

Правила игры

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# ШАКАЛ



2–4 игрока



От 6 лет



Партия 40–60 минут



Хочется повторить



Для искушённых игроков



Развивает интеллект



# Оглавление

Об игре .....	3
Состав игры.....	3
Подготовка .....	4
Ход игры вкратце.....	5
Ход игры подробно .....	6
Если ваш пират без монеты .....	6
Если ваш пират с монетой.....	8
Как плавать кораблём .....	10
Как плавать пиратом.....	11
Когда пират выбывает из игры .....	12
Значение клеток поля .....	13
Конец игры и победа.....	18
Как играть свое на свое .....	18

# Об игре

«Шакал» — стратегическая настольная игра для всей семьи.

Вы капитан пиратской команды и охотитесь за сокровищами. Перед вами остров, выложенный из клеток. Каждый ход вы сдвигаетесь на одну клетку и переворачиваете её. Под ней вас могут ждать золотые монеты или приключение. Ваша задача — перетащить монеты на свой корабль.

Игра закончится, когда на острове не останется монет. Победит тот, кто собрал их больше всех.

Одна из особенностей игры: когда вы выкладываете остров, клетки ложатся в произвольном порядке. А значит, партия каждый раз будет новая.

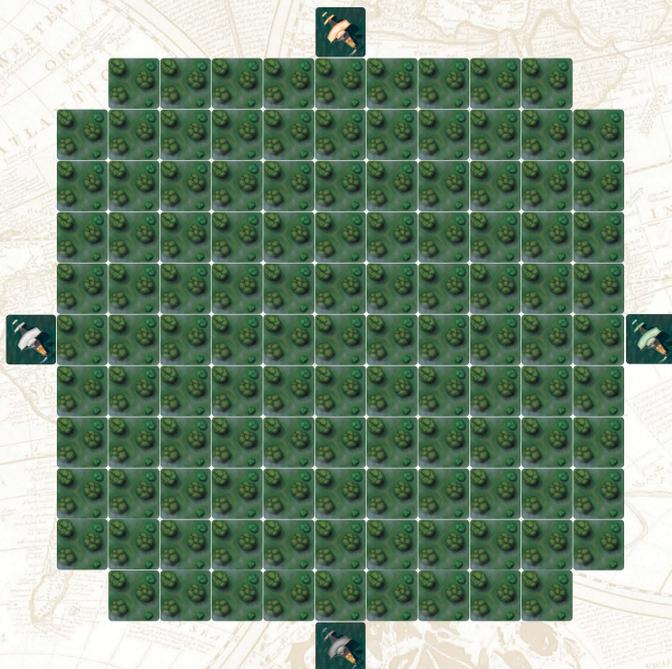
## Состав игры

- 117 клеток — из них вы будете выкладывать остров.
- Четыре клетки с кораблями — на них вы причалите к острову.
- 12 пиратов — по три пирата красного, жёлтого, чёрного и белого цветов.
- 37 монет — их вы будете таскать на корабль.
- Правила игры — их вы сейчас читаете.



# Подготовка

1. Переверните все клетки рубашкой вверх и перемешайте.
2. Выложите из клеток остров — должен получиться квадрат размером 11 на 11 клеток без углов.



## Подготовка

3. Поставьте четыре корабля в центр каждой стороны. На каждый корабль поставьте по три пирата того же цвета, что и паруса.
- Если вы играете вдвоём, каждый из вас управляет двумя командами на противоположных сторонах острова.
  - Если вы играете втроём, уберите один любой корабль с пиратской командой.
  - Если играете вчетвером, можете играть каждый за себя или двое на двоё. Про режим двое на двоё можно подробнее прочитать на странице 18.

Теперь вы можете начинать играть, читая правила на ходу.

## Ход игры вкратце

В свой ход вы двигаете одного своего пирата на одну клетку по острову. Переворачиваете клетку и читаете в правилах, что с вами происходит. Выполняете действие, и на этом ваш ход заканчивается. Ваша задача — найти клетки с монетами и перетащить как можно больше монет на свой корабль.

Вместо пирата вы можете сделать ход кораблём по морю.

Игра заканчивается, когда на острове не останется ни одной монеты. Победит самая богатая пиратская команда.



