



Вы капитан пиратской команды, которая должна быть самой быстрой, ловкой и хитрой, чтобы первой добраться до лучших сокровищ. Амулеты помогут избежать проклятий, а навыки ваших пиратов позволят добыть защищенные клады.

*Вперед на острова!*



2-4



30-45

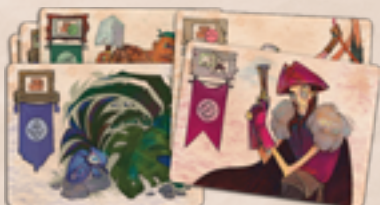
# Состав игры



1 КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА



4 КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ



20 КАРТ ПИРАТОВ  
(ПО 5 КАРТ В КАЖДОЙ КОМАНДЕ)



14 КАРТ ОСТРОВОВ



55 КАРТ СОКРОВИЩ



6 КАРТ ЗАЩИТНЫХ АМУЛЕТОВ



24 ЖЕТОНА ЗАЩИТЫ  
(ПО 8 КАЖДОГО ЦВЕТА)

## Подготовка к игре

I. Перетасуйте карты сокровищ и островов. Карты сокровищ положите отдельной колодой.

II. Выложите число островов *по числу игроков* в один ряд рубашкой вверх. Положите на каждый остров еще остров рубашкой вверх, а на него остров лицевой стороной вверх. Должно получиться несколько стопок из 3х островов каждая. Оставшиеся острова уберите не глядя.

III. Над каждой картой острова положите столько карт сокровищ, какое число указано на острове. Кладите сокровища лицевой стороной вверх цепочкой над картой острова.

IV. Затем положите жетоны защиты на только что выложенные карты сокровищ в том порядке, в котором они указаны на карте острова снизу вверх. Первый жетон кладется на самую дорогую карту сокровища, второй на более дешевую (самую дорогую из оставшихся), и так далее. Если несколько карт сокровищ имеют одинаковую ценность, сначала кладите жетон на ту карту, которая вышла раньше — находится ближе острову. Структура карты острова на стр. 5.



ПРИМЕР ОБЩЕЙ ПОДГОТОВКИ НА ТРЕХ ИГРОКОВ

V. Каждый игрок выбирает цвет своей пиратской команды и берет все 5 карт этого цвета.

VI. Каждый игрок получает случайную карту защитного амулета. Эту карту можно смотреть в любой момент, но нельзя показывать другим. Оставшиеся амулеты уберите из игры не глядя.

VII. Определите того, кто будет ходить первым. Этот игрок получает карту первого игрока и кладет рядом с собой.



*ПРИМЕР РУКИ КАЖДОГО ИГРОКА*

## *Ход игры*

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд проходит в следующем порядке:

### *Фаза 1. Планирование*

Игроки по очереди выкладывают карты пиратов с руки перед островами, готовясь разбирать сокровища.

### *Фаза 2. Получение сокровищ*

Игроки по очереди разыгрывают свойства выложенных пиратов.

### *Фаза 3. Подготовка к новому раунду*

Уберите текущие острова и откройте следующие. Доложите на них новые сокровища и жетоны защиты.

## Фаза 1. Планирование

Пираты отправляются за сокровищами. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке каждый участник выбирает на руке карту пирата и кладет рядом с самым левым островом. Карты кладутся цепочкой друг за другом либо рубашкой вверх (осторожный пират), либо лицевой стороной вверх (безрассудный пират) по решению игрока, которых их размещает.

Название острова

Сколько на него выкладывается сокровищ

Жетоны защиты

Свойство острова



Все острова заполняются слева направо. Лимит пиратов — 5 человек на пути к каждому из них. Как только рядом с первым островом образовалось 5 пиратов, игроки выкладывают своих людей рядом со вторым и так далее. В конце фазы перед каждым островом будет выложено по 5 пиратов.

Вы можете в любой момент смотреть свойства своих осторожных пиратов. Но вы не можете подглядывать карты осторожных пиратов, которых выложили другие игроки.

У большинства островов есть особые свойства, которые разыгрываются на этапе выкладывания пиратов. Не забывайте о них! Все эти свойства расшифрованы в конце правил.

### *Совет начинающим пиратам!*

Прочитайте эту главу до конца, чтобы принимать правильные решения, как размещать пиратов.

## Фаза 2. Получение сокровищ,

Когда все игроки разместили по 5 карт своих пиратов, начинается получение добычи. Сначала ходит пират, который находится первым на самом левом острове.

