

АРКТИКА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Арктика – суровый край. Здесь, где властвует лютый холод, любому живому существу необходимо прилагать все усилия для выживания. Попробуйте стать одним из охотников Севера: белым медведем, косаткой, тюленем или эскимосом. У каждого персонажа свои навыки и тактика охоты.

Передвигая льдины и фигуры охотников 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 чьей-то добычей.

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле 1
- 12 двусторонних жетонов льда 2
- 2 сборные фигуры айсбергов 3
- 18 жетонов победных очков 4
- Жетон Иглу 5
- 36 карточек льда 6
- Фигуры охотников:
- Белый медведь 7
- Косатка 8
- 2 Тюленя 9
- Эскимос на льду 10
- Эскимос на каяке 11
- 9 фигур Трески 12



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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


Белый медведь – 

Косатка – 

Тюлень –  x 2

Эскимос –   

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

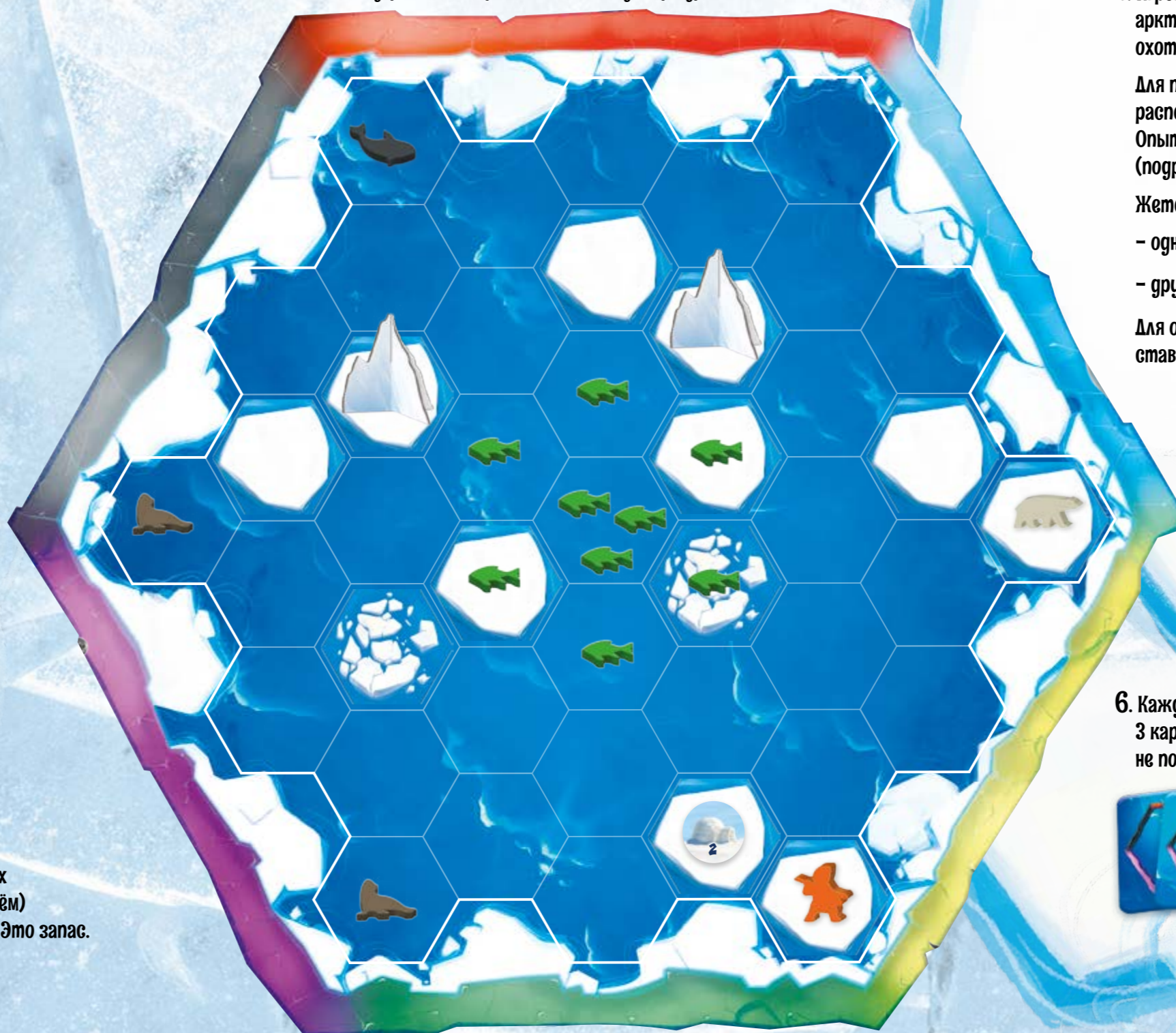
Треска  всегда считается нейтральным охотником.

