



ПОКОРЕНИЕ РАЯ

Правила Игры

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	2	10. Этап Победы	12	11.6 Малярия	15
2. Компоненты	2	11. Расширенные Правила	13	11.7 Различные Стартовые	
3. Начальная расстановка	4	11.1 Регулируемый Конец		Фишки	15
4. Последовательность Хода	5	Игры	13	12. Правила для Одиночной	
5. Порядок Хода	5	11.2 Случайные События ..	13	Игры	15
6. Исследование	5	11.3 Южный Остров	13	Алфавитный Указатель	19
7. Этап Движения и Сражения ..	7	11.4 Сохранение Ресурсов ..	14		
8. Вычисление Сражения	8	11.5 Кумара (Сладкий			
9. Строительство	10	Картофель)	14		

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 USA
www.GMTGames.com



wargameclub.ru
vk.com/wargameclub

1. Введение

Покорение Рая – это захватывающая историческая симуляционная игра для двоих, троих или четверых игроков, отображающая создание великих Полинезийских морских империй в Тихом океане, которые существовали задолго до европейских открытий. Игроки пребывают в той же неизвестности, как и их исторические коллеги, которые отправляли исследователей, чтобы изведать новые райские острова. Они заселяют острова, строят каноэ для торговли или завоеваний, обучают воинов, инвестируют ресурсы в культурные достижения и организуют колонистов для расширения, защиты и развития своих расцветающих островных империй.

2. Компоненты

Полный комплект Покорения Рая содержит:

- Данный Буклет Правил
- Буклет Заметок Автора
- Одно 22"х34" Игровое Поле
- Четыре Карты Памятки Игроков
- Один шестигранный кубик
- 1 полная и 1 половинка платы фишек
- 4 фишки Исследователей (5/8" х 1 1/4")
- 28 карт Искусств и Культуры
- 27 карт Случайных Событий
- 72 деревянных Деревень (4 цветов)
- 4 Диска Домашнего Острова (по 1 каждого цвета)

2.1 Игровое Поле

На игровом поле изображена большая часть Тихого океана, разделённая на шестиугольники (далее называемые «гексами»).

Неизведанные Гексы: Гексы, как правило к востоку от Тонга и Самоа, показанные с пустым квадратом в центре каждого гекса называются Неизведанными. Географические местоположения Групп Островов в Неизведанных гексах показаны для справки. Однако, чтобы смоделировать чувство удивления от открытий для Полинезийских исследователей, в локациях, которые вы обнаружите будут случайные Острова.

Изведанные Гексы: Другие гексы – либо Независимые Группы Островов и Атоллы, напечатанные на поле или гексы Открытого Океана. Однажды Исследованный Неизведанный гекс, и вскрытый после этого как Открытый Океан или Плитка Группа Островов (перевёрнутая лицевой стороной вверх) становится Изведанным гексом.

Гексы Открытый Океан: Эти гексы показаны без светло-голубого квадрата, что указывает на невозможность их Исследования, хотя движение в них разрешено.

Независимые Группы Островов: Район, как правило к западу от Тонга и Самоа, известен Полинезийцам и занят другими. Эти острова и атоллы все-

Гекс Открытый Океан Названия Островов, выделенные зелёным цветом, указывают на подлинное их местоположение. Выделенные красным – указывают на начальные гексы для игры на 3 или 4 игроков. Область Южная Америка (11.5) Поместите тут Колоду Карт Событий (11.2)

Изведанная Независимая Группа Островов

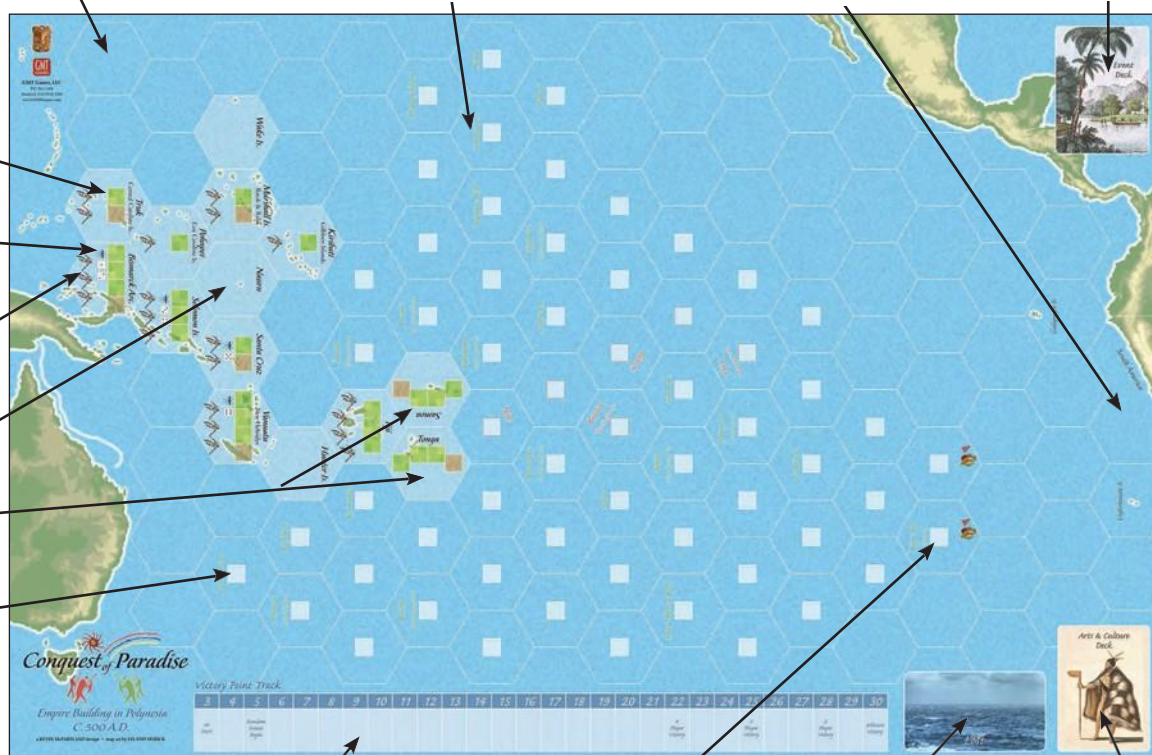
Малярия (11.6)

Военная Сила Группы Островов

Изведанный Атолл

Стартовые гексы в игре на двоих

Неизведанный гекс

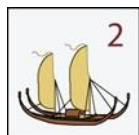


Трек Победных Очков (10.1) Гекс к Южной Америке (11.5) Область Пропащие (6.1, 6.4, 9.2) Поместите тут Колоду Карт Искусств и Культуры (9.5)

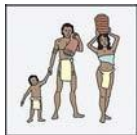
гда напечатаны на поле с участками для Деревень, как и Плитки Группа Островов. Эти гексы не могут быть Исследованы, а Независимые Группы Островов находятся под вражеским, для всех игроков, контролем. Однако, игроки могут отправлять своих Воинов на завоевание этих гексов.

Вне игры: Районы без гексов (включая Америку и Австралию) не доступны. Двойной гекс с надписью «Южная Америка» используется для Расширенного Правила Кумара (11.5).

2.2 Игровые Фишки



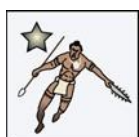
Транспортное
Каное



Колонисты



Слухи



Местные
Воины



Боевое Каное



Боевые Отряды

Звезда в верхнем левом углу Игровой Фишки означает, что это Боевая Фишка. Только Боевые Каное, Боевые Отряды и Местные Воины могут сражаться с вашими оппонентами.

Число в верхнем правом углу Игровой Фишки означает, что она может двигаться и на сколько. Фишки с “2” могут двигаться на два гекса во время Этапа Движения и Сражения. Фишки без чисел не могут двигаться самостоятельно, но могут быть перевезены на Каное. Местные Воины – это исключение: они вообще не двигаются и появляются в Сражении для защиты одной из ваших Групп Островов.

2.3 Исследователи

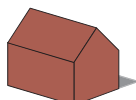


Это специальные Игровые Фишки, которые могут Исследовать различное количество гексов во время Этапа Исследования. Име- на даны только для исторического погружения; смотрите Заметки Автора о истории каждого Исследователя.

2.4 Маркеры



Домашний
Остров



Деревня



Улучшенное Исследованный
Земледелие Остров



Открытый
Океан

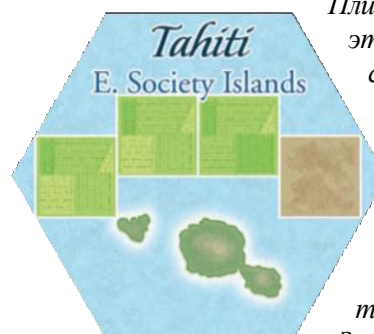
Диски Домашний Остров обозначают Домашнюю Группу Островов каждого игрока. Деревни окрашены в цвета игроков; Маркеры Улучшенное Земледелие доступны всем игрокам. Маркеры Исследованный Остров обозначают открытие игрока, прежде чем он будет раскрыт другими.

2.5 Маркеры Открытия



Маркеры “Три Пальмы” указывают, что эта Группа Островов была обнаружена в этом гексе. Полностью синие маркеры указывают на Открытый Океан, который был исследован в данном гексе. Они помещаются на карту в гексы, которые были исследованы. Оба вида имеют количество Узлов на обратной стороне. Маркеры Сбились с Курса приводят к особым событиям.

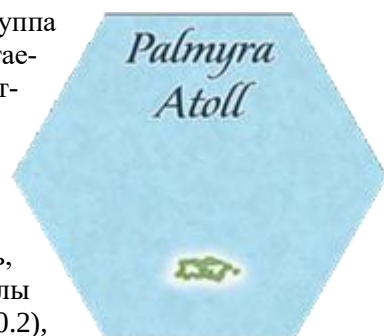
2.6 Плитки Группа Островов



Плитки Группа Островов – это плодородные Тропические Райские Уголки, владе- дя которыми, игрок может строить Деревни и получать богатства и силу, необходимые для победы в игре. Вы можете прочит- тать о каждой Плитке в Заметках Автора.

