

1-4 игрока От 10 лет 30 минут

✓ Объясняется за 5 минут Развивает пространственное мышление

ПРАВИЛА ИГРЫ



Среди рыбаков и лодочников ходит немало легенд о таинственном острове, но ещё никто из тех, кто отправился на его поиски, не вернулся обратно. Поговаривают, что остров населён невиданными животными, а его пейзажи невозможно вообразить. «Он целиком окружён горами, — клянутся одни, — а его реки текут в холмы!» «Ерунда! — возражают другие. — От края до края острова тянется лес, деревья которого подпирают небеса». И во всех этих слухах есть толика правды...

Создатели игры

Автор игры: Мартин Оддино
Автор одиночного режима: Каролина Эрнандес
Художник и графический дизайнер: Лукас Чарра
© 2023 runDOS Studio

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик: Александр Петрунин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

✪ t.me/magellanboardgames

📌 vk.com/magellanboardgames

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!



Об игре

В игре «Затерянный остров» участники станут первопроходцами, которые отважились исследовать и нанести на карту таинственный остров. Каждый ход игроки будут изображать один тип местности на своих листах, основываясь на слухах об острове. Победит тот, кто вопреки всем миражам создаст наиболее точный план.

Состав игры

- 1 блокнот острова
- 12 карт слухов
- 3 кубика
- 4 карандаша

Лист острова

На листах из блокнота участники будут рисовать свою карту острова и отображать игровую информацию.



Карты слухов

Эти карты описывают особенности острова и условия получения очков.



Местность



Игроки будут исследовать такие типы местности:



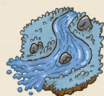
Руины



Равнины



Болота



Реки



Леса




Горы

Подготовка к игре



- 1 Каждый игрок получает лист острова и карандаш.
- 2 Все участники решают, на какой стороне листов острова они будут играть: А или Б. Все должны выбрать одну и ту же сторону. Мы рекомендуем в первой партии выбрать сторону А.
- 3 Каждый игрок создаёт свой рисунок для каждого типа местности — схематически изображает их в соответствующих областях листа острова. Игроки могут рисовать одни и те же типы местности по-разному.

Символ кубика () рядом с типом местности имеет значение только для одиночного режима.



Марина решила изображать типы местности показанным способом.

- 4 Перемешайте карты слухов и выложите в центр стола 4 карты лицевой стороной вверх. Уберите в коробку оставшиеся карты.

Мы рекомендуем в первой партии выбрать один из готовых наборов карт слухов:



Тесный остров
Карты слухов № 3, 4, 8 и 11

Спокойный остров
Карты слухов № 1, 5, 10 и 12

Остров Черепа
Карты слухов № 2, 6, 7 и 9

- 5 Положите в центр стола 3 кубика.



Пример подготовки для 3 игроков

- 6 Самый старший игрок делает первый ход. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

Цель игры



Ваша цель — набрать как можно больше очков по условиям 4 карт слухов.

Ход игрока



На каждом ходу все игроки схематически рисуют определённый тип местности на своих планах острова (1 клетка — 1 рисунок местности). Игрок, делающий ход, называется **активным**.

1 В свой ход **активный игрок** бросает 3 кубика, лежащих в центре стола.



2 **Активный игрок** решает, какой *тип местности* все будут рисовать (для этого он зачёркивает 1 использование этого типа местности на своём листе острова), и объявляет его остальным.



3 **Активный игрок** выбирает 1 из 3 кубиков и помещает его перед собой. Кубик показывает количество клеток, на которых этот игрок нарисует объявленный тип местности.



Марина выбирает кубик со значением «3».

4 Каждый другой игрок должен выбрать 1 из 2 оставшихся кубиков, при этом он не забирает его из центра стола. Несколько игроков могут выбрать один и тот же кубик.

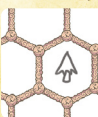


Алексей и Иван выбирают кубик со значением «1».



Ларуса выбирает кубик со значением «4».

5 Все игроки рисуют тип местности, объявленный **активным игроком**, на столько клетках своих планов острова, сколько показывают выбранные ими кубики.



Алексей выбрал кубик со значением «1», поэтому рисует 1 лес.



Иван выбрал кубик со значением «1», поэтому тоже рисует 1 лес.



Ларуса выбрала кубик со значением «4», поэтому рисует 4 леса.



