

Туманний Острів

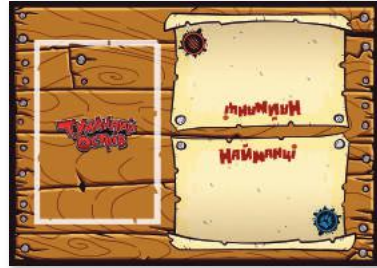
КОМПЛЕКТАЦІЯ ТА ТЕРМІНИ ГРИ

Карта острова (ігрове поле)



Планшети Мороку, 3 шт.

Поле погоди та Найманців



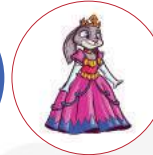
Картки погоди, 8 шт.

Стартовий набір персонажів – 36 жетонів.

По 18 жетонів зі **щитами**
синього та **червоного** кольору.



У наборі гравця жетони
зі щитами одного кольору:



Вовк – 9 шт.

Щур – 4 шт.

Заєць – 3 шт.

Свиня – 2 шт.

Монети різного номіналу – 50 шт.



Додаткові персонажі «Найманці» – 24 жетони.

По 12 жетонів зі щитами **синього** та **червоного** кольору.
У наборі гравця жетони зі щитами одного кольору:



Ворона – 2 шт.



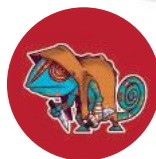
Кріт



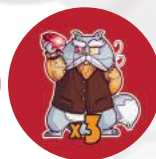
Собачка-фея



Бегемот



Хамелеон



Кіт



Лисиця



Черепаха



Жаба



Миша



Змія

Терміни у грі

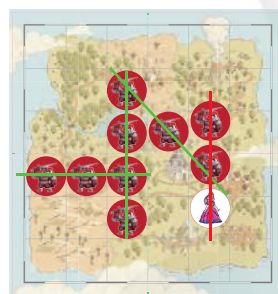
Сусідні клітинки

Сусідніми вважаються клітинки, що розташовані поруч у лініях по вертикалі і горизонталі. Клітинки, що розташовані поруч у лініях по діагоналі не вважаються сусідніми.



Лінія

Ряд жетонів, не менше трьох, які розміщені по горизонталі, вертикалі або діагоналі. Ряд жетонів, який перервано білим жетоном (Зайцем) або жетоном суперника не вважається лінією.



Раунд

Етап гри, триває поки все ігрове поле не буде заповнене жетонами персонажів.



**ХАРАКТЕРИСТИКА ПЕРСОНАЖІВ
ПРАВИЛА ГРИ ТА СХЕМА ПІДРАХУНКУ БАЛІВ**



ТАКА МАКА
БЮРО ІГОР

СТАРТОВІ ПЕРСОНАЖІ



ВОВК

Будує вашу лінію. Не має жодних властивостей. Приносить вам один бал.



ЗАЄЦЬ

Перериває вашу лінію та лінію суперника. Балів не приносить.



СВИНЯ

Будує вашу лінію. Приносить вам один бал. А також подвоює кількість балів у лінії, в якій стоїть.



ЩУР

Шпигун суперника. Будує його лінію. Приносить йому один бал.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ «НАЙМАНЦІ»

Вартість та обов'язкова заміна персонажу



ЛИСИЦЯ

Будує вашу лінію. Зобов'язує гравця замінити свій жетон на сусідній клітинці будь-яким жетоном з руки. Приносить вам один бал.



ЧЕРЕПАХА

Будує вашу лінію. Подвоює хід (виставляйте Черепашу і ще один жетон, суперник також виконує подвійний хід). Приносить вам один бал.



КІТ

Будує вашу лінію. Приносить вам один бал і потроює кількість балів у лінії, в якій стоїть.



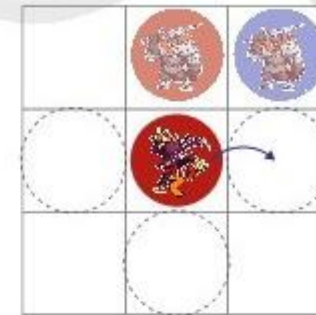
ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ «НАЙМАНЦІ»

Вартість та обов'язкова заміна персонажу



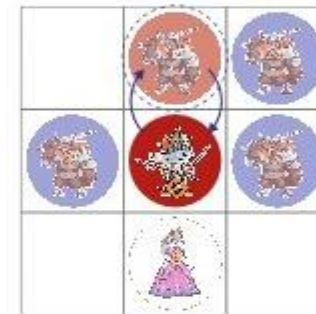
ЖАБА

Будує вашу лінію. Кожен наступний хід, перед тим як викласти жетон, можете пересунути Жабу на будь-яку вільну сусідню до неї клітинку або залишити її на своєму місці. Приносить вам один бал.



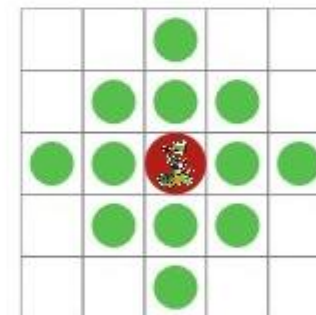
МИША

Будує вашу лінію. Зайнявши вільну клітинку, міняється місцями зі своїм чи суперника персонажем на сусідній клітинці. Приносить вам один бал.



