

ВИЖИТИ!

ВТЕЧА З АТЛАНТИДИ



ПРАВИЛА ГРИ

Початок XX століття — це час досліджень і пригод. Посеред Тихого океану знайдено таємничий острів Атлантида, де за чутками є великі багатства. Відшукавши на острові скарби та артефакти, мандрівники вже готуються плисти далі, але раптом Атлантида починає тонути! Хто з мандрівників зможе дістатися безпечної суші?



МЕТА ГРИ

У кінці гри переверніть усі фішки ваших мандрівників, яким вдалося дістатися безпечних островів, і складіть переможні очки, вказані на зворотному боці фішок. Гравець із найбільшою кількістю очок (не обов'язково той, хто врятував найбільше мандрівників) перемагає у грі.



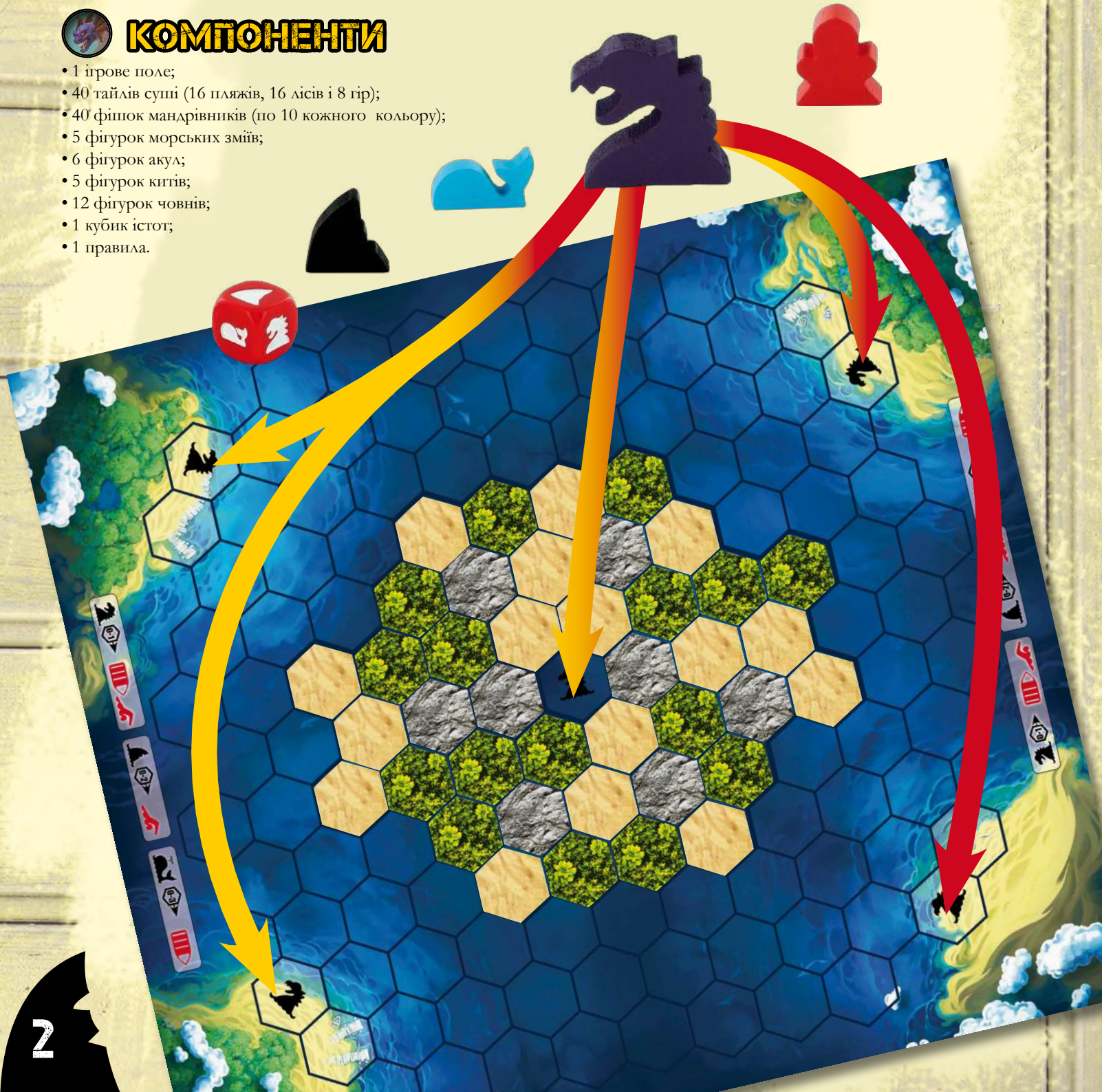
КОМПОНЕНТИ

- 1 ігрове поле;
- 40 тайлів суші (16 пляжів, 16 лісів і 8 гір);
- 40 фішок мандрівників (по 10 кожного кольору);
- 5 фігурок морських зміїв;
- 6 фігурок акул;
- 5 фігурок китів;
- 12 фігурок човнів;
- 1 кубик істот;
- 1 правила.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Покладіть 5 фігурок морських зміїв на ділянки поля з відповідними позначками.
2. Перемішайте тайли суші лицьовою стороною (із зображенням пляжів, лісів і гір) і викладіть їх випадковим чином на ділянки поля всередині чорної рамки. У такий спосіб ви створите острів із морським змієм посередині.
3. Кожен гравець вибирає колір і бере 10 відповідних фішок мандрівників.



4. Кожен гравець бере 2 фігурки човнів.



5. Решту фігурок човнів разом із фігурками акул і китів поки що відкладіть вбік (вони знадобляться вам потім).

6. У будь-який спосіб оберіть першого гравця. На зворотному боці фішок ваших мандрівників є цифри від 1 до 6. Вони позначають вартість скарбів. Подивіться ці цифри, не показуючи їх іншим гравцям, і спробуйте запам'ятати, у якій фішці яка цифра. Це знадобиться вам під час підготовки, коли ви виставлятимете фішки, та під час гри. Адже мандрівники з ціннішими скарбами, яким вдасться дістатися безпечних островів, принесуть більше очок.

7. Усі учасники, починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, по черзі викладають одну фішку мандрівника на будь-який порожній (без фішок мандрівників) тайл суші. Спробуйте не показувати цифри на ваших фішках, коли викладаєте їх. Так триває, поки кожен гравець не викладе всі 10 фішок мандрівників. Якщо грає менше ніж чотири гравці, деякі тайли суші залишаться порожніми.

