



КТО НАКОРМИТ КРАКЕНА?

Любимая игра пиратов



*Из судового журнала:
8 октября, год 1695*

Из-за череды несчастий я потерял половину экипажа, едва отплыв от родного берега. Как только мы прибыли в гавань, чтобы пополнить запасы пресной воды, оставшиеся моряки сбежали с корабля, уверовав, что он проклят. Чтобы снова выйти в море, мне нужны бравые матросы, которые, я верю, отыщутся в местной таверне. Однако меня не оставляет чувство, что некоторые из завсегдатаев замышляют что-то недоброе...

Идея и цель игры

В игре «Кто накормит Кракена?» вы будете представлять одну из трёх коалиций: моряков, пиратов или служителей таинственного культа. Ваша задача — используя все доступные средства, привести корабль к заданной цели. Есть только одна проблема: у каждой коалиции она своя. За один раунд корабль переместится лишь в одном из трёх направлений — но куда на этот раз?

Игроки, в текущем раунде ставшие капитаном, старпомом и штурманом, берут на себя управление судном и могут изменить его курс. В ходе партии вы будете обыскивать каюты, устраивать бунты, отрезать языки болтливым соперникам и даже получите возможность принести в жертву легендарному глубоководному чудовищу Кракену кого-нибудь из экипажа.

В этом параноидальном путешествии вам потребуются все ваши дедуктивные способности, ведь врагов на корабле гораздо больше, чем друзей.



Компоненты



1 картонная фигурка
корабля «Муссон»



1 картонный жетон старпома
и 1 картонный жетон штурмана



1 судовой журнал



1 двустороннее игровое поле
(малая/большая экспедиция)



1 карта стопки сброса



22 карты персонажей



Компоненты



3 стенда «Перерыв»



54 мушкета



11 карт коалиции



4 карты порки

1 карта «Я не...», 3 карты проверки
(моряки, пираты, служители культа)



10 жетонов действий

4х «Обыск каюты», 2х «Порка»,
1х «Отрезание языка»,
3х «На корм Кракену»



23 карты навигации

4х «В стельку» (синие),
2х «Разоружить» (синие),
6х «Восстание культа» (жёлтые),
5х «В стельку» (красные),
2х «Русалка» (красные),
2х «Подзорная труба» (красные),
2х «Вооружить» (красные)



4 памятки



5 карт действий культа

3х «Обряд посвящения»,
1х «Тайник мушкетов»,
1х «Всевидящее око»

Подготовка к игре. Малая экспедиция

Если за столом от 5 до 7 игроков, используйте сторону игрового поля с маркировкой «Малая экспедиция». На этой же стороне поля мы рекомендуем сыграть вашу первую партию, независимо от количества игроков. Это позволит познакомиться с игрой и её механиками. После этого можете использовать обратную сторону игрового поля с маркировкой «Большая экспедиция» и все компоненты, предназначенные для 7–11 игроков.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Поместите *фигурку корабля* на стартовую позицию на юге игрового поля.
- 2 Поместите следующие *жетоны действий* на соответствующие им места на игровом поле: 3х «Обыск какюты», 2х «На корм Кракену».
- 3 Перемешайте 5 карт действий культа и разместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, как это показано на рисунке.
- 4 Разместите необходимое количество *стендов «Перерыв»* рядом с игровым полем, ориентируясь на таблицу ниже:

Количество игроков	5–6	7–8	9–11
Количество стендов «Перерыв»	1	2	3

- 5 Верните в коробку следующие карты навигации: 1х «Восстание культа», 1х «В стельку» (синяя), 2х «Вооружить». Не используйте эти 4 карты для малой экспедиции. Оставшиеся **19 карт навигации** (см. таблицу ниже) перемешайте, сформируйте из них основную колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Направление	Количество карт	Всего
Север (жёлтая стрелка)	5х «Восстание культа»	5
Восток (синяя стрелка)	3х «В стельку» 2х «Разоружить»	5
Запад (красная стрелка)	5х «В стельку» 2х «Русалка» 2х «Подзорная труба»	9

- 6 Каждый игрок получает 3 мушкета.



(5–7 игроков и первая партия)



ФОРМИРОВАНИЕ КОАЛИЦИЙ

- 7 Поместите рядом с игровым полем памятку, соответствующую количеству игроков за столом.
- 8 В соответствии с таблицей ниже подготовьте и перемешайте необходимое количество карт коалиции.
- 9 Раздайте каждому игроку по **одной** карте коалиции лицевой стороной вниз. Игроки **втайне** от других изучают свои карты и узнают, к какой коалиции они принадлежат. Затем каждый игрок откладывает свою карту коалиции, чтобы он или его сосед по столу случайно не перевернул её в течение партии.

СОСТАВ КОАЛИЦИЙ

Количество игроков	5	6	7	8	9	10	11
Моряки:	3 или 2	3	4	4	5	5	5
Пираты:	1 или 2	2	2	3	3	4	4
Лидер культа:	1	1	1	1	1	1	1
Адепт культа:	–	–	–	–	–	–	1

ФОРМИРОВАНИЕ КОАЛИЦИЙ ПРИ ИГРЕ ВПЯТЕРОМ

При игре впятером составы коалиций могут быть следующими: 3 моряка, 1 пират и 1 лидер культа **ИЛИ** 2 моряка, 2 пирата и 1 лидер культа.

Чтобы определить состав для текущей партии, возьмите 3 карты коалиции моряков и 2 карты коалиции пиратов, перемешайте их лицевой стороной вниз, а затем верните в коробку одну случайную карту. Добавьте к оставшимся картам карту коалиции лидера культа и ещё раз перемешайте образовавшуюся колоду. Раздайте каждому игроку по одной карте коалиции лицевой стороной вниз. Только пираты во время **тайного собрания** узнают численность своей коалиции. Остальным игрокам на протяжении партии придётся выяснять состав коалиций самостоятельно.

Подготовка к игре. Большая экспедиция

Если за столом от 7 до 11 игроков, используйте сторону игрового поля с маркировкой «Большая экспедиция».

