

SKYLANDS

Небесные Земли

Игра для 2-4 игроков от 8 лет
Авторы: Шун и Айя Пагуци

Перевел Степан Бобошко ©
Специально для магазина
DOMIGR.COM.UA

Компоненты Игры

• 88 Островов



Задник



Тайлы малых островов, по 4шт каждого



Тайлы полуостровов, по 4шт каждого



Тайлы больших островов, по 1шт каждого



Тайлы длинных островов, по 1шт каждого



Тайлы противоположащих островов,
по 4шт каждого



Тайлы соседствующих островов, по 2шт
каждого + по 2шт их зеркального отражения

• 32 Специальных Острова



Без эффекта - 12шт



С моментальным эффектом - 6шт



С постоянным эффектом - 6шт



С эффектом, срабатывающим при
подсчете очков - 6шт

• Поля действий



Открытие островов



Высадка жителей



Создание островов



Преобразование энергии

• 1 Поле снабжения



• 60 Жителей



По 20 шт каждого из цветов

• 4 Двусторонних игровых поля



Одна сторона
с начальными
напечатанными
островами
(4 разных версии)



Одна сторона
без островов

• 4 Двусторонних начальных острова



• 4 Фишки игроков (по 1 каждого цвета)



• 4 Маркера игроков

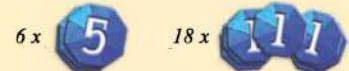


Пассивная сторона



Активная сторона

• 24 Маркера победных очков



6 x



18 x



• 1 Планшет подсчета очков



• Правила игры

Цель и суть игры

Мир Небесных земель рухнул, оставив после себя лишь фрагменты плавучих островов. Однако, используя свои навыки мистиков, жители могут восстановить острова и города своего родного мира. Для этого им нужно будет использовать энергию лесов, гор и кристаллов, что позволит им создавать особые новые острова и снабжать энергией свои города.

Каждый игрок создает свой собственный мир островов, размещая тайлы островов на своем игровом поле, создавая новые острова, сделанные из дерева, гор или кристаллов; или города, используемые для зарабатывания победных очков.

В свою очередь, игрок выполняет одно из четырех возможных действий. Это действие будут выполнять и другие игроки, хотя активный игрок получит бонус. Действия позволяют игрокам размещать новые тайлы

островов, заполнять завершенные острова жителями, строить специальные острова и зарабатывать победные очки, наполняя свои города кристаллами.

Игра заканчивается после того, как один игрок закрыл предпоследнюю клетку на своем игровом поле или когда запасы островов или победных очков исчерпаны. Все игроки складывают свои победные очки (ПО), и тот, кто набрал больше остальных, выигрывает игру.

Подготовка к игре

Базовые компоненты:




- Поместите поле снабжения в центр игровой площадки и добавьте 4 поля действий, как мозаику. Поместите 60 жителей на поле снабжения, в соответствии с их цветом.

- Соберите стопку островов. В зависимости от количества игроков уберите в коробку тайлы островов со следующими символами:

