

# Сундук Мертвеца

A central illustration featuring a glowing lantern, a dagger with a wooden handle, and a magnifying glass resting on a piece of parchment. The background is a dark, repeating geometric pattern.

правила игры



**Цель игры: блефую и запугивая других пиратов,  
добыть как можно больше сокровищ**

**Количество игроков: 3–7**

**Состав:**

1. Правила игры
2. Карточки персонажей:  
7 штук
3. Карточки действий:  
49 штук
4. Карточки сокровищ:  
50 штук
5. Карточки проклятий:  
30 штук
6. Жетоны ран/рока:  
30 штук
7. Песочные часы
8. Барометр Безысходности



**Капитан пиратской шхуны «Барракуда», знаменитый и ужасный Абрахам Дейви Флинт, умер. Неважно, что его доконало — цинга, беспробудное пьянство или заботливо подсыпанная отравка. Важно, что теперь ближайшие помощники капитана — вы, пиратские офицеры — заполучили хранимую им, как зеницу ока, карту. Карта указывает на тайник, награбленных Флинтом за долгие годы богатств.**

**Не успеваешь трижды смениться на небе луна, как остров найден, тайник вскрыт и семь ломящихся от богатств сундуков перенесены в трюм. Осталась одна тонкость: теперь вы, офицеры Флинта, должны разделить вожделенные денежки.**

**Морские разбойники подозрительно косятся друг на друга, хмуря брови и ворча себе в усы. Пощелкивают заряженные пистолы, посверкивают точёные абордажные сабли, раздаются перчёные проклятья. Пираты пытаются взять друг друга на испуг, но готовы и стрелять. Кто устоит на ногах, тот сможет разделить богатство.**





*Ахой, дружище. Как наиболее умный, опытный и красивый представитель команды, я здесь для того, чтобы наставлять тебя в твоём нелёгком плавании. Прислушивайся к моим советам и подсказкам! Они послужат тебе попутным ветром. Пиастррры! Талеры! Дублоны! Каурри! Нет, отставить каури...*

## I. Подготовка к игре

Перед началом игры каждый игрок получает по 1 карточке персонажей (распределятся случайно или выбираются по очереди) и 7 карточек действий с символом своего персонажа на рубашке: 4 карточки Блефа, 1 карточка Тумак, 1 карточка Удар саблей



и 1 карточка Выстрел.  
 Карточки персонажей кладутся  
 в открытую  
 перед  
 игроками,  
 а карточки  
 действия  
 в закрытую —  
 рубашками  
 вверх.



49 карточек  
 сокровищ —  
 это Сундук мертвеца.  
 Они тщательно тасуются  
 и кладутся в центр стола.

Рядом с колодой — жетоны ранений,  
 карточки проклятий и песочные часы.





## II. Ход игры

Ход игры состоит из четырех последовательных фаз:

- 1) фаза хмурых взглядов и угроз,
- 2) фаза выстрелов и тумачков,
- 3) фаза перебранок и пустых обещаний,
- 4) фаза дележа и проклятий.



### 1) Фаза хмурых взглядов и угроз

В начале первой фазы из общей колоды сокровищ на стол выкладываются 7 карточек сокровищ:

6 карточек кладутся рубашкой вниз, а 1 — рубашкой вверх.

Каждый игрок, не подавая виду, избирает себе целью любого другого игрока.

Затем выбирает из своих карточек действий одну, которую он намерен







применить на свою цель, и кладёт её рубашкой вверх на стол перед собой. Причём делать это нужно так, чтобы другие игроки не видели, что за действие выбрано. Затем следует сложить пальцы одной руки в виде пистолета.

*Держите руку-пистолет недалеко от уха.*



## 2) Фаза выстрелов и тумачов

Когда все игроки определились с выбором и выложили на стол свои карточки действий, самый старший из них должен громко и чётко произнести «Йо – хо – хо!».

На последнем “Хо!” каждый из игроков должен указать рукой (пальцы, которой сложены в виде пистолета) на того игрока, против которого он замыслил нехорошее.

Как только все прицелились: сразу же переворачиваются песочные часы. В эту минуту, пока бежит песок, каждый игрок может блефовать, угрожать, утверждать, что его оружие заряжено, и что противнику лучше проявить благоразумность и «спрятаться за бочку». Если игрок прячется за бочку, то он переворачивает карточку своего персонажа рубашкой вверх, кладет одно из своих сокровищ (если они у него есть) к карточкам сокровищ, выложенным на стол в этом раунде, сбрасывает свою карточку действий, не показывая её остальным, и не принимает участия в делёжке.

Когда минута истекает, вскрываются карточки действий, направленные в тех игроков, которые не струсили. Какой эффект производят карточки действий см. стр. 21.

