

Islebound

2-4 10+ 60-120

Правила игры

Добро пожаловать на Архипелаг

Вы отправляетесь на мистический архипелаг, ваше плавание будет полно шумных городов, морских монстров, пиратов и золота. Посоревнуйте с друзьями в умении привести своё морское государство к процветанию; собирайте сокровища, нанимайте матросов и пиратов, завоёвывайте островные города или присоединяйте их мирно.

В Islebound вы принимаете командование кораблём. Вы плаваете архипелагу, собираете ресурсы, нанимаете команду, строите здания в своём столичном городе. У каждого здания есть уникальное свойство, комбинация разных зданий может возвеличить вас как торговца, строителя или завоевателя. Вы также нанимаете пиратов и морских монстров для завоевания городов, сразу после завоевания которых вы сможете выполнять действие города бесплатно, а также брать пошлину, с ваших оппонентов, которые захотят посетить ваш город. Вы можете участвовать в различных событиях, что увеличит ваше влияние на архипелаге и позволит присоединять города мирным путём.

Есть много разных дорожек к успеху. Кем вы будете на своём пути к вершине: безжалостным завоевателем, утончённым дипломатом или хитрым торговцем?

Игрок с самым большим благосостоянием и самой мощным столичным городом победит в игре!

Как вам победить?

Цель игры – заполучить больше **СЛАВЫ**, чем другие игроки. В процессе игры игроки множеством различных путей получают богатства в виде монет. В конце игры каждая монета приносит по 1 славе. Игроки также получают славу за владение зданиями и с трека славы.



Компоненты



Медные
монеты (32)



Серебряные
монеты (8)



Жетоны
книг (12)



Рыба (28)



Дерево (26)



Морские порты (4)



Жетоны славы (16)



Карты
морских
змеев (14)



Карта
кровоавого
змея (1)



Поля морей (4)



Карты
пиратов (15)



Карты
матросов (22)



Поле славы (1)



Карта-подсказка (5)



Карты событий (15)



Карты строений (35)



Карты Репутации (8)



Поля кораблей (4)



Куб (10)



Корабли (4) и подставки для кораблей (8)



Жетоны трека зданий (4)



Карта первого игрока (1)



Маркеры событий (2)



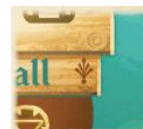
Кубики (4 набора по 20)

Подготовка к игре

1. Соедините поля морей в общую карту и разместите её в центре стола. Соберите карту в форме, указанной ниже (порядок ввода частей в карту может быть любым, но форма должна быть точно, как на рисунке). Разместите 4 морских порта по углам карты так, чтобы они легли без разрывов и каждое название порта встречалось единожды (вы можете переворачивать эти тайлы). Весь текст на поле должен иметь одно и тоже направление.



Заметка: В вашей первой партии используйте лицевую сторону каждого поля моря. На другой стороне названия городов снабжены специальным символом, как на рисунке справа. Это «Продвинутая» сторона, её стоит применять только при игре по продвинутым правилам (далее в буклете).

