

Правила настольной игры

«Тобаго: Вулкан» (Tobago: Volcano)

Автор игры: Брюс Аллен (Bruce Allen)

Иллюстратор: Виктор Боден (Victor Boden)

Перевод на русский язык: Олег Команев ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Для игры с дополнением требуется базовая игра «Тобаго»!

Легендарная охота за сокровищами продолжается! Вы уже сбились со счёта, сколько раз вам приходилось разрывать землю в поисках клада под пальмами и возле хижин, на пляжах и в горах, продираться сквозь заросли джунглей, пересекать пустоши и преодолевать реки и озёра острова Тобаго.

Но теперь что-то новое привлекло ваш взгляд: огромный вулкан, возвышающийся над древними заколдованными статуями. И конечно, некоторые проклятия острова всё ещё скрыты от вас под завесой тайны.

Вулкан уже готов пробудиться. С минуты на минуту из его жерла вырвется раскалённая лава и окажется у колёс вашего вездехода! Но вы не готовы покинуть остров с пустыми руками...

Компоненты игры

1 вулкан

4 вулканические карты-ключи

25 тайлов с лавой

4 новых территории (каждая из 3 гексов)

Подготовка к игре

- Прочитайте правила базовой игры «Тобаго».
- Подготовьте игровое поле в соответствии с правилами базовой игры.
- Поместите вулкан в центр игрового поля таким образом, чтобы он полностью занимал 7 участков игрового поля.

Когда вы освоитесь с правилами дополнения, вы можете устанавливать вулкан в любом месте поля. Таким образом, у каждой новой игры будет свой сценарий.

Держите тайлы с лавой под рукой – неподалёку от игрового поля, рядом с амулетами.

Выложите вулканические карты-ключи в горизонтальный ряд неподалёку от игрового поля.

Каждый игрок получает по одной новой территории; они распределяются случайно или по желанию игроков. Во втором случае игроки выкладывают новые территории в

обратном порядке (т. е. тот, кто выбирал первым, выкладывает свой участок на поле последним).

Присоедините свою территорию к игровому полю следующим образом (вы можете повернуть участок как угодно):

Один гекс вашей территории должен покрывать один гекс ландшафта того же типа на игровом поле (например, вы должны положить гекс с горой поверх другого гекса с горой).

Участки территории могут прилегать друг к другу, но не могут накладываться один на другой.

Гекс вашей территории с лавой покрывает любой другой гекс на острове.

Поместите третий гекс в океан, увеличивая площадь суши. Затем поместите свой вездеход на этот гекс. С него вы начнёте игру.

Ход игры

Все правила базовой игры «Тобаго» остаются в силе.

Компоненты из дополнения «Тобаго: Вулкан» вносят в правила следующие изменения.

Вулканические карты-ключи



Рядом с лавой

Не рядом с лавой

Рядом с вулканом

*Не рядом с
вулканом*

Вулканические карты-ключи **доступны всем игрокам**; их можно разместить на любой карте сокровищ подобно любой другой карте-ключу.

Однако вы можете **воспользоваться** ими только при выполнении следующих действий:

- Выберите действие «Сыграть карту-ключ».
- Добавьте к карте сокровищ ключ из вашей руки, который нарушает хотя бы одно из **трёх правил добавления ключей** (см. стр. 3 правил базовой игры «Тобаго»).
- Сразу после этого закройте «незаконный» ключ любой из выложенных вулканических карт-ключей. Этот ключ не должен нарушать правила добавления ключей.
- Переместите розу ветров с закрытой карты на вулканическую карту-ключ.
- Если в данный момент ни одна из вулканических карт-ключей не удовлетворяет всем трём правилам добавления ключей, разыграть «незаконный» ключ нельзя, а значит, это действие не может быть выполнено.

Анна добавляет ключ «В джунглях» к серой карте сокровищ, тем самым нарушая одно из правил добавления ключей (это противоречит уже выложенному ключу «Не в джунглях»). Тем не менее она может выложить эту «незаконную» карту-ключ, потому что сразу же закрывает её вулканической картой-ключом. Для этого она выбирает ключ «Рядом с вулканом», поскольку он не противоречит ни одному из правил.

Если вы нашли сокровище с вулканической картой-ключом, добавьте её в ряд к остальным, чтобы ей снова можно было воспользоваться.

Вулкан

Вы не можете вставать на вулкан. На вулкане не могут располагаться статуи, хижины, пальмы, амулеты и карты сокровищ.

Тайлы с лавой

Загадочные амулеты заставляют вулкан извергать лаву.

Каждый игрок, собравший амулет, сразу же получает 1 тайл с лавой и кладёт его на участок поля, граничащий с:

- вулканом, ИЛИ
- гексом новой территории с лавой, ИЛИ
- уже выложенным тайлом с лавой.

→ Если на этом участке есть пальма, хижина или маркер, они сгорают и удаляются из игры.

→ Участки, занятые лавой, не могут скрывать сокровища.

→ Тайл с лавой нельзя выложить на участок поля, занятый статуей, амулетом или вездеходом.

