

В этом случае Вы не тратите ресурсов для найма, но несете потери (согласно правилам описанным выше). В случае победы Вы получаете не только трофеи, но и оплату от заказчиков. После выполнения пиратский контракт аннулируется. У одного игрока может быть не более двух пиратских контрактов на одного и того же персонажа, их эффект суммируется.

Пример: у английского пирата был контракт от китайских разбойников на русского ушкуйника, потом он получил такой же контракт от шведских арматоров. Встретив русских, вместо найма англичанин вступил в бой и победил. Вместе с трофеями он получает 15 монет от китайцев и 15 монет от шведов.

8. Кооперация в игре

В случае если Ваших сил не хватает для абордажа или сражения Вы можете вступить в сговор с другими пиратами. Добыча делится на договорных условиях. Но помните, что на переговоры у Вас есть всего пять минут!

9. Обязательные действия

Все события в центре карточки, где Вам не предлагают за что-то заплатить или сделать выбор, — являются ОБЯЗАТЕЛЬНЫМИ к выполнению. Если игрок не подчиняется правилам игры он из нее выбывает. В конце концов, Пиратский Кодекс священен! Также обязательным является сражение с непримиримыми врагами.

10. Легендарные Мистические Опасности

За сотни лет плаваний моряки сложили немало легенд. В игре есть некоторые из них. Встречая их, игроки будут терпеть бедствия, если на помощь не придет Священник либо Шаман. Иначе спастись или откупиться от них невозможно.

11. Бонусы

Легендарные «Карта Флинта», «Компас Джека Воробья» и «Сундук Дэйви Джонса» позволяют игрокам плавать быстрее других и открывать каждый ход на одну карту больше. Если у одного игрока есть все три бонуса, то он будет открывать сразу четыре карты за ход.

12. Финальный подсчет

В конце игры все пиратские бонусы и каперские патенты можно продать на рынке Пиратской Республики по 5 монет.

Основано на реальных событиях и пиратских легендах.

Если Вы побеждены — НЕ РАССТРАИВАЙТЕСЬ! О Ваших подвигах еще долго будут вспоминать в трактирах и тавернах на всех островах Карибского Бассейна. А если выиграли — о Вас сложат легенды.

*С уважением, автор
Константин Владимиров-Журавский*

Рисунки: Сергей Каратаев, фреерик.

Историческая справка: Дмитрий Жук, Виктор Метцгер.

На сайте игры www.pirates.flixa.ru вы сможете найти подробную историческую справку о каждом из десяти пиратов, отзывы и видео об игре, а также прочитать «Словарик Пирата» и скачать бланки игрока.



Пираты и Флибустьеры • Пиратский кодекс

Свистать всех наверх! Теперь Вы — капитан пиратского судна. Под Вашим началом команда смелых морских разбойников, которых Вы поведете в бой в поисках несметных сокровищ и славы. Победит в сегодняшней игре тот, кто первым выполнит одно из двух условий:

- **Соберет команду из 50 пиратов** и станет грозой Карибского моря.
- **Соберет 50 сокровищ** и станет богаче европейских королей.

Быстрый старт

1. Возьмите по листу бумаги и ручку.
2. Нарисуйте табличку согласно п. 2 «Бланк игрока» на странице XX или раздайте играющим «Бланки игрока», если Вы их распечатали (найти их можно по адресу www.pirates.flixa.ru).
3. Выберите пирата, за которого Вы будете играть.
4. Внесите в «Бланки игроков» стартовые условия для каждого пирата согласно табличке в п. 1 на странице XX.
5. Выберите первого раздающего. Выберите количество карт для раздачи: по три, по четыре или по пять на каждого играющего. Чем больше карт, тем дольше будет Ваше плавание.
6. Тщательно перетасуйте колоду и разложите карточки по одной рубашками вверх в одну фигуру в центре стола так, чтобы они касались друг друга по длинной или короткой стороне. По диагонали раскладывать нельзя. (Как раскладывать подробно описано в пункте 3 Правил игры на странице X).
7. Игрок слева от раздающего делает первый ход, далее игроки ходят один за одним по часовой стрелке. В первый ход игрок переворачивает любую карточку в разложенной на столе фигуре и кладет ее на то же место, откуда взял. От того как он ее положит зависит дальнейшее направление игры в данной раздаче.
8. Ситуации на карточках зачитываются строго сверху вниз слева направо. (Как зачитывать карточки описано в пункте 4 Правил игры на странице X).
9. Если по верхней или нижней короткой грани карточки сошлось изображение корабля, значит в море Вам повстречался противник, которого можно взять на абордаж (Как брать на абордаж описано в пункте 5 на странице XX) или торговать (описано в пункте 6 на странице XX). Символы и цифры сверху карточки указывают какой тип ресурса и в каком количестве перевозит данный корабль.
10. Если по левой или правой длинной грани на них сходятся изображения персонажа — Вы встретили соответствующий тип пиратов. Вы можете нанять их или сразаться с ними (особенно, если это Ваши непримиримые враги). Как сражаться описано в пункте 7 на странице XX.
11. При встрече пиратов в плавании — игрок кидает два кубика, чтобы узнать сколько их. Кубики показывают количество встреченных пиратов, символ слева от персонажа — что из ресурсов нужно потратить на каждого из них, чтобы привлечь в свою команду (нанять). Справа указано сколько новых ресурсов игрок получит, если данные пираты присоединятся к его команде или сколько трофеев он получит в результате сражения.
12. Игрок сначала тратит ресурсы, потом бросает два кубика и узнает, приняли ли пираты предложение: необходимо выкинуть от 6 до 12. Если выпадет меньше шести — игрок теряет ресурсы и не получает новых пиратов в команду.
13. Непримиримых врагов присоединить НЕЛЬЗЯ! Они сразу бросаются в бой.