8. Усі учасники, починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, по черзі викладають одну фігурку човна на вільну ділянку моря (без фігурок човнів і морських зміїв) поруч із тайлом суші. Так триває, поки кожен гравець не викладе дві фігурки човнів.

ВАЖЛИВА ЗАУВАГА ЩОДО ФІШОК МАНДРІВНИКІВ

Щойно гра почалася, ви більше не можете дивитися цифри на фішках мандрівників, навіть якщо вони дісталися безпечного острова, чи більше не беруть участь у грі.



ХІД ГРИ

Учасники ходитимуть, починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою. У свій хід ви повинні виконати ці кроки в такому порядку:



1. ЗІГРАЙТЕ ТАЙЛ СУШІ ЗІ СВОЄЇ РУКИ

Ви можете розіграти тайл суші, який отримали в одному з минулих раундів, лише один раз за хід. Звичайно, ви пропустите цей крок під час свого першого ходу, а також у будь-якій іншій хід, коли у вас немає тайлів суші.



2. ПЕРЕМІСТІТЬ ВАШИХ МАНДРІВНИКІВ ТА/АБО ЧОВНИ

Ви можете перемістити мандрівників і/або човни не більше ніж на 3 ділянки в сумі, в будь-якій комбінації, сушею чи морем. Наприклад, ви можете перемістити два жетони мандрівників на одну ділянку, аби посадити їх на човен, а потім перемістити човен на одну ділянку. Ваша мета — посадити на човни своїх мандрівників та доставити їх на сусідні острови. Переміщення детально описано в розділі “Переміщення мандрівників і човнів”.



3. ПРИБЕРІТЬ ТАЙЛ СУШІ

Ви мусите обережно прибрати тайл суші з острова. Мандрівники, які були на цьому тайлі, опиняються на ділянці моря, з якої було взято тайл. Подивіться інший бік тайла, не показуючи його іншим гравцям. Детальний опис тайлів дивіться у розділі “Використання тайлів суші”.

Прибираючи тайл суші з поля, ви повинні дотримуватися двох правил. По-перше, ви повинні вибрати тайл, суміжний хоча б із однією ділянкою моря (навіть якщо на ній раніше лежав інший тайл). По-друге, спочатку ви прибираєте тайли пляжів, потім тайли лісів, і, нарешті, — тайли гір. Це відображає ситуацію, коли нижчі ділянки суші тонуть швидше.

Якщо тайл пляжу повністю оточено тайлами лісів і гір, його можна прибрати останнім із пляжів (навіть якщо він не є суміжним із ділянкою моря). Це також стосується лісу, оточеного горами.

