він переміщує решту підказок ділянок, бере верхню, дивиться на неї та дає її гравцеві ліворуч від себе. Довгий Джон Сілвер повторює цю дію за годинниковою стрілкою, доки кожен пірат не отримає підказку.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ: не перемішуйте підказку ділянки, на якій сховано скарб, з іншими підказками ділянок.

Чорна зона з черепом
вказує на те, що
на цій ділянці скарбу
немає.

Довгий Джон Сілвер може зазначити на своїй мінікарті, які
підказки він давав кожному пірату, написавши їхні ініціали.

4) СТАРТОВІ ПІДКАЗКИ

Довгий Джон Сілвер бере 3 стартові підказки.

5) ПІДКАЗКИ ДЛЯ КОМПАСА

Довгий Джон Сілвер бере стільки підказок для компаса, скільки піратів є в грі, та ще 3 додаткових, а інші повертає до коробки.

Як грати

Гра триватиме хід за ходом, допоки один із гравців (пірат або Довгий Джон Сілвер) не знайде скарб.

Довгий Джон Сілвер і пірати грають по-різному:

- ✂ Довгий Джон Сілвер оновлює та розігрує події календаря. Крім того, він відповідає, коли пірат виконує дію пошуку, і запитує, чи знайдено скарб.
- ✂ Щодня інший пірат виконує ряд дій, кількість яких визначена календарем.

Хід складається з наступних кроків:

- ✂ Оновлення календаря (Довгий Джон Сілвер),
- ✂ Подія календаря, якщо вона є (Довгий Джон Сілвер),
- ✂ Вибір та розіграш дій (пірати).

1) ОНОВЛЕННЯ КАЛЕНДАРЯ

Довгий Джон Сілвер переміщує жетон порядку ходу, розміщений на клітинці з найранішою датою, на наступну вільну клітинку. Потім він каже відповідному пірату, що той може виконати свою дію (дії).



Приклад:

Довгий Джон Сілвер переміщує жетон порядку ходу червоного гравця, оскільки він є останнім жетоном на календарі. На найближчій вільній клітинці, на якій тепер опинився червоний жетон, є подія, тому Довгий Джон Сілвер повинен негайно розіграти її. Після завершення події червоний гравець може виконати дію за своїм вибором, оскільки клітинка календаря має одну зірку.

2) ПОДІЯ КАЛЕНДАРЯ

Якщо жетон порядку ходу опинився на клітинці з подією, Довгий Джон Сілвер мусить розіграти цю подію перед тим, як пірат зможе розіграти свою дію (дії).



Стартова підказка

Довгий Джон Сілвер вибирає та розігрує стартову підказку зі своєї руки, дотримуючись наведених нижче кроків.



Жетон інформації «Блеф»

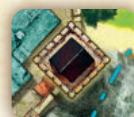
Довгий Джон Сілвер забирає жетон «Блеф» з календаря та розміщує його за своєю ширмою. Він може використати цей жетон пізніше під час розіграшу стартової підказки або підказки з чорною міткою.

В'язниця



Власник жетона порядку ходу, який знаходиться на події «В'язниця», вибирає одну з 8 веж на ігровому полі та розміщує на ній фігурку Довгого Джона Сілвера.

Пірати можуть спільно обговорювати, де розмістити фігурку, але саме активний пірат приймає остаточне рішення.



Чорна мітка



Довгий Джон Сілвер скидає зі своєї руки всі стартові підказки, натомість бере з підказки з чорною міткою.



Підказка з чорною міткою

Довгий Джон Сілвер вибирає та розігрує підказку з чорною міткою зі своєї руки, дотримуючись наведених нижче кроків.



Втеча

Довгий Джон Сілвер втікає! (див. стор. 10).

СТАРТОВІ ПІДКАЗКИ ТА ПІДКАЗКИ З ЧОРНОЮ МІТКОЮ

Коли Довгий Джон Сілвер розігрує стартову підказку або підказку з чорною міткою, він має дотримуватись цих кроків:

- А) Розіграти підказку та жетон інформації.
- Б) Відмітити інформацію на ігровому полі (за потреби).
- В) Взяти нову підказку такого ж типу.

