


Правила игры

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
ШАКАЛ

ОСТРОВ СОКРОВИЩ



Оглавление

Историческая справка	2
Об игре	4
Состав игры	4
Подготовка к игре.....	5
Цель игры.....	5
Правила поиска сокровищ	6
Как ходить.....	6
Как добывать золото	9
Как бить врагов.....	11
Смерть пирату!.....	13
Победа.....	15
Игра двое на двое.....	15
Значение клеток поля	16
Часто задаваемые вопросы.....	26
Дополнение	28

Пиратство

Пиратство — грабёж, осуществляемый с кораблей. Пират подлежит суду и наказанию в любой стране. Тяжелейшие условия морской службы и мизерное жалование побуждают моряка заниматься пиратством, поскольку оно даёт шанс быстро разбогатеть. Пират может покориться власти в случае опасности расплаты или накопив немалые сокровища; но как только угроза минует или закончатся деньги, пират тотчас принимается за старое.

Образ жизни пиратов

Во главе пиратской команды — капитан, человек властный и жестокий, поскольку отсутствие дисциплины на пиратском корабле грозит неприятностями. Пират живёт по судовому уставу. Держа руку на абордажной сабле, он клянётся, что будет его соблюдать.

Остров сокровищ

Остров в Карибском море. Рассказывают, что гроза пиратского братства капитан Шакал, славившийся жестокостью и хитростью, зарыл свои несметные сокровища на необитаемом острове в Карибском море, а карту разорвал на мелкие кусочки и раздал членам своей команды. Впрочем, это только догадки, потому что ни один человек, попавший на тот остров, живым оттуда не вернулся... Не верите? Можете проверить это на собственной шкуре.

Флибуэтеры

Флибуэтеры — морские разбойники, действующие главным образом против испанских кораблей в бассейне Карибского моря и вдоль берегов Центральной и Южной Америки. Кроме того, они устраивают мощные сухопутные экспедиции, тогда как прочие пираты предпочитают морской разбой. Флибуэтеры действуют на свой страх и риск, не пренебрегая никакой добычей. Среди флибуэтеров преобладают французы, англичане, португальцы и голландцы. Пираты Карибского моря создают на суше особо организованные сообщества, получившие название «береговые братства».

Конкистадоры

Конкистадоры — это испанские солдаты и авантюристы, рыцари удачи, — словом, пираты. Конкистадор жаждет золота, единственная его цель — захват новых земель и богатств в неизведанном мире. Чаще всего конкистадор — обедневший идалго или кабальеро. Вдали от Европы испанец не подчиняется ни королю, ни Церкви. Основное преимущество конкистадоров — огнестрельное оружие.



Об игре

«Шагал» — стратегическая настольная игра с уникальной игровой механикой. Секрет «Шагала» в том, что фишки поля ложатся в произвольном порядке, благодаря чему игра каждый раз будет разной! Кубика в игре нет, и результат зависит в большей степени от ваших логических и стратегических способностей, а не от везения. Всё это делает «Шагала» поистине интересной и захватывающей игрой, в которую хочется играть снова и снова! Игра рассчитана на 2, 3 или 4 игроков. Рекомендуется взрослым и детям с 8 лет. Продолжительность партии — примерно 60–120 минут.

Состав игры

Игровое поле — 117 квадратных клеток с разными рисунками на одной стороне и одинаковой рубашкой на другой.

Рамка — 8 частей для рамки вокруг игрового поля.

Корабли — 4 квадратные клетки с нарисованными кораблями.

Пираты — по 3 пирата красного, жёлтого, чёрного и белого цветов.

Местные жители — 3 персонажа синего, зелёного и коричневого цветов, которых можно встретить на острове.

Монеты — 37 монет одинакового достоинства.

Предметы — сокровище с испанского галеона и 10 бутылок рома.

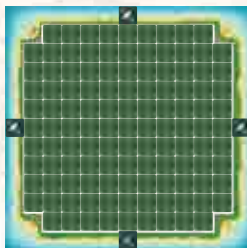
Правила — ценная бумага с правилами, которую вы читаете.

Подготовка к игре

Фишки поля переверните, перемешайте и выкладывайте рубашкой вверх так, чтобы получился настоящий остров сокровищ. — по достоверным сведениям, это квадрат 11x11 клеток без углов. Предварительно собранная рамка облегчит эту задачу.