4. КИНЬТЕ КУБИК І ПЕРЕМІСТІТЬ ІСТОТУ

Киньте кубик істот.

Тепер ви можете перемістити істоту, яка випала на кубик і перебуває на полі, щоб атакувати мандрівників іншого гравця або захистити одного зі своїх. Більш детально це описано в розділі “Використання результату на кубик”.

Використання результату на кубик

Морські змії, акули і кити не взаємодіють одне з одним і можуть перебувати на одній ділянці. Якщо на полі немає істоти, яка випала на кубик, то нічого не відбувається.



Морський змії

Якщо на кубик випав морський змії, перемістіть одного з них на сусідню ділянку моря. Якщо морський змії запливає на ділянку, де перебуває човен з пасажирами, приберіть човен і пасажирів із гри. Також приберіть усіх плавців на цій ділянці (див. “Переміщення мандрівників і човнів”). На порожні човни морські змії не нападають.



Акула

Якщо на кубик випала акула, перемістіть одну з них на одну чи дві ділянки моря або не переміщайте взагалі. Якщо акула запливає на ділянку, де є один чи декілька плавців, акула припиняє рух. Приберіть із гри всіх плавців на ділянці з акулою. Акули не нападають на човни та їхніх пасажирів.



Кит

Якщо на кубик випав кит, перемістіть одного з них на одну, дві або три ділянки моря. Якщо кит запливає на ділянку, де є човен із пасажирами, кит припиняє рух. Приберіть із гри цей човен. Його пасажирів стають плавцями (якщо на ділянці також є акула, приберіть пасажирів із гри). На порожні човни та плавців кити не нападають.



ПЕРЕМІЩЕННЯ МАНДРІВНИКІВ І ЧОВНІВ



СУХІ МАНДРІВНИКИ

- Ви можете перемістити мандрівника з одного тайла суші на сусідній, навіть якщо там уже є інші мандрівники.
- Ви можете перемістити мандрівника з тайла суші на човен, який перебуває на сусідній ділянці моря.
- Ви можете перемістити мандрівника з одного човна на інший, що перебуває на сусідній ділянці моря.
- Можна переміщувати мандрівників на човни, на яких уже є мандрівники (також іншого кольору). Але на одному човні не може бути більше ніж 3 мандрівники.
- Не можна переміщувати мандрівників інших гравців.
- Якщо мандрівник покинув острів (сів на човен або став плавцем), то він більше не може повернутися на тайли суші.



МОКРІ МАНДРІВНИКИ (ПЛАВЦІ)

- Мандрівники стають плавцями, коли переміщуються на ділянку моря із сусіднього тайла суші; коли стрибають з човна у море під ним; коли падають в море; коли з гри видаляється тайл суші, або коли кит перевертає їхній човен і змушує мандрівників падати в море.
- За один хід один мандрівник може зробити не більш ніж одне переміщення, що починається або закінчується на клітинці моря.
- Ви не можете перемістити плавця з ділянки моря на човен на сусідній ділянці моря (це вважається за два переміщення, а плавець може переміститися лише на одну ділянку моря за хід). Ви можете перемістити плавців на човен, коли вони перебувають на одній і тій самій ділянці моря, що й він.



• На одній ділянці моря може перебувати необмежена кількість плавців.

• Якщо ви переміщуєте плавця на ділянку моря, де перебуває морський змії або акула, слід негайно прибрати плавця з гри. Отже, плавці не можуть перетинати такі ділянки моря.



ЧОВНИ

• Коли човен порожній, будь-який гравець може перемістити його з однієї ділянки моря на іншу (за одне переміщення можна переміститися на одну ділянку моря).

• На ділянці моря не може перебувати більш ніж один човен.

• На човні можуть перебувати не більш ніж три мандрівники (будь-яких кольорів).

• Коли на човні перебувають мандрівники різних гравців, човен контролює гравець із найбільшою кількістю мандрівників на борту. Якщо ви контролюєте човен, ви єдиний, хто може його переміщувати.

• Якщо гравці мають однакову кількість мандрівників на борту, то човен контролює кожен гравець.

• Якщо ви переміщуєте човен з одним чи більшою кількістю мандрівників на ділянку моря, де є морський змії або кит, човен слід негайно прибрати з гри. Його пасажирів стають плавцями (якщо на ділянці моря перебуває акула або морський змії, цих плавців слід негайно прибрати з гри).

БЕЗПЕЧНІ ОСТРОВИ

• Мандрівники можуть висадитися на безпечний острів із човна, що перебуває на одній з двох сусідніх із цим островом ділянок моря. Кожен мандрівник, що покидає човен, витрачає доступне вам одне переміщення. Човен залишається на тій самій ділянці, поки його не перемістять.

