

# КАПИТАН ДЕ ПАЛЬМА

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

Жаркие Карибские острова встречают юных охотников за сокровищами! Несметные богатства таятся под каждой пальмой, но алчный пират Билли и его подручная мартышка жаждут поживиться тем, что ты заработал нелёгким трудом. Прояви смелость и осмотрительность — завладей кладом и убереги его от пиратов в увлекательной настольной игре «Капитан де Пальма»!

## Состав игры

- 3 фигурки с подставками (капитан де Пальма, пират Билли и мартышка)
- 2 кубика (капитанский и пиратский)
- 7 жетонов островов
- 27 жетонов сокровищ
- Правила игры

## Цель игры

Путешествуйте по островам, ищите сокровища и получайте за них победные очки. Тот, кто наберёт больше всего очков, одержит победу.

## Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно разделите компоненты от картонных листов и вставьте фигурки капитана де Пальмы, пирата Билли и мартышки в подставки. Разложите 7 жетонов островов в круг. Перемешайте жетоны сокровищ и сложите их в стопку лицевой стороной вверх. Поместите стопку внутрь круга островов. Поставьте фигурки на 3 разных острова (любых). Кубики положите рядом.



## Ход игры

Игру начинает самый юный участник. От него ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход бросьте 2 кубика.

### Сначала смотрите на пиратский кубик

♣ **Сабля.** Если выпала 1 сабля, передвиньте пирата Билли на 1 остров вперёд. Если 2 сабли — на 2 острова вперёд.



♣ **Банан.** Если выпал 1 банан, передвиньте мартышку на 1 остров вперёд. Если 2 банана — на 2 острова вперёд.



### А теперь — на капитанский

♣ Передвиньте капитана де Пальму вперёд на столько островов, сколько точек выпало на кубике.



**Важно:** двигайте фигурки по островам по часовой стрелке.

### Что ждёт капитана де Пальму на новом острове?

♣ Если капитан де Пальма оказался на одном острове с пиратом Билли или с его мартышкой, вам не повезло. Пираты забирают ваши сокровища, а ход передаётся следующему игроку. Теперь бросает кубики ваш сосед слева.

♣ Если капитан де Пальма оказался на острове, где никого нет, возьмите верхний жетон сокровищ из стопки и положите его перед собой лицевой стороной вверх. Пока вы не закончите ход, есть опасность их потерять.

Теперь вы можете сделать одно из двух:

⚓ **Закончить ход и спрятать добытые сокровища.** Переверните добытые в этом ходу жетоны сокровищ лицевой стороной вниз. Теперь сокровища в безопасности до конца игры — пират и его мартышка не могут их похитить.

⚓ **Продолжить ход, рискуя потратить добытые в этом ходу сокровища.** Бросьте кубики ещё раз и снова передвиньте капитана де Пальму, пирата Билли и мартышку согласно выпавшим результатам. Если капитан де Пальма снова оказался на острове, где никого нет, возьмите ещё один жетон сокровищ из стопки. И у вас снова выбор: продолжать ход или остановиться и спрятать сокровища.

**Будьте осторожны!** Если вы не остаетесь вовремя и капитан окажется на одном острове с пиратом Билли или с мартышкой, все полученные в этом ходу сокровища будут потеряны — верните их обратно в стопку жетонов сокровищ.

## Конец игры

Когда стопка жетонов сокровищ опустеет, игра заканчивается. Игроки подсчитывают сокровища на добытых во время игры жетонах. Жетон с сундуком приносит 1 очко, жетон с бочками — 2 очка, жетон с мешками — 3 очка. Побеждает игрок, набравший больше всего очков. Если вы играете с совсем юными игроками, вместо подсчёта очков сравните высоту стопок жетонов сокровищ, добытых во время игры. Победит тот, чья стопка окажется выше.

Если в игре ничья, побеждает тот из претендентов, кто добыл больше сундуков. Если всё равно ничья, претенденты делят победу.

## Партия с участниками более старшего возраста

Сложность игры можно повысить, убрав из игры 1 остров. Остальные правила остаются без изменений.

## Создатели игры

**Разработчик:** Вольфганг Диршерль

**Художник:** Штефани Райх

**Дизайн и вёрстка:** HUCH! & friends

© 2012 HUCH! & friends

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

## 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](mailto: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](http://www.hobbyworld.ru)

