

ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ АТЛАНТИДАЫ



Правила игры

Начало двадцатого века – эпоха странствий и приключений. Таинственный остров был обнаружен посреди океана. Говорят, что это – легендарная Атлантида, полная сокровищ! Путешественники, прибывшие на остров, были уже готовы вернуться домой с золотом и артефактами, но Атлантида начала погружаться на дно! Смогут ли они добраться до суши?

Цель игры

В конце игры переверните всех ваших Путешественников, находящихся на суше, и сложите указанные на них победные очки. Побеждает игрок с наибольшей суммой (не обязательно тот, кто спас больше всего Путешественников).

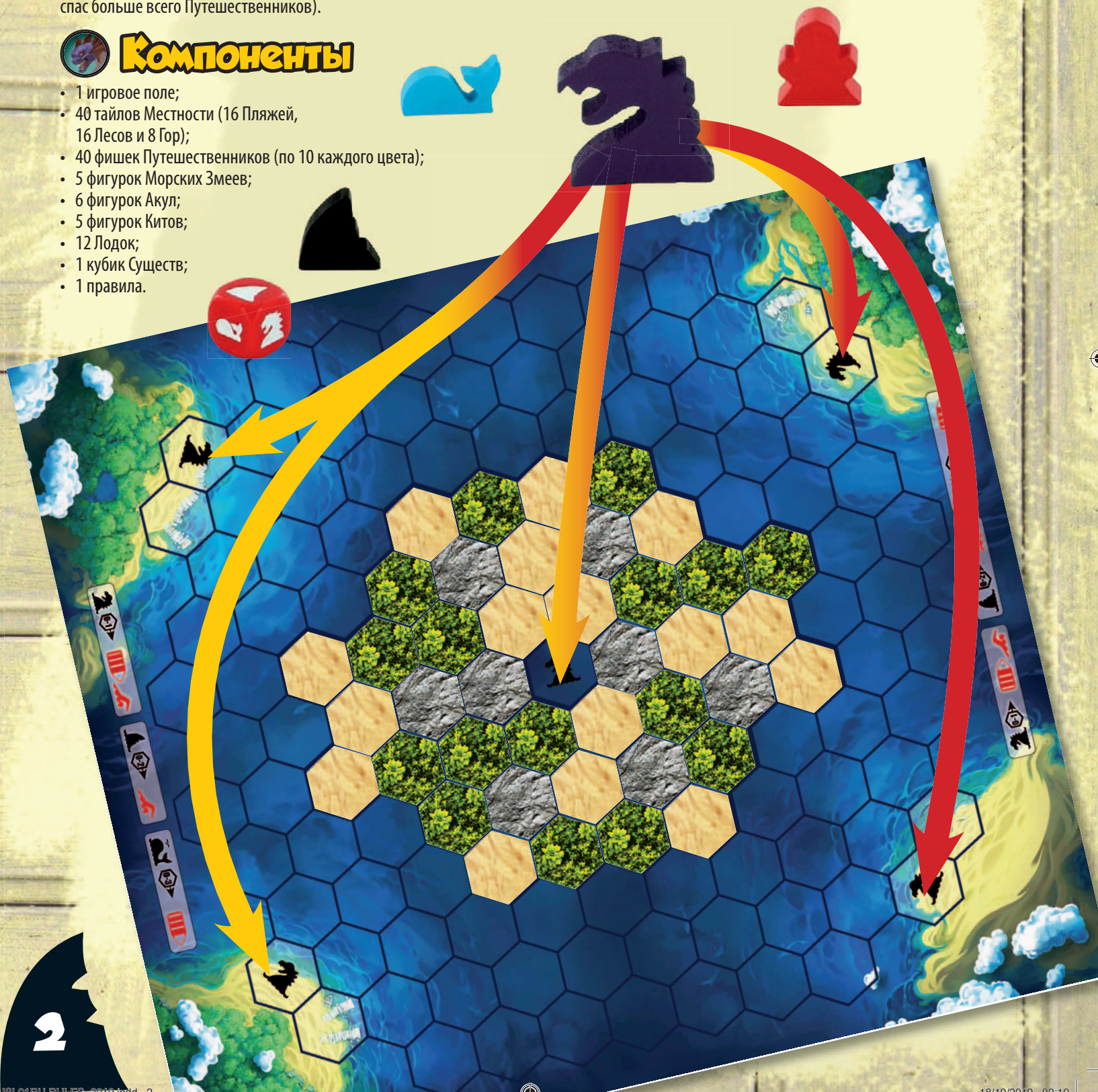
Компоненты

- 1 игровое поле;
- 40 тайлов Местности (16 Пляжей, 16 Лесов и 8 Гор);
- 40 фишек Путешественников (по 10 каждого цвета);
- 5 фигурок Морских Змеев;
- 6 фигурок Акул;
- 5 фигурок Китов;
- 12 Лодок;
- 1 кубик Существ;
- 1 правила.

Подготовка к игре

1. Поставьте 5 Морских Змеев на отмеченные соответствующими символами клетки поля.

2. Перемешайте тайлы Местности лицевой стороной (с изображением Пляжей, Лесов и Гор) вверх и случайным образом разложите их на клетки поля внутри тёмной рамки. У вас получится остров с Морским Змеем в середине.



3. Каждый игрок берёт 10 фишек Путешественников одного цвета.
4. Раздайте каждому игроку по 2 Лодки.
5. Отложите оставшиеся Лодки, а также Акул и Китов в сторону (они понадобятся вам позже).
6. Любым способом выберите первого игрока.

На нижней стороне каждой из ваших фишек Путешественников есть числа от 1 до 6, обозначающие ценность сокровищ. Посмотрите на эти числа, но не показывайте их другим игрокам. Постарайтесь запомнить, куда вы поставите каждую из фишек по время подготовки к игре, ведь Путешественники с ценными сокровищами принесут вам больше очков, если в целости доберутся до суши.

7. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки ставят по одному Путешественнику на свободный (без других фишек) тайл Местности по своему выбору. Будьте осторожны, не показывайте числа на ваших фишках другим игрокам! Продолжайте, пока игроки не выставят всех своих Путешественников на поле. Если в партии участвует меньше 4 игроков, некоторые тайлы останутся свободными.

8. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки ставят по одной Лодке на свободную (без других Лодок и Морских Змеев) клетку моря, рядом с тайлом Местности. Продолжайте, пока игроки не выставят все свои Лодки.

Важное замечание о фишках Путешественников

После начала игры смотреть на числа на фишках Путешественников больше нельзя (даже на тех, что достигли суши или выбыли из игры).



Ход игры

Теперь начинается ход первого игрока. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход выполняйте следующие действия в указанном порядке:

1. Сыграйте тайл Местности из руки

Только один раз за ход вы можете сыграть тайл Местности, взятый вами в руку в одном из предыдущих ходов. Конечно, если у вас в руке нет тайлов (например, в ваш первый ход), это действие вы пропускаете.

2. Переместите ваших Путешественников и/или Лодки

Вы можете переместить Путешественников и/или Лодки не более чем на 3 клетки в сумме, в любой комбинации, по земле или по воде. Например, вы можете переместить двух Путешественников на одну клетку, чтобы посадить их на Лодку, а затем переместить эту Лодку на одну клетку. Ваша цель – посадить ваших Путешественников на Лодки и доставить их на безопасную сушу в углах карты. Перемещение подробно описано в разделе «Перемещение Путешественников и Лодок».

3. Уберите тайл Местности

Вы должны аккуратно убрать один тайл Местности с острова. Находившиеся на этом тайле Путешественники оказывают на клетку моря, с которой был взят тайл. Посмотрите на обратную сторону тайла, не показывая её другим игрокам. Подробное описание тайлов смотрите в разделе «Использование тайлов Местности».

Убирая тайлы Местности с поля нужно следовать двум правилам. Во-первых, убирать можно только тайл, соседний с хотя бы одной клеткой моря (в том числе такой, на которой раньше лежал другой тайл). Не забывайте, что в центре острова находится клетка моря с Морским Змеем). Во-вторых, сначала нужно убрать все тайлы Пляжа, затем – тайлы Леса, и только после них – тайлы Гор (более низкая местность быстрее погружается под воду). Второе правило важнее первого – если тайл Пляжа полностью окружён тайлами Леса и Гор, то его можно убрать, но только после того, как будут убраны все тайлы Пляжа, соседние с клетками моря. То же верно и для тайла Леса, окружённого тайлами Гор.