Зелёные квадраты обозначают количество Деревень, которое вы можете построить на Группе Островов. Коричневый квадрат, если присутствует, обозначает, что если будет построено Улучшенное Земледелие, то затем можно будет здесь построить Деревню. Деревни (и Маркеры Улучшенное Земледелие) размещаются в квадратах на протяжении всей игры. Остальная часть плитки может содержать Игровые Фишки.

Несколько Плиток Группа Островов – это необитае- мые атоллы. Эти плит- ки имеют квадрат из пунктирных линий. Хотя они не могут быть использованы для создания деревень, тем не менее атоллы имеют ценность (10.2), если они включены в вашу растущую империю.



3. Начальная расстановка

3.1 Процесс

Поместите Маркеры Исследования (2.5) в чашу (или в любую другую ёмкость). Маркеры Исследования вытаскиваются в случайном порядке из неё, когда это необходимо.

Перемешайте Карты Искусств и Культуры, и сложите их стопкой лицевой стороной вниз в специальную область на поле.

Поместите Плитки Группа Островов на поле согласно числу игроков в игре (3.2), и отложите в сторону Плитку Те Waka Maui, которая используется только согласно Расширенному Правилу (11.3). Затем разложите оставшиеся Плитки Группа Островов лицевой стороной вниз в верхней области игровой карты. Плитки Группа Островов берутся оттуда, если необходимо.

3.2 Домашние Острова

Расставьте начальные Домашние Острова следующим образом:

Два Игрока: используйте Тонга и Самоа, оба напечатаны на поле.

Три Игрока: используйте Тонга, Самоа, и Хива (Маркизские Острова). Разместите Плитку Группа Островов Хива в её историческое место на поле, в указанном направлении. Затем разместите Плитки Группа Островов Остров Флинт и Ниуэ в их историческое место на поле, в указанном направлении. Возьмите чашу и случайным образом удаляйте из неё Маркеры Исследования, пока не наберётся три Маркера Группа Островов и два Маркера Открытый Океан. Вытащенные неподходящие маркеры верните обратно в чашу. Удалите три Маркера Группа Островов из игры. Разместите два случайно вытащенных Маркера Открытый Океан на поле (лицевой стороной вверх): один в гекс между Ниуэ и Остров Флинт., а другой в гекс между Остров Флинт и Хива (к северу от Туамоту). Эти места на поле обозначены красным.



Начальная расстановка для 3 игроков.

Четыре Игрока: используйте Тонга, Самоа, Хива, и Раиатеа (Острова Западного Сообщества). Проведите расстановку на троих игроков, как указано выше. Затем разместите Раиатеа в её историческое место на поле, в указанном направлении. И наконец, дополнительно удалите из игры случайно вытащенный Маркер Группа Островов.



Начальная расстановка для 4 игроков.



Вы можете разместить Маркер Конец Игры в ячейку, соответствующую количеству игроков (смотрите Победа в Игре [10.4]) на Треке Победных Очков.

Возьмите Памятки Игроков по количеству игроков. Определитесь с Домашней Группой Островов для каждого игрока, с которой он начнёт игру. Все игроки могут просто договориться, кто откуда начинается. Если не получилось – перемешайте Памятки Игроков. Каждый игрок случайно тянет одну из них и играет за ту Домашнюю Группу Островов, которая описана в памятке.

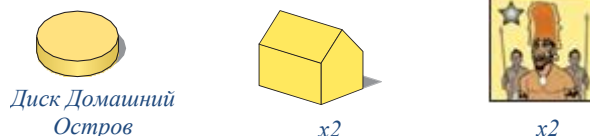
3.3 Фишки и Маркеры Игроков

Каждый игрок выбирает один из четырёх наборов цветных Игровых Фишек и Деревень.



Далее, разместите Диск Домашний Остров вашего цвета на вашей Домашней Группе Островов. Возьмите две Деревни и разместите по одной в два зелёных квадрата на вашем острове. Затем, разместите два Боевых Отряда вашего цвета, лицевой стороной вниз (7.5), в вашу Домашнюю Группу Островов. Оставшиеся Фишки вашего цвета сейчас не используются, а доступны для строительства во время игры.

Стартовые фишки для жёлтого.



4. Последовательность Хода

Каждый игровой ход состоит из Этапов, разыгрывающихся в следующей последовательности:

1. Этап Порядок Хода (5.0)
2. Этап Исследования (6.0)
3. Этап Движения (7.0) и Сражения (8.0)
4. Этап Строительства (9.0)
5. Этап Победы (10.0)

Каждый Этап должен быть выполнен всеми игроками до начала следующего Этапа. Игроки выполняют Этапы Исследования, Движения и Сражения, и Победы по очереди, в последовательности определённой на Этапе Порядок Хода. Однако, они одновременно выполняют Этапы Порядок Хода и Строительства. Более подробную схему Последовательности Хода смотрите в Памятке Игрока.

5. Порядок Хода



Игрок, занимающий последнее место на Треке Победных Очков, получает Маркер Порядок Хода. В случае нескольких претендентов на последнее место, Маркер Порядок Хода получает тот, чья Группа Островов первая согласно следующему списку: Тонга, Райатеа, Хива, Самоа.

Игрок с Маркером Порядок Хода решает, кто будет ходить первым на этом ходу и по или против часовой стрелки будет идти передача хода.

6. Исследование

6.1 Ваш Исследователь



Эта Игровая Фишка отображает ваших молодых авантюристов и опытных мореплавателей, которые стремятся к новым горизонтам, не довольствуясь статусом кво. Игроки по очереди отправляют их в неизведанные просторы океана в надежде открыть для себя новые острова, новые перспективы и новую жизнь.

У каждого игрока есть по одному Исследователю. Только Исследователи могут войти в Неизведанный гекс, и только они могут войти в гекс в котором находится, перевернутая лицевой стороной вниз, Плитка Группа Островов.

Если ваш Исследователь начинает свой Этап Исследования в **Области Пропавшие (6.4)**, то удалите его из Области и поместите перед собой. Это и есть весь Этап - Исследователь не Исследует.

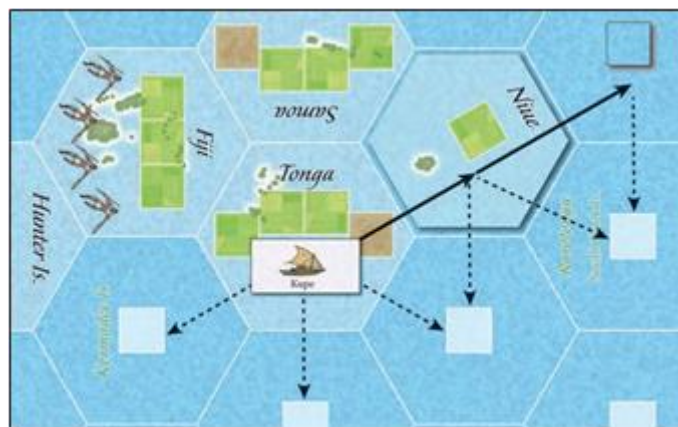
Иначе ваш Исследователь может Исследовать. Этап Исследования состоит из трёх шагов:

- **Предварительное перемещение:** свободное движение, при котором Исследователь двигается к краю Неизведанного.
- **Открытие:** найти новые Плитки Группа Островов и Открытого Океана.
- **Результат:** удалите или переверните Маркеры Открытия.

6.2 Предварительное Перемещение

Начните Этап Исследования, разместив вашего Исследователя на одну любую из ваших Контролируемых Групп Островов (т.е., на Группу Островов в которой есть ваша Деревня). Затем, вы можете перемещать вашего Исследователя через любые **Известные гексы (2.1)**, которые не являются Вражескими гексами (см. ниже), чтобы достичь гекс рядом с Неизведанным гексом.

ПРИМЕЧАНИЕ: Предварительное Перемещение может проходить через любое количество Известных гексов Открытый Океан, но открытие Группы Островов настолько далёкой от ваших Деревень, что её нельзя колонизировать, не имеет смысла.



Исследователь из Тонги может начать своё Исследование в любом одном Неизведанном гексе, соседним с Тонгой, или выполнить Предварительное перемещение к Ниуэ или к гексу Открытый Океан, расположенному к северо-востоку от Ниуэ, и начать своё Исследование в одном любом Неизведанном гексе, соседствующим с этими гексами.

6.3 Открытие

После Предварительного перемещения (если оно было) Исследователь перемещается в Неизведанный гекс. Вытащите Маркер Открытия из чаши и посмотрите на обе его стороны. Одна сторона Маркера показывает тип сделанного Открытия: Группа Островов (три пальмы), Открытый Океан или Сбились с Курса. Другая сторона Маркера показывает Узлы на верёвке: один, два или три Узла на Группе Островов и Маркерах Открытый Океан; ноль Узлов на Сбились с Курса.



Если вы вытащили **Маркер Открытого Океана**, разместите его в гексе, который был исследован. Отложите Маркер сторо-

ной с Узлами вверх, пока вы не закончите Исследование.



Если вы вытащили **Маркер Группа Островов**, перейдите к стопке и случайно вытащите Плитку Группа Островов. (Посмотрите на неё со своим лучшим выражением «морда кирпичом»!) После чего положите её в гекс лицевой стороной вниз, тем самым скрыв её от других игроков, и разместите один из ваших Маркеров Открытый Остров на эту Плитку. Либо, вы можете немедленно вскрыть Плитку, поместив её на карту лицевой стороной вверх (направление согласно вашей Домашней Группы Островов). В любом случае, поместите Маркер Открытия стороной с Узлами вверх.



