

СОКРОВИЩА ОСТРОВА СКОРПИОНОВ

Древний рыцарский Орден Скорпионов владел несметными сокровищами. Они спрятаны на острове, заброшенном в море, и охраняет их последний рыцарь Ордена. Вы хотите добыть заветный сундук? Тогда вам предстоит полный опасностей путь. Но приключения ждут вас не только в море, но и на суше.

И если в вашем экипаже не окажется умелых помощников и необходимого снаряжения, вряд ли вам удастся даже ступить на остров. А уж добраться до сокровищ и подавно! Проявите смелость, смекалку и упорство – и сокровища Острова Скорпионов ваши!

ПРОСТОЙ ВАРИАНТ: «ДОЙТИ ДО КЛАДА»

Цель игры – первым добраться до сокровищ в центре ОСТРОВА СКОРПИОНОВ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

СТАРТ (один из четырех угловых портов) и очередность ходов для каждого игрока определяются жребием. Игроки устанавливают свои фишки каждый на свой ПОРТ.

ПРИМЕЧАНИЕ. При наличии дополнительных фишек в игре может принять участие неограниченное число игроков.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход фишка игрока перемещается по открытому морю (по вертикали или горизонтали) на количество клеток, соответствующее выпавшим на кубике очкам, пока не доберется до ОСТРОВА СКОРПИОНОВ.

ВНИМАНИЕ! Клетки, в которых имеются суша, надводная часть айсбергов или дым от пиратских сражений, являются несудоходными.

ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ

Если очередным ходом фишка игрока оказалась на соседней от фишки соперника (или на той же) клетке, игрок может начать сражение. Игроки по очереди бросают кубик. Побеждает в сражении тот игрок, у которого количество очков на кубике оказалось большим, чем у соперника. Фишка побежденного игрока возвращается в свой ПОРТ.

ВЫСАДКА НА ОСТРОВ

Если в конце очередного хода фишка игрока остановилась на береговой клетке, в которой есть часть ОСТРОВА СКОРПИОНОВ, игрок перемещает ее на ближайший игровой кружок *внешнего кольцевого уровня* острова.

ПУТЬ К СОКРОВИЩАМ

Каждый следующий ход игрок перемещает фишку по внешнему кольцевому уровню на количество кружков, соответствующее выпавшим на кубике очкам, по красным изогнутым стрелкам. Если фишка в конце очередного хода встала на кружок, от которого прямая фиолетовая стрелка ведет к центру острова, игрок перемещает ее на следующий, более узкий кольцевой уровень, и так далее, пока не доберется до сокровищ.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только один из игроков первым доберется до сокровищ. Он и объявляется победителем.

СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ: «ВЕРНУТЬСЯ С СОКРОВИЩАМИ»

Цель игры – первым добраться до сокровищ и вернуться с ними домой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

Карточки вырезаются по пунктирным линиям.

Карточки «ФАНТЫ», «КОРАБЛЬ», «БРОНЯ», «МАТРОС», «ШТУРМАН», «ПОМОЩНИК» и «ЭКИПИРОВКА» раскладываются в стопки рядом с полем. Карточка «СОКРОВИЩА» выкладывается в центр ОСТРОВА СКОРПИОНОВ.

СТАРТ (один из четырех угловых портов) и очередность ходов для каждого игрока определяются жребием. Игроки устанавливают свои фишки каждый на свой ПОРТ.

Два игрока не могут стартовать с одного углового ПОРТА.

НАЧАЛО ИГРЫ

Чтобы отправиться в плавание к ОСТРОВУ СКОРПИОНОВ, игроки должны приобрести корабль. Для этого им необходимо накопить начальный капитал.

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ НАКОПЛЕНИЕ КАПИТАЛА

Для того чтобы накопить капитал, игроки каждый ход по очереди бросают кубик. Очки, выпавшие на кубике, означают соответствующую сумму приобретаемого капитала. «1» – 10 фантов; «2» – 20 фантов; «3» – 50 фантов; «4» – 100 фантов; «5» – 200 фантов; «6» – 400 фантов.

ПОКУПКА КОРАБЛЯ

В самом начале игры на продажу выставлены 8 кораблей (по 2 корабля 4-х типов): «БЫСТРЫЙ», «ЛЕГКИЙ», «СИЛЬНЫЙ», «МОЩНЫЙ».