А) Розіграти підказку та жетон інформації

Довгий Джон Сілвер вибирає підказку зі своєї руки та викладає горілиць на крайню ліву доступну клітинку календаря. Потім він розміщує під цією підказкою жетон інформації долілиць (за винятком першої підказки, під якою вже зображено жетон «Правда», і викладати ще один не потрібно). Існує два типи жетонів інформації: «Блеф» або «Правда».

- ✂ Якщо він обирає жетон інформації «Правда», підказка, яку він дає, має бути правильною, він не може брехати: пірати будуть враховувати цю підказку під час пошуку скарбу.
- ✂ Якщо він обирає жетон інформації «Блеф», підказка, яку він дає, може бути правильною чи ні: пірати не повинні брати до уваги цю підказку під час пошуку скарбу.

Примітка: після того, як надано першу підказку, жетони інформації викладаються долілиць, і пірати можуть дізнатися, що там, тільки за допомогою спеціальної дії перевірки (див. стор. 8).

ПОПЕРЕДЖЕННЯ: якщо Довгий Джон Сілвер має сумніви щодо підказки, яку він повинен дати, він може попросити піратів закрити очі, щоб перевірити інформацію безпосередньо на ігровому полі.

Приклад підказки з чорною міткою:



Зворот



Блеф



Правда



Деякі підказки містять символ скрині та є більш вигідними для Довгого Джона Сілвера. Для кожної такої підказки, яку Довгий Джон Сілвер бажає зіграти, він повинен попередньо віддати пірату жетон скрині (див. стор. 8).



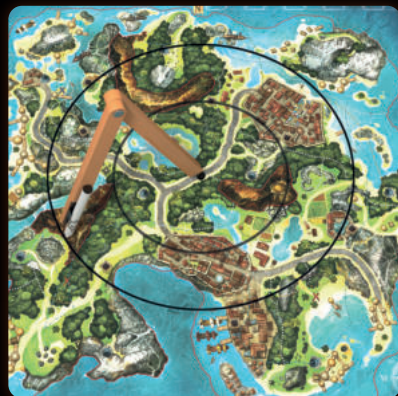
Якщо в будь-який момент гри у Довгого Джона Сілвера в руці опиняться з підказки з символом скрині, він може показати ці підказки піратам, замішати їх у стопку підказок і витягнути звідти з нові підказки.

Б) Відмітити інформацію на ігровому полі

Деякі стартові підказки та підказки з чорною міткою вимагають, щоб Довгий Джон Сілвер намалював вказівки за допомогою свого маркера на ігровому полі. У цьому випадку Довгий Джон є єдиним гравцем, якому дозволено робити ці позначки, і він повинен використовувати для цього надані ігрові інструменти (циркуль, компас або лінійку).



ВІДСТАНЬ
Вкажіть Відстань між нею і скарбом:
Від 4 до 7 / від 5 до 8 / від 7 до 9 миль
Якщо це неможливо, скажіть про це.



Приклад:

Довгий Джон Сілвер розіграє підказку з чорною міткою «Відстань». Він вибирає фігурку на ігровому полі та вказує, що вона знаходиться на відстані від 5 до 8 миль від скарбу. Потім він відмічає цю вказівку на ігровому полі за допомогою циркуля.

В) Взяти нову підказку такого ж типу

Довгий Джон Сілвер бере нову стартову підказку або підказку з чорною міткою, в залежності від того, підказку якого типу він щойно розіграв.

3) ВИБІР ДІЙ

Протягом свого ходу пірат обирає одну зі своїх фігурок та розіграє 1 чи 2 дії на свій вибір, в залежності від кількості зірочок на клітинці календаря, на якій опинився жетон черговості ходу цього пірата.

Є два типи дій:

- А) Звичайні дії.
- Б) Спеціальні дії.

У грі на 2-х або 3-х гравців кожен пірат керує декількома фігурками. Протягом свого ходу пірат обирає одну зі своїх фігурок для розіграшу дії (дій). Він може використовувати спеціальні дії зі свого аркуша персонажа, навіть якщо вибрав для дії іншу фігурку.

