# ATLANTIS

Число игроков: от 2 до 4 | Возраст: от 10 лет | Время игры: 30 минут

84 квадрата с цифрами от 1 до 7:
42 с буквой A
42 с буквой B

24 квадрата воды

4 моста

1 поле Атлантиды

12 фигурок (4 цветов)

105 карт движения, по 15 карт каждого из 7 видов

1 поле материка

## Идея и цель игры

*«Но вскоре случились страшные землетрясения и потопы; и в течение одного дня остров Атлантиды исчез в морской пучине»*

*Платон*

Атлантида тонет! Задача игроков – помочь своим людям перебраться с уходящего под воду острова на материк. При этом можно устраивать неприятности для соперников, чтобы они не опередили вас. По пути участники собирают ценные предметы, которые дают очки. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем!

# Подготовка к игре

Разложите квадраты суши в две стопки согласно буквам на их обратной стороне. Перемешайте обе стопки. Положите Атлантиду на вашей игровой поверхности сбоку – это будет стартовая позиция для всех игровых фишек. Разложите квадраты суши цепочкой в произвольном порядке (так, чтобы каждый из них граничил с двумя другими квадратами). Это будет путь от Атлантиды на материк.

Каждый участок пути может состоять из 2 квадратов суши, 1 квадрата суши или 1 квадрата воды. Начиная с бухты на поле Атлантиды, разложите участки пути (все лицевой стороной вверх), используя квадраты с буквой «А».

При этом надо соблюдать такой порядок:

- 10 участков пути из 2 квадратов каждый
- 10 участков пути из 1 квадрата суши
- 6 участков пути из 2 квадратов каждый

Затем положите 1 квадрат воды. После чего, продолжайте строить путь, используя плитки с буквой «В», в такой последовательности:

- 6 участков пути из 2 квадратов каждый
- 10 участков пути из 1 квадрата суши
- 10 участков пути из 2 квадратов каждый

В конце положите материк, который будет конечной точкой пути.

Совсем необязательно выкладывать путь такой же формы, как указано на иллюстрации. Однако важно соблюдать последовательность квадратов (сначала с буквами «А», затем с «В»), количество квадратов на каждом участке и их последовательность.

Оставшиеся квадраты воды положите в центре стола, чтобы каждый мог до них дотянуться.

Каждый игрок выбирает цвет фишек и ставит свои 3 фишки на Атлантиду. Кроме того, каждый игрок берет себе по одному мосту.

Перемешайте карты движения и положите колоду лицевой стороной вниз. Если колода полностью заканчиваются во время игры, возьмите карты из отбоя, перетасуйте их и сложите новую колоду.

Бросьте жребий, чтобы определить, кто начнет игру. Можно руководствоваться правилом, что игру начинает самый младший игрок или игрок, который последним был на море. Первый игрок берет из колоды 4 карты. Второй игрок (по часовой стрелке) берет 5 карт, третий – 6, и так далее.

# Ход игры

Игра проходит по часовой стрелке. Когда наступает ход игрока, он совершает следующие действия.

## Выбор фишки

Выберите, какой из 3 своих фишек вы будете ходить. Если фишка достигла материка, её нельзя выбрать.

## Выбор карты и перемещение фишки

Выберите одну из карт у себя на руках и раскройте её.
Передвиньте свою фишку вперед (то есть по направлению к материку) на тот квадрат суши, который указан на карте. Если этот квадрат не занят, фишка останавливается. Если на квадрате уже стоит чья-то фишка (ваша или другого игрока), вы должны сыграть еще одну карту. Это будет продолжаться до тех пор, пока фишка не окажется на свободном квадрате. В конце хода каждая фишка должна быть либо на Атлантиде, либо на квадрате суши, либо на материке.
Примечание: *сыграть несколько карт за раз возможно только в случае, если фишка останавливается на занятом квадрате!*

Иногда случается, что не получается передвинуть фишку на незанятый квадрат. В этом случае покажите свои карты всем игрокам и возьмите 2 карты из колоды. На этом ход заканчивается.

Примечание: *если вы не можете передвинуть фишку, можно сначала купить карты (смотрите ниже), с надеждой, что выпадет карта, которая позволит вам продвинуться вперед. Если вы по-прежнему не можете двигаться, вы можете взять 2 карты бесплатно, но ход на этом заканчивается.*