Исследователь из Тонги может совершить Предварительное Перемещение в Ниуэ, после чего отплыть на юго-восток в неизведанное. В первом гексе он вытянул Маркер Открытия с одним узлом и Открытым Океаном. Он продолжил плавание на юго-восток и нашёл Группу Островов с двумя Узлами. Он тянет плитку и размещает её лицевой стороной вниз. Исследователь из Тонги проплыл всего на 3 Узла.

Плитка Группа Островов может быть перевернута лицевой стороной вверх в любое время другим игроком, который исследовал её. Верните Маркер(ы) Открытого Острова, переверните Плитку и сориентируйте её в том же направлении, как и у Домашней Группы Островов игрока, который её вскрыл. Не удаляйте Маркеры Открытия Группа Островов до окончания хода открытий данного игрока.

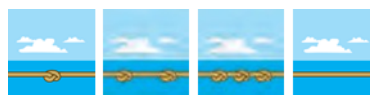


Если вы вытащили Маркер **Сбились с Курса**, вы не Исследуете гекс, который запланировали! Игрок, сидящий слева перемещает вашего Исследователя в соседний гекс. Это ДОЛЖЕН быть гекс, который ваш Исследователь сможет Исследовать: любой Неизведанный гекс (включая гекс с Группой Островов лежащей лицом вниз, который Исследовал другой игрок).

Немедленно удалите из игры Маркер Сбились с Курса после выбора нового гекса. Игрок проводящий Исследование, может решить вернуться назад и Исследовать гекс позже на этом ходу. Ваш Исследователь Исследует новый гекс, выбирая другой Маркер Открытия.

Но, если вы вытащили Маркер Сбились с Курса, когда ваш Исследователь был в гексе рядом с которым нет Неизведанных гексов, то Исследователь остаётся на месте. Поместите Маркер 2-Узла на Исследуемый Гекс в виде штрафа. Вы можете снова попытаться провести Исследование в этом гексе.

6.4 Узлы



Узлы на Маркерах Открытия символизируют физическую

усталость и износ материальной части или просто затраченное время Исследователя на изучение данного гекса. Исследователь может двигаться до тех пор, пока не будет вынужден вернуться Домой (или, что ещё хуже, Пропадёт) зависит от желания игрока продолжать поиски и от его удачи.

После Исследования гекса, проверьте общее количество Узлов, чтобы понять сколько вы их накопили за ход:

- **4 или меньше Узлов показывают:** вы можете провести Исследование в следующем соседнем гексе или можете выбрать Возвращение.
- **5 Узлов показывают:** ваш Исследователь ДОЛЖЕН Вернуться.
- **6 или больше Узлов показывают:** ваш Исследователь Пропал. После окончания Исследования этого последнего гекса, поместите Исследователя в Область Пропавшие на карте.

Чтобы Вернуть вашего Исследователя, просто поместите его перед собой.

6.5 Особые Ситуации в Исследовании



Вы можете посмотреть лицевую сторону Плитки Группа Островов с Маркером Открытого Острова другого игрока, переместив своего Исследователя в гекс – по своему желанию или в результате Сбились с Курса. Это стоит два Узла: поместите Маркер Гекс Исследован с двумя Узлами в данный гекс. После просмотра Плитки, положите один из своих Маркеров Исследованный Остров на неё. Или, если пожелаете, прямо сейчас переверните Плитку Группа Островов лицевой стороной вверх. На Плитке, лежащей лицевой стороной вниз, может быть несколько Маркеров Исследованного Острова, принадлежащих игрокам. Однако, когда все игроки Исследовали эту Группу Островов, переверните Плитку лицевой стороной

вверх, сориентируйте её и верните Маркеры Исследованного Острова своим владельцам.

Вы можете одновременно иметь только три Маркера Исследованного Острова на карте. Вы должны раскрыть Группу Островов (чтобы освободить Маркер), если хотите поместить его на новую исследованную Группу Островов. Либо, вы можете немедленно раскрыть новую исследованную Группу Островов.

После Исследования гекса, вы можете пройти через Изведанный гекс (который не является Вражеским гексом), чтобы добраться до следующего Неизведанного гекса. Затраты на это действие равны двум Узлам: поместите Маркер Гекс Исследуется с двумя Узлами в данный гекс.

6.6 Результат

Завершите ваше исследование на этом ходу объявив о Возвращении, вынужденном Возвращении (с 5 Узлами) или переместитесь в Область Пропавшие (6 и более Узлов). В это время, проверьте каждый Маркер Открытия с Узлами:

- Переверните Маркеры Открытия Открытого Океана на их полностью синюю сторону и оставьте их в текущих гексах на карте.
- Удалите Маркеры Открытия Группа Островов из игры (но не Маркеры Открытых Островов, имеющие цвет игрока или Плитки под ними!).
ПРИМЕЧАНИЕ: Маркеры Открытие никогда не возвращаются обратно в чашу.
- Удалите любые Маркеры Исследования Гекса с двумя Узлами и отложите их для последующего использования.

7. Этап Движения и Сражения

7.1 Три Шага

Этап Движения и Сражения имеет три шага:

- **Транзит (7.2):** свободное движение, в котором вы можете переместить ваши Игровые Фишки в пределах своей империи, вдоль вашей Каноз Транспортной Сети.
- **Движение (7.3-7.6):** отправить ваши Каноз за пределы вашей империи.
- **Вычисление Сражения (8.0):** решение любых конфликтов в гексах, которые заняты вами и другим игроком.

7.2 Транзит

Этап Движения и Сражения игрока может начинаться с Транзитного Предварительного Движения. Если вы имеете Каноз Транспортную Систему, вы можете переместить сколько угодно своих Игровых Фишек (Колонистов, Боевые Отряды, Транспортные Каноз,

Боевые Каноз и Слухи) и так далеко, как пожелаете. Каноз Транспортная Система имеет неограниченную пропускную способность во время Транзита. Но, любое Транспортное Каноз являющаяся частью данной Системы не может самостоятельно передвигаться на данном шаге.



Каноз Транспортная Система – это простая линия из Транспортных Каноз, расположенных лицевой стороной вверх и по одному Каноз в *каждом* гексе, включая каждую соединённую Группу Островов и любой гекс с Открытым Океаном между ними. (Даже ваша Домашняя Группа Островов должна иметь Транспортное Каноз, чтобы являться частью Системы). Система может соединяться с более чем одним соседним гексом. Каноз Транспортная Система необходима для Транзитного предварительного движения, для оптимальной гибкости в Строительстве и для получения Бонусных Победных Очков за ваши Контролируемые Группы Островов.

Вы не можете переворачивать любые Транспортные Каноз на лицевую сторону или иным образом вскрывать любые скрытые Транспортные Каноз, пока не закончится ваше Транзитное предварительное движение.



Оба Острова Кермадек и Туамоту входят в Каноз Транспортную Сеть Тонга; а Острова Питкэрн – нет.

7.3 Движение

После шага Транзит вы можете перевернуть любое ваше Транспортное Каноз на лицевую сторону или на обратную (7.5). Ваши Транспортные и Боевые Каноз (лежащие на лицевой стороне и на обратной) могут двигаться на один или два гекса. Каждый гекс, в который входит Юнит, подсчитывается отдельно, независимо от того, что в гексе. Движение не может накапливаться от хода к ходу и не передаётся другим Каноз.

Ограничения Движения:

- **Транспортные и Боевые Каноз** могут войти только в Изведанный Гекс (см. 2.1), они никогда не могут войти в Неизведанный. Вы можете немедленно перевернуть Плитку Группа Островов, которую вы Исследовали (т.е. с одним вашим Маркером Открытого Острова на ней), непосредственно перед движением в неё.
- **Транспортные Каноз** не могут войти в гекс, содержащий вражескую Контролируемую Группу Островов (см. ниже) или вражескую Фишку, только если они не перемещаются хотя бы с одним Боевым Каноз в своём стеке.
- **Боевые Каноз** должны прекратить движение, если они входят в гекс с вражеской Контролируемой Группой Островов, или если они входят в гекс, содержащий вражеское Боевое Каноз. Затем Фишки должны атаковать Группу Островов или вражеские Каноз после завершения всех движений на данном шаге. Боевые Каноз могут двигаться через гексы, содержащие вражеские Транспортные Каноз (не влияя на них), или они могут прекратить движение для проведения там Сражения.

Вражеские Контролируемые Группы Островов: это любая Группа Островов, контролируемая другим игроком (10.2) или Независимая Группа Островов (8.5), которая ещё не была захвачена.

Открытый Океан: нет ограничений для движения Каноз в гексы Открытого Океана и нахождения в них, независимо от того, напечатаны они на поле или исследованы. Если гекс Открытый Океан содержит вражеские фишки, то для входа требуется Боевое Каноз.

7.4 Вместимость Каноз

Транспортные Каноз могут перевозить один Боевой Отряд ИЛИ одного Колониста, двигаясь вместе с ними. Боевые Каноз могут перевозить один Боевой Отряд. Боевой Отряд *должен* быть погружен в Боевое Каноз, чтобы принимать участие в атаке. Любой Боевой Отряд на Транспортной Каноз не может принимать участие в Сражении, будь то защита в Открытом Океане или любая атака в любом месте.

Каноз могут принимать и высаживать Боевые Отряды и Колонистов во время своего движения. Фишки не могут быть перемещены более чем одним Каноз в ход (после любого Транзитного предварительного движения).

7.5 Группирование и Скрытые Юниты

Нет ограничения по количеству Игровых Фишек в стеке на одном гексе. Чтобы показать неизвестность, с которой столкнулся ваш народ перед огромным Тихим Океаном, Игровые Фишки, сгруппированные вместе, размещаются лицевой стороной вниз и не

могут быть осмотрены другими игроками. Но, если в гексе есть любое Транспортное Каноз, то одно необходимо поместить на вершину стека лицевой стороной вверх, чтобы оно стало частью Каноз Транспортной Системы. Так же, помните, что все игроки имеют возможность посмотреть Игровые Фишки в гексе во время Сражения.

