


Правила игры

Настольная Игра  
**ШАКАЛ**



# Оглавление

Историческая справка	. . . . . 2
Об игре	. . . . . 4
Состав игры	. . . . . 4
Подготовка к игре	. . . . . 5
Цель игры	. . . . . 5
Правила	. . . . . 6
Как ходить	. . . . . 6
Как добывать золото	. . . . . 9
Как бить врагов	. . . . . 11
Смерть пирату!	. . . . . 13
Победа	. . . . . 15
Игра пара на пару	. . . . . 15
Значение клеток поля	. . . . . 16
Дополнение	. . . . . 22

### Пиратство.

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелые условия морской службы и мизерное жалование побуждают моряка заниматься пиратством, поскольку оно даёт шанс быстро разбогатеть. Пират склонен покориться власти в случае опасности расплаты или накопив немалые сокровища; но как только угроза минует или кончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

### Образ жизни пиратов.

Во главе пиратской команды — капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле рано или поздно приводит к осложнениям. Пират живёт по судовому уставу. Каждый член команды, держа руку на абордажной сабле, клянётся, что будет его соблюдать.

### Остров с сокровищами.

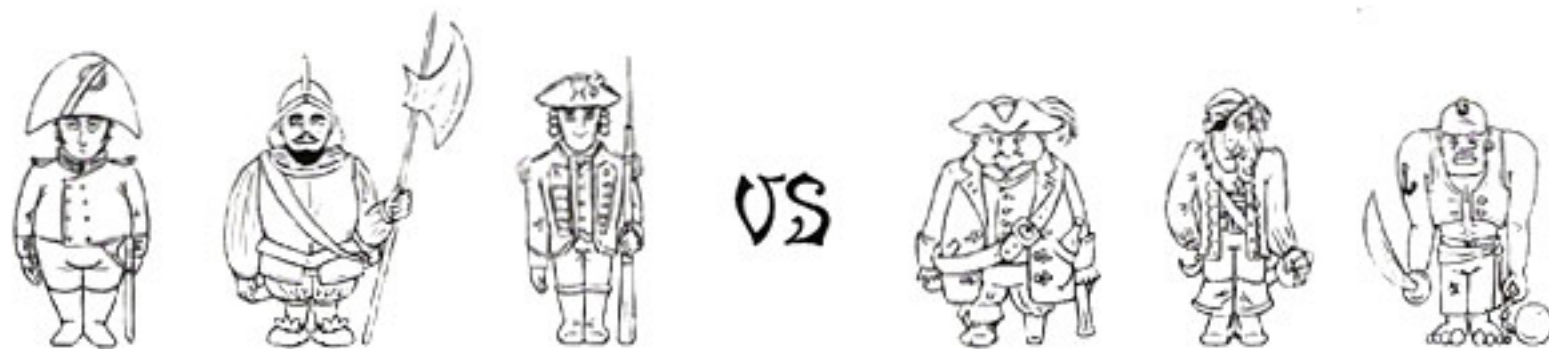
Остров в Карибском море. Рассказывают, что гроза пиратского братства капитан Шагал, славившийся неюжей жестокостью и хитростью, зарыл свои несметные сокровища на необитаемом острове в Карибском море, а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал членам своей команды. Впрочем, это только догадки, потому что ни один человек, попавший на тот остров, живым оттуда не вернулся... Не верите, можете проверить это на собственной шкуре...

## Флибустьеры.

Флибустьеры — морские разбойники, действующие главным образом против испанских кораблей в бассейне Карибского моря и вдоль берегов Центральной и Южной Америки. Кроме того, они устраивают мощные сухопутные экспедиции, тогда как прочие пираты предпочитают морской разбой. Флибустьеры действуют на свой страх и риск, не пренебрегая при случае любой добычей. Основную массу флибустьеров составляют французы, англичане, португальцы и голландцы. Пираты Карибского моря создают на суше особые дисциплинированные сообщества, получившие название "береговых братств".

