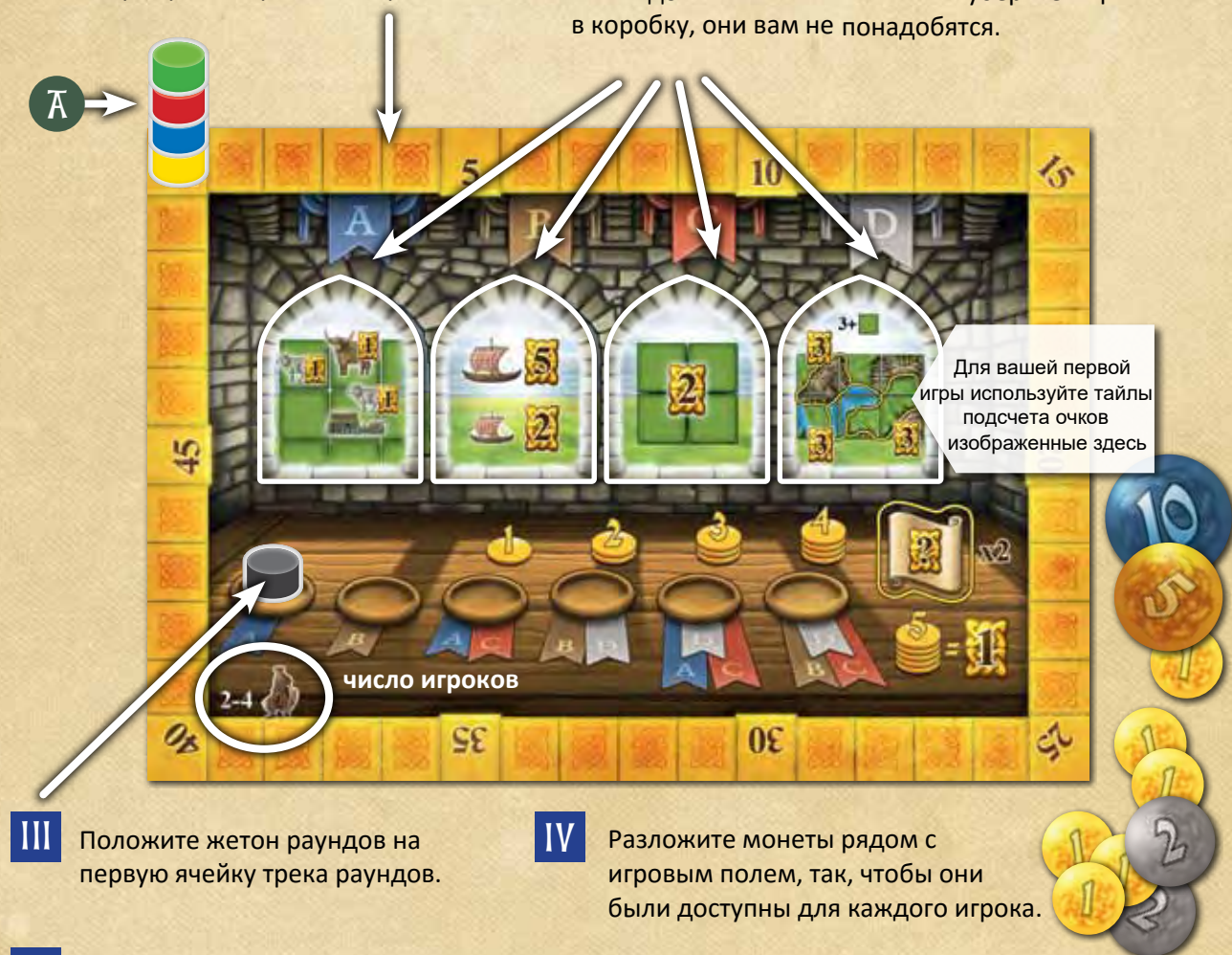


Подготовка

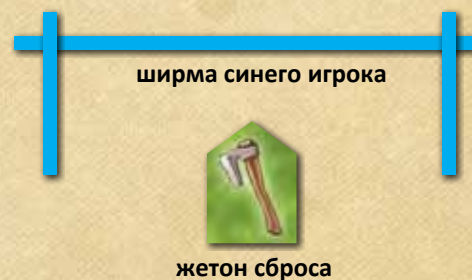
- I** Поместите игровое поле посередине стола. Используйте переднюю сторону для игры на 2-4 игроков и заднюю сторону для игры на пятерых.
- II** Перемешайте тайлы подсчета очков и разложите случайные тайлы лицевой стороной вверх на каждую из ячеек, обозначенных буквами от "А" до "D". Оставшиеся тайлы уберите обратно в коробку, они вам не понадобятся.



- III** Положите жетон раундов на первую ячейку трека раундов.
- IV** Разложите монеты рядом с игровым полем, так, чтобы они были доступны для каждого игрока.
- V** Каждый игрок выбирает цвет и берет: ширму игрока, тайл местности с замком, жетон подсчета очков и жетон сброса выбранного цвета. (Компоненты неиспользуемых цветов положите обратно в коробку)



тайл начального синего замка



- A** Положите жетон подсчета очков на нулевое деление трека очков на игровом поле.
- Разместите тайл местности со своим замком перед собой лицом вверх. Это будет первый тайл на территории вашего клана. Если вы самый младший игрок, возьмите жетон первого игрока и положите его перед собой. Вы ходите первым.
- VI** Сложите тайлы местности в мешок и тщательно перемешайте.

Ход игры

Игра длится 6 раундов (5 раундов при игре на пятерых). Каждый раунд проходит через следующие шесть фаз:

1. Доход
2. Вытащить тайлы и установить цены
3. Сбросить тайл
4. Купить тайл
5. Построить
6. Конец раунда и подсчёт очков

После последнего раунда происходит финальный подсчет очков.

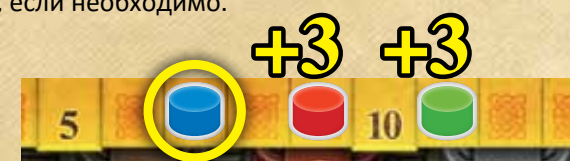
1. Доход

