



# ОСТРОВ СОКРОВИЩ

МЕСТЬ ДЖОНА СИЛЬВЕРА

Марк Пакози

Венсан Дюпре, Мисти Фу  
и Эадрио Байс

Это дополнение содержит сразу два новых игровых модуля: «Новые острова» и «Уловки Сильвера». Для использования обоих модулей необходима базовая игра «Остров сокровищ: Тайна Джона Сильвера».

Вы можете включать модули в игру как по отдельности, так и в связке друг с другом.

## Состав игры

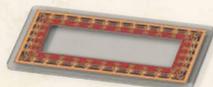
1 двусторонняя карта с легендой



1 двустороннее игровое поле острова



1 трафарет патруля



1 наклейка с новыми правилами передвижения Сильвера



5 маркеров



1 начальная подсказка



1 подсказка «Чёрная метка»



12 уловок



1 двусторонняя мини-карта Джона Сильвера

1 фигурка Джона Сильвера



1 жетон достоверности «Ложь»



1 жетон сундука «Предатель»



22 подсказки «Область»



1 двусторонняя мини-карта туннелей



4 двусторонние мини-карты островов



3 жетона тумана

## Новые острова

Во время подготовки к игре выберите одну из сторон нового игрового поля: либо сторону с обновлённой версией оригинальной карты Острова сокровищ, либо с картой нового острова под названием «Остров мести».

### Игра с перспективой

Изумительный картограф, воплотивший обе эти карты в жизнь, изобразил острова в косой проекции. Во время игры никогда не ссылайтесь на что-либо, находящееся в области, скрытой за объектом на иллюстрации. Всегда используйте лишь видимые границы каждого отдельного объекта на карте, чтобы определить, что в какой области находится.



### ПРИМЕР

В данном случае, если сокровище размещено в видимых границах дерева, значит, оно спрятано именно в дереве, а не на дороге за ним.



### Остров сокровищ, обновлённая карта

Игра на этой карте никак не меняет игровой процесс и проходит по базовым правилам. Это лишь новая версия оригинальной карты, с которой вы, вероятно, уже знакомы.



Используйте вместе с ней 11 новых подсказок «Область», заменив ими подсказки из базовой игры.

*Новые подсказки «Область» можно отличить по соответствующей рубашке с Островом сокровищ.*



### Остров мести

В коллекцию Джона Сильвера входит отнюдь не один сундук с сокровищами, которые он хотел бы скрыть от зазевавшихся лап других алчных пиратов. Один из таких сундуков он спрятал на совсем другом острове. Острове, который он знает как свои пять пальцев и которым правил как Король пиратов: Острове мести. Увы, этот маленький клочок земли вновь оказался под контролем гарнизона Британской империи и Джон Сильвер вновь оказался в кандалах! Предвидев подобный исход событий, Сильвер успел

спрятать всю свою драгоценную добычу где-то на этом острове, прежде чем его поймали и бросили в темницу. Хитроумные члены его команды не отличаются излишним альтруизмом и, догадавшись, что он что-то скрывает, решают воспользоваться его заключением, чтобы отыскать это сокровище.

Если вы используете карту «Остров мести», вы должны играть по следующим правилам.

### ПОДСКАЗКИ

Уберите из игры подсказку «Указание высоты». Добавьте в игру начальную подсказку «Линия горизонта» и подсказку «Чёрная метка» под названием «Абсолютная высота».



Используйте вместе с этой картой 11 подсказок «Область» для карты «Остров мести».

*Новые подсказки «Область» можно отличить по соответствующей рубашке с Островом мести.*



### РАЗГРАНИЧЕНИЯ

- **Городская местность** (не включает здания, корабли, руины и дороги). Вы не можете входить в данные области, выходить из них или проходить через них с помощью передвижения длиной более чем 3 мили.
- **Лесистая местность** (деревья и леса). Вы не можете выполнять долгий поиск, частично или полностью заходящий своими границами в данную область.



### ТЮРЬМА

Темницы, в которых могут удерживать Сильвера, помечены небольшими флажками на крыше.