## Конкистадоры.

Конкистадоры — испанские солдаты и авантюристы, рыцари удачи — иначе говоря, пираты. Конкистадор пылает жадной жадью золота, единственная цель — поиск новых земель и богатств в неизведанном мире. Чаще всего конкистадор — обедневший идалго или кабальеро. Вдали от Европы испанец свободен как от королевской, так и от церковной власти. Основное преимущество конкистадоров — огнестрельное оружие.



## Об игре

"Шакал" — стратегическая настольная игра с уникальной игровой механикой. Секрет "Шакала" в том, что фишки поля ложатся в произвольном порядке, благодаря чему игра каждый раз будет разной! Кубика в игре нет, и результат зависит в большей степени от Ваших логических и стратегических способностей, а не от удачи. Всё это делает "Шакала" поистине интересной и захватывающей игрой, в которую хочется играть снова и снова! Игра рассчитана на двух или четырёх игроков. Рекомендуется взрослым и детям с восьми лет. Продолжительность партии примерно 60-120 минут.

## Состав игры.

Игровое поле — 117 квадратных клеток с разными рисунками на одной стороне и одинаковой рубашкой на другой.

Корабли — 4 квадратные клетки с нарисованными кораблями.

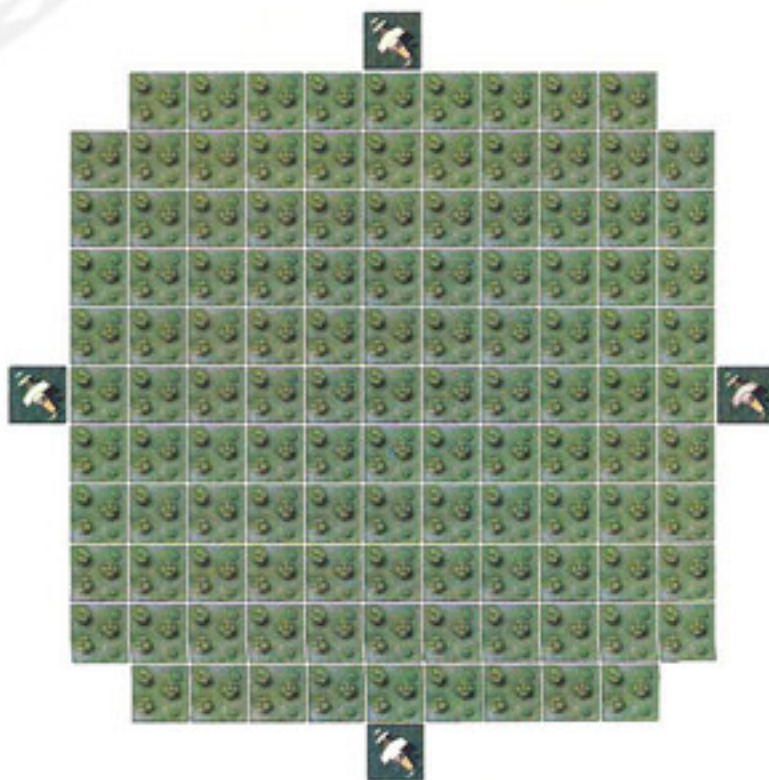
Матросы — по три матроса красного, желтого, черного и белого цветов.

Монеты — 37 монет одинакового достоинства.

Правила — ценная бумага с правилами, которую вы читаете.

## Подготовка к игре.

Фишки поля переверните, перемешайте и выкладывайте рубашкой вверх так, чтобы получился настоящий остров сокровищ: по достоверным сведениям это квадрат 11x11 без углов. Посередине каждой из сторон разместите фишки с кораблями, а на них погрузите по 3 матроса одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.



## Цель игры.

Цель игры ясна как день: найти и перетащить к себе на корабль как можно больше золотых монет, спрячанных на острове. Кто принес на свой корабль наибольшее число монет, тот и победил.

# Правила поиска сокровищ

## Как ходить.

Первыми ходят белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке. За один ход производится одно из следующих действий:

а) корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на одну клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова. Поворачивать за угол он не умеет.

б) пират сходит с корабля на берег — только на клетку прямо перед кораблём.

в) пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблём или по диагонали. Для возвращения на корабль также можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конём, воздушным шаром и др. (см. **Значение клеток поля**).



Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре пара на пару) корабль: при соприкосновении с вражеским кораблём пират умирает.

г) по суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевернута рубашкой вверх), открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком (см. **Значение клеток поля**). Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все действия, указанные на них.

## Правила поиска сокровищ.

g) пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Наткнувшись на вражеский корабль, он умирает (см. **Смерть пирату!**). Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираться на сушу из воды – тоже. Зато пират может обгибать остров вглубь.



За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.  
Пропускать ход нельзя.

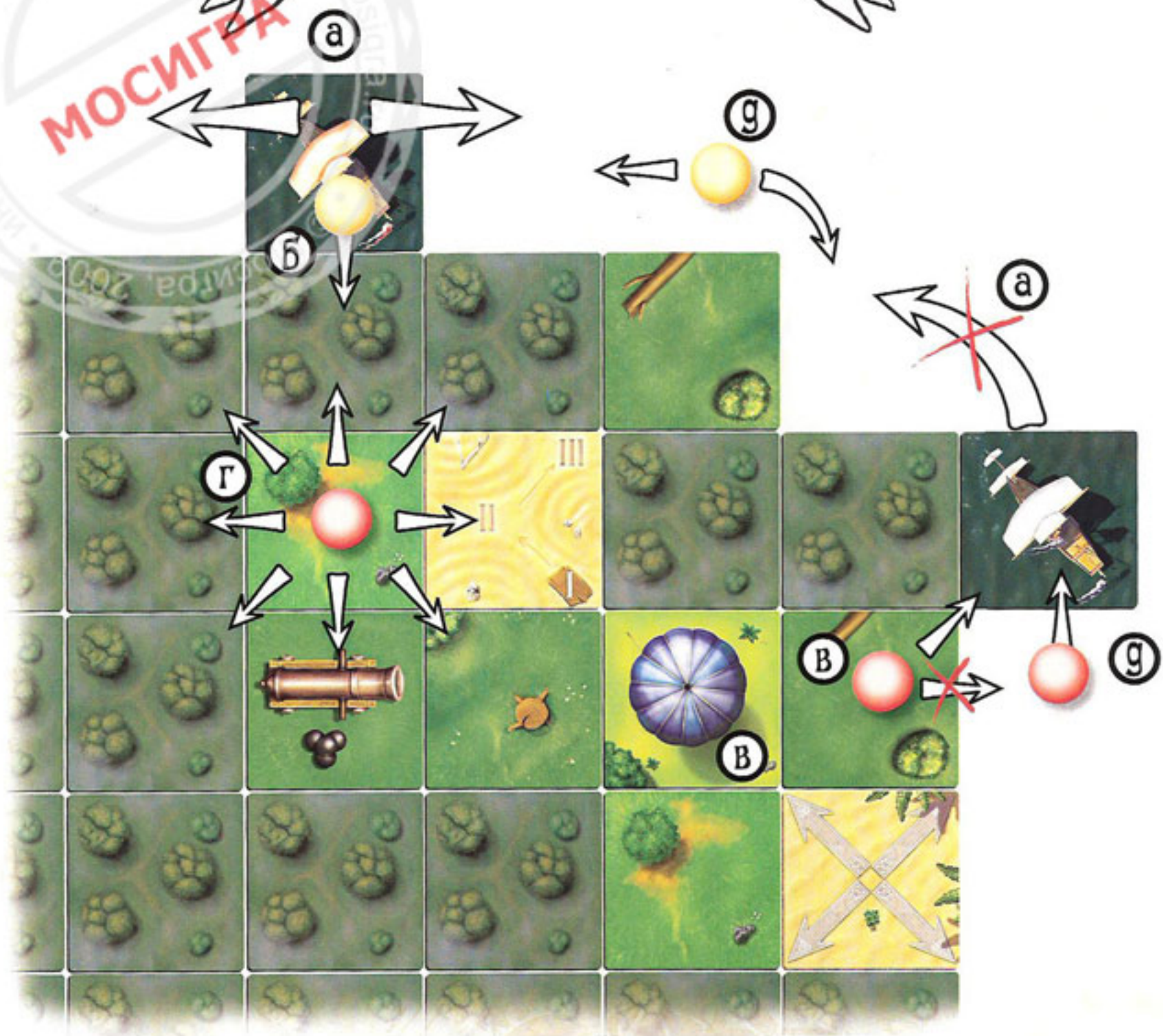


На одной клетке может находиться несколько пиратов с вашего или дружественного (при игре пара на пару) корабля.





