

АРКТИКА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Арктика – суровый край. Здесь, где лютый холод, любому живому существу необходимо прилагать все усилия для выживания. Возьмите на себя роль одного из охотников Севера: Белого медведя, Косатки, Тюленя или Эскимоса. У каждого персонажа свои навыки и тактика охоты.

Передвигая льдины и перемещаясь по игровому полю, тщательно продумывайте каждое действие, чтобы поймать крупную добычу. Но помните, что соперник может приготовить коварную ловушку. Среди дрейфующих льдов даже самый сильный охотник может оказаться жертвой.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле **1**

12 двусторонних жетонов льда **2**

2 сборные вершины айсбергов **3**

18 жетонов победных очков **4**

Жетон Иглу **5**

36 карточек льда **6**

Фишки охотников:

Белый медведь **7**

Косатка **8**

2 Тюленя **9**

Эскимос на льду **10**

Эскимос на каяке **11**

9 фишек Трески **12**



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стандартная схема расположения

1. Каждый игрок случайным образом выбирает охотника, за которого будет играть, и берёт себе соответствующие фишки:

Белый медведь – 

Косатка – 

Тюлень –  x 2

Эскимос –   

При игре вдвоём или втроём не выбранные игроками охотники становятся **нейтральными**: ими может управлять любой игрок.

Треска  всегда считается нейтральным охотником.

2. Игроки получают жетоны победных очков своего охотника.



3. Жетоны Планктона и нейтральных охотников (при игре вдвоём/втроём) кладутся рядом с игровым полем.





4. Игровое поле размещается в центре стола. Игрокам необходимо создать арктический ландшафт, расположив на поле жетоны льда и фишки охотников.

Для первой игры мы рекомендуем использовать **стандартную схему** расположения льда и фишек на поле, как показано на схеме слева. Опытные игроки могут создать собственное игровое поле (подробнее — «Подготовка к игре для опытных игроков» стр. 11).

Жетоны льда двусторонние:

– одна сторона обозначает льдину 

– другая — паковый лёд 

Для обозначения айсберга на жетон льдины кладётся фишка вершины айсберга. 

5. Карточки льда тщательно перемешиваются и кладутся стопкой рядом с игровым полем лицом вниз. 

6. Каждый игрок берёт себе в руку 3 карточки льда с верха колоды, не показывая их соперникам. 

7. Игрок, который бывал ближе всех к Северному полюсу, ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получить как можно больше победных очков, добывая себе пищу для выживания.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнить 2 действия в любом порядке, но не два одинаковых:

- 👉 разыграть карточку льда;
- 👉 воздействовать своего и/или нейтрального охотника.

Игрок сам решает, в какой последовательности выполнять эти два действия, но важно их не смешивать. Игрок не может начать перемещение, разыграть карточку льда, а затем закончить перемещение.

Разыграть карточку льда

Игрок выбирает карточку льда из своей руки и разыгрывает эффект, который на ней указан. Разыгранная карточка отправляется в сброс рядом с основной стопкой. В конце своего хода участник добывает одну карточку из основной стопки. При желании он может сбросить две оставшиеся у него карточки и добрать сразу три новых.

Если стопка карточек льда закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте стопку заново.

Эффекты карточек льда бывают двух типов:



Таяние



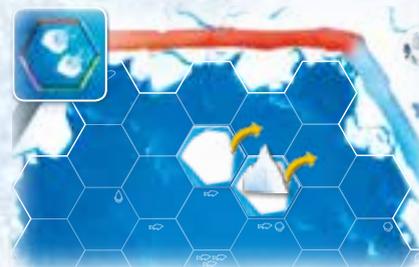
Дрейф

Дрейф

Передвиньте указанное на карточке количество жетонов льда в заданном направлении.

Каждое из шести направлений отмечено цветом как на карточке, так и на игровом поле. Двигать один жетон льда на 2 клетки нельзя.

Если на пути перемещения жетона оказался другой жетон льда, то он также перемещается на одну клетку в заданном направлении, но только если клетка для перемещения свободна и соблюдены правила препятствий.



Два жетона льда сдвигаются к голубому краю.

Таяние

Выберите любой жетон льда на игровом поле и измените его состояние.



Если это айсберг, то уберите фишку айсберга с жетона, теперь этот жетон становится льдиной.



Если это льдина, то переверните её на сторону пакового льда.



Если это паковый лёд, то уберите этот жетон из игры.