ЗМІЯ

Будує вашу лінію. Зобов'язує суперника замінити жетон з ігрового поля, на який ви вкажете, будь-яким іншим з його руки. Розташування жетонів, які можна замінювати, вказано на малюнку. Приносить вам один бал.



ХАМЕЛЕОН

Будує вашу або суперника лінію. Кожного разу, коли у сусідній із ним клітинці з'являється новий персонаж, він повинен змінити свій колір на колір цього персонажу. Приносить вам один бал.



ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ «НАЙМАНЦІ»

Вартість та обов'язкова заміна персонажу



ВОРОНА

Шпигун суперника. Будує його лінію. Приносить супернику один бал, але удвічі зменшує кількість балів у лінії, округлюючи в менший бік. Наприклад, лінія із трьох персонажів, серед яких є Ворона $(1+1+1)/2=1,5$ округлюємо до 1.



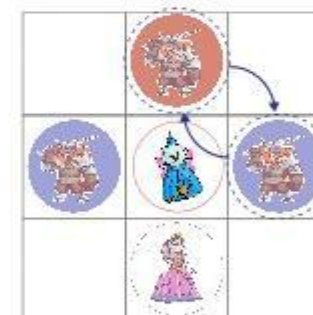
КРИТ

Шпигун суперника. Будує його лінію. Зайнявши вільну клітинку, обов'язково міняється місцями зі своїм чи суперника персонажем на сусідній клітинці. Приносить супернику один бал.



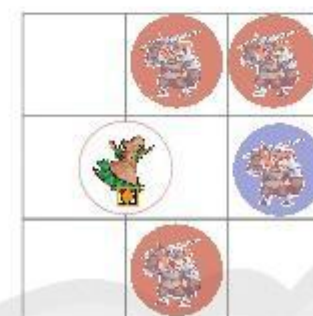
СОБАЧКА-ФЕЯ

Перериває вашу та суперника лінію. Зайнявши вільну клітинку, міняє місцями свої чи суперника персонажі на сусідніх клітинках. Балів не приносить.



БЕГЕМОТ

Перериває вашу та суперника лінію. Займає одразу дві клітинки, ставши на лінію між ними. До наступного вашого ходу обидві клітинки вважаються зайнятими. Наступного ходу ви повинні обрати одну з цих клітинок та пересунути туди Бегемота, звільнивши іншу. Можете одразу зайняти її своїм персонажем.



Увага! Персонажі – Заєць, Бегемот, Собачка-Фея – нерухомі. Властивості інших Найманців на них не діють. Балів не дають.

КАРТКИ ПОГОДИ



КАРТКА «СОНЯЧНО»

Усе ігрове поле відкрите. Жетони викладаються персонажами догори (у відкриті).



КАРТКА «ХМАРНО»

Спочатку гра відбувається на частині ігрового поля розміром 3x3 клітинки. Решта ігрового поля закривається планшетами Мороку. Жетони викладаються персонажами догори (у відкриті) лише на частині ігрового поля, вільної від Мороку. Коли ця частина ігрового поля буде повністю заповнена жетонами персонажів, то гравець, який має зробити наступний хід, відкриває на свій вибір одну частину ігрового поля, забравши планшет Мороку. Гра продовжується на новій частині ігрового поля. Наступні, закриті планшетами Мороку частини ігрового поля, відкриваються так само.



КАРТКА «ТУМАН»

Умови гри такі ж самі, як при Хмарній погоді, але жетони персонажів викладаються на ігрове поле щитом догори (у закриті). Карти персонажів з особливими властивостями граються в відкриті (якщо хочемо, щоб ефект спрацював), або в закриті (тракується як звичайний персонаж). Тільки після заповнення всього ігрового поля при підрахунку балів жетони персонажів перевертаються зображенням персонажа догори. Зверніть увагу! Підглядати, який персонаж зображено на жетоні, якщо він вже викладений на ігровому полі, заборонено.



ПРАВИЛА ГРИ

В основу «Туманного острова» покладена механіка всім відомої гри «Хрестики-нулики». У ході гри необхідно формувати лінії жетонів свого кольору по горизонталі, вертикалі та діагоналі. Чим довша лінія, тим більше переможних балів вона принесе. Переможець у грі той, хто має більшу кількість балів.



ПРОСТА ГРА

Підготовка до гри. Розкладіть карту острова (ігрове поле) у центрі столу. Відсортуйте жетони персонажів за кольором щита. Один із гравців отримує сині жетони, інший – червоні.

У стартовому наборі персонажів кожного гравця має бути по 18-ть жетонів: Вовків - 9 шт., Щурів – 4 шт., Зайців – 3 шт. та Свиней – 2 шт. З 18-ти стартових персонажів оберіть будь-яких п'ять, з яких ви почнете свою гру. Суперник не повинен бачити ваші жетони. Решту 13-ть жетонів ретельно перемішайте та покладіть у власну колоду щитом догори.