# Правила поиска сокровищ



## Правила поиска сокровищ.

### Как добывать золото.

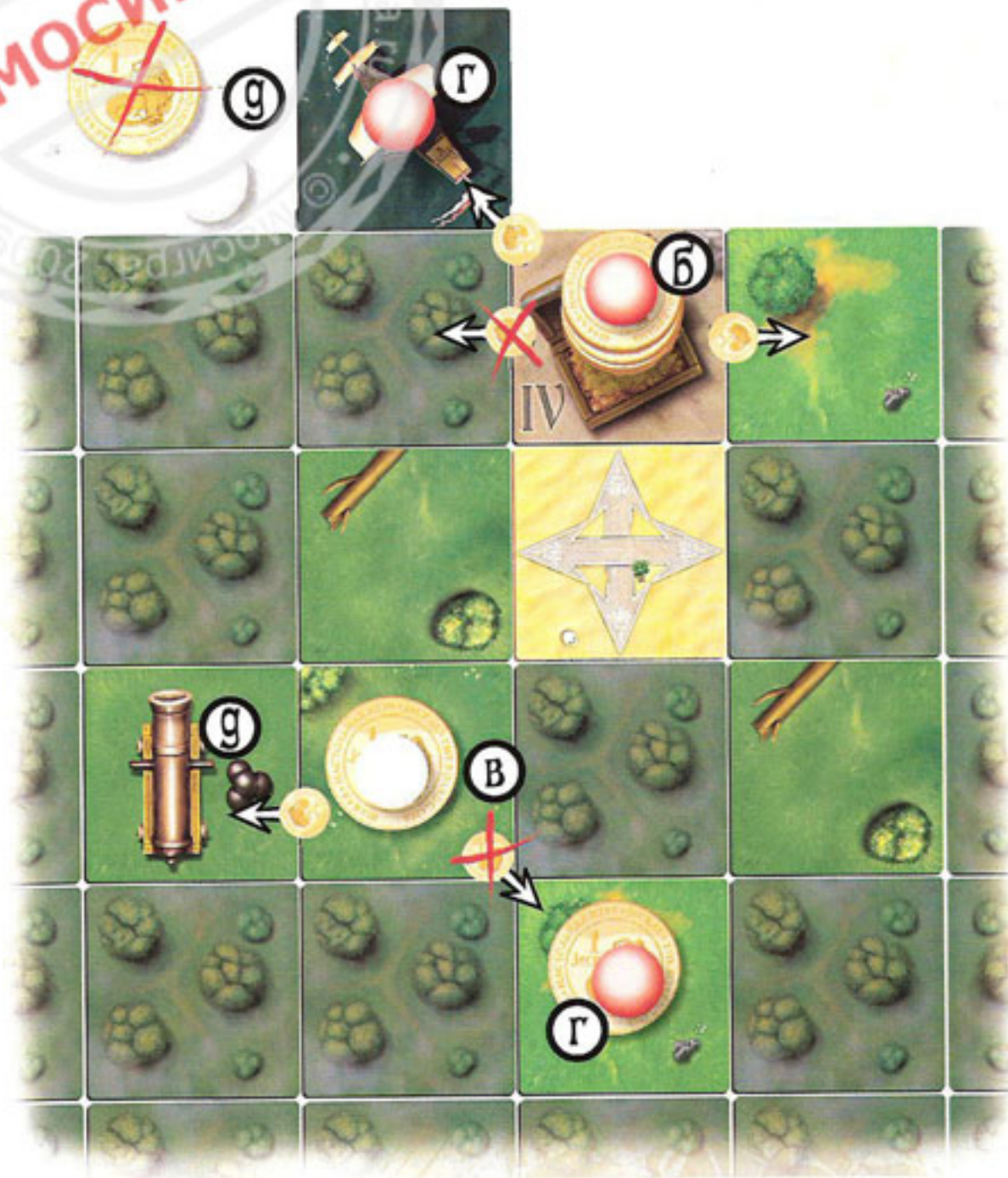
По проверенным данным на этом богом забытом острове спрячано 16 кладов разной ценности. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нём (римская цифра). Но не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим, только если вам удалось перетащить его к себе на корабль (при этом монета убирается с игрового поля в вашу копилку).