7.6 Слухи



Каждый игрок начинает игру с двумя Слухами, которые могут быть «созданы» без затрат и размещены (лицевой стороной вниз) во время Этапа Строительства.

Игроки могут перемещать свои фишки Слухов в любом направлении во время своего Этапа Движения и Сражения. Если Слух обнаружен – он удаляется; но может быть восстановлен на любом Этапе Строительства. Вы можете удалить его с поля в любое время; он должен быть удалён с поля, если вовлечён в Сражение. *Это был всего лишь Слух...*

8. Вычисление Сражения

8.1 Основы

Сражение происходит, когда хотя бы одно ваше Боевое Каноз заканчивает Движение в гексе, содержащем вражескую Контролируемую Группу Островов или вражеские Каноз. Вы должны закончить движение всеми вашими Каноз до вычисления любых Сражений. Если должно пройти более одного Сражения в ваш ход, вы решаете в каком порядке они будут разыграны.

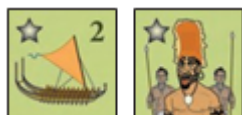
8.2 Процесс



Оба игрока убирают все свои Игровые Фишки из оспариваемого гекса в одну сторону. Разместите Маркер Сражения в гексе. Все игроки могут посмотреть Фишки, участвующие в Сражении, поэтому разложите их на столе. Верните любые Слухи их владельцам и разместите Фишки в следующем порядке:

- **Боевые Фишки:** Боевые Отряды, защищающие Группу Островов, Боевые Отряды в Боевых Каноз (обе и Воины, и Боевые Каноз) и пустые Боевые Каноз идут в первом ряду.
- **Не Боевые Фишки:** Боевые Отряды, прибывающие в Транспортных Каноз и все остальные (не боевые) Фишки, размещаются в заднем ряду.

Передний ряд:



Задний ряд:



Пример начальной расстановки одного игрока при Сражении

Игрок, который передвинул Фишки, вызвав Сражение - является атакующим; другой игрок - защищающимся. Только Боевые Фишки в переднем ряду каждого игрока могут атаковать или защищаться.

Местные Воины: Если защитник находится на Группе Островов с одной или двумя Деревнями, то разместите **одного** защищающегося Местного Воина в первый ряд этого Сражения. Если Группа Островов имеет три или четыре Деревни, то разместите **двух** защищающихся Местных Воинов.

Незащищённые Гексы: Если защитник не имеет Боевых Фишек и не может выставить Местных Воинов, тогда атакующий автоматически выигрывает. Защитник должен Отступить из гекса.

Если защитник имеет хотя бы одну Боевую Фишку, тогда начинается Сражение. Атакующий бросает один кубик и проверяет результат:

- **1:** одна Боевая Фишка **атакующего** Удалена.
- **2, 3:** одна Боевая Фишка **атакующего** Паникует.
- **4, 5:** одна Боевая Фишка **защитника** Паникует.
- **6:** одна Боевая Фишка **защитника** Удаляется.

Удаление: Фишка удаляется из Сражения и помещается к другим незадействованным Фишкам игрока.

Паника: Фишка больше не может принимать участие в Сражении. Разместите её в заднем ряду с любыми остальными не Боевыми Фишками.

Когда игрок имеет более одной Боевой Фишки в Сражении, и одна должна быть Удалена или Запаниковала, владелец решает, какая Фишка будет затронута.

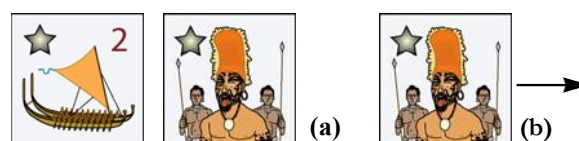
Атакующий игрок продолжает кидать кубик, пока Сражение не будет окончено. Как только Сражение началось, оно не может быть прервано, пока одна из сторон не победит... *вот такие драчливые были Полинезийские воины!*

Окончание Сражения: Когда все Боевые Фишки одного игрока в первом ряду были Удалены или Запаниковали, тогда Сражение завершено. Игрок должен отступить любыми выжившими Фишками из оспариваемого гекса.

8.3 Отступление

Когда Фишки должны отступить из Сражения, соберите все Фишки, которые выжили в сражении: не Боевые Фишки и Запаниковавшие Фишки. Каждый Боевой Отряд и Колонист должны иметь Транспортное Каное или Боевое Каное, чтобы отступить на нём; если его не будет - он удаляется.

Поместите Отступающие Фишки лицевой стороной вверх на ближайшую дружественную контролируемую Группу Островов. Когда две (или более) Группы Островов находятся на одинаковой дистанции, владелец может сам решить в какую Группу Островов он отступает. Однако, эти Фишки не могут быть размещены ни в каких гексах, содержащих вражеские Боевые Фишки.



Каное доступно для перевозки Боевого Отряда (a) при отступлении. Нет доступных Каное для другого Боевого Отряда (b). Он уничтожен.

8.4 Завоевание Группы Островов

Если атакующий Группу Островов выигрывает Сражение, то атакующий удаляет из игры все Деревни на этой Группе Островов. *Улучшенное Земледелие никогда не удаляется, поэтому если Деревня находится в коричневом квадрате просто удалите Деревню, а Маркер Улучшенное Земледелие оставьте на месте.*

Сохранение Деревень: Атакующий может «сохранить» одну Деревню за каждую выжившую Боевую Фишку (либо за Боевой Отряд или Боевое Каное), которую выбирает игрок для удаления из игры. Фишка(и), выбранная для удаления, должна быть из тех, кто НЕ Паниковал в Сражении. Это решение должно быть принято немедленно. *Только самые смелые и решительные воины могут править новой завоёванной Группой Островов.*

Поместите одну Деревню победившего атакующего на Группу Островов за каждую «сохранённую» вражескую деревню. Атакующий также берёт Контроль над Группой Островов, если хотя бы одна Деревня была сохранена.

Потеря Вашей Домашней Группы Островов: Если Домашняя Группа Островов игрока потеряна в Сражении, то игрок должен немедленно объявить другую Контролируемую Группу Островов новыми Домашними Островами и поместить свой Диск Домашнего Острова на эту Группу Островов.

Перегруппировка После Сражения: Независимо от того, был ли атакующий или защищающийся по-

бедителем, после выигранного Сражения (включая атакующего, решившего «сохранить» любую Деревню) не Боевые Фишки и Паникующие Воины выигравшего игрока присоединяются к любым победившим Воинам в гексе. Эти Фишки размещаются лицевой стороной вниз; но, если хотя бы одна Фишка победившего игрока является Транспортной Каное, тогда одно Транспортное Каное может быть размещено лицевой стороной вверх.

Местные Воины: Всегда удаляйте всех Местных Воинов после Сражения. Независимо от того, выиграл или проиграл защищающийся, Местные Воины всегда будут доступны в следующем Сражении.

8.5 Независимые Группы Островов

Когда происходит атака на Независимую Группу Островов, напечатанную на Изведанной части поля, разместите Деревню (используйте временно Деревни других игроков) в каждом зелёном квадрате гекса. (Не размещайте Деревни в коричневых квадратах.) Разместите столько синих Местных Воинов Независимой Группы Островов, сколько напечатано изображений Местных Воинов на поле. Если атака не удалась, Группа Островов отстояла свою Независимость и изначальное количество Местных Воинов снова будет доступно для любой последующей атаки. Если атака успешна, то хотя бы одна Фишка победителя должна всегда находиться в гексе. Атакующий может «сохранить» Деревни, как описано в 8.4.

9. Строительство

9.1 Очки Строительства

Ваша способность создавать или Строить новые Фишки зависит от количества Деревень под вашим контролем. Каждая Деревня предоставляет одно Очко Строительства каждый ход. Сверьтесь с Таблицей Строительства (на Памятке Игрока) для определения количества Очков Строительства, необходимых для создания чего-нибудь. Средства и способности, присутствующие в Деревне, используются сами по себе или в сочетании для постройки чего-нибудь нужного.

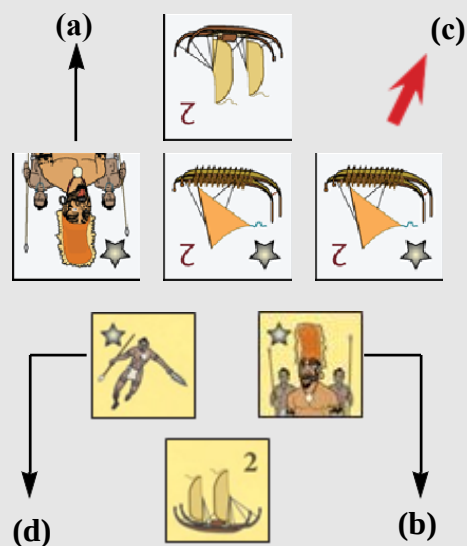
9.2 Внутренние Резервы

До фактического строительства вы можете получить одно дополнительное Очко Строительства, если выберете пропустить ваш Этап Исследования на следующем ходу. По сути, люди выискивают у себя внутренние резервы, и это дополнительная работоспособность приносит свои плоды. Во время Этапа Строительства, если вы выбираете Внутренние Резервы, поместите вашего Исследователя в Область Пропавшие. Вы получаете одно дополнительное Очко Строительства, которое может быть использовано в вашей Домашней Группе Островов или в любой Контролируемой Группе Островов, соединённой Ка-

ноз Транспортной Системой. На следующем Этапе Исследования, восстановите вашего Исследователя из Область Пропавшие обычным способом.

Пример Сражения

Войско из одного Боевого Отряда, двух Боевых Каное и одного Транспортного Каное атакуют Группу Островов с двумя Деревнями. Защищающееся Транспортное Каное имеет под собой одну Фишку, которая после вскрытия оказывается Боевым Отрядом. Затем добавляется один Местный Воин за две Деревни. После размещения Маркера Сражение в гексе, оба игрока выкладывают в стороне свои Игровые Фишки. Атакующий выкладывает своё Транспортное Каное позади Боевых Фишек, а защищающийся делает тоже самое, со своей стороны.



