



MALACCA

Комплект игры:

12 карт судов

15 двусторонних карт сундука (ценностью 10/20 серебряных монет)

1 карта попугая для обозначения первого игрока

8 карт капитана

40 жетонов серебряных монет

20 жетонов золотых монет (каждая ценностью в 5 серебряных)

24 карты обычных действий:

- 8 красных карт атаки (+1)
- 8 синих карт защиты (+1)
- 8 зеленых карт торговли (x1)

16 карт особых действий:

- 4 красные карты атаки (+2)
- 4 синие карты защиты (+2)
- 4 зеленые карты торговли (x2)
- 2 красно-синие карты засады — атака или защита
- 2 сине-зеленые карты засады — защита или торговля

12 карт снаряжения:

- 4 карты атаки (+3 серебряные монеты)
- 4 карты защиты (+4 серебряные монеты)
- 4 карты торговли (+5 серебряных монет)



Вступление

В воздухе портовой таверны в Малакке чувствовалось напряжение. “Я — самый великий пират!” — прокричал Черный Цезарь и воткнул свою саблю в стол. “Великий пират — это не мускулы, а острый ум”, — ехидно рассмеялся Родриго Оргоньез, ловко вертя пистолет в руке. “Самый великий — тот, у кого больше всего сокровищ...”, — пророкотал Генри Морган, и все вдруг затихли. “Мы встретимся здесь снова ровно через двенадцать дней, и у кого окажется больше всего монет, тот и станет королем пиратов! Вы знаете, что делать: воруйте, убивайте, обманывайте и подкупайте!”

Сможете ли вы перехитрить других пиратов, предугадать их действия и удивить неожиданным выбором?

Подготовка к игре

- Перемешайте **карты судов** и поместите колоду лицевой стороной вниз в центре стола. Положите **монеты** рядом с колодой. Перемешайте **карты особых действий** и поместите их лицевой стороной вниз также рядом с колодой карт судов.
- Каждый игрок получает по 5 серебряных монет и по 3 карты обычных действий: одну карту атаки, одну защиты и одну торговли.
- Выберите одного игрока капитаном, он кладет **карту попугая** перед собой.

Цель игры

Результат раунда зависит от того, как действуют другие игроки. Если вам удастся предугадать действия соперников, то это можно использовать для вашей выгоды. Цель игры — иметь больше всего монет к концу последнего раунда. В случае ничьей, побеждают все игроки, набравшие наибольшее количество очков.

Ход раунда

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. Прибытие судна

Переверните верхнюю карту колоды судов и положите ее лицевой стороной вверх, так чтобы все ее видели. Затем положите на эту карту столько серебряных монет, сколько указано в левом нижнем углу — это ценность перевозимого судном груза.

2.1. Действия пиратов — ставки

Начиная с капитана, каждый игрок выбирает из руки одну карту действия, кладет ее перед собой лицевой стороной вниз, после чего помещает на нее любое количество своих монет — это и будет ставка на раунд (делать ставку не обязательно). Как только все игроки выложили по карте и сделали свои ставки, карты одновременно вскрываются, и применяются их эффекты. Возможны два исхода:

- Если общая сумма значений атак на всех картах больше суммы значений защиты, то судно **успешно атаковано**.
- Если общая сумма значений атак на всех картах меньше или равна сумме значений защиты, то судно **предотвратило атаку**.

2.2. Действия пиратов — выплаты

Торговцы (игроки, выбравшие карту торговли)

- Если судно успешно атаковано
 - Торговцы теряют все свои **ставки**. Эти монеты добавляются к **грузу** судна и будут разделены между пиратами.
- Если судно предотвратило атаку
 - Торговцы забирают свои **ставки** обратно и берут столько же серебряных монет **из резерва**.
 - Особое правило: чистка палубы — если у игрока нет монет, и он разыграл карту торговли без ставки, то он все равно берет из резерва 2 монеты.



