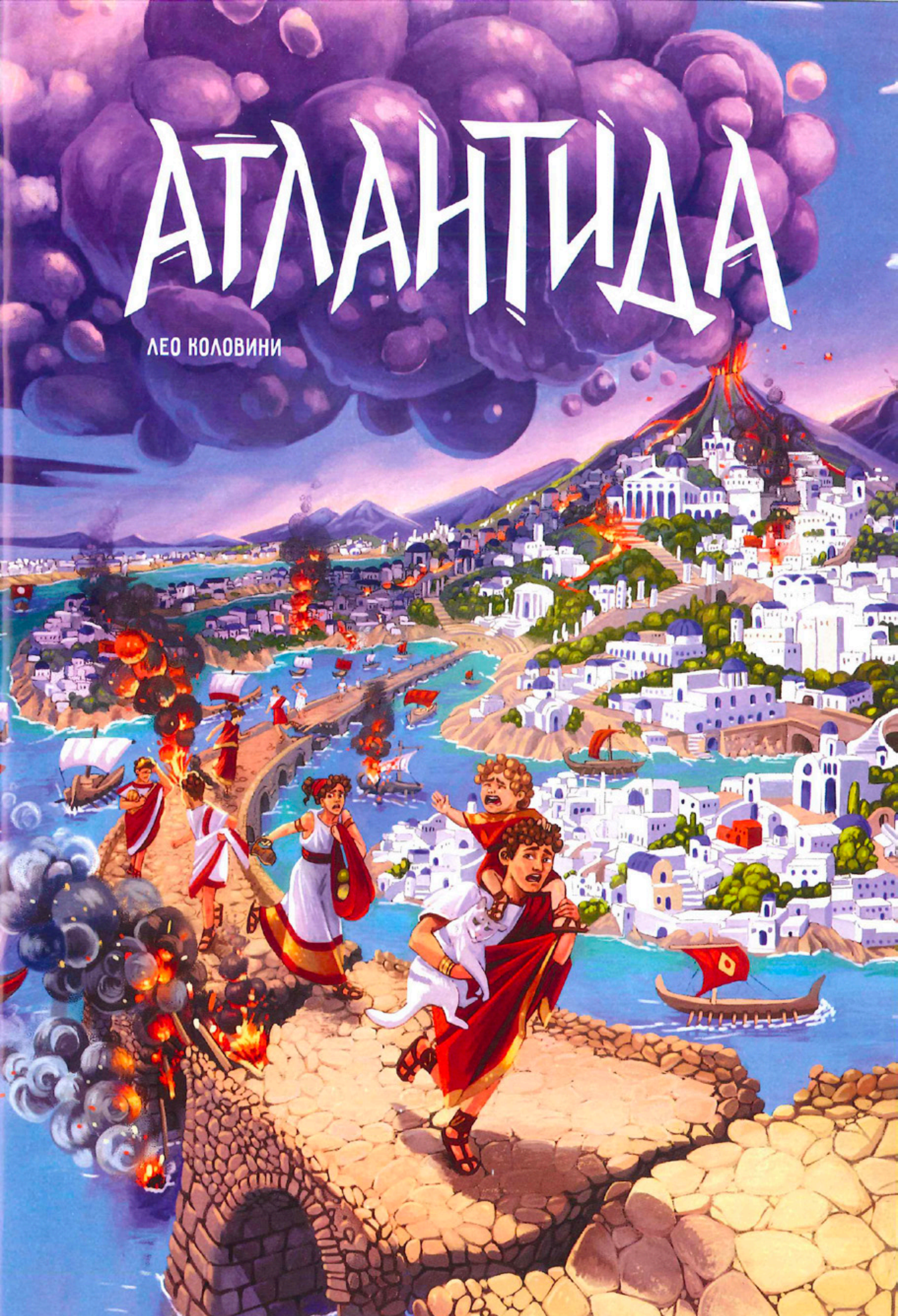


АТЛАНТИДА

ЛЕО КОЛОВИНИ





Правила игры АТЛАНТИДА

Введение

Атлантида – мифический остров, где, по одной из легенд, существовала могущественная и процветающая цивилизация. Древнегреческий философ Платон впервые изложил историю затерянного континента в своих записях. По его словам, островное государство процветало благодаря развитой торговле (керамической посудой, пряностями и редкими рудами), глубоким знаниям и технологиям, опережавшим своё время. Но затем благополучные дни закончились: мирные граждане, в прошлом рыбаки и земледельцы, двинулись на завоевание средиземноморских стран. Боги отвернулись от жителей Атлантиды и приняли решение наказать их за высокомерие и гордыню. Всего лишь за один день и одну ночь землетрясение полностью разрушило остров и погрузило его под воду.