А) Звичайні дії

Існує три види звичайних дій:

- Кінний переїзд;
- Пересування пішки і маленький пошук;
- Великий пошук.

• Кінний переїзд



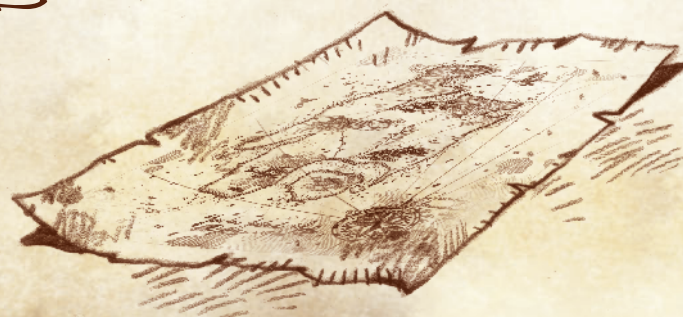
Кінний переїзд дозволяє перемістити фігурку на відстань до 6 миль. Гравець бере лінійку і проводить лінію на ігровому полі, починаючи від свого фактичного розташування (хрестика), дотримуючись таких правил:

- ✂ лінійку не можна рухати під час малювання лінії,
- ✂ не можна пересікати або зупинятися в заборонених зонах (обведених червоною лінією).

Намалювавши лінію, гравець позначає кінець лінії хрестиком, вказуючи своє нове розташування. Потім він переміщує свою фігурку на новий хрестик.



Ніколи не стирайте лінії, намальовані під час гри, якщо не отримали вказівку це зробити. Усі переміщення мають бути позначені, оскільки вони можуть знадобитись при розіграші деяких підказок.



• Пересування пішки та маленький пошук



Пірат може розіграти 1 пересування пішки та 1 маленький пошук в будь-якому порядку.

- Пересування пішки

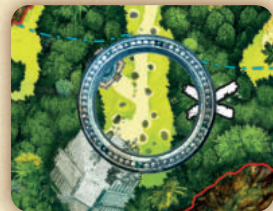
Пересування пішки здійснюється так само, як і кінний переїзд, але на відстань до 3-х миль.

- Маленький пошук

Ця дія дозволяє пірату розпочати пошук скарбу використовуючи мале коло пошуку.

Пірат розміщує коло на ігровому полі, дотримуючись наступних обмежень:

✦ Центр хреста, який позначає актуальне розташування фігурки, має опинитися всередині кола.
Після цього пірат обводить коло пошуку зсередини і запитує Довгого Джона Сілвера, чи знаходиться скарб всередині кола. Довгий Джон не може брехати.



Хрест знаходиться поза колом пошуку, так проводити пошук не можна.

- ✦ Якщо коло містить або торкається місця розташування скарбу: скарб знайдено! Довгий Джон Сілвер таємно кладе жетон скарбу у скриню, а потім віддає скриню пірату, який виконував пошук. Цей пірат переміг! Якщо у Довгого Джона є якісь сумніви, він повинен заявити, що скарб знайдено.
- ✦ Якщо скарб не знаходиться всередині кола: скарб не знайдено. У Довгого Джона Сілвера є два варіанти: він може просто сказати піратові, що пошук не вдался, АБО він таємно поміщає жетон скрині за своїм вибором у скриню та віддає її піратові.

ЖЕТОНИ СКРИНІ

Жетони скрині дають перевагу пірату, але також дозволяють Довгому Джону Сілверу вибрати для себе більш вигідну підказку в майбутньому. Довгий Джон ніколи не зобов'язаний давати жетон скрині.

Якщо він вирішує дати жетон скрині, він закреслює його на своїй мінікарті, яка показує, скільки підказок із значком скрині він може зіграти (див. стор. 7).



Довгий Джон Сілвер закреслив два жетони скрині на своїй мінікарті, тож він може зіграти до двох підказок із значком скрині.



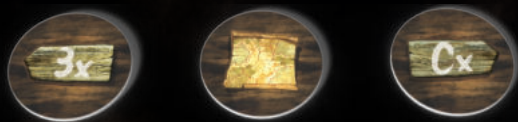
Жетони скрині є одноразовими і даються піратам, коли вони здійснюють невдалий пошук (див. «Маленький пошук» вище).