14. Ходивший игрок имеет право сделать указанное в середине карточки действие и выполнить условия ситуаций в течение пяти минут — рекомендуем ограничивать время на принятие решений. Игрок может не осуществлять никаких действий, кроме обязательных (например — сражения с непримиримыми врагами). Об обязательных действиях читайте в пункте 9 на странице XX.
15. Ситуации и возможности на карточке касаются только того игрока, который ходил. Если другие игроки хотят воспользоваться этими возможностями тоже, им придется как-то уговаривать ходившего игрока. Переговоры и торговля в этой игре поощряются.
16. Игрок имеет право запросить помощь другого игрока. Условия раздела добычи они обсуждают самостоятельно в рамках правил игры.
17. Игрок может осуществлять только действия, указанные на карточке, открытой в данный ход.
18. Если игрок осуществил действие, то в поля ресурсов в «Бланке игрока» он вносит соответствующие изменения (Как заполнять бланк описано в пункте 2 Правил игры на странице XX).
19. После осуществления всех действий на открытой карте или истечения пяти минут ход передается следующему игроку.
20. Второй и все последующие игроки могут переворачивать только те карточки, которые находятся рядом с уже открытой по длинной или короткой стороне. Открывать через одну или по диагонали — НЕЛЬЗЯ. (Как открывать карточки описано в пункте 4 на странице XX).
21. Карточки открываются в соответствии с заданным первым игроком направлением.
22. Когда все карточки на столе будут открыты заканчивается плавание и все пираты возвращаются в гавань Пиратской Республики, где запрещены все сражения. Все игроки могут торговать своими ресурсами из соотношения три к одному: по три единицы своего ресурса одного вида за один любой ресурс другого вида.
23. В конце плавания капитаны пиратских судов должны накормить и напоить свою команду. Каждый пират в ее составе должен получить по 1 еде и 1 воде, иначе они покинут Вашу команду!
24. В пиратской гавани можно нанимать новых пиратов. Они вступят в Вашу команду, если Вы отдадите им три сокровища или три рома за каждого.
25. Сыгравшие карточки откладываются в сторону в отбой.
26. Тот, кто ходил первым, будет следующим раздающим. Далее раздача также передается по часовой стрелке.
27. Играть установленное количество плаваний. Обычно это пять раз.
28. По окончании игры проведите подсчет количества сокровищ и количества пиратов в командах игроков.
29. ИГРАЙТЕ И ПОБЕЖДАЙТЕ!

Подробные правила игры

Игра «Пираты и Флибустьеры» переносит Вас в вымышленный исторический период, где в морях Карибского Бассейна сошлись 10 наиболее известных и успешных пиратов разных времен и наций. Задача игроков выступать в роли одного из них собрать наиболее многочисленную команду пиратов и скопить больше всех сокровищ. В ходе игры Вам предстоит брать на абордаж торговые и военные суда, торговаться за долю добычи, нанимать пиратов, уходить от легендарных мистических опасностей и выполнять пиратские контракты.

