

THE ISLAND



ПРАВИЛА ИГРЫ

Начало 20 века - век открытий и путешествий. В центре океана путешественники открывают остров Атлантиду, набитый сокровищами! Путешественники уже готовы с сокровищами вернуться домой, но Атлантида начинает тонуть! Кто сможет достичь суши?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

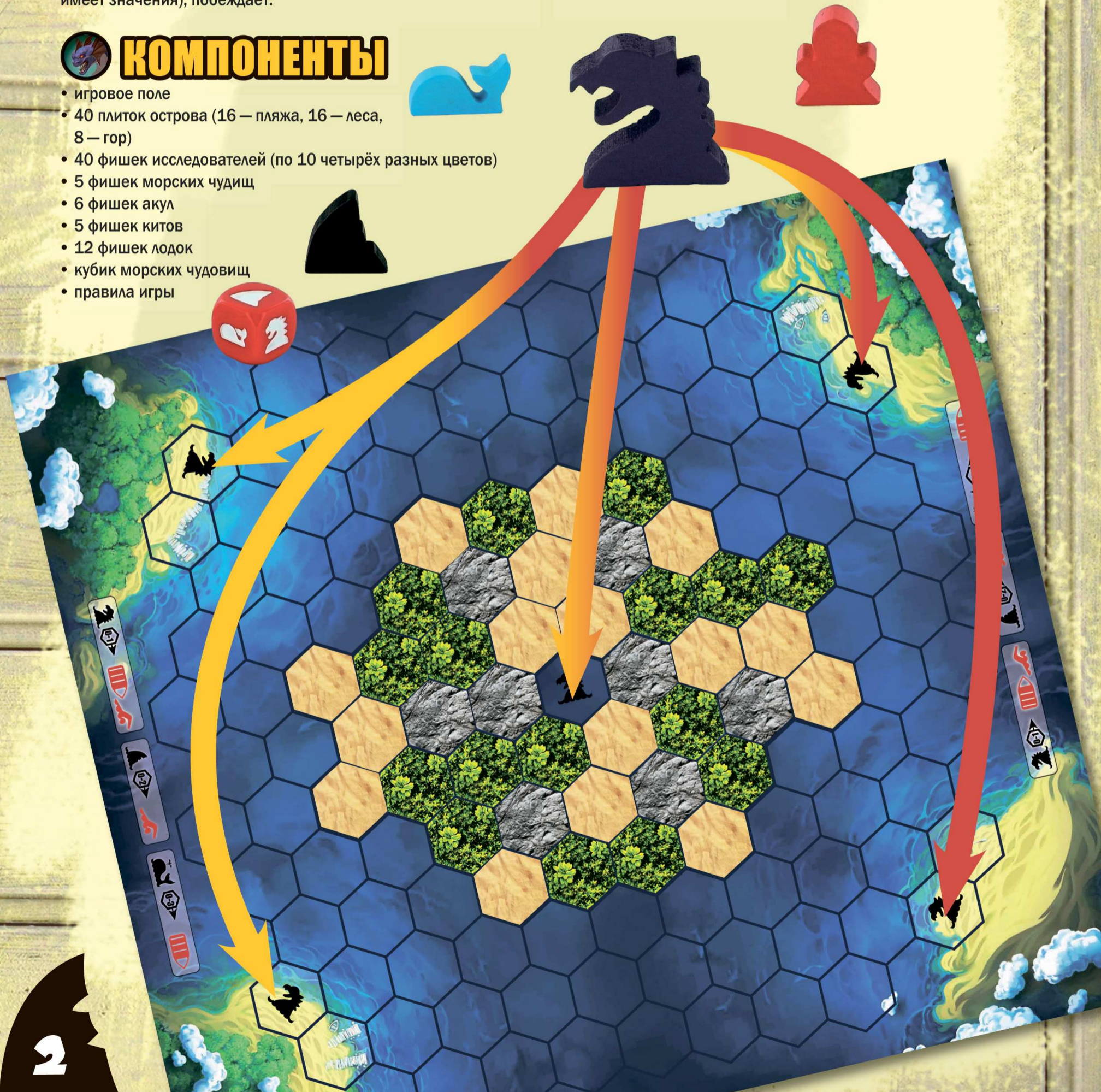
В конце игры переверните все фигурки исследователей, которых вам удалось переправить к спасительным островам и сложите числа, изображенные на дне фигурок. Игрок, набравший больше всех, очков (количество спасенных исследователей не имеет значения), побеждает.