- 1 Поместите *фигурку корабля* на стартовую позицию на юге игрового поля.
- 2 Поместите следующие *жетоны действий* на соответствующие им места на игровом поле: 4х «Обыск каюты», 2х «Порка», 1х «Отрезание языка», 3х «На корм Кракену».
- 3 Перемешайте 5 карт действий культа и разместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, как это показано на рисунке.
- 4 Разместите необходимое количество *стендов «Перерыв»* рядом с игровым полем, ориентируясь на таблицу ниже:

Количество игроков	7–8	9–11
Количество стендов «Перерыв»	2	3

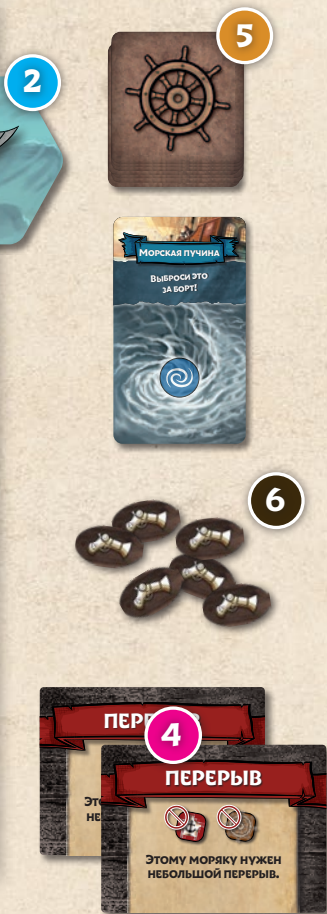
- 5 Перемешайте 23 карты навигации, сформируйте из них основную колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Направление	Количество карт	Всего
Север (жёлтая стрелка)	6х «Восстание культа»	6
Восток (синяя стрелка)	4х «В стельку» 2х «Разоружить»	6
Запад (красная стрелка)	5х «В стельку» 2х «Русалка» 2х «Подзорная труба» 2х «Вооружить»	11

- 6 Каждый игрок получает 3 мушкета.
- 7 Поместите рядом с игровым полем карту «Я не...» и 3 карты проверки.



(7-11 игроков)



ФОРМИРОВАНИЕ КОАЛИЦИЙ

- 8 Поместите рядом с игровым полем памятку, соответствующую количеству игроков за столом.
- 9 В соответствии с таблицей ниже подготовьте и перемешайте необходимое количество карт коалиции.
- 10 Раздайте каждому игроку по **одной** карте коалиции лицевой стороной вниз. Игроки **втайне** от других изучают свои карты и узнают, к какой коалиции они принадлежат. Затем каждый игрок откладывает свою карту коалиции, чтобы он или его сосед по столу случайно не перевернул её в течение партии.

СОСТАВ КОАЛИЦИЙ

Количество игроков	7	8	9	10	11
Моряки:	4	4	5	5	5
Пираты:	2	3	3	4	4
Лидер культа:	1	1	1	1	1
Адепт культа:	—	—	—	—	1



Условия победы

Чтобы победить, каждая коалиция должна добиться следующей игровой ситуации:



МОРЯКИ

Коалиция моряков побеждает в том случае, если фигурка корабля оказывается в Лазурном заливе — области, расположенной на востоке игрового поля и обозначенной синей линией.



ПИРАТЫ

Коалиция пиратов побеждает в том случае, если фигурка корабля оказывается в Кровавой бухте — области, расположенной на западе игрового поля и обозначенной красной линией.



ЛИДЕР КУЛЬТА И АДЕПТЫ КУЛЬТА

Служители культа побеждают в том случае, если фигурка корабля оказывается в щупальцах Кракена — в области, расположенной на севере игрового поля и обозначенной жёлтой линией, — ИЛИ если лидера культа приносят в жертву Кракену в одной из областей, обозначенных жетонами действий «На корм Кракену».



В случае победы любой из трёх коалиций все её участники признаются победителями, даже те, которые были выброшены за борт в ходе партии.

Тайное собрание пиратов

Перед началом партии пираты знакомятся друг с другом. Для проведения этой процедуры выберите случайного игрока. Закрыв глаза, он должен произнести следующие фразы:

- 🦋 «Все игроки закрывают глаза!»
- 🦋 «Пираты! Откройте глаза! Узрите и запомните друг друга!»
После этой фразы у пиратов будет 20 секунд на молчаливое знакомство друг с другом.
- 🦋 «Пираты! Закройте глаза!»
- 🦋 «Все игроки открывают глаза! Объявляю начало экспедиции к дальним берегам!»

Служители культа в начале партии не знают друг друга и **не проводят тайное собрание** даже при игре максимальным составом, когда в их коалиции изначально присутствует лидер и адепт культа. Как и моряки, они знакомятся друг с другом в ходе партии.

После тайного собрания пиратов раздайте игрокам карты персонажей:

- 🦋 Среди карт персонажей найдите карту «Капитан», отложите её, а затем перемешайте все оставшиеся карты персонажей. Из получившейся колоды возьмите на одну карту меньше, чем количество игроков за столом, добавьте к ним карту «Капитан» и перемешайте эти карты лицевой стороной вниз.
- 🦋 Раздайте каждому игроку по одной карте персонажа лицевой стороной вниз. Игроки должны изучить свои карты персонажей втайне от всех.
- 🦋 Игрок, которому досталась карта персонажа «Капитан», немедленно вскрывает её. Он становится *капитаном* в первом раунде игры и получает новую карту персонажа из числа отложенных ранее.
- 🦋 *Капитан помещает перед собой судовой журнал, а также жетоны старпома и штурмана.*

Ход игры

Игра продолжается на протяжении нескольких раундов, каждый из которых состоит из следующих фаз:

1. Назначение команды навигации
2. Бунт?
3. Навигация
4. Перерыв

1. Назначение команды навигации

Капитан не может управлять кораблём в одиночку — ему нужна помощь ещё двух членов экипажа. Обсудив свой выбор с командой или приняв решение единолично, капитан:

- ✦ выбирает первого игрока и вручает ему жетон *старпома*;
- ✦ выбирает второго игрока и вручает ему жетон *штурмана*.