Є два типи жетонів скрині:

- ✦ Жетони предметів, які дозволяють пірату виконати 1 додаткову дію під час свого ходу, а потім скидаються.



- ✦ Жетони підказок, які дозволяють отримати таємну інформацію про місцезнаходження скарбу.



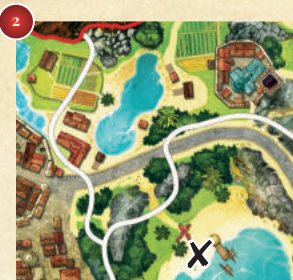
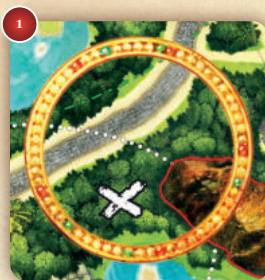
• Великий пошук



Великий пошук здійснюється так само, як і маленький пошук, але з використанням великого кола пошуку.



Ніколи не стирайте кола, намальовані під час пошуку, якщо не отримали вказівку це зробити. Усі спроби пошуку мають бути позначені, оскільки вказують на території, де вже відбувся пошук, та використовуються для деяких підказок.

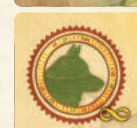


Приклад:

- 1 Джим проводить великий пошук і запитує Довгого Джона Сілвера, чи вдалося йому знайти скарб.
- 2 Сілвер перевіряє, чи знайдено скарб на своїй мінікарті: Джим не знайшов скарбу.
- 3 Сілвер може сказати Джиму, що він не знайшов скарб, але оскільки в його руці є дві підказки зі значком скрині, він вирішує віддати скриню з жетоном скрині Джиму, щоб мати змогу розіграти одну з цих двох підказок пізніше.

Б) Спеціальні дії

Кожен пірат має власні спеціальні дії, які зазначено на аркуші персонажа. Біля деяких дій є квадратики, які вказують на те, що цю дію можна використати лише певну кількість разів. Коли гравець використовує таку дію, він повинен закреслити порожній квадратик на аркуші свого персонажа. Коли всі квадратики біля дії закреслено, цю дію більше не можна використовувати під час цієї партії. Спеціальні дії з символом нескінченності не обмежені за кількістю використань, але все одно вважаються дією щоразу, коли вони використовуються.



• Перевірка



Пірат може таємно переглянути жетон інформації розміщений Довгим Джоном Сілвером на календарі.

Пірат не може показувати цей жетон іншим гравцям, але може сказати, що він там побачив, або збрехати.

• 3 усіх ніг



Пірат може переміститися будь-куди на ігровому полі, за винятком заборонених зон.

Пірат малює хрестик у будь-якому місці ігрового поля, щоб вказати нове місце розташування, і переміщує туди свою фігурку.

Пірат не має проводити лінію, щоб пов'язати своє попереднє місце розташування з новим.

• Компас



Гравець може вибрати цю дію, щоб отримати таємну інформацію про місце розташування скарбу.

Для цього потрібно розташувати великий компас навколо своєї фігурки, налаштувавши його таким чином, щоб стрілка на північ вказувала у тому ж напрямку, що і стрілка на північ на ігровому полі.

Довгий Джон Сілвер обирає підказку для компаса зі своєї руки та дає гравцю. Він повинен надати підказку, що відповідає дійсності. Пірат зберігає підказку за своєю ширмою і не може показати або сказати іншим гравцям, що на ній. Нарешті, пірат може скористатися малим компасом, щоб позначити отриману інформацію на своїй мінікарті.

Підказки для компаса



Дві зони з черепами позначають місця, де немає скарбу.

Пірати почали обвинувачувати свого ватажка у подвійній грі, в тому, що він дбає лише за власну шкуру. Одне слово, вони здогадувалися, що Сілвер насправді задумав зробити. Це було так очевидно, що я й не уявляв собі, як він викрутиться. Але Сілвер був удвічі розумніший за них усіх разом. До того ж учорашня перемога дуже підвищила його авторитет серед піратів. Він обізвав їх дурнями й бовдурами, заявив, що без моєї розмови з лікарем не обійтись, тицьнув їм карту в обличчя й запитав: невже вони хочуть порушити перемир'я саме того дня, коли належить взятися за розшуки скарбів?