Мы с вами отправляемся на эту легендарную землю, в существовании которой многие до сих пор сомневаются. Игрокам предстоит спасти не только жителей, но и наследие затонувшего государства. Возможно, вам удастся переписать историю...

Основная идея и цель игры

Но позднее, когда пришёл срок для невиданных землетрясений и наводнений, за одни ужасные сутки вся ваша воинская сила была поглощена разверзнувшейся землёй; равным образом и Атлантида исчезла, погрузившись в пучину.

Платон, «Тимей» (пер. С. С. Аверинцева)

Землетрясение, вызванное пробудившимся вулканом, оборвало историю целого государства за один день. Атлантида погружается на дно! Разыгрывая карты с руки, вы спасаете жителей мифического острова, перемещая их по участкам обрушивающегося пути, который соединяет Атлантиду с безопасным материком. На картах и на участках пути изображены различные типы предметов; сбрасывая карты, совпадающие по типу с участками пути, вы перемещаете жителей всё ближе и ближе к безопасному месту. Грамотно разыгрывая карты, вы сможете не только спасти свой народ, но и прихватить некоторые ценности. Намеренно или случайно вы будете создавать позади себя препятствия, которые смогут замедлить соперников!

Игрок, набравший в конце игры больше всего победных очков за карты и участки пути, выигрывает.

Примечание: изображения на игровых картах являются условным напоминанием о малой части повседневной жизни жителей мифического государства. Земледелие (серп и оливковая ветвь), Военное дело (оружие), Гончарное дело (амфора), Искусство (лира), Богатство (монеты), Власть (золотой венок).

Состав игры



84 жетона пути со значениями от 1 до 7

42 с буквой "А" на обороте
42 с буквой "В" на обороте



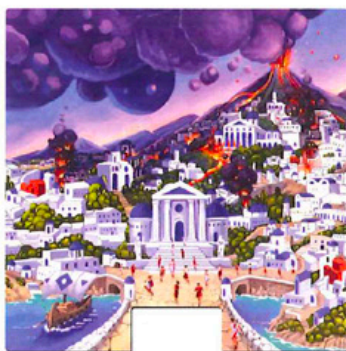
24 жетона воды



4 фишки мостов



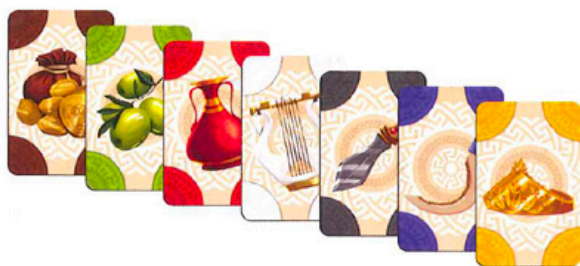
12 деревянных фигурок жителей Атлантиды
(по 3 фигурки каждого из 4-х цветов)



жетон Атлантиды (старт)



жетон Материка (финиш)



105 карт передвижения
(по 15 каждого из 7 типов)

Подготовка к игре

- 1 Разделите **жетоны пути** на две стопки согласно буквенному обозначению. Затем перемешайте каждую стопку по отдельности лицевой стороной вниз.
- 2 Поместите **жетон Атлантиды** с краю игровой зоны — это стартовая локация, на которой жители Атлантиды начинают игру.
- 3 Разложите жетоны пути последовательно друг за другом. Тем самым вы прокладываете путь из Атлантиды на Материк. Стопки жетонов символизируют участки пути, по которым жители будут передвигаться в сторону безопасного места. Каждый такой участок (или стопка) может состоять из одного или двух жетонов пути или одного жетона воды.

