Выжить: Побег из Атлантиды! 30-летнее юбилейное издание

Мини-расширение Гигантский кальмар

В научном сообществе давно идут дебаты: какое существо сильнее, кит или гигантский кальмар? И наконец-то вы сможете найти ответ, когда эти существа сойдутся в смертельной схватке!

Но подождите... будут ли они нападать друг на друга? Или они набросятся на ваших несчастных исследователей и их лодки?

В мини-расширении "Выжить: Гигантский кальмар" для настольной игры "Выжить: Побег из Атлантиды!" к бедам игроков добавится новое существо, гигантский кальмар... и он проголодался! Своими длинными щупальцами гигантский кальмар может не только нападать на исследователей в лодках, но и схватить несчастную жертву прямо на берегу, что делает даже твердую землю небезопасной для членов конкурирующих экспедиций! Гигантский кальмар добавляет еще больше острых моментов к замечательной настольной игре "Выжить: Побег из Атлантиды!"

Гигантский кальмар из данного мини-расширения и кит из базовой игры соперничают друг с другом. Они могут нападать друг на друга... но, помимо этого, каждый из них имеет собственные цели для нападения! Кит продолжит нападать на лодки с людьми, а гигантский кальмар с этого момента будет тянуть на дно людей как в лодках, так и на суше!

Далее пречислены правила использования гигантского кальмара:

1. Когда бы в результате действия участка суши в игре не появлялся кит, гигантский кальмар также входит в игру. Фишка гигантского кальмара помещается в любую пустую морскую зону, соседнюю с убранным участком суши.

2. Когда игрок вводит в игру гигантского кальмара, помещая его в морскую зону рядом с любым участком суши, где находятся фишки людей, он должен убрать из игры одну фишку человека с одного из соседних участков суши.

3. В любой момент, когда может быть перемещен кит при помощи открытого участка суши (т.е. участок "Переместить одного любого кита на любую свободную морскую зону") или в результате броска кубика существ (или кубиков погружения - см. заметки далее), то гигантский кальмар может быть перемещен вместо него.

Заметки:

● Синие кубики погружения, из оригинального издании "Выжить: Побег из Атлантиды!" в синей коробке от Stronghold Games применяются в правиле приключения №5 данной редакции игры.

● Для владельцев желтой коробки "Выжить: Побег из Атлантиды! - 30-летнее юбилейное издание" от Stronghold Games мини-расширение "Дельфины и кубики погружения" также включает синие кубики погружения. Мини-расширение "Дельфины и кубики погружения" распространяется отдельно.

4. Гигантский кальмар перемещается по следующим правилам:

● Если перемещение происходит в результате действия участка суши, вы можете перемещать гигантского кальмара на любую свободную морскую зону.

● Если перемещение происходит в результате броска красного кубика существ, то вы можете переместить гигантского кальмара на расстояние до трех морских зон.

● Если перемещение происходит в результате броска синих кубиков погружения, то вы можете переместить гигантского кальмара максимум на расстояние указанное на кубике.

● Если гигантский кальмар ходит в морскую зону, где находится кит, лодка с фишками людей или по соседству расположен участок суши с одной и более фишками людей, то гигантский кальмар останавливается.

● Вместо движения гигантский кальмар может остаться в той же морской зоне. Это также считается "движением" и вы по-прежнему должны перейти к следующему шагу, т.е. "После любого перемещения гигантского кальмара... "

5. После любого перемещения гигантского кальмара, игрок, который переместил гигантского кальмара должен выполнить одно из следующих действий:

● Если в одной морской зоне с гигантским кальмаром есть кит, уберите фишку кита из игры.

● Если в одной морской зоне с гигантским кальмаром есть лодка с людьми ИЛИ на соседнем участке суши стоят одна или более фишек людей, сделайте одно из двух (но не оба сразу) действия:

I. Уберите из игры одну фищку человека на одном соседнем участке суши, ИЛИ

II. Уберите из игры одну фишку человека с не пустой лодки в области с гигантский кальмаром.

Заметка: Во время этого шага может быть удалена только одна фишка человека, либо с участка суши, либо с не пустой лодки в одной зоне с гигантским кальмаром, но не обе фишки сразу.

6. Если кит входит в морскую зону с гигантским кальмаром, движения кита завершается и переместивший его игрок должен выполнить следующее:

а. Убрать из игры гигантского кальмара.

б. В соответствии с обычными правилами, если кит находится в морской зоне, которая также содержит не пустую лодку, уберите лодку из игры и находившиеся не ней люди становятся пловцами.

7. Любая не пустая лодка не может быть перемещена в зону с гигантским кальмаром. [Это не дает возможности игроку, контролирующему лодку с людьми других игроков, убирать их из игры при перемещении лодки.]

8. Водовороты действуют на гигантских кальмаров таким же образом, как и на остальные элементы игры (т.е. уберите гигантского кальмара из игры).

9. Гигантский кальмар, морской змей, акулы и дельфины не влияют друг на друга. Они могут находиться в одной морской зоне без последствий.

Вариант №1

Фишки гигантского кальмара заменяют фишки кита. Уберите китов из игры. Фишки гигантского кальмара подчиняются изложенным выше правилам мини-расширения кроме того случая, когда гигантский кальмар и кит нападают друг на друга, так как китов в игре уже нет.

Вариант №2

При входе в игру гигантского кальмара, если он помещается в морскую зону рядом с участком суши с фишками людей, фишка человека на соседнем участке суши не выбывает из игры. [То есть игнорируется ранее описанный пункт правил №2.] Некоторые игроки обнаружат, что применение этого правила мини-расширения “Выжить: Гигантский кальмар” делает гигантского кальмара слишком опасным существом. Убрав это правило вы сможете ослабить гигантского кальмара.

Создатели

Разработка мини-расширения “Выжить: Гигантский кальмар” Стивен М. Бунокоре

Автор игры Выжить: Побег из Атлантиды! Джулиан Кортланд-Смит

Оформление 30-и летнего юбилейного издания: Жан-Брис Дугат и Стефан Гантьез

Верстка мини-расширения “Выжить: Гигантский кальмар” Билл Брикер (www.kavoc.com)

Менеджер проекта: Стивен М. Бунокоре

Выражаем благодарности Андрю Уайту за его великолепный дизайн всех фишек исследователей и морских существ в данной и базовой играх “Выжить: Побег из Атлантиды!” И, конечно, огромное спасибо Джулиану Кортланду-Смиту за созданную им выдающуюся игру.

Перевод и верстка правил: Попков sNOwBODY Владислав

Специально для магазина настольных игр DesktopGames.com.ua

По вопросам приобретения игры на территории Украины обращайтесь в магазин настольных игр DesktopGames.com.ua и магазины официальных партнеров.

МИР desktopgames.com.ua НАСТОЛЬНЫХ ИГР

sNOwBODY