



ПИРАТСКИЕ КОРАБЛИ

RUS

Получи удовольствие от пиратского сражения!

Для 2-х игроков с 5 лет

Ветер дует в паруса, скрипит мачта, кричат чайки... Свистать всех наверх! Издалека приближается корабль противника! Вооружитесь пушечными ядрами и приготовьтесь к бою! Сконцентрируйтесь и постепенно выбивайте вашего противника прицельной стрельбой. Чтобы восстановить свой корабль, используйте трофеи. Поддержите обоих пиратских Капитанов – **Красного Роберта** и **Сиднея Де Сото**! Такого грандиозного сражения в открытом море еще не бывало! Кто же из них войдет в историю в качестве победителя?!

Содержимое

- 12 отсеков корпуса (2 из них с капитаном, 2 с сундуком с сокровищами)
- 2 носовые части
- 2 кормовые части
- 6 карточек с пушечными ядрами



Цель игры

Необходимо попасть в отсеки корпусов корабля противника с помощью прицельной стрельбы карточками – пушечными ядрами. Игрок будет признан победителем, когда у противника останется лишь одно маленькое судно, составленное из носовой и кормовой частей.

Подготовка к игре:

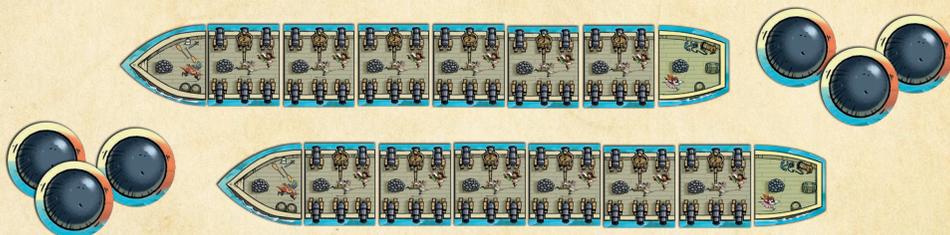
- Каждый игрок получает по 1 носовой и кормовой части корабля, по 1 отсеку с капитаном и с сундуком с сокровищами, а также по 4 обычных отсека корпуса. Из этих частей строится целый пиратский корабль с носовой и кормовой частями по краям. Отсеки корпуса в центре корабля кладутся красной стороной вниз (красная сторона – показатель поврежденности корабля). Отсеки с капитаном и с сундуком с сокровищами могут находиться в любом месте корабля. Главное, чтобы противник не знал, где они.



Подсказка: оба корабля устанавливаются друг напротив друга на согласованном расстоянии:

чем больше расстояние между кораблями, тем сложнее будет прицелься, и наоборот. Минимальное расстояние – полметра.

- Каждому игроку выдаётся также по 3 карточки с пушечными ядрами, для того чтобы их не нужно было собирать после каждого хода.



Расстановка перед стартом

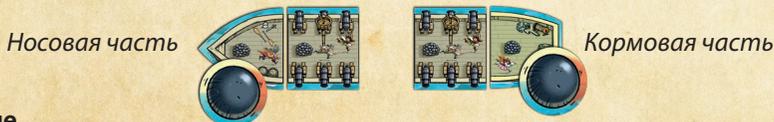
Ход игры:

Первый ход разрешается сделать самому младшему из игроков, а затем игроки ходят по очереди.

Игрок, для которого наступает очередь хода, берёт карточку с пушечным ядром и бросает её, как летающую тарелку, в направлении корабля противника с целью попасть в него.

Промех при метании ядер

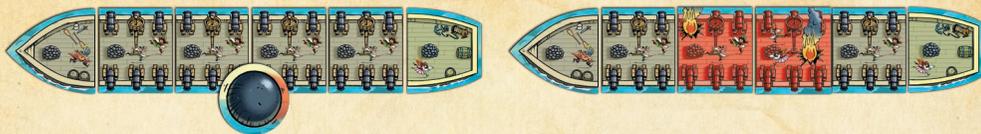
- Если цель не была поражена, то очередь хода переходит к противнику.
- Если попадание произошло в носовую или кормовую часть и при этом не задел никакой другой отсек корабля, то очередь хода также переходит к противнику. Носовая или кормовая часть корабля не разрушаются, т. к. они нужны до конца игры.



Попадание

Если броском задел отсек корпуса корабля, значит, ядро в него попало. В каждый отсек необходимо попасть дважды, прежде чем он будет «выбит» из игры. При этом нужно учесть следующее:

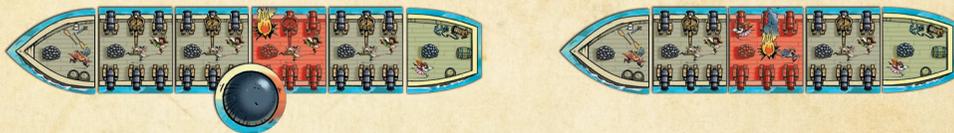
- Если попадание в отсек корпуса произошло в первый раз, то он переворачивается повреждённой (красной) стороной вверх. Если карточка с пушечным ядром попадает сразу в два отсека корпуса, тогда оба отсека переворачиваются повреждённой стороной вверх.



- Если попадание происходит в уже повреждённый отсек корпуса, то его убирают из игры, а оставшиеся части корабля сдвигают вместе; таким образом, корабль становится короче.



- Если одним броском задевается сразу повреждённый и неповреждённый отсеки корпуса, то неповреждённый отсек корабля переворачивается на повреждённую сторону, а повреждённый отсек изымается из игры.



Капитаны

Если после попадания противник переворачивает отсек корпуса и на нём изображён капитан, то игрок может ещё раз бросить карточку с пушечным ядром. Если попадание в отсек корпуса с капитаном произойдет и во второй раз, то этот отсек выходит из игры.



Сундук с сокровищами

Если после попадания противник переворачивает отсек корпуса и на нём изображён сундук с сокровищами, то нападающему можно сразу же отремонтировать повреждённый отсек корпуса своего корабля. Для этого он просто переворачивает повреждённую (красную) деталь неповреждённой стороной вверх. Если попадание в отсек корпуса с сундуком с сокровищами происходит во второй раз, то этот отсек изымается из игры.



Конец игры:

Игра заканчивается, когда один из игроков нанёс удары по всем отсекам корабля противника. Этот игрок становится победителем, т. к. противник остался одной лишь крошечной лодкой.



Для облегчения мы воздерживаемся от одновременного использования мужского и женского рода в тексте. Все используемые формы рода в равной степени действуют для обоих полов.

Если у вас есть вопросы и предложения к игре **Пиратские корабли**, то, пожалуйста, пишите: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Вена или info@piatnik.com

PIRATE SHIPS™ (Пиратские корабли) является зарегистрированной торговой маркой корпорации UNIVERSITY GAMES CORPORATION (Юниверсити Геймс Корпорейшн).

PIRATE SHIPS™ производятся и распространяются по лицензии.

Все права защищены.

© 2018 University Games Corporation. Все художественные, дизайнерские и графические авторские права принадлежат оригинальным создателям по лицензии Piatnik.



Вы можете поставить нам "лайк" на сайте



facebook.com/PiatnikSpiele