Начиная с бухты в районе Атлантиды, выкладываете стопки лицевой стороной вверх.

Сформируйте стопки из жетонов с буквой «А» следующим образом:

- 10 стопок, состоящих из двух жетонов пути;
- 10 одиночных участков (т.е. состоящих из одного жетона);
- 6 стопок, состоящих из двух жетонов пути.

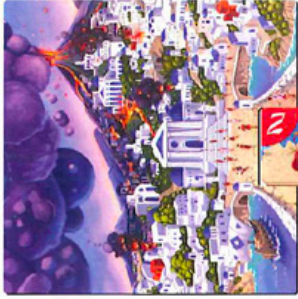
Теперь выложите один **жетон воды**. Он будет водной преградой на пути к Материку (см. иллюстрацию). Затем продолжайте выкладывать путь, размещая жетоны с буквой «В» лицевой стороной вверх:

- 6 стопок, состоящих из двух жетонов пути;
- 10 одиночных участков (т.е. состоящих из одного жетона);
- 10 стопок, состоящих из двух жетонов пути.

Вам необязательно в точности повторять форму пути, приведённую на иллюстрации в качестве примера. Строгими требованиями являются очерёдность размещения жетонов (сначала «А», затем «В»), размер стопок и их последовательность.

- 4 В конце пути выложите **жетон Материка**. Это — конечный пункт вашего маршрута.
- 5 Разместите оставшиеся жетоны воды в центре игровой зоны таким образом, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 6 Выберите цвет и разместите 3 **соответствующие фигурки** на жетоне Атлантиды. Также возьмите 1 **мост** и поставьте его в свою игровую зону.
- 7 Перемешайте **карты передвижения** и сформируйте **колоду**, положив карты рубашками вверх. Если во время игры в колоде закончатся карты, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Игру начинает самый младший участник, который берёт 4 карты. Второй игрок (по направлению движения часовой стрелки) берёт 5 карт, третий — 6 и т.д.



A



B



Ход игры

Игроки ходят в порядке очереди по часовой стрелке.

В свой ход последовательно совершите следующие действия:

Выберите фигурку жителя

Из трёх своих жителей выберите одного, которого вы хотели бы передвинуть. Если какой-то житель уже добрался до Материка и стоит на нём, его выбрать нельзя.



Разыграйте карту и переместите фигурку

Разыграйте карту с руки, выложив её перед собой лицом вверх.

Передвиньте выбранного жителя вперёд (т.е. по направлению к Материку) на следующий участок пути с изображением такого же предмета, что и на разыгранной карте. Если на этом участке нет других фигурок, прекратите движение. Если же на этом участке уже есть фигурка (ваша или соперников), то вы должны разыграть ещё одну карту. Передвиньте своего жителя ещё раз вперёд на следующий участок с изображением такого же предмета, что и на новой разыгранной карте. Повторяйте это действие до тех пор, пока ваш житель не окажется на свободном участке пути. В конце хода каждая фигурка должна находиться либо на Атлантиде, либо на Материке, либо на незанятом другой фигуркой участке пути.



Примечание: разыгрывать несколько карт можно только в том случае, если сыгранные карты ведут вас на занятые другими фигурками участки пути.



В редких случаях, когда вы не сможете передвинуть хотя бы одну свою фигурку на незанятый участок, покажите свои карты соперникам и возьмите из колоды две новые карты. На этом ваш ход заканчивается.

Примечание: если у вас нет возможности передвинуть фигурку, то вы можете сначала купить карты (см. ниже) в надежде, что они помогут вам выполнить действие. Если вы по-прежнему не можете передвинуть фигурку, то вы всё равно можете взять из колоды две карты и затем закончить ход.