• Особливі здібності

Кожен пірат має щонайменше одну особливу здібність із описаних нижче:



Король Георг

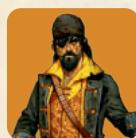


Енн може використовувати свою мавпу для пошуку у віддаленій місцевості: вона проводить малий пошук у будь-якому місці ігрового поля, дотримуючись усіх правил малого пошуку, не беручи до уваги розташування своєї фігурки.

Компас



Енн може використати дію компаса двічі за гру.



Підзорна труба



Олівер може використовувати свою підзорну трубу для пошуку на відстані: він проводить великий пошук у будь-якому місці ігрового поля, дотримуючись усіх правил великого пошуку, не беручи до уваги розташування своєї фігурки.

Блакитна кров



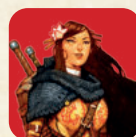
Коли Олів'є виконує дію «Кінний переїзд», то може зробити два переміщення на відстань до 6 миль кожне замість одного.



Вдача



Коли Джим виконує великий пошук, він проводить лінію по зовнішній частині великого кола пошуку замість внутрішньої.



Стародавні сувої



Шарлотта отримує 2 додаткові підказки ділянки із загального стосу. Довгий Джон Сілвер може перевірити дві підказки, перш ніж передати їх їй. НАГАДУВАННЯ: не перемішуйте підказку ділянки, на якій сховано скарб, з іншими підказками ділянок.

Вітча Довгого Джона Сілвера

Щойно жетон порядку ходу опиниться на клітинці втечі на календарі, Довгий Джон Сілвер втікає зі своєї камери і правила гри змінюються наступним чином:

- ✂ Календар більше не використовується.
- ✂ Гра поновлюється за годинниковою стрілкою, починаючи з Довгого Джона Сілвера.
- ✂ Пірати мають виконати дві дії за хід (як показано на клітинці втечі).
- ✂ Довгий Джон Сілвер має лише одну дію «Кінний переїзд» за хід.

Якщо Довгий Джон Сілвер встигає дійти до місця, де схований скарб, перш ніж хтось із піратів знайде його, Джон перемагає!



Аби перемогти Довгого Джона Сілвера у цій грі, вам знадобиться неабияка хитрість та потужна сила волі. Зберися, старий морський пес!

Кінець гри

Гра завершується, якщо виконується одна з двох умов:

- ✂ Пірат знаходить скарб у результаті дії пошуку та виграє гру.
- ✂ Довгий Джон Сілвер дістається скарбу раніше за піратів і виграє гру.

Подяка:

Величезна вдячність містеру Стівенсону за «Острів скарбів», його вічне творіння.
Laure, твоя постійна підтримка допомагає мені рухатися вперед: дякую.
Cédric Millet, дякую тобі друже, адже ти навіки пов'язаний із зародженням цієї гри.
Я хотів би також подякувати, у приблизному хронологічному порядку, починаючи з літа 2015 року: моєму братові Thomas, учасникам «Annecy Ludique», моїй сестрі Claire, Bruno Cathala, Laurent B, сім'ї Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina та Fabien, Alexis LG, Команді Essen, учасникам JOCA Geneva, Ben і Pierreleine, Philou C і Jérôme E, Matthew Dunstan, Maiz, моїй Pipich, у Cafetière: Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, та Antoine Bauza, і ще раз Bruno, Aurel, Maxime та François, Thierry the Belgian, Lucie B, містеру Actions на Cannes Games festival, Maël C, Christophe M.
І протягом усього проекту команди Matagot, зокрема Hicham, Mathieu, Sabrina та Joseph.
Для Côme, Juliette, та Margaux.