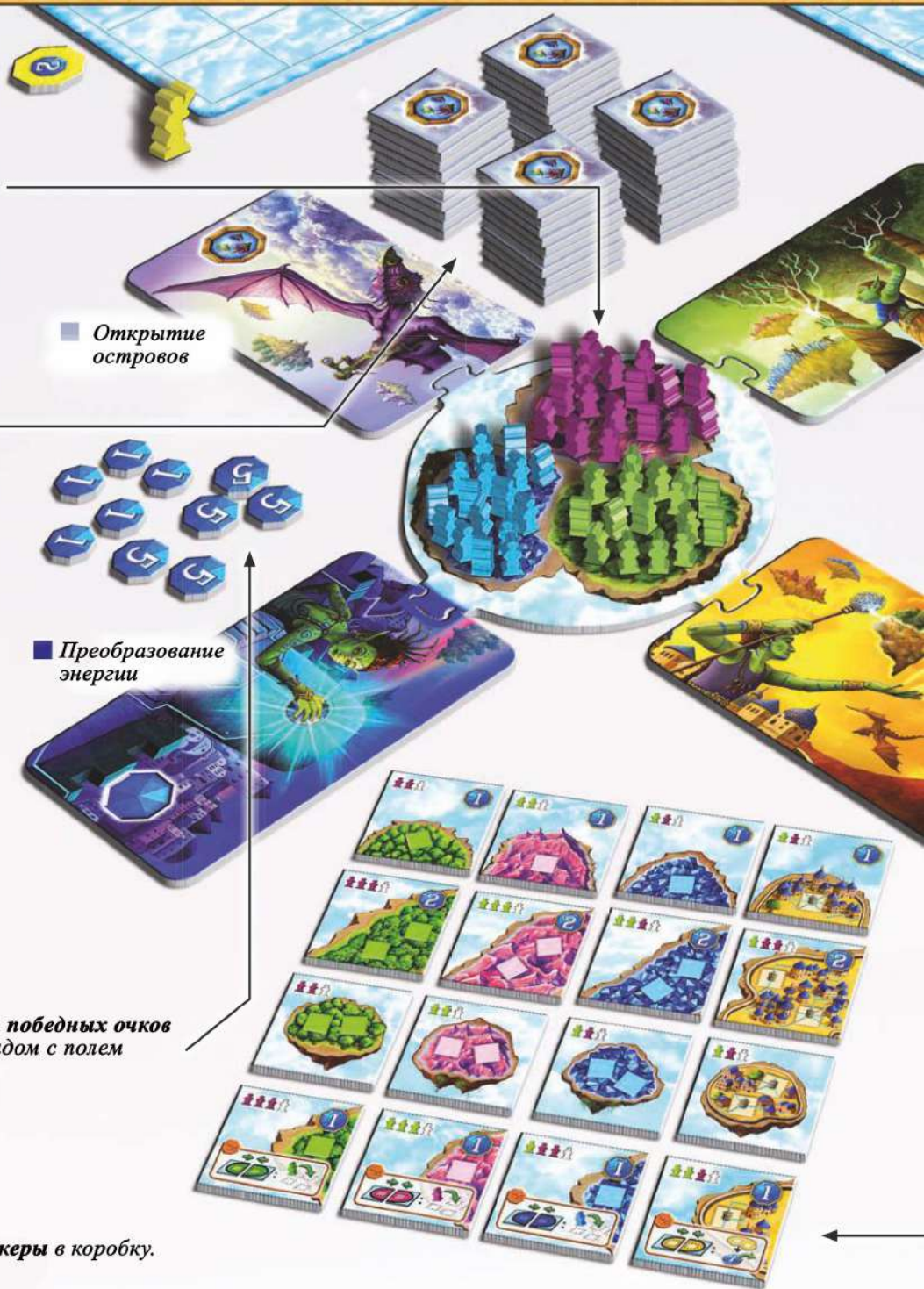
	Используйте все компоненты
	
	

Хорошо перемешайте все оставшиеся тайлы островов, и сложите их лицом вниз рядом с полем действия «Открытие островов».

- Поместите следующее количество победных очков (в виде маркеров) в общий запас рядом с полем

	все (48)
	42
	32

Верните все неиспользованные маркеры в коробку.



Острова Небесных Земель:

- В Небесных Землях есть четыре типа островов:



- Законченный остров состоит из соседних плиток того же типа, вокруг которых можно нарисовать полную границу местности одного типа.



Законченный остров лесов



■ **Высадка жителей**



■ **Создание островов**



Отдельные компоненты игроков:

- Каждый игрок берет **фишку игрока** и **маркер игрока** выбранного цвета. Все игроки поворачивают свой маркер игрока на активную сторону. Каждый игрок выбирает **игровое поле**:

→ Положите поле на стол стороной с **начальными напечатанными островами** вверх. Эти квадраты считаются 3 тайлами, уже размещенными на поле.