Каждый игрок получает следующий доход: Вы получаете 5 золотых монет за ваш замок. Вы получаете по одной дополнительной золотой монете за каждый тайл с бочками виски, соединенный с вашим замком дорогой. Начиная с 3 раунда, вы получаете одно дополнительное золото за каждого игрока, чей жетон находится перед вашим на треке очков (т.е. у кого больше победных очков, чем у вас). Количество золота, которое вы получаете за игрока увеличивается от раунда к раунду, это показано рядом с треком раундов. Вы можете разменивать золото в любое время, если необходимо.



Пример: доход с тайлов

Общий доход: 13 золотых



Пример: В пятом раунде трек раундов показывает три золота. У двоих игроков победных очков больше, чем у синего игрока – синий получает дополнительно 2х3 золота.

2. Вытащить тайлы и установить цены



Каждый игрок вытаскивает три тайла местности из мешка и кладёт их лицом вверх перед своей ширмой. За своими ширмами одновременно назначьте ваши жетоны сброса на один из вытащенных тайлов (который затем вернется обратно в мешок), и назначьте как минимум 1 монету из своего запаса на каждый из оставшихся два тайла. Если у вас осталось золото, спрячьте его в руке, чтобы скрыть его количество от других игроков. Как только все закончат с назначением монет и жетонов на тайлы, уберите свои ширмы в сторону.



Пример: Тайл в середине помечен жетоном сброса. В следующей фазе он вернется обратно в мешок.

3. Сбросить тайл



Каждый игрок кладёт обратно в мешок тайл, отмеченный им жетоном сброса. Затем тщательно перемешайте содержимое мешка.

4. Купить тайл



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может купить только один тайл у другого игрока. Для этого заплатите из своего запаса золото в количестве, равном назначенному на тот тайл, который вы хотите купить. Как продавец, вы не только получаете выручку от продажи, но также сразу возвращаете всё золото, которое вы назначили на этот тайл. Как покупатель, положите купленный вами тайл за свою ширму – в фазе 5 вы добавите его к территории своего клана.