Если на жетоне растаявшего пакового льда находилась фишка охотника, то охотник тут же оказывается в воде на этой клетке.



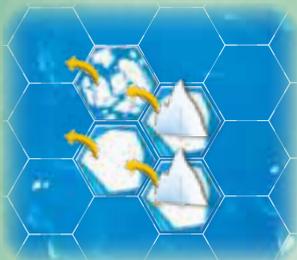
Если на растаявшей льдине находился жетон Иглу



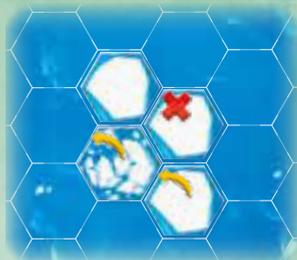
уберите его с игрового поля.

Правила препятствий

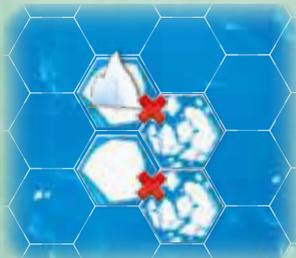
1. Айсберг может толкать любые типы льда.



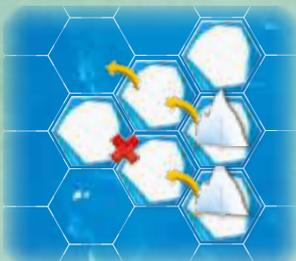
Льдина может толкать только паковый лёд.



Паковый лёд толкать жетоны льда не может.



2. Нельзя толкнуть больше одного жетона льда.



Айсберг может толкнуть одиночный жетон льда, но не ряд льдин.

3. Край игрового поля является препятствием — жетоны льда не могут покидать его пределы.



4. Охотники не являются препятствием для перемещения льда.
• Если охотник находится на льду (Медведь, Эскимос или Тюлень), то при передвижении этого жетона фишка охотника двигается вместе с ним.



Айсберг сдвигает льдину к фиолетовому краю, фишка Эскимоса передвигается вместе с льдиной.

• Если охотник, находится подо льдом (Косатка, Тюлень или Треска), то при движении жетона льда с этой клетки или на неё охотник остаётся на месте.

Медведь и Эскимос не могут плавать подо льдом, поэтому при движении жетона льда на их клетку они двигаются в том же направлении, что и толкающий лёд. Если соседняя клетка, на которую должен быть перемещён Медведь или Эскимос, занята, то активному игроку необходимо выбрать любую соседнюю свободную клетку.



Льдина толкает Медведя на одну клетку в направлении своего движения. Льдина не может сдвинуть Эскимоса в каяке в направлении своего движения. Активный игрок решает, на какую из доступных клеток переместится фишка Эскимоса.

Если все соседние клетки также заняты жетонами льда, то охотник выбирается на лёд из воды. Направление движения всегда выбирает активный игрок.



Эскимос окружен льдинами со всех сторон. Активный игрок двигает лёд в сторону Эскимоса.



Эскимос оказывается на льдине. Активный игрок решает, на какую из льдин поместить его фишку.

Задействовать охотника

При игре вдвоём/втроём игрок задействует своего охотника, а затем перемещает одного нейтрального охотника.

При игре вчетвером игрок в свой ход выбирает, кого он будет задействовать: своего охотника или Треску.

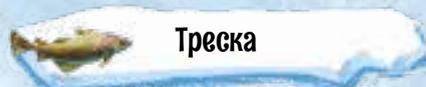
Передвижение

Каждый охотник может передвигаться в любом из шести доступных направлений. При желании игрок может не двигать задействованного охотника. Каждый охотник имеет свои правила перемещения.



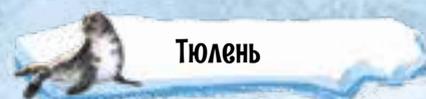
Косатка

- Может передвигаться только по открытому морю или подо льдом.
- До 2-х клеток, если первая клетка передвижения фишки — открытое море.
- На 1 клетку, если первая клетка передвижения — подо льдом.



Треска

Правила такие же, как для Косатки. Перемещаются по очереди все фишки Трески.



Тюлень

- Может передвигаться по открытому морю, подо льдом и по льдинам.
- До 2-х клеток, если первая клетка передвижения — открытое море.
- На 1 клетку, если первая клетка передвижения — подо льдом или по льду.
- Тюлень представлен двумя фишками охотника на игровом поле. Фишки Тюленей передвигаются по очереди. Каждую фишку можно переместить один раз за ход.