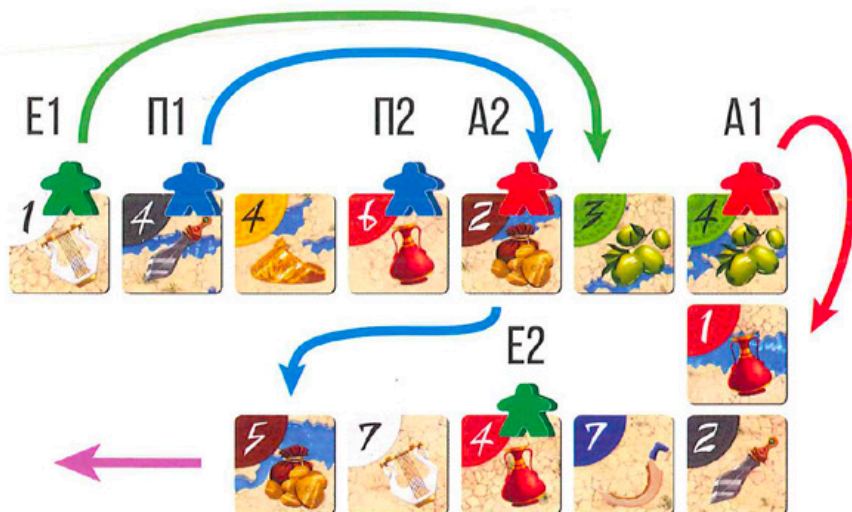
Заберите участок пути

Возьмите первый незанятый участок (жетон) пути, находящийся позади передвинутой фигурки (в направлении Атлантиды). Теперь он принадлежит вам.

Положите его перед собой лицевой стороной вверх. Если этот участок пути состоит из двух жетонов, то заберите только верхний (см. пример 1 на стр. 7).



Если в результате ваших действий образуется пустое пространство между жетонами местности, положите на это место жетон воды. Он будет наглядным напоминанием того, что на пути есть водная преграда. Вы можете размещать жетоны воды каждый раз, когда появляется новая водная преграда или расширяется старая, однако одного жетона воды достаточно, чтобы показать наличие преграды любого размера.



Пример 1

Возьмите карту

Все разыгранные во время вашего хода карты помещаются в общий сброс. Возьмите из колоды одну карту (независимо от количества разыгранных карт).

Примечание: у вас появится возможность брать больше карт после того, как ваши жители достигнут Материка (см. стр. 10).



Покупка карт

В начале хода вы можете купить новые карты, сбросив с руки один из ранее полученных жетонов пути. Уберите жетон из игры (верните его в коробку). Возьмите из колоды количество карт, равное половине (с округлением вниз) значения скинутого жетона. Например, скинув жетон со значением 5, вы можете взять 2 карты.

Пример 1: Анна (красные фигурки) разыгрывает красную карту с изображением амфоры и передвигает свою фигурку А1 на следующий участок пути с таким же изображением 1, при этом она забирает жетон с оливковой ветвью 4, который находится сразу позади её фигурки, и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх.

Евгений (зелёные фигурки) разыгрывает зелёную карту с оливковой ветвью и передвигает свою фигурку Е1 на следующий участок пути с таким же предметом 3.

Поскольку участки (позади фигурки) с монетами 2 и амфорой 6 заняты другими фигурками, то он забирает жетон с изображением венка 4.

У Петра (синие фигурки) есть только карты с изображением монет. Он разыгрывает одну из них и передвигает свою фигурку П1 на участок пути, занятый фигуркой Анны. Петру приходится разыграть ещё одну карту с монетами, в результате чего он передвигает свою фигурку П1 на следующий участок с монетами 5 и забирает жетон с лирой 7. Несмотря на то, что Пётр разыграл две карты, в конце своего хода он берёт из колоды только одну карту.

Водные преграды на пути

В начале игры на пути из Атлантиды к Материку уже есть одна водная преграда, а в процессе игры их будет становиться больше (преграды отмечаются игроками при помощи жетонов воды). Водные преграды будут появляться, а со временем расширяться и даже объединяться. Преодолеть их можно двумя способами: без использования моста или через мост.



А) Преодоление водных преград без использования моста

Чтобы пересечь преграду из одного или более жетонов воды, вы должны расплатиться победными очками, количество которых определяется наименьшим значением, указанным на участках пути по обе стороны от преграды. Вы можете расплачиваться ранее подобранными жетонами пути, при этом учитывается их полная стоимость (например, жетон со значением 5 даёт 5 победных очков). Помимо жетонов, вы можете расплачиваться картами на руке, каждая из которых даёт 1 победное очко. Вы можете отдать большее количество очков, чем необходимо, но компенсации за это не будет. Все потраченные жетоны уходят из игры.

