

Выживание: Побег из Атлантиды. Гигантские спруты.

Обзор

В научном сообществе издавна ведутся споры: какое же животное сильнее, Кит или Гигантский спрут? Теперь вы сами можете сделать выбор! И Кит, и Гигантский спрут готовы сойтись друг против друга в этой битве! Но постойте... а будут ли они нападать друг на друга? Или они нападут на бедных Атлантов и их лодки? Пусть же начнётся битва!

Содержимое

5 фишек гигантских спрутов

Правила мини-расширения

1. Всякий раз, когда вместо затопленной плитки на поле размещается кит, то в игру также добавляется и гигантский спрут. Фишка спрута размещается в любом свободном участке моря, соседнем с этой затопленной плиткой. Если гигантский спрут размещается на участке моря, соседнем с плиткой острова, на которой находится один или более исследователей, то игрок убирает одного из последователей из игры.
2. Всякий раз, когда кит должен быть перемещён или при розыгрыше плитки с руки (например, плитка "Переместите кита на свой выбор на любой свободный участок моря"), или после броска красного кубика (или синих кубиков в соответствии с вариантом игры №5), то вместо него можно переместить гигантского спрута.
3. Здесь перечислено как вы можете переместить гигантского спрута:
 - a) если движение выполняется при розыгрыше плитки острова, то гигантского спрута можно переместить в любой свободный участок моря;
 - b) если движение выполняется после броска красного кубика, то гигантского спрута можно переместить на расстояние до трёх морских гексов;
 - c) если движение выполняется после броска синих кубиков, то гигантского спрута можно переместить на расстояние равное результату броска;
 - d) если гигантский спрут заплывает на гекс с лодкой или китом, или на гекс, соседний с плиткой острова, на которой находится один или более исследователей, то его движение завершается.
 - e) Гигантский спрут вместо перемещения может остаться в том же самом гексе. Это считается "движением"; и вы всё ещё можете выполнять действия, следующие "после перемещения".
4. После любого перемещения гигантского спрута игрок, выполнивший это перемещение, должен проделать следующее:
 - a) Если гигантский спрут находится в одном гексе с китом, то уберите кита из игры.
 - b) Если гигантский спрут находится на морском гексе, соседнем с плиткой острова, на которой находится один или более исследователей, то уберите из игры одного исследователя с этой плитки. Или же, если гигантский спрут находится на одном гексе с лодкой, то уберите из игры одного исследователя, находящегося в лодке. Таким способом можно убрать только одного исследователя, или с одной плитки острова, или из лодки, а не обоих одновременно.

5. Если кит заплывает на гекс с гигантским спрутом, то движение кита завершается, и игрок, выполнивший это перемещение, должен проделать следующее:
 - a) Уберите гигантского спрута из игры.
 - b) Следуйте обычным правилам: если кит заплывает на один гекс с лодкой, в которой есть пассажиры, то лодка убирается из игры, а её пассажиры становятся пловцами.
6. Лодку с пассажирами нельзя перемещать в один гекс с гигантским спрутом. (Это правило препятствует игроку, управляющему лодкой, в которой кроме его исследователей находятся исследователи других игроков, убирать последних из игры).
7. Водовороты действуют на гигантских спрутов также как и на другие компоненты игры, т. е. спруты убираются из игры.
8. Гигантские спруты, морские чудища, акулы и дельфины не оказывают никакого влияния друг на друга. Они могут находиться на одном гексе.

Дополнительные правила

Фишки гигантских спрутов заменяют в игре фишки китов.

Уберите фишки китов из игры. Фишки гигантских спрутов используются в соответствии с приведенными выше правилами мини-расширения, за тем исключением, что ни спруты, ни киты не будут нападать друг на друга, т. к. киты в игре не участвуют.