

# КАРДАНМЕА!



Автор игры: Женя Егоров

30  
мин

8+  
лет

2-4  
игроков

Свистать всех наверх! На горизонте два таинственных дрейфующих корабля, сцепившихся в абордаже... В подозрную трубу вы не видите на борту ни одного матроса, но похоже, там полно сокровищ и... скелетов? Каррамба! Скелетами вас не напугать, но вот и другие пиратские шхуны уже несутся к вашей находке на всех парусах... Совсем скоро сразу несколько пиратских шлюпок швартуются с разных сторон плавучего острова сокровищ. Сбрасывайте скелетов и чужих пиратов за борт и собирайте сокровища — пока корабли не затонули!

**ЦЕЛЬ ИГРЫ** — набрать максимум очков за трофеи: громи скелетов, ищи монеты на корабле и сбрасывай других пиратов за борт, чтобы получить ещё больше монет!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выложите **игровое поле** в центр стола.
- 2 Каждый игрок берёт **планшет**, **3 фишки пиратов** и **кубик** выбранного цвета. Лишние уберите в коробку. Положите свой планшет рядом с одной из сторон поля — теперь это ваша сторона. Поставьте своих пиратов в **шлюпку** в **левой части планшета** — это «сухие» пираты (справа «в воде» — место для ваших «мокрых» пиратов, то есть сброшенных за борт). *Играя вдвоём, лучше выбрать соседние стороны поля.*
- 3 Каждый игрок бросает кубик и ставит его в обозначенное место на своём планшете выпавшей гранью вверх. Игрок с наибольшим значением будет ходить первым. Если таких несколько — перебросьте кубики, пока не определится первый игрок.
- 4 Положите рядом все **8 полос затопления**. Если вас меньше 4 игроков — сразу затопите одну линию с каждой стороны поля, где нет игрока (накройте линию клеток полосой затопления). *В ходе игры затопления происходят, когда сброшенные за борт пираты возвращаются на корабль.*
- 5 Для первых партий — из квадратных **жетонов находок** уберите пока в коробку все жетоны с «уголком». Перемешайте остальные жетоны рубашкой вверх и разложите на поле случайным образом (также рубашкой вверх) — заполните все клетки поля. Если вас меньше 4 игроков и часть клеток затоплена — уберите лишние жетоны в коробку.
- 6 Перемешайте рубашкой вверх **жетоны золотых монет** и положите рядом с полем — это **запас монет**.

## СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле  
80 жетонов находок  
16 жетонов золотых монет  
4 набора по 3 фишки пиратов  
4 кубика  
4 планшета игроков  
8 полос затопления  
Правила игры





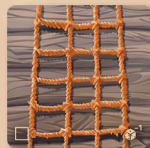
Сквозь дым после недавней пушечной стрельбы на рубашках жетонов проглядывает силуэт чего-то полезного. Чтобы всех обыграть, запомни 4 основные находки, которые встречаются чаще всего:



**СЕРЕБРЯНАЯ МОНЕТА** — Забирай в трофеи (храни трофеи слева от планшета): в конце игры дают очки по своему номиналу (от 1 до 3).



**ПИСТОЛЕТ** — Забирай в арсенал (снизу от планшета). Предметы в арсенале одноразовые: используя, сразу убери жетон в сброс (справа от планшета) рубашкой вверх. Пистолет стреляет на 3 клетки по прямой или по диагонали и поражает всех на этих клетках.



**ВАНТЫ** — Пираты ловко забираются повыше, чтобы лучше видеть ситуацию на корабле! Зайдя на клетку, улучши свой кубик для будущих бросков, уменьшив его значение на 1.



**СКЕЛЕТ** — Попав на скелета, сразу убегай (этим же пиратом) на соседнюю клетку. Можно специально заходить и на открытых скелетов для быстрого перемещения. Скелетов можно атаковать — при успехе забирай жетон скелета в трофеи: в конце игры он даёт 2 очка.



Под рубашкой каждого вида именно этот предмет — на 8 жетонах из 16. Ещё по 1 жетону с другими основными находками, а также по 1 бочке, пушке, пробоине и 2 бомбы (все жетоны описаны в конце правил). Монеты на жетонах находок бывают номиналом от 1 до 3. А вот за сброс за борт чужих пиратов можно получать более ценные золотые монеты из запаса — номиналом от 2 до 5.

## ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ИГРУ!

Все жетоны подробно описаны в самом конце правил — заглядывайте туда по ходу игры.

Первый игрок начинает, и затем ход передаётся по часовой стрелке.

Игра завершится в конце хода, в котором не осталось закрытых жетонов на поле или выложены все полосы затопления.



## ХОД ИГРОКА

В свой ход сыграй любыми своими пиратами 2 любых действия:


1. Движение
2. Атака
3. Выбраться из воды


## ДВИЖЕНИЕ


**А)** Выставь своего «сухого» пирата из шлюпки на любую клетку со своей стороны поля.

**Б)** Передвинь пирата на поле на соседнюю клетку (клетки по диагонали — тоже **соседние**).

*Нельзя заходить на клетку с чужим пиратом! Если оказался на закрытом жетоне, сразу открой его и разыграй (см. эффекты жетонов в конце правил).*


 Жетон остаётся на поле.


 Забери жетон в трофеи.


 Забери жетон в арсенал.

## АТАКА

Пират может атаковать **врукопашную**, найденным **оружием** из арсенала или стрелять из корабельной **пушки**.

 **Врукопашную** пират атакует 1 цель (скелета или чужого пирата) на соседней клетке (клетки по диагонали — тоже **соседние**).

 Если в твоём арсенале есть подходящее **оружие** — можешь использовать его: сбрось жетон и проведи атаку с эффектом оружия.

 Если твой пират стоит на **пушке** — можешь выстрелить из неё (жетон пушки с поля сбрасывать не надо).

*См. эффекты оружия в таблице жетонов в конце правил!*

Для любой атаки — **БРОСЬ КУБИК НА УДАЧУ!**



**1** Первым действием пират играет «движение» и выходит из шлюпки на одну из клеток ближайшей линии со своей стороны поля.

**2** Вторым действием пират может пойти на любую соседнюю клетку, но решает атаковать чужого пирата!

✓ **Успех:** цели поражены и сброшены за борт. Скелета заведи в свои трофеи: в конце игры он даёт 2 очка. За сброшенного за борт пирата — получи золотую монету из запаса (не показывай другим её номинал и клади в трофеи рубашкой вверх). Владелец сброшенного пирата убирает его в правую часть своего планшета — «в воду». Его можно будет вернуть в игру действием «Выбраться из воды».

Если в запасе нет монет — забирай любой трофей у игрока, чьего пирата ты сбросил за борт! При неудачном броске на атаку — ничего не происходит, но если ты использовал оружие из арсенала, его жетон всё равно сбрасывается.



## БРОСОК КУБИКА НА УДАЧУ

Чтобы провести атаку или выбраться из воды — нужно бросить кубик на удачу!

1. Назови значение на своём кубике до броска. Если забыл назвать значение — считай, что там была «6»!
2. Брось кубик.
3. Удалось получить то же значение (что было до броска) или больше — это успех! Не удалось — ничего не происходит.

После любого броска кубика — сохрани его выпавшее значение! Так после удачного броска следующий обычно становится сложнее, а после неудачного — легче.



**Пиратская удача:** Если кто-то выбросил на кубике «1» или «6» — кричи «Каррамба!». Первый, кто крикнул (или крикнувшие одновременно) — улучшают свой кубик для будущих бросков, повернув и уменьшив его значение на 1. Если у тебя уже «1», ты всё ещё можешь кричать «Каррамба!», чтобы не дать улучшить кубик другим.

## ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ВОДЫ

Только если у тебя уже есть «мокрые» пираты (в правой части твоего планшета «в воде») — **БРОСЬ КУБИК НА УДАЧУ!**

✓ **Успех:** выложи полосу затопления на ближнюю к тебе незатопленную линию клеток поля и затем выставь своего пирата из воды на любую клетку следующей линии. Если затопил скелетов или чужих пиратов — твоя заслуга, получай трофеи! Владельцы сброшенных за борт пиратов забирают их в правую часть своих планшетов «в воду».