## Получение квадрата

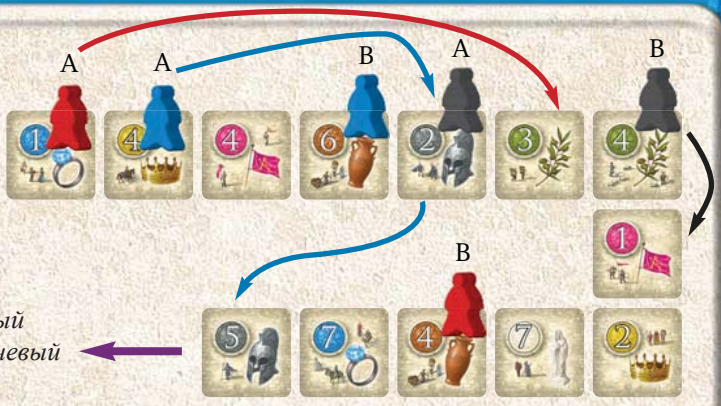
Возьмите первый незанятый квадрат суши сзади от вашей фишки, которую вы только что передвинули. Сохраните этот квадрат, положив его лицевой стороной вверх перед собой. Если на том участке лежат два квадрата суши, возьмите только верхний из них. Если же в результате возникает пустое место, положите на него квадрат воды. Вы можете класть квадраты воды каждый раз, когда возникает пустое место, однако возможно использовать один квадрат воды для обозначения водного участка любого размера.

## Взятие новой карты

Сбросьте в отбой все карты, которые вы использовали во время этого хода.
Возьмите одну карту из колоды (вне зависимости от того, сколько карт вы использовали за ход).
Примечание: *вы можете брать больше карт на более поздней стадии игры, если ваши фишки достигли материка.*

### Покупка карт

В начале своего хода вы можете купить новые карты, отдавая взамен один из квадратов, которые вы собрали. Сбросьте квадрат (положив в коробку). Вы получаете количество карт, равное половине стоимости квадрата (если необходимо, число округляется в меньшую сторону). Например, если вы отдаете квадрат стоимостью 5 очков, вы получаете 2 карты.




Пример 1: *Петр (черный) играет карту с красным флагом и передвигает свою фишку B к следующему квадрату с 1 флагом. Он берет зеленый квадрат 4 сзади от своей фишки и кладет его перед собой. Михаил (красный) играет зеленую карту и передвигает фишку A на 3 зеленый квадрат. Так как серый 2 и коричневый квадраты сзади него заняты, 6 он берет себе следующий квадрат с красным флагом. 4*

*У Сергея (синий) есть только серые карты. Он играет одну из них и передвигает свою фишку A на квадрат, занятый фишкой Петра. Затем Сергей играет еще одну серую карту и передвигает свою фишку на следующий серый квадрат, после чего берет синий квадрат сзади от себя. Несмотря на то, что Сергей сыграл две карты, он берет только один квадрат в конце хода.*

## Водные участки

В начале игры уже существует водный участок на пути от Атлантиды к материку, и по ходу игры таких участков становится только больше. Они появляются в других местах, увеличиваются в размерах и соединяются вместе. Через эти участки можно переправиться двумя способами: с помощью моста и без него.

### Переправа без моста

Для того, чтобы переправиться через водный участок, состоящий из одного или более квадратов воды, вы должны заплатить очки. Необходимое количество очков равно наименьшему значению с двух квадратов суши, расположенных по разные стороны от водного участка. Вы можете расплачиваться собранными ранее квадратами согласно их стоимости. Кроме того, можно расплачиваться картами на руке из расчета по 1 очку за карту. Если вы платите больше, чем требуется, сдача не выдается. Потраченные квадраты и карты выходят из игры.

Не имеет значения, какого размера водный участок – только значение на квадратах с двух его сторон определяет стоимость переправы. Если у вас недостаточно очков для переправы фишки, вы не можете её двигать.

Вы можете преодолеть несколько водных участков за один ход и заплатить их общую стоимость в конце хода. Однако вы не можете использовать квадраты, полученные во время этого хода.

Стоимость переправы всегда определяется перед тем, как убрать квадрат суши. Если убранный квадрат суши меняет стоимость переправы, она меняется только после платы за переправу.

### Переправа с мостом

Переправа с мостом бесплатна. Вы можете поставить мост на любой водный участок по своему желанию. Мост остается на этом месте до конца игры, и его могут использовать для переправы все игроки (бесплатно). Даже если водный участок становится больше, или если участок без моста объединяется с участком с мостом, мост позволяет осуществлять через них переправу.

Пример 2: *Сергей (синий) играет синюю карту, чтобы быстро продвинуться вперед. Он передвигает свою фишку на синий 2 квадрат. Он должен заплатить за переправу через воду 1 + 4 + 3 = 8 очков. Переправу с мостом он пересекает бесплатно. Квадрат с цифрой 5 занят, значит Сергей после оплаты берет 3 квадрат с белой статуей.*

*За счет этого водное пространство с мостом увеличивается. Стоимость переправы через этот участок равна 0 благодаря мосту – если бы моста не было, стоимость была бы равна 5.*

Если водный участок появляется в начале или конце пути, передвиньте Атлантиду или материк, чтобы водный участок исчез.

