

# SURVIVE

ESCAPE FROM ATLANTIS!





### Цель игры

- победителем считается игрок, который набрал больше всего очков за спасенных им людей
- игра завершается, когда вскрывается плитка с вулканом.

### Подготовка

- поместите на игровом поле 5 Морских Чудищ на 5 клеток, отмеченных соответствующим символом.
  - поделите плитки острова на стопки (пляж, лес, горы) и сформируйте из них остров. границы острова нанесены на игровое поле чёрной линией.
  - каждый игрок выбирает цвет и получает 10 человек этого цвета, а также 2 лодки. Выберите первого игрока.
  - игроки по очереди выставляют каждого из своих 10 человек на поле (по одному человеку на плитку)
  - игроки расставляют по очереди лодки на клетки рядом с плитками острова.
- \* после того, как игра началась, запрещено смотреть и показывать другим количество очков на фишках людей

### Фаза 1: Сыграйте плитку острова

- Вы можете за ход сыграть одну, и только одну, плитку острова с руки

### Фаза 2: Передвиньте людей и/или лодки

- Вы можете передвинуть Ваших людей и/или лодки максимум на 3 гекса за ход (по земле или воде)
- для того чтобы достичь спасительных островов Ваши люди могут плыть или использовать лодки

#### Люди:

- могут передвигаться с прилегающих: плитки острова на другую плитку острова, с плитки острова на лодку, с лодки на лодку
- сколько угодно людей может находиться на одной клетке
- после того, как человек покидает остров (на лодке или вплавь), он уже не может вернуться обратно

#### Пловцы:

- Люди становятся пловцами когда: передвигаются с острова в воду; прыгают с лодки в воду; падая в воду в результате снятия плитки острова, или когда лодку атакует кит.
- пловцы передвигаются только на один гекс за ход (попадание в воду тоже считается за ход).
- сколько угодно пловцов может находиться на одной клетке.
- пловцы могут запрыгивать в лодки, при условии, что они находятся на одном гексе и в лодке есть свободное место.
- если пловец передвигается на гекс с Морским Змием или с Акулой, то сразу же уничтожается.

#### Лодки

- любой игрок может передвигать любую свободную лодку с одного гекса на другой.
- на одном гексе может находиться только одна лодка.
- каждая лодка может перевозить только трех людей, независимо от того, кому из игроков они принадлежат.



- игрок, который посадил в лодку больше всего людей, управляет её передвижением. Если ничья, то оба игрока могут управлять лодкой.
- если Вы поставили лодку на гекс с морским чудовищем, то...
  - Морской Змий: лодка и все люди на борту убираются из игры.
  - Кит: лодка убирается из игры, все люди на борту становятся пловцами.
  - Акула: пловцы убираются из игры.

### Фаза 3: Уберите одну плитку острова

- Вы должны убрать (по собственному выбору) одну из плиток острова с поля; все люди с этой плитки становятся пловцами.
- Вы должны выбирать плитку, которая прилегает как минимум к одному гексу с водой
- Вы должны сначала убрать все плитки пляжа, потом все плитки леса, и после этого плитки гор.

Если плитка любого типа не окружена водой, то она снимается с поля в последнюю очередь. Посмотрите на обратную сторону плитки, не показывая её остальным игрокам:

- **Сыграть немедленно** (иконка: стрелка вниз): в зависимости от иконки поместите акулу, кита или лодку на место убранной плитки. 



- если плитка содержала больше трех человек, то игрок сам решает, кого посадить в лодку.



- если на плитке изображен водоворот: уберите всех пловцов, лодки и морских чудовищ, находящихся на этом гексе и на соседних с плиткой гексах.




- если на плитке изображен вулкан: игра сразу же кончается.

- **Сыграть в начале хода** (иконка: изогнутая стрелка): сохраните эту плитку и сыграйте её в фазе 1 любого хода.