Важные правила:

- ✦ Капитан **не может** назначить себя старпомом или штурманом.
- ✦ Игроки, получившие стенд «Перерыв», **не могут** быть назначены в команду навигации.
- ✦ **Нельзя** назначить старпомом и штурманом одного и того же игрока.

2. Бунт?

Если команда навигации, предложенная капитаном, не вызывает доверия у остальной части экипажа, игроки, вооружившись своими мушкетами, могут устроить **бунт**.

Капитан обязан заручиться поддержкой своего экипажа, поэтому произносит следующее: «Если вы не согласны с моим решением, пусть об этом скажут ваши мушкеты!»

Затем:

- ✦ Каждый игрок, за исключением капитана, берёт все свои мушкеты. В кулаке он зажимает столько мушкетов, сколько считает нужным, или оставляет его пустым. В другой руке он прячет все неиспользованные мушкеты. Эта процедура проходит втайне от остальных игроков.
- ✦ После этого каждый игрок вытягивает кулак перед собой, так чтобы остальные видели, что он уже принял своё решение.
- ✦ Капитан считает до трёх: «Верны ли вы мне? 1... 2... 3!»
- ✦ Все игроки разжимают кулаки и демонстрируют, воспользовались ли они своими мушкетами.
- ✦ Капитан подсчитывает, **сколько мушкетов было использовано всеми игроками**, и сверяется с *памяткой*, чтобы определить, удалось ли экипажу поднять бунт.



Ниже указано, сколько мушкетов нужно, чтобы поднять бунт на корабле:

Количество игроков	Количество мушкетов, необходимое для начала бунта
5–7	3 мушкета или больше
8–9	4 мушкета или больше
10–11	5 мушкетов или больше



- ✦ Количество мушкетов, необходимое для начала бунта, также указано в *памятке*.
- ✦ В течение **всей фазы «Бунт?»** количество мушкетов, которыми располагает каждый член экипажа, должно быть **скрыто** от других игроков. В любой другой момент партии игроки должны хранить свои мушкеты на виду у остальных — это **открытая информация**.

ИТОГИ БУНТА

Если экипажу удалось поднять бунт, *капитаном* становится другой игрок — тот, кто использовал **наибольшее** количество мушкетов.

Если во время бунта сразу несколько игроков использовали максимальное количество мушкетов, они поднимают руки. Затем происходит следующее:

- ✦ Действующий *капитан* называет имя одного из поднявших руку игроков — этот игрок не станет новым *капитаном*. Он должен опустить руку и принять своё поражение.
- ✦ Затем проверьте, сколько игроков всё ещё держат руки поднятыми. Если их снова больше одного, игрок, которого только что назвал капитан, выбирает, кто из оставшихся претендентов не сможет стать новым *капитаном*. Он также называет его имя, а тот, в свою очередь, должен опустить руку.
- ✦ Повторяйте предыдущий шаг до тех пор, пока не останется только один игрок с поднятой вверх рукой.
- ✦ Этот игрок и становится новым *капитаном*.

После избрания нового капитана члены экипажа должны переместить в общий запас **все мушкеты, использованные во время текущего бунта**. Игрок, который только что стал *капитаном*, также **сбрасывает** использованные мушкеты.

После этого текущий раунд завершается. Начните следующий раунд по обычным правилам — избранный *капитан* должен **назначить команду навигации**. Однако никто не застрахован от бунта: новый *капитан* также может быть смещён, если игроки в следующей фазе используют достаточное количество мушкетов.

Вы можете стать *капитаном*, даже если во время бунта перед вами находится *стенд «Перерыв»*. Если вы стали *капитаном* в подобной ситуации, просто игнорируйте эффект этого *стенда* (подробнее об этом см. «*Перерыв*» на стр. 11).

Если **общая сумма мушкетов**, использованных игроками во время второй фазы, **меньше**, чем необходимо для организации бунта, он признаётся **подавленным**. В этом случае **все игроки возвращают использованные мушкеты в личный запас**. *Капитан* переходит к фазе «*Навигация*».

3. Навигация

Лишь совместная работа *капитана*, *старпома* и *штурмана* позволит кораблю продолжить плавание. Поэтому они должны выполнить следующее:

- ✦ *Капитан* берёт из основной колоды **две** верхние карты навигации **лицевой стороной вниз**.
- ✦ *Старпом* также берёт из основной колоды **две** верхние карты **лицевой стороной вниз**.
- ✦ Каждый из них изучает свои карты, а затем выбирает из двух одну. Вторую карту игроки сбрасывают **лицевой стороной вниз** в *морскую пучину* (стопку сброса).
- ✦ Выбранные карты помещаются в *судовой журнал* **лицевой стороной вниз**.



- ✦ Один из игроков закрывает *судовой журнал* и трясёт его, чтобы помещённые туда карты перемешались. Затем *судовой журнал* передаётся *штурману*.
- ✦ *Штурман* открывает *судовой журнал* и втайне от других игроков изучает карты навигации. Одну из них он сбрасывает в *морскую пучину* **лицевой стороной вниз**.



- ✦ После этого *штурман* возвращает оставшуюся карту навигации в *судовой журнал* и передаёт его *капитану*.
- ✦ *Капитан* демонстрирует полученную карту экипажу и последовательно применяет все предписанные эффекты.

- ✦ В течение всей фазы «*Навигация*» игроки **не должны общаться между собой**. Они **не могут подавать друг другу условные знаки или сигналы**. Также **запрещено** тасовать и вслепую сбрасывать случайную карту навигации, чтобы избежать личной ответственности за сделанный выбор.
- ✦ Игроки могут строить гипотезы по поводу вытянутых из основной колоды и сброшенных в морскую пучину карт только **после того**, как *капитан* продемонстрировал экипажу карту навигации.
- ✦ Не пренебрегайте обсуждением карт, вытянутых из основной колоды. Оно поможет выяснить, в каких коалициях состоят игроки. Привлеките к обсуждению всех игроков, даже самых неразговорчивых: они должны рассказать, какие карты видели и какой выбор сделали.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ НАВИГАЦИИ

Капитан помещает карту навигации перед собой. Все полученные таким образом карты составляют официальное **портфолио капитана**. Они лежат перед игроком в открытую до конца игры и **никогда** не замешиваются обратно в основную колоду.