Карточки действий, которые были направлены в спрятавшихся за бочками игроков, сбрасываются, не открываясь. Таким образом, другие игроки не знают, что ушло в сброс.

### 3) Фаза перебранок и пустых обещаний

Те, кто не спрятался за бочку и не был ранен (то есть, в направленных на него карточках действия не было тумака, выстрела или удара саблей), могут приступить к дележке.



*После перестрелки карточки действия уходят в сброс: в открытую (примененные) и закрытую (неиспользованные). Важно их не открывать!*

Часы снова переворачиваются и еще одну минуту игроки могут спорить и ругаться, кому какое сокровище достанется.

### 4) Фаза дележа и проклятий

Как только песок в часах заканчивается, все игроки перестают разговаривать и на счет «Йо-хо-хо»



одновременно указывают пальцами на сокровища. Любой игрок может спасовать и не выбирать сокровище. Он просто не выбирает ни одну из карточек.

Сразу после того, как все кто хотел, указали на желаемые сокровища, может произойти следующее:

- если на сокровище указал только один игрок, то он получает это сокровище;
- если на сокровище указали два и более игрока, то разделить его не удалось, и оно сбрасывается.
- если на сокровище не указал ни один игрок и оно не последнее на столе, то оно остаётся лежать на месте.

Если после первой дележки на столе остались сокровища, то игроки продолжают их делить, но уже без фазы перебранок и пустых обещаний. Песочные часы уже не переворачиваются, а новый этап дележа объявляется просто на счет «Йо-хо-хо». Делёж продолжается до тех пор, пока на столе остаются сокровища, либо до того момента, как все

игроки одновременно спасуют — никто из них не укажет ни на один из предметов.



**После окончания фазы дележа и проклятий всё начинается сначала с первой фазы хмурых**

*Если игрок указал на сокровище, которое лежит рубашкой вверх, то прежде чем забрать его себе, он всем его показывает.*

**взглядов и тумачков. Все струсившие и раненые игроки снова участвуют в игре.**

### III. Карточки действий

Карточки действий применяются в фазу выстрелов и тумачков. Карточки действия бывают четырех видов: Тумач, Удар саблей, Выстрел и Блеф.

## Выстрел

Цель получает жетон раны и не участвует в дележе, но эта карточка всегда срабатывает в перестрелке раньше прочих. Все карточки Выстрел открываются и наносят повреждения до того, как откроются любые другие действия. Если Выстрел предназначался игроку, который также



*За одну перестрелку можно получить ранения от двух, а то и трёх Выстрелов, но Выстрел свалит тебя на палубу раньше любой другой атаки и не позволит в этот же ход получить повреждения от Удара саблей или Тумака.*



выложил в этот ход такую же карточку, оба игрока ранены. Если Выстрел был направлен в игрока, у которого на столе лежала любая другая карточка действия (Блеф, Удар саблей, Тумак) — она не успевает сработать, и уходит в сброс, не открываясь.

## Тумак

Цель получает жетон раны и выбывает из дележа.



## Удар саблей

Цель получает два жетона раны если соседствует с вами, или один жетон раны — если между вами есть хотя бы один живой персонаж (даже если он в этот ход спрятался за бочку). После этого потерпевший выбывает из дележа.





## Блеф

На цель обрушивается шквал угроз и обещаний, но никакого реального эффекта эта карточка не имеет. Игрок, в которого вы целились, не ранен и принимает участие делёжке.



В



*Всегда в конце фазы выстрелов и тумачков, карточки действия, которые выкладывались игроками, идут в отбой. Таким образом, когда у игроков на руках не останется больше карточек действий — игра заканчивается.*

## IV. Карточка сокровищ

Карточки сокровищ бывают разного вида: простые сокровища, особые сокровища, куски карты Флинта и проклятые сокровища.

### Простые сокровища

Простые сокровища приносят победные очки: от 1 до 5. Никакими другими свойствами не обладают.



## Куски карты Флинта

Любой фрагмент карты обозначен знаком кинжала, бутылки или кружки. В названии он содержит слова "бухта", "мыс" или "лес". Три разных фрагмента образуют карту спрятанных сокровищ. Комплект дает 15 победных очков.

Например: Жемчужная бухта + Мыс Черепя + Черный лес = 15 победных очков. Сами по себе фрагменты карты не дают никаких очков.



## Особые сокровища

Особые сокровища не дают победных очков, но обладают полезными свойствами:

- Подзорная труба Флинта – считается любым фрагментом карты (мыс, лес или бухта) по выбору игрока при финальном подсчете очков.

Хранится до конца игры.



- Набор примерного пирата – игрок может обменять любую карточку действия с руки на любую карточку действия из своего отбоя.
- Бутылка рома — убирает один жетон раны.