→ **Вариант расстановки: Тактическое начало**
Используйте **пустую сторону** игрового поля. Каждый игрок берет один **стартовый тайл** и **3 тайла островов** из запаса, оставляя два из них. Затем все игроки размещают свои **стартовые тайлы островов** и **два других острова** на своей игровой доске в соответствии с правилами (см. **Правила строительства**, стр. 4). Каждый игрок может свободно выбирать, какую сторону своего **стартового острова** использовать. Сформируйте **стопку сброса** из сброшенных тайлов островов.

- Разложите тайлы **специальных островов** определенным образом: Отсортируйте тайлы специальных островов по цвету, показанному на их обратной стороне, и смешайте каждую стопку отдельно. Затем вытяните по 4 тайла из каждой стопки, образуя квадрат из 16 тайлов, поместив их рядом с полем «Создание островов», как показано на рисунке. Верните все неиспользованные тайлы специальных островов обратно в коробку.

- Заполните имена всех игроков в первом ряду **планшета подсчета очков** в соответствии с выбранным ими цветом игрока.

Более широкая информация обо всех тайлах специальных островов подробно описана на странице 8 в их обзоре.

Для вашей первой игры в «Небесные земли» или игры с новыми игроками, мы рекомендуем использовать **16 тайлов**, изображенных на картинке,

- Если у острова есть какие-либо открытые края, он считается **незаконченным**.



↑ **Открытый край**

- Действия «**Высадка жителей**» и «**Преобразование энергии**» могут выполняться только на законченных островах, и только законченные острова дадут победные очки в соответствии с количеством своих мест в конце игры.



- В зависимости от их строения острова имеют различное количество мест.



↑ **4 места** ↑ **6 мест** ↑ **2 места**

Правила размещения тайлов

Правила размещения тайлов применяются ко всем обычным и специальным тайлам островов. После размещения тайла его не разрешается поворачивать или перемещать.

- **Размещение тайла:**
Тайл может быть размещен на любом пустом квадрате поля игрока.



- **Смежные тайлы:**
Каждый край размещенного тайла должен соответствовать типу (лес, горы, кристаллы, город или облака) других смежных тайлов.

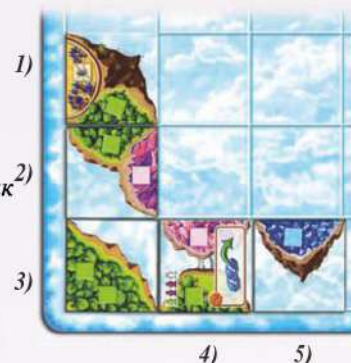


- **Ориентация тайла:**
Перед добавлением тайла на игровое поле игрок может повернуть его любой стороной.



- **Край игрового поля:**
Не существует ограничений для тайлов, размещенных на краю игрового поля, куда подходят как острова так и облака.

!!! **Важно:** острова, расположенные открытым краем рядом с краем игрового поля, никогда не смогут быть завершены!



Пример: на этом рисунке показано 5 примеров тайлов, расположенных рядом с краем игрового поля.

Ход игры

Для начала случайно выберите первого игрока.

В "Небесных землях" разыгрывается серия игровых раундов. Каждый раунд начинается с первого игрока, а другие игроки ходят по часовой стрелке. Игрок, выполняющий свой ход, называется **активным игроком**.

В начале своего хода активный игрок перемещает свою фишку игрока из своей текущей позиции на поле на одно из трех других полей действий.

Первый игровой раунд: во время первого раунда активный игрок ставит свою фишку игрока на любое поле действий по своему выбору.

На одном игровом поле может быть любое количество фишек игроков.

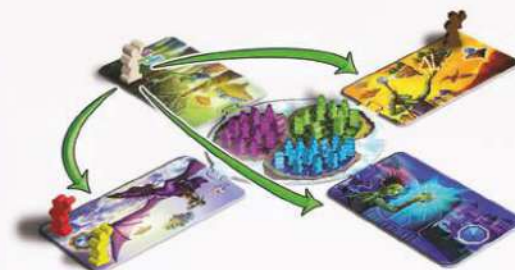
Затем **все игроки** выполняют действие, которое было выбранно начиная с активного игрока и продолжая по часовой стрелке. Активный игрок получит бонус, которого нет у других игроков.