Розробка гри: Marc Paquien

Оформлення: Vincent Dutrait та Sabrina Tobal

Художнє керівництво: Camille Durand Kriegel

Редагування: Hicham Ayoub Bedran

Керівник проекту: Joseph Foussat

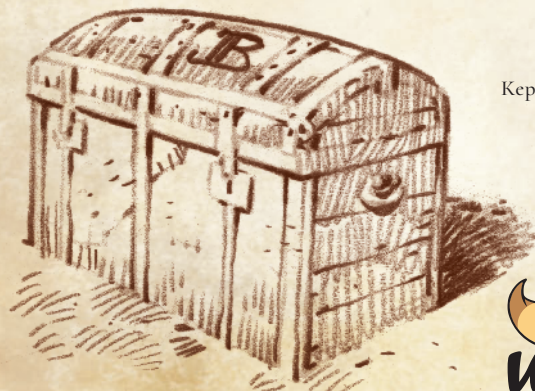
Керівництво локалізацією: Костянтин Некрасов,

Валерія Серова-Некрасова

Візуальна адаптація: Олена Колесникова

Переклад: Ольга Іванченко

Редакторка: Поліна Матусевич



WOODCAT



WoodCatGames

Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

Словник

Фігурки: Термін «фігурка» стосується як фігурки Довгого Джона Сілвера, так і фігурок піратів.

Зауважте, що на початку гри фігурки Довгого Джона Сілвера ще немає на ігровому полі, тому її не можна позначити.

Гравці: Термін «гравець» стосується як Довгого Джона Сілвера, так і піратів.

Пірати: термін «пірати» стосується гравців, які протистоять Довгому Джону Сілверу.

Детальніше про пошук скарбу

Напрямок до скарбу: коли на ігровому полі з'являється підказка, вона може бути істинною чи хибною, залежно від жетона інформації, який виклав Довгий Джон Сілвер. Відповідно, неможливо скласти правильне враження про неї, до того як ви побачите жетон інформації. Щоб запам'ятати, чого саме стосувалася підказка, ви можете намалювати маленькі стрілки в напрямку ймовірного місця розташування скарбу.

Наприклад, якщо підказка вказує на те, що скарб знаходиться в радіусі 8 миль від пірата, обведіть навколо цього пірата коло радіусом у 8 миль і намалюйте маленьку стрілку, яка вказує всередину кола.



Перша стартова підказка: оскільки перша підказка Довгого Джона Сілвера завжди правдива, можна позначити зони, усунені цією підказкою, безпосередньо на ігровому полі.

Пошук скарбу: якщо у Довгого Джона Сілвера є якісь сумніви щодо точності його відповіді, він повинен оголосити, що скарб знайдено.

Скарб на кордоні підказки: скарб може бути на межі підказки. Наприклад, якщо підказка знаходиться на північ від пірата, вона може бути на лінії, яка проходить через позицію пірата.

Мінікарта: рекомендовано нотувати корисну інформацію (примітки чи перевірені деталі) безпосередньо на вашій мінікарті, проте будь-які вимірювання, зроблені на ігровому полі, завжди мають перевагу над мінікартою.

Популярні запитання

1. Чи можуть гравці обмінюватися інформацією? Заборонено показувати підказки ділянок, підказки для компаса чи жетони інформації іншим гравцям, проте можна обговорювати їх і, звичайно, брехати.
2. Чи можу я використати дію зі знаком «∞» двічі за один хід? Так.
3. Чи можуть спеціальні дії «Король Георг» та «Підзорна труба» призвести до перемоги? Так.
4. Якщо Довгий Джон Сілвер розіграє підказку зі словами «якщо це неможливо, скажи про це», чи може він зіграти жетон «Блеф» і збрехати? Так.
5. Якщо коло пошуку повністю перетинає заборонена зона, чи враховує Довгий Джон Сілвер область з іншого боку? Ні, до уваги береться лише область з хрестом.

Область пошуку відокремлена горою.
Червона зона не враховується Довгим Джоном Сілвером при відповіді на питання щодо пошуку скарбу.



Уточнення щодо підказок



Довгий Джон Сілвер вказує на 2 або 3 незалежні напрямки (наприклад: схід / північ / північний захід).



Для кожної вибраної фігурки перевірте, чи знаходиться вона після останнього переміщення ближче до скарбу чи далі від нього.