Первый бросок атакующего 3, Боевая Фишка должна Запаниковать; для Паники выбирается Боевой Отряд и сдвигается назад к Транспортному Каное (a). Следующий бросок атакующего 4; защищающийся выбирает один Запаниковавший Боевой Отряд (b). Затем атакующий выкидывает 1, и должен удалить одно Боевое Каное (c). Следующий бросок снова 4. Защищающийся должен выбрать Запаниковавшего Местного Воина (d), и должен сейчас Отступить из гекса, т.к. он больше не имеет не запаниковавших Боевых Фишек в первом ряду.

Местный Воин удаляется и возвращается к неиспользуемым Фишкам игрока. Остальные Фишки защищающегося размещаются в ближайшей контролируемой Группе Островов с Боевым Отрядом, который плывёт на Транспортном Каное.

В данный момент атакующий может сохранить одну из двух Деревень в Группе Островов, удалив победившее Боевое Каное. Однако, победивший атакующий выбирает не удалять своё Боевое Каное, поэтому обе Деревни удаляются. Атакующий берёт Плитку Группы Островов и поворачивает её в направлении, что и его Домашняя Группа Островов. Другие Фишки атакующего, Транспортное Каное и Запаниковавший Боевой Отряд (довольно застенчиво) присоединяются к победившему Боевому Каное на недавно завоёванной Группе Островов.

9.3 Порядок Строительства

Строительство происходит одновременно для всех игроков. Игроки не могут смотреть что (и где) Строят другие, пока не разместят свои Постройки. Если это вызывает спор, игроки могут спрятать свои Постройки в кулаке, а затем, в свою очередь, разместить их на поле. После того, как что-либо Построено, отменить это уже нельзя.

Очки Строительства: Во-первых, посчитайте ваши Деревни. Вы получаете одно Очко Строительства за каждую вашу Деревню.

Совместное Строительство: Все Деревни в Группе Островов, соединённых Каноз Транспортной Системой, могут объединять свои усилия для Строительства. Кроме того, Построенные предметы могут быть размещены в *любой* Контролируемой Группе Островов в Транспортной Сети Каноз. Всё новое построенное должно быть помещено в гекс, который уже содержит Деревню.

Изолированное Строительство: Изолированная Группа Островов строит сама по себе: количество Очков Строительства, которое может быть потрачено, ограничено количеством своих Деревень. Данный расчёт так же применим к Группам Островов, которые имеют свою собственную Каноз Транспортную Сеть, не соединённую с остальными Группами Островов игрока. Такой анклав выполняет Строительство отдельно от остальных островов.

Ограничение Каунтеров: Количество Фишек определённого цвета для каждого игрока, является сдерживающим фактором. Однако, если фишки Деревни закончатся, тогда используйте Деревни не участвующего игрока или другие маркеры вместо них.

9.4 Деревни



Сколько на Группу Островов: Количество Деревень, которые в конечном итоге могут быть построены на Группе Островов, ограничено количеством напечатанных квадратов на Группе Островов. Деревни не могут быть построены на Атоллах. В коричневых квадратах должен быть построен Маркер Улучшенного Земледелия и размещён там до строительства Деревни в данном квадрате. Улучшенное Земледелие и Деревня могут быть построены вместе в течение одного хода.



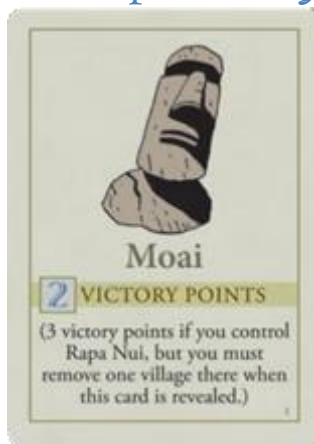
Требования к Колонистам: Колонисты должны добраться до новой изведанной Группы Островов для постройки там первой Деревни. На вашем следующем Этапе Строительства, после завершения всех остальных Построек, вы можете заменить ваши Фишки Колонистов Маркерами Деревни (это не требует дополнительных затрат в Очках Строительства). На Раннее Контролируемую Группу Островов без остав-

шихся Деревень, в результате Сражения, Случайного События или Малярии, должны прибыть Колонисты, как будто Группа Островов была недавно изведена.

Дополнительные Деревни: Деревню можно построить в Контролируемой Группе Островов (которая уже имеет как минимум одну Деревню), потратив два Очка Строительства (смотрите Таблицу Строительства). Квадрат в Группе Островов должен быть доступен для размещения Деревни. Вы также можете Построить Деревню в Контролируемой Группе Островов, заменив раннее построенного Колониста на Деревню.

Ограничение Строительства: Существует ограничение на то, как быстро может развиваться Группа Островов. Только одна новая Деревня может быть Построена на одной Группе Островов за один ход.

9.5 Карты Искусств и Культуры



Игроки могут решить инвестировать свои ресурсы в развитие культурной среды и процветания своих островных империй, представленных картами Искусств и Культуры. Смотрите буклет Заметки Автора для полного исторического описания каждой карты.

Стоимость: Используйте два Очка Строительства во время Этапа Строительства для взятия Карты Искусство и Культура. **Каждый игрок может Построить (приобрести) только одну карту в ход.** Если вы оплатили карту, возьмите её сверху колоды и не показывайте никому. Вы можете вскрыть её в любое время: либо сразу, в любой момент хода любого игрока или в конце игры. Однажды вскрытая карта так и остаётся вскрытой.

Карты Победных Очков:

Большинство карт дают Победные Очки. Некоторые из них предоставляют одноразовый бонус (синее число ПО); другие – дополнительный бонус, который остаётся в силе до конца игры (красное число ПО).

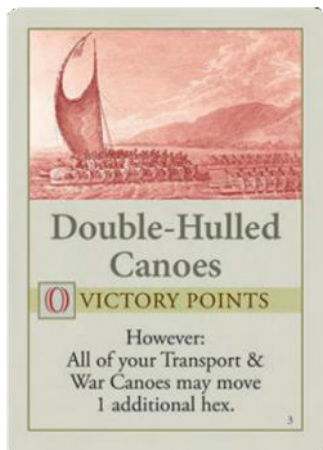
Боевое Преимущество:

Некоторые карты дают преимущество в Сражении. Атакующий и защищающийся игрок с одной или несколькими такими картами может использовать каждую карту в каждом Сражении. Однако, на



каждый бросок кубика можно повлиять только ОДНОЙ картой; поэтому защищающемуся должно быть разрешено выбрать (или отклонить) применение карты до того, как это сделает атакующий.

Игрок, владеющий картой, всегда выбирает, когда использовать или не использовать её свойство.



10. Этап Победы

10.1 Победные Очки



Игроки получают Победные Очки, контролируя Деревни (9.4), Группы Островов (10.2), Атоллы (10.3) и за карты Искусство и Культура с ПО (9.5). Игроки проверяют сколько Победных Очков они имеют во время Этапа Победы. Сверьтесь с Таблицей Победных Очков в вашей Игровой Памятке и переместите ваш маркер по Треку Победных Очков (как требуется, вперёд или назад), чтобы показать текущее число Победных Очков. (Они *не* накапливаются каждый ход). Победные Очки на Картах Искусство и Культура, лежащих лицевой стороной вниз, не подсчитываются до тех пор, пока не вскрыты.

10.2 Контроль над Группой Островов

Игроки занимают любую Группу Островов, в которой размещены их Фишки. Но Группа Островов становится Контролируемой игроком, когда он построил здесь Деревню или захватил Группу Островов в Сражении и сохранил хотя бы одну Деревню. Группа Островов без Деревни никем не Контролируется.

Направление Плитки: Ваши Плитки Групп Островов должны быть повернуты в том же направлении, как и ваша Домашняя Группа Островов. Но помните, если вы захватили в Сражении Группу Островов, напечатанную на поле, то вы всегда должны оставить хотя бы одну Фишку вашего цвета в гексе (до тех пор, пока другой игрок не захватит этот гекс).

10.3 Атоллы

Группы Островов, без квадратов для Деревень, являются непригодными для проживания атоллами, которые нельзя Контролировать. Однако, вы можете получить половину ($\frac{1}{2}$) Победных Очков включив Атолл в Каноз Транспортную Сеть, соединённую с вашей Домашней Группой Островов.

Хотя сами атоллы были необитаемы, полинезийцы могли использовать ресурсы атоллов – превращая их в плацдарм для будущих экспедиций к неизведанному.

10.4 Победа в Игре

Игра заканчивается во время первого Этапа Победы, в котором игрок успешно объявляет, что имеет **28 Победных Очков при игре на двоих, 25 – на троих или 22 при игре на четверых**. Объявив Победу, вы должны вскрыть все свои карты Искусств и Культуры, приносящие Победные Очки.

Если пересчёт выявляет ошибку или другой игрок вскрывает карту «Вырубка Леса» (“Deforestation”) и никто не имеет достаточно Победных Очков, чтобы победить, то игра продолжается. Но если любой игрок имеет достаточное количество Победных Очков для окончания игры, то игра заканчивается. Все игроки вскрывают все свои карты и подсчитывают итоговые Победные Очки.

Если более чем один игрок имеет необходимое количество Победных Очков в том же самом Этапе Победы, то игрок с большим количеством Победных Очков выигрывает игру. При ничьей выигрывает игрок с большим числом Контролируемых Групп Островов. Если по-прежнему ничья, то выигрывает игрок с большим количеством карт Искусств и Культуры.

11. Расширенные Правила

Ниже изложенные правила добавляют дополнительную степень реализма (и комплексности) в игру. По желанию игроков эти правила могут быть применены все вместе или по отдельности. Рекомендуется сыграть в базовую игру по описанным выше правилам, хотя бы один раз, перед добавлением любого Расширенного Правила.