- Пороховая бомба — взрывается, как только игрок хочет взять её себе с игрового стола. Взрыв ранит вас (1 жетон раны) и уничтожает все сокровища на столе, которые еще не разделили в этом ходу. Если на бомбу указали двое или более игроков одновременно, её свойство также

применяется, а все игроки,

ткнувшие в бомбу, получают раны.

- Абордажная кошка — применяется сразу после фазы дележа и проклятий. Игрок указывает на любого игрока, который принимал участие в фазе дележа и проклятий, и забирает у него, не глядя, любую карточку сокровища.



## Проклятые сокровища

Они сулят обладателю целых 10 очков, но попытавшись взять такое сокровище, игрок обязан также получить карточку проклятия. Если два или больше игроков попытались взять проклятое сокровище, то оно пропадает, как любое другое в такой ситуации, а каждый из игроков получает по карточке проклятья.



## У. Карточки проклятий

Получив такую карточку, игроку придётся выполнять означенное на ней условие до конца игры. Если игрок



нарушает условие (например, встает на две ноги, будучи под действием проклятья «Одноногий») — он теряет одно сокровище по своему выбору, а действие проклятья продолжается.

Мини-значки на карточках проклятий (ладонь, нога, рука, речь, рот, разум, голова и лицо) — пиктограммы их типов.

Игрок не может получить два или больше проклятий с одинаковой

пиктограммой. Если игрок должен получить случайное проклятье из колоды, но его тип совпадает с одним из тех, что у него уже есть — просто вытяните из колоды другое.





Если игрок по каким-либо причинам не способен выполнять условие карты — возьмите другое случайное проклятье из колоды.



*Перед игрой вы можете договориться, сколько должно длиться действие проклятья. Игроки вполне могут условиться, чтобы проклятья работали один или два хода, после чего сбрасывались.*

## VI. Смерть персонажа

Как только персонаж игрока набирает 3 жетона ран — он погибает и выбывает из игры. Карточки сокровищ убитого персонажа уходят в отбой.





*Возможна ситуация, в которой пышущий здоровьем персонаж за один ход получит смертельное количество ран. Да, он умирает. Memento mori.*

## **VIII. Сокровищница игрока и отбой**

Блеф и угрозы — основа игры. Поэтому все личные карточки игроков (неиспользованные действия и выигранные сокровища) всегда хранятся в закрытую. Открыто, перед портретом персонажа, держат только жетоны ран.

Общий отбой карточек сокровищ и карточек действий хранят по-прежнему в тайне, рубашкой вверх в кучке в центре стола.



*Смотрите внимательно и запоминайте, что делают другие игроки. Тогда вы будете знать, чьи угрозы пусты, а кто может быть опасен и у кого больше всего сокровищ.*

### **VIII. Окончание игры**

Как только у игроков не осталось больше карточек действий — игра заканчивается и наступает подсчет очков. Карточки с золотыми монетами или проклятыми сокровищами дают столько очков, сколько на них указано. Фрагменты карты дают 15 очков за каждый отдельно взятый комплект (кинжал, бутылка и кружка).

Неполные комплекты фрагментов карты очков не дают. Тот игрок, который наберет больше всего богатств и останется в живых — побеждает и становится новым капитаном «Барракуды»! При равных очках побеждает тот, у кого больше карточек сокровищ. Если и тут равенство, то побеждает тот игрок, который первым выкрикнет «За борт самозванца, я — ваш новый капитан!».



### Авторы игры:

Дмитрий Тэлэри  
Дмитрий Трубицин

Светлана Михина  
Евгения Мурзина

### Художник

Сергей Самсонов



## Порядок хода игры:

- 1) Фаза хмурых взглядов и угроз.
- 2) Фаза выстрелов и тумачков.
- 3) Фаза перебранок и пустых обещаний.
- 4) Фаза дележа и проклятий.

## Режимы игры:

- 1) Обычный режим.
- 2) С особыми свойствами пиратов  
(см. Книгу пирата, стр. 11).
- 3) С призраками (см. Книгу пирата, стр. 15).
- 4) И с особыми свойствами пиратов и с призраками.

## Особые свойства пиратов (см. Книгу пирата, стр 11):

- 1) Боцман — Стальные нервы: прицеливается последним.
- 2) Кок — Кажется, что-то пригорает: не штрафуются за трусость.
- 3) Головорез — Здоровяк: выдерживает на одну рану больше прочих.
- 4) Канонир — Знает, чей порох: выкладывает 2 карты действий, вскрывает одну, вторую возвращает.
- 5) Колдун вуду — Посмертные услуги: если кто-то погибает, забирает одну любую карту сокровищ погибшего.
- 6) Штурман — Родная стихия: получает одно дополнительное очко за каждый фрагмент карты.
- 7) Старпом — Право старшего: может забрать себе закрытую карту и не участвовать в дележке.