Поставьте корабли в центре каждой из сторон рамки. Затем поместите на каждый корабль по 3 пирата одного цвета. Теперь команды собраны, можно начинать игру.

Для игры вдвоём вам понадобятся 4 корабля: один игрок будет управлять двумя командами, начинающими на противоположных сторонах острова. Для игры втроем понадобятся 3 корабля. При игре вчетвером можно играть двое на двое (противоположные игроки будут союзниками) или каждому за себя.



Цель игры

Цель игры ясна как день: найти и перетащить к себе на корабль как можно больше монет, спрятанных на острове. Кто принёс на свой корабль наибольшее количество монет, тот и победил.

Правила поиска сокровищ

Как ходить

Первыми начинают белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке. За один ход производится одно из следующих действий:

- а) Корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на 1 клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова, поворачивать за угол он не умеет.
- б) Пират сходит с корабля на берег — только на клетку прямо перед кораблём.
- в) Пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблём или по диагонали. Для возвращения на корабль также можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конём, воздушным шаром и др. (см. **Значение клеток поля**).



Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре свое на свое) корабль: при соприкосновении с вражеским кораблём пират умирает.

- г) По суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевернута рубашкой вверх), пират открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком (см. **Значение клеток поля**). Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку, чтобы, например, не повернуть стрелку как удобнее. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все указанные на них действия.

Правила поиска сокровищ

г) Пираты могут плавать и выбираться из воды на свой корабль. За ход пират может проплыть одну клетку вдоль берега. Наткнувшись на вражеский корабль, он умирает (см. **Смерть пирату!**). Прыгать с берега в море пират не умеет. Выбираться на сушу из воды — тоже. Зато пират может огибать остров вглубь.



За ход можно сходить только одним пиратом или кораблём.



Пропускать ход нельзя.

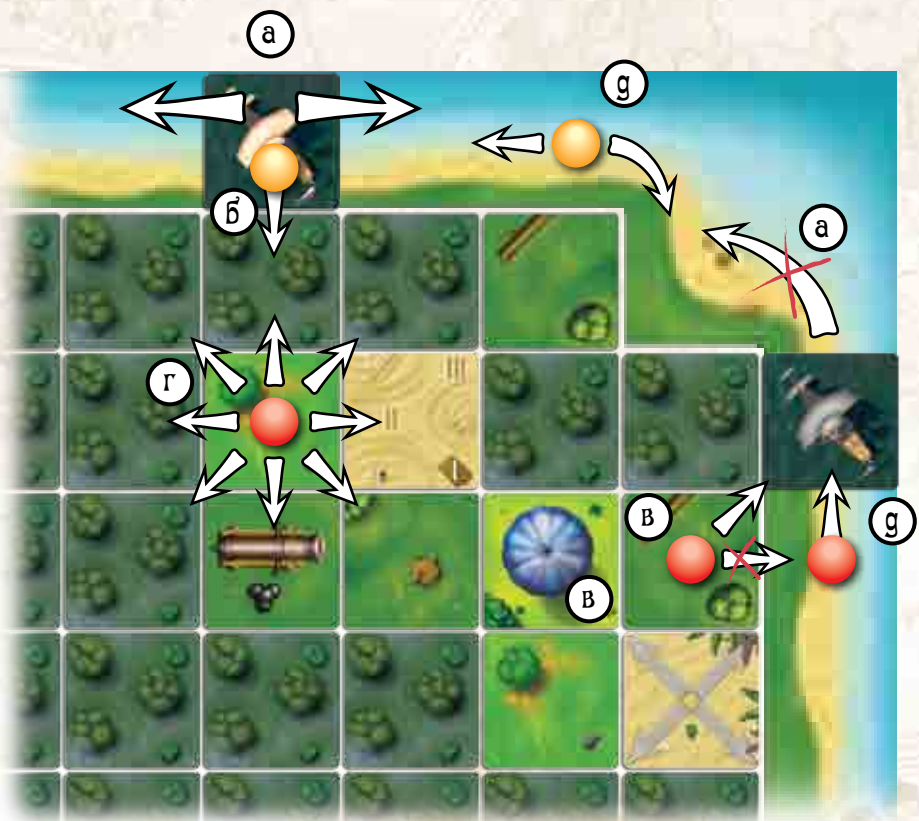


На одной клетке могут находиться несколько пиратов с вашего или дружественного (при игре свое на свое) корабля.