Атакующие (игроки, выбравшие карту атаки)



- а) Если судно успешно атаковано
- Атакующие забирают свои **ставки** обратно.
 - Затем они делят между собой все монеты, находящиеся **на карте** судна: монеты за груз и **ставки** торговцев и защищающихся.
 - **Монеты делятся следующим образом: начиная с капитана и далее по часовой стрелке, атакующие берут по одной монете, пока добыча не будет разделена полностью.**
- б) Если судно предотвратило атаку
- Атакующие теряют все свои **ставки**. Эти монеты делятся между защищающимися (как указано выше).
 - В дополнение, атакующие должны вернуть в резерв половину своих монет (округляя вниз) в качестве наказания за попытку грабежа.

Защищающиеся (ироки, выбравшие карту защиты)



- а) Если судно успешно атаковано
- Защищающиеся теряют все свои **ставки**. Эти монеты добавляются **к грузу** судна и будут разделены между атакующими пиратами.
 - **Особое правило: трагический герой — если только один игрок разыграл карту защиты, а все остальные выбрали карту атаки, то защищающийся также теряет свою ставку, но за смелость награждается картой из колоды особых действий.**
- б) Если судно предотвратило атаку
- Защищающиеся забирают свои ставки и делят между собой ставки атакующих.
 - В дополнение к этому они берут по одной карте из колоды особых действий.

Обратите внимание! Бесплезная защита: если никто не разыграл карту атаки, защищающиеся не только не получают ставки атакующих (потому что их нет), но и не берут карты из колоды особых действий. Они просто забирают свои ставки обратно.

3. Конец раунда и новый капитан

- Игроки забирают обратно в руку свои карты обычных действий.
- **Карта попугая** передается по часовой стрелке следующему игроку.

Конец игры

Игра длится 12 раундов — это 12 карт судов, одно за другим проходящих через Малаккский пролив. Игра завершается, когда решается судьба последнего судна.

Карты особых действий

- Карту особого действия можно получить только в случае **успешной** защиты судна (или если вам “посчастливилось” стать Трагическим героем).
- Карту особого действия можно разыгрывать вместо карты обычного действия.
- Карта особого действия одноразовая — если она была разыграна, то в конце раунда она не забирается в руку, а кладется под низ колоды особых действий.

Свойства карт особых действий:



Атака (+2) — считается картой обычной атаки, но с ценностью 2.



Защита (+2) — считается картой обычной защиты, но с ценностью 2.



Торговля (+2) — считается картой обычной торговли, но в случае успеха за свою ставку игрок получает из резерва вдвое больше монет.



Засада (атака / защита) — после того как все карты действий были раскрыты, игрок решает, что ему разыграть — карту обычной атаки или карту обычной защиты.



Засада (торговля / защита) — после того как все карты действий были вскрыты, игрок решает, что ему разыграть — карту обычной защиты или карту обычной торговли.

Советы по стратегии Капитана Моргана

Несмотря на то, что правила игры Малакка очень просты, она предлагает множество стратегических возможностей, которые поначалу могут сбить с толку тех, кто играет в нее впервые. Здесь не стоит надеяться на удачу, а нужно внимательно оценивать намерения соперников. Чтобы принимать правильные решения, необходимо понять, какой момент для конкретного действия является подходящим.

Торговля

Удваивание ставки посредством торговли выглядит очень заманчиво. Тем не менее, если все выберут это действие, то один игрок, разыгравший атаку, значительно разбогатеет. Если вы уверены, что судно будет защищено без вашей помощи, то кладите на карту торговли как можно больше монет.

Атака

Разыгрывать атаку выгодно, когда вы убеждены, что другие игроки собираются торговать и делать крупные ставки. Если игроки, которые сделали ход перед вами, положили на свои карты много монет, то можно попытаться их ограбить. Атаковать имеет смысл также, если через пролив проходит судно с очень ценным грузом. Если у вас не слишком много денег, то атаковать — не очень хорошая затея, ведь богатые игроки смогут легко защититься. Таким образом, они не только сохранят свои монеты, но и получат карты особых действий.

Защита

Защита обычно разгryвается против богатых пиратов, так их можно заставить потерять половину награбленного. Успешная защита — это еще и источник карт особых действий, которые чрезвычайно полезны.