После того, как все игроки завершили действие, ход переходит к следующему игроку.

После того, как все игроки побывали активными игроками один раз, начинается новый раунд.

Специальное действие:

Один раз за игру игрок может повторить свое предыдущее действие и оставить свой жетон на том же поле действий. Для этого он должен перевернуть маркер игрока на пассивную сторону.



Пример:
Фишка Феликса стоит на игровом поле "Высадка жителей". Теперь он может выбрать одно из трех других действий и переместить свой жетон на соответствующую доску.



Пример:
Лора - активный игрок. В первом раунде игры она выбрала поле "Открытие островов". Чтобы повторить это действие во втором раунде, она переворачивает маркер игрока и не перемещает свою фишку игрока.

Более подробно про действия

■ Открытие островов



Активный игрок **открывает** на один **тайл острова** больше, чем игроки за столом, показывая их в поле зрения всех игроков.

Начиная с активного игрока, каждый игрок берет один из открытых островов и добавляет его к своему игровому полю в соответствии с правилами размещения тайлов (см. Стр. 4).

В случае, если игрок не может разместить остров по правилам или не хочет, он пасует и не берет остров.

Бонус активного игрока:

После того, как все игроки взяли один тайл острова или спасовали, активный игрок может взять еще один тайл острова или спасовать.

Верните все оставшиеся открытые острова в стопку сброса.



Пример: В игре из четырех игроков Мария показывает 5 тайлов из стопки. Затем она выбирает первый тайл леса. Она сразу же кладет его на своё игровое поле.

■ Высадка жителей



Начиная с активного игрока, каждый игрок выбирает на своем игровом поле один **законченный остров** лесов, гор или кристаллов, по крайней мере, с одним местом, не занятым жителем (вы не можете выбирать целью города).

Затем игрок размещает одного жителя соответствующего цвета из общего запаса на **каждом незанятом месте** этого законченного острова. Если количество необходимых жителей в общем запасе недостаточно, оставшиеся пустые места остаются незаполненными.

Бонус активного игрока:

Активный игрок может выбрать два законченных острова вместо одного и сразу же разместить жителей на обоих из них.



Пример: Макс может разместить двух зеленых жителей на своем законченном острове леса. Он не может выбрать ни неполный остров гор, ни городской остров.



Пример: Феликс выбирает действие "Высадка жителей". Поскольку он активный игрок, он выбирает два из своих законченных островов и размещает по одному одного жителя соответствующего цвета на каждое незанятое место этих островов.

■ Создание островов



Начиная с активного игрока, каждый игрок может выбрать один **специальный тайл острова** из выложенных на столе.

Чтобы получить специальный остров, игрок должен вернуть жителей, показанных на этом тайле, со своего игрового поля в запас. Белым жителем считается житель любого цвета (зеленый, фиолетовый или синий).



Пример: Макс кладет изображенных жителей со своего поля обратно в запас, используя синего жителя в качестве белого. Затем он помещает выбранный тайл на своё игровое поле.

Тайлы должны быть размещены на игровом поле в соответствии с правилами размещения тайлов (см. Стр. 4). Если у игрока нет нужного количества и/или типов жителей, чтобы вернуть их в запас, он не может поставить какой-либо тайл в соответствии с правилами или не хочет это делать, он должен спасовать.

Бонус активного игрока:

Активному игроку не нужно возвращать неопределенного белого жителя при приобретении специального острова.



Пример:

Лора выбирает особый тайл острова и кладет в запас одного зеленого и одного фиолетового жителя. Она является активным игроком, поэтому игнорирует белого жителя. Затем она помещает специальный островной на своё игровое поле.