2. Игроки получают жетоны победных очков своего охотника.



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

Стандартная схема расположения льда и фигур на поле



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

Для первой игры мы рекомендуем использовать **стандартную схему** расположения льда и фигур 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 ставится фигура 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, охотясь в условиях Арктики и не попадаясь другим охотникам.

ХОД ИГРЫ

Игрок, который совершает ход, называется активным игроком. В свой ход активный игрок должен выполнить одно обязательное действие

☞ сыграть карточку льда

и по желанию выполнить второе действие

☞ при игре вдвоём/втроем: **задействовать сначала своего, а затем одного нейтрального охотника,**
при игре вчетвером: **задействовать либо своего охотника, либо Треску.**

Действия могут быть выполнены в любой последовательности, сначала полностью выполняется одно из них, затем второе.

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.

Сыграть карточку льда (обязательно)

Игрок выбирает карточку льда из своей руки, кладёт её в стопку сброса и выполняет действие, соответствующее карточке.

Эффекты карточек льда бывают двух типов:



Таяние



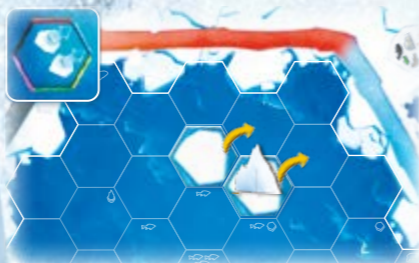
Дрейф

Дрейф

Передвиньте на 1 клетку 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 фигуру 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 пакового льда находилась фигура охотника, то после таяния охотник оказывается в воде на той же клетке.



Жетон Иглу  передвигается вместе с льдиной, на которой он находится. Если жетон Иглу оказывается на паковом льду после таяния льдины, уберите его с игрового поля в коробку.

Правила препятствий

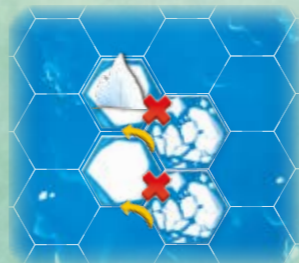
1. Айсберг может толкать любые типы льда.



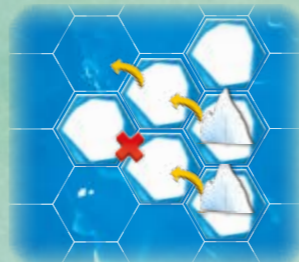
Льдина может толкать только паковый лёд.



Паковый лёд не может толкать льдины и айсберги.

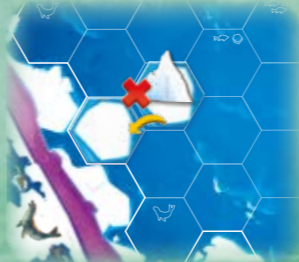


2. Нельзя толкнуть больше одного жетона льда.



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

3. Край игрового поля является препятствием — жетоны льда не могут двигаться через него или частично накладываться сверху.



4. Охотники не являются препятствием для перемещения льда.
• Если Медведь, Эскимос или Тюлень находятся на жетоне льда во время его передвижения, то они двигаются вместе с ним.



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

• Если Косатка, Тюлень или Треска находятся под жетоном льда во время его движения, или они находятся в воде на пути его движения, то фигуры этих охотников остаются на той же клетке в воде.

• Если Медведь и Эскимос находятся в воде и на их клетку движется жетон льда, то они отодвигаются на 1 клетку в том же направлении, что и толкающий лёд. Если эта клетка занята, то активный игрок выбирает для фигур охотников 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 фигура 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 фигуру.

Задействовать охотника (по желанию)

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

При игре вчетвером игрок в свой ход может задействовать либо своего охотника, либо Треску.