Приклад: Червоний відійшов від скарбу, а Зелений наблизвся до нього (незважаючи на те, що Зелений рухається в неправильному напрямку).



Довгий Джон Сілвер вибрав зелену фігурку та дві чорні вежі, щоб утворити трикутник, всередині якого сховано скарб.



У цьому випадку Довгий Джон Сілвер не може вибрати жодну фігурку, щоб утворити трикутник із двома чорними вежами, який буде містити скарб. Він каже піратам, що це неможливо.

- Чорна вежа
- Фігурка



Коли Довгий Джон Сілвер розігрує підказку «Висота», він обводить вибрану зону, як показано на карті праворуч.

- Ця пунктирна лінія окреслює зону у 5 миль від зруйнованого храму.
- Ця пунктирна лінія окреслює зону у 4 милі від вулкана.
- Ця пунктирна лінія окреслює зону у 2 милі від глибокої води.



Коли Довгий Джон Сілвер грає підказку «Дедукція», він може перевірити на карті праворуч точне місцезнаходження свого скарбу.

Якщо скарб знаходиться на межі між двома зонами, Довгий Джон не може вказати на ці дві зони одночасно. Він вказує на одну з них, а також на зону, в якій скарбу немає.

Приклад: якщо скарб знаходиться на межі зон «Ліси та дерева» й «Будівлі та руїни», Довгий Джон не може вибрати ці дві зони. Він повинен вибрати «Прісна вода», а потім «Ліс» АБО «Будівлі».



- : Заборонена зона
- : Прісна вода та озера
- : Будівлі та руїни
- : Ліси та дерева

Уточнення щодо підказок



РУКОПИС

Відкрийте дві додаткових підказки ділянок, на ваш вибір, для всіх піратів.

Розмістіть підказки ділянок на цій підказці. Якщо ви розіграєте жетон інформації «Блеф», то можете викласти підказку району, який містить скарб.

Дві відкриті підказки ділянки мають належати до тих, які Довгий Джон Сілвер не роздав на початку гри.



ПРИМАНКА

Потайки виберіть фігурку, яка знаходиться найближче до скарбу.

Навіть її та будь-яку іншу фігурку на ваш вибір, не вказуючи, яка з них підібралася до скарбу.



Зелена фігурка ближча за інших до скарбу. Довгий Джон Сілвер повідомляє: «Зелена та червона фігурки».



ЩЕ ТРОШКИ

Виберіть фігурку в радіусі 8 миль від скарбу.

Якщо це неможливо, скажіть про це.

Навколо вибраної фігурки намалюйте коло радіусом у 6 миль на ігровому полі.

У малоймовірному випадку, коли всі фігурки знаходяться в радіусі менш ніж 6 миль від скарбу, Довгий Джон Сілвер повинен про це сказати.



ВЕЛИЧЕЗНИЙ ПРОСТІР

Виберіть фігурку в радіусі 8 миль від скарбу.

Якщо це неможливо, скажіть про це.

Навколо вибраної фігурки намалюйте коло радіусом у 8 миль на ігровому полі.

Якщо всі фігурки знаходяться на відстані понад 8 миль від скарбу, Довгий Джон Сілвер повинен про це сказати.



ІЛЮЗІЯ

Потайки виберіть фігурку, яка знаходиться ближче ніж за 4 милі від скарбу. Назвіть її та будь-яку іншу фігурку на ваш вибір, не вказуючи, яка з них підібралася до скарбу.

Якщо це неможливо, скажіть про це.

Намалюйте на полі по колу радіусом в 4 милі навколо двох названих фігурок.

Якщо всі фігурки знаходяться на відстані понад 4 милі від скарбу, Довгий Джон Сілвер повинен сказати про це (в такому випадку він не називає жодної фігурки).



ЗБЛИЖЕННЯ

Виберіть фігурку, яка зараз знаходиться ближче ніж за 6 миль від скарбу. Якщо це неможливо, скажіть про це.

Намалюйте на полі коло радіусом в 6 миль навколо вибраної фігурки.

Намалюйте на полі коло радіусом в 6 миль навколо вибраної фігурки.