- а) каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
- б) перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
- в) бить врага, держа в руках золотишко, нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте и вперёд, на врага!
- г) если вас, несущего монету, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.
- д) плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.



# Правила поиска сокровищ

МОСИГРА Как добывать золото.



## Как бить врагов.

Очень просто. Для этого нужно переместиться на клетку, где стоит соперник-пират.

а) при этом последний улетает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелаась), и продолжает игру оттуда. Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые переносятся на свой корабль.

б) бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несли монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.

в) если враг окопался в крепости, то бить его нельзя (на то она и крепость).

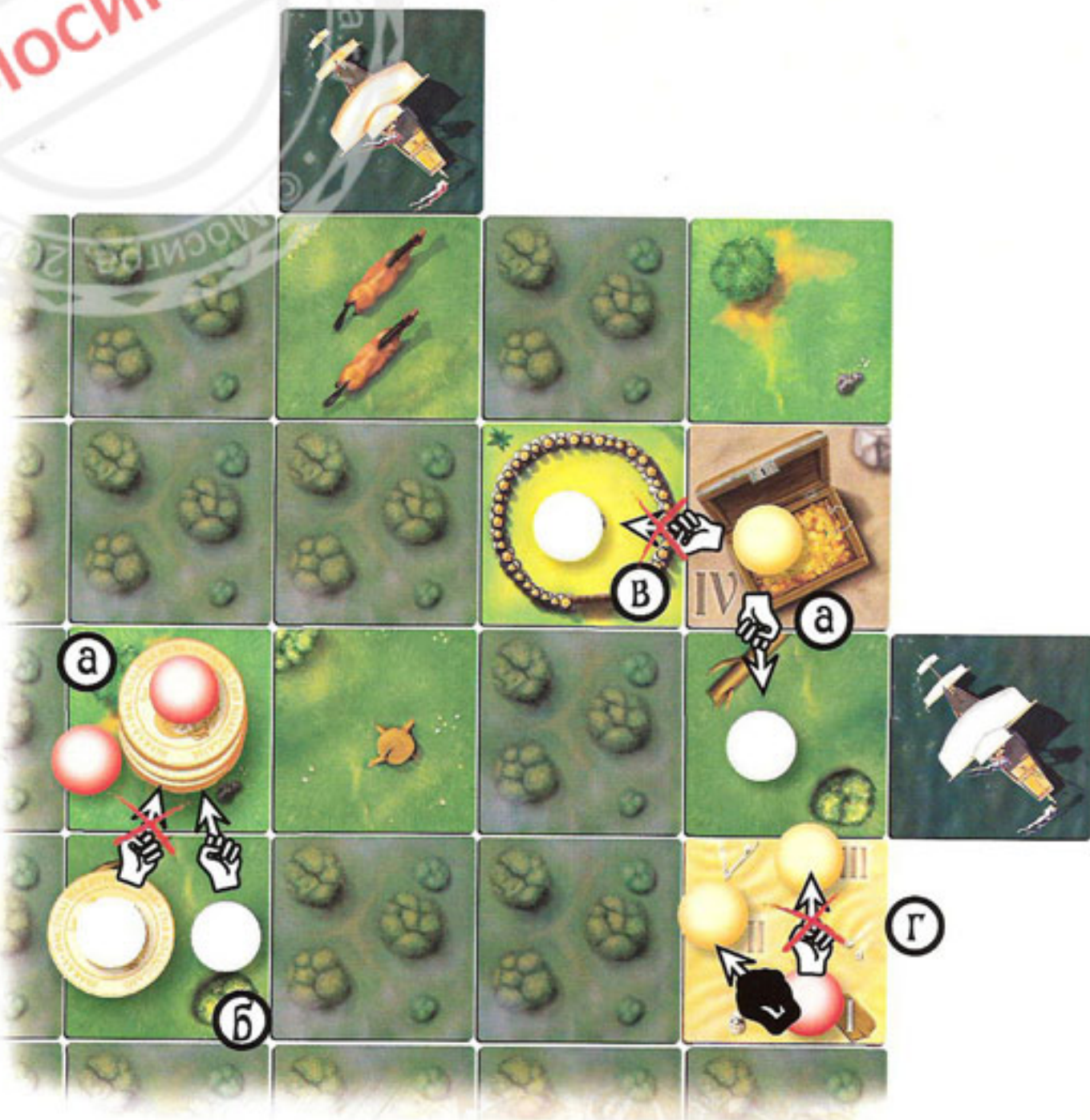
г) если соперник стоит на клетке-"вертушке" (джунгли, пустыня, болото, горы), ударить его можно только если вы остаёте на один ход. Например, он на цифре III, вы на цифре II.