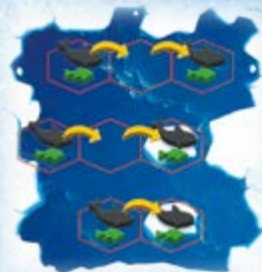
Задействовать охотника означает передвинуть фигуру охотника и/или совершить охоту.

Передвижение

Каждый охотник имеет свои правила передвижения. Игрок может не передвигать задействованного охотника.



Косатка

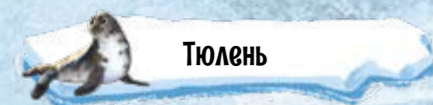


- Может передвигаться только по открытому морю или подо льдом.
- До 2 клеток, если первая клетка передвижения фигуры — открытое море.
- На 1 клетку, если первая клетка передвижения — подо льдом.

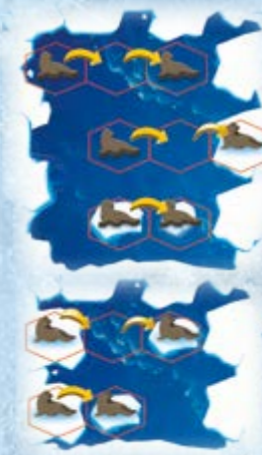


Треска

Все фигуры Трески, находящиеся на игровом поле, передвигаются по очереди. Правила передвижения такие же, как для Косатки.



Тюлень



- Может передвигаться по открытому морю, подо льдом и по льдинам.
- До 2 клеток, если первая клетка передвижения — открытое море.
- На 1 клетку, если первая клетка передвижения — подо льдом или по льду.
- Тюлень представлен 2 фигурами, они передвигаются по очереди. Каждую фигуру можно передвинуть 1 раз за ход.



Белый медведь



- Может передвигаться по открытому морю и по льдинам.
- До 2 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.
- На 1 клетку, если первым шагом Эскимос входит в воду или выходит из воды.
- До 2 клеток, если на пути Эскимосу не нужно входить в воду или выходить из воды.

Все фигуры охотников, будь они подо льдом или на льду, кладутся поверх жетона льда.

Однако учитывайте, что Косатка не может быть на поверхности льда, а Медведь и Эскимос — подо льдом.

Для обозначения охотников, находящихся в воде, кладите их фигуры на бок. Для обозначения охотников, находящихся на льдине, ставьте фигуры вертикально.

Это важное правило помогает определить, находится сейчас охотник в воде под льдиной или на льдине. Когда Эскимос находится в воде, замените его фигурой Эскимоса на каяке.

Айсберг является непреодолимой преградой для всех фигур охотников и жетонов льда. Нельзя передвигаться через жетон айсберга или находиться на нём, а также нельзя быть под ним.

На одной клетке игрового поля может находиться неограниченное количество фигур охотников.



Охота

Косатка, Белый медведь и Эскимос переходят на вершине пищевой цепочки и могут охотиться на любую добычу, включая друг друга. Тюлень может охотиться только на Треску, а Треска — только на Планктон.

Правила нападения во время охоты

1. Активный игрок выбирает добычу, объявляет о нападении на неё своего охотника. Добыча считается схваченной, выполните действия «При удачной охоте», описанные далее на стр. 9.

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

Например, Белый медведь не может напасть на Косатку, Тюленя или Треску подо льдом. Косатка не может напасть на другого охотника, находящегося на льду.



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

Исключение. Эскимос может охотиться на Треску подо льдом, но не на Косатку или Тюленя.

2. После нападения охотник не может передвигаться до конца своего хода.

3. Только охотник активного игрока может напасть на других охотников. Например, Косатка не съест Тюленя, если Тюлень в свой ход передвинется на клетку с Косаткой.

4. В свой ход каждый охотник может совершить только одно нападение на другого охотника. Если на клетке несколько возможных целей, то охотник активного игрока должен выбрать одну из них.

При удачной охоте

- фигура добычи убирается с игрового поля;
- активный игрок забирает один из жетонов победных очков у игрока, чей охотник стал добычей.

При нападении на Треску игрок забирает фигуру Трески себе.

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

Треска охотится каждый раз во время передвижения. Игрок, который передвинул фигуры Трески, получает один жетон Планктона из запаса.



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

У каждого охотника в игре несколько жизней, которые символично представлены жетонами победных очков.