КОМПОНЕНТЫ

- игровое поле
- 40 плиток острова (16 — пляжа, 16 — леса, 8 — гор)
- 40 фишек исследователей (по 10 четырех разных цветов)
- 5 фишек морских чудовищ
- 6 фишек акул
- 5 фишек китов
- 12 фишек лодок
- кубик морских чудовищ
- правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите на игровом поле 5 морских чудовищ на 5 клеток, отмеченных соответствующим символом.
2. Перемешайте плитки острова лицевой частью вверх (Пляж, Лес или Горы), и разместите их случайным образом в пределах черной границы. Таким образом вы создадите остров с морским змеем по центру острова.
3. Каждый игрок выбирает цвет и получает 10 фигурок этого цвета.



4. Каждый игрок получает по 2 лодки.

5. Оставшиеся лодки, также фишки акул и китов, пока откладываются в сторону (они понадобятся в дальнейшем).

6. Выберите или случайным образом определите первого игрока. Под каждой фигуркой Исследователя находятся цифры от 1 до 6. Взгляните на свои фигурки, но не показывайте числа другим игрокам. Постарайтесь запомнить, куда с какой цифрой вы поставили фигурку во время подготовки к игре. Чем выше число, тем больше очков вы получите, если спасете своего исследователя. Данное число показывает количество сокровищ, которые несет с собой исследователь.

7. Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, игроки размещают по одной фигурке исследователей на пустой плитке острова (пустая - та, на которой нет других фигурок). Постарайтесь не дать другим игрокам увидеть числа на основании ваших фигурок. Размещение продолжается, пока все игроки, не выставят все 10 фигурок. При игре до 3 человек некоторые тайлы останутся незанятыми.

8. Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, игроки размещают по одной лодке на пустом участке моря (пустой - на котором нет других фигурок), прилегающем к острову. Размещение продолжается, пока все игроки не выставят все свои лодки.

Важное примечание о фигурках Исследователей

Как только игра началась, вы больше не можете смотреть на "ценность" исследователей, даже если они достигли спасительного острова или выбыли из игры.



СТРУКТУРА ХОДА

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, игроки делают ходы. В течение своего хода, вы должны произвести следующие действия в строго определенном порядке:



1. Сыграйте плитку острова с "руки"

Вы можете за ход сыграть одну, и только одну, плитку острова с руки, которую вы получили на прошлом ходу. Естественно, вы пропускаете эту фазу хода на первом ходу и в случае, если у вас нет на руках плиток острова.



2. Передвиньте людей и/или лодки

Вы можете передвинуть своих людей и/или лодки в любой комбинации. Суммарно вы можете сделать 3 хода по земле или воде. Например, вы можете походить двумя исследователями на один гекс, чтобы разместить их в лодке, а затем переместить лодку на один гекс. Ваша цель - разместить своих людей в лодку и лодкой достичь спасительных островов. Для подробной информации, прочтите раздел "Перемещение Исследователей и лодок".



3. Уберите одну плитку острова

Вы должны аккуратно убрать плитку острова по собственному выбору. Все исследователи с этой плитки становятся пловцами. Посмотрите на обратную сторону плитки, не показывая её остальным игрокам и обратитесь к разделу "Использование информации с плитки острова".

Вы должны выполнять два условия, когда убираете плитку. Вы должны выбирать плитку, которая прилегает хотя бы одной стороной к гексу моря. Во-вторых, вы должны сначала убрать все плитки пляжа, потом все плитки леса, и после этого плитки гор. Если плитка пляжа полностью окружена плитками леса или гор, уберите ее как последнюю плитку пляжа (даже если она не соединена с морским гексом). Это же касается и плиток леса, окруженных горами.