Размер водной преграды не имеет значения: стоимость переправы всегда определяется значениями на участках по обе стороны от преграды.

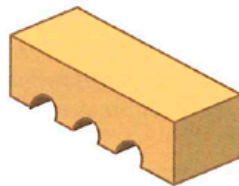
Если вам не хватает победных очков, чтобы переправить одного из жителей через преграду, то вам придётся выбрать другого жителя.

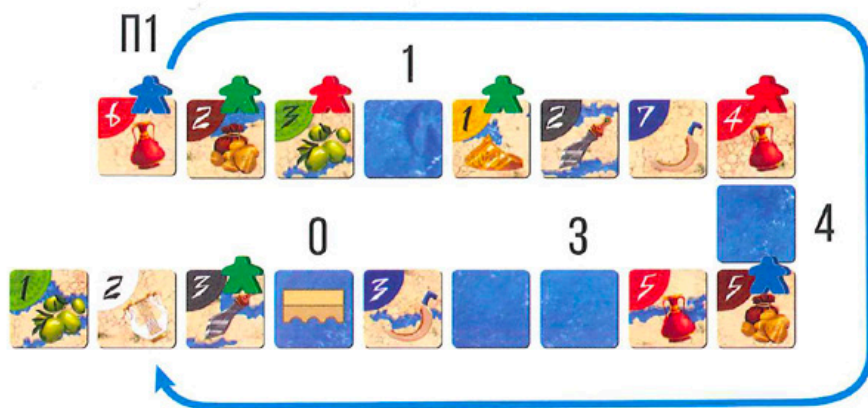
Во время своего хода вы можете пересекать несколько водных преград, заплатив суммарную стоимость всех переправ в конце передвижения. Однако вы не можете расплатиться жетоном, полученным во время этого передвижения!

Стоимость переправы всегда определяется до того, как игрок забирает жетон пути. В тех случаях, когда подобранный жетон может изменить стоимость переправы, изменения вступают в силу после того, как текущий игрок оплатит и пересечёт водную преграду (см. пример 2 на стр. 9).

В) Преодоление водных преград при помощи мостов

Переход через мосты не требует оплаты. Вы можете установить свой мост через любую водную преграду. Он останется на поле до конца игры, и любой игрок сможет воспользоваться им бесплатно. Даже если водная преграда будет расширяться, или преграда без моста объединится с той, где мост есть, вы по-прежнему сможете воспользоваться установленным мостом для переправы.





Пример 2

Пример 2: Пётр (синие фигурки) разыгрывает карту с изображением лиры, чтобы совершить рывок вперёд. Он двигает свою фигурку П1 на участок пути с лирой. При этом он должен заплатить за все преодоленные водные преграды: $1 + 4 + 3 = 8$ очков. Преграду с мостом он преодолел бесплатно. После оплаты он забирает жетон с серпом, так как на участке с оружием уже стоит фигурка. В результате этого действия преграда с мостом объединяется с соседней преградой, а стоимость пересечения теперь равна 0. Если бы моста не было, то переправа стоила бы 5 очков.

Если водная преграда образуется в самом начале или конце пути, то сдвиньте жетон Атлантиды или жетон Материка таким образом, чтобы устранить это препятствие.



Материк

Если вы разыгрываете карту с изображением предмета, которого нет на отрезке пути между выбранной фигуркой и Материком, то передвиньте такую фигурку на жетон Материка.