Капитан применяет эффекты карты навигации в следующем порядке:

I



Капитан смотрит, какого цвета стрелка изображена в центре карты, и перемещает фигурку корабля на игровом поле на соседнюю область, в направлении стрелки того же цвета.

II



Если эта область отмечена одним из особых символов, капитан выполняет соответствующее действие (см. «**Жетоны действий**» на стр. 13).

III



После этого капитан применяет эффект, обозначенный особым символом на карте навигации (см. памятку на крышке **судового журнала** или «**Эффекты карт навигации**» на стр. 14).

4. Перерыв

После завершения фазы «**Навигация**» выполните следующее:

- Раздайте **стенды «Перерыв»** игрокам, задействованным в **текущей** команде навигации. От того, каким составом вы играете, будет зависеть, сколько **стендов** получат игроки (см. таблицу ниже).

Количество игроков	Стенды «Перерыв»	Капитан	Старпом	Штурман
5–6	1			✓
7–8	2		✓	✓
9–11	3	✓	✓	✓

- Игроки, перед которыми **стенд «Перерыв»** находился в текущем раунде, могут присоединиться к следующей команде навигации.



- Игрок, перед которым находится **стенд «Перерыв»**, не может быть назначен **старпомом** или **штурманом**.
- Игроки получают **стенды «Перерыв»** **только** после завершения фазы «Навигация», после фазы «Бунт?» этого **не происходит**.
- Игрок, перед которым находится **стенд «Перерыв»**, может участвовать в бунте и по его результатам может стать **новым капитаном**.
- На действующего **капитана** эффект **стенда «Перерыв»** не распространяется до тех пор, пока он занимает эту должность.
- Если во время фазы «Назначение команды навигации» в распоряжении **капитана** недостаточно людей, чтобы сформировать команду навигации, игнорируйте все **стенды «Перерыв»**.
- Сколько бы игроков ни покинуло корабль во время игры, количество используемых **стендов «Перерыв»** остаётся неизменным на протяжении всей партии.

НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Действующий **капитан** начинает новый раунд с фазы «**Назначение команды навигации**».

Разыгрывайте фазы в указанном порядке в этом и во всех последующих раундах:

- Назначение команды навигации.**
- Бунт?**
 - Итоги бунта.
- Навигация.**
 - Розыгрыш карты навигации.
- Перерыв.**
 - Начало нового раунда.



ПЕРЕТАСОВКА ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ

Если в основной колоде осталось **меньше 4 карт**, то **перед** фазой «Навигация»:

- Добавьте карты из сброса к оставшимся в основной колоде и перетасуйте их, не переворачивая на лицевую сторону.
- Сформируйте из только что перетасованных карт новую основную колоду.



- ❧ **Не смотрите**, какие карты остались в основной колоде, когда формируете новую.
- ❧ Карты навигации, лежащие перед игроком и формирующие его *портфолио капитана*, **никогда** не замешиваются обратно в основную колоду.
- ❧ При розыгрыше некоторых карт персонажей («Архивариус», «Контрабандист», «Вперёдсмотрящий») основная колода может закончиться непосредственно во время фазы «Навигация», даже несмотря на то, что к началу этой фазы в ней оставалось не меньше 4 карт навигации. В этом редком случае перетасуйте карты, как только основная колода закончится.

Неподчинение приказу

Если по каким-то причинам *штурман* не хочет выполнять приказ, отданный *капитаном* и *старпомом*, он может отказаться от своих обязанностей и прыгнуть за борт. *Штурман* может сделать это в любой момент игры, но чаще всего это происходит в фазе «Навигация», когда игрок получает *судовой журнал* с двумя картами навигации.

Неподчинение приказу происходит следующим образом:

- ❧ *Штурман* объявляет: «Я лучше прыгну за борт, чем подчинюсь приказу!»
- ❧ Обе карты навигации, полученные от *капитана* и *старпома*, он перемещает в сброс **лицевой стороной вниз**. В этом случае *капитан* не получает от *штурмана* ни одной карты навигации.
- ❧ После этого *штурман* немедленно выбывает из игры и обязуется хранить молчание до конца партии. Ему **запрещено** говорить другим игрокам, в какой коалиции он состоял и какие карты навигации видел.
- ❧ Все остальные игроки выполняют **аварийную навигацию**.



Когда **лидер культа**, будучи *штурманом*, прыгает за борт, он **не побеждает**, даже если это происходит в области, отмеченной жетоном «*На корм Кракену*».

АВАРИЙНАЯ НАВИГАЦИЯ

В случае *неподчинения приказу* остальные игроки придерживаются следующей последовательности шагов:

- ❧ *Капитан* немедленно объявляет **аварийную навигацию**.
- ❧ *Капитан* назначает нового *штурмана*. В этот момент *штурманом* может стать даже тот игрок, у которого есть *стенд «Перерыв»*.
- ❧ Выбор нового *штурмана* при аварийной навигации **не может** быть оспорен остальной командой. Игнорируйте фазу «**Бунт?**».
- ❧ Во время аварийной навигации *старпомом* остаётся тот же игрок, который выполнял эти обязанности до того, как *штурман* не подчинился приказу.
- ❧ После этого *капитан*, *старпом* и *штурман* аварийной навигации переходят к фазе «Навигация».
- ❧ Если *штурман* аварийной навигации также прыгает за борт, *капитан* снова должен выбрать *штурмана*. Он обязан делать это до тех пор, пока не будут выполнены все шаги фазы «Навигация».



- ❧ После того как будут выполнены все шаги фазы «Навигация», игра продолжается по обычным правилам. Выполните всё, что предписывает фаза «Перерыв».
- ❧ В случае если на корабле осталось меньше трёх игроков и некоторые должности в команде навигации некому занять, *капитан* случайным образом исполняет эти обязанности. Например, если некого назначить *старпомом*, *капитан* берёт из основной колоды две карты *лицевой стороной вниз*, перемешивает их, случайным образом выбирает одну и перемещает её в сброс. Вторая карта навигации помещается в *судовой журнал* *лицевой стороной вниз*.