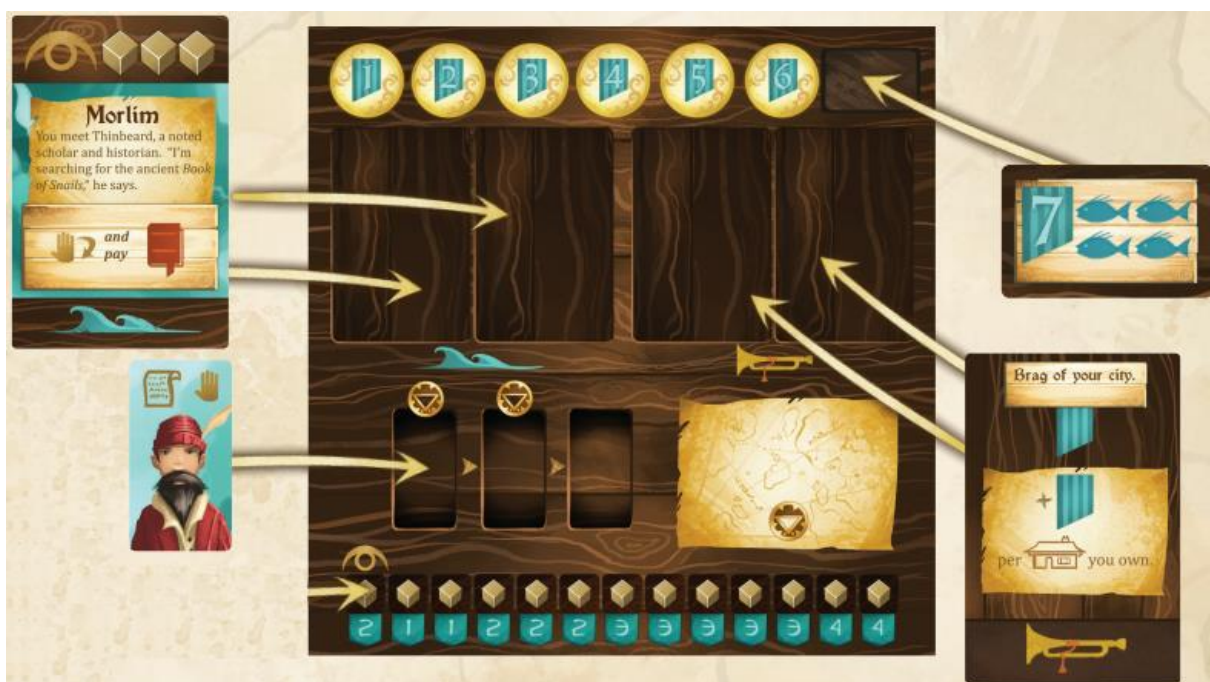


2. Выдайте каждому игроку следующее: 1 поле корабля, 7 монет, один набор кубиков выбранного цвета (20 кубиков), корабль соответствующего цвета (каждый игрок должен разместить свой корабль в одном из стартовых портов) и 3 стартовых матросов. Поместите 1 кубик под «2» на треке скорости корабля на поле корабля, это стартовое количество движений корабля. У стартовых матросов есть всего по 1 символу навыка, у каждого игрока должно быть по 2 с «административное дело» (бумага) и по 1 с «работа» (рука). Также выдайте каждому игроку карты-подсказки. Верните всех неиспользованных стартовых матросов в коробку.



*Заметка: На разных сторонах карт матросов значки отличаются. Лицевая сторона (левая на картинке) используется для игры с **Islebound**. А задняя часть (правая) – это бонусное дополнение для **Above and Below**. Игнорируйте символы на этой стороне, когда играете в **Islebound**.*

3. Выберите первого игрока. Выдайте ему карту первого игрока (он хранит её до конца игры). Вы будете совершать ходы по очереди по часовой стрелке. Начиная с первого игрока и в очередности обратной очередности хода, каждый игрок выбирает домашний порт, помещая один из своих кубиков слева от красного баннера одного из городов. Также игрок помещает свой корабль в домашний порт. Домашний порт игрока может находиться только на поле морского порта.
4. Поместите поле славы рядом с картой. Перемешайте карты событий. Разделите колоду на 2 примерно равные части, поместите их лицом вверх на поле над символом «волн». Перемешайте карты репутации, разделите их на 2 примерно равные части, поместите их лицом вверх на поле над символом «горна». Возьмите всех матросов с двумя символами навыков, перемешайте их и поместите стопкой лицом вверх рядом с полем. Возьмите 3 верхних жетона матросов и поместите их в ряд под символом «волн». Возьмите жетоны славы, перемешайте, разместите их стопкой лицом вверх в правом верхнем углу поля.



Заметка: При игре вдвоём, поместите 2 кубика неиспользуемого цвета на первые две ячейки (самые левые) трека влияния.

5. Перемешайте карты строений. Поместите колоду лицом вниз под картой. Возьмите первые 5 карт из колоды и поместите их справа от колоды. Поместите жетон трека зданий с 3 книгами над первой картой (ближайшей к колоде). С 2 книгами над второй и с 1 книгой над третьей. Верните жетон трека зданий с 4 книгами в коробку, он нужен только для игры с 6 картами строений (продвинутые правила игры).



6. Поместите 2 маркера событий на карте в регионы, соответствующие двум картам событий на поле славы.

Поместите в общем доступе монеты, карты пиратов и морских змеев, кубы. Это общий запас. Верните все неиспользованные компоненты в коробку.

Игра

Краткий обзор и базовые понятия

Начиная с первого игрока, игроки совершают свой ход: двигают корабли и выполняют действия. В каждый ход каждый игрок должен продвинуть свой корабль как минимум на 1 регион и может совершить не более одного действия. Также игроки могут совершить любое количество свободных действий до завершения хода.

Устать матроса - переместить матроса из зоны «на палубе» в зону «под палубой», это зона с гамаками на поле корабля.

Отдохнуть команду - переместить матросов из зоны с гамаками в зону «на палубе». Если матрос был ранен, то он не перемещается «на палубу», а остаётся «под палубой», но переворачивается лицевой стороной вверх, он более не ранен.

Ход игрока

Движение

Первое, что **обязан** сделать игрок в начале своего хода – это переместить свой корабль. Игрок может продвинуться на любое количество регионов вплоть до максимума его скорости (отображено в правом верхнем углу поля корабля), но он **обязан** сделать как минимум 1 движение. Каждое очко движения позволяет игроку переместиться из одного региона в смежный с ним регион. Игрок не может вернуться в тот же регион, в котором он начинал этот ход.

Поля морей и морские порты разделены на регионы. Каждое морское поле содержит 3 смежных региона. Каждый морской порт считается отдельным регионом. Линии соединения полей морей и морских портов считаются границами регионов. Лёгкая линия в центре полей морей считается границей регионов.

Если корабль игрока заканчивает перемещение в регионе, оккупированном кораблём другого игрока, игрок должен устать одного из матросов с символом «административное дело». Если игрок не может этого сделать, то он не может и закончить перемещение в регионе, оккупированном другим кораблём. Игрок всё ещё может пересекать регионы, оккупированные другими кораблями.