Как только игроки накопили достаточное количество фантов, они могут купить один из них, взяв его карточку из стопки (фанты возвращаются в игру). После этого игроки могут:

- продолжить накопление начального капитала в своем порту (в этом случае игрок выкладывает карточку «КОРАБЛЬ» перед собой лицевой стороной вниз);
- отправиться в плавание (в этом случае игрок выкладывает карточку «КОРАБЛЬ» лицевой стороной вверх).

Если игрок, купив один корабль, во время дальнейшего накопления капитала решит купить другой корабль, он должен будет вернуть ранее купленный корабль в продажу. При этом игрок получит обратно уплаченные за него фанты, но за вычетом 10 % первоначальной стоимости корабля.

Игроки, корабли которых защищены броней, при покупке корабля берут из стопки необходимое количество карточек «БРОНЯ».

ХАРАКТЕРИСТИКА КОРАБЛЕЙ

На карточке каждого из четырех типов кораблей указаны его цена и 6 навигационных параметров.

Каждый из 6-ти параметров имеет на карточке свое обозначение:



– вооружение (см. «Правила сражений»);



– броня (см. «Правила сражений»);



– маневренность (см. «Правила сражений»);



– скорость (см. «Ход игры»);



– осадка (см. «Опасности на море», пункт «Айсберг»);



– масса (см. «Опасности на море», пункт «Прибрежные течения»).

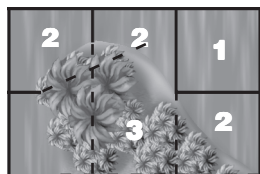
ДРУГИЕ ПРИОБРЕТЕНИЯ НА МАТЕРИКЕ

Помимо корабля, игрок может приобрести на материке:

- «АНТИРАДАР» (1 шт.) – поможет преодолеть линию береговой охраны;
- «ПРОТИВОЯДИЕ» (21 шт.) – спасет от укуса скорпиона;
- «МЕЧ» (1 шт.) – пригодится в сражении с рыцарем-хранителем.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход фишка игрока перемещается по судоходным клеткам. Судоходными клетками являются открытые водные и смешанные клетки. Смешанные клетки – это клетки островов и айсбергов, в которых одновременно присутствуют и суша (лед), и вода. Фишка перемещается (по вертикали или горизонтали) на количество клеток, соответствующее СКОРОСТИ ХОДА. Скорость хода складывается из очков, выпавших на кубике, и скорости корабля (плюс или минус). Начать движение из своего ПОРТА игроки могут только тогда, когда скорость хода составит 3 очка или больше.



1 – открытая водная клетка; 2 – смешанная клетка; 3 – сухопутная клетка.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если игрок не может переместить фишку ни в одном из четырех направлений на количество клеток, соответствующее скорости хода, он пропускает ход.

ПОСЕЩЕНИЕ ПОРТОВЫХ И ПРОСТЫХ ОСТРОВОВ

На ПОРТОВЫХ и ПРОСТЫХ островах игрок может приобрести необходимую экипировку и членов экипажа.

Для того чтобы причалить к портовым или простым островам, фишке игрока достаточно в конце очередного хода встать на любую смешанную клетку острова. Этим же ходом игрок совершает все необходимые покупки и следующим ходом продолжает плавание.

ПРИОБРЕТЕНИЯ НА ПОРТОВЫХ ОСТРОВАХ

На ПОРТОВЫХ островах (на них есть здание БАНКА) игрок может:

- приобрести необходимых членов экипажа – МАТРОСОВ, ШТУРМАНОВ – которые облегчат морской путь к ОСТРОВУ СКОРПИОНОВ. В этом случае игрок совершает покупки в течение этого же хода, не переворачивая карточку «КОРАБЛЬ», и следующим ходом продолжает плавание;

- продолжить накопление капитала. В этом случае он должен будет перевернуть карточку «КОРАБЛЬ» лицевой стороной вниз и каждый ход бросать кубик, чтобы определить сумму капитала. Все это время фишка игрока находится на той же клетке, к которой она «причалила». Когда игрок накопит достаточный капитал, он очередным ходом переворачивает карточку «КОРАБЛЬ» лицевой стороной вверх и «отчаливает» от берега.