→ Новые амулеты не появляются на тайлах с лавой, вместо этого они возникают на ближнем к океану участке, не занятом лавой, по направлению взгляда статуи. Если таких участков нет, то амулет не появляется. Если вулкан преграждает взор статуи, то её взгляд проходит сквозь него.

Участок поля, где должен появиться новый амулет, покрыт лавой. Поэтому он возникает на ближайшем к нему участку без лавы по направлению взгляда статуи (он проходит сквозь вулкан).

Каждый раз, когда на поле **появляется тайл с лавой**, игроки должны проверить, изменило ли это потенциальное расположение клада на картах сокровищ, и при необходимости переместить **маркеры**, чтобы те соответствовали всем **картам-ключам**.

Если хижина или пальма сгорают, потенциальное расположение клада меняется:

Борис выкладывает тайл с лавой поверх хижины. Согласно карте-ключу на карте сокровищ, **чёрный** клад находится «за пределами видимости хижины». Так как хижина сгорела, на участках пустошей в пределах видимости наибольшей реки теперь может быть зарыт клад; следовательно, они должны быть помечены маркерами.

Из-за вулкана, новых участков территории и тайлов с лавой в игре может быть **несколько наибольших территорий** данного типа ландшафта, а их размер может **меняться**.

Игорь кладёт тайл с лавой поверх гекса наибольшего озера (нижнего), в результате озеро становится меньше. Теперь в игре два наибольших озера. Соответственно, теперь **коричневый** клад, который, согласно карте-ключу на **коричневой** карте сокровищ, находится в наибольшем озере, может быть в любом из них.

Борис кладёт ещё один тайл с лавой поверх этого же озера, таким образом, верхнее озеро (изначально меньшего размера) становится единственным наибольшим. Теперь **коричневый** клад может располагаться только здесь.

Когда *Анна* уменьшает верхнее озеро, оба они снова становятся наибольшими. Теперь **коричневый** клад вновь может располагаться в любом из них.

Не забывайте передвигать маркеры, которые находятся рядом с лавой, каждый раз, когда выкладываете новый тайл с лавой!

Белый клад расположен рядом с лавой. После того как *Анна* выложила тайл с лавой, появилось три новых гекса, где может лежать клад. При этом гекс, поглощённый лавой, более не существует.

Если под лавой исчезает **последний гекс** данного типа ландшафта:

- Немедленно **удалите со всех карт сокровищ** карты-ключи **типов 1, 2 и 3** (см. дополнительный лист базовой игры «Тобаго»), которые указывают на этот ландшафт.
- Верните игрокам **розы ветров**, которые стояли на этих картах.
- После этого расположите маркеры в соответствии с текущими указаниями карт-ключей.
- Теперь вы можете разыгрывать карты-ключи с этим типом ландшафта только в качестве «незаконных» (см. стр. 2).

Если последний оставшийся участок поля с маркером оказывается погребён под лавой, этот клад бесследно пропадает. В таком случае:

- **Переместите все** карты-ключи с данной карты сокровищ в стопку сброса.
- Верните игрокам **розы ветров**, которые стояли на этих картах.
- Игрок, который **уничтожил** клад (выложив тайл с лавой), выкладывает на карту сокровищ **одну** из своих **карт-ключей** и ставит на неё одну розу ветров.

Примечание: только тайлы с лавой могут заставить клад бесследно пропасть. Вы всё ещё не можете избавиться от клада путём добавления карты-ключа.

Ваш вездеход может проехать по лаве, но только с помощью амулета!

Участки лавы образуют новый тип ландшафта. Вулкан разделяет гексы с лавой, не имеющие общих граней.

Ваш вездеход не может останавливаться на лаве.

Только с помощью магического амулета вы можете выдержать этот невероятный жар: **сдайте один амулет** в обмен на **перемещение по лаве**. Убедитесь, что **до и после перемещения** ваш вездеход не стоит на участке с лавой. Во время перемещения вы можете подобрать амулет при условии, что вы передвигаетесь, не используя силу другого амулета (см. раздел «Силы амулета» на стр. 6 правил базовой игры).

Примечание: если у вас нет амулетов, вы можете сбросить в обмен на перемещение по лаве вашу самую ценную карту сокровищ, то есть карту с наибольшим количеством монет (как вы уже знаете, получить золото можно даже без помощи вездехода).

Лола сдаёт один амулет. Это позволяет ей проехать по лаве. Она перемещается в 3 шага, согласно правилам:

1. Она сменяет ландшафт, переходя с гекса джунглей на прилегающий к нему гекс лавы.
2. Она передвигается по участку лавы до его границы.
3. Она сменяет ландшафт, переходя с гекса лавы на прилегающий к нему гекс пустошей.
4. Она может забрать амулет с участка поля, на котором стоит, так как не использовала для перемещения другой амулет.

Вездеход *Анны* окружен лавой со всех сторон, и у неё нет амулетов. Чтобы продолжить игру, Анна должна сбросить свою самую ценную карту сокровищ. Теперь она может проехать по лаве (как это сделала *Лола* в предыдущем примере).

Удачной охоты за сокровищами!