4. Бросьте кубик и переместите Существо

Вы должны бросить кубик Существо. После этого вы можете переместить Существо (Морского Змея, Акулу или Кита), выпавшее на кубике и находящееся на поле, чтобы атаковать другого игрока или чтобы защитить своих Путешественников. Подробное описание смотрите в разделе «Использование результата на кубике».

Использование результата на кубике

Морские Змеи, Акулы и Киты не взаимодействуют друг с другом и могут находиться на одной клетке. Если на поле нет существа, выпавшего на кубике, то ничего не происходит.



Морской Змей

Если на кубике выпал Морской Змей, переместите одного из них на соседнюю клетку моря. Если Морской Змей заплывает на клетку, в которой находится Лодка с пассажирами, уберите Лодку и её пассажиров из игры. Также уберите из игры всех Пловцов (см. «Перемещение Путешественников и Лодок») на клетке с Морским Змеем. На пустые Лодки Морской Змей не нападает.



Акула

Если на кубике выпала Акула, переместите одну из них на одну или две клетки моря. Если Акула заплывает на клетку, на которой находится один или несколько Пловцов, Акула заканчивает движение. Уберите всех Пловцов на клетке с Акулой из игры. Акула не нападает на Лодки и их пассажиров.



Кит

Если на кубике выпал Кит, переместите одного из них на одну, две или три клетки моря. Если Кит заплывает на клетку, на которой находится Лодка с пассажирами, Кит заканчивает движение. Уберите Лодку из игры. Её пассажиры становятся Пловцами (если на клетке также находится Акула, уберите пассажиров из игры). На пустые Лодки и Пловцов Кит не нападает.



Перемещение Путешественников и Лодок



Сухие Путешественники

- Вы можете переместить Путешественника с одного тайла Местности на соседний, даже если на том уже стоят другие Путешественники.
- Вы можете переместить Путешественника с тайла Местности на Лодку, находящуюся на соседней клетке моря.
- Вы можете переместить Путешественника с одной Лодки на другую, находящуюся на соседней клетке моря.
- Можно перемещать Путешественников на Лодки, на которых уже есть Путешественники (в том числе другого цвета). Однако, в одной Лодке не может быть больше 3 Путешественников.
- Нельзя перемещать Путешественников других игроков.
- Если Путешественник покинул остров (сел в Лодку или стал Пловцом), то он больше не сможет вернуться на тайлы Местности.



Мокрые Путешественники (Пловцы)

- Путешественники, оказавшиеся на клетке моря (не на борту Лодки), становятся Пловцами. На одной клетке моря могут находиться несколько Пловцов.
- За один ход один Путешественник может совершить не более одного перемещения, начинающегося или заканчивающегося на клетке моря. Такие перемещения описаны в этом подразделе.
- Вы можете переместить Путешественника с тайла Местности на клетку моря, соседнюю с ним.
- Вы можете переместить Путешественника с Лодки на клетку моря, на которой она находится.
 - Путешественник также может оказаться на клетке моря, если тайл Местности, на котором он стоял, был убран с поля, или если Лодка с Путешественником на борту была потоплена Китом.
- Вы можете переместить Путешественника с одной клетки моря на соседнюю.
 - Вы можете переместить Путешественника с клетки моря на Лодку, находящуюся на той же клетке моря. Нельзя перемещать Пловцов на Лодки, находящиеся на соседних клетках моря. Такое перемещение потребует двух действий и, соответственно, займёт два хода.
 - Если Пловец оказывается на одной клетке моря с Акулой или Морским Змеем, уберите Пловца из игры.



Лодки

- На одной клетке моря может находиться только одна Лодка.
- На каждой лодке могут находиться не более 3 Путешественников (любых цветов).
- Вы можете переместить Лодку с одной клетки моря на соседнюю.
- Пустую Лодку может перемещать любой игрок. Лодку, в которой находятся Путешественники, может перемещать только тот игрок или игроки, чьих Путешественников в этой лодке больше всего.
- Если Лодка оказывается на одной клетке моря с Морским Змеем или Китом, то она убирается из игры, а её пассажиры становятся Пловцами (не забывайте, что Пловцы, оказавшиеся на одной клетке с Морским Змеем или Акулой, убираются из игры).