Существует 4 различных типа специальных островов (см. Стр. 8: Обзор специальных островов):

- **Без эффекта:** эти тайлы считаются как обычные острова, которые вы получаете в результате действия «Открытие острова».
- **Моментальный эффект:** каждый тайл имеет одноразовый эффект, который срабатывает либо при размещении на поле, либо при определенных условиях.
- **Постоянный эффект:** как только тайл помещается на игровое поле, игрок получает эффект до конца игры.
- **Эффект подсчета очков:** каждый тайл имеет условие, которое приносит победные очки за каждый такой тайл на игровом поле.

!!! Важно: условие может быть выполнено несколько раз.

■ Преобразование энергии

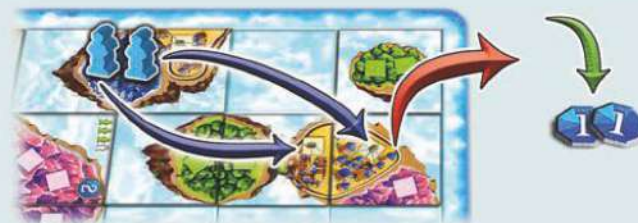


В порядке своего хода каждый игрок выбирает один из своих **завершенных кристалльных островов** с хотя бы одним жителем и один из своих **завершенных городских островов**. Затем игрок перемещает жителей из кристалльного

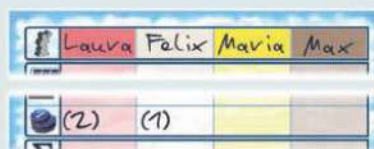
острова к местам городского острова, пока каждое место на нём не будет занято или пока все жители с кристалльного острова не будут перемещены.

Наконец, игрок получает 1 ПО из запаса за каждое занятое место на городском острове, и все жители города возвращаются в запас.

!!! Важно: если запас маркеров победных очков исчерпан во время этого действия, игроки записывают все победные очки, на которые игрокам не хватило маркеров на планшете подсчета очков в разделе, соответствующем их цвету (поместите их в скобки). Игра заканчивается после этого действия.



Пример: Феликс помещает двух жителей из своего кристаллического острова в два места его городских островов. Он получает 2 ПО от за это. Затем он убирает этих двух жителей из города.



Пример: Запишите победные очки, на которые не хватило маркеров.

Бонус активного игрока:

Активный игрок может либо перемещать жителей

→ из одного или двух кристалльных островов в один городской остров



либо

→ из одного кристалльного острова в один или два городских острова.



Активный игрок также получает 2 дополнительных ПО (по крайней мере, один синий житель должен быть перемещен, чтобы получить эти ПО).



Пример: Макс является активным игроком: он выбирает два своих кристаллических острова (по два места каждый) для преобразования энергии на своем городском острове (шесть мест) и размещает там четырех жителей. За это он зарабатывает 6 ПО: 4 за жителей и 2 за преимущество активного игрока. Затем жители возвращаются в запас.

Окончание игры и подсчёт победных очков

Игра заканчивается после хода игрока, если:

- хотя бы у одного игрока на поле **остался только один или не осталось вообще пустых квадратов**
- **запас маркеров ПО исчерпан.**



Пример: Лора выбрала действие «Открытие островов» и поместила два тайла на свое поле, оставив только один пустой тайл. Игра закончится после ее хода и начнется подсчет очков.

Исключение в конце игры:

Если требуемое количество тайлов островов не может быть открыто из стопки действием «Открытие островов», игра сразу заканчивается без выполнения действия.

Теперь начинается финальный подсчет очков:

Игроки получают ПО для каждой из последующих категорий, записывая их на планшет подсчета очков:



Пример подсчета очков: это поле Марии в конце



За каждый пустой квадрат на своем игровом поле игрок **теряет 2 ПО (-2 ПО)**.



За два пустых места на ее поле она **теряет 4 ПО**.



За каждые 2 жителя на своем игровом поле игрок **получает 1 ПО (+1 ПО)**.



За 9-х жителей, оставшихся на её поле она **получает 4 ПО**.



Каждое место на завершённых островах **даёт 1 ПО**.



За места на ее законченных островах она **набирает 28 ПО**.