Если вы не можете или не хотите покупать тайл вы должны спасовать. После того как все игроки купят тайл или спасуют, вы получаете все тайлы оставшиеся перед вами, но вы теряете всё золото, которое вы назначили на эти тайлы. Верните потерянное золото в общий запас.

5. Построить



Все игроки должны добавить все полученные в этом раунде тайлы к территории своего клана согласно следующим правилам размещения: Каждый добавляемый вами тайл должен соприкасаться краем с другим тайлом перед вами (это может быть и только что добавленный тайл). Если два тайла соприкасаются краями, местность на них должна совпадать (пастбище, гора, вода). **Важно:** дороги НЕ НУЖДАЮТСЯ в продолжении.

Некоторые тайлы подсчета очков приносят победные очки за завершённые области. Область считается завершённой, если она со всех сторон окружена разными типами местности. Опять же, дороги не считаются.

Если вы не можете разместить тайл по правилам размещения, тайл возвращается обратно в мешок (деньги обратно вы не получаете).



6. Конец раунда и подсчёт очков



Все игроки получают победные очки в соответствии с тайлами подсчета очков в текущем раунде. Каждый из четырёх тайлов подсчета очков применяется в том раунде, который обозначен на треке раундов буквами от "А" до "D". За каждое получаемое вами победное очко продвигайте свой жетон по треку очков на одно деление вперед. Каждый тайл подсчета очков будет использован трижды за игру. Смотрите на последней странице книги правил объяснения действия каждого из них.

После подсчета очков передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Новый первый игрок передвигает жетон раундов на одно деление вперед. После последнего раунда происходит финальный подсчет очков.

Окончание игры и подсчёт очков

После последнего раунда вы получаете победные очки (ПО) за размещенные на территории вашего клана тайлы со свитками:



1 ПО
за каждые две овцы



1 ПО за каждые два
тайла с бочками виски

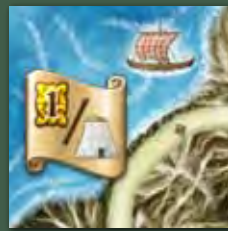


1 ПО
за каждые два корабля

Вы не можете получить по 0,5 ПО за эти свитки.
Пример: Вы получаете 2 ПО за 5 одинаковых объектов.



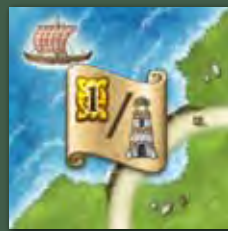
1 ПО
за рогатый скот



1 ПО
за брох
(круглую башню)



1 ПО
за ферму



1 ПО
за маяк

Если свиток находится в завершенной области, победные очки за него удваиваются.

Наконец, вы получаете победные очки за имеющееся у вас золото: каждые 5 золотых оцениваются в 1 победное очко.

Игрок, набравший больше всех победных очков выигрывает.
В случае ничьей, побеждает игрок с большим количеством золота.



MAYFAIR GAMES
mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc.
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

Copyright © 2015 Lookout Spiele and Mayfair Games, Inc.
“Isle of Skye”, and all other product titles and marks listed herein,
are trademarks of Lookout Spiele Mayfair Games, Inc.

All rights reserved.

If you have any damaged or missing parts, please contact us at
custserv@mayfairgames.com – Mayfair Games, Inc.; Skokie, IL
You can also call us at 1-847-677-6655.

MAYFAIRGAMES.COM



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne,
Germany.

Значения тайлов подсчёта очков



2 ПО за каждый квадрат из 4 тайлов местности. Тайлы местности могут быть частью нескольких квадратов.



1 ПО за каждую овцу на территории вашего клана.



1/3/6 ПО за каждую горную область на территории вашего клана с 1/2/3 брохами. Отдельная горная область с более чем тремя брохами всё равно оценивается в 6 ПО.