Каждый раз, выходя в море, Вы как капитан будете решать, как именно оснастить Ваш корабль и кого взять на борт. Прочитав правила пункт за пунктом Вы освоите их, а в конце найдете Словарик Пирата и исторические справки о каждом из 10 персонажей игры:

1. Английский пират **Сэр Фрэнсис Дрейк**
2. Берберский корсар **Хайреддин Барбаросса**
3. Французский флибустьер **Жан Лафит**

- 4. Африканский работорговец **Черный Цезарь**
- 5. Испанский капер **Амаро Парго**
- 6. Шведская артиллерия **Ингела Хаммар**
- 7. Ирландская приватирша **Грейс О'мэлли**
- 8. Американская бунтарка **Энн Бонни**
- 9. Китайская разбойница **Госпожа Чжэн**
- 10. Русский ушкуйник **Анфал Никитин**

1. Стартовые условия

У каждого из игроков есть стартовый корабль с определенным количеством ресурсов. Например, у линкоров больше запас стратегических ресурсов, необходимых для ведения боевых действий (порох), а у торговых судов (галеонов) больше сокровищ. Также у каждого капитана есть свой экипаж — команда корабля, которую в конце каждого плавания необходимо кормить и поить: тратить по 1 единице воды и еды, иначе они покинут Вас!

У каждого из игроков будут по два непримиримых первостепенных врага, союз с которыми невозможен. При встрече они сразу будут нападать и Вам придется обороняться. Например, у Берберского Пирата Хайреддина Барбароссы непримиримыми врагами были испанцы и французы с которыми он сражался на Средиземном море. С непримиримыми врагами у Вас никогда не получится торговать или брать их в команду. А с остальными Вы можете поступать как Вам заблагорассудится. Для начала игры выберите за кого Вы будете играть и внесите данные в бланк игрока.

Страна и тип деятельности	ИЗВЕСТЕН КАК (историческое имя)	НЕПРИМИРИМЫЕ ВРАГИ (союз невозможен)	КАПИТАНСКИЙ ФЛАГМАН	БАЗОВЫЕ РЕСУРСЫ					Пираты
				Вода	Ром	Сокровища	Еда	Порох	
1 АНГЛИЙСКИЙ ПИРАТ	Фрэнсис Дрейк	Ирландцы и Испанцы	Линкор	6	3	3	6	12	12
2 БЕРБЕРСКИЙ КОРСАР	Хайреддин Барбаросса	Испанцы и Французы	Линкор	6	0	6	6	12	9
3 ФРАНЦУЗСКИЙ ФЛИБУСТЬЕР	Жан Лафит	Берберы и Американцы	Бригантина	6	3	6	12	3	9
4 АФРИКАНСКИЙ РАБОТОТВОРЕЦ	Черный Цезарь	Американцы и Китайцы	Бригантина	6	6	3	12	3	12
5 ИСПАНСКИЙ КАПЕР	Амаро Парго	Англичане и Берберы	Галеон	3	6	9	6	6	6
6 ШВЕДСКАЯ АРМАТОРША	Ингела Хаммар	Ирландцы и Русские	Галеон	3	6	9	6	6	6
7 ИРЛАНДСКАЯ ПРИВАТИРША	Грейс О' Мэлли	Шведы и Англичане	Шхуна	6	12	3	6	3	12
8 АМЕРИКАНСКАЯ БУКАНИРША	Энн Бонни	Французы и Африканцы	Шхуна	6	12	6	3	3	9
9 КИТАЙСКАЯ РАЗБОЙНИЦА	Госпожа Чжэн	Русские и Африканцы	Шлюп	12	3	6	3	6	9
10 РУССКИЙ УШКУЙНИК	Анфал Никитин	Шведы и Китайцы	Шлюп	12	3	6	6	3	9

2. Бланк игрока

Стандартный бланк игрока включает в себя следующие графы:

- 1. «За кого играю?» — сюда вносится имя выбранного персонажа.
- 2. «Пиратская команда» — здесь подсчитывается количество человек в экипаже.
- 3. «Непримиримые враги» — в этой графе отмечается галочкой кто из встреченных пиратов не будет вести с Вами переговоры и сразу вступит в бой.
- 4. «Еда», «Вода», «Порох», «Ром» и «Сокровища» — здесь подсчитываются Ваши запасы каждого вида ресурсов.

В поле «Бонусы капитана корабля» записываются различные артефакты, которые может в процессе найти игрок

Стандартный бланк достаточно легко начертить за 5 минут. Вот как он выглядит:

Но лучше его скачать на сайте игры по адресу www.pirates.flixa.ru и распечатать. Там же можно найти и бланки для каждого пирата с уже проставленными стартовыми условиями.