Пример: Сейчас ход Тома, скорость его корабля 2. Он перемещает свой корабль из домашнего порта «Санс Рест», а затем из «Санс Реста» в «Андерваль». Он не может двигаться дальше, так как он совершил 2 движения и скорость его корабля 2.

Действия

После перемещения игрок может совершить **ОДНО** действие и любое количество свободных действий. Он может совершать обычное и свободные действия в любом порядке. Когда он завершает свои действия, он должен объявить о завершении своего хода.

Действие: Посещение.

Игрок может посетить город в том регионе, где находится его корабль, и выполнить действие означенное на деревянной табличке. Игрок должен заплатить пошлину за топтание земель, если он не является собственником города. Размер пошлины указан на коричневом баннере, висящем под правой частью таблички с названием города.

Если там нарисована монета, то игрок должен уплатить монету и поместить её на карту сокровищ на поле славы.

Заметка: Только оплата пошлины монетой пополняет карту сокровищ и только, если этот город нейтрален (не принадлежит ни одному из игроков). Во всех остальных случаях монеты платятся в банк или оппоненту.

Иногда пошлина изображена в виде значка навыка с изогнутой стрелкой, это означает, что игрок должен устать одного из своих матросов «на палубе» с соответствующим навыком.

Иногда пошлина изображена просто символом матроса с изогнутой стрелкой вместо знака определённого навыка. В этом случае игрок должен устать любого матроса «на палубе».

Если игрок владеет этим городом, то он игнорирует пошлину, в том числе и требование устать матросов.

Если игрок посещает город другого игрока, то пошлина в виде монеты уплачивается другому игроку, а не в банк. Игрок должен устать матросов в качестве пошлины по обычным правилам.

Действия городов будут объяснены отдельно.



Действие: Атака.

Игрок может атаковать город в регионе, в котором находится его корабль, с целью захватить контроль над ним. Города с красным баннером (не сине-зелёным) могут быть атакованы. Число на баннере – это сила города, которую игрок должен достичь или превзойти в попытке захвата. Игрок должен использовать карты пиратов и/или морских змеев, чтобы атаковать город.



Игрок набирает необходимое ему число карт пиратов и змеев из своего запаса и откладывает их в сторону, чтобы обозначить группу, которая будет атаковать город. Игрок должен использовать минимум 1 карту пирата или змея для атаки. Затем игрок бросает по одному кубу за каждую карту змея и пирата в атаке. Кубы кидаются все разом. Затем игрок может выбрать, куда поместить каждый куб. Каждая карта пирата или змея может содержать по 1 кубу. Значения кубов влияют на итоговую силу атаки.

Например, если игрок поместит куб с 3 или 4 на карту справа, то он получит 2 атаки, а если с 5 или 6 – то 3 атаки. Результат 1 или 2 не приносит очков атаки.



После того, как игрок размещает все свои кубы, если суммарная сила атаки равна или больше силы города, игрок захватывает его.

Если игроку не хватает силы атаки для захвата, то он может принять решение ранить матроса, чтобы повысить силу атаки. Чтобы ранить матроса, игрок устаёт его, а также переворачивает жетон этого матроса лицом вниз (так, чтобы навык для Islebound был скрыт), чтобы отметить, что он ранен. Каждый матрос, раненый таким образом, приносит 1 дополнительную силу атаки.

Если сила атаки игрока недостаточна и он не хочет или не может ранить матросов, то он обязан отступить. Игрок теряет 1 пирата или змея (по своему выбору) и кладёт эту карту в общий запас, остальные карты он забирает назад в руку. Игрок может выполнять свободные действия, но простое действие для него в этот ход уже не доступно.

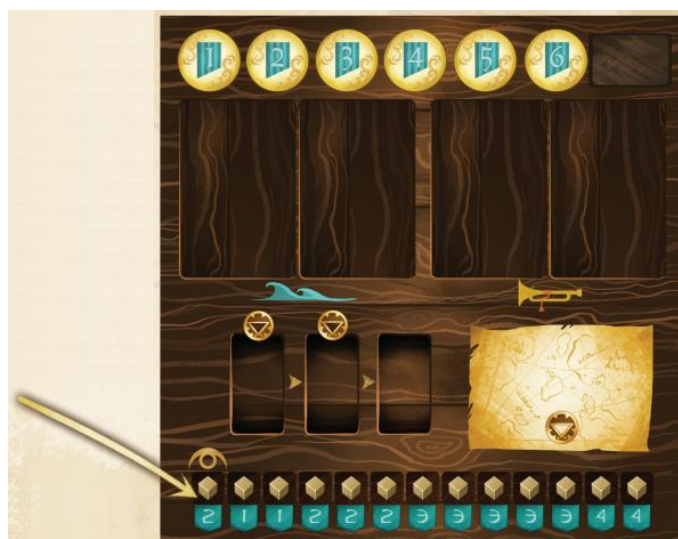
Если игрок получает контроль над городом, то для начала он сбрасывает все карты пиратов и змеев участвовавших в атаке. Потом он помещает один из своих кубиков рядом с баннером силы города, чтобы показать, что этот город принадлежит ему. Игрок получает количество монет, равное силе города, в качестве добычи. После чего игрок сразу же может посетить город (как в обычном действии «посещение») и выполнить его действие без уплаты какой-либо пошлины, так как это теперь его город.