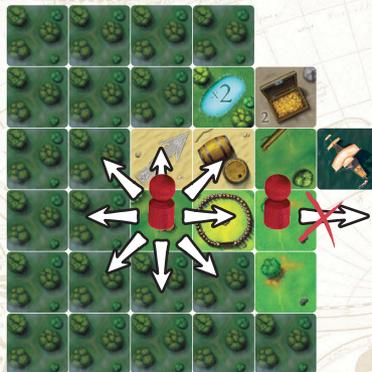
## Ход игры подробно

Первым ходит самый младший игрок. После него все ходят по очереди по часовой стрелке. Ход пропускать нельзя.

### Если ваш пират без монеты

Двигайте любого своего пирата по острову на одну клетку в любую сторону.

- Если сходите с корабля, можно двигаться только вперёд, не по диагонали. Заходить на корабль можно с любой стороны.
- Пират не умеет прыгать с корабля и суши в воду.





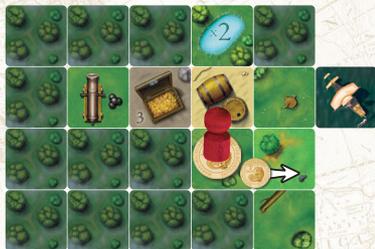
# Ход игры подробно

## Если ваш пират с монетой

Как только вы найдёте клад, постарайтесь перетащить на свой корабль как можно больше монет.

Для пиратов, которые несут монету, правила хода такие:

- Можно нести только одну монету на одном пирате.



- Можно ходить только по открытым клеткам.



- Чтобы побить пирата, нужно оставить все вещи на предыдущей клетке и идти к пирату с пустыми руками.



## Ход игры подробно

- Монету можно оставлять только на тех клетках, где может остановиться пират. Нельзя оставлять на стрелках, льду, коне, воздушном шаре и подобных клетках, на которых пират не может остановиться.



- Если вас побили и вы отправляетесь на корабль, то монета остаётся на клетке, где вы стояли.



- Если вы оказываетесь в воде, то теряете монету навсегда: уберите её в коробку. В воде можно оказаться через стрелку или пушку, например. Самому прыгать в воду с берега нельзя.

Когда пират с монетой заходит на корабль, возьмите монету и положите перед собой. Теперь её у вас не отнять. Монеты на острове может забрать любой пират.



## Ход игры подробно

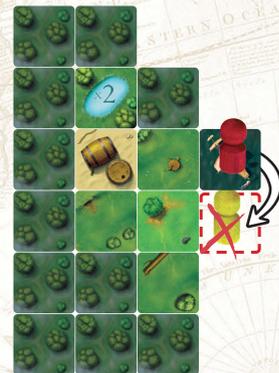
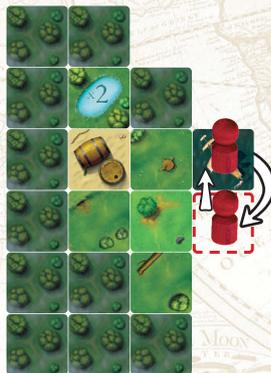
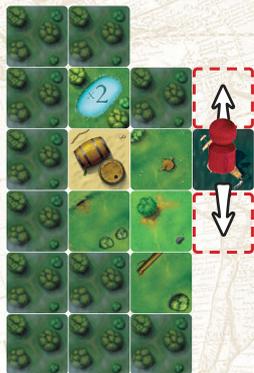
### Как плавать кораблём

Вместо того чтобы ходить пиратом по острову, вы можете сделать ход кораблём.

Для этого нужно, чтобы на корабле стоял хотя бы один пират.

Передвиньте корабль вдоль своей стороны острова на одну клетку.

- Если по пути попадётся ваш пират, улетевший в воду, он встаёт на корабль.
- Если это чужой пират, то вы его давите: пират выбывает из игры.