При изменении количества ресурсов игрок зачеркивает предыдущее значение и пишет новое. Избегайте формул и уравнений!

Имя	Страна	Тип корабля	Вода	Ром	Сокровища	Еда	Порох	Пираты
Фрэнсис Дрейк	Англия	Линкор	6	3	3	6	12	12
Хайреддин Барбаросса	Турция	Линкор	6	0	6	6	12	9
Жан Лафит	Франция	Бригантина	6	3	6	12	3	9
Черный Цезарь	Африка	Бригантина	6	6	3	12	3	12
Амаро Парго	Испания	Галеон	3	6	9	6	6	6
Ингела Хаммар	Швеция	Галеон	3	6	9	6	6	6
Грейс О' Мэлли	Ирландия	Шхуна	6	12	3	6	3	12
Энн Бонни	Америка	Шхуна	6	12	6	3	3	9
Госпожа Чжэн	Китай	Шлюп	12	3	6	3	6	9
Анфал Никитин	Россия	Шлюп	12	3	6	6	3	9

3. Раздача (плавание)

Раздающая перемешивает карты и выкладывает их на стол «рубашкой» вверх по три, четыре или пять на каждого играющего в ряды либо колонки длиной или короткой стороной друг к другу. По диагонали и через одну выкладывать нельзя.

Пример: играет 4 человек, выкладывается 12 карт — по три на каждого играющего.

4. Ход игрока

Игрок слева от раздающего ходит первым. Ход — это открытие карточки. Игрок переворачивает карточку «рубашкой» вниз. Далее игроки ходят по часовой стрелке. Следующую раздачу делает игрок, который осуществил первый ход, и так далее по часовой стрелке. В свой ход игрок может открыть (перевернуть) одну карту слева или справа, снизу или сверху от уже открытой, но не по диагонали. На открывшейся карточке будет обозначено, какие корабли и каких пиратов встретил игрок, какие произошли события. В начале плавания первой открывается любая карточка. На ней нарисованы символы встреченных кораблей и изображения пиратов. В центре описано произошедшее событие.

Карточка читается СТРОГО сверху вниз, слева направо. Рассмотрим пример зачитывания карточки на примере.



Игрок открыл карту №2:

- 1. Игрок встретил линкор — можно взять на abordaj или торговать.
- 2. Произошло событие «Твои пираты устроили грандиозную попойку.» — игрок теряет 12 рома.
- 3. Игрок не встретил кораблей — символ шхуны не сошелся
- 4. Игрок встретил берберских корсаров — должно произойти сражение или наём.
- 5. Игрок не встретил английских пиратов — символ не сошелся.

5. Абортация

Если по верхней или нижней короткой грани карточки сошлось изображение корабля, значит в море Вам повстречался противник, которого можно взять на abordaj. Это значит, что Вы можете дать бой этому судну и если он будет удачным — забрать трофеи в виде ресурсов, которые перевозят корабли. В игре пять типов судов:

Картинка	Тип корабля	Описание	Паруса	Абортация команда	Что перевозит?
	Линкор (Линейный Корабль)	Трехмачтовое судно с прямыми парусами. Передний парус косой, кормовой парус. Три палубы по 20 пушек	Белые	>25	вода, ром, сокровища, еда, порох
	Бригантина	Двухмачтовое судно с прямыми парусами. Передний парус косой. 2 палубы по 15 пушек	Красные	>20	вода, ром, сокровища, еда, порох
	Галеон	Двухмачтовое двухпалубное судно с прямыми парусами и с сильно задранной кормой. Между мачтами - большое расстояние и глубокий трюм. 2 палубы пушек по 15 пушек	Оранжевые	>15	вода, ром, сокровища, еда, порох
	Шхуна	Быстроходное двухмачтовое однопалубное судно с косыми парусами. До 10 пушек по борту. Основное пиратское судно	Черные	>10	вода, ром, еда, порох
	Шлюп	Небольшое однопалубное одномачтовое судно с косым главным парусом и кливером на носу. До 5 пушек по борту.	Синие	>5	вода, ром, еда

Для каждого типа корабля нужна абордажная команда не менее определенного количества человек. Минимальное количество необходимо для штурма корабля указано внизу карточки. Например, для абордажного штурма линкора необходимо не менее 25 пиратов. Если у Вас меньше указанного количества, штурм с большей вероятностью окажется неудачным и Вы понесете значительные потери.

