



Выжить: Побег из Атлантиды!

30-летнее юбилейное издание

Мини-расширение Дельфины и кубики погружения

Морские существа в акватории опускающегося в пучину острова Атлантида всегда представляли особую опасность... но теперь эти чудовища научились двигаться быстрее и перед нападением на лодки и пловцов преодолевать большие расстояния под поверхностью морской глади.

Однако, теперь в этих водах можно встретить и дружески настроенных дельфинов! Они появились здесь для того, чтобы защитить ваших пловцов, но будет ли их помощи достаточно для того, чтобы обезопасить себя во время спасения!

В мини дополнении “Выжить: Дельфины и кубики погружения” ваши враги становятся еще более опасными... но вы также обретаете новых союзников!

Все морские существа в игре получают мощную способность перемещения под водой на свободные морские зоны, а также могут переместиться на расстояние до трех зон во время своего движения! Теперь движением существ управляют синие кубики погружения из данного мини-расширения, которые делают их более смертоносными чем когда-либо. Однако теперь в игре появились дружественно настроенные дельфины, которые защитят ваших пловцов от нападения морских чудовищ.

Игровой процесс

Следующие правила для мини-расширения “Выжить: Дельфины и кубики погружения” являются адаптацией правила приключения №5 из оригинального издания “Выжить: Побег из Атлантиды!” в синей коробке от Stronghold Games. Приведенные ниже правила будут называться приключением №5 для соответствия нумерации, а также нумерации приключений из текущего издания правил “Выжить: Побег из Атлантиды! 30-летнее юбилейное издание”.

Приключение №5: Дельфины и ныряющие существа!

1. При игре с данным мини-расширением (“Приключение №5”) красный кубик существ не используется. Вместо него используйте два синих кубика погружения и, конечно, четыре фишки дельфинов. Верните красный кубик существ обратно в коробку.



2. Во время фазы 3 каждого хода игрока (Шаг “Убрать участок суши”), когда выбранный для удаления участок содержит данное изображение:

...вместо стандартного правила для данного участка из базовой игры “Выжить: Побег из Атлантиды!” выполните следующее:

а. Немедленно покажите участок остальным игрокам. (Иными словами, считайте, что у него не красная

рамка и он разыгрывается немедленно).

б. Возьмите фишку дельфина и поместите в морскую зону которую занимал этот участок суши.

в. Выведите из игры данный участок суши. (Не оставляйте его себе, как остальные участки с красной рамкой.)

3. Во время шага 4 хода каждого игрока (“Бросить кубик и переместить существо”), **вместо одного красного кубика существ бросьте оба синих кубика погружения**. С их помощью будут перемещаться все морские существа, включая дельфинов. Значения на гранях синих кубиков означают следующее:

а. Первый из кубиков погружения содержит символы, которые определяют, можете ли вы перемещать морского змея, акулу, кита, дельфина или пустую лодку. Символ морской звезды является джокером, означает что вы можете двигать по своему выбору морского змея, акулу, кита, дельфина или пустую лодку.

б. Второй кубик погружения содержит числовые значения и одну букву (1, 2, 2, 3 и “D”). Этот кубик отвечает за максимальную дистанцию, на которую может переместиться морское существо или свободная лодка, в зависимости от результата броска первого кубика.

4. После броска обоих кубиков погружения выберите и переместите одного из обозначенных морских существ или свободную лодку (или фишку по вашему выбору, если выпала звезда) следующим образом:

а. Если на втором кубике выпало число, переместите выбранное первым кубиком морское существо или свободную лодку максимум на расстояние, равное выпавшему числу, ИЛИ

б. Если на втором кубике погружения выпало “D”, то переместите выбранное морское существо или пустую лодку на любую свободную морскую область игрового поля. В данном случае морское существо нырнуло под водой, или пустую лодку отнесло на эту область благодаря ветру и окружающим Атлантиду течениям.

Заметка:

• Ни при каких условиях вы не можете с помощью кубиков погружения двигать уже занятую лодку, даже если вы ее контролируете.

• Если морской змей, акула или кит (или гигантский кальмар) перемещается на морскую область занятую кем-либо, что может стать целью атаки (в соответствии с разделами “Бросить кубик и переместить существо” / “Использовать результат кубика” базовых правил), то существо останавливается и нападение происходит по обычным правилам.

Дельфины - отличные помощники!

Они используются следующим образом:

• Когда пловец перемещается в морскую зону с дельфином, который еще не защищает другого пловца, этот пловец получает защиту от нападения всех морских существ. Для удобства поставьте пловца рядом с фишкой дельфина.

• Когда дельфин перемещается на морскую область занятую одним и более пловцами, один из пловцов получает защиту от всех морских существ.

• Дельфин одновременно может защищать только одного пловца. Обычно этим пловцом становится тот, кто первым присоединится к дельфину. Если вы перемещаете дельфина в морскую область с несколькими пловцами, то вы сами выбираете, кто попадает под протекцию, размещая его напротив фишки дельфина.

• В одной морской зоне могут располагаться сразу несколько дельфинов, каждый из которых защищает своего пловца.

• Внимание! Если другой игрок переместит дельфина от вашего защищенного пловца, и в одной области с ним будет находиться агрессивное морское существо, то ваш пловец выбывает из игры, так как дельфин его больше не защищает.

• Дельфины могут находиться в одной области с другими существами и лодками.

• При перемещении защищенного пловца в фазе 2 (“Переместить вашего исследователя и/или фишку лодки”), вы можете переместить дельфина вместе с ним (но только на одну морскую зону в соответствии с правилами движения пловцов). Дельфины не могут останавливаться в лодках или на суше.

• Если вы решаете переместить дельфина при помощи кубика погружения и этот дельфин находится в морской зоне с несколькими пловцами, вы можете, вместо перемещения его в другую область, использовать этот ход для того, чтобы сменить протекцию, защитив другого пловца в данной морской области.

Желаем вам приятных игр с мини-расширением

“Выжить: Дельфины и кубики погружения” для вашей игры “Выжить: Побег из Атлантиды!”

Создатели

Разработка мини-расширения Выжить: Дельфины и кубики погружения Стивен М. Бунокоре

Автор игры Выжить: Побег из Атлантиды! Джулиан Кортланд-Смит

Оформление 30-и летнего юбилейного издания: Жан-Брис Дугат и Стефан Гантиц

Верстка мини-расширения Выжить: Дельфины и кубики погружения Билл Брикер (www.kavoc.com)

Менеджер проекта Стивен М. Бунокоре

Выражаем благодарности Анрию Уайту за его великолепный дизайн всех фишек исследователей и морских существ в данной и базовой играх Выжить: Побег из Атлантиды! И, конечно, огромное спасибо Джулиану Кортланду-Смиту за созданную им выдающуюся игру.

Перевод и верстка правил Попков sNOwBODY Владислав
Специально для магазина настольных игр
DesktopGames.com.ua

По вопросам приобретения игры на территории Украины обращайтесь в магазин настольных игр DesktopGames.com.ua и магазины официальных партнеров.