Атака на город под управлением другого игрока: Игрок может напасть на чужой город, но сила города, принадлежащего другому игроку, на 2 больше обычной силы города. Если игрок захватывает такой город, то он меняет кубик у баннера города на свой. Игрок получает количество монет, равное базовой силе города +2, **из БАНКА** в качестве добычи.



Действие: Дипломатия.

Игрок может использовать дипломатию, чтобы мирным путём получить контроль над городом в регионе, где находится его корабль. Игрок может использовать действие дипломатии на городе с сине-зелёным (не красным) баннером под названием города. Число на баннере – это влияние, которое надо потратить игроку, чтобы заполучить город. Игрок оплачивает влияние путём снятия своих кубиков с трека влияния.



Каждый кубик приносит столько очков влияния, сколько написано под его ячейкой.

Если игрок снимает столько кубов, что полученное влияние равно или больше требуемого городом, то он получает над ним контроль. Вы можете снимать кубики с трека в любом порядке.

Если игрок получает контроль над городом, то он помещает кубик своего цвета рядом с баннером влияния в знак этого. Игрок получает количество монет, равное требуемому влиянию города, в качестве добычи. После чего игрок сразу же может посетить город (как в обычном действии «посещение») и выполнить его действие без уплаты какой-либо пошлины, так как это теперь его город.

Дипломатическая связь с городом под управлением другого игрока: Игрок может попытаться мирно захватить чужой город, но требуемое влияние города, принадлежащего другому игроку, на 2 больше обычного требуемого влияния города. Если игрок получает такой город, то он меняет кубик у баннера города на свой. Игрок получает количество монет, равное базовому требованию влияния города +2, **из БАНКА** в качестве добычи.

Действие: Охота за сокровищами.

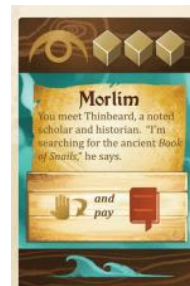
Игрок забирает все монеты с карты сокровищ с поля славы. Если там нет монет, то он получает 1 монету из банка (как указано на карте). А если монеты есть, то он не получает +1 монету из банка.

Свободное действие: Событие.


Игрок может завершить одно и более активных событий в регионе, где находится его корабль. Маркеры событий на поле напоминают игрокам, где эти события происходят.

События позволяют игрокам потратить что-то или удовлетворить некие требования, чтобы поместить свой кубик на трек влияния.

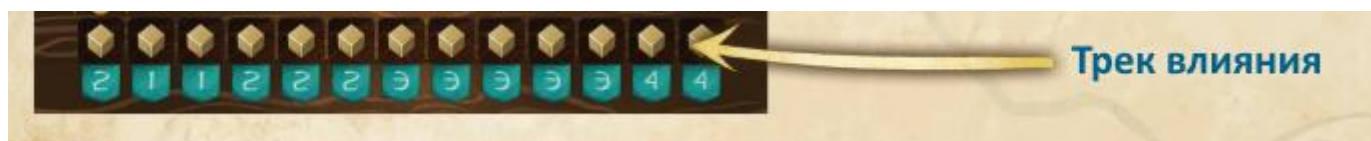
В примере справа, Если игрок проплывает недалеко от Морлима, он может устать матроса с навыком «работа» и заплатить 1 книгу, чтобы выполнить событие. После чего он сможет разместить 3 кубика на треке влияния. Кубики размещаются по одному, каждый на самое левое незанятое деление на треке.



После того, как игрок завершает событие, он помещает карту события в сброс. Новое событие становится доступным, и игрок должен переместить маркер события в соответствующий регион.

 *Напоминание: При игре вдвоём первые два деления на треке влияния постоянно будут заняты кубиками неиспользуемого игроками цвета.*

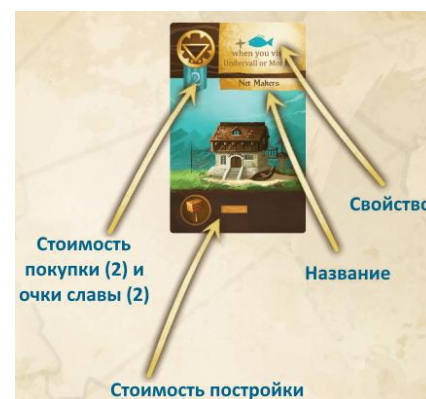
Если одна из колод событий заканчивается, сдвиньте верхнюю карту оставшейся колоды так, чтобы снова было доступно 2 события, если возможно. Если заканчиваются обе колоды, то перемешайте спокую сброса и снова сформируйте 2 колоды.



Свободное действие: Купить здание.