Марина выбрала кубик со значением «3», поэтому рисует 3 леса.

6 Когда все закончили рисовать, ход **активного игрока** завершается. Следующим ходит его сосед слева, он становится новым **активным игроком**.

Правила рисования



Выбор типа местности

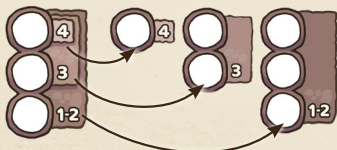
Выбирая *тип местности*, **активный игрок** должен зачеркнуть 1 использование этого типа местности на своём листе острова. Количество использований каждого типа местности зависит от числа игроков.



4 игрока — 1 использование

3 игрока — 2 использования

1–2 игрока — 3 использования



Если у **активного игрока** не осталось использований определённого типа местности, он не может его выбрать и должен объявить другой доступный тип местности. Если у него нет доступных типов местности, наступает **конец игры** (см. ниже).

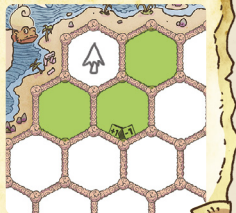
Другие игроки могут рисовать на своих листах острова объявленный **активным игроком** тип местности, даже если уже зачеркнули у себя все соответствующие использования.

Рисование на плане острова

Общее правило: каждая новая местность должна быть нарисована на клетке по соседству с клеткой местности, нарисованной на **текущем ходу**.

На **первом ходу** каждый игрок выбирает любую клетку на плане острова.

Первый ход. Марина должна нарисовать 3 леса. Она рисует первый. Теперь ей нужно нарисовать второй на любой клетке, отмеченной зелёным.



Марина решает нарисовать второй лес снизу от первого. Последний лес нужно нарисовать на любой клетке, отмеченной зелёным.



На последующих ходах первую местность необходимо нарисовать на клетке по соседству с клеткой местности, нарисованной ранее на любом ходу.

На первом ходу Марина нарисовала 3 леса. На втором ходу она должна начать рисовать на любой клетке, отмеченной зелёным.





Игрок всегда рисует объявленный тип местности на столько клетках, сколько указано на выбранном им кубике. Нельзя заполнить рисунком меньше клеток, чем выпало, или разделять их.

Бонусы



Бонус



Нарисовав местность на клетке с символом , игрок получает соответствующий бонус. Чтобы показать это, он немедленно рисует диагональную линию в пустой ячейке  на своём листе острова. Он сможет использовать этот бонус на одном из **следующих ходов**.



Игрок (неважно, **активный** или нет) может использовать этот бонус на любом будущем ходу, чтобы изменить значение выбранного им кубика на 1 в большую или в меньшую сторону. Бонус будет действовать лишь один ход и лишь на этого игрока. Чтобы показать использование бонуса, игрок перечёркивает диагональную линию в ячейке бонуса другой диагональ.





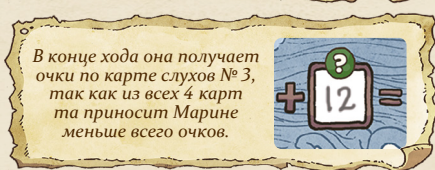
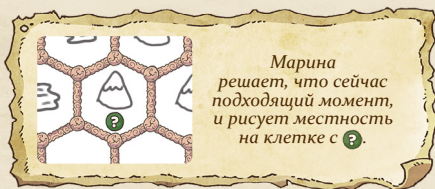
Игрок вправе использовать несколько доступных бонусов  за один ход.



Этот бонус не позволяет заполнить рисунком местности менее 1 и более 6 клеток. Также вы не можете превратить значение «6» в «1» и наоборот.


Бонус

Нарисовав местность на клетке с символом , игрок (неважно, **активный** или нет) получает соответствующий бонус, который обязан использовать в конце текущего хода. Для этого игрок подсчитывает очки по каждой из 4 карт слухов и получает наименьшее из 4 значений (оно может быть равно 0), вписывая его в ячейку с символом  в области подсчёта (игрок учтёт это значение в **конце игры**).





Сторона Б



Сторона Б листа острова более сложная. На ней на острове будет 2 клетки с бонусом , что даст возможность сделать 2 дополнительных подсчёта очков. Используйте эти бонусы по тем же правилам, что и для стороны А.