При неудачном броске — ничего не происходит, полоса затопления не выкладывается.

**РАЗЫГРАВ 2 ДЕЙСТВИЯ, ПЕРЕДАЙ ХОД ИГРОКУ СЛЕВА!**

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ и ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается в конце хода, в котором не осталось закрытых жетонов на поле или выложены все полосы затопления. Считайте свои очки: сумма монет (по их номиналам) + 2 очка за каждого скелета + 1 очко за каждого твоего пирата на корабле. Игрок, набравший больше всех очков, победил!



## КАРРАМБА, Я ЭТО ЗАПОМНЮ!

- ✘ Используя оружие из арсенала, сразу сбрось жетон.
- ✘ Для любой атаки — бросай кубик на удачу! Перед броском назови значение на кубике, чтобы все знали, сколько тебе надо выбросить для успеха. Если забыл назвать значение — там была «6»!
- ✘ Кричи первым «Каррамба!», увидев «1» или «6» после броска кубика!
- ✘ После любого броска кубика сохраняй выпавшее значение.
- ✘ Получай золотую монету из запаса за каждого чужого пирата, оказавшегося за бортом в твой ход. А если в запасе нет монет — забирай любой трофей у игрока, чьего пирата ты сбросил за борт.

## ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Для опытных игроков в игру вносятся ряд изменений:

1. Добавляются 16 новых жетонов (отмечены «уголком»). Вводите в игру новые жетоны постепенно: откройте 2 случайных и замешайте в общий набор для очередной партии.
2. У пиратов появляются особые способности! Обратите внимание, каждый ваш пират выглядит по-своему — среди них есть Рубака, Стреляка и Бомбака!



**РУБАКА:** всегда получает +1 к броску кубика при рукопашных атаках.



**СТРЕЛЯКА:** +1 к броску кубика, когда стреляет из пистолетов или пушки.



**БОМБАКА:** +1 к броску кубика, когда бросает бомбу.

3. Скелеты становятся страшнее! После любой атаки против скелетов (даже неудачной) все открытые выжившие скелеты пугают пиратов на соседних с ними клетках. Каждый игрок за каждого скелета рядом с его пиратами должен увеличить свой кубик на 1 (если это возможно).





Когда мальчику Жене Егорову было ещё 8 лет, он придумал и нарисовал настольную игру для своих друзей. В ней пираты Рубака, Бомбака и Стреляка захватывают корабль: они бегают по палубе, собирают оружие, атакуют страшных скелетов, скидывают других пиратов за борт и вытаскивают из воды своих друзей. Игра всем так понравилась, что мама и папа Жени отвезли сына на фестиваль разработчиков настольных игр, где он представил миру свою задумку. Увы, жюри оказалось слишком строгим, но мальчик не сдавался.

Спустя пару лет игра Жени попала в издательство «Экономикус» и зацепила нас своим приключенческим духом. Мы несколько доработали игру: придумали компенсирующую случайность игровую механику с сохранением значения на кубике, связали возвращение пиратов с затоплением, помимо агрессивной тактики ещё добавили возможность «мирно» собирать монеты, разнообразили эффекты жетонов и отладили всякие мелкие детали на игровых тестах. В результате — морские разбойники теперь могут забираться на ванты, стрелять по пороховым бочкам, летать на абордажном крюке, приручать боевого попугая и даже на удачу гладить пиратского кота!

«Каррамба!» — это игра, которую придумал 8-летний мальчик для таких же девочек и мальчишек! Уверены, что их родителям тоже будет интересно поучаствовать в пиратских сражениях. А Женя будет рад получить ваши отзывы!

Для писем Жене: [evgen.the.pirate@yandex.ru](mailto:evgen.the.pirate@yandex.ru)

© ООО «Экономикус», 2022

Идея игры: Женя Егоров.

Проработка игры: Фёдор Корженков.

Иллюстрации и дизайн: Даниэла Рябичева, Елена Прокудина.

Вёрстка: Анастасия Клементьева, Елена Прокудина.