Каждый тайл специального острова, являющийся частью законченного острова, стоит столько очков ПО, сколько показано в **верхнем правом углу тайла**. Особый остров, окруженный облаками на одном тайле, сам по себе завершен. Для особых островов, со знаком «?» количество ПО может быть разным (см. стр. 8: Специальные острова с эффектом подсчета очков).

Она **получает 11 ПО** за свои особые острова:



1 очко за небольшой тайл дерева, так как он является частью целого острова.



2 ПО за Хостел, так как это полноценный остров сам по себе.



За Храм Лесов она **получает 2 ПО** за каждый завершённый лесной остров, которых у нее 4; **итого 8 ПО**.



Игроки складывают следующие очки:

- ПО, собранные в виде маркеров.
- 2 ПО, если маркер игрока все еще на активной стороне.
- ПО, записанные здесь в скобках, если таковые имеются.



За собранные во время игры маркеры ПО и свой маркер игрока, который все еще находится на активной стороне, она **получает в общей сложности 10 ПО**.



Сложите очки всех категорий для каждого игрока. Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем игры! В случае ничьей за наибольшее количество очков, игроки делят победу.

	Мария
	-4
	4
	28
	11
	10
Σ	49

Всего у Марии 49 ПО.

Обзор Специальных островов

Специальные острова без эффекта



Маленькие фрагменты специальных островов*



Половинные фрагменты специальных островов*



Законченные специальные острова

Спец острова с моментальным эф-ом



Полезная находка
Игрок немедленно получает 2 ПО из запаса.



Аванпост
Игрок немедленно берет один остров и кладет его на свою доску или в колоду сброса.



Плодородная местность*

Как только остров с одной из этих плиток будет завершен, игрок сразу же помещает одного жителя из запаса в каждое место законченного острова.



Доходный Город*

Как только город с этим тайлом будет завершен, игрок сразу же получает 1 ПО из запаса за каждые два места в законченном городе.



Острова с постоянным эф-ом



Генератор

Каждый раз, когда выбирается действие "Преобразование энергии", игрок получает 1 ПО из запаса.



Хостел

На хостеле можно разместить до четырех жителей с завершенных островов. Эти жители могут быть использованы во время действий «Создание островов» и «Преобразование энергии». Пустые места в хостеле всегда могут быть заполнены новыми жителями в течение всей игры. (Места хостела не приносят ПО в конце игры, но размещенные жители засчитываются.)



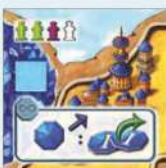
Торговый район*

Во время действия «Создание островов» и «Преобразование энергии» игрок может обменять двух своих жителей одного и того же вида на одного жителя любого вида из запаса, чтобы немедленно использовать его в действии.



Горный/Лесной Район

Игрок возвращает на одного жителя указанного цвета в запас для создания специального острова во время действия «Создание островов».



Электростанция

Игрок получает 2 дополнительных ПО каждый раз, когда он размещают жителей в городе, содержащем этот тайл, во время действия «Преобразование энергии».

!!! Важно: Чтобы получить 2 ПО, в город должен быть помещен хотя бы один житель.



Острова с эф-ом при подсчете очков



Храм

Каждый Храм даёт 2 ПО за каждый завершенный остров изображенного типа на игровом поле в конце игры. (Сам храм не считается законченным островом изображенного типа!)



Небесный приют

Небесный приют даёт 1 ПО за каждого двух жителей, которые все еще находятся на вашем игровом поле в конце игры.



Святынище

Святынище даёт 1 ПО за каждую плитку, расположенную рядом с ним, по прямой и по диагонали, максимум 8 ПО в конце игры.



Академия Творцов

Академия Творцов даёт 2 ПО за каждый специальный остров, размещенный на игровом поле в конце игры, включая саму Академию Творцов.



Вилла

Вилла даёт 1 ПО за каждое место на острове, который содержит наибольшее количество мест на игровом поле в конце игры.

*Изображенные ПО даются в конце игры, только если тайл является частью законченного острова.