Игрок может купить карту строения, выплатив в банк необходимую стоимость в монетах. Стоимость обозначена в левом верхнем углу карты на баннере славы, висящем под монетой. Игрок платит деньги в банк, а карту забирает себе, он размещает её рядом с полем корабля. Каждая карта строения имеет особое свойство, описанное на бумаге в правом верхнем углу карты. Это свойство доступно игроку на протяжении всей игры.

Игрок может купить более, чем одну карту строения в каждый ход. В конце игры каждое здание приносит количество очков славы, равное его стоимости.





Игроки всегда могут выбрать для покупки 4 или 5 карту в ряду. Игрок может купить 3 карту в ряду, если у него есть хотя бы 1 книга, 2 карту, если 2 книги и 1 карту, если 3. Игроки не тратят книги, они просто должны ими владеть. После покупки карты, игрок должен сдвинуть оставшиеся карты направо. Возьмите верхнюю карту из колоды строений и поместите её на 1 место, теперь для покупки снова доступно 5 карт.

Заметка: Здания также могут быть получены посредством применения действия «построить», в этом случае они будут оплачиваться деревом и рыбой. Это действие доступно в городе Стратик.

Конец игры

Когда у одного из игроков становится определённое количество зданий: 7 при игре вчетвером и 8 при игре вдвоём/втроём, - это является триггером окончания игры.

Альтернативный триггер: Когда взят последний жетон славы, это приводит к последнему раунду. Игроки должны продолжать получать славу на треке славы, если у вас скапливается больше 7 очков, используйте кубики, чтобы обозначить получение новых очков славы. (Вы больше не получаете бонусов за достижение 7 очков, а просто зарабатываете славу.)

Игроки завершают свои ходы в текущем раунде, пока не дойдут до 1 игрока, после чего начинается финальный раунд, а далее игра заканчивается.

Игроки подсчитывают свою общую славу. Игрок с большим её количеством побеждает! В случае ничьи, побеждает игрок с наибольшим количеством дерева и рыбы.

При финальном подсчёте просуммируйте следующее:



Каждая непотраченная монета приносит 1 славу

Значения на зданиях во владении игрока

Некоторые свойства зданий во владении игрока приносят дополнительные очки славы в конце игры

Заметка: Если на карте сказано получить славу в течение игры, получите славу на треке славы. Если на карте сказано получить славу в "конце игры", не отмечайте этого на треке славы, просто сосчитайте в конце игры.

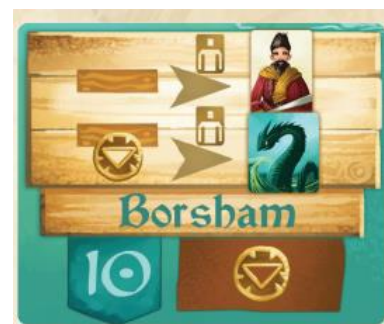
Позиция игрока на треке славы

Каждый жетон славы, который есть у игрока, приносит 7 славы

Действия островных городов

Боршэм

Игрок может за дерево нанять пиратов (каждый пират стоит 1 дерево). Также за дерево и монеты игрок может получить морских змеев (каждый змей стоит 1 дерево и 1 монету). Игрок может получить количество пиратов, равное количеству матросов на его палубе. Игрок может получить количество змеев, равное количеству матросов на его палубе. Для ясности, каждый матрос на палубе может быть использован и для получения пирата, и для получения змея. (Этих матросов не надо уставать.)



Кримсика (домашний порт)

Сначала игрок отдыхает команду.

После чего игрок может потратить книги на размещение своих кубиков на треке влияния, каждая потраченная книга даёт 1 кубик на треке.



Фарволд

Сначала игрок выбирает одну из двух карт репутации, лежащих лицом вверх, чтобы активировать её. Игрок получает всю славу, которая подвешена под знаком в верхней части карты. Игрок отмечает это, помещая кубик на трек славы на поле славы.

После, все игроки получают славу, в зависимости от выполнения условий в средней части карты. Например, все игроки получают по 1 славе за каждое здание в их владении, отметьте это на треке славы.



В конце, игрок, посещающие Фарволд, может выбрать получить, что получить: 1 дерево или 2 рыбы.

Жетоны славы

Если игрок достигает отметки в 7 славы на треке славы, он забирает свой кубик в личный запас и получает верхний жетон славы из стопки. Рисунок на каждом жетоне – это награда, которую получает игрок сразу, как забирает себе этот жетон. Если игрок получает славы больше, чем необходимо для достижения 7, то он достигает 7 славы, получает жетон и награду, а потом начинает движение снова с начала трека, он продвигается на оставшееся количество очков славы. (Например, Джон стоит на 6 очках, он получает ещё 3; он продвигается на 1, получает жетон, а затем выставляет свой кубик на ячейку с номером «2».)



Если одновременно несколько игроков достигают 7 очков славы, то жетоны они получают начиная с игрока, который ближе всего к первому игроку и далее в очерёдности хода.

Если 1 из 2 колод карт репутации заканчивается, сдвиньте верхнюю карту оставшейся колоды, если возможно, чтобы было видно 2 карты репутации. Если закончились обе колоды, то **НЕ перемешивайте** стопку сброса, карты репутации более не доступны.