Благодарности за участие в тестировании и вклад в развитие игры:

Елена Прокудина, Денис Варшавский, Илья Воробьёв, Илья Чураков, Ян Егоров, Павел Ельцин, Николай Золотарев, Евгений Ладынин, Иван Лашин, Юрий Лановенчик, Дмитрий Никулин, Григорий Мальшаков, Антон Парфёнов, Евгений Петров, Ника Прокудина, Владимир Романов, Дмитрий Седюко, Александр Строкин, Таша Тележкина.

 **ЭКОНОМИКУС**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО НАСТОЛЬНЫХ ИГР

## ОСНОВНЫЕ ЖЕТОНЫ



### СЕРЕБРЯНАЯ МОНЕТА

Забери в **трофеи**: в конце игры даёт очки по своему номиналу.



### ПИСТОЛЕТ

Зайди на **арсенал**. Используй для **атаки** сразу 3 клеток по прямой или по диагонали. Поражает всех, кто стоит на этих клетках.



### ВАНТЫ

Зайди на клетку, уменьши свой кубик на 1 (если это возможно).



### СКЕЛЕТ

Сразу убегай (этим же пиратом) на соседнюю клетку. Можно специально заходить на скелетов для быстрого перемещения по полю. Скелетов можно атаковать — при успехе забери в **трофеи**: в конце игры даёт 2 очка.



### БОЧКА

Защищает от любых атак! Но не от затопления.



### ПУШКА

Можешь использовать для **атаки**. Пушка стреляет в любую сторону до края поля по прямой или по диагонали и поражает всех на этих клетках. Остаётся на поле после применения.



### ПРОБОИНА

Твой пират оказался за бортом! Положи пирата в правую часть своего планшета «в воду».



### БОМБА

Забери в **арсенал**. Используй для **атаки** сразу 5 клеток «крестиком»: бомба бросается ровно через 1 клетку по прямой (не по диагонали) и поражает всех на этой клетке и 4 соседних с общей с ней стороной.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ



### ДВОЙНЫЕ САБЛИ

Забери в **арсенал**. Используй для **атаки** врукопашную сразу 2 целей на любых соседних клетках.



### ДВОЙНОЙ ПИСТОЛЕТ

Забери в **арсенал**. Используй для **атаки** как пистолетом, но сразу в 2 стороны.



### ВЕСЛО

Забери в **арсенал**. Используй для **атаки** врукопашную сразу всех целей на всех соседних клетках.



### ПОПУГАЙ

Забери в **арсенал**. Используй для **атаки** любой цели на поле — как будто проводишь рукопашную атаку.



### БУТЫЛКА С ПИСЬМОМ

Забери в **арсенал**. Сбрось в свой ход, чтобы сделать дополнительное действие.



### АБОРДАЖНЫЙ КРЮК

Зайди на клетку, можешь сразу переместиться на любую клетку на поле, на которой никто не стоит.



### ШЛЯПА КАПИТАНА

Забери в **арсенал**. Сбрось вместо броска кубика для успеха любой проверки.



### ШТУРВАЛ

Можешь потратить действие, чтобы накренить корабль и затопить край поля. Брось кубик на удачу. Успех: затопи линию клеток с любой стороны поля. Получи трофеи за скелетов и чужих пиратов, оказавшихся в воде!



### ОБЕЗЬЯНКА

Забери в **трофеи**: в конце игры даёт очки по числу оставшихся жетонов в твоём арсенале.



### СУНДУК

Забери в **трофеи**: в конце игры даёт очки по числу жетонов серебряных монет в твоих трофеях.



### КОТ

Зайди на клетку, переверни свой кубик на противоположную грань.



### КАРТА СОКРОВИЩ

Забери в **трофеи**: в конце игры даёт очки по числу скелетов в твоих трофеях.



### ПОДЗОРНАЯ ТРУБА

Зайди на клетку, посмотри до 3 закрытых тайлов на поле и верни их на место закрытыми.



### МАСКА КОЛДУНА

Зайди на клетку, переставь на поле любые 2 жетона без пиратов на любые пустые клетки.



### КАРАКАТИЦА

Действует как скелет. Попав в **трофеи**, в конце игры считается за 5 очков.



### ПОРОХОВАЯ БОЧКА

Ни от чего не защищает. Да ещё и взрывается как бомба «крестиком», если зацепить её выстрелом или взрывом.