Если за вас играет кто-то из обитателей острова (Пятница, миссионер или Бен Тани), то за один ход вы можете сходить либо пиратом, либо обитателем острова, либо кораблём.

Правила поиска сокровищ



Правила поиска сокровищ

Как добывать золото

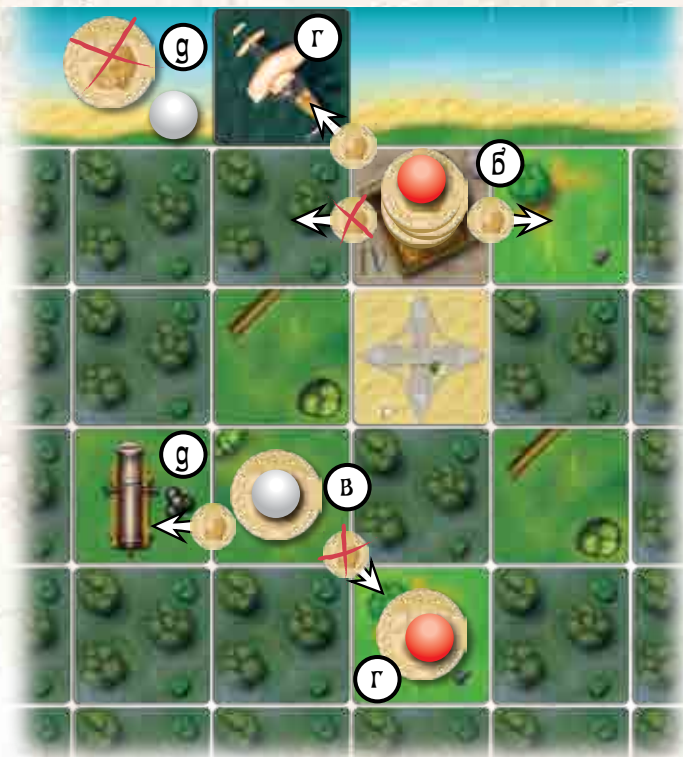
По проверенным данным, на этом богом забытом острове спрятано 17 кладов разной ценности, включая сокровище испанского галеона. Если, перевернув клетку поля, вы обнаружили сундук с сокровищами, выложите на клетку столько монет, сколько указано на нём (римская цифра). Не радуйтесь раньше времени! Золото можно считать своим, только если вам удалось перетащить его к себе на корабль (при этом монета убирается с игрового поля в вашу копилку).

- а) Каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
- б) Перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
- в) Бить врага с золотишком в руках нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте — и впредь, на врага!
- г) Если вас, несущего монету, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.
- г) Плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.



Те же правила применяются и для сокровища с испанского галеона.

Правила поиска сокровищ



Как бить врагов

Очень просто: для этого нужно переместиться на клетку, где стоит соперник-пират.

- а) При этом последний улетает к себе на корабль, оставив на месте свою поклажу (если таковая имелась), и продолжает игру оттуда. Если врагов на клетке было несколько, все они, побитые, переносятся на свой корабль.
- б) Бить врага можно только с пустыми руками. Если вы несете монету, можете оставить её на месте и преспокойно стукнуть ничего не подозревающего соперника.
- в) Если враг окопался в крепости, то бить его нельзя (на то она и крепость).
- г) Если соперник стоит на клетке-вертушке (джунгли, пустыня, болото, горы), ударить его можно, только если вы отстаёте на один ход. Например, он на цифре III, вы на цифре II.