4. Киньте кубик и передвиньте морское чудовище

Киньте кубик, чтобы определить вид морского чудовища, которое нужно передвинуть (если его фишка присутствует на поле, двигать можно только одно чудовище за ход) и атаковать Исследователей другого игрока или защитить своих собственных. Смотрите ниже "Использование результата броска".

Использование результата броска

Морские чудовища, акулы и киты не оказывают влияния друг на друга. Они могут находиться на одном гексе. Если на кубике выпало существо, которого нет на игровом поле, ничего не происходит.



Морское чудовище



Двигается на один гекс и уничтожает всех людей, пловцов и лодки, которые окажутся на одном с ним гексе. Игнорирует пустые лодки.



Акула



Двигается на один или два гекса. Если акула, перемещается на гекс, занятый одним или несколькими пловцами, движение акулы заканчивается. Уберите всех пловцов с гекса, на котором остановилась акула. Если акула находится на одном гексе с лодкой с пассажирами ничего не происходит.



Кит



Двигается на один, два или три гекса. Если кит заплывает на гекс с лодкой, в которой есть пассажиры, его движение завершается: лодка убирается из игры, а ее пассажиры становятся пловцами. Если на этом гексе находится акула, пловцы выбывают из игры. Кит не оказывает влияния на пловцов или пустые лодки.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ И ЛОДОК

ИССЛЕДОВАТЕЛИ НА СУШЕ

- Могут передвигаться с плитки острова на соседние плитки острова. Сколько угодно исследователей может находиться на одной плитке.
- Могут передвигаться с плитки острова в лодку, находящуюся на соседнем гексе моря.
- Могут передвигаться с лодки в лодку, находящуюся на соседнем гексе моря.
- Вы можете переместить исследователя в лодку, уже занятую исследователями другого цвета (но не больше 3 человек в одной лодке).
- Вы не можете двигать исследователей другого игрока.
- После того, как исследователь покидает остров (на лодке или вплавь), он уже не может вернуться обратно на плитки острова.

ИССЛЕДОВАТЕЛИ В МОРЕ (ПЛОВЦЫ)

- Люди становятся пловцами когда: передвигаются с острова в воду; прыгают с лодки в воду; падая в воду в результате снятия плитки острова, или когда лодку ломает кит.

▪ Если пловец передвигается на гекс с морским чудовищем или с акулой, то сразу же уничтожается.

- Пловцы передвигаются только на один гекс за ход (попадание в воду тоже считается за ход).
- Пловцы могут запрыгивать в лодки, при условии, что они находятся на одном гексе с лодкой (НЕ С СОСЕДНЕГО) и в лодке есть место.
- Сколько угодно пловцов может находиться на одном гексе.

ЛОДКИ



- Любой игрок может передвигать любую свободную лодку с одного гекса на другой.
- На одном гексе может находиться только одна лодка.
- Каждая лодка может перевозить только трех исследователей независимо от того, кому из игроков они принадлежат.
- Игрок, который посадил в лодку больше своих людей, чем другие игроки, управляет её передвижением. И только он. Даже если в лодке, есть исследователи других игроков.
- Если у нескольких игроков одинаковое количество своих людей в лодке, то каждый из них может управлять лодкой на своем ходу.
- Если вы переместили лодку на гекс с морским чудовищем, то:
 - Морское чудовище: лодка и все люди на борту убираются из игры.
 - Кит: лодка убирается из игры, все люди на борту становятся пловцами. Если в этом гексе есть морское чудовище или акула, все пловцы с этого гекса убираются с игрового поля.

