

Мачнственный Остров

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на Остров сокровищ! Персонажи книги Роберта Льюиса Стивенсона уже добрались до острова, отыскивали сокровища, но теперь им предстоит поделить 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.



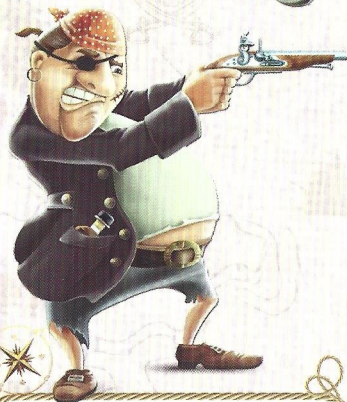
5. Доктор Ливси – Если Доктора Ливси ранит пират, то Ливси ранит его на 1 в ответ.



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!

4

Билли Боне
Пират

Если в раунде участвует Джон Сильвер, то Билли Боне ранит его на 1.

3

Капитан Смоллетт
Джентльмен

Если не получает сокровищ, то богатейший игрок обязан сбросить 1 карту сокровища.

2

Чёрный Пёс
Пират

Если не получает сокровищ, то украсть сокровище с номиналом 2 у Джентльмена.

1

Джим Хокинс
Джентльмен

Не получает ран от Джона Сильвера.

8

Джон Сильвер
Пират

7

Сквайр Тредони
Джентльмен

6

Слепой Пью
Пират

Если не получает сокровищ, заставить Пса или Бонса сбросить 1 карту сокровища.

5

Доктор Ливси
Джентльмен

Если Доктора Ливси ранит пират, то Ливси ранит его на 1 в ответ.