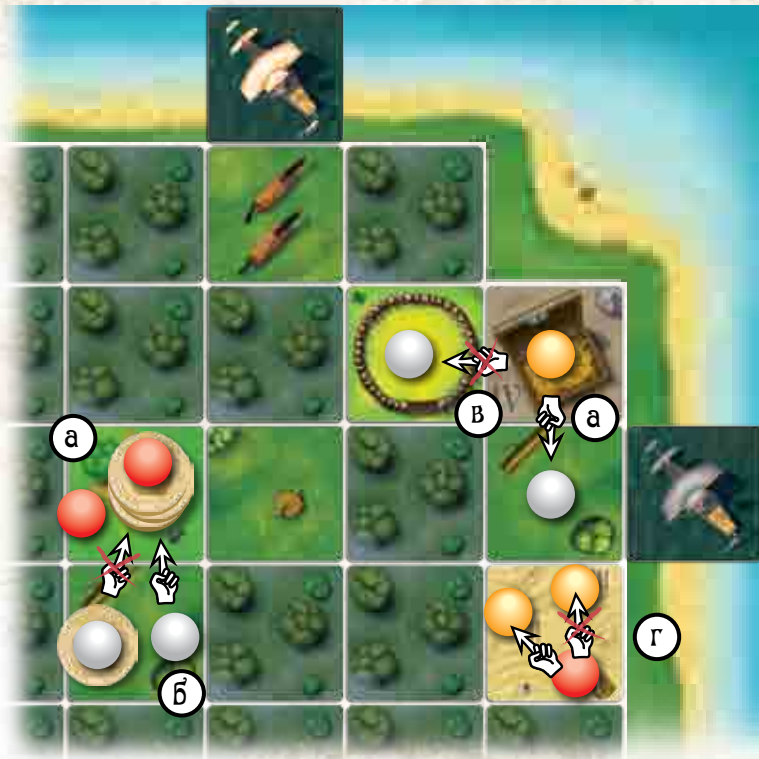


Вертушка — одна из немногих клеток, на которой одновременно могут находиться пираты враждующих команд.



Врагов может бить также живущий на острове пират Бен Танн или миссионер (после того как его напоить ромом), если они играют за вас, конечно же.

Правила поиска сокровищ



Смерть пирату!

Пират умирает (выбывает из игры) в следующих «щекотливых» ситуациях:

- а) При соприкосновении с вражеским кораблём (если пират и корабль оказались на одной клетке).
- б) Если в море его ударил противник (оказался с ним на одной клетке).
- в) Если он попал в лапы людоеду.
- г) Если он попал в цикл — ситуацию, при которой пират застревает на одном месте и не может двинуться куда-либо дальше (например, две смотрящие друг на друга стрелки).

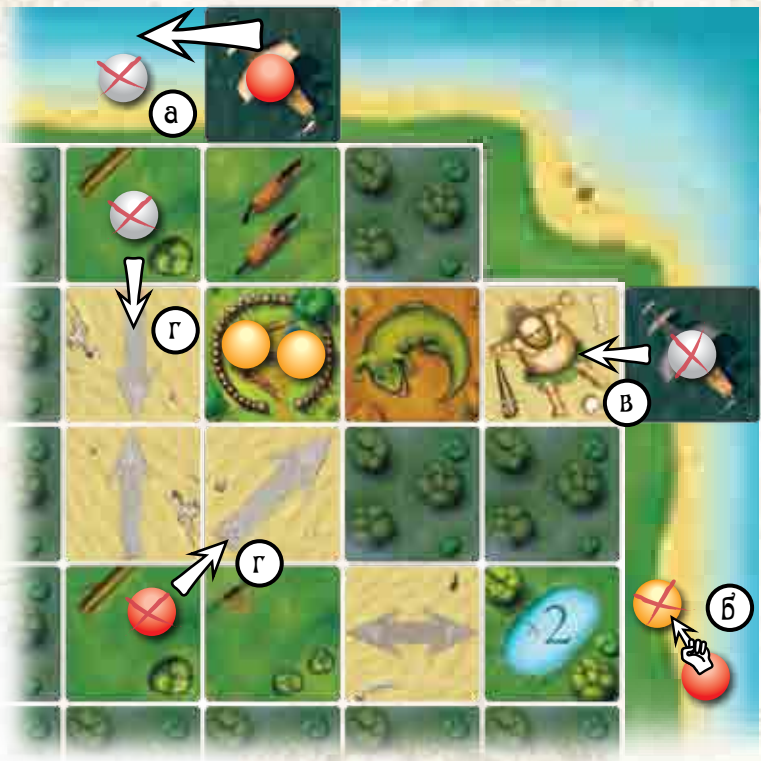


Оживить умершего товарища можно, если зайти в крепость к симпатичной аборигенке. На возрождение одного пирата потребуется один ход. Возрожденный пират начинает ход прямо из крепости. Естественно, больше трёх пиратов каждого цвета на поле существовать не могут.



Если пирата ударил соперник, он не умирает, а переносится на свой корабль и продолжает игру оттуда.

Правила поиска сокровищ



Правила поиска сокровищ

Победа

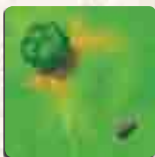
Побеждает в настольной драке тот, кто погрузил больше драгих золота на корабль. Любые потери не в счёт. Возникающие при игре споры решайте на месте кинжалами и пистолетами, не опускаясь до примитивного мордобоя.

