



ПРАВИЛА ИГРЫ

Свистать всех наверх! На горизонте «Весёлый Роджер», и пираты вот-вот полезут на бордаж. Но есть и хорошие вести: вы — как раз один из этих пиратов, и набег обещает быть щедрым на добычу.

«Карта сокровищ» — настольная игра на хитрость, дедукцию и удачу, и карта сокровищ в ней не одна, а сразу 60. Палите из пушек, бейтесь с кракенами и собирайте трофеи. Главное — не увлекаться. Проявите излишнюю жадность — и все ваши сокровища достанутся корсарам-конкурентам.

## Состав игры

### 60 карт трофеев

На картах изображены 10 разных трофеев. Каждый трофей присутствует в 6 экземплярах, у каждого экземпляра своя ценность — от 2 до 7.

Исключение: «Русалки», их ценность от 4 до 9.



### 17 карт персонажей

На картах изображены пираты и описаны их способности.



### 4 карты-памятки

### Правила игры



# Подготовка к игре

## 1. Стопка сброса

Отложите карты трофеев с самой низкой ценностью (это 9 карт ценностью «2» и 1 «русалка» ценностью «4»). Перемешайте эти карты и сложите лицевой стороной вниз. Это стопка сброса. Смотреть сброшенные карты нельзя. Единственный способ взаимодействия со сбросом — применение свойств трофеев (см. «Свойства трофеев» на стр. 7–10).

## 2. Колода

Составьте из оставшихся 50 карт трофеев колоду, перемешайте и положите на стол лицевой стороной вниз. Оставьте место между колодой и стопкой сброса для игровой зоны.

## 3. Карты персонажей

*Если вы играете впервые, уберите карты персонажей обратно в коробку. Сначала вы должны хорошенько изучить игру и свойства трофеев.*

Перемешайте карты персонажей и раздайте по 2 карты каждому игроку. Игроки оставляют по 1 карте на свой выбор, после чего все невыбранные карты персонажей убираются в коробку — они вам не понадобятся. Выбранные карты дают игрокам постоянные свойства, которые действуют в течение всей игры. Зачитайте описание свойства выбранного вами персонажа другим игрокам.

## 4. Финальный штрих

Каждый игрок получает по карте-памятке. Первым игроком становится тот, кто последним читал книгу или смотрел фильм про пиратов. Ход передаётся по часовой стрелке.

## Ход игры

### Берите карту

Берите верхнюю карту из колоды и кладите лицевой стороной вверх в игровую зону.

### Главное правило

Всякий раз, когда вы кладёте карту в игровую зону (из колоды, стопки сброса или тайника одного из игроков), вы обязаны применить её свойство. Исключения — «ключ» и «сундук», их свойства применяются во время грабежа.

### Тяните ещё, если не страшно!

Если хотите, вы можете взять следующую карту из колоды и положить в игровую зону.

- Если трофей новой карты совпадает с любым трофеем, уже лежащим в игровой зоне, ваш рейд за трофеями провален. Все карты из игровой зоны перемещаются в стопку сброса (включая трофей, из-за которого провалился рейд). При провале рейда свойство последней карты трофея (той, которая привела к провалу) не применяется. Провалив рейд, вы тут же заканчиваете ход.
- Если трофей новой карты не совпадает ни с одним из трофеев, лежащих в игровой зоне, вы выкладываете эту карту в игровую зону и применяете её свойство. Вы можете продолжать брать новые карты из колоды, пока ваш рейд не закончится провалом или грабежом.



*Провал!*



## Гребёж

Вместо того чтобы брать новую карту из колоды, вы можете закончить рейд грабежом. В этом случае вы перемещаете все карты из игровой зоны к себе в тайник (у каждого игрока тайник свой). Карты в тайнике раскладываются по виду трофеев лицевой стороной вверх. Если вы нагребите хотя бы по 1 трофею каждого вида, в вашем тайнике будет 10 стопок трофеев. Карты каждой стопки в тайнике размещаются друг поверх друга со смещением. Снизу стопки лежит карта с наименьшей ценностью, сверху — с наибольшей. Ваши стопки награбленных трофеев и ценность карт каждой стопки должны быть видны всем игрокам.



## Конец игры

Игрок, взявший последнюю карту из колоды, заканчивает ход либо провалом, либо грабежом. После этого игра заканчивается. В любой момент игры участники могут считать, сколько карт остаётся в колоде.



## Победитель

Игроки подсчитывают суммарную ценность верхних (самых ценных) карт в каждой стопке трофеев у себя в тайнике. Побеждает тот, у кого эта суммарная ценность больше.



## Ничья

В случае ничьей победителем становится претендент, у которого в тайнике больше всего карт. Если и здесь ничья, претенденты делят победу.



## Свойства трофеев

### Якорь

Когда рейд провален, все карты, выложенные до «якоря», перемещаются к вам в тайник. Пример: в игровой зоне две карты — «русалка» и «пушка». Елена выкладывает в неё «якорь», а затем решает открыть новую карту из колоды. Ей оказывается ещё одна «русалка» — рейд провален. Первая «русалка» и «пушка» переходят в тайник Елены. «Якорь» и вторая «русалка» сбрасываются.