Зверніть увагу! Колір щита не завжди збігається із кольором персонажа. Тому серед ваших жетонів (із щитом вашого кольору) є персонажі, які грають за вашого суперника, а у нього, відповідно, за вас. У стартовому наборі – це Щур, серед Найманців - це Ворона, Кріт та Хамелеон. Розташовуйте їх на полі продумано.

Хід гри. Впродовж усієї гри граємо п'ятьма жетонами. Жетони добираються з колоди послідовно. Першим ходить гравець, який нещодавно повернувся з подорожі або переміг у попередній грі. У руці не може бути більше 5-ти жетонів. Жетони можна викладати лише на вільних клітинках карти острова. Розташовуємо жетони так, щоб сформувати якнайдовші суцільні лінії. Раунд закінчується, коли ігрове поле повністю заповнене жетонами.

Підраховуються бали. Для зручності, спочатку – у всіх горизонтальних лініях, згодом у вертикальних, і на останок - у діагональних лініях. Тривалість гри – два раунди.

Ви можете зробити гру цікавішою, скориставшись картками погоди. Погоду обирає гравець, який ходить другим. Він тягне дві верхні картки погоди. Вибирає одну, іншу кладе під низ колоди. Лише тоді починається двобій.

Правила гри за різної погоди описано на 4 сторінці.

ГРА З НАЙМАНЦЯМИ

Ви можете ускладнити гру, найнявши собі додаткових персонажів - Найманців. Початок гри відбувається за правилами Простої гри з використанням карток погоди (Сонячно, Хмарно, Туман). Після закінчення Простої гри, зароблені бали гравців перетворюються у монети:
1 бал = 1 монета.

За отримані монети кожен з гравців може найняти Найманців із певними властивостями, заплативши зазначену кількість монет. **Так як у грі повинно бути завжди 18-ть персонажів, обов'язковою умовою є, отримавши Найманця, віддати певного Стартового персонажа.**

Умови обміну та вартості додаткового персонажа наведені у Характеристиці персонажів

У наступному етапі гри першим ходить гравець, який в Простій грі ходив другим та обирав погоду. Гра триває 4 раунди. Після закінчення кожного з наступних раундів гравці можуть залишити собі зароблені монети або витратити їх для найму наступних Найманців. Перемагає гравець, який має більшу кількість балів, а відповідно – монет. Якщо сума балів (монет) однакова, тоді враховуються додаткові бали (монети) за самих Найманців. Якщо ж і вартість Найманців однакова – гравці розігрують додатковий раунд.

Зверніть увагу!

- Якщо ви граєте Найманцем у відкриту (Сонячно, Хмарно), то одразу ж виконуєте дію, властиву його опису.
- Гра в Туман. Властивості Найманців не діють, дають один бал. Враховуються лише властивості Ворони, Кота та Свині під час підрахунку балів.

КОМАНДНА ГРА

Гра учотирьох (команда 2 x 2) відбувається лише у Сонячну погоду за правилами наведеними вище. Кожній парі гравців роздається в закриті 18-ть жетонів одного кольору - по 9-ть кожному. Впродовж усієї гри граємо п'ятьма жетонами. Жетони добираються з особистої колоди послідовно. Гравці сідають через одного, щоб учасники однієї команди не ходили підряд. Не можна обговорювати між собою тактику гри, давати підказки чи спільно вирішувати купівлю Найманців. **Монети є спільними для команди. Гравці однієї команди не розподіляють монети між собою. Найманців, яких планують найняти, обирають одночасно лише два гравця з кожної команди.** Показують усім та розраховуються за них. Якщо залишились вільні монети, докупити Найманців можуть інші гравці команд. Принципи найму додаткових персонажів Найманців описані в Характеристиці персонажів та схемі підрахунку балів.

БЛІЦ-ГРА (ТУРНІРНИЙ ВАРІАНТ)

У цьому варіанті гравці грають у заздалегідь узгоджену погоду. Гра триває два раунди. Перед початком гри кожен із гравців отримує 80 монет, за які він може найняти Найманців. Усі невикористані монети зникають. Далі гра продовжується за стандартними правилами Сонячної погоди.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Коли всі клітинки ігрового поля заповнені, підрахуйте бали у кожній лінії свого кольору по горизонталі, вертикалі та діагоналі.

Якщо ви грали у «Туман», то перед підрахунком перегорніть усі жетони персонажами догори.

Зверніть увагу!

У грі є спеціальні персонажі, які можуть збільшити або зменшити кількість балів, які ви отримуєте за лінію (див. Характеристику персонажів).

Якщо персонаж є частиною декількох ліній одночасно, то він враховується у кожній з цих ліній.

Якщо в лінії є дві Свині, то бали подвоюються лише один раз.

Якщо в лінії є Свиня і Кіт, то бали множаться на три.

Якщо в лінії окрім Свині чи Кота є ще й Ворона, то ви спочатку множите кількість балів, а потім ділите.

Горизонтальні, вертикальні та діагональні лінії з:

3-х жетонів – **3 бали**



4-х жетонів – **5 балів**



5-ти жетонів – **7 балів**



6-ти жетонів – **10 балів**