Самый неудачный момент для защиты — это когда остальные игроки выбирают торговлю. В таком случае вы не только ничего не получаете, но и они безнаказанно удваивают свои ставки. Выбирая карту действия, оценивайте следующие факторы:

Размер ставок

Торговля — это единственное действие, где ставки действительно имеют смысл. Кладя монеты на карту защиты или атаки, вы лишь стараетесь запутать остальных.

- Высокая ставка может спровоцировать остальных на атаку. Но зато, если судно удастся защитить, а вы разыграли торговлю, награда будет существенной.
- Низкая ставка означает, что вы, скорее всего, не будете торговать, потому что выгоды от этого мало.

Очередность игроков в раунде

Игроки, которые делают ход после вас, могут догадаться о вашем действии по величине ставки. Высокая ставка подразумевает торговлю, отсутствие ставки — атаку или защиту.

- Тот, кто делает ход последним, имеет серьезное преимущество, так как может оценить действия остальных игроков. Если вы полагаете, что судно будет защищено, то можете разыграть торговлю и сделать крупную ставку.
- Если вы делаете ход последним и разыгрываете атаку и защиту, не ставьте ничего. Блефовать нет необходимости, незачем терять деньги просто так.

Ценность груза судна

Атаковать выгодно, если в пролив зашло судно с очень ценным грузом. Если судно не слишком привлекательно, попробуйте разыграть торговлю. Вот некоторые советы, которые помогут перехитрить соперников:

- Если мимо проходит судно с дешевым грузом, сделайте вид, что разыгрываете торговлю, поместив на карту высокую ставку, а сами разыгрывайте атаку. Так вы сможете убедить остальных, что они могут безопасно торговать. Они все выберут торговлю, а вы заберете себе все их высокие ставки.
- Если мимо проходит судно с дорогим грузом, то все начнут подумывать об атаке. Попробуйте разыграть защиту, чтобы не дать другим ограбить его. Торговать в таком случае рискованно, потому что кто-то из игроков обязательно выложит атаку.

Богатство других пиратов

- Чем богаче пират, тем меньше он захочет участвовать в неудачной атаке, ведь так он потеряет половину награбленного. Именно поэтому богатые игроки будут атаковать реже, чем бедные. Используйте это для торговли с высокой ставкой.
- С другой стороны, бедные пираты будут атаковать чаще, ведь им нечего терять. Зная это, разыгрывайте защиту, ведь в случае успеха вы заработаете карту особого действия.

Советы Капитана Моргана для опытных пиратов

Когда вы поймете основные хитрости и почувствуете динамику игры, она откроет вам новые границы стратегического мышления. Если вы хотите победить, вам следует хорошо узнать своих соперников.

Знайте врага в лицо!

Важно понять, как мыслят соперники, и быть умнее, хитрее и смелее их. Представьте, что вы сделали бы на их месте, оцените риски, и только затем принимайте окончательное решение. Внимательно смотрите, как действуют игроки перед вами, и что могут предпринять сидящие после вас. Кто готов рисковать, а кто не является серьезной угрозой? Если вы научитесь правильно трактовать действия остальных, то сможете свести риск неудачных решений к минимуму.

Устройте западню!

Тот, кто делает ход последним, имеет серьезное преимущество — он видит ставки остальных игроков, и ему проще принять правильное решение. Первому игроку, конечно, сложнее, но и в этом случае отчаиваться не стоит, ведь тот, кто делает ход первым, задает тон раунда.

- Если в подходящий момент сделать высокую ставку, то остальные игроки подумают, что вы собираетесь торговать. Это, в свою очередь, спровоцирует их атаковать. Так вы сможете получить подкрепление для собственной атаки и победить защищающихся.
- Тем не менее, есть ситуации, в которых лучше самому разыграть защиту. Если у атакующих больше денег, чем у защищающихся, то успешная защита отберет у них половину награбленного. Это будет гораздо выгоднее, чем получить часть груза судна при успешной атаке.