Свойство пирата

Цвет и символ команды



Затем ходит следующий пират на этом же острове, и так далее. Когда все пираты на одном острове походили, все разбирают следующий. Другими словами, *пираты разыгрываются в том же порядке, в котором и выкладываются.*

Каждый пират имеет свойство. Владелец пирата обязан разыграть это свойство, если может. Каждый безрассудный пират разыгрывает свое уникальное свойство, осторожные пираты разыгрывают одно и то же свойство. После выполнения действия или после паса (при невозможности его выполнить) пират отправляется на руку своему владельцу.

### *Важно!*

Безрассудные пираты — те пираты, которые лежат лицевой стороной (картинкой пирата) вверх. Осторожные пираты — те пираты, которые лежат рубашкой (пиратом в кустах) вверх.

## Свойства пиратов



У всех *осторожных* пиратов одинаковое свойство. Такой пират берет карту сокровища с острова, на котором находится. Вы можете взять карту только без жетона защиты.



Возьмите карту сокровища с этого острова себе. Вы можете взять карту сокровища с указанным жетоном защиты (синий, зеленый или красный) или без жетона защиты. Если вы взяли карту с жетоном защиты, то этот жетон отправляется в общий запас жетонов.



*Стрелок* убирает чужого безрассудного пирата — тот сразу отправляется на руку своего владельца. Затем стрелок перемещается на его место и переворачивается рубашкой вверх, становясь осторожным пиратом.

*Стрелок может выбрать целью вражеского безрассудного пирата на любом острове, не только на своем.*



*Шпион* переворачивает любого (своего или чужого) пирата другой стороной. Осторожный пират становится безрассудным и наоборот. После этого шпион берет сокровище без жетона защиты со своего острова.

Если вы можете разыграть только одно свойство шпиона из двух (только взять сокровище или только перевернуть пирата), то разыгрываете то свойство, которое можете. Если вы можете разыграть оба свойства, то разыгрываете оба, даже если это не выгодно.

*Шпион может выбрать любого пирата на любом острове, не только на своем.*

Все полученные сокровища кладутся лицом вверх перед игроком, который их получил. В любой момент времени игроки могут видеть, кто сколько каких сокровищ набрал.

### *Совет начинающим пиратам!*

Вы можете брать сколько угодно монет без опаски, но будьте осторожны с украшениями, книгами и алмазами. Старайтесь взять минимум 3 карты сокровищ, от которых у вас есть защитный амулет, и не более 2 карт сокровищ других типов, кроме монет.



*СООТВЕТСВИЕ АМУЛЕТА СОКРОВИЩУ*

### *Фаза 3. Подготовка к новому раунду*

В конце первого и второго раунда совершите следующие действия:

I. Открытые карты островов отправьте в сброс, после чего откройте следующие. Карты сокровищ и жетоны защиты на островах с прошлых раундов остаются.

II. Как и в начале игры, положите над каждой картой острова столько карт сокровищ, какое число указано на этом острове. Кладя карты цепочкой, продолжайте уже имеющиеся цепочки сокровищ. Вы докладываете карты *в указанном количестве, а не до указанного количества.*

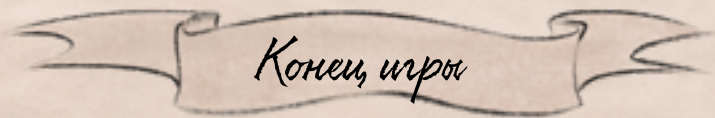
III. Затем положите жетоны защиты на только что выложенные карты сокровищ в том порядке, в котором они указаны на карте острова, от наиболее ценной карты к наименее ценной. Как и в начале игры, в спорных ситуациях приоритет всегда у той карты, которая вышла раньше. Оставшиеся с прошлых раундов карты сокровищ остаются рядом с островами, и на них тоже могут быть доложены жетоны защиты.

На этот остров будет должно еще 5 карт сокровищ к имеющимся. После этого положите на этот остров зеленый жетон защиты на самую дорогую карту без жетонов защиты. Аналогичным образом положите синий жетон защиты.



IV. Передайте жетон первого игрока участнику с наименьшим числом карт сокровищ. Номиналы этих карт не учитываются, только их количество. При ничьей наибольший приоритет имеет ближайший игрок по часовой стрелке от текущего лидера. Если у первого игрока меньше карт сокровищ, чем у любого другого игрока, то карта первого игрока остается у него.

В конце третьего раунда фаза 3 не отыгрывается — перейдите к подсчету очков.