Белый медведь

- Может передвигаться по открытому морю и по льдинам.
- До 2-х клеток, если первая клетка передвижения — по льду.
- На 1 клетку, если первая клетка передвижения — по открытому морю.



Эскимос

- Может передвигаться по открытому морю и по льдинам.
- До 2-х клеток, если первая клетка передвижения совпадает по типу со следующими клетками (открытое море или лёд).
- На 1 клетку, если первая клетка передвижения не совпадает по типу со второй.



Все фишки охотников, будь они подо льдом или на льду, кладутся поверх жетона льда. Косатка не может быть на поверхности льда, а Медведь и Эскимос — подо льдом. Для обозначения Тюленя и Медведя в море фишки кладутся на бок, а для обозначения этих охотников на льдине фишки ставятся вертикально. Это важное правило помогает определить, находится сейчас персонаж в воде под льдиной или на льдине. Когда Эскимос находится в воде, замените его фишкой Эскимоса на каяке.

Айсберг является непреодолимой преградой для всех фишек, на жетон айсберга нельзя вставлять, находясь как на льду, так и подо льдом.

Жетон Иглу передвигается вместе с льдиной, на которой он находится.

На одной клетке может находиться неограниченное количество фишек охотников.

Охота

Косатка, Белый медведь и Эскимос могут охотиться на вершине пищевой цепочки и могут охотиться на любую добычу, включая друг друга. Тюлень может охотиться только на Треску. Треска питается только Планктоном.

Правила охоты

1. Для атаки, охотник должен оказаться на одной клетке с добычей. При этом добыча должна быть досягаема.

Например, Белый медведь не может находиться подо льдом, поэтому не может схватить Косатку, Тюленя или Треску подо льдом. Косатка не может напасть на добычу, которая находится на льду.

Исключение. Эскимос может охотиться на Треску (но не на Косатку или Тюленя), которая находится на той же клетке, но подо льдом.



Тюлень ныряет в воду, он может проплыть две клетки и съесть Треску.

2. После охоты персонаж не может перемещаться до конца хода.

3. Охотник не может напасть не в свой ход, даже если добыча займёт клетку с охотником. Например, Косатка не съест Тюленя, если Тюлень в свой ход переместится на клетку с Косаткой.

4. Каждый охотник может напасть за свой ход только на одну добычу. Если на клетке несколько возможных целей, то охотник должен выбрать одну из них.

При удачной охоте:

- фишка добычи убирается с игрового поля;
- охотник забирает один из жетонов победных очков у жертвы.

При атаке на Треску игрок забирает фишку Трески себе.

При атаке на Иглу игрок забирает себе жетон Иглу с поля. Атаковать Иглу могут только Тюлень и Белый медведь.

При перемещении Трески игрок получает один жетон Планктона из запаса.



Игрок, играющий за Косатку, использует карточку таяния, и Медведь оказывается в воде. Косатка перемещается и нападает на Медведя.

Игрок, чей охотник был схвачен, возвращает свою фишку охотника в игру в начале своего следующего хода. Он выбирает одну из шести угловых клеток игрового поля, чтобы снова разместить там своего охотника. В первый ход после возвращения на игровое поле охотник может двигаться, но не может охотиться.

Охотник, ставший жертвой **во второй раз**, на поле больше не возвращается. Фишка этого охотника убирается с игрового поля до конца игры.

Исключение — Тюлень. На 2 фишки этого охотника приходится 3 жетона победных очков. При потере первого Тюленя игрок возвращает его на игровое поле на следующий ход, при этом теряет один жетон победных очков. Второй и третий потерянные Тюлени на игровое поле не возвращаются.

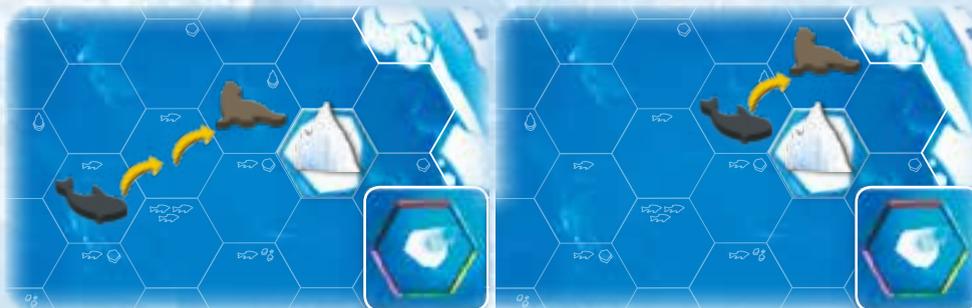
Игрок, потерявший все фишки своего охотника, продолжает игру, задействуя нейтральных охотников и разыгрывая карточки льда.