Бонус

Собираясь заполнить рисунком клетку с символом , игрок (неважно, **активный** или нет) может нарисовать на ней любой тип местности, игнорируя объявленный **активным игроком**. Этот бонус действует лишь для этой клетки. Если игрок продолжает рисовать местность на текущем ходу, то на всех остальных клетках без  он рисует тип местности, объявленный **активным игроком**.





Конец игры

Конец игры наступает из-за одного из двух событий:

- 1** У **активного игрока** не осталось использований ни одного типа местности. В таком случае игра завершается немедленно.
- 2** Хотя бы 1 игрок не может заполнить рисунками местности полное количество клеток, указанное на выбранном им кубике. Такие игроки ничего не рисуют, а те, кто ещё может нарисовать местность, делают это на текущем ходу.




Игру можно завершить умышленно. Например, если у игрока остались 4 пустые клетки и ему доступны на выбор кубики со значениями «3» и «5», он может намеренно выбрать кубик со значением «5». Однако, пока у вас достаточно пустых клеток, вы не завершите игру, пытаясь заполнить рисунками местности область, где их не разместить. Например, если у вас есть отдельные области из 3 и 6 пустых клеток, вы не можете выбрать кубик со значением «5», чтобы заполнить область из 3 клеток и, таким образом, завершить игру. У вас не должно быть **возможности** заполнить местность определяемое кубиком количество клеток в любом месте плана острова.

Вы также можете использовать бонус . Например, если у игрока 3 пустые клетки и он выбрал кубик со значением «3», он может превратить это значение в «4», используя бонус , и завершить игру.

Примечание: поняв, что текущий ход может стать последним, игрок вправе потребовать провести его в порядке очереди, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке.

Подсчёт очков в конце игры

Игроки получают очки по условиям каждой карты слухов и вписывают их в ячейки в области подсчёта на своих листах острова.

В последнюю ячейку каждый игрок вписывает сумму очков за карты слухов и полученные бонусы . В игре побеждает участник с наибольшей суммой.



При ничьей побеждает претендент с меньшим количеством пустых клеток на плане острова. Если и тут ничья, побеждают все претенденты.

Одиночный режим



Цель игры

Ваша цель в одиночном режиме — набрать как можно больше очков, чтобы достичь указанных ниже рангов. Используйте 4 случайные карты слухов или наборы из обычной подготовки к игре. Указанные ниже очки соответствуют стороне А. Играя на стороне Б, увеличьте очки для достижения каждого ранга на 20.



Исследователь переулков

75

90

Заурядный исследователь



Истинный исследователь

110

130

Марко Поло



Ход игрока

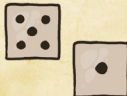
В одиночном режиме действуют обычные правила рисования, использования бонусов, окончания игры и получения очков. Однако в ходе игрока есть некоторые изменения.

- 1 Игрок бросает все 3 кубика.
- 2 Игрок решает, какой доступный ему тип местности он будет рисовать (у него есть 3 использования каждого типа местности), и зачёркивает 1 соответствующее использование на листе острова.
- 3 Игрок выбирает кубик и кладёт его перед собой.
- 4 Игрок рисует выбранный тип местности на столько клетках своего плана острова, сколько указано на выбранном кубике.



Марина бросает 3 кубика, на них выпадает «2», «4» и «5». Решив рисовать горы, она зачёркивает 1 использование и забирает кубик со значением «4», чтобы нарисовать 4 горы.

- 5 Игрок бросает 2 оставшихся кубика, лежащих в центре стола.
- 6 Игрок выбирает кубик и откладывает его в сторону — этот кубик определяет тип местности для рисования. Соответствие значений кубика и типов местности указано на листе острова рядом с рисунками типов местности.



Марина бросает 2 кубика, на них выпадает «1» и «5». Она выбирает «5» — это значение соответствует лесам.

Этот выбор не считается использованием типа местности, поэтому игрок ничего не зачёркивает. На данном этапе нельзя использовать бонусы.

- 7 Игрок рисует тип местности, выбранный на этапе 6, на столько клетках своего плана острова, сколько указано на единственном оставшемся кубике.



В центре стола осталась кубик со значением «1», поэтому Марина рисует 1 лес на плане острова.

- 8 Игрок берёт все 3 кубика и начинает новый ход.