СПАСИТЕЛЬНЫЕ ОСТРОВА

- Исследователи могут высадиться с лодки, расположенной на одном из двух гексов, соседними со спасительными островами. Высадка каждого исследователя занимает одно движение. Лодка остается на этом гексе, пока ее не переместят.
- Перемещение пловца на спасительный остров с одного из двух соседних с островом гексом занимает одно движение.
- Ваши исследователи могут высадиться на любом спасительном острове, а не только на том, который пере вами.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ С ПЛИТКИ ОСТРОВА

Когда вы убираете плитку острова (фаза 3 Структуры хода), немедленно посмотрите на ее обратную сторону, не показывая другим игрокам. В игре существует три типа плиток, каждый из которых играет в свое время:

1. Немедленно.
2. В начале вашего хода.
3. Вне вашего хода (в целях защиты).

Сыграть немедленно (зеленая рамка)

Если вы получили одну из нижеперчисленных плиток, незамедлительно откройте ее другим игрокам и выполните действия, указанные ниже, а затем уберите эту плитку из игры.



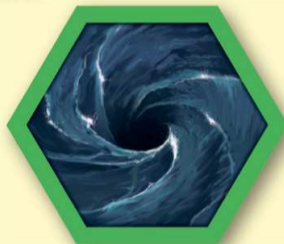
Возьмите из запаса фишку акулы и разместите ее на месте затопленной плитки. Любой пловец, оказавшийся на этом гексе, выбывает из игры.



Возьмите из запаса фишку кита и разместите ее на месте затопленной плитки. Любой пловец, оказавшийся на этом гексе, выбывает из игры.



Возьмите из запаса лодку и разместите ее на месте затопленной плитки. Если этот морской гекс содержит одного или нескольких пловцов, разместите их в лодке. Если пловцов больше трех, игрок, вытащивший плитку, решает, какие пловцы окажутся в лодке.



Водоворот: уберите из игры всех пловцов, лодки и морских чудовищ (морские чудовища, киты, акулы), находящихся на этом гексе и на соседних морских гексах



Извержение вулкана: перейдите к разделу "Конец игры", для получения подробной информации.



Сыграть в начале своего хода (красная рамка)

Если вы видите одну из приведенных ниже плиток, положите ее изображением вниз перед собой (ваша “рука”). Затем раз в течение своего хода в фазе №1, вы можете сыграть одну плитку (и только одну) с руки.

После того, как плитка сыграна, уберите ее из игры:



Дельфин приходит на помощь к одному из ваших пловцов! Переместите своего пловца на 1-3 гекса по морю.



Ветер благоприятствует вам! Переместите лодку на 1-3 гекса по морю.



Переместите морское чудовище на свой выбор (уже находящееся на игровом поле) на любой свободный участок моря.



Переместите акулу на свой выбор (уже находящуюся на игровом поле) на любой свободный участок моря.



Переместите кита на свой выбор (уже находящегося на игровом поле) на любой свободный участок моря.

Сыграть вне своего хода (в целях защиты) (красная рамка)

И наконец, если вы видите одну из приведенных ниже плиток, положите ее изображением вниз перед собой (ваша “рука”). Эти плитки могут быть сыграны только в течение ходов других игроков, но только не вашего. Они считаются “защитными” плитками, поскольку их играют как ответ на ход соперника морскими чудовищами. После того, как плитка сыграна, уберите ее из игры. Существуют такие плитки:



Когда другой игрок перемещает акулу на морской гекс, занятый одним из ваших пловцов, вы можете сыграть эту плитку, чтобы убрать эту акулу из игры (до того как ваш пловец сожран акулой). Все пловцы на этом гексе остаются невредимыми.



Когда другой игрок перемещает кита на морской гекс, занятый одной из ваших лодок, вы можете сыграть эту плитку, чтобы убрать этого кита из игры (до того как он разрушит лодку). Ваша лодка остается целой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Под одной из плиток гор скрывается изображение вулкана. Сразу после вскрытия этой плитки начинается извержение вулкана, которое разрушает остатки острова и всех исследователей, не достигших спасительных островов. Игра заканчивается.

Переверните все фигурки, добравшихся до спасительных островов исследователей, и сложите числа, напечатанные на фигурках. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает (количество спасенных не имеет значения).

Может так случиться, что у вас в процессе игры не останется исследователей, которыми можно ходить. В этом случае, вы просто пропускаете фазу 2, то есть просто не перемещаете исследователей и лодки на своем ходу.