Игра двое на двое

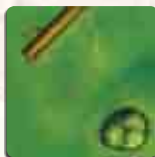
При игре двое на двое пираты с противоположных кораблей действуют сообща (белые и чёрные против красных и жёлтых). Союзники могут спокойно стоять на одной клетке и пользоваться дружественными кораблями как своими, в том числе носить на них честно украденное золото. Однако если пирата ударил соперник, он возвращается именно на свой корабль.

При этом **очередность хода** (по часовой стрелке) всегда **соблюдается!** В конце игры подсчитывается награбленное сообща золото.

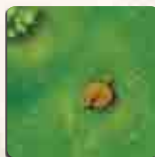
Значение клеток поля



х5



х4



х5



х4

Пустые клетки



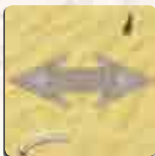
х3



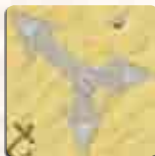
х3



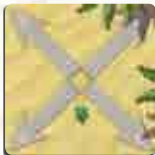
х3



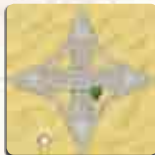
х3



х3



х3



х3

Без лишних слов и возражений игрите в одном из указанных направлений. Если стрелка указывает на воду, пирату придётся плавать.

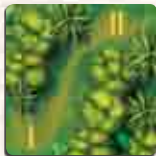


х2

Делайте ход конём (буквой «Г», как в шахматах). Открывается только та клетка, на которую пират попадает в конце хода.

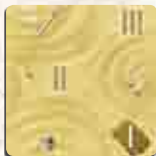
Значение клеток поля

Клетки-вертушки, которые преодолеваются за несколько ходов:



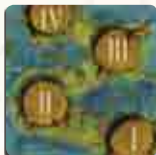
х5

Чтобы програться сквозь эти чёртовы джунгли, уйдёт 2 хода, не меньше.



х4

Пустыня... От сильной жары раскалывается голова. Пройти через пустыню можно только с 3 остановками.



х2

Ну вы и влипли! Это проклятое болото можно пересечь, только прыгая по порядку с кочки на кочку, т.е. за 4 хода.



х1

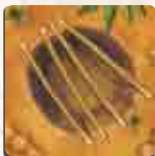
Тысяча чертей! Горы задержат вас ходов на 5.

Значение клеток поля



x6

Лёг? Откуда, чёрт возьми, на тропическом острове ледяной каток? Эта клетка сразу же повторяет предыдущий ход. Например, если вы пришли на эту клетку слева — идите дальше направо; сделали ход конём — ходите конём ещё раз; если пришли по стрелке — продолжайте движение в том же направлении; если с самолёта — можно ещё раз полететь в любое место острова.



x3

Попав в капкан, ждите, пока на клетку придёт товарищ — только после этого можете покинуть клетку. Кстати, это не значит, что вы должны выручать заблудшего пирата немедленно. Он может и подождать, пока товарищи по команде выполняют боевую задачу.



При игре двое на двое пират из дружелюбной команды тоже может выручить товарища, попавшего в капкан.



x4

В пасть к крокодилу лучше не соваться. Вернитесь туда, откуда пришли, т.е. на предыдущую клетку.



x1

Какая нелепая смерть для пирата — стать обедом тропического людоеда! Пират умирает и ждёт, пока товарищи «воскресят» его (см. **Смерть пирату!**).

Значение клеток поля



x2

Дьявольское везение! Крепость! Пока вы здесь, вы в безопасности: ударить пирата, окопавшегося в крепости, нельзя. Жаль, что с золотом сюда не зайти.



В крепости могут находиться сколько угодно пиратов из своей или дружественной команды.

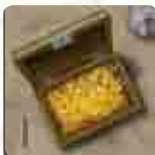


x1

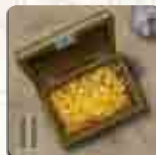
Свезло так свезло. Вы наткнулись на крепость с симпатичной аборигенкой. Тут можно «воскресить» убитых товарищей — по одному за ход. Причём рождаются они прямо здесь, в крепости. Никто из врагов не может сунуться в крепость, пока вы внутри. Огня неприятность: с золотишком сюда зайти нельзя.