Линия запаса

Линия запаса обозначена только на стороне поля с маркировкой «*Большая экспедиция*». Как только фигурка корабля пересечёт её, каждый игрок может **пополнить** личный запас мушкетов **до 3**. Все игроки могут взять недостающее количество мушкетов из общего запаса. Если в момент пересечения линии запаса у игрока уже есть 3 мушкета или больше, он **не берёт** мушкеты из общего запаса.



Конец игры

Последовательно разыгрывайте раунд за раундом до тех пор, пока одна из коалиций не выполнит своё победное условие (см. «Условия победы» на стр. 8).



В конце партии все игроки раскрывают свои карты коалиции и демонстрируют их друг другу.



Дополнительные правила

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раз, когда фигурка корабля перемещается в новую область на игровом поле, проверьте, не отмечена ли она одним из особых символов, приведённых ниже. Действие, соответствующее символу, капитан выполняет после того, как переместит фигурку корабля, и до того, как применит эффект карты навигации. Капитан может обсудить принятое решение с экипажем, но окончательный выбор он всегда делает самостоятельно.



Обыск каюты

Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «Обыск каюты». Выбранный игрок должен передать капитану свою карту коалиции, чтобы он изучил её. Во время этой процедуры все остальные члены экипажа закрывают глаза. Если капитан захочет, он может поделиться полученной информацией с командой. Но помните: он может и солгать.



Важно! Игрок, получивший жетон «Обыск каюты», отныне **не может** стать **адептом культа**. Игрок, который стал **адептом культа** до начала обыска, подаёт сигнал капитану с помощью своих щупальцев.



Отрезание языка

Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «Отрезание языка». Отныне этот игрок не может говорить, но может издавать звуки

и жестикулировать. Кроме того, он больше никогда не сможет стать капитаном.

Важно учитывать следующее:

- ❧ Когда активируется карта навигации «В стельку» и происходит смена капитана, игрок, получивший жетон «Отрезание языка», стать капитаном не может.
- ❧ Игрок, получивший жетон «Отрезание языка», по-прежнему принимает участие в фазе «Бунт?». Исползованные им мушкеты учитываются при подсчёте общего количества и оценки успешности бунта, но при определении нового капитана количество исползованных им мушкетов приравнивается к нулю.



Порка

Активация жетона «Порка» позволяет всему экипажу узнать, в какой коалиции **не состоит** выбранный капитаном игрок.

При активации этого жетона происходит следующее:

- ❧ Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «Порка». Вместе с этим жетоном он получает три карты проверки.
- ❧ Игрок перетасовывает эти карты лицевой стороной вниз, затем изучает их и выбирает ту, цвет символа на которой соответствует его коалиции: красный — пираты, синий — моряки, жёлтый/зелёный — лидер культа или адепт культа. Игрок откладывает выбранную карту в сторону лицевой стороной вниз.
- ❧ Две оставшиеся карты проверки игрок перетасовывает и выкладывает на стол лицевой стороной вниз.

- Из этих двух карт *капитан* случайным образом выбирает одну и вскрывает её.
- Вскрытая карта проверки позволяет всему экипажу узнать, в какой коалиции **не состоит** выбранный игрок. *Капитан* помещает её на карту «Я не...» и передаёт обе карты выбранному игроку.
- Выбранный игрок сохраняет переданные ему карты до конца игры и должен держать их в открытую.
- Перетасуйте две оставшиеся *карты проверки* лицевой стороной вниз и верните их в коробку.



Важно! Игрок, получивший жетон «Порка», отныне **не может стать адептом культа.**



На корм Кракену

Капитан выбирает **другого** игрока и вручает ему жетон «*На корм Кракену*». Выбранный игрок немедленно выбывает из игры и отныне **не может** говорить с другими членами экипажа или рассказывать им, в какой коалиции он состоит.



Важно! При активации этого жетона *капитан* не может выбрать самого себя в качестве жертвы. Если жертвой Кракена стал лидер культа, он немедленно побеждает вместе со всеми адептами культа.

ЭФФЕКТЫ КАРТ НАВИГАЦИИ

Ниже приведён список всех символов, которые могут встретиться на картах навигации. *Капитан* применяет эффект, обозначенный одним из этих символов, сразу после того, как **полностью выполнит** все шаги, предписанные **жетоном действия**.



В стельку

Капитан передаёт свои полномочия другому игроку. Они переходят к следующему по часовой стрелке члену команды с наименьшим числом карт навигации в своём портфолио. Передайте *судовой журнал* новому капитану.



Русалка

Капитан выбирает другого игрока. Этот игрок берёт три карты навигации, которые были помещены в сброс последними, перетасовывает их, а затем изучает втайне от остальных. Если игрок захочет, он может поделиться полученной информацией с командой. Но помните: он может и солгать.



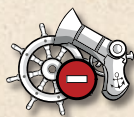
Подзорная труба

Капитан выбирает другого игрока. Этот игрок подсматривает верхнюю карту навигации основной колоды. Затем он может вернуть карту на верх основной колоды или сбросить её в *морскую пучину*.



Вооружить

(эта карта используется только на стороне поля с маркировкой «*Большая экспедиция*») *Штурман* получает 1 мушкет из общего запаса.



Разоружить

Если у *штурмана* есть мушкеты в личном запасе, он перемещает 1 мушкет из личного в общий запас.



Восстание культа

Культ вступает в игру сразу после того, как будут выполнены все шаги фазы «*Навигация*». Для этого *капитан* вскрывает одну из карт **действий культа**.



Карты действий культа

Каждый раз, когда во время розыгрыша фазы «Навигация» капитан применяет эффект карты «Восстание культа», он случайным образом выбирает одну из карт действий культа и вскрывает её. Капитан применяет эффект, обозначенный одним из трёх символов:



Тайник мушкетов

Капитан помещает 3 мушкета из общего запаса на середину стола, так чтобы все игроки легко могли дотянуться до них.

Все члены экипажа закрывают глаза и протягивают раскрытую ладонь по направлению к этим мушкетам. Если ваше игровое пространство не позволяет сделать это сидя, встаньте. Затем лидер культа открывает глаза и распределяет мушкеты между игроками. Он может выбрать от одного до трёх членов экипажа (включая себя) и раздать им 3 мушкета в любой пропорции. Таким образом, один игрок может получить больше одного мушкета.