ТРИМАЙТЕ КУРС

2 або 4 гравці: виберіть 1 фігурку. 3 або 5 гравців: виберіть 2 фігурки.

Для кожної з них зазначте, в якому напрямку знаходиться скарб: на північ або на південь.

Для кожної проведіть лінію зі сходу на захід через місце її розташування на ігровому полі.

Напрямок може бути однако-вим або різним для кожної фігурки: скарб може бути на північ від двох фігурок, на південь від двох фігурок або на північ від однієї та на південь від іншої.



ПАПУТА

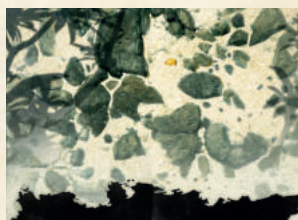
2 або 3 гравці: Відкрийте випадковим чином дві додаткові підказки ділянок для всіх піратів.

4 або 5 гравців: Кожен пірат показує свою підказку ділянки двом піратам-сусідам (Шарлотта вибирає лише одного).

Покладіть під цю підказку жетон інформації «Правда» горілиць.



2-3 гравці: не можна відкрити підказку ділянки, на якій сховано скарб. Ця підказка завжди вірна, ви можете позначити ділянку прямо на ігровому полі.



ІНСТІНКТ

Вкажіть, чи знаходиться скарб в радіусі менш ніж 1 миля від будь-якої області пошуку чи ні.

Якщо скарб знаходиться рівно в 1 милі від місця пошуку, вважайте, що він знаходиться на відстані менш ніж 1 миля.



Для цього вам не потрібно малювати кола радіусом в 1 милю навколо кожної області пошуку, це було б надто виснажливо. Довгий Джон Сілвер просто перевіряє, перш ніж відповісти. Якщо є сумніви, він повинен сказати «так».



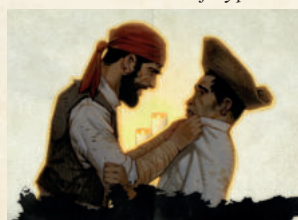
ВІДСТАНЬ

Виберіть фігурку. Вкажіть відстань між нею і скарбом: Від 4 до 7 / від 5 до 8 / від 7 до 9 миль. Якщо це неможливо, скажіть про це.

Намалюйте 2 відповідних кола навколо цієї фігурки.



Довгий Джон Сілвер повідомляє гравцям, що скарб знаходиться на відстані від 4 до 7 миль від зеленої фігурки.



СПОВІДЬ

Кожний пірат може поставити вам одне питання, на яке можна відповісти «Так» чи «Ні». Сформулюйте та відкрито дайте відповідь на одне з цих запитань.

Розіграйте жетон інформації після відповіді на запитання.



Приклад запитання: чи я ближче за інших до скарбу? Довгий Джон Сілвер повинен сказати всім піратам, на яке запитання він відповідає, а потім відповісти «так» або «ні». Пірати можуть порадитися і поставити одне й те саме питання.



ПРЯМО ПІД НОСОМ

Навіть фігурку, яка пройшла найближче до скарбу.

Враховуйте лише лінії руху та хрестики, що позначають розташування. Ігноруйте кола області пошуку.



За лініями руху найближче до скарбу пройшла червона фігурка.

Жетони скрині

Виконайте додаткове переміщення на 7 миль під час свого ходу.



Виконайте додаткову дію за вашим вибором під час свого ходу.



Виконайте додатковий малий пошук під час свого ходу.



Скарб знаходиться на захід від поточного положення фігурки, яка здійснила пошук.



Намалюйте на своїй мінікарті лінію північ-південь, що проходить повз поточне положення вашої фігурки. Виключте з пошуку область, що лежить на схід від цієї лінії.

Скарб знаходиться на схід від поточного положення фігурки, яка здійснила пошук.



Намалюйте на своїй мінікарті лінію північ-південь, що проходить повз поточне положення вашої фігурки. Виключте з пошуку область, що лежить на захід від цієї лінії.

Скарб не знаходиться на ділянці, де шукала фігурка.



Ви виключаєте з пошуку ділянку, де зараз знаходиться ваш пірат, на вашій мінікарті.