При игре двое на двоё пират может возродить только пиратов своего цвета. Аборигенка крепости не воскрешает пиратов, если у вас уже есть три или более персонажей, способных сражаться.



x5

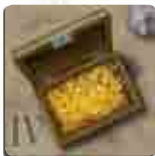


x5



x3

Деньги! Деньги! Деньги!
Мастры и тугрики! Вот они, родимые!
Перевернув квадрат, положите на него указанное количество монет (римская цифра) из банка и растаскивайте по одной.



x2



x1

Значение клеток поля



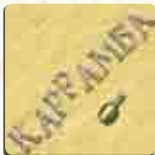
x1

Ха! Вот это находка! Тут припрятаны сокровища с галеона испанцев, перевозивших золото в Европу! Одно такое сокровище считается за целых 3 монеты. Как открываете клетку — сразу кладите на неё фигурку сундука. Сокровище переносится по тем же правилам, что и монета, но считается за 3 монеты по ценности.



x1

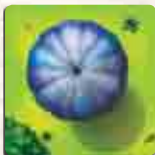
А это что за развалина? Это же самолёт! Как он попал на остров, неизвестно, но он может в этот же ход перенести любого участника со всей его поклажей на любую клетку. Использовать самолёт можно всего один раз за игру — потом он становится обычной пустышкой. Не хотите лететь прямо сейчас — оставайтесь на клетке и ждите удобного момента (ход с клетки равносителен использованию самолёта). Но смотрите в оба: соперник может отобрать ваше право воспользоваться этим чудом техники, ударив вас и отправив на корабль.



x1

На этой клетке пиратов поджигает маленькая, но очень обидная неприятность. Кто-то подпаливает себе бороду, кто-то роняет монету на ногу, кто-то спотыкается о корень, а кто-то просто понимает, что заблудился. В этот момент пират обязан крепко и по-морски выругаться, иначе сразу же расстроится и пропадёт.

Значение клеток поля



x2

Воздушный шар всегда отнесёт вас (вместе с монетой или сундуком, которые у вас в руках) на ваш корабль. И так будет с каждым, кто в дальнейшем сунется на эту чудо-клетку. При игре свое на свое воздушный шар несёт пирата именно на свой, а не на дружественный корабль. Стоять на этой клетке не получается: шар действует мгновенно.



x2

Желание пирата проверить, что спрятано в глубине дула пушки, поистине необъяснимо. В расплату за любопытство пират улетает в море в направлении ствола. Спасти его может только свой или дружественный корабль. Золото, как известно, в воде тонет, а потому выбывает из игры. Самые опытные пираты пользуются пушкой, чтобы быстро перебрасывать монеты на корабль вместе с собой. И обязательно загорно кричат в полёте. Попав под вражеский корабль, пират погибает (см. **Смерть пирату!**).



x1

На острове нашёлся старый маяк. После долгого подъёма по лестнице пирату, который первым нашёл это строение, удаётся рассмотреть 4 любые клетки. Маяк действует только тогда, когда ваш пират встаёт на него: вам нужно перевернуть 4 любые неоткрытые клетки. Они остаются открытыми до конца партии. Маяк работает только один раз за игру.

Значение клеток поля



x3

Старый Бен с удовольствием присоединится к первой заглянувшей на огонёк команде. Он смог сохранить порох сухим, а саблю — остро наточенной, и потому легко станет ещё одним вашим пиратом. В момент открытия этой клетки в вашей команде становится на одного пирата больше. Пират Бен Танн представлен зелёной фишкой и появляется там, где его нашли.

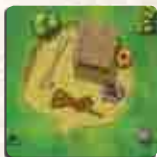


x1

В глубине острова живёт миссионер, который учит пиратов добру и отнимает у них сабли и пистолеты. Играет он за ту команду, чей пират нашёл его первым. Миссионер не умеет бить врагов, но и сам не может быть атакован. Пират, стоящий на одной клетке с миссионером, тоже не может быть атакован и лишается способности атаковать. Миссионер не заходит на клетки с врагами. Если миссионер встретит Пятницу (окажется с ним на одной клетке), то оба они исчезнут, просветлившись. Каждый уважающий себя пират старается напоить святого отца: если последний выпьет рому, то сразу же достанет запыхавшийся мешок и станет самым что ни на есть обычным пиратом той же команды, за которую проповедовал до этого (см. клетку «Ром»). Пока миссионер остаётся миссионером, он не может носить никакие грузы. Духовное лицо как-никак. Миссионер может открывать закрытые клетки, но при открытии клетки с ромом эффект будет тот же, как и при его спивании.