• Ваші мандрівники можуть висадитися на будь-який безпечний острів, а не лише на той, що перед вами.

ВИКОРИСТАННЯ ТАЙЛІВ СУШІ

Коли ви прибираєте тайл суші (крок 3 з розділу “Хід гри”), обережно подивіться інший його бік, не показуючи решпі гравців. Всі тайли поділяються на три типи, залежно від того, коли їх потрібно розігрувати:

1. Негайно.
2. На початку свого ходу.
3. У хід іншого гравця (для захисту).

Тайли, які потрібно розігрувати негайно (із зеленою рамкою)

Якщо ви взяли тайл, що має одну з таких позначок, одразу покажіть його іншим гравцям, застосуйте ефект, описаний нижче, і потім приберіть цей тайл суші з гри.



Візьміть фігурку акули, яку ви відклали вбік, і поставте її на ділянку моря, з якої ви взяли тайл. Приберіть всіх плавців з цієї ділянки моря.



Візьміть фігурку кита, яку ви відклали вбік, і поставте її на ділянку моря, з якої ви взяли тайл.



Візьміть фігурку човна, яку ви відклали вбік, і покладіть її на ділянку моря, з якої ви взяли тайл. Якщо на цій ділянці моря є плавці, посадіть їх на човен. Якщо плавців понад три, вирішіть, які плавці потраплять на борт.



Водоверт: приберіть із ділянки моря, з якої ви взяли тайл, і з усіх сусідніх із нею ділянок моря всіх плавців, морських зміїв, акул, китів, човни та їхніх пасажирів.



Виверження вулкана: дивіться розділ “Кінець гри”.

Тайли, які розігрують на початку свого ходу (із червоною рамкою)

Якщо ви взяли тайл, що має одну з таких позначок, покладіть його зображенням місцевості догори перед собою (він стає частиною вашою “руки”).

Під час першого кроку вашого ходу (див. розділ “Хід гри”) ви можете зіграти один (і лише один) такий тайл із вашої руки. Зігравши тайл, приберіть його з гри.



Дельфін приходить на допомогу одному вашому плавцеві! Перемістіть одного з ваших плавців на одну, дві чи три ділянки моря.



Попутний вітер! Перемістіть човен, який ви контролюєте, на одну, дві чи три ділянки моря.



Перемістіть будь-якого морського змія, що перебуває на полі, на будь-яку вільну ділянку моря.



Перемістіть будь-яку акулу, що перебуває на полі, на будь-яку вільну ділянку моря.



Перемістіть будь-якого кита, що перебуває на полі, на будь-яку вільну ділянку моря.

Тайли, які розігрують у хід іншого гравця (із червоною рамкою)

Якщо ви взяли тайл, що має одну з таких позначок, покладіть його перед собою зображенням місцевості догори (він стає частиною вашої “руки”), щоб решта гравців не бачила позначку. Ці тайли можна розігравати лише в хід іншого гравця. Їх вважають “захисними” і грають лише у відповідь на переміщення істот, спричинені вашими суперниками. Зігравши такий тайл, приберіть його з гри.



Коли інший гравець переміщує акулу на ділянку моря з вашими плавцями, ви можете розіграти цей тайл суціль, щоб прибрати акулу з гри (до того, як акула з'їсть ваших плавців). Всі плавці залишаються на цій ділянці моря.



Коли інший гравець переміщує кита на ділянку моря з вашим човном, ви можете розіграти цей тайл суціль, щоби прибрати кита з гри (до того, як кит потопить ваш човен). Човен залишається на цій ділянці моря.



КІНЕЦЬ ГРИ

На зворотному боці одного з тайлів гри є позначка вулкана. Щойно цей тайл відкрито, виверження вулкана знищить рештки острова, а також усіх мандрівників, яким не вдалося дістатися безпечних островів. На цьому гра закінчується. Переверніть усіх ваших мандрівників, яким вдалося дістатися безпечних островів, і складіть переможні очки, вказані в них знизу. Гравець із найбільшою кількістю очок (не обов'язково той, хто врятував найбільше мандрівників) перемагає у грі. Якщо гру ще не закінчено, а у вас не залишилося жодних мандрівників, яких можна переміщувати, продовжуйте грати, але пропускайте крок 2 “Перемістіть ваших мандрівників та/або човни” (див. “Хід гри”).