5 ПО игроку с наибольшим количеством тайлов с бочками виски на территории его клана и 2 ПО игроку, находящемуся на втором месте по количеству тайлов с бочками виски.
В случае ничьей каждый игрок получает по 5 ПО, а награду в 2 ПО не получает никто. В случае ничьей по второму месту каждый из этих игроков получает по 2 ПО. Чтобы получить ПО за этот тайл, на территории вашего клана должна быть хотя бы одна бочка виски.



1 ПО за каждую овцу и каждый рогатый скот которые прилегают к ферме на территории вашего клана под прямым углом или по диагонали. Также 1 ПО за каждую овцу и каждый рогатый скот на тайле с фермой.



2 ПО за каждый рогатый скот соединенный с вашим замком дорогой.



1 ПО за каждый тайл на территории вашего клана, соединенный с вашим замком дорогой.



2 ПО за каждый тайл местности в вашей самой большой завершенной водной области.



1 ПО за каждую завершенную область на территории вашего клана.



3 ПО за каждую завершенную область на территории вашего клана состоящую минимум из трёх тайлов местности.



5 ПО за каждый набор из броха, фермы и маяка на территории вашего клана. Каждое здание может быть частью только одного набора.



5 ПО игроку с наибольшим количеством кораблей на территории его клана и 2 ПО игроку, находящемуся на втором месте по количеству кораблей.
В случае ничьей каждый игрок получает по 5 ПО, а награду в 2 ПО не получает никто. В случае ничьей по второму месту каждый из этих игроков получает по 2 ПО. Чтобы получить ПО за этот тайл, на территории вашего клана должен быть хотя бы один корабль.



5 ПО игроку с наибольшим количеством золота и 2 ПО игроку, находящемуся на втором месте по количеству золота.
В случае ничьей каждый игрок получает по 5 ПО, а награду в 2 ПО не получает никто. В случае ничьей по второму месту каждый из этих игроков получает по 2 ПО. Чтобы получить ПО за этот тайл, у вас должен быть хотя бы один золотой.



3 ПО за каждую водную область на территории вашего клана с хотя бы одним кораблём и одним маяком на смежной территории.



3 ПО за каждую вертикальную линию из как минимум трёх смежных тайлов местности на территории вашего клана.



2 ПО за каждую завершенную горную область на территории вашего клана.



Тайлоукладывательная игра
для 2 - 5 игроков
Андреаса Пеликана &
Александра Фистера

Добро пожаловать на остров Скай

Пять племён борются за господство на острове. Только вождь, который лучше других разовьет земли своих племен и наиболее умело наладит торговлю, станет королем острова Скай. Тем не менее, в следующий раз все может сложиться иначе, поэтому сыграйте снова и отомстите!

Компоненты (Аккуратно извлеките картонные части перед первой игрой!)



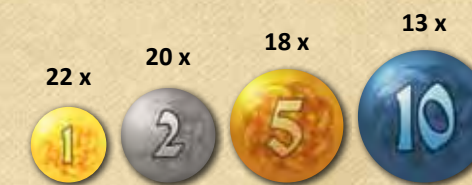
1 двухстороннее игровое поле



16 тайлов подсчета
очков



73 тайла местности
(с зелёной рубашкой)



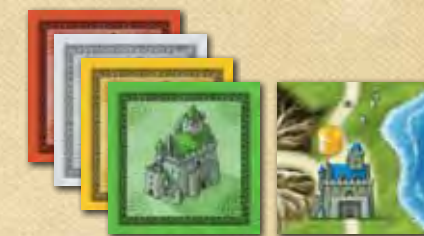
ЗОЛОТЫХ МОНЕТ



1 жетон первого
игрока



1 жетон раундов



5 тайлов местности с замком
(с рубашками разных цветов)



6 ширм игроков
(их нужно собрать перед игрой,
1 ширма запасная)



5 жетонов подсчета
очков

(по 1 цвету на каждого
игрока)

1 книга правил



1 тканевый мешок



6 жетонов сброса
(1 запасной)

Цель

В течение 6 раундов (5 раундов при игре на пятерых) набрать наибольшее количество победных очков и стать королем острова Скай.