## Уловки Сильвера

*Невероятное влияние и харизма Джона Сильвера позволяют ему вмешиваться в происходящее даже из своей темницы. Он всегда сумеет найти падкого на деньги стражника, офицера с тёмным прошлым или подельника, который сможет передать его инструкции нужным людям! Пираты всё ближе к его сокровищам! Не стоит беспокоиться! В этот раз Сильвер припрятал в своём рукаве сразу несколько тузов, и его недоброжелателям придётся для начала избежать всех его уловок, прежде чем они смогут достичь своих гнусных целей!*

Модуль «Уловки Сильвера» даёт игрокам возможность настраивать уровень сложности каждой отдельной партии для Джона Сильвера независимо от того, используете ли вы карту «Остров сокровищ» или карту «Остров мести». Согласуйте между собой желаемый уровень сложности на этапе подготовки к игре. Это определит количество доступных Сильверу очков уловок (👤):

| УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ ДЛЯ ДЖОНА СИЛЬВЕРА | КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ В ПАРТИИ ОЧКОВ УЛОВЕК (👤) |
|---|--|
| Сложно                                    | 0  |
| Стандарт (по умолчанию)                   | 1  |
| Легко                                     | 2  |
| Очень легко                               | 3  |

После этого Джон Сильвер берёт себе 3 уловки со значением 1 (👤) и 1 уловку со значением 2 (👤). Он изучает их и прячет за своей ширмой.

Джон Сильвер может остановить игру в любой момент, чтобы сыграть одну из своих уловок. Он должен следовать лишь 2 правилам:

- общее число использованных очков уловок не должно превышать количество доступных в зависимости от установленного уровня сложности.
- на каждой уловке указано ограничение по дате, которое необходимо учитывать. К примеру, отметка «Макс. 15» означает, что данную уловку можно сыграть не позднее даты «15 июня».

## ПОЯСНЕНИЯ К УЛОВКАМ



**Патруль:** сохранивший свой грозный нрав даже за решёткой Сильвер убедил одного из офицеров выслать патруль на поиски опасных пиратов!

После каждого передвижения трафарета «Патруль» зафиксируйте его местоположение на карте, обведя его контур маркером. Трафарет «Патруль» не должен даже частично перекрывать одно из своих предыдущих местоположений; однако он может заходить на любые другие запрещённые зоны.



**Предатель:** вы можете выдать игроку жетон «Предатель» после любого безуспешного поиска, так же как и любой другой жетон сундука.



**Фантом:** в свой ход вы можете выполнить каждой фигуркой два передвижения длиной в 4 мили или меньше (см. «Новые правила передвижения Джона Сильвера» справа).



**Уступка:** можете разместить эту уловку в ячейке календаря, предназначавшейся для отменённой подсказки.



**Подельник:** вы не можете передвинуть сокровище в запрещённую зону. Однако вы можете передвинуть его в соседнюю область карты, даже если действующие подсказки указывают, что сокровища там нет!



**Любимчик:** эта уловка отменяется, если вы разыгрываете её с подсказкой «Попугай» или «Признание». Не отмечайте связанную с данной вами подсказкой информацию на игровом поле. Если вам нужно разместить на нём какие-либо компоненты (циркуль, компас), пираты, не получившие подсказку, должны закрыть глаза, пока вы это делаете.



**Ложь:** жетон достоверности «Ложь» может быть разыгран вместе с любой подсказкой. Данная вами подсказка должна быть ложной хотя бы частично. К примеру, подсказка «В какую сторону?» может быть правдивой для одного пирата, но ложной для другого. Всегда размещайте жетон достоверности «Ложь» лицевой стороной вниз; игроки всё ещё могут подсмотреть его действием «Проверка».

## ПРИМЕР УЛОВКИ



## Новые правила передвижения Джона Сильвера

Теперь Джон Сильвер решителен как никогда. После побега в свой ход он получает возможность выполнять два передвижения на расстояние до 4 миль каждое. Это правило полностью заменяет оригинальное (6 миль 1 раз за ход) как в дополнении, так и в базовой игре.

Разместите соответствующую наклейку поверх старого правила, указанного на ширме Джона Сильвера из базовой игры.



### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Марк Пакуэн  
Художники: Венсан Дютре, Мисти Би и Фабрис Вайс  
Арт-директор: Камилла Дюран-Кригел  
Главный редактор: Антуан Давру



Captain silver is a game expansion by Marc Paquien, illustrated by Vincent Dutrait, Misty Beece & Fabrice Weiss. Editorial Direction: Antoine Davrou (Series Director) & Camille Durand-Kriegel (Artistic Direction) © Matagot 2023



© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Директор издательского департамента: Александр Киселев  
Главный редактор: Валентин Матюша  
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова  
Переводчик: Дмитрий Кравченко  
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей  
Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова  
Корректор: Ольга Португалова  
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский  
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.