Перемещение на сушу

- Вы можете переместить Путешественника на безопасную сушу в углу карты с Лодки, находящейся на одной из двух соседних с этим участком суши клеток моря. Лодка при этом остаётся на месте.
- Вы можете переместить Пловца на безопасную сушу с одной из двух соседних с этим участком суши клеток моря.
- Вы можете высаживать своих путешественников на любой участок суши, не обязательно на тот, что ближе к вам.

Использование тайлов Местности

Забрав тайл с поля (см. пункт 3 Хода Игры), посмотрите на его обратную сторону, не показывая её другим игрокам. Все тайлы делятся на 3 типа, в зависимости от того, когда их нужно разыгрывать:

1. Сразу.
2. В начале своего хода.
3. В ход другого игрока (в качестве защиты).



Тайлы, разыгрываемые сразу (с зелёной рамкой)

Если вы взяли такой тайл, сразу же покажите его другим игрокам, примените описанный ниже эффект, а затем уберите этот тайл из игры.



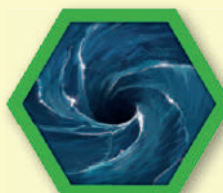
Возьмите фигурку Акулы, находящуюся рядом с полем, и поставьте её на клетку моря, с которой вы взяли этот тайл. Уберите всех Пловцов с этой клетки из игры.



Возьмите фигурку Кита, находящуюся рядом с полем, и поставьте её на клетку моря, с которой вы взяли этот тайл.



Возьмите Лодку, находящуюся рядом с полем, и поставьте её на клетку моря, с которой вы взяли этот тайл. Если на этой клетке моря есть Пловцы, посадите их в Лодку (если их больше трёх, посадите любых по вашему выбору).



Водоворот: уберите с клетки моря, с которой вы взяли тайл, и со всех соседних с ней клеток моря всех Существ, Пловцов и Лодки (вместе с пассажирами).



Извержение Вулкана: смотрите раздел «Конец игры».

Тайлы, разыгрываемые в начале вашего хода (с красной рамкой)

Если вы взяли такой тайл, положите его перед собой обратной стороной вниз (он становится частью вашей «руки» тайлов). Во время шага 1 вашего хода (см. «Ход игры») вы можете сыграть один (и только один) такой тайл. Сыграв тайл, уберите его из игры.



Дельфин приходит на помощь одному из ваших Пловцов! Переместите вашего Пловца на одну, две или три клетки моря.



Попутный ветер! Переместите Лодку, в которой ваших Путешественников больше всего, на одну, две или три клетки моря.



Переместите Морского Змея по вашему выбору (находящегося на поле) на любую пустую клетку моря.



Переместите Акулу по вашему выбору (находящуюся на поле) на любую пустую клетку моря.



Переместите Кита по вашему выбору (находящегося на поле) на любую пустую клетку моря.

Тайлы, разыгрываемые в ход другого игрока в качестве защиты (с красной рамкой)

Если вы взяли такой тайл, положите его перед собой обратной стороной вниз (он становится частью вашей «руки» тайлов). Эти тайлы можно разыгрывать только в ход другого игрока. Они считаются «защитными» и играют в качестве реакции на действия, представляющие опасность для ваших Путешественников. Сыграв тайл, уберите его из игры.



Когда Акула и ваши Пловцы оказываются на одной и той же клетке моря, сыграйте этот тайл, чтобы убрать Акулу из игры. Все Пловцы в этой клетке остаются на месте.



Когда Кит и Лодка с вашими Путешественниками оказываются на одной и той же клетке моря, сыграйте этот тайл, чтобы убрать Кита из игры. Лодка остаётся на месте.