Вертушка — единственная клетка, на которой одновременно могут находиться матросы враждующих команд.

# Правила поиска сокровищ

## Как бить врагов.



## Правила поиска сокровищ

### Смерть пирату!

Пират умирает (выбывает из игры) в следующих щекотливых ситуациях:

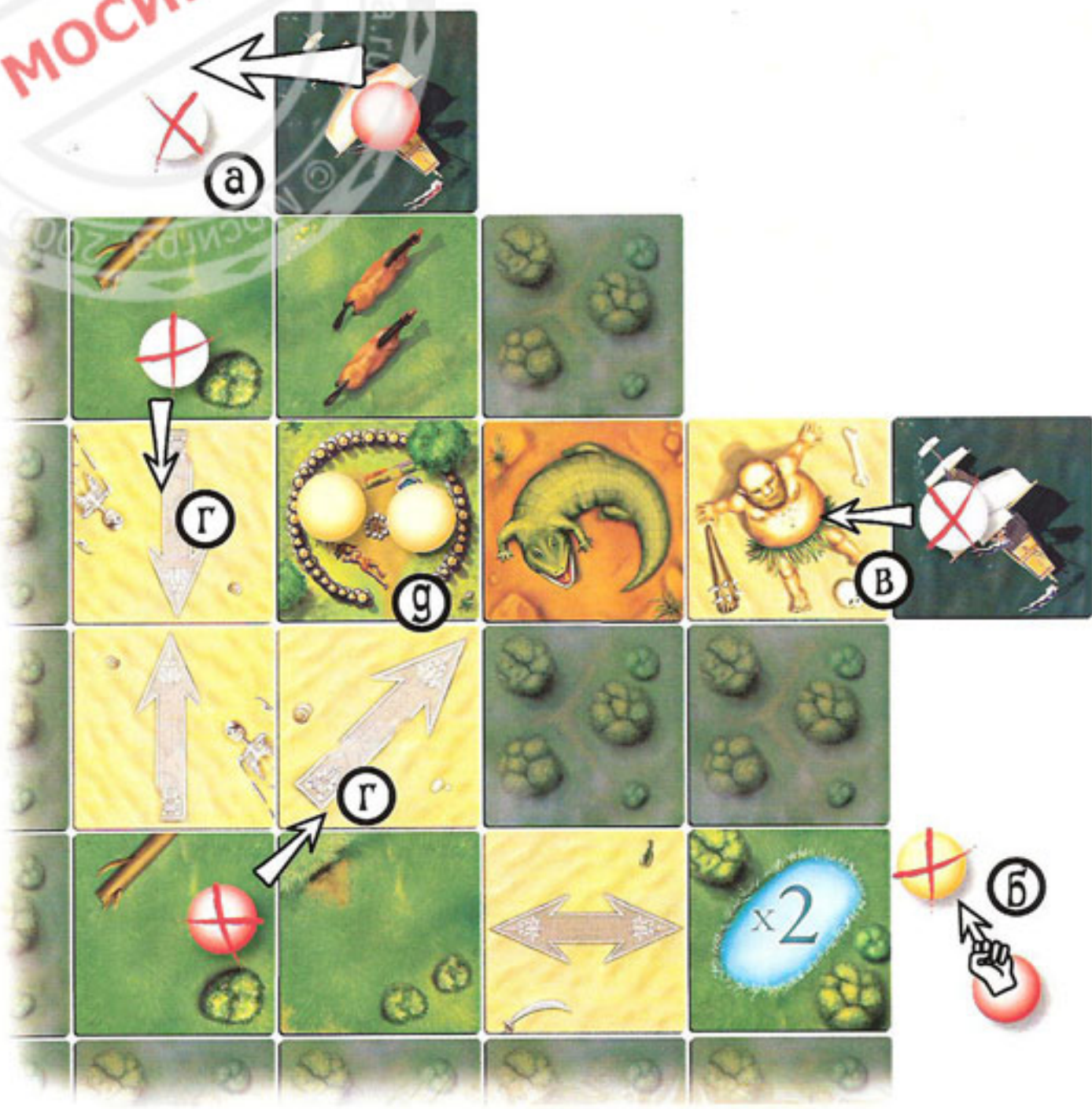
- а) при соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).
- б) если в море его ударил противник (оказался с ним на одной клетке).
- в) если он попал в лапы Любоеду.
- г) если он попал в цикл.
- г) оживить умершего товарища можно, зайдя в крепость к симпатичной аборигенке. На возрождение одного пирата потребуется один ход. Новорожденный пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше трёх пиратов каждого цвета на поле существовать не может.