Всевидящее око

Эта карта позволяет лидеру культа узнать, в каких коалициях состоят действующие члены команды навигации. Для этого все игроки должны закрыть глаза, затем капитан,

старпом и штурман, не открывая глаз, переворачивают свои карты коалиции лицевой стороной вверх. Лидер культа открывает глаза: у него есть 30 секунд, чтобы изучить полученную информацию. Затем члены команды навигации переворачивают свои карты коалиции лицевой стороной вниз, а лидер культа закрывает глаза. После этого все члены экипажа открывают глаза.



Обряд посвящения

Лидер культа расширяет свою коалицию и делает другого игрока **адептом культа**.

С этого момента выбранный игрок больше не принадлежит ни к коалиции моряков, ни к коалиции пиратов. Он побеждает только в том случае, если побеждает лидер культа (см. «Адепты культа» далее).



- Разыгранные карты действий культа отложите лицевой стороной вверх и не используйте повторно до конца игры.

АДЕПТЫ КУЛЬТА

Когда капитан вскрывает карту «Обряд посвящения», лидер культа расширяет свою коалицию и делает другого игрока адептом культа.



- Пройти обряд посвящения **не смогут** те игроки, к которым были применены эффекты жетонов действий «Порка» и/или «Обыск каюты».

Капитан произносит следующее:

- «Пусть те игроки, которые могут быть посвящены в культ, вытянут вперёд кулак. Каждый член команды должен иметь возможность соприкоснуться с кулаком другого игрока. Если вы не можете сделать это сидя, встаньте!»
- Затем капитан закрывает глаза и произносит: «Игроки, закройте глаза!»
- «Лидер культа, открой глаза и выбери одного игрока, которого ты ещё можешь сделать адептом культа!»
- Капитан даёт лидеру культа 15 секунд, чтобы он принял решение, а затем продолжает: «Коснись руки выбранного игрока своими щупальцами!»
- «Выбранный игрок! Кем бы ты ни был до сего момента, отныне ты — **адепт культа!** Открой глаза и узри своего лидера!»
- Капитан даёт лидеру и новопосвящённому адепту культа 15 секунд, чтобы познакомиться, затем продолжает: «Адепт и лидер культа, закройте глаза!»
- «Все члены экипажа, открывайте глаза!»

После выполнения всех этих шагов игра продолжается в обычном режиме.



- Адепт культа больше не принадлежит ни к коалиции моряков, ни к коалиции пиратов. Он побеждает только в том случае, если побеждает лидер культа, то есть если выполнено одно из условий победы слугителей культа.

- Если на момент применения эффекта карты в коалиции слугителей культа **уже есть** другие адепты, они **не открывают** глаза во время всего обряда посвящения. Глаза открывают **только** лидер культа и **новопосвящённый** адепт.

Карты персонажей

В начале партии каждый игрок получает карту персонажа. Пока он не примет решение активировать её, она должна лежать перед ним лицевой стороной вниз. В любой момент игрок может вскрыть эту карту, чтобы применить её уникальный эффект. Эффекты некоторых карт персонажей можно применить лишь в определённую фазу раунда.

КАК АКТИВИРОВАТЬ КАРТУ ПЕРСОНАЖА

Карту персонажа можно активировать только в том случае, если она лежит перед вами лицевой стороной вниз. Для применения эффекта переверните её лицевой стороной вверх. После активации карта персонажа остаётся лежать перед игроком лицевой стороной вверх. Каждую карту персонажа можно активировать лишь один раз за партию, однако, если после применения какого-либо эффекта данная карта будет снова перевернута лицевой стороной вниз, игрок сможет повторно активировать её.



Большинство карт персонажей может быть активировано лишь **один раз** за игру, в **любую** фазу раунда. Однако есть карты, эффекты которых являются постоянными, либо могут применяться несколько раз за партию или в определённую фазу раунда. Особенности применения эффекта **всегда** указаны в тексте самой карты персонажа.

Эффекты некоторых карт персонажей лучше всего работают при определённом количестве игроков за столом. Так, например, в партии на пять или шесть игроков мы не рекомендуем использовать следующие карты персонажей: «Менестрель», «Наставница», «Сборщик долгов».

ОСОБЕННОСТИ АКТИВАЦИИ НЕКОТОРЫХ КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Мятежник

Игроки, которые не участвуют в бунте (действующий *капитан*, а также те члены экипажа, кого исключили из голосования с помощью эффекта карты «Менестрель»), не смогут использовать свои мушкеты при активации карты «Мятежник».

Кок

Только что назначенный *капитан* назначает новую команду навигации.

Подстрекательница

Вы не можете выбрать *капитана*, но можете выбрать того члена экипажа, кому запретили участвовать в бунте с помощью эффекта карты «Менестрель». Если вы в процессе активации перевернули карту «Подстрекательница» лицевой стороной вниз, вы сможете активировать её снова в ходе данной партии.



Возможные стратегии поведения

- ❧ Если вы состоите в коалиции **пиратов**, аргументируйте свои действия и ведите себя так, будто являетесь моряком. В начале партии вы можете блефовать и, оказавшись *капитаном*, *старпомом* или *штурманом*, выбрать синюю карту навигации, однако не бойтесь раскрыть себя в решающий момент, чтобы привести корабль в Кровавую бухту.
- ❧ **Пираты** не смогут победить, затаившись и отказавшись от активных обсуждений, им необходимо взаимодействовать со служителями культа, чтобы развернуть корабль на запад. Пассивное поведение пиратов позволит морякам очень быстро привести судно в Лазурный залив.
- ❧ Если вы **лидер культа**, старайтесь сделать так, чтобы корабль оставался в центральной зоне игрового поля. Это повысит ваши шансы достичь области на севере, обозначенной жёлтой линией, или направить корабль в область, на которой находится жетон действия «На корм Кракелу». В зависимости от ситуации на игровом поле сотрудничайте с пиратами или с моряками. Оказавшись *капитаном*, *старпомом* или *штурманом*, можете выбрать жёлтую карту навигации, чтобы увеличить коалицию и переманить на свою сторону других игроков.
- ❧ Проводя обряд посвящения, **лидер культа** должен оценить ситуацию, чтобы выбрать наиболее предпочтительного кандидата: у кого из игроков осталось больше всего мушкетов, кто из них ещё не активировал свою карту персонажа, кто в данный момент является *капитаном* и некоторые другие аспекты. После обряда посвящения постарайтесь внушить недоверие к тем, кто представляет для вас наибольшую угрозу.
- ❧ Лучшая стратегия **моряков** — говорить правду и стараться как можно быстрее объединиться с другими членами своей коалиции. И уж поверьте мне, не стоит притворяться пиратом!
- ❧ Если вы, будучи **моряком**, всё же попытаетесь блефовать, чтобы вывести кого-то на чистую воду, как можно быстрее расскажите об этом членам своей коалиции, независимо от того, удалось ли вам изменить игровую ситуацию или нет. Иначе притворство может обернуться против вас.