ПРИОБРЕТЕНИЯ НА ПРОСТЫХ ОСТРОВАХ

На простых островах игрок может приобрести необходимую экипировку и членов экипажа, которые облегчат высадку на ОСТРОВ СКОРПИОНОВ и сухопутный путь к сокровищам.

На карточках «ПОМОЩНИК» и «ЭКИПИРОВКА» указана их цена и номер опасности, от которой они могут спасти:

ЗАКЛИНАТЕЛЬ или ДУДОЧКА (1) – защитят от ядовитых змей;

АЛЬПИНИСТ или АЛЬПИНИСТСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (2) – помогут при восхождении на горы;

ПРОВОДНИК или ТОПОР (3) – проложат дорогу в джунглях;

ПОЛЯРНИК или ЛЕДОРУБ (4) – помогут преодолеть льды;

ОХОТНИК или РУЖЬЕ (5) – расправятся с дикими животными;

ВУЛКАНОЛОГ или ВУЛКАНОГРАФ (6) – уберегут от извержения вулкана;

СПАСАТЕЛЬ или ЛОПАТА (7) – помогут спастись от каменных и снежных лавин;

ВРАЧ или АПТЕЧКА (8) – помогут при укусах малярийных комаров в болотах;

СЕЙСМОГРАФ или СЕЙСМОЛОГ (9) – помогут уцелеть при землетрясении;

ЛОЦМАН или ЛОТ (10) – помогут пройти рифы;

ВОДОЛАЗ или АКВАЛАНГ (11) – помогут преодолеть водные преграды;

СПЕЛЕОЛОГ или ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ (12) – найдут дорогу в пещерах.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игроки могут приобрести только по одной карточке «ПОМОЩНИК» и каждого предмета «ЭКИПИРОВКА» при условии, что их до этого не купили другие игроки.

ОПАСНОСТИ НА МОРЕ

1. БЕРЕГОВАЯ ОХРАНА

Если фишка игрока в конце очередного хода встала на красную клетку зоны действия береговой охраны и у игрока нет АНТИРАДАРА, игрок заплатит штраф в 1 000 фантов, а в случае неуплаты штрафа корабль вернется в свой ПОРТ. При этом, если корабль вез сокровища, они будут изъяты и возвращены на ОСТРОВ СКОРПИОНОВ.

ПРИМЕЧАНИЕ. Большие клетки самого радара береговой охраны являются несудоходными.

2. МИНЫ

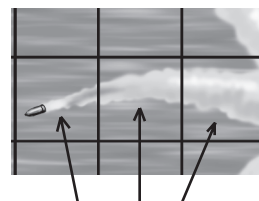
Около островов в море установлены МИНЫ. Клетка с изображением мины считается несудоходной. Если корабль в результате очередного хода попал на клетку с изображением мины, корабль считается потопленным, игрок теряет все карточки, возвращает фишку в свой ПОРТ и начинает игру сначала.

3. ПИРАТЫ

Если фишка игрока в конце очередного хода встала на одну из клеток в зоне действия ПИРАТОВ, игрок может:

- вступить в сражение (см. «Правила сражений»);
- откупиться.

Клетки
зоны действия
пиратов.

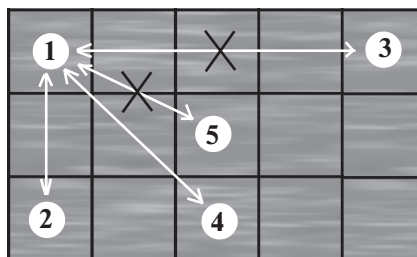


Если игрок решит откупиться, он бросает кубик, чтобы узнать, какую сумму требуют пираты. Сумма определяется так же, как в начале игры (см. «Первоначальное накопление капитала»), но пираты требуют ее в десятикратном размере. Если у игрока есть необходимое количество фантов, он отдает их пиратам (возвращает в стопку). Если фантов меньше, чем требуется, игрок отдает все имеющиеся у него фанты и одного из членов экипажа – по своему выбору.

4. КОРАБЛИ СОПЕРНИКОВ

1-2, 1-4 –
сражение возможно.

1-3, 1-5 –
сражение невозможно.



Если в конце очередного хода фишка игрока оказалась на расстоянии выстрела, то есть 2-х или менее клеток по вертикали, горизонтали или диагонали от фишки другого игрока, корабли могут вступить в сражение (см. «Правила сражений»).