11.1 Настраиваемый Конец Игры



Игроки могут согласиться завершить игру с любым количеством Победных Очков. Все игроки должны согласиться с количеством установленных Победных Очков (ПО) до начала игры. Разместите Маркер Окончания Игры в соответствующую ячейку на Треке Победных Очков. Рекомендуется добавлять или вычитать не более 3 ПО из стандартного количества ПО для окончания игры.

11.2 Случайные События



У полинезийцев было больше поводов для беспокойства, чем у их противников! Эти Случайные События добавляют хаос в игру; игроки должны стремиться использовать это в своих интересах.

Перетасуйте колоду Случайных Событий. Поместите её лицевой стороной вниз в соответствующую область на поле.

Карта тянется на Этапе Порядок Хода (5.0), сразу после первого Этапа Победы, на котором любой игрок получает **пять или более Победных Очков**, и это происходит каждый ход, пока кто-нибудь не победил в игре. Игрок на последнем месте решает, будет ли он тянуть Случайное Событие или будет определять Порядок Хода; следующий игрок, занимающий предпоследнее место, делает оставшийся выбор. (При ничьей определите игрока, как указано в разделе Порядок Хода.) Игрок, определяющий Порядок Хода, должен сделать это до того, как будет вытащена карта Случайного События.

Если карта имеет заголовок синего цвета (и на ней написано «Сохраните эту Карту...» в начале описания события), то после прочтения описания про себя, загадочно улыбнитесь и положите карту лицевой стороной вниз перед собой. Она может быть разыграна в любой момент по желанию игрока, который её вытащил. Иначе, Событие читается вслух для всех и последствия применяются незамедлительно.

Четырнадцать специальных маркеров прилагаются к колоде Случайных Событий для совместного использования. Каждый, на своей обратной стороне, имеет название и номер, соответствующие карте События.



Если в результате любого События игрок остаётся с менее чем двумя (2) Деревнями на поле, то последствия этого События игнорируются, как будто бы и не было События на этом ходу. События влияют на Независимую Группу Остров (напечатанную на поле) только если игрок Контролирует её. Также, если Событие создаёт ситуацию, при которой пять (или даже шесть!) Деревень в гексе атакованы, то защищающийся получает три Местных Воина в Сражении. В этом случае используйте одного из синих Местных Воинов Независимой Группы Островов вместо, как третьего.

11.3 Южный Остров

Игрок, который открыл Новую Зеландию, находит две плитки: Aotearoa и Te Waka Maui (Южный Остров). Если Плитка Южный Остров должна быть расположена за пределами поля (как это было исторически), то она вне игры. Но, если она в игре, то это большая ценность для владельца или гигантская цель для других игроков!

В начале игры разместите Плитку Te Waka Maui (при переводе с маори - Южный Остров – прим.пер) в стороне от других. Не помещайте её с остальными Плитками Группа Островов, которые должны быть исследованы. Если вы нашли плитку Aotearoa во время игры, разместите её лицом вниз в гексе, как обычно.

Когда вы решаете вскрыть Aotearoa, переверните её лицевой стороной вверх и так же возьмите плитку Te Waka Maui. Осторожно поместите плитку Aotearoa в верном направлении. Затем разместите плитку Te Waka Maui рядом с Aotearoa, соблюдая географическую связь между ними. Изображение острова вытянется в линию.



Плитка Te Waka Maui занимает место любого Неизведанного гекса, любого гекса с Открытым Океаном (напечатанным на поле или ранее изведанным) или любую Плитку Группы Островов лежащей лицевой стороной вниз. Удалите из игры любой Маркер Открытый Океан или Плитку Группы Островов, лежащий лицевой стороной вниз. Если в гексе располо-

жена Плитка Группа Островов лицевой стороной вверх, то это и есть Южный Остров, поэтому удалите из игры Южный Остров. Аналогично, если место, в котором должен находиться Южный Остров, находится за полем (т.е. нет гекса для размещения), то удалите из игры плитку Южный Остров.

Те Waka Maui во всех случаях действует, как любая другая Группа Островов, за исключение одного. Во время Этапа Движения и Сражения, Боевые Отряды и Колонисты могут двигаться через Aotearoa и Те Waka Maui без Транспортных Каноз. Аналогично, они могут отступать между двумя этими Плитками (после поражения в Сражении) без Транспортных Каноз.

11.4 Сохранение Ресурсов

Полинезийское общество имело только примитивное экономическое планирование и лишь ограниченные возможности для хранения ценных ресурсов. Однако, может быть проведено «резервирование» некоторого малого их количества.



Вы можете ничего не строить в одной Деревне и сохранить Очки Строительства на следующий ход. Чтобы сделать это, разместите во время Этапа Строительства Маркер Сохранение Ресурсов перед собой для напоминания. Вы можете перевернуть маркер на обратную сторону «Нет Резервов» для получения дополнительного Очка Строительства на любом последующем Этапе Строительства, либо на вашей Домашней Группе Островов, либо на любой Контролируемой Группе Островов, соединенной Каноз Транспортной Системой. Вы не можете сохранить более одного Очка Строительства.

11.5 Кумара (Сладкий Картофель)



В течении периода, моделируемого игрой, люди Полинезии нашли овощ большой ценности за пределами Полинезийского треугольника: кумара или сладкий картофель. После опасного путешествия в Южную Америку - родину кумара, что стало богатым аграрным подспорьем для тех, кто нашёл его или забрал у тех, кто нашёл!

Игроки во время Этапа Исследования могут отправить своего Исследователя на поиски Кумара вместо любого другого действия.

Чтобы подготовить эту экспедицию, вы должны выполнить Предварительное Перемещение Исследователя в один из двух гексов с символом «В Южную Америку». Эти гексы находятся в восточной части Полинезийского Треугольника. Для этого особого Предварительного Перемещения Исследователи не могут проходить напечатанные гексы Открытого Океана на Восточной стороне поля. Если вы не мо-

жете достичь один из этих двух гексов во время Предварительного Перемещения Исследователя, то вы не можете искать Кумара. Но, если вы можете достичь любой один из этих двух гексов, то вы можете объявить о начале поисков Кумара.

С одного из двух гексов «В Южную Америку» вы можете попытаться отправить вашего Исследователя в «неизвестность» - согласно этим правилам, это напечатанные гексы Открытого Океана в направлении к Южной Америке. Бросайте кубик согласно таблице приведённой ниже, чтобы посмотреть, может ли ваш Исследователь Изведать следующий гекс. Если вам удалось избежать результата Пропал или Вернулся, вы можете передвинуться на один гекс. Это продолжается до тех пор, пока вы не Пропадёте, не Вернётесь или успешно Исследуете область «Южная Америка».

Результат броска кубика	Результат
1	Пропали
2	Возвращение
3	Возвращение
4	Сбились с Курса
5	Исследовано
6 или больше	Исследовано

Пояснения к Результатам Таблицы Поиска Кумара:

- **Пропали** – рассматривается так же, как и любое Исследование.
- **Возвращение** – рассматривается, как и любое другое Исследование.
- **Сбились с Курса** – вы выбираете любой гекс рядом с вашим Исследователем, который не ближе к Южной Америке, чем текущий. Переместите Исследователя туда.
- **Исследовано** – переместите Исследователя в любой соседний гекс или в Южную Америку, если Исследователь уже находится в гексе рядом с Южной Америкой.

Модификаторы к Броску Кубика по Таблице Поиска Кумара:

- **+1** если у вас есть Маркер “+1 Галапагосские Острова” за нахождение Несчастливых Островов или Галапагосских Островов (смотрите далее).
- **+1** если у вас есть хотя бы одна Карта Искусств и Культуры из трёх «Навигация», «Пои» или «Каноз с Балансиром» лежащая лицевой стороной вверх. Наличие более чем одной такой карты не приносит дополнительных модификаторов.
- Если у вас есть Карта Искусств и Культуры «Карта Океана», лежащая лицевой стороной вверх, то

замените результат «Пропали» по Таблице Поиска Кумара на «Возвращение».

Галапагосские Маркеры: Если ваш Исследователь входит в гексы «Галапагосские Острова» или «Несчастливые Острова», то вы наткнулись на безлюдную Группу Островов между Полинезийским Треугольником и Южной Америкой. Эти острова подходят для пополнения запасов продовольствия на пути в Южную Америку. Возьмите Маркер “+1 Галапагосские Острова”. Это добавит единицу к каждому следующему броску кубика по Таблице Поиска Кумара. Вы можете иметь только один Маркер “+1 Галапагосские Острова”, независимо от того, какую группу островов вы найдёте.

Количество Победных Очков: Как только ваш Исследователь успешно достиг Южной Америки, он Возвращается. Немедленно возьмите один Маркер Кумара ценностью в два Победных Очка. Каждый игрок может получить не более одного Маркера Кумара.

Захват Кумара: Если любой игрок успешно атакует вражескую Контролируемую Группу Островов игрока, который владеет Маркером Кумара и, хотя бы одна Деревня на этой Группе Островов «сохраняется» после Сражения и становится Деревней победившего игрока, то (если у него ещё нет Кумара) победивший игрок немедленно получает Маркер Кумара и два Победных Очка. Первоначальный владелец Кумара не теряет ни Маркер Кумара, ни два Победных Очка.

11.6 Малярия

 Большая часть Меланезии страдала от эндемической малярии (кроме Новой Каледонии, которая в игре входит в Вануату). Малярийные комары никогда не добирались до Микронезии или Полинезии, поэтому данные области не подвержены малярии.

Это правило может вступить в силу на первом ходу после того, как любой игрок возьмёт под свой контроль Группу Островов в Зоне Малярии на поле. Эти Группы Островов обозначены изображением комаров (✱). Игрок за Самоа бросает один кубик во время Этапа Порядок Хода. При выпадении 1 или 2 – Архипелаг Бисмарка поражён малярией; при 3 или 4 – Соломоновы Острова; на 5 – Сантка Круз и на 6 – Вануату. Эти результаты напечатаны на поле в Островных гексах.