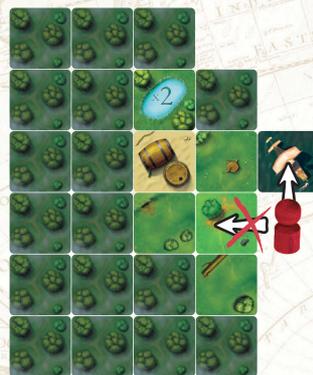
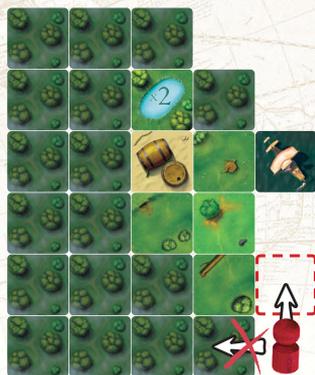
После этого передайте ход игроку слева.

## Ход игры подробно

### Как плавать пиратом

Если вы оказались в воде, вам нужно доплыть до своего корабля. За ход вы можете проплыть одну клетку вдоль берега, затем передайте ход игроку слева.

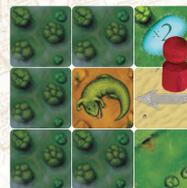
Выбираться на сушу из воды пират не умеет. Постарайтесь не попасть под чужой корабль, иначе пират выбывает из игры.



## Ход игры подробно

### Когда пират выбывает из игры

- В воде он сталкивается с чужим кораблём. Это можно и специально сделать, если захочется.
- Его побили в воде (чужой пират напал на него в воде).
- Он попал на клетку с людоедом.
- Он попал в невозможную ситуацию или застрял на одном месте и не может двигаться дальше. Например, между двумя смотрящими друг на друга стрелками. Либо когда стрелка отправляет пирата на крокодила или в крепость с чужим пиратом, и пират не может вернуться обратно.



Уберите пирата в коробку, а монеты, если он их нёс, оставьте на клетке, где пират начинал ход. Его можно вернуть в игру через клетку с аборигенкой.



Подсказка: если у вас стало на одного пирата меньше, старайтесь не бегать по закрытым клеткам без особой необходимости. Пусть это делают соперники, а вы подбирайте оставленные на клетках монеты.

# Значение клеток поля

## Пустые клетки



х10



х10



х10



х10

Пират просто заканчивает свой ход.  
Ничего не происходит.

## Стрелки



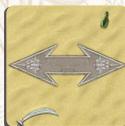
х3



х3



х3



х3

Передвиньте пирата в одном из указанных направлений.  
Если стрелка указывает на воду, пирату придётся поплавать.  
Если направлений несколько, выберите любое.



х3



х3

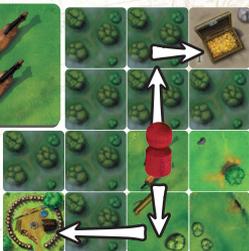


х3

## Конь



х2



Сделайте ход конём (буквой Г, как в шахматах).

Двигаться можно в любом направлении с поворотом в любую сторону, полностью аналогично движению коня в шахматах. Переворачивайте только ту клетку, на которую пират попадает в конце хода.

# Значение клеток поля

## Бочка



х4

Пират пропускает один ход. Положите его на бок, чтобы он отдохнул. В свой следующий ход вы ходите другими пиратами из вашей команды, а в конце хода поднимаете на ноги отдохнувшего пирата. Теперь им снова можно ходить.

## Лабиринты



х5



х2

Чтобы уйти с этой клетки, нужно сделать столько ходов, сколько написано. Здесь могут находиться одновременно несколько пиратов из разных команд, но только на разных цифрах лабиринта. Побить можно только того пирата, который на один шаг впереди вашего: например, вы на втором шаге, враг на третьем шаге.



х4



х1

## Лёд



х6

Эта клетка сразу же повторяет ваш предыдущий ход. Например, если вы зашли на эту клетку слева — идите дальше направо; сделали ход конём — ходите конём ещё раз; если пришли по стрелке — продолжайте движение в том же направлении; если с самолёта — снова отправляйтесь на любую клетку на острове.

# Значение клеток поля

## Капкан



х3

Опрокиньте фигурку пирата — он упал. Пират сидит в капкане и ждёт, когда на клетку зайдёт товарищ из вашей команды: только после этого можно покинуть клетку. Пришедший на выручку пират не попадает в капкан, а помогает выбраться товарищу: поставьте опрокинутую фигурку пирата на ноги.