5. ПРОЛИВЫ МЕЖДУ ОСТРОВАМИ

Шириной пролива является расстояние между двумя ближайшими смешанными клетками двух островов по горизонтали или вертикали, но не по диагонали.

Ширина проливов составляет от 1-й до 3-х клеток. Если между островами более 3-х клеток, игрок перемещает фишку по этим клеткам, как при движении по открытому морю.



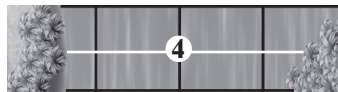
Ширина пролива –
1 клетка.



Ширина пролива –
3 клетки.

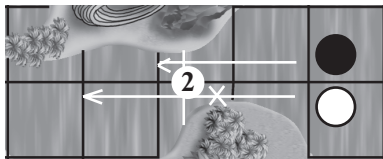


Ширина пролива –
2 клетки.



Движение как
по открытому морю.

Если во время очередного хода кораблю предстоит пройти по клеткам пролива, корабль может сделать это только в том случае, если скорость хода во время прохождения той или иной клетки пролива не превышает ширины пролива в этом месте.



Ширина пролива – 2 клетки.

● Скорость хода 2 – корабль пройти может.

○ Скорость хода 3 – корабль пройти не может.

Каждый штурман на борту при прохождении пролива позволяет игроку, по своему желанию, отнимать от скорости хода 1 очко.

6. АЙСБЕРГ

Каждый АЙСБЕРГ состоит из 6-ти зон: одной надводной и 5-ти подводных.

Если на пути очередного возможного хода игрока находится айсберг, перед началом хода он должен бросить кубик, чтобы определить, до какой включительно подводной зоны – от центра к краям – айсберг является несудоходным.

Количество очков, выпавших на кубике, означает количество несудоходных зон:

1 очко – несудоходна только надводная зона; 2 очка – несудоходны две зоны и т. д.

Пример.

На кубике вытало 3 очка:
1, 2, 3 – несудоходные зоны;
4, 5, 6 – судоходные зоны.

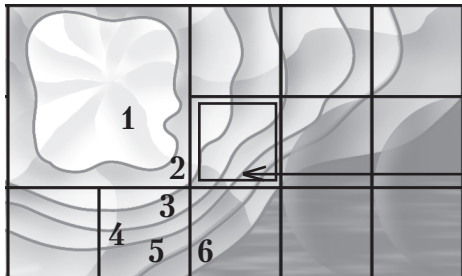


○ Скорость хода 3 – корабль пройти может.

● Скорость хода 4 – корабль пройти не может.

Второй раз игрок бросает кубик, чтобы узнать длину хода. Если длина хода больше, чем свободный путь, игрок перемещает фишку в другом направлении. Если длина хода позволяет, игрок перемещает фишку в выбранном направлении.

Если в конце хода фишка игрока осталась в зоне айсберга, в свой очередной ход игрок снова должен бросить кубик, чтобы определить, какие зоны айсберга несудоходны в этот раз. Если та зона, в которой находится фишка игрока, окажется несудоходной, игрок будет вынужден пропустить столько ходов, сколько ходов зона будет оставаться несудоходной.



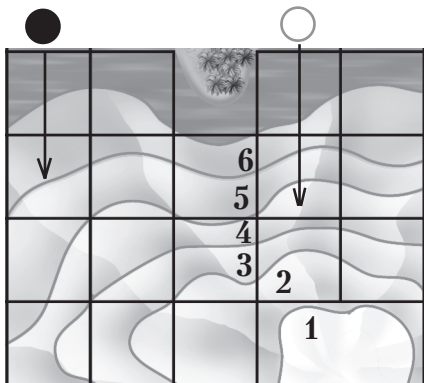
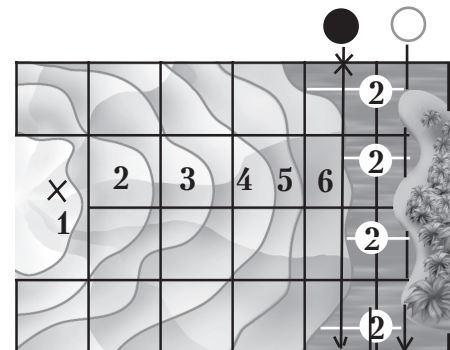
Если фишка оказалась на клетке айсберга, принадлежащей одновременно 2-м или более подводным зонам, и при выбрасывании кубика хотя бы одна из этих зон оказалась несудоходной, несудоходной является вся клетка.