- Косатка, Медведь и Эскимос — 2 жизни
- Тюлень — 3 жизни



Когда охотника схватили в первый раз, его фигура возвращается на игровое поле в начале следующего хода соответствующего игрока. Этот игрок выбирает одну из шести угловых клеток игрового поля и размещает там фигуру своего охотника.

В первый ход после возвращения охотник может передвигаться, но не может охотиться.

Если Косатка, Медведь, Эскимос или Тюлень стали добычей во второй раз, то их фигуры не возвращаются на игровое поле. При этом у Тюленя на игровом поле останется одна из двух фигур, которая может быть потеряна, если Тюлень станет добычей в третий раз.

Игрок, потерявший все фигуры своего охотника, продолжает игру, действуя нейтральных охотников и разыгрывая карточки льда.

Правила для 4 игроков

При игре вчетвером в случае охоты на Тюленя устанавливается особый порядок нападения.

1. Активный игрок выбирает Тюленя добычей и объявляет о нападении своего охотника.

2. Тюлень не считается схваченным и может сбежать. Участник, играющий за тюленя, выбирает в своей руке карточку дрейфа льда (не таяния) с любым направлением и кладёт её в открытую в сброс – тюлень пытается убежать в указанном направлении.

Важно! Клетка для побега должна быть доступной для движения (нельзя убежать на айсберг или за границу игрового поля). Если Тюлень не может сбежать, он схвачен.

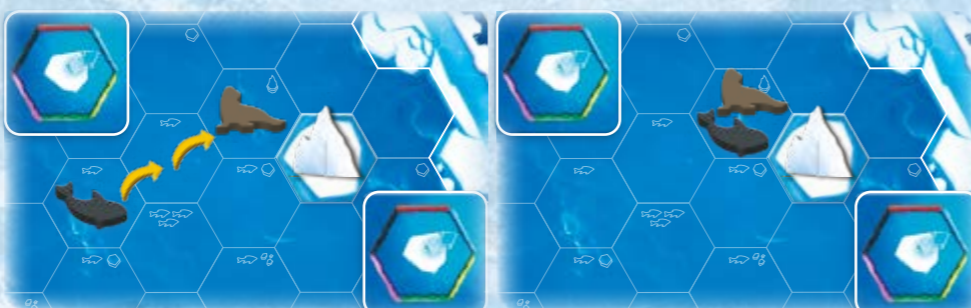
3. Активный игрок сразу же берёт из стопки новую карточку льда. Если у него в руке есть карточка дрейфа с тем же направлением, которое указано на карточке защищающегося игрока, он может сыграть её в ответ – тогда нападение успешно и Тюлень считается схваченным. Игроки выполняют действия «При удачной охоте», описанные на стр. 9.

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

Участник, играющий за Тюленя не добывает новую карточку льда до конца своего следующего хода. Если у игрока, напавшего на Тюленя, менее 3 карточек в руке, то он сразу добывает в руку карточку льда.



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



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



Косатка нападает на Тюленя, владелец Тюленя может сыграть 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 фигур Трески,
 - в запасе не осталось жетонов Планктона.
- Игроки подсчитывают победные очки, суммируя:
- очки на сохранённых жетонах победных очков своего охотника и жетонах других охотников, добытых в ходе игры,
 - очки на жетонах Планктона,
 - очки за добытые фигуры Трески,
 - очки за добытый или сохранённый жетон Иглу.

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

В случае равенства победитель определяется по **наибольшему количеству добытых фигур Трески**.

Победные очки (ПО)

- жетон Планктона — 0.5 ПО
- фигура Трески — 1 ПО
- жетон Иглу — 2 ПО

Если жетон Иглу остался на игровом поле, то 2 ПО получает участник, играющий за Эскимоса.

- Жетон победных очков Тюленя — 2 ПО
- Жетон победных очков Эскимоса — 2 ПО
- Жетон победных очков Медведя — 3 ПО
- Жетон победных очков Косатки — 3 ПО

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Для тех, кто уже сыграл 1–2 партии, мы рекомендуем использовать продвинутый вариант подготовки к игре.

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

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

Фигуры айсбергов могут быть выложены только на жетоны льдин, не могут располагаться в углах игрового поля и на клетках с фигурами Трески.

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

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

Жетон Иглу расположите на ближайшей к Эскимосу льдине.

В остальном следуйте основным правилам подготовки к игре.

Удачной охоты!





Ещё 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»