Если пирата ударил соперник, он не умирает, а переносится на свой корабль и продолжает игру оттуда.

# Правила поиска сокровищ

МОСИГРА



## Побега.

Побеждает в настольной граке тот, кто погрузил больше других золота на корабль. Людские потери не в счёт. Возникающие при игре споры решайте на месте кинжалами и пистолетами, не опускаясь до примитивного мордобоя.

## Игра пара на пару (или вдвоём).

При игре пара на пару (или вдвоём) пираты с противоположных кораблей действуют сообща (белые и чёрные против красных и жёлтых). Они могут спокойно стоять на одной клетке, пользоваться грузественными кораблями как своими в том числе, чтобы складировать честно украденное золото. Однако, если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль.

При этом **очередность хода** всегда **соблюдается!** В конце игры подсчитывается общее награбленное ими золото.



# Значение клеток поля



x10



x10



x10



x10

Пустые клетки.



x3



x3



x3



x3

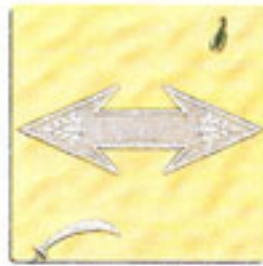


x3

Без лишних слов и возражений игрите  
в одном из указанных направлений.



x3



x3

## Значение клеток поля



х2

Делайте ход конём (буква Г, как в шахматах).



х5

Клетки-"вертушки", их можно преодолеть за несколько ходов:

Чтобы прогнаться через эти чёртовы джунгли, уйдёт два хода, не меньше.



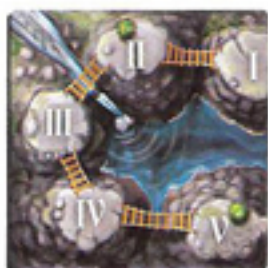
х4

Пустыня... От этой чёртовой жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с тремя остановками.



х2

Ну вы и влипши! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочки на кочку, т.е. за четыре хода.



х1

Тысяча чертей! Эти горы задержат вас ходов на пять.

## Значение клеток поля



х6

Лёд? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной каток? Эта клетка повторяет предыдущий ход. Например, если пришли на эту клетку слева — идите дальше направо; делали ход конём — ходите ещё раз; если пришли по стрелке, продолжайте движение в том же направлении.



х3

Попав в капкан, ждите, пока на клетку придёт товарищ, только после этого можете покинуть клетку. Кстати, это не значит, что вы должны выручать заблудшего матроса немедленно. Он может и подождать, пока товарищи по команде выполняют боевую задачу.



При игре пара на пару, матрос из дружественной команды тоже может выручить товарища, попавшего в беду.