Правила для 4-х игроков

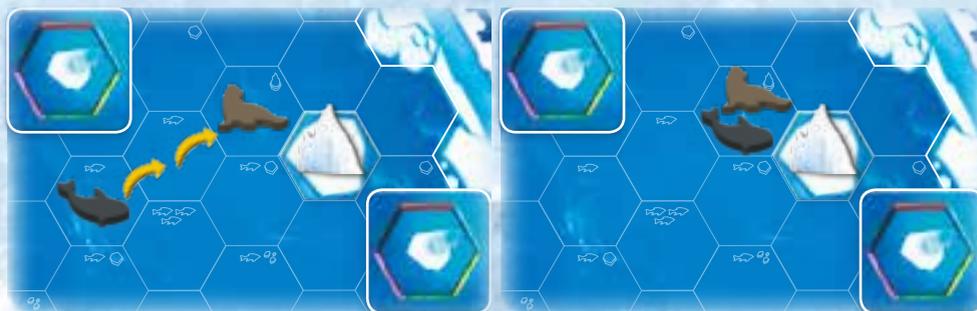
При игре вчетвером для участника, играющего за Тюленя, добавляется особое правило. При нападении на Тюленя его владелец может разыграть одну из карточек, чтобы сбежать. В этом случае он выбирает в своей руке карточку льда (кроме таяния) с любым направлением и разыгрывает её в открытую. Атакующий Тюленя игрок смотрит на карточку, которую разыграл владелец Тюленя, и если у него на руке есть карточка с тем же направлением, он может разыграть её в ответ — тогда нападение успешно и проходит по обычным правилам.

Если же у атакующего нет нужной карточки, то Тюлень должен убежать на одну клетку в направлении, указанном на сыгранной карточке.

Важно! Клетка для побега должна быть доступной для перемещения (нельзя убежать на айсберг или за границу игрового поля). Если Тюлень не может сбежать, он схвачен. Если клетка для побега свободна, то нападения не происходит, Тюлень перемещается на одну клетку, сбрасывает разыгранную карточку, но не добывает новую до конца своего следующего хода. Нападавший на Тюленя игрок сразу добывает карточку.



На Тюленя нападает Косатка — владелец Тюленя разыгрывает карточку, но у атакующего нет карточки с тем же направлением. Итог — Тюлень отступает на одну клетку по направлению стрелки на карточке.



Косатка нападает на Тюленя — владелец Тюленя разыгрывает карточку. Атакующий разыгрывает в ответ карточку с тем же направлением и съедает Тюленя.



Косатка нападает на Тюленя, владелец Тюленя может разыграть только карточку с направлением в сторону жёлтой грани, но путь заблокирован айсбергом. Тюлень не может отступить, и Косатка хватает его.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается в одном из случаев:

- на игровом поле не осталось фишек Трески,
- в запасе не осталось жетонов Планктона.

Игроки подсчитывают победные очки:

- на сохранённых жетонах своего охотника,
- на жетонах победных очков и Планктона,
- за фишки Трески,
- за жетон Иглу.

Игрок с **наибольшим количеством победных очков** становится победителем.

В случае равенства победитель определяется по **наибольшему количеству фишек Трески**.

Победные очки

- переместить Треску — получите жетон Планктона из запаса игры — 0.5 ПО
- схватить Треску — заберите фишку Трески себе — 1 ПО
- разграбить Иглу — заберите жетон Иглу себе — 2 ПО
- Иглу осталось в игре — только для Эскимоса — 2 ПО
- схватить Тюленя — заберите жетон победных очков Тюленя — 2 ПО
- схватить Эскимоса — заберите жетон победных очков Эскимоса — 2 ПО
- схватить Медведя — заберите жетон победных очков Медведя — 3 ПО
- схватить Косатку — заберите жетон победных очков Косатки — 3 ПО

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Для игроков, которые уже провели 1–2 партии, мы рекомендуем использовать продвинутый вариант подготовки к игре.