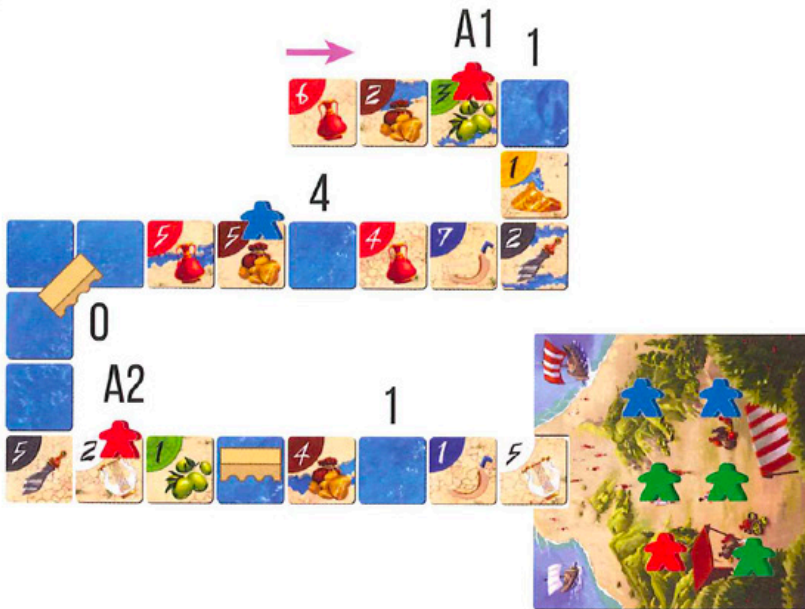
Важно: Как только вам удалось довести одного или больше жителей до Материка, вы можете брать дополнительную карту за каждую свою фигурку на Материке в конце каждого хода!

Возьмите 2 карты, если на Материке находится одна ваша фигурка, 3 карты – если 2 фигурки. Если вы переместили на Материк своего третьего жителя, то возьмите 4 карты и объявите об окончании игры.

Финальное передвижение и окончание игры

Как только третья фигурка одного из игроков оказывается на Материке, он забирает жетон пути перед Материком, тянет 4 карты, и игра немедленно заканчивается.

Вы должны переместить на Материк всех жителей Атлантиды, которые ещё находятся в пути. Во время этого финального передвижения вы не разыгрываете и не берёте карты, не подбираете жетоны и не можете строить мосты. Однако, пересекая водные преграды, вы должны оплачивать их полную стоимость. Расплачиваться можно или картами с руки, или полученными ранее жетонами пути. Если вы не в состоянии оплатить переход, то продолжайте считать очки с отрицательным значением. Не построенные мосты в конце игры не дают никаких преимуществ.



Пример 3

Пример 3: Евгений (зелёные фигурки) передвигает свою третью фигурку на Материк. Он забирает жетон с лирой, тянет 4 карты и объявляет о конце игры. Жетон Материка подвигается к участку с серпом.

Две фигурки **Анны** (красные фигурки) ещё не дошли до Материка. Она не разыгрывает карты, чтобы переместить их, но за переправу через водные преграды она должна заплатить за фигурку A1 : $(1 + 4 + 1) = 6$ очков и за фигурку A2 : 1 очко.

Анна может скинуть один жетон пути со значением 7 за обе фигурки. В конце передвижения она не берёт новый жетон пути и не тянет карты.

У **Петра** (синие фигурки) до Материка не дошла только одна фигурка. И опять, чтобы её передвинуть, он не разыгрывает карты. Однако он сбрасывает одну карту с руки, чтобы оплатить переход через водную преграду стоимостью в 1 очко. В конце передвижения он, как и Анна, не тянет новые карты и не берёт жетон пути.

Количество победных очков складывается из суммы числовых значений на ваших жетонах пути и очков за оставшиеся на руках карты (каждая карта даёт 1 очко). Победителем объявляется игрок, набравший больше всего очков. В случае ничьей победа достаётся всем претендентам.

Разработчик: Лео Коловини
Особая благодарность выражается Питеру Бромли, Роберту Т. Карти-младшему, Дэну Дэкеру, Моргану Донтенвиллю, Нику Джонсону, Джону МакБрэйди, Ким МакБрэйди, Марти МакДонеллу, Джиму Майлсу, Бриджет Рознай, Ларри Рознай, Лорэн Рознай, Гвидо Тойберу, Биллу Вордельманну, Илэйн Вордельманну.

Руководители проекта:
Евгений Качанов, Пётр Шишканов
Редактор: Анна Козельская
Корректоры:
Владимир Серебровский
Татьяна Шорохова,
Александр Фёдоров
Переводчик: Анна Филатова
Художник: Евгения Плетнёва
Верстка: Никита Ефремов

Права на издание на территории РФ принадлежат компании ООО «Нескучные игры»



Fun Mill
настольные игры