Игра проходит 3 раунда. После окончания третьего раунда совершите следующие действия в указанном порядке:

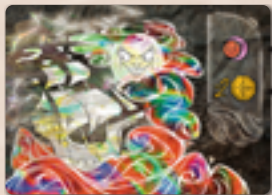
I. Игроки открывают свои карты защитных амулетов. Если у игрока 3 или больше карт указанного типа сокровищ, амулет заряжен и будет приносить победные очки. Если нет, сбросьте амулет.



Три сокровища помогут зарядить защитный амулет

Ценность защитного амулета всегда 3

II. Часть сокровищ проклята! У вас не может быть больше 2-х карт сокровищ каждого типа, кроме денег и защищенных амулетом. Сбросьте излишек, оставив не больше 2-х карт каждого другого типа сокровищ. Лучше оставьте карты подороже. Если вы сбросили 1 тип сокровищ, возьмите карту проклятья и положите ее стороной с меньшим штрафом. Если вы сбросили 2 типа сокровища, положите карту проклятья стороной с большим штрафом.



*Число полученных проклятий*

*Штраф от проклятья*

III. На этом этапе вы считаете всю прибыль. Она складывается из стоимостей всей оставшейся добычи: монеты, сокровища, защитный амулет и штраф от проклятья. У кого больше денег, тот выиграл. При ничьей игроки делят победу.

## *Дополнительные правила*

Эти правила можно использовать, чтобы добавить базовой игре больше разнообразия. Используйте одно из этих правил или сразу оба.


### *Порядок выкладывания*

Игроки могут выкладывать пиратов на любые острова, не обязательно слева направо. При этом все так же на одном острове не может быть больше 5 пиратов суммарно.

### *Порядок разбора*

В фазе 2 карты пиратов разыгрываются слева направо. Сначала ходят все пираты в первом ряду, затем во втором, и так далее.

## Свойства островов

Символ  означает, что свойство острова срабатывает, как только на него выкладывается осторожный пират.

*Остров Богатств, Остров Золота:* Нет свойств.

*Остров Изобилия, Остров Кладов:* Когда сюда выкладывается осторожный пират, вы открываете карту сокровища из колоды и добавляете ее к другим сокровищам на этом острове. Выложите любой жетон защиты по своему выбору на только что добавленную карту.

*Остров Ловушек, Остров Миражей:* Когда сюда выкладывается осторожный пират, замените жетон защиты на сокровище на этом острове на другой (например, поменять красный на синий).

*Остров Находок:* Во время выкладывания пиратов сюда можно положить только одного осторожного пирата. Когда игрок это делает, он сразу же берет случайную карту из колоды сокровищ.

*Остров Отваги, Остров Подвигов:* Сюда можно выкладывать только безрассудных пиратов.

*Остров Потери:* Первый игрок, который вложил безрассудного пирата, сбрасывает свое имеющееся сокровище, если есть. Если у него нет сокровищ, то ничего не происходит. Свойство срабатывает только раз.

*Остров Сюрпризов, Остров Теней:* Когда сюда выкладывается осторожный пират, игрок обязан переместить жетон защиты в пределах этого острова / на этот остров / с этого острова на другой. Вы обязаны это сделать, и вы обязаны переместить жетон защиты с одной карты сокровища на пустую. Нельзя поменять два жетона защиты местами.

*Остров Ходов, Остров Щитов:* Когда сюда выкладывается осторожный пират, переместите сокровище на этот остров / с этого острова на другой. Сокровище перемещается вместе с жетоном защиты, если он на нем есть. Нельзя поменять два сокровища местами.

*АВТОР*

Алексей Коннов

*ДИЗАЙНЕР*

Алёна Семёнова

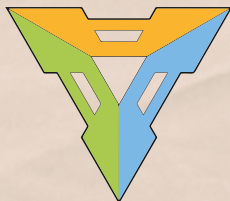
*ТЕСТИРОВАНИЕ*

Ирина Березкина, Злата Васильева, Алексей Давыдов,  
Николай Золотарев, Алексей Лаврухин, Александр Лапутин,  
Екатерина Литвинцева, Дмитрий Мелик-Давыдов,  
Валентина Пальцева, Ярослава Пальцева, Сергей Ровенков,  
Артем Тимошевский, Марина Хохулина, Андрей Шариков,  
Анатолий Шкляров, Полина Янушпольская и другие

---

Игра сделана студией разработки настольных игр «Трехгранник» при поддержке команды «Пальцев и Партнеры».

© 2026 ИП Пальцев А.В. Все права защищены. Перепечатка и публикация компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.



<http://trehgrannik.com/>  
[info@trehgrannik.com](mailto:info@trehgrannik.com)

пальцев<sup>+</sup>  
партнеры

<http://paltsevparkers.ru/>