### Крюк

Выберите верхнюю карту любой стопки трофеев в своём тайнике и положите в игровую зону с обязательным применением её свойства. Вы обязаны это сделать, даже если в вашем тайнике всего одна карта и она приведёт к провалу рейда. Если ваш рейд заканчивается провалом, вы не получаете обратно карту, выложенную в игровую зону из тайника, — она сбрасывается со всеми остальными. Если в вашем тайнике нет карт, свойство «крюка» не применяется.



### Пушка

Положите в стопку сброса верхнюю карту любой стопки трофеев в одном из чужих тайников. Если в чужих тайниках нет карт, свойство «Пушки» не применяется.





### Ключ и сундук

Положив в свой тайник из игровой зоны «сундук» и «ключ», вы дополнительно кладёте в тайник столько случайных карт из стопки сброса, сколько положили в тайник во время этого грабежа.



**Пример:** Григорий решает закончить рейд грабежом. В игровой зоне 5 карт, среди которых есть «сундук» и «ключ». Положив 5 карт из игровой зоны в тайник, он перемешивает стопку сброса, берёт из неё 5 карт и тоже перекладывает их в тайник. Всего за этот рейд он награбил 10 карт.



### Свиток

Перемешайте стопку сброса и раскройте из неё 3 карты. Вы обязаны положить одну из них в игровую зону, даже если это приведёт к провалу рейда. Если в стопке сброса нет ни одной карты, свойство «свитка» не применяется. Если в стопке сброса меньше 3 карт, открывайте все, которые есть.



### Хрустальный шар

Раскройте верхнюю карту колоды. Можете переложить её в игровую зону или оставить наверху колоды. Если «хрустальный шар» — последняя карта в колоде, его свойство не применяется.

**Пример:** Елена кладёт в игровую зону «хрустальный шар» и тут же раскрывает верхнюю карту колоды: там «свиток». Она может либо выложить эту карту в игровую зону (после чего применить свойство «свитка»), либо положить её обратно наверх колоды, перевернув лицевой стороной вниз, и закончить рейд грабежом.



## Сабля

Выберите верхнюю карту любой стопки трофеев в одном из чужих тайников и положите её в игровую зону с обязательным применением её свойства. Вы можете выбрать только трофей того вида, которого нет в вашем тайнике, даже если это приведёт к провалу рейда.



**Пример:** в тайнике Григория лежат стопки «якорей», «крюков» и «пушек», а в тайнике его соперницы Елены — «якоря», «крюки», «пушки» и «кракены». Григорий выкладывает в игровую зону «саблю» и должен положить туда же карту из чужого тайника. Он не может положить ни «якорь», ни «крюк», ни «пушку» — остаётся только «кракен».

## Русалка

У этого трофея нет свойства, зато его ценность выше, чем у других трофеев: 4–9 вместо 2–7.



## Кракен

Вы обязаны выложить в игровую зону ещё 2 дополнительные карты с обязательным применением их свойств, и только после этого у вас появится возможность закончить рейд грабежом.

Первую дополнительную карту берите из колоды. Если там «крюк», «сабля» или «свиток», то вторую карту кладите в игровую зону согласно свойству первой (из своего тайника, чужого тайника или из сброса соответственно). Если же первой картой оказался не «крюк», не «сабля» и не «свиток», то вторую карту тоже берите из колоды.



**Пример:** Елене из колоды достаётся «кракен», и она не может совершить грабёж, пока не выложит в игровую зону ещё 2 карты. Первую она берёт из колоды — это «крюк». Согласно свойству «крюка», она должна выложить в игровую зону карту из своего тайника. Елена выкладывает «русалку», и эта «русалка» идёт в счёт двух карт, выложенных по свойству «кракена». Только теперь она может остановиться и совершить грабёж.

## Персонажи

Персонаж даёт игроку постоянное свойство. Каждое свойство влияет на какой-то определённый трофей (исключение — карта «Мадам Марго»). В описании свойств сначала указан значок трофея, на который влияет указанное свойство. Например, если изображена «пушка», то свойство персонажа влияет на свойство «пушек».



## Вариант игры для большой компании

«Карта сокровищ» рассчитана на 2–4 участников. Если вы хотите сыграть партию на 5–8 участников, смешайте вместе 2 копии игры. В начале партии в стопке сброса будет 20 карт, а в колоде — 100 карт. Карты персонажей тоже объединяются и смешиваются, а каждый игрок, как обычно, получает по 2 карты. Игра проходит по обычным правилам.



## Создатели игры

**Разработчики игры:** Дерек Пакстон, Лео Ли, Крис Брэй

**Продюсер:** Райан Бранс

**Художник:** Лео Ли

**Графический дизайн:** Эллисон Личфилд

**Правила игры:** Дэниел Петерсон, Николь Болан

**Игру тестировали:** Адам Дрю, Лондон Малмроз,  
Дэниел Бенсон, Джордон Филд, Сет Хайатт и Лео Уайлд.

maydaygames.com

© 2014 Mayday Games



**MAYDAY GAMES**

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