Миссионер представлен синей фишкой и появляется там, где его нашли.

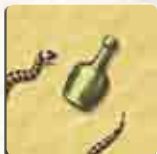
Значение клеток поля



х1

Молодой туземец Пятница сразу понравился пиратам своей безотказностью и способностью носить тяжёлые штучки. Как только вы найдёте его, он станет играть за вас и сможет таскать монеты, как настоящий морской волк. Правда, есть три особенности: во-первых, если Пятницу атакуют, он начинает играть за врага. Во-вторых, сам он безобиден (хоть и людоед) и потому никого атаковать не может. В-третьих, у него слабая туземная печень: если он встретит ром (в любом виде), то сразу весь выпьет и выйдет из игры. Пятница может открывать клетки, как обычный пират, но если он откроет клетку с ромом, то выпьет его (если рома много — всего одну бутылку). Одним словом, слабак. Зато Пятница не боится пау-людоеда, проходит любую клетку-вертушку за один ход и не падает в ямы-ловушки.

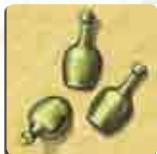
Пятница представлен коричневой фишкой и появляется там, где его нашли.



х3



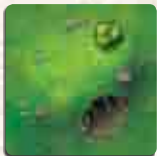
х2



х1

Вы нашли бутылки рома! Ром — это настолько сильное средство, что пираты при одном только виде бутылки сразу становятся сильнее и начинают самостоятельно вылезать из ям-ловушек или выбираться из любых лабиринтов сразу напрямую. Когда пират открывает клетку с ромом, бутылки тут же появляются на корабле. Ром можно использовать в свой ход любому члену своей или союзной команды — для этого нужно просто убрать бутылку из судовых запасов. А ещё ромом можно спаивать местных жителей: если встать на соседнюю клетку с Пятницей или миссионером, можно на том же ходу передать им бутылочку, отчего их жизнь сразу круто изменится (см. клетки «Пятница» и «Миссионер»).

Значение клеток поля



х4

Это вход или выход из пещеры. Скорее всего, вход, в чём предстоит убедиться пирату, заглянувшему внутрь. Пока оставшиеся на поверхности грузы незадачливого спелеолога не найдут вторую такую клетку, пират будет бродить внутри и аукаться. Но стоит только отыскать выход, как — вуаля! — из него появится тот, кто заблудился. Например, если красный пират наступает на вход в пещеру, он бродит в ней до открытия второго хода. Белый пират открывает выход — и переносится на вход. Красный пират оказывается на выходе. После открытия пещера работает как короткий переход: можно зайти в выход и выйти через вход за один ход. Или наоборот, войти во вход и выйти через выход. Через пещеру с открытым входом и выходом пираты ходят без затруднений. Если на выходе из пещеры стоит ваш пират, то для врагов ход закрыт. Учитывайте, что сам «страж» тоже пройдёт подземным переходом, перед тем как занять оборону. Если открыты несколько входов в пещеру, этим можно и нужно пользоваться: пират, «нырнувший» в пещеру, в этот же ход «выныривает» из любого другого выхода и остаётся стоять на этой клетке. Пока пират не сойдёт с неё, этот выход для пиратов других команд остаётся закрыт. Чтобы вновь войти в пещеру, нужно сойти с клетки, а потом опять наступить на неё. Это займёт у вас два хода!



х4

Этому пирату чертовски повезло: он нашёл непечатый бочонок рома! Счастливчик пропускает один ход. Но в это время вы можете ходить другими пиратами из вашей команды.