Создатели игры и команда тестирования

Геймдизайн:	Майкель Чейни, доктор Ганс Йоахим Хё, Тобиас Иммих
Руководитель проекта:	Андреас Гайерманн
Креативный директор:	Майкель Чейни
Разработка проекта:	доктор Ганс Йоахим Хё
Производство:	Нильс Герцманн
Маркетинг:	Штефен Рюль
Графический дизайн:	Майкель Чейни, Тобиас Иммих, Даниэль Мюллер
Графика:	Майкель Чейни, Даниэль Мюллер
Иллюстрации:	Хендрик Ноак, Джеймс Черчилль
3D-художник:	Леонардо Пеньаранда
Корректоры:	доктор Ганс Йоахим Хё, Леони Пич
Контроль качества:	Тобиас Иммих
Игру тестировали:	Михаил Алесински, Диего Амплац, Ян Брёльш, Кристиан Дикель, Жасмин Дикель, Дамиан Дюфрен, Мартин Гассе, Сергей Геродэс, Оливер Гласмахер, Робин Гуде, Хилми Гювен, Мелинда Хан, Маттиас Хенниг, Тилль Ягодзински, Мэрием Килинк, Робин Кирхманн, Михаэль Клаус, Норма Коллинг, Юлиан Кюнкель, Колин Лэнгли, Вернер Лау, Саптарши Мандал, Мигель Мартинез Качо, Георгий Модебадзе, Дрю Навароли, Сюзанна Оберндорфер, Тобиас Оленберг, Дэниел Овервин, Бенджамин Ротт, Симона Штатц, Рене Ширм, Штефан Штойп, Крис Таубе, Ральф Тойзнер, Кристиан фон Нетен, Брэд Уотсон, Торбен Вернек, Сара Уилкоп, Дженни Якар.

Также огромное спасибо тестировщикам из ZAMgwürfelt Munich, Brettspiel Union Dortmund, Unperfekthaus Essen, Zu den vier Winden Bochum и онлайн-команде: Томасу, Фредерику, Брайану, Стефани, Карине, Франци, Микки, Оскару, Джованни, Энн, Маттиасу, Эдди, Анне, Тье, Ансгару, Хелле, Виктории, Тобиасу, Оскару, Деннису, Тому и всем остальным пиратам, которые пошли на корм Кракену!

Русское издание игры

Руководители проекта:	Александра Етонова, Владислав Пичугин
Переводчики:	Илья Мурсеев, Элина Ченцова
Редактор:	Полина Кудрявцева
Корректор:	Владислав Пржигоцкий
Вёрстка:	OWL Agency

✠ nizagams.ru

✠ info@nizagams.ru

✠ +79055008595



МАЙКЕЛЬ ЧЕЙНИ

Майкель провёл детство в ЮАР, где получил мультикультурное образование, опирающееся на творческий подход. Позже он изучал информатику в Германии и был очарован выразительностью логических операций в исходном коде.

Как он связал свою жизнь с настольными играми?

Майкель обожает абсолютно все игры, где есть социальный аспект, и не может представить себе и недели без того, чтобы не разложить какую-нибудь настольную игру. Страсть к этому хобби и неутолимое желание творить подтолкнули Майкеля к разработке настольных игр.



ДОКТОР ГАНС ЙОАХИМ ХЁ

Ганс тоже изучал информатику, но со временем он изменил вектор научных интересов. Его всё больше интересовало, как человек анализирует данные и решает те или иные задачи, поэтому он полностью погрузился в изучение таких дисциплин, как философия, психология и социология. Теоретическим фундаментом его кандидатской диссертации стали исследования в области логики, обработки языка и работы мозга.

Как он усовершенствовал свой разум?

Ганс более десяти лет играл в различные коллекционные карточные игры. Среди его достижений — шесть побед на национальных чемпионатах, звание игрока года и победителя чемпионата мира. Создав игру **Götterdämmerung**, он сумел по-новому взглянуть на социальную дедукцию. Именно благодаря Гансу игра «Кто накормит Кракена?» стала более сбалансированной и увлекательной.



ТОБИАС ИММИХ

В течение нескольких лет Тобиас работал медбратом и помогал людям, которые попали в беду. Но детская мечта всё же оказалась сильнее: Тобиас сменил сферу деятельности и стал компьютерным инженером. Сегодня он работает инженером по тестированию программного обеспечения в индустрии IoT.

Как он отрастил такую бороду?

Тобиас с детских лет любил компьютерные, настольные и ролевые игры. Однажды утром он проснулся и осознал, какую огромную бороду отрастил.

В Spiel Instabil Тобиас отвечает за контроль качества не только настольных игр, но и многих бизнес-процессов и даже контента социальных сетей.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раз, когда фигурка корабля перемещается в новую область на игровом поле, проверьте, не отмечена ли она одним из особых символов, приведённых ниже. Действие, соответствующее символу, капитан выполняет после того, как переместит фигурку корабля, и до того, как применит эффект карты навигации. Капитан может обсудить принятое решение с экипажем, но окончательный выбор он всегда делает самостоятельно.