Если Малярия поразила Группу Островов, которая сохранила Независимость, воздействие отменяется. Если Малярия поразила Группу Островов, которая находится под Контролем одного из игроков, удалите одну Деревню из затронутого гекса. Если затронутая Группа Островов не имеет Деревню, которая

может быть потеряна из-за Малярии, ничего не происходит.

11.7 Различные Стартовые Фишки

(Данное правило из первой редакции. Было добавлено одним из разработчиков, но до второго издания не дожило. Автор игры посчитал, что данное правило ломает баланс игры – прим.пер.) Для опытных игроков, которые предпочитают выбирать свои собственные Фишки в начале игры.

Вместо обычных Стартовых Фишек (два Боевых Отряда), игроки размещают на поле в своих Домашних Группе Островов «бесплатные постройки» любых Игровых Фишек на четыре Очка Строительства. Это может быть любая комбинация из Транспортных Каное, Боевых Каное, Колонистов, Боевых Отрядов или Слухов, не превышающая четыре Очка Строительства. Например, вы можете потратить четыре Очка Строительства на Боевое Каное и Транспортное Каное, Боевой Отряд и Колониста, или на два Боевых Отряда. Как и в Базовых Правилах, Слухи могут быть добавлены бесплатно.

12. Правила для Одиночной Игры

Игрок берёт на себя роль Тонга. Начальная расстановка соответствует игре на двоих. Вашим «оппонентом» будет Самоа, который будет развиваться оттуда.

Начальная Расстановка

Отложите четыре Чита «Атака!» для Одиночной Игры в сторону – они будут добавлены в чашу после шести вытащенных читов. Поместите в чашу 11 оставшихся Читов для Одиночной Игры.



Нет смысла размещать Плитки Группа Островов и Фишки на поле лицевой стороной вниз. Во время одиночной игры всегда всё размещайте лицевой стороной вверх.

Процесс

Во всех ситуациях, связанных с выбором вашего «оппонента», и при ничьей, используйте кубик для случайного выбора. (Например, при выборе Группа Островов с наибольшим количеством Боевых Отрядов, а таких Островов несколько).

Рекомендуется при Одиночной игре не использовать любые Расширенные правила. Однако, если вы хотите, то можете добавить Южный Остров, Сохранение Ресурсов, и/или Малярию в вашу Одиночную игру.

Игра проходит обычным образом, но с изменениями на каждом Этапе, как указано ниже. Большинство изменений регламентируют действия вашего «оппонента».

12.1 Этап Порядок Хода

Начиная со второго хода, во время Этапа Порядок Хода, вы должны вытянуть один Чит для Одиночной Игры и немедленно применить результат. Во-первых, предоставьте вашему «оппоненту» ресурс указанный на стороне «Развитие». Затем выполните указания на стороне «Действие». Смотрите разделы Развитие и Действие ниже.

12.2 Этап Исследования

Если вы вытащили Чит Сбились с Курса, то переместите вашего Исследователя на подходящий гекс, который находится как можно дальше от Тонга.

Каждый раз, когда вы исследуете Группу Островов, она уже может быть занята вашим «оппонентом». Бросьте кубик:

- Если результат МЕНЬШЕ ЧЕМ количество гексов исследованных Групп Островов от Тонга (измеряется в гексах по траектории полёта альбатроса, не обращая внимания на промежуточные гексы), то Группа Островов Контролируется вашим «оппонентом».

–1 вычесть один от броска, если рассматриваемый гекс расположен на одинаковом расстоянии от Тонга и Самоа.

–2 вычесть от броска, если рассматриваемый гекс ближе к Самоа, чем к Тонга.

Если исследованная Группа Островов контролируется вашим «оппонентом», то определите, какие вражеские фишки занимают острова.

- Во-первых, всегда размещайте вражеское Транспортное Каное на Группу Островов, даже если это Атолл.
- Затем, бросьте кубик за каждый зелёный квадрат на плитке: на чётный результат разместите Деревню в квадрат. На нечётный результат не размещайте. За коричневые квадраты кубик не бросается.
- И наконец, бросьте кубик за каждую Деревню, которую вы разместили: на чётный результат разместите Боевой Отряд на Группу Островов. На нечётный результат не размещайте.

Если вы исследовали Группу Островов, которая *не* контролируется вашим «оппонентом» и на ней есть четыре квадрата для Деревень (общее число зелёных и коричневых квадратов), то вы должны вытянуть Чит для Одиночной Игры и применить результаты (смотрите разделы Развитие и Действие ниже) сразу после завершения Исследования. Обратите внимание, что если вы одновременно должны разыграть более одного Чита, то можете это сделать в произвольном порядке.

Для усложнения одиночной игры опытные игроки должны тянуть Чит для Одиночной Игры, каждый раз, когда исследована Группа Островов с 3 или 4 квадратами.

12.3 Этап Движения и Сражения

Движения и Сражения разыгрываются так же, как и в основной игре. В Сражении, когда ваш «оппонент» должен выбрать Запаниковавшую фишку или для Удаления, следуйте следующим рекомендациям:

- При Удалении фишки, вначале удаляются Местные Воины, затем Боевые Отряды и в конце Боевые Каное.
- При Запаниковавшей фишке, вначале отступают Боевые Каное, затем Боевые Отряды и в конце Местные Воины.

Если вы занимаете Самоа, то выберите другую Группу Островов вашему «оппоненту», которая станет Домашней Группой островов. Выберите Группу Островов с большим количеством Деревень. Если других Групп Островов нет, то следующая Группа Островов, предназначенная для вашего «оппонента» с хотя бы одной Деревней, станет его Домашней Группой Островов.

12.4 Этап Строительства

Ваше Строительство разыгрывается так же, как и в основной игре. Ваш «оппонент» ничего не Строит во время данного Этапа.

12.5 Этап Победы

Вы выигрываете Одиночную Игру, если во время Этапа Победы у вас есть 30 Победных Очков, и по крайней мере два Чита для Одиночной Игры находятся в чаше. (Т.е. вы вытащили не более 13 читов из 15.) Если вы не наберёте 30 Победных Очков к Этапу Победы до того момента, как в чаше останется два или меньше Читов, вы проиграли.

Развитие

1 Карта: Предоставьте вашему «оппоненту» одну карту Искусств и Культуры. Положите эту карту лицевой стороной вниз до следующей вашей атаки вашего «оппонента» или до получения им Действия «Атака!» или «Исследование!». Карты со свойством будут использованы вашим «оппонентом» при первой возможности.

Каное Транспортная Сеть: Поместите Транспортное Каное в Домашнюю Группу Островов вашего «оппонента» (обычно Самоа) и добавьте Транспортные Каное, необходимые для соединения всех Групп Островов и Атоллов (которые могут быть соединены) вашего «оппонента» с его текущей Домашней Группой Островов. Не помещайте Транспортное Каное в область, в которой уже есть одно. Транспортные Каное должны быть размещены в Изведанных

гексах, которые не заняты вами. Если таких Групп Островов нет или все уже соединены, то игнорируйте это Развитие.

1 Деревня: Предоставьте вашему «оппоненту» Деревню, разместив её на Группе Островов с большим количеством зелёных и коричневых гексов. Если свободных квадратов нет, то игнорируйте это Развитие.

1 Деревня на Остров: Предоставьте вашему «оппоненту» по одной Деревне за каждую Группу Островов, имеющую незанятый зелёный или коричневый квадрат. Если свободных квадратов нет, то игнорируйте это Развитие.

2 Боевых Отрядов: Предоставьте вашему «оппоненту» два Боевых Отряда, разместив согласно нижеизложенному порядку:

Очередность:

1. Разместите с любым Боевым Каноз, не содержащим Боевой Отряд.
2. Разместите на любой Группе Островов, имеющей больше Деревень, чем Боевых Отрядов. Наивысший приоритет получают Группы Островов с большим количеством Деревень.
3. Разместите на Группе Островов, не имеющих ни Деревень, ни Боевых Отрядов.
4. Разместите на Атоллах – не большем, чем по одному Боевому Отряду на каждый Атолл.
5. И наконец, все оставшиеся Боевые Отряды размещаются на Группе Островов с более чем одним Боевым Отрядом на Деревню. Наивысший приоритет имеют Группы Островов с большим количеством Деревень.

1 Боевой Отряд: Предоставляет вашему «оппоненту» один Боевой Отряд, учитывая очередность, указанную выше.

1 Боевой Отряд за Деревню: Предоставляет вашему «оппоненту» Боевые Отряды таким образом, чтобы каждая Группа Островов имела хотя бы по одному Боевому Отряду на каждую Деревню. Если все Группы Островов имеют один или более Боевых Отрядов на каждую Деревню, то игнорируйте это Развитие.

1 Боевое Каноз: Предоставляет вашему «оппоненту» одно Боевое Каноз, которое размещается в текущей Домашней Группе Островов (обычно Самоа).

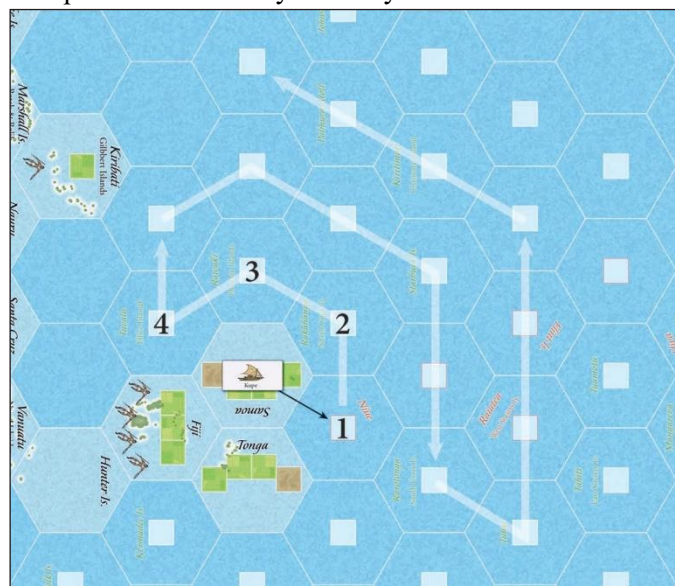
Действие

Строительство: Не выполняйте никаких дополнительных действий помимо размещений за Развитие.