ИГРА ВДВОЕМ

При игре вдвоем вы можете использовать по два цвета для каждого игрока. Это позволит избежать “недонаселения” острова и сделает игру более веселой. В конце игры сложите очки по обеим цветам.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Ниже приведено несколько вариантов игры, которые сделают игру разнообразнее и сложнее.



Вариант №1: Перенаселение!

Во время подготовки к игре, игроки могут размещать по два исследователя на каждой плитке, кроме соседних с морем. На берегу можно разместить только по одному исследователю.



Вариант №2: До последнего!

Игра завершается, когда последний исследователь выбыл из игры (спасен, съеден чудовищем или пропал в пучине водоворота). Когда вскрыта плитка вулканического извержения, она считается водоворотом, а игра продолжается, пока хотя бы один исследователь остается на игровом поле.



Вариант №3: Все равны!

Победителем игры становится тот, кто спас больше всего исследователей. Числа на фигурках игнорируются.



Вариант №4: Атлантида затонула!

Игра заканчивается, когда последняя плитка убирается с игрового поля. Когда вскрыта плитка вулканического извержения, она считается водоворотом, а игра продолжается, пока хотя бы одна плитка острова остается на игровом поле.



АВТОРЫ

Conception du jeu : Julian Courtland-Smith

Développement : Kevin Nesbitt et Stephen M. Buonocore

Illustrations et maquette : David Ausloos (www.ausloosdesign.be)

Directeurs de production : Stephen M. Buonocore et Kevin Nesbitt

Créatures conçues par : Andrew White

Traduction : Sandy Julien et Éric Harlaux

Illustrations de la présente édition : Jean-Brice Dugait et Stéphane Gantiez

Maquette de la présente édition : Asmodee



www.StrongholdGames.com



ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
ПЕРЕВОД И ВЕРСТКА ОСУЩЕСТВЛЕНЫ ДЛЯ
МАГАЗИНА НАСТОЛЬНЫХ ИГР “КУБИК”
www.bgames.com.ua



СЫГРАТЬ НЕМЕДЛЕННО



Возьмите из запаса фишку акулы и разместите ее на месте затопленной плитки. Любой пловец оказавшийся на этом гексе, выбывает из игры.



Возьмите из запаса фигурку кита и разместите ее на месте затопленной плитки.



Возьмите из запаса лодку и разместите ее на месте затопленной плитки. Если этот морской гекс содержит одного или нескольких пловцов, разместите их в лодке. Если пловцов больше трех, игрок, вытащивший плитку, решает, какие пловцы окажутся в лодке.



Водоворот: уберите из игры всех пловцов, лодки и морских чудовищ (морские чудовища, киты, акулы), находящихся на этом гексе и на соседних морских гексах.



Извержение вулкана: перейдите к разделу "Конец игры", для получения подробной информации.

СЫГРАТЬ В НАЧАЛЕ СВОЕГО ХОДА



Дельфин приходит на помощь к одному из ваших пловцов! Переместите своего пловца на 1-3 гекса по морю.



Ветер благоприятствует вам! Переместите лодку на 1-3 гекса по морю.



Переместите морское чудовище на свой выбор (уже находящееся на игровом поле) на любой свободный участок моря.



Переместите акулу на свой выбор (уже находящуюся на игровом поле) на любой свободный участок моря.



Переместите кита на свой выбор (уже находящегося на игровом поле) на любой свободный участок моря.



СЫГРАТЬ НА ЧУЖОМ ХОДУ



Когда другой игрок перемещает акулу на морской гекс, занятый одним из ваших пловцов, вы можете сыграть эту плитку, чтобы убрать эту акулу из игры (до того как ваш пловец сожран акулой). Все пловцы на этом гексе остаются невредимыми.



Когда другой игрок перемещает кита на морской гекс, занятый одной из ваших лодок, вы можете сыграть эту плитку, чтобы убрать этого кита из игры (до того как он разрушит лодку). Ваша лодка остается целой.