- **дельфин помогает пловцу: передвиньте одного своего пловца на три гекса.** 

- **попутный ветер: передвиньте одну из Ваших лодок на три гекса.**

- **передвиньте морского змия: передвиньте одного из морских змиев на любой незанятый гекс с водой.** 

- **передвиньте акулу: передвиньте одну из акул на любой незанятый гекс с водой.**

- **передвиньте кита: передвиньте одного из китов на любой незанятый гекс с водой.** 

- **Защита** (иконка: щит): сохраните эту плитку и сыграйте её в ответ на действия других игроков.



- **убрать акулу: если акула нападает на Ваших пловцов, то уберите акулу с доски.**

- **убрать кита: если кит нападает на одну из Ваших лодок, то уберите кита с доски.** 

### Фаза 4: Киньте кубик морского чудовища и передвиньте морское чудовище

- киньте кубик морского чудовища, чтобы определить вид морского чудовища, которое можно передвинуть (если фигурка присутствует на поле, двигать можно только одно чудовище за ход)



- **Морской Змий:** двигается на один гекс и уничтожает всех людей, пловцов и лодки, которые окажутся на одном с ним гексе, игнорирует пустые лодки.



- **Акула:** двигается на два гекса и съедает всех пловцов.



- **Кит:** двигается на три гекса и уничтожает лодки, не трогает пловцов.

- Морские Чудовища не оказывают эффекта друг на друга и могут находиться на одном гексе одновременно.

Ход заканчивается, повторяется Фаза 1-4



## **Конец игры: Подсчет очков**

- игра заканчивается сразу же как был вскрыта плитка с вулканом. Подсчитываются только значения спасенных на островах людей.
- сложите все значения спасенных на островах людей. Игрок, который набрал больше всех очков, объявляется победителем.

Эти правила используются для добавления разнообразия в игру.

### **1. Плотность населения!!!**

При размещении людей игроки могут поставить до двух миплов на тайлы острова, но только не граничащих с морем. На граничащие - только одного.

### **2. Никого не оставлять!**

Игра заканчивается, когда последний мипл людей попадает на остров. Если появляется вулкан, то он отыгрывается, как водоворот, но только для суши.

### **3. Все равны!**

Побеждает игрок, спасший больше всех фигурок жителей. Цифры не берутся в расчёт.

### **4. Атлантида уходит!**

Игра продолжается, пока не утонет последний кусок Атлантиды. При активации вулкана, он действует как водоворот, но только для суши.

### **5. Дельфины и подводные животные!**

Это дополнение позволяет использовать фигурки Дельфинов и два синих кубика погружений. Красный кубик не используется. Когда появляется тайл с Дельфином (пловец +3действия) правила изменяются:

тайл нужно показать всем игрокам и выставить фигурку Дельфина на его место.

Убрать тайл из игры. Все существа двигаются, при использовании синего кубика на четвёртом шаге.

На кубике нарисовано, что может передвигаться. Если нарисована лодка, то только пустая (занятые лодки перемещать нельзя), а звездочка обозначает «на ваш выбор». Второй кубик имеет цифры 1.1.2.2.3 –это количество клеток, на которое это существо и т.п. может переместиться.

*Если выпадает значок D.*

При выпадении этого значка передвиньте существо или незанятую лодку - можете занять любое свободное место на карте. Это расценивается как погружение под воду существа или дрейф лодки. Передвигать занятые лодки нельзя!

Если существа входят на клетку занятую объектом атаки, движение его заканчивается.

Если Дельфин входит на тайл с пловцами, то они защищены от атаки Змея и Акул. При этом Дельфин может защитить только одного пловца. Если пловцов несколько, то вы сами выбираете, кого защищать. Несколько Дельфинов могут находиться на одном тайле и защищать соответствующее количество пловцов.

*Внимание! Если Дельфин уплывает к другому игроку ваш пловец снова в опасности.*

Дельфины могут находиться на одной клетке с другими существами, даже с лодкой. Когда вы захотите передвинуть защищённого Дельфином пловца, то вы можете передвинуть и Дельфина (но только на 1 тайл вперёд за раунд). Если количество клеток позволит Дельфину выйти и войти на тайл с пловцом, то можно просто назначить защиту другому пловцу, при этом не передвигая Дельфина.