При игре двое на двое пират из дружественной команды тоже может выручить товарища, попавшего в капкан.



Если в капкане оказался ваш последний пират, спасти его может враг. Правда, при этом побьёт.

## Крокодил



х4

Вернитесь туда, откуда пришли, то есть на предыдущую клетку.

## Людогед



х1

Пират выбывает из игры и ждёт, пока товарищи вернут его в игру с помощью аборигенки.

# Значение клеток поля

## Крепость



х2

Пока вы здесь, вы в безопасности: вас никто не может побить. Жаль, что с монетой сюда не зайти.



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

## Аборигенка



х1

На этой клетке можно вернуть в игру выбывших товарищей — по одному за ход. Зайдите пиратом на эту клетку. Следующий ход пропустите — за это на клетке появляется выбывший пират. Нельзя заходить в крепость с аборигенкой, пока там чужой пират. Нельзя зайти с монетой.

## Сундук с монетами



х5



х5



х3

Положите на клетку указанное количество монет и растаскивайте по одной.



х2



х1

# Значение клеток поля

## Воздушный шар



x2

Воздушный шар отнесёт пирата (вместе с монетой) на его корабль.

И так будет с каждым, кто наступит на эту клетку. При игре двое на двое воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль. Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.

## Самолёт



x1

Он тут же переносит зашедшего пирата со всей его поклажей на любую клетку. Использовать самолёт можно один раз за игру — потом он становится пустой клеткой.

## Пушка



x2

Пират улетает в море по направлению ствола. Чтобы выбраться на сушу, ему нужно доплыть до своего или дружественного корабля. Если пират улетел в море с монетой, она тонет — уберите её из игры. Если в море по направлению ствола стоит свой или дружественный корабль, пират приземляется прямо на него и сохраняет монету. Если это чужой корабль, пират выбывает из игры.

## Конец игры и победа

Когда все клетки открыты и на острове не осталось монет, посчитайте свои монеты. Победит тот, кто собрал больше всех!

Ещё вы можете попробовать режим игры двое на двое.

## Как играть двое на двое

При игре двое на двое дружественные команды находятся на противоположных сторонах острова.

В игру добавляется несколько изменений:

- Союзники могут стоять на одной клетке и заходить на дружественные корабли, в том числе носить на них монеты.
- Можно доставать союзников из капканов.
- Если пирата побил соперник, пират улетает именно на свой корабль.

# Как играть двое на двое

При игре двое на двое после вас всегда должен ходить игрок чужой команды. Это значит, что сначала ходит первый игрок из первой команды, затем первый игрок из второй команды, потом второй игрок из первой команды и, наконец, второй игрок из второй команды и так далее. Пример порядка хода показан на картинке ниже. В этом примере красные играют вместе с белыми, а чёрные играют вместе с жёлтыми.



В конце игры подсчитывается награбленное сообщца золото.

# Игры серии

## Шақал Архипелаг

Вас ждёт сразу несколько небольших островов с золотом и приключениями. Посещайте их один за другим. А между островами ваши пираты могут получить уникальные способности, которые пригодятся в путешествии.

## Шақал. Карточная игра

Эта игра проверит ваше умение стратегически мыслить и ориентироваться в пространстве. На этот раз вы будете видеть остров целиком — уже разведанный. И из карт в руке составлять маршрут, который приведёт вас от клетки высадки к кладу. Кто первым доберётся до клада, тот получит больше монет!

## Шақал Остров сокровищ

Это базовый «Шақал» с новыми клетками и рамкой, которая помогает вашему острову аккуратно смотреться на столе. Благодаря новым приключениям игра становится разнообразнее и веселее.



Автор Дмитрий Кибкало.  
Художник Татьяна Майфат.  
Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева, Дмитрий Чулкин.  
Тексты Анна Давыдова.  
Дизайн и вёрстка Любовь Савельева.  
Корректор Ксения Ларина.

© ООО «Магеллан Производство», 2008.  
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал,  
дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.  
Телефон +7 (926) 523-40-74.



МОСИГРА

mosigra.ru



Magellan

mglan.ru

Воспроизведение любых  
компонентов игры  
без разрешения  
правообладателя запрещено.