Удивите их!

Будьте настоящими пиратами — действуйте непредсказуемо.

Мимо проходит судно с ценным грузом. Первый игрок атаковал, остальные к нему присоединились. Разумеется, судно будет ограблено. Торговать в данном случае не имеет смысла, но вот защита в одиночестве (особое правило Трагический герой) позволит заполучить карту особого действия, которая впоследствии окажется гораздо полезней, чем часть добычи, разделенной между несколькими пиратами.

Дополнительные варианты игры

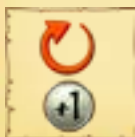
Персонажи

Во время подготовки раздайте каждому игроку по случайной карте капитана, ее необходимо положить перед собой лицевой стороной вверх. Затем каждый игрок зачитывает имя своего капитана, поясняет его способность и берет из резерва столько монет, сколько указано в левом нижнем углу карты.



Генри Морган: начинает с 5 серебряными монетами.

Если Генри успешно **защищает** судно, то он дополнительно получает 3 серебряные монеты из резерва. Способность также работает, если он разыгрывает **особую карту защиты (+2)** или выбирает защиту при розыгрыше карт **торговли/защиты и атаки/защиты**.



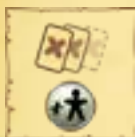
Пьер Ле Пикар: начинает с 3 серебряными монетами.

В конце каждого раунда получает 1 серебряную монету из резерва.



Родриго Оргоньез: начинает с 9 серебряными монетами.

У него целый мешок денег, но **нет способности**.



Черный Цезарь: в начале игры имеет столько монет, сколько игроков участвует в игре.

Если в каком-либо раунде все игроки выбрали **одинаковое действие**, Цезарь получает из резерва столько серебряных монет, сколько игроков за столом. особые карты также считаются, просто берется во внимание тип выбранного действия (атака, защита или торговля).



Чжэн Хе: начинает с 3 серебряными монетами.

Если Чжэн успешно **торгует**, то он дополнительно получает 3 серебряные монеты из резерва. Способность также работает, если он разыгрывает **особую карту торговли (x2)** или выбирает торговлю при розыгрыше карт **торговли/защиты**.



Саида аль Хурра: начинает с 5 серебряными монетами.

Когда Саида получает возможность взять **карту особого действия**, она берет из колоды **две**, смотрит в них и оставляет одну себе, а вторую кладет под низ колоды особых действий.



Ласкарина: начинает с 5 серебряными монетами.

В начале игры Ласкарина берет себе **одну карту особого действия**.



Ингрид Хаммар: начинает с 4 серебряными монетами.

Если Ингрид успешно **атакует** судно, то она дополнительно получает 3 серебряные монеты из резерва. Способность также работает, если она разыгрывает **особую карту атаки (+2)** или выбирает атаку при розыгрыше карты **атаки/защиты**.

Снаряжение

В начале раунда, перед тем, как раскрыть карту судна, первый игрок (тот, у кого карта попугая) может купить одну карту снаряжения. Карта снаряжения стоит 5 серебряных монет. После покупки игрок кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Если у игрока две или более одинаковые карты снаряжения, то их эффекты суммируются. Существует три типа снаряжения:



Улучшенная атака

После успешной атаки (когда игрок выбрал карту атаки, и судно было успешно атаковано), игрок дополнительно получает 3 серебряные монеты из резерва.



Улучшенная защита

После успешной защиты (когда игрок выбрал карту защиты, был хотя бы один атакующий, но судно было успешно защищено), игрок дополнительно получает 4 серебряные монеты из резерва.



Улучшенная торговля

После успешной торговли (когда игрок выбрал карту торговли, и судно было успешно защищено), игрок дополнительно получает 5 серебряных монет из резерва. Эффект этой карты не работает, если игрок, выбрав торговлю, не положил на карту никакой ставки.



BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Авторы: Loris Games

Иллюстрации: Ян Држевиковски

Brain Games SIA

Atlasa 10, Riga, LV-1026, Latvia

T.: (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com



© 2013 Loris Games

© 2016 Brain Games SIA