Конец игры

На обратной стороне одного из тайлов Гор изображён вулкан. Как только этот тайл убран с поля, извержение уничтожает остатки острова и всех Путешественников, не успевших добраться до суши. На этом игра заканчивается. Переверните всех ваших Путешественников, добравшихся до суши, и сложите числа на них. Игрок с наибольшей суммой (не обязательно тот, кто спас больше всего Путешественников) объявляется победителем. Если в ходе игры у вас не осталось Путешественников, которых вы могли бы переместить, всё равно продолжайте совершать ходы, но пропускайте шаг 2 «Переместите ваших Путешественников и/или Лодки» (см. «Ход игры»).

Вариант для 2 игроков

Если вы играете вдвоём, каждый из вас может играть Путешественниками двух цветов. В этом случае на острове окажется не слишком мало людей, и игра будет веселее. В конце игры сложите очки на Путешественниках обоих ваших цветов.

Испытания

Следующие варианты помогут сделать игру более сложной и разнообразной.

Испытание 1: Перенаселение!

В начале игры на каждом тайле Местности, не граничащем с клетками моря, могут находиться до двух Путешественников.

Испытание 2: До последнего выжившего!

Игра заканчивается, только когда все Путешественники достигнут суши или будут убраны с поля. Тайл вулкана в этом случае разыгрывается так же, как и тайл водоворота.

Испытание 3: Все равны!

Выигрывает игрок, спасший наибольшее количество своих Путешественников. В этом случае числа на Путешественниках не имеют значения.

Испытание 4: Атлантида затонула!

Игра заканчивается, только когда все тайлы Местности будут убраны с поля. Тайл вулкана в этом случае разыгрывается так же, как и тайл водоворота.



Авторы

Автор игры:	Джулиан Кортленд-Смит
Разработка:	Кевин Несбитт и Стивен М. Буонокор
Иллюстрации и вёрстка:	Дэвид Аузлус (www.ausloosdesign.be)
Руководители производства:	Стивен М. Буонокор и Кевин Несбитт
Дизайн фигурок:	Эндрю Уайт
Обновление:	Эрик Франклин
Иллюстрации к юбилейному изданию:	Жан-Брис Дюге и Стефан Гантье
Вёрстка юбилейного издания:	Asmodee

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Тайлы, разыгрываемые сразу

Тайлы, разыгрываемые в начале вашего хода



Возьмите фигурку Акулы, находящуюся рядом с полем, и поставьте её на клетку моря, с которой вы взяли этот тайл. Уберите всех Пловцов с этой клетки из игры.



Дельфин приходит на помощь одному из ваших Пловцов! Переместите вашего Пловца на одну, две или три клетки моря.



Возьмите фигурку Кита, находящуюся рядом с полем, и поставьте её на клетку моря, с которой вы взяли этот тайл.



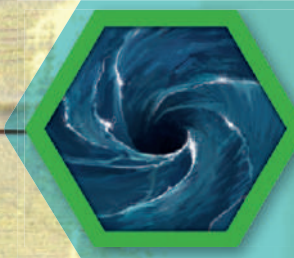
Попутный ветер! Переместите Лодку, в которой ваших Путешественников больше всего, на одну, две или три клетки моря.



Возьмите Лодку, находящуюся рядом с полем, и поставьте её на клетку моря, с которой вы взяли этот тайл. Если на этой клетке моря есть Пловцы, посадите их в Лодку (если их больше трёх, посадите любых по вашему выбору).



Переместите Морского Змея по вашему выбору (находящегося на поле) на любую пустую клетку моря.



Водоворот: уберите из клетки моря, с которой вы взяли тайл, и из всех соседних с ней клеток моря всех Существ, Пловцов и Лодки (вместе с пассажирами).



Переместите Акулу по вашему выбору (находящуюся на поле) на любую пустую клетку моря.



Извержение Вулкана: смотрите раздел «Конец игры».



Переместите Кита по вашему выбору (находящегося на поле) на любую пустую клетку моря.

Тайлы, разыгрываемые в ход другого игрока в качестве защиты



Когда Акула и ваши Пловцы оказываются на одной и той же клетке моря, сыграйте этот тайл, чтобы убрать Акулу из игры. Все Пловцы в этой клетке остаются на месте.



Когда Кит и лодка с вашими Путешественниками оказываются на одной и той же клетке моря, сыграйте этот тайл, чтобы убрать Кита из игры. Лодка остаётся на месте.

ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ АТЛАНТИДЫ