Обыск каюты

Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «Обыск каюты». Выбранный игрок должен передать капитану свою карту коалиции, чтобы он изучил её. Во время этой процедуры все остальные члены экипажа закрывают глаза. Если капитан захочет, он может поделиться полученной информацией с командой. Но помните: он может и солгать.



Важно! Игрок, получивший жетон «Обыск каюты», отныне **не может** стать **адептом культа**. Игрок, который стал **адептом культа** до начала обыска, подаёт сигнал капитану с помощью своих щупальцев.



Отрезание языка

Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «Отрезание языка». Отныне этот игрок не может говорить, но может издавать звуки и жестикулировать. Кроме того, он больше никогда не сможет стать капитаном.

Важно учитывать следующее:



Когда активируется карта навигации «В стельку» и происходит смена капитана, игрок получивший жетон «Отрезание языка», стать капитаном не может.



Игрок, получивший жетон «Отрезание языка», по-прежнему принимает участие в фазе «Бунт?». Исползованные им мушкеты учитываются при подсчёте общего количества и оценки успешности бунта, но при определении нового капитана количество использованных им мушкетов приравнивается к нулю.



Порка

Активация жетона «Порка» позволяет всему экипажу узнать, в какой коалиции **не состоит** выбранный капитаном игрок.

При активации этого жетона происходит следующее:



Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «Порка». Вместе с этим жетоном он получает три карты проверки.



Игрок перетасовывает эти карты лицевой стороной вниз, затем изучает их и выбирает ту, цвет символа на которой соответствует его коалиции: красный — пираты, синий — моряки, жёлтый/зелёный — лидер культа или адепт культа. Игрок откладывает выбранную карту в сторону лицевой стороной вниз.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ КУЛЬТА

Каждый раз, когда во время розыгрыша фазы «Навигация» капитан применяет эффект карты «Восстание культа», он случайным образом выбирает одну из карт действий культа и вскрывает её. Капитан применяет эффект, обозначенный одним из трёх символов:



Тайник мушкетов

Капитан помещает 3 мушкета из общего запаса на середину стола, так чтобы все игроки легко могли дотянуться до них.

Все члены экипажа закрывают глаза и протягивают раскрытую ладонь по направлению к этим мушкетам. Если ваше игровое пространство не позволяет сделать это сидя, встаньте. Затем лидер культа открывает глаза и распределяет мушкеты между игроками. Он может выбрать от одного до трёх членов экипажа (включая себя) и раздать им 3 мушкета в любой пропорции. Таким образом, один игрок может получить больше одного мушкета.



Всевидящее око

Эта карта позволяет лидеру культа узнать, в каких коалициях состоят действующие члены команды навигации.

Для этого все игроки должны закрыть глаза, затем капитан, старпом и штурман, не открывая глаз, переворачивают свои карты коалиции лицевой стороной вверх. Лидер культа открывает глаза: у него есть 30 секунд, чтобы изучить полученную информацию. Затем члены команды навигации переворачивают свои карты коалиции лицевой стороной вниз, а лидер культа закрывает глаза. После этого все члены экипажа открывают глаза.



Обряд посвящения

Лидер культа расширяет свою коалицию и делает другого игрока **адептом культа**. С этого момента выбранный игрок больше не принадлежит ни к коалиции моряков, ни к коалиции пиратов. Он побеждает только в том случае, если побеждает лидер культа (см. «Адепты культа»).

Когда капитан вскрывает карту «Обряд посвящения», лидер культа расширяет свою коалицию и делает другого игрока **адептом культа**.



Пройти обряд посвящения **не смогут** те игроки, к которым были применены эффекты жетонов действий «Порка» и/или «Обыск каюты».

Капитан произносит следующее:



«Пусть те игроки, которые могут быть посвящены в культ, вытянут вперёд кулак. Каждый член команды должен иметь возможность соприкоснуться с кулаком другого игрока. Если вы не можете сделать это сидя, встаньте».



Затем капитан закрывает глаза и произносит: «Игроки, закройте глаза!»



«Лидер культа, открой глаза и выбери одного игрока, которого ты ещё можешь сделать адептом культа!»



Две оставшиеся карты проверки игрок перетасовывает и выкладывает на стол лицевой стороной вниз.



Из этих двух карт капитан случайным образом выбирает одну и вскрывает её.



Вскрытая карта проверки позволяет всему экипажу узнать, в какой коалиции **не состоит** выбранный игрок. Капитан помещает её на карту «Я не...» и передаёт обе карты выбранному игроку.



Выбранный игрок сохраняет переданные ему карты до конца игры и должен держать их в открытую.



Перетасуйте две оставшиеся карты проверки лицевой стороной вниз и верните их в коробку.



Важно! Игрок, получивший жетон «Порка», отныне **не может** стать **адептом культа**.



На корм Кракену

Капитан выбирает другого игрока и вручает ему жетон «На корм Кракену». Выбранный игрок немедленно выбывает из игры и отныне **не может** говорить с другими членами экипажа или рассказывать им, в какой коалиции он состоит.



Важно! При активации этого жетона капитан не может выбрать самого себя в качестве жертвы. Если жертвой Кракена стал лидер культа, он немедленно побеждает в игре вместе со всеми адептами культа.



Капитан даёт лидеру культа 15 секунд, чтобы он принял решение, а затем продолжает: «Коснись руки выбранного игрока своими щупальцами».



«Выбранный игрок! Кем бы ты ни был до сего момента, отныне ты — адепт культа! Открой глаза и узри своего лидера!»



Капитан даёт лидеру и новопосвящённому адепту культа 15 секунд, чтобы познакомиться, затем капитан продолжает: «Адепт и лидер культа, закройте глаза!»



«Все члены экипажа, открывайте глаза!»



После выполнения всех этих шагов игра продолжается в обычном режиме.



Адепт культа больше не принадлежит ни к коалиции моряков, ни к коалиции пиратов. Он побеждает только в том случае, если побеждает лидер культа, то есть если выполнено одно из условий победы служителей культа.



Если на момент применения эффекта карты в коалиции служителей культа уже есть другие адепты, они не открывают глаза во время всего обряда посвящения. Глаза открывают только лидер культа и новопосвящённый адепт.

