

СЛОНЫ ПИРАТЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Флориан Сирьекс и Бенуа Тюрпен
Камилла Шосси

Вы смелые пираты! И сегодня вы попытаетесь украсть сокровища грозного капитана Жирафа, да так, чтобы опередить своих товарищей. Будьте осторожны: если капитан вас поймает, вас ждёт опасная прогулка над морем по доске!

За каждое сокровище, которое вам удастся унести, вашим противникам придётся положить на свои доски по тяжелому ящику, который может опрокинуть их в воду. Упавший в воду выбывает из гонки за сокровищами!



Состав игры

49 карт сокровищ

По 7 карт каждого типа: монета, рубин, компас, подзорная труба, крюк, сабля, карта сокровищ



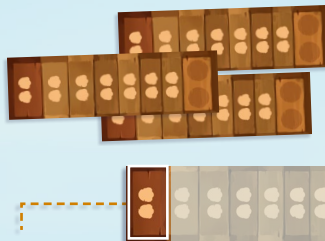
Планшет пристани



4 фигурки слонов-пиратов



4 магнитных доски



Место для
фигурки слона

Коробка игры с магнитной палубой пиратского корабля



60 фишек ящиков

Место для
фишек ящиков





Цель игры

Открывайте карты сокровищ, чтобы заставить соперников класть ящики на свои доски. Это приблизит их к падению в воду. Но остерегайтесь повторяющихся карт, ведь открыв одинаковые карты, вы сами сделаете шаг по доске, которая может опрокинуться.

Для победы откройте 6 не повторяющихся карт сокровищ за один ход или останьтесь последним пиратом, не упавшим в воду.



Подготовка к игре

- 1 Положите коробку с пиратским кораблём в центр стола, перевернув её стороной с палубой вверх.
- 2 Установите 4 магнитные доски на палубе в предусмотренных местах.
- 3 Каждый игрок выбирает своего слона-пирата и ставит его на тёмно-коричневую ячейку с изображением следов.
- 4 Положите планшет пристани перед пиратским кораблём.
- 5 Перемешайте карты сокровищ и положите стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом пристани.
- 6 Сложите фишки ящиков рядом с кораблём так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 7 Выберите первого активного игрока. Им может стать игрок, который первым придумает себе пиратское имя. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

Вы готовы начать охоту за сокровищами!

Ход игры

Активный игрок открывает первую карту из стопки и кладёт её на крайнюю левую доступную ячейку на планшете пристани. Далее он может выбрать одно из двух действий.

А Остановиться и завершить свой ход.

В этом случае все остальные игроки должны положить на край своей доски столько фишек, сколько указано над последней открытой картой на планшете пристани. Если при размещении ящиков доска противника опрокидывается и слон падает в воду, игрок выбывает из дальнейшей гонки за сокровищами.



Б Открыть ещё одну карту.

В этом случае игрок кладёт новую карту в следующую доступную ячейку слева. Если открытые карты не повторяются, игрок снова выбирает остановиться **А** или открыть ещё карту **Б**.



Если игрок открывает такую же карту сокровищ, что и одна из лежащих на пристани, он терпит неудачу – его поймал сам капитан Жираф. Ход игрока сразу же заканчивается, и он должен продвинуть своего слона по доске на один шаг вперёд. Если его доска опрокидывается и слон падает в воду, игрок выбывает из дальнейшей гонки за сокровищами.



Конец хода

В конце своего хода игрок сбрасывает все открытые им в этом ходу карты в стопку сброса рядом с планшетом пристани (лицевой стороной вверх). Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если в стопке закончились карты сокровищ, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку сокровищ.





Конец игры

Игра заканчивается в двух случаях.

1

Если игрок в свой ход смог открыть 6 не повторяющихся карт. Он становится победителем – он смог унести все сокровища капитана Жирафа!

или

2

Все участвующие в игре слоны кроме одного оказались в воде. Игрок, чей слон не упал за борт, побеждает – капитан Жираф его не поймал!



Быстрый вариант игры

Вы можете сыграть быструю партию. В этом варианте игра закончится, как только в воду упадёт первый пират. Он проигрывает, а все игроки, оставшиеся на досках, побеждают! Они могут помочь своему промокшему другу взобраться обратно на корабль и сразу начать новое соревнование!

Авторы: Флориан Сирьекс и Бенуа Тюрпен
Иллюстратор: Камилла Шосси

Флориан и Бенуа посвящают эту игру своим детям:
Орель, Гаранс, Робину и Манон.



THE
**FLYING
GAMES**