Заметка: Если карта репутации говорит «лимит 7», это означает, что игроки не могут получить больше 7 славы за выполнение условия карты.

Фелз Гарден

Сначала игрок отдыхает команду.

После чего он может выставить 1 кубик на первое свободное деление на треке влияния.

Продвинутая сторона: Игрок может заплатить 1 дерево, чтобы получить 1 славу и поместить 1 кубик на трек влияния. Каждый раз, как игрок делает это, он обязан устать 1 матроса с навыком «административное дело».



Грениль

Игрок получает 2 дерева. Также игрок получает по 1 дополнительному дереву за каждого матроса «на палубе» с навыком «работа». (Этих матросов не надо уставать.)



Кражск (домашний порт)

Сначала игрок отдыхает команду.

Затем игрок может получить либо 1 дерево, либо 1 рыбу.



Мархэвен (домашний порт)

Сначала игрок отдыхает команду.

Затем игрок получает 1 пирата.



Морлим

Сначала игрок может нанять нового матроса. Игрок может выбрать 1 из 3 матросов на поле славы. Первые 2 матроса на поле стоят по 1 монете, а третий не стоит монет. Нанятый матрос идёт «на палубу» на поле корабля. Оставшиеся матросы на поле славы должны сдвинуться вправо, а на самое левое место выкладывается новый жетон матроса из колоды.

Игрок также получает 1 славу на треке славы.

Продвинутая сторона: Игрок может получить 1 матроса. Также игрок получает по 1 дереву за каждого матроса «на палубе» (включая только что нанятого) с навыком «работа». (Этих матросов не надо уставать.)



Рэтнест

Игрок незамедлительно получает 2 карты пиратов.

Также игрок получает по 1 дереву за каждого матроса «на палубе» с навыком «работа». (Этих матросов не надо уставать.)

Продвинутая сторона: Игрок незамедлительно получает 2 карты пиратов, после чего он отдыхает команду.



Рокслайд

Игрок незамедлительно получает 1 книгу.

Игрок также получает 1 славу на треке славы.

Продвинутая сторона: Игрок может заплатить 2 монеты, чтобы получить 1 книгу и 2 славы. Игрок может совершить это действие столько раз, сколько у него есть матросов «на палубе».



Стратик

Игрок может **ПОСТРОИТЬ 1** из доступных зданий в ряду карт строений. Строительство оплачивается деревом и/или рыбой (но не стоит монет).



Например, если игрок решит построить самое правое здание с картинки сверху, он должен заплатить 2 дерева и 2 рыбы.

Санс Рест

Игрок может заплатить 2 рыбы за найм морского змея. Игрок может выполнить это действие столько раз, сколько у него есть матросов «на палубе». (Этих матросов не надо уставать.)

Продвинутая сторона: Игрок может заплатить 2 рыбы, чтобы получить 1 морского змея и 1 славу. Каждый раз, как он так делает, он должен устать одного своего матроса.



Зэ Гротто

Игрок незамедлительно получает 4 рыбы.

Также игрок получает по 1 дополнительной рыбе за каждого матроса «на палубе» с навыком «работа». (Этих матросов не надо уставать.)

Продвинутая сторона: Игрок незамедлительно получает 3 рыбы и 1 славу. Также игрок получает по 1 дополнительной рыбе за каждого матроса «на палубе» с навыком «работа». (Этих матросов не надо уставать.)



Тандрейк (домашний порт)

Сначала игрок отдыхает команду.

Также игрок может потратить книги, чтобы получить славу. Каждая потраченная книга приносит 2 славы на треке славы.



Андерваль

Сначала игрок отдыхает команду.

После чего игрок может нанять нового матроса. Если он делает это, то должен заплатить за найм 1 дополнительную монету (как указано на табличке города).

Продвинутая сторона: Сначала игрок получает 1 славу. Затем игрок может нанять одного матроса по обычным правилам.



Жиллиам

Игрок может получить книги. Каждая книга стоит 1 рыбу или 1 дерево. За каждую полученную книгу, игрок также должен устать 1 своего матроса.



Поле корабля

Это отличное место для хранения книг

Матросы "на палубе"

Это отличное место для хранения монет

Матросы "под палубой" (лежащие лицом вниз - ранены)

Дерево и рыба хранятся в трюме. Вы не можете хранить более 10 рыбы/дерева одновременно, просто сбросьте лишнее

Храните карты пиратов и морских змеев под полем корабля

Размещайте свои здания справа от поля. Они находятся в вашей столице

Количество матросов, пиратов и морских змеев не ограничено

Символы с карты-подсказки

Административное дело



Игрок должен устать матроса с этим навыком при посещении некоторых островных городов. Также, матрос с таким навыком должен устать, если вы заканчиваете перемещение своего корабля в регионе, оккупированном другим кораблём.

Бой



Игрок может устать матроса с этим навыком, когда он атакует город, до броска кубов, чтобы добавить к броску 1 дополнительный куб (на карты пиратов и змеев всё ещё можно помещать только по 1 кубу).