х2

Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дула пушки — поистине необъяснимо. В расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Спасти его может только свой или дружественный корабль. Золото, как известно, в воде тонет и выбывает из игры. Попав под вражеский корабль, пират погибает (см. **Смерть пирату!**).

## Значение клеток поля



х2

Дьявольское везение! Крепость! Пока вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, оковавшегося в крепости, нельзя. Жаль, что с золотом сюда не зайти.



В крепости может находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественной команды.

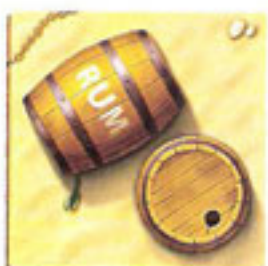


х1

Свезло так свезло. Вы наткнулись на крепость с симпатичной аборигенкой. Тут можно "воскресить" убитых товарищей — по одному за ход. Причем рождаются они прямо здесь, в крепости. Никто из врагов не может сунуться в крепость, пока вы внутри. Огня неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.



При игре пара на пару пират может возродить только матросов своего цвета.



х4

Этому пирату дьявольски повезло: он нашёл непочатый бочонок рома! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другим пиратом из вашей команды.



х4

В пасть к крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, т.е. на предыдущую клетку.

## Значение клеток поля



x1

Какая нелепая смерть для пирата – стать обедом тропического людоеда! Моряк умирает и ждёт, пока товарищи воскресят его (см. **Смерть пирату!**).



x2

Воздушный шар отнесёт вас (вместе с монетой, если она у вас есть) на ваш корабль! И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клетку.



При игре пара на пару воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль.



x1

А это что за развалина? Это же самолёт! Как он попал на остров – неизвестно, но он может в этот же ход перенести любого участника со всей его поклажей на любую клетку. Использовать самолёт можно всего один раз за игру – потом он становится обычной пустышкой. Не хотите лететь прямо сейчас – оставайтесь на клетке и ждите удобного момента (уход с клетки равносителен использованию самолёта). Но смотрите в оба: соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом техники, ударив вас и отправив на корабль.

## Значение клеток поля



x5



x5



x3



x2




x1

Деньги! Деньги! Деньги!  
Пиастры и тугрики! Вот они, родимые!  
Перевернув квадрат, положите на него  
указанное количество монет (римская цифра)  
из банка и растаскивайте по одной.

Вот, собственно, и все правила.

**ЖЕЛАЕМ ВАМ УДАЧИ!**



В качестве дополнения.

В процессе игры уместными будут следующие слова и выражения:

Тысяча чертей!  
Якорь вам в глотку!  
Медуза вам в печень!  
Мачту вам в зад!

Три тысячи чертей на румбу!  
Треметь тебе вечность якорями!  
Всю жизнь будешь палубу граить!  
Тром и молния!

Что ещё за пресноводных моллюсков притащило, разрази меня гром!

В пасть морскому дьяволу!  
Триста акул в глотку!  
Кошку в пятки!

Фок-грот-брамсель мне в левое ухо!  
Абордажный лом с хреном!

Потный пожиратель рыбьих потрохов, мать твоя каракавица!

Червь Тальонный!  
Ааррррръь!

Бушприт твою в компас!  
Пиастры!!!

Две халеры три чумы!  
Тысяча горбатых моллюсков!

Недоумок палубный!  
Прощелыга подкильная!

Йо-хо-хо, лево рудя...

Бери всё и не отдавай ничего! Харь-харь...  
РОМУ, налейте мне РОМУ и я убираюсь отсюда.



© Д.А. Кибкало, 2008

Над игрой работали: Д. Кибкало, И. Кибкало, А. Кибкало, Д. Борисов, Н. Морозова,  
Б. Солодухин, Т. Мыктыбаев, Т. Майфат, В. Ланглебен, С. Ахобадзе.

Перепечатка и публикация игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения  
правообладателя запрещены.

ИМПЕРИЯ\*

© русское издание ИМПЕРИЯ 2008  
Поддержка игры и вопросы по правилам  
(495) 580-83-31

Интернет: [www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)  
E-mail: [info@mosigra.ru](mailto:info@mosigra.ru)