Защита: Не выполняйте никаких дополнительных действий помимо размещений за Развитие.

Исследование!: Ваш «оппонент» Исследует около Самоа:

- Раскройте любые карты, лежащие лицевой стороной вниз у вашего «оппонента».
- Исследование проходит в следующем порядке: от первого Незведанного гекса юго-восточнее Самоа (отмечено как Ниуе), далее против часовой стрелки к гексам соседним к Самоа, через гекс с названием Тувалу. Затем к гексу севернее Тувалу по часовой стрелке через все Незведанные гексы, в двух гексах от Самоа, к гексу Раротонга. Затем, в трёх гексах от Самоа, против часовой стрелки начиная с гекса с названием Тубае. При необходимости, продолжайте исследование внешнего мира согласно этому способу.



Показаны первые четыре гекса для исследователей Самоа и порядок исследования остальных Незведанных гексов.

- Пропустите любые гексы, которые уже были Исследованы, включая те, которые Исследовали вы (Тонга), переместившись непосредственно к следующему Незведанному гексу, согласно приведённой выше последовательности.
- Продолжайте Исследовать гексы, пока не наберётся 5 Узлов. Или 6 Узлов, если ваш «оппонент» имеет карту «Навигация» или «Карта Океана».
- Разместите Транспортное Каноз Самоа на каждой найденной Группе Островов, включая Атоллы.

Исследователи Самоа не могут Пропасть. Чит Сбились с Курса не оказывает влияние на вашего «оппонента».

Атака!: Все Боевые Каноз вашего «оппонента» с Боевыми Отрядами в каждой (если доступны), атакуют ваши острова:

- Раскройте любые карты, лежащие лицевой стороной вниз у вашего «оппонента».
- Определите, какую из ваших Контролируемых Групп Островов (имеющих хотя бы одну Деревню)

ню) может достичь ваш «оппонент». Рассмотрите любой возможный Транзит через Каноз Транспортирные Системы, а также дополнительное движение за «Каноз с Балансиром» или «Пои».

- Ваш «оппонент» будет атаковать вашу Контролируемую Группу Островов с наименьшим количеством защищающихся фишек (Боевые Отряды + Боевые Каноз + Местные Воины). Если таких групп несколько, то атакована будет ближайшая к Самоа Группа Островов.
- Если ваш «оппонент» имеет Боевые Каноз более чем в одной области, каждая область будет определять свою цель отдельно. Это может закончиться или не закончиться совместной атакой Боевых Каноз вашего «оппонента».
- Смотрите выше Этап Движения и Сражения для выбора, совершаемого вашим «оппонентом» в сражении.
- Если ваш «оппонент» выигрывает и захватывает вашу Группу Островов, вы должны Отступить по обычным правилам. Ваш «оппонент» «сохранит» одну Деревню, а его оставшиеся фишки останутся в гексе.
- Одна атака вашего «оппонента» может быть остановлена картой Ариои (Arioi), если она у вас есть.

Примечание по Произношению

Полинезийские языки основаны на ограниченном количестве звуков и имеют только семь согласных (h, k, l, m, n, p и w)

Каждая гласная произносится следующим образом:

a – произносится как в father

e – произносится как в ray

i – произносится как в bee

o – произносится как в toe

u – произносится как в boot.

Words are grouped in syllables, none of which are accented. English speakers have problems with this concept, and thus have changed the Polynesian word Hawaii from “ha-why- ee” to “ha-WHY-ee.” Think of popular depictions of how native Hawaiians speak (remember *Hawaii Five-O*?) when pronouncing place names in this game. Thus, Raiatea is not “ray-tea,” but rather “rah-ee-ah-tay-ah.” Moai is “moe-ah-ee.” Aotearoa is “Ah-oh-tay-ah-row-ah.” Попробуйте, это весело!

Список Используемой Литературы

Caro, Niki (Director), Whale Rider, South Pacific Pictures, 2002. (Or the novel by Witi Ihimaera.)

В современной Новой Зеландии девушка Маори из-за всех сил пытается осуществить своё предназначение. Очаровательные изображения традиционного Полинезийского искусства и культуры.

Diamond, Jared, Collapse – How Societies Choose to Fail or Succeed, Viking, 2005.

Обширная диссертация, описывающая модели катастроф. Имеет две главы о Полинезии, включающие в себя историю Острова Пасхи.

Emory, Kenneth P., “Coming of the Polynesians”, National Geographic Magazine vol. 146, no. 6, December 1974.

Обзор Полинезийского опыта, прекрасно иллюстрирован картинками Герба Кавайни Кейна.

Heyerdahl, Thor, Kon – Tiki: Across the Pacific by Raft, Washington Square Press, 1950.

Захватывающая история о путешествии Хейердала, которое должно было доказать, что его теории могут быть верны. Очень жаль, что его теории отвергаются современными археологами.

Howe, K.R., The Quest for Origins, Penguin Books (NZ) Ltd., 2003.

Анализ разных теорий западников о происхождении Полинезийцев. Они часто говорят о нас больше, чем о Полинезийцах!

Irwin, Geoffrey, The Prehistoric Exploration and Colonization of the Pacific, Cambridge University Press, 1992.

Слишком научный для общего чтения, но это был отличный ресурс для этой игры.

Kirch, Patrick Vinton, On the Road of the Winds, University of California Press, 2000.

Написано хорошо и доступно, он понятно объясняет последние теории о Полинезийской экспансии.

Lewis, David, We, the Navigators, The University Press of Hawaii, 1975.

Частное объяснение древних Полинезийских методов навигации.

Margolis, Susanna, Adventuring in the Pacific, Sierra Club Books, 1996.

Многие путеводители начинают с отличных коротких историй по данной теме. Это одна из моих любимых.

Resture, Jane, Jane's Oceania Home Page, www.janeresture.com

Отличный ресурс почти о каждом острове в Тихом океане, включая всё, от поэзии и мифологии до истории и географии.

Sykes, Bryan, The Seven Daughters of Eve, W.W. Norton & Company, 2001.

Сайкс использует мутации, обнаруженные в митохондриальной ДНК, для анализа взаимосвязей человечества. Две главы специально посвящены Полинезии и содержат прямую цитату: «Хейердал был неправ».

Алфавитный Указатель

Атоллы	2.6, 10.2
Боевые Каноз	2.2, 8.2
Боевые Отряды	2.2, 8.2
Вместимость Каноз	7.4
Внутренние Резервы	9.2
Вражеские Гексы	6.2
Галапагосский Остров	11.5
Гексы Открытый Океан	2.1, 2.5, 6.3, 7.3
Группирование	7.5
Движение	7.3
Деревни	9.4
Домашие Острова	2.4, 3.2, 3.3, 8.4
Завоевание	8.4
Известные Гексы	2.1
Исследование	6.0
Каноз Транспортная Сеть	7.2
Каноз.....	2.2, 7.2
Карты Искусств и Культуры	9.5
Колонисты	2.2, 9.4
Контроль над Группой Островов	10.2
Контроль	10.2
Кумара (Сладкий Картофель)	11.5
Малярия	11.6
Маркер Конца Игры	3.2
Маркеры Исследованного Открытого Океана	6.3
Маркеры Исследованных Островов	6.5
Маркеры Открытия	2.5
Маркеры Сбились с Курса	6.3
Местные Воины.....	8.2, 8.4
Настраиваемый Конец Игры	11.1
Независимые Группы Островов	2.1, 8.5
Неизвестное	2.1, 6.3, 7.3

Область Пропавший	6.4, 9.2
Область Южная Америка	11.5
Открытие	6.3
Отступление	8.3
Очки Строительства	9.3
Паника	8.2
Плитка Aotearoa (Южный Остров)	11.3
Плитка Te Waka Maui	3.1, 11.3
Плитки	2.6
Победа в Игре	10.4
Победные Очки	10.1
Порядок Хода	5.0
Последовательность Хода	4.0
Предварительное Движение (Исследование)	6.1
Ресурсы	11.4
Скрытые (лежащие лицом вниз) Юниты	7.5
Слухи	7.6
Случайные События	11.2
Сохранение Деревень	8.4
Сохранение Ресурсов	11.4
Сражение	8.0
Строительство	9.0
Транзит	7.2
Узлы	6.4
Улучшенное Земледелие	9.4
Этап Победы	10.0
Южный Остров	11.3

Credits

Game Design: Kevin McPartland

Game Developers: Fred Schachter, Tony Nardo

Lead Playtester: Jerry Shiles

Playtesting: Erin Schram and the Christ the Servant Lutheran Church Game Group; Juan Soto and WMCRP Architects Lunch Hour Gamers; Kevin Caldwell and Meade Battlegaming Society; Mike Joslyn and the Gifted Warriors; Allen Hill and family; Josh Tempkin and Table Treasure Games; Jersey Association of Gamers.

Art Director: Rodger B. MacGowan

Production Coordinator: Tony Curtis

Package Art and Design: Rodger B. MacGowan **Map, Cards and**

Counters: Leland Myrick **Rules Layout:** Tony Nardo

Proofreaders: Ron Krantz, Jonathan Mathews, Matt Miller, Mark Molus

Special Thanks to Richard Berg and David Whaples

Booklet and Box Cover Art by Herb Kawainui Kane; reprinted with permission.



Перевод: Книшевицкий Максим aka Knish

Любые замечания или пожелания по переводу просьба писать на адрес admin@wargameclub.ru

<https://www.wargameclub.ru>

<https://vk.com/wargameclub>

Дисклаймер: советуем всегда читать перевод правил параллельно с оригиналом.

Версия перевода 1.0 от 15.05.2019