Переговоры



Игрок может устать матроса с этим навыком, когда использует дипломатию, чтобы получить 1 дополнительное очко влияния (не 1 кубик, а просто 1 очко влияния).

Плавание



Каждый матрос с таким навыком «на палубе» увеличивает скорость корабля на 1 (до максимума в 4). Если матрос «под палубой», то он не увеличивает скорость корабля.

Дерево



Игрок может использовать дерево для переброса кубов при атаке. Каждое 1 дерево позволяет игроку перекинуть 1 куб.

Рыба



Игрок может потратить жетоны рыб при перемещении корабля. Каждый жетон даёт кораблю 1 дополнительную скорость на этот раунд.

Другие символы

Потратить/Устать



Когда этот символ следует за символом навыка, это означает, что вы должны устать матроса с таким навыком. Когда он следует за символом матроса, это значит, что вы должны устать любого матроса по своему выбору. А если он следует за значком ресурса, это значит, что вы должны потратить этот ресурс.

Базовый символ матроса



Работа



Заплатить, чтобы получить что-то



Этот символ означает, что вы должны потратить что-то, чтобы получить что-то ещё. То, что вы должны потратить изображено слева от стрелки, а что получить – справа. Если над стрелкой нет никаких символов, значит вы можете выполнить обмен любое количество раз.



Если есть базовый символ матроса, то вы можете выполнить обмен столько раз, сколько у вас есть матросов «на палубе».



Если есть символ матроса с загнутой стрелкой, это означает, что вы должны устать матроса за каждую итерацию обмена.

Здания

Отсылки к Городам и Столицам

Когда на карте написано «город», это означает город на поле моря или поле морского порта. «Город игрока» или «столичный город» означает на набор карт строений игрока. Домашний порт игрока и столичный город – это разные вещи. Столица находится в глубине острова, она не изображена на карте.

Когда получать славу на треке славы

Если карта говорит получить славу по ходу игры, получите славу на треке славы. Если карта говорит получить славу «в конце игры», то получите её при финальном подсчёте.

Academy of Builders

«Получить» означает, что вы можете купить или построить здание.

Bridge

Вы получаете 1 славу и 1 рыбу, когда вы строите (не покупаете) здание.

Butcher

Каждый раз, когда вы посещаете город, который приносит вам ресурсы на основании количества матросов с навыком «работа» «на палубе», учитывайте также и матросов «под палубой».

Combat Arena

«Город» означает любой островной город или морской порт.

Fishing Guild

Получите 1 рыбу каждый раз, когда вы отдыхаете в городе (посещаете город с символом кровати).

Gambling Hall

Получите 1 монету каждый раз, когда вы отдыхаете в городе (посещаете город с символом кровати).

Mausoleum

«Город» означает любой островной город или морской порт. Вы получаете 2 славы, если другой игрок отбирает у вас город при помощи атаки или дипломатии.

Mercenary Guild

Когда вы покупаете (не строите) здание, вы незамедлительно получаете карту пирата.

Miracle Hut

Переверните раненого матроса лицом вверх при перемещении его «на палубу».

Monster Trainers

Чтобы получить морского змея, вы должны посетить любой домашний порт под вашим контролем. Если вы не контролируете домашний порт (он был отобран другим игроком), то вы не можете использовать это свойство.

Museum

«Город» означает любой островной город или морской порт.

Palace

Получите по 1 славе в конце игры за каждое неиспользованное дерево в трюме. Также получите по 1 славе в конце игры за каждые 2 неиспользованные рыбы в трюме.

Sailors Guild

В конце игры вы получаете по 1 славе за каждого матроса в команде, у которого 2 навыка.

School of War

Если вы получаете одновременно несколько книг, то получите по 1 пирату за каждую книгу.

Sword Academy

«Город» означает любой островной город или морской порт.

Trade Office

«Город» означает любой островной город или морской порт.

Jeweller

Каждый раз, когда вы охотитесь за сокровищами, вы получаете 1 дополнительную монету.

Library

Если вы получаете одновременно несколько книг, то получите по 1 славе за каждую книгу.

Mansion

«Союзник» означает, что вы использовали действия дипломатии для получения контроля над городом.

Market

«Союзник» означает, что вы использовали действия дипломатии для получения контроля над городом.

House of Commons

Вы **не обязаны** пропускать 1 деление на треке влияния при размещении кубиков. Вы можете игнорировать самое левое свободное деление каждый раз, как размещаете кубики на треке.

Underriver Gate

Это единственная возможность получить кровавого морского змея. Вы получаете карту змея сразу, как строите это здание. Вы теряете карту, когда используете её в атаке. Вы получаете эту карту назад, как только вы получаете карту обычного морского змея.

Варианты игры

Продвинутые поля морей

Когда вы готовитесь к игре, вы можете выбрать обратную сторону полей морей при составлении карты. Города на этой стороне полей снабжены специальным символом справа от их названий.



Некоторые города не меняются независимо от стороны поля, действия других слегка изменены, некоторые города теперь имеют другую силу.