Значение клеток поля



x1

Бум! Бах! Когда вы переворачиваете эту клетку, на острове начинается землетрясение! Нужно срочно поменять местами 2 любые клетки, где никто не стоит и ничего не лежит, чтобы землетрясение быстрее закончилось.



x3

Джунгли. Ходить по этим местам без мачете — большая ошибка. Тут настолько густые заросли, что можно не заметить пирата, проходящего на расстоянии вытянутой руки. В джунглях нельзя сражаться, и в джунгли нельзя заходить с предметами, зато здесь могут одновременно находиться пираты из разных команд.



x2

Хи-хи-хи, поле с какой-то неизвестной травой (спасибо местным аборигенам!) загорелось в тот момент, когда вы перевернули клетку. Теперь каждый ходит пиратами своего соседа. Например, если после вас ходят красные, потом чёрные, а потом белые, то следующий ход переходит к игроку с чёрными пиратами — он ходит за красных. Потом командир белых пиратов ходит за чёрных, вы ходите за белых, а ваш сосед ходит за вас. После этого поле потухает, и ваш сосед, командир красных, делает свой обычный ход. Командовать чужим ромом нельзя, поэтому, если вас мучает жажда, придётся дожидаться своего хода.

Часто задаваемые вопросы по правилам Шакала

- **Все пираты погибли, а последний — в капкане, что делать?**

Паниковать! Теперь только враг сможет освободить вашего пирата, попутно побив его. Но вообще, берите на вооружение следующую тактику: если у вас стало на одного пирата меньше — старайтесь не бегать по закрытым клеткам без особой необходимости. Оставьте почётную обязанность исследовать остров соперникам и подбирайте всё, что плохо лежит.

- **Я на шаге III вертушки, враг на II — можно его побить?**

Нет, сдвигайтесь только вперёд. И лучше не останавливаться, он-то как раз сможет догнать и настучать.

- **У меня три пирата и миссионер. Один пират умер. Можно его воскресить?**

Да, можно, потому что миссионер — это не пират. Ну, пока не выпьет.

- **Можно сплоти Пятницу, когда он на корабле?**

Да, с соседней клетки.

- **Можно ли специально убиться своим пиратом о чужой корабль?**

Да, если невтерпёж.

- **Что будет, если Пятница или миссионер найдут ром?**

Если Пятница найдёт бутылку рома — пропадёт и огна бутылка, и сам Пятница.
Если миссионер нашёл ром, то пропадёт огна бутылка рома, а миссионер станет пиратом.

Вопрос—ответ

- **Я с монетой бегу по льду в форт, где уже сидит враг. Что происходит?**
Пирату капут, он выполнил недопустимую операцию и бюджет закрыт. Любое невозможное действие приводит к смерти пирата. Монета остаётся там, где пират начинал ход.
- **Можно ли оставлять монету на льду, стрелке, коне, воздушном шаре и других подобных клетках?**
Нет, можно только на тех клетках, где можно останавливаться.
- **Может ли пират по собственному желанию прыгнуть в море и утопить монеты?**
Просто с берега или через стрелку?
Просто с берега — нет, через стрелку — да.
- **Миссионер стоит в крепости. Можно ли его слопить, перекинув бутылку через забор?**
Тот же вопрос, если миссионер оказался в джунглях.
Можно.
- **Миссионер, Бен Танн или Пятница могут воскрешать пиратов, находясь у аборигенки?**
Нет.
- **При попадании на клетку «Ход конём» движение совершается строго буквой «Г» (с поворотом направо)? И в каком направлении?**
Двигаться можно в любом направлении с поворотом в любую сторону. Полностью аналогично движению коня в шахматах.
- **Пятница отдыхает у людоеда. Мимо проходит вражеский пират и пытается атаковать Пятницу. Успеет ли он перетащить на свою сторону Пятницу перед тем, как его съест людоед?**
Нет, не успеет.

В качестве дополнения

В процессе игры уместными будут следующие слова и выражения:

Тысяча чертей!

Якорь вам в глотку!

Медуза вам в печень!

Мачту вам в зад!

Три тысячи чертей на румбу!

Треметь тебе вечность якорями!

Всю жизнь будешь палубу драить!

Гром и молния!

Что еще за пресноводных моллюсков притащило, разрази меня гром!

В пасть морскому дьяволу!

Триста акул в глотку!

Кошку в пятки!

Фок-грот-брамсель мне в левое ухо!

Абордажный лом с хреном!


Потный пожиратель рыбьих потрохов, мать твоя каракавица!

Червь гальонный!

Аарррръъ!

Бушприт твою в компас!

Пиастры!!!



В качестве дополнения

Две халеры, три чумы!
Тысяча горбатых моллюсков!

Жедоумок палубный!
Процелыга подкильная!
Йо-хо-хо, лево руля...

Бери все и не отдавай ничего! Харъ-харь...
РОМУ, налейте мне РОМУ, и я убираюсь отсюда!