## Материк

Если вы играете карту, которая отсутствует между фишкой и материком, вы перемещаете свою фишку на материк. При этом вы получаете квадрат суши (последний незанятый квадрат перед материком).

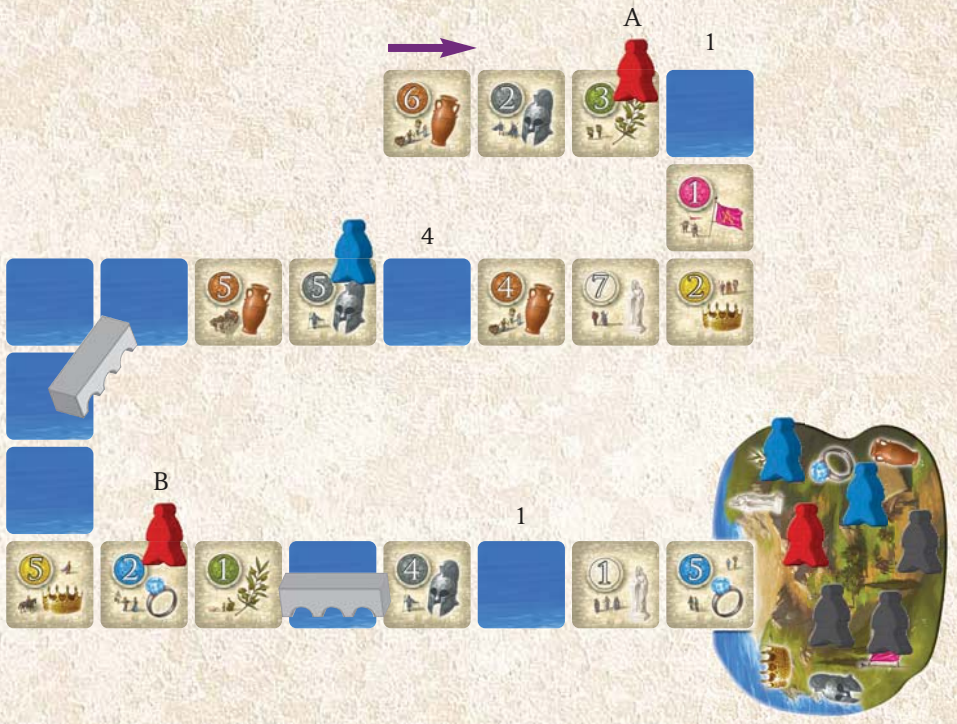
Внимание: как только вы переместили одну или несколько фишек на материк, вы можете вытянуть дополнительную карту в конце хода за каждую фишку, которая стоит на материке! Например, вы берете 2 карты, если у вас на материке 1 фишка, и 3 карты – если у вас 2 фишки на материке. Если вы перемещаете свою третью фишку на материк, вы берете 4 карты, и игра заканчивается.

# Последний ход и конец игры

Как только один из игроков перемещает свою третью фишку на материк, берет квадрат и 4 карты, игра заканчивается.

Вы должны переместить все свои фишки с квадратов суши на материк. Во время этой завершающей фазы игры вы не должны выкладывать карты, брать карты или квадраты суши, или ставить мост. Однако вы должны заплатить за переправу через водные участки. Для оплаты вы можете использовать карты на руке или собранные квадраты суши. Если вы не можете заплатить, ваши очки уходят в минус.

Не построенный мост на руках в конце игры не приносит очков.




Пример 3: *Петр (черный) переместил свою третью фишку на материк. Он берет синий квадрат суши, 4 карты и объявляет об окончании игры. Материк передвигается к квадрату с цифрой ① Михаил (красный) должен переместить две свои фишки на материк. Для передвижения он не использует карты. За переправу через водные участки он платит 7 очков (1 + 4 + 1 = 6 очков за первую фишку и 1 очко за вторую). Он не берет квадратов суши или карт.*
*У Сергея (синий) осталась только одна фишка ну пути к материку. Он также не использует карты для перемещения. Он отдает одну карту с руки, чтобы заплатить одно очко за переправу.*

Как только один из игроков перемещает свою третью фишку на материк, берет квадрат и 4 карты, игра заканчивается.
Вы должны переместить все свои фишки с квадратов суши на материк. Во время этой завершающей фазы игры вы не должны выкладывать карты, брать карты или квадраты суши, или ставить мост. Однако вы должны заплатить за переправу через водные участки. Для оплаты вы можете использовать карты на руке или собранные квадраты суши. Если вы не можете заплатить, ваши очки уходят в минус.
Не построенный мост на руках в конце игры не приносит очков.

Вы можете купить игру Atlantis в магазине настольных игр «Нибелунг»
www.nibelung.com.ua