Несудоходна вся клетка.

Пример. На кубике «за айсберг» вытало 2 очка – несудоходны зоны 1 и 2.

Если айсберг находится недалеко от острова, корабли игроков могут пройти через клетки образовавшегося пролива между несудоходной зоной айсберга и островом на тех же условиях, что и по проливам между островами, с тем отличием, что при этом смешанная клетка в зоне айсберга является несудоходной.

Пример. Все 6 зон айсберга несудоходны, ширина пролива – 2 клетки.



При прохождении зоны айсберга «осадка» корабля уменьшает или увеличивает количество несудоходных зон. При определении несудоходных зон айсберга игрок суммирует количество очков на кубике и параметр «осадка» на карточке «КОРАБЛЬ».

Пример. На кубике вытало 4 очка. Несудоходны 1-4 зоны айсберга, 5, 6 – судоходны.

● – «Сильный», «осадка» (+1), (4+1) – для него несудоходны 1-5 зоны, судоходна только 6-я зона айсберга.

○ – «Легкий», «осадка» (-2), (4-2), несудоходны 1-2 зоны, 3-6 зоны айсберга судоходны.

Каждый штурман позволяет игроку сделать одну крайнюю несудоходную зону судоходной.

7. ПРИБРЕЖНЫЕ ТЕЧЕНИЯ

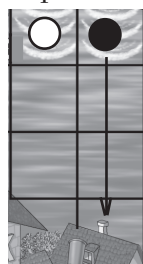
Если фишка игрока в конце очередного хода попала на клетку, где действует ПРИБРЕЖНОЕ ТЕЧЕНИЕ, следующим ходом игрок должен бросить кубик, чтобы определить силу течения.

1-2 очка – корабль сносит по направлению течения на 1 клетку;

3-4 очка – на 2 клетки;

5-6 очков – на 3 клетки.

Параметр «масса» корабля увеличивает силу течения, определяемую очками кубика, или уменьшает ее, но только до «0». При определении силы течения игрок суммирует «массу» корабля и число клеток, на которое сносит корабль



● – «Быстрый», масса «0», корабль сносит на 3 клетки ($3+0=3$) – он выбывает из игры.

○ – «Мощный», масса «-3», корабль не сносит ($3-3=0$) – он остается на месте.

Пример. На кубике у обоих игроков вытало 6 очков – течение должно снести корабли на 3 клетки.

← Смешанная клетка.

Если течение не снесло корабль – игрок еще раз бросает кубик и делает очередной ход.

Если течение снесло корабль – это перемещение фишки засчитывается как ход.

Если в результате сноса по течению корабль все равно остался в зоне действия течения, следующим ходом игрок снова будет бросать кубик, чтобы определить силу течения.

Если в результате действия течения корабль «выбросило» на смешанную или сухопутную клетку острова или на пути сноса оказалась мина, считается, что корабль разбился, игрок отдает все карточки, возвращает фишку в свой ПОРТ и начинает игру сначала.

ПОСЕЩЕНИЕ ОСТРОВА СКОРПИОНОВ

Как только фишка игрока в конце хода оказалась на смешанной клетке ОСТРОВА СКОРПИОНОВ, со следующего хода она начинает двигаться по правилам следующего пункта. При этом игрок решает, в какую сторону вдоль острова ему направиться следующим ходом – по часовой стрелке или против.

ВДОЛЬ ОСТРОВА СКОРПИОНОВ ПО МОРЮ фишка игрока может перемещаться только по смешанным клеткам (по горизонтали, по вертикали и по диагонали). Фишка игрока не может изменить изначально выбранного направления движения вдоль острова до тех пор, пока на кубике не выпадет 1 очко. Если на кубике выпало 1 очко, фишка игрока может либо изменить направление движения вдоль острова на противоположное, либо «отчалить» от берега.

ПРИМЕЧАНИЕ. При движении фишки по смешанным клеткам вдоль ОСТРОВА СКОРПИОНОВ по морю временные и постоянные опасности на фишку не действуют – только прибрежное течение!