Чтобы уменьшить число сопротивляющихся, используйте порох по 1 единице на каждого на борту встреченного судна. Чем больше использовано пороха, тем меньше экипаж судна, подвергаемого абордажу. Если Вы уничтожите всех обороняющихся только порохом, Вы совершите налет вообще победы! Если добыча Ваша. Это откуп оставшихся в живых членов команды противника за свою жизнь.

Если пороха у Вас не хватало, а пиратов больше, чем обозначено на карте или осталось в результате предварительного обстрела, то Вы проводите рукопашную схватку. Ваши потери в пиратах определяет 1 кубик. Вы забираете добычу.

Если у Вас меньше или равно обозначенного на карте количества пиратов, Вы сильно рискуете! Бросьте два кубика и узнайте сколько Ваших бравых молодцов сложили головы в погоне за сокровищами. Если хотя бы 1 Ваш пират выживет — Вы забираете всю добычу!

Если у Вас есть каперский патент на победенный тип корабля Ваша добыча удвоится, так как Вам не придется отдавать часть награбленного Пиратской Республике. У одного пирата может быть только один действующий каперский патент на каждый вид судов. Действия патентов не дублируются, не масштабируются. Каперский патент действует постоянно до конца игры. Каперский патент можно перепродавать.

Однако если все Ваши пираты погибнут в ходе абордажа, Вы проиграете и уже Вам придется выкупать собственную шкуру. В этом случае Вы вынуждены будете отдать противнику полностью один вид ресурса, которого у Вас больше всего.

6. Торговля в море

Если у Вас не хватает сил на абордаж встреченных в море судов, Вы можете торговать с ними. Вверху карты указано сколько и каких ресурсов перевозит этот корабль. При торговле со встречными судами Вы можете отдать 3 единицы любого Вашего ресурса за 1 единицу тех ресурсов, которые перевозит данное судно.

Пример: На картинке Вы видите линкор, который перевозит 10 сокровищ, 20 пороха и 15 еды. Вы можете отдать 15 единиц рома за 5 пороха.

7. Сражение с непримиримыми врагами и найм союзников

Если по левой или правой длинной грани на двух картах сходятся изображения персонажа, Вы встречаете представителей команды того или иного пирата. При встрече пиратов в плавании — игрок кидает два кубика, чтобы узнать сколько их. Кубики показывают количество встреченных пиратов, символ слева от персонажа — что из ресурсов нужно потратить на каждого из них, чтобы привлечь в свою команду (нанять). Справа указано сколько новых ресурсов игрок получит, если данные пираты присоединятся к его команде или сколько трофеев он получит в результате сражения.

Если встреченный это Ваш персонаж, то значит Вы встретили своих земляков, которые с радостью присоединяются к Вам без всяких затрат и уговоров. А Вы получаете все ресурсы, которые у них есть. В конце плавания, когда Вы прибываете на стоянку в гавань Пиратской Республики, Вы должны будете накормить и напоить каждого из них, иначе они Вас покинут.

Если встреченный это другой дружественный персонаж, то Вы можете нанять представителей чужой команды. Для этого Вы должны будете потратить по 1 единице ресурса, который указан внизу слева от персонажа. Сначала Вы тратите указанный ресурс по 1 на каждого встреченного, а потом кидаете 2 кубика. Если Вы выбросили 6 и более, то Вам удалось переманить пиратов из чужой команды в свою (не касается других игроков!). Вы получаете все ресурсы, которые у них есть. В конце плавания, когда Вы прибываете на стоянку в гавань Пиратской Республики, Вы должны будете накормить и напоить каждого из них, иначе они Вас покинут. Если Вы выбросите 5 и менее, то они просто забирают Ваши ресурсы и уходят.

Если встреченный это Ваш непримиримый враг, то Вы вынуждены сразиться с ним. Чтобы победить нужно потратить порох из расчета 1 единица на 1 врага. Если пороха нет, или его не хватает — происходит рукопашная схватка, аналогично абордажу. Результат схватки определяют кубики:

- Если Ваших пиратов больше или равно нападающим, Ваши потери определяет 1 кубик.
- Если Ваших пиратов меньше, Ваши потери определяет два кубика.

В случае победы Вы забираете все ресурсы, указанные справа внизу персонажа — это Ваши трофеи.

Если в результате сражения Вы потеряли всех пиратов, Вы проиграли битву. Вы вынуждены отдать нападающим полностью 1 вид ресурса, которого у Вас больше всего. Если у Вас ничего нет — отдаете бонусы. Если нет и их, то Вы не можете ходить до следующей раздачи

Если Вы встретили дружественного персонажа, но у Вас есть пиратский контракт на него, Вы можете вместо найма сразиться с ним.