Расположите фишки Трески согласно **стандартной схеме подготовки к игре** (см. стр. 4–5 «Подготовка к игре»).

По часовой стрелке, начиная с первого игрока, каждый участник кладёт по одному жетону из общего запаса на игровое поле: вначале льдины и паковый лёд, затем айсберги.

Фишки айсбергов могут быть выложены только на жетоны льдин, не в углах игрового поля и не на клетках с фишками Трески.

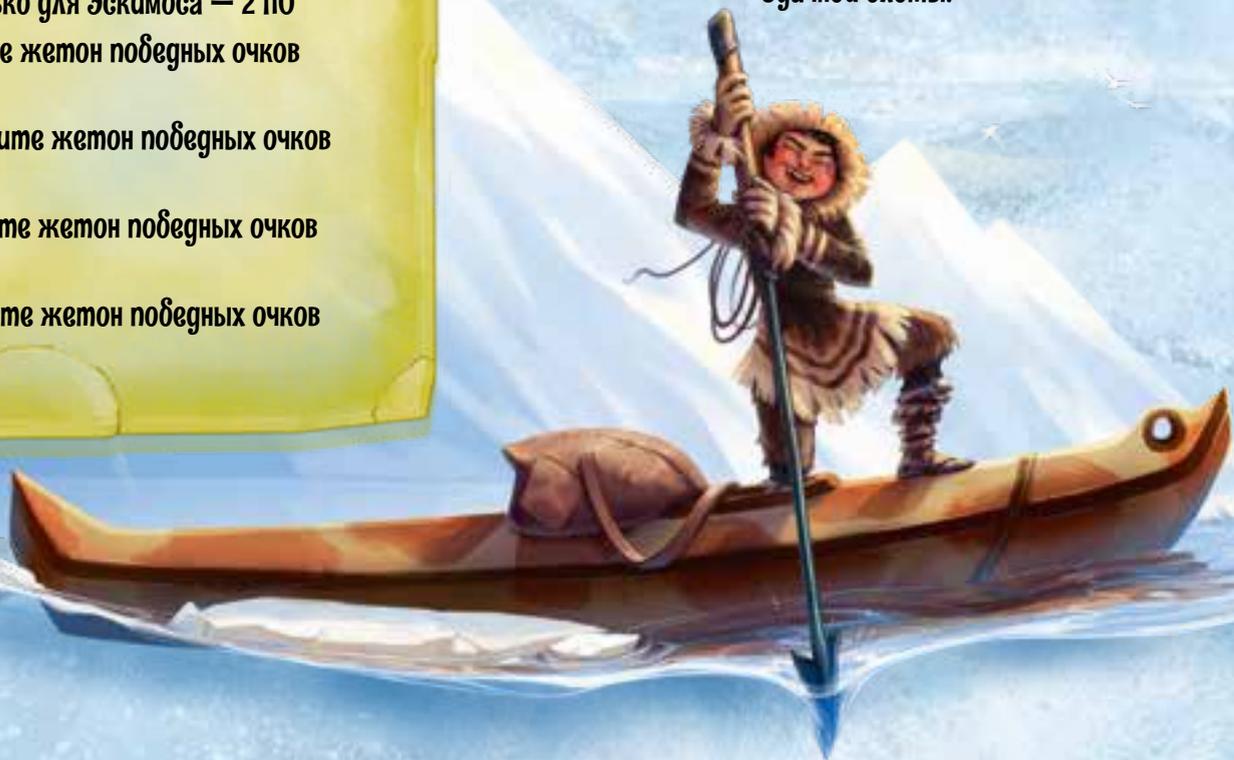
В последнюю очередь выкладываются фишки всех охотников: по одной фишке на любую из шести угловых клеток игрового поля. Сразу определите, находятся фишки Тюленей на льду или подо льдом.

Затем игроки случайным образом выбирают охотников, за которыми будут играть.

Жетон Иглу расположите на ближайшей к Эскимосу льдине.

В остальном следуйте основным правилам подготовки к игре.

Удачной охоты!





Еще больше игр на сайте evrikus.ru

Автор: Фредерик Мойерсон

Художник: Соня Кузнецова

Изготовитель: ООО «ПАННА», Россия, 111024,

г. Москва, 5-я Кабельная ул., д. 3, корп. 7

Присылайте свои отзывы и пожелания

на наш адрес: games@evrikus.ru

Срок годности не ограничен

© ООО «ПАННА»