ВЫСАДКА НА ОСТРОВ СКОРПИОНОВ. «Высадиться» на остров можно на любой смешанной клетке, но только в том случае, если у игрока имеются необходимые для высадки на этот участок острова карточки «ПОМОЩНИК» или «ЭКИПИРОВКА». Если высадка возможна, игрок заявляет, что он высаживается на берег, и переворачивает карточку «КОРАБЛЬ» тыльной стороной вверх. При этом фишка игрока остается на той же клетке, но с очередного хода она начинает передвигаться по правилам следующего пункта.

ВДОЛЬ ОСТРОВА СКОРПИОНОВ ПО СУШЕ фишка игрока может перемещаться по сухопутным и смешанным клеткам (по горизонтали, по вертикали и по диагонали) до тех пор, пока она в конце очередного хода не попадет на сухопутную клетку с кружком. В отличие от движения вдоль острова по морю, двигаясь вдоль острова по суше, игрок от хода к ходу может менять направление движения. После попадания на клетку с кружком фишка начинает двигаться по правилам следующего пункта.

ПРИМЕЧАНИЕ. При движении фишки по смешанным клеткам вдоль ОСТРОВА СКОРПИОНОВ по суше временные и постоянные опасности на нее не действуют.

ВГЛУБЬ ОСТРОВА СКОРПИОНОВ ПО СУШЕ игрок перемещает фишку по кольцевым уровням (внешнему, среднему и внутреннему) от кружка к кружку по красным пунктирным стрелкам. Если фишка в конце очередного хода попала на кружок, от которого прямая фиоле-

товая стрелка ведет вглубь острова, игрок перемещает ее на следующий, более узкий кольцевой уровень, и так далее, пока не доберется до сокровищ.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если фишка остановилась на кружке, где существует одна из временных или постоянных опасностей, игрок действует по правилам (см. «Опасности на кольцевых уровнях»).

ОПАСНОСТИ НА КОЛЬЦЕВЫХ УРОВНЯХ

Опасности существуют постоянные и временные.

Постоянные опасности – *болото, змеи, горы, водопад, дикие животные, пещеры, рифы, лед, джунгли* – обозначены на карте и в карточках цифрами в белых кружках. Если фишка игрока в конце очередного хода остановилась на одном из этих кружков, при отсутствии необходимых карточек игрок пропускает ход.

Временные опасности – *вулкан, лавина, землетрясение* – обозначены на карте и в карточках цифрами в желтых кружках. Если фишка игрока в конце очередного хода остановилась на одном из этих кружков, он бросает кубик. Если на кубике выпал «нечет» – опасность существует, и игрок пропускает ход, «чет» – опасность отсутствует, и в свой очередной ход игрок продолжает движение.

СКОРПИОН. Если фишка игрока в конце очередного хода встала на этот кружок, игрок возвращает в стопку карточку «ПРОТИВОЯДИЕ» или карточку одного из членов экипажа. В противном случае игрок выбывает из игры без права начать игру сначала.

РЫЦАРЬ-ХРАНИТЕЛЬ. Если фишка игрока в конце очередного хода встала на кружок с рыцарем-хранителем, игрок вступает с ним в сражение («Правила сражений» см. ниже).

ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ

КОРАБЛИ СОПЕРНИКОВ

Если в конце очередного хода корабль игрока оказался на *расстоянии выстрела* (см. «Опасности на море») от корабля соперника, игрок может начать сражение.

Соперники по очереди бросают кубик, чтобы определить право на первый выстрел.

ПЕРВЫЙ ВЫСТРЕЛ

Получивший это право дважды бросает кубик.

1. Первый раз, чтобы определить, попала его торпеда в цель или не попала.

Попадание в «БЫСТРЫЙ» засчитывается, если игрок выбросит на кубике 5-6 очков.

Попадание в «ЛЕГКИЙ» засчитывается, если игрок выбросит на кубике 3-6 очков.

Попадание в «СИЛЬНЫЙ» засчитывается, если игрок выбросит на кубике 2-6 очков.

Попадание в «МОЩНЫЙ» засчитывается в любом случае.

2. Второй раз игрок бросает кубик, чтобы определить силу выстрела. Для этого к очкам, выпавшим на кубике, добавляется количество пушек на корабле и количество матросов.