Когда вы выбираете этот вариант игры, вы должны перевернуть все поля морей на продвинутую сторону (нельзя смешивать с обычной).

Морские порты не имеют продвинутого варианта.

Когда вы сыграете в этот вариант, это не означает, что вам нельзя снова играть на обычной стороне полей. Слово «продвинутый» означает лишь то, что у вас должна быть за плечами хотя бы одна игра на обычной стороне, чтобы быстрее разобраться с этой. Для большей вариативности мы советуем вам дальше играть на обеих сторонах.

Торговля

Когда используете этот вариант, игроки могут обмениваться **рыбой, деревом, книгами, картами пиратов и морских змеев**, если их корабли находятся в одном регионе. Каждый игрок в сделке должен согласиться на обмен. **Игроки не могут торговать монетами, зданиями, славой и жетонами славы**. Игрок не может что-то отдать и ничего не получить взамен. Также каждый игрок должен получить от торговли ресурс отличный от того, что оно продавал (вы не можете обменять 1 дерево на 6 дерева). Количество товара с разных сторон сделки может отличаться.

Заметка: **Кровавого змея** продать нельзя.

Действие: Абордаж.

Когда играете с этим вариантом правил, в качестве основного действия в свой ход (после перемещения) вы можете напасть на другой корабль, находящийся с вами в одном регионе.

Во-первых, вы объявляете, какой корабль вы хотите атаковать. Затем вы бросаете по кубу за каждого вашего матроса с навыком «бой» «на палубе» и по 1 кубу за каждого вашего пирата. Все значения >3 считаются попаданием.

Затем игрок атакованного корабля кидает кубы по тому же принципу.

Игроки сравнивают итоговые значения. Побеждает игрок, у которого больше попаданий. Победитель может забрать у побеждённого количество монет, равное разнице между количеством попаданий у этих игроков. Если у проигравшего нет монет – победитель не получает ничего. Независимо от результатов, игроки не сбрасывают карты пиратов и морских змеев (в том числе и кровавого).

Если случилась ничья, то никто не побеждает. Действие считается потраченным. У атаковавшего игрока осталась возможность использовать только свободные действия.

Маленький мир

Только при игре вдвоём. В этом варианте игры вы будете должны устать матроса с навыком «административное дело» в процессе перемещения не только если вы остановились в регионе с другим кораблём, но и вообще если на этом поле есть другой корабль.

Шесть строений

Вместо 5 карт в ряду строений вы можете играть с 6. Используйте жетон трека зданий с 4 книгами и 1 монетой. При подготовке к игре поместите его над первой картой строения, жетон с 3 книгами над второй и т.д. Чтобы купить эту карту у игрока должно быть 4 книги. Если игрок покупает или строит это здание, дополнительно он получает 1 монету (что изображено на жетоне). В ряду всегда должно быть 6 зданий, 5 и 6 из них не требуют наличия у вас книг.



Архитекторский вариант

Уберите жетоны книг и трека строений в коробку, они вам не понадобятся.

В начале игры раздайте каждому игроку по 7 карт строений. Игроки драфтуют эти карты. На каждом этапе драфта они оставляют 1 карту себе, а остальные передают игроку слева до тех пор, пока у каждого игрока не будет по 7 карт.

После драфта, все карты строений остаются у игроков в руках.

Игроки могут покупать или строить только здания с руки. Каждый раз, когда какое-либо свойство в игре говорит вам получить книгу, вместо этого возьмите ещё одну карту строения из колоды. Каждый раз, когда какое-либо свойство в игре говорит вам потратить книгу, вместо этого сбросьте карту строения с руки.

Если вы играете с Дополнением «Метрополис», игроки не драфтуют карты метрополиса. Когда игроки получают карты зданий, они вольны выбрать из какой колоды взять карту: обычных строений или Метрополиса.

Дополнение «Метрополис»

Подготовка к игре

Когда готовитесь к игре в Islebound, перемешайте колоду зданий метрополиса и положите её отдельно лицом вниз над колодой обычных строений.

Возьмите верхние 3 карты из колоды метрополиса и поместите их в отдельный ряд над рядом обычных строений, непосредственно над жетонами трека строений. Для покупки этих зданий нужно иметь 3, 2 или 1 книгу соответственно.

Игра

Здания метрополиса работают также, как и обычные здания, но с парой дополнений:

1. Для каждого здания метрополиса игроки сначала должны завладеть обычным зданием. Например, если у игрока есть 1 обычное здание и 1 здание метрополиса, то, чтобы иметь возможность купить ещё одно здание метрополиса, ему требуется сначала получить одно обычное здание.
2. В ряду зданий доступно только 3 здания метрополиса. Эти здания требуют наличия книг у игрока (1, 2 или 3 в зависимости от позиции карты). Нет зданий метрополиса, которые не требовали бы наличия книг. Как и обычно, если игрок покупает здание метрополиса, то сдвиньте карты направо, а на освободившееся самое левое место выложите новую карту строения метрополиса из соответствующей колоды, чтобы снова для покупки было доступно 3 карты.
3. В конце игры каждая карта метрополиса приносит +1 славы, как это указано справа от названия карты.