ВАРІАНТ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Якщо ви граєте вдвох, кожен із вас може грати мандрівниками двох кольорів. Завдяки цьому на острові буде не надто мало людей, і грати буде веселіше. У кінці гри складіть переможні очки на ваших мандрівниках обох кольорів.

ВИПРОБУВАННЯ

Ось кілька варіантів, або випробувань, які урізноманітнять гру та зроблять її складнішою.

ВИПРОБУВАННЯ #1: ПЕРЕНАСЕЛЕННЯ!

Під час підготовки на будь-якому тайлі суші, який не межує з ділянками моря, можуть перебувати не більш ніж два мандрівники. На будь-якому тайлі узбережжя можна розмістити лише одного мандрівника.

ВИПРОБУВАННЯ #2: ДО ОСТАННЬОГО ВРЯТОВАНОГО!

Гра закінчується лише тоді, коли останнього мандрівника буде врятовано або прибрано з гри через істоту чи вир. Тайл вулкана тепер розігрується так само, як тайл виру.

ВИПРОБУВАННЯ #3: ВСІ РІВНІ!

Коли гра закінчується, переможцем стає гравець із найбільшою кількістю врятованих мандрівників. Не зважайте на цифри врятованих мандрівників.

ВИПРОБУВАННЯ #4: АТЛАНТИДА ЗАТОНУЛА!

Гра закінчується одразу після того, як з поля буде прибрано останній тайл суші. Тайл вулкана тепер розігрується так само, як тайл виру.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Джуліан Кортленд-Сміт

Розроблення: Кевін Несбітт і Стівен М. Буонокор

Ілюстрації та верстка: Девід Аузлус (www.ausloosdesign.be)

Керівники виробництва: Стівен М. Буонокор і Кевін Несбітт

Дизайн фігурок: Ендрю Уайт

Оновлення: Ерік Франклін

Ілюстрації до ювілейного видання: Жан-Бріс Дюге та Стефан Гантьє

Верстка ювілейного видання: Asmodee

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Влад Дімаков

Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57



www.StrongholdGames.com



ТАЙЛИ, ЯКІ ПОТРІБНО РОЗІГРУВАТИ НЕГАЙНО



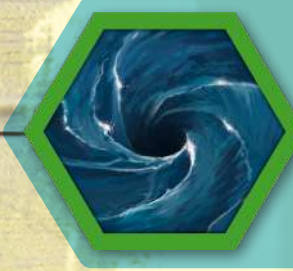
Візьміть фігурку акули, яку ви відклали вбік, і поставте її на ділянку моря, з якої ви взяли тайл. Приберіть всіх плавців з цієї ділянки моря.



Візьміть фігурку кита, яку ви відклали вбік, і поставте її на ділянку моря, з якої ви взяли тайл.



Візьміть фігурку човна, яку ви відклали вбік, і покладіть її на ділянку моря, з якої ви взяли тайл. Якщо на цій ділянці моря є плавці, посадіть їх на човен. Якщо плавців понад три, вирішіть, які плавці потраплять на борт.



Водовертъ: приберіть із ділянки моря, з якої ви взяли тайл, і з усіх сусідніх із нею ділянок моря всіх плавців, морських зміїв, акулу, китів, човни та їхніх пасажирів.



Виверження вулкана: дивіться розділ "Кінець гри".

ТАЙЛИ, ЯКІ РОЗІГРУЮТЬ НА ПОЧАТКУ СВОГО ХОДУ



Дельфін приходить на допомогу одному вашому плавцеві! Перемістіть одного з ваших плавців на одну, дві чи три ділянки моря.



Попутний вітер! Перемістіть човен, який ви контролюєте, на одну, дві чи три ділянки моря.



Перемістіть будь-якого морського змія, що перебуває на полі, на будь-яку вільну ділянку моря.



Перемістіть будь-яку акулу, що перебуває на полі, на будь-яку вільну ділянку моря.



Перемістіть будь-якого кита, що перебуває на полі, на будь-яку вільну ділянку моря.

ТАЙЛИ, ЯКІ РОЗІГРУЮТЬ У ХІД ІНШОГО ГРАВЦЯ



Коли інший гравець переміщує акулу на ділянку моря з вашими плавцями, ви можете розіграти цей тайл суші, щоб прибрати акулу з гри (до того, як акула з'їсть ваших плавців). Усі плавці залишаються на цій ділянці моря.



Коли інший гравець переміщує кита на ділянку моря з вашим човном, ви можете розіграти цей тайл суші, щоби прибрати кита з гри (до того, як кит потопить ваш човен). Човен залишається на цій ділянці моря.

ВИЖИТИ!
ВТЕЧА З АТЛАНТИДИ