ПРИМЕЧАНИЕ. Другие члены экипажа очков не приносят.

ОТВЕТНЫЙ ВЫСТРЕЛ

I. Если торпеда первого игрока **ПОПАЛА** в корабль второго игрока, второй игрок должен нанести ответный удар, чтобы определить, попала его торпеда в цель или нет:

– если торпеда второго игрока *не попала* в цель, он отдает карточку «БРОНЯ» (возвращает ее в стопку);

– если торпеда второго игрока *попала* в цель, игрок второй раз бросает кубик, чтобы узнать силу выстрела. Оба игрока сравнивают силы своих выстрелов, и игрок, набравший меньшее количество очков, лишается карточки «БРОНЯ».

II. Если торпеда первого игрока **НЕ ПОПАЛА** в корабль второго игрока, второй игрок может:

– нанести ответный удар;

– увести свой корабль от нападающего корабля.

Пока у каждого из сражающихся осталась броня, в очередной ход сражение может быть продолжено.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Как только в общей очередности право хода получает один из участников сражения, он автоматически включает в игру своего противника (см. «Первый выстрел»).

ПИРАТЫ

Если фишка игрока в конце очередного хода встала на одну из *пиратских* клеток, игрок вступает в сражение с ПИРАТАМИ.

Сперва игрок трижды бросает кубик за пиратов, суммирует очки и определяет силу пиратов.

После этого игрок один раз бросает кубик за себя и прибавляет к выпавшим на кубике очкам количество матросов и количество пушек. В сражении побеждает тот, кто набрал больше очков.

Если победил владелец корабля, следующим ходом игрок ходит как обычно.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если у проигравшего кончились карточки «БРОНЯ», корабль считается потопленным, а его владелец теряет все свои карточки, возвращает фишку в свой ПОРТ и начинает игру сначала.

РЫЦАРЬ-ХРАНИТЕЛЬ

Если фишка игрока в конце очередного хода встала на кружок с РЫЦАРЕМ-ХРАНИТЕЛЕМ, игрок вступает с ним в сражение.

Сперва игрок трижды бросает кубик за рыцаря-хранителя.

После этого игрок один раз бросает кубик за себя и прибавляет к выпавшим на кубике очкам количество матросов и 5 очков за меч, если он есть.

Если игрок набрал очков меньше, чем рыцарь-хранитель, он отдает ему одного члена экипажа и очередным ходом продолжает перемещать фишку по кружкам узкого кольцевого уровня.

Если игрок набрал очков больше, он перемещает фишку на кружок с сокровищами и получает карточку «СОКРОВИЩА».

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА МАТЕРИК

Как только один из игроков доберется до сокровищ и возьмет себе карточку «СОКРОВИЩА», он этим же ходом переносит свою фишку на любую *смешанную* клетку острова, переворачивает карточку корабля *лицевой стороной вверх* и, бросая кубик, делает три хода.

Остальные игроки, чьи фишки находятся:

– *на острове*, перемещают их на любую смешанную клетку и, пропустив каждый по 3 хода, начинают погоню за кораблем, увозящим сокровища;

– *в море*, ходов не пропускают.

В случае, если одному или нескольким кораблям удастся приблизиться к кораблю с сокровищами на расстояние выстрела, игроки могут начать сражение. Если в результате сражения корабль с сокровищами будет потоплен, карточка сокровища переходит к победителю.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только один из игроков первым доставит сокровища в свой ПОРТ. Он и объявляется победителем.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Игровое поле	1 шт.	«Штурман»	4 шт.
2. Кубик	1 шт.	«Матрос»	16 шт.
3. Фишки игроков	4 шт.	«Помощник»	24 шт.
4. Правила игры	1 шт.	«Экипировка»	24 шт.
5. Карточки:		6. Банкноты стоимостью:	
«Корабль»	8 шт.	10 фантов	48 шт.
«Противоядие»	21 шт.	20 фантов	48 шт.
«Меч»	4 шт.	50 фантов	48 шт.
«Броня»	12 шт.	100 фантов	48 шт.
«Антирадар»	4 шт.	200 фантов	48 шт.
«Сокровища»	1 шт.	7. Коробка	1 шт.

Внимание! Для детей старше 6-ти лет!
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»
Производитель ООО «Издательство АСТ»