



ПРАВИЛА



ВСТУПЛЕНИЕ

С чисто механической точки зрения Полинезия - довольно абстрактная игра. Однако это не значит, что я выбрал тему случайно. Около 30 000 лет назад люди начали мигрировать на восток и селиться на островах Тихого океана. Это было непросто, поскольку они не использовали для этого ни карты, ни компасы. Вместо этого моряки были очень наблюдательны, ориентируясь по цвету воды, направлению волн, преобладающему направлению ветра, типам и миграции рыб и т. Д. Эта информация передавалась внутри семей и кланов и помогла завоевать Тихий океан.

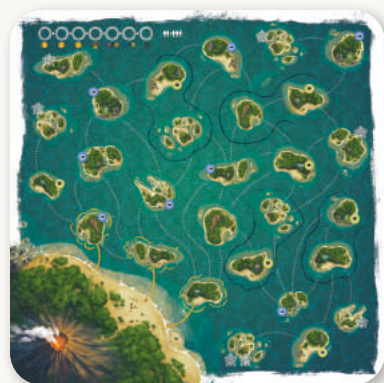
Раньше я плавал, и меня всегда восхищало это невероятное достижение. Эта игра призвана стать свидетельством тех отважных моряков. Моя творческая свобода - вулкан. Древними полинезийцами двигало любопытство и поиски новой земли, а не конкретная угроза. Он используется в игре исключительно для игровых целей.

Peer Sylvester

Частые толчки, надвигающиеся облака над кратером и все усиливающийся запах серы ясно дают понять, что пора бежать. Направляйте свое племя через воды Тихого океана в поисках нового дома, безопасного от надвигающегося извержения вулкана.

Исследуйте новые морские пути, ведущие к неизведанным островам, собирайте ресурсы на этих островах, чтобы предлагать их другим племенам в обмен на их знания, и продолжайте плавать в поисках безопасного места, все это делается для того, чтобы спасти как можно больше членов вашего племени. и привести их в новые земли, где они смогут процветать. Самый успешный игрок в этой сложной миссии будет назначен верховным вождем полинезийской племенной группы.

КОМПОНЕНТЫ



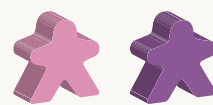
1 двусторонняя карта мира



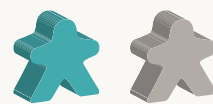
4 личных планшета



10 лавовых камней



13x 13x



13x 13x

52 члена племени

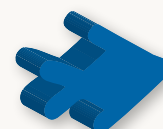


15x 15x



15x 15x

60 кораблей



30 рыб



30 ракушек



1 жетон
первого игрока



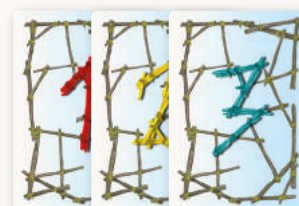
8 жетонов ресурса



14 жетонов островов



10 жетонов очков



18 карт приливов



4 памятки игрока

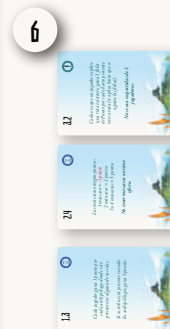
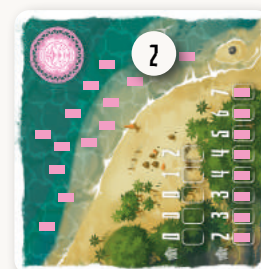


1 маркер фаз

1 маешок

1 правила

ПОДГОТОВКА



1. Положите карту на стол лицевой стороной вверх на сторону, которая соответствует количеству игроков: $\text{игроки} = 4$ игрока и $\text{игроки} = 2/3$ игрока.

2. Каждый игрок выбирает цвет и берет личный планшет, корабли и членов племени своего цвета. Корабли размещаются в Морской зоне Личного Планшета, а Члены Племени размещаются следующим образом:

- 8 в местах с номерами от 2 до 7 на Личной планшете.
- 5 на Главном острове (вулкан) на Карте.

Все неиспользованные личные планшеты, корабли и члены племени возвращаются в игровую коробку.

3. Каждый игрок берет 3 рыбы и 3 ракушки. Затем сформируйте Общий резерв из оставшихся рыб и ракушек, а также жетонов ресурсов. Эти жетоны эквивалентны 5 ресурсам отмеченного типа и будут использованы в случае, если соответствующие резервы закончатся. **Примечание.** Ресурсы не ограничиваются доступными элементами, поэтому, если они отсутствуют, вместо них можно использовать любой другой компонент.

4. Перемешайте и поместите все жетоны островов на карту лицевой стороной вниз:
 - 1 зеленый жетон на каждом острове архипелага (всего 8 островов). Архипелаг состоит из двух островов, граница которых обозначена темным контуром.

- 1 оранжевый жетон на каждом острове с символом или (всего 6 островов).

Теперь переверните все размещенные жетоны и удалите жетоны с красным крестом из игры. В играх с числом игроков менее 4 также удалите из игры жетон маски с номером 4.

5. Поместите все камни лавы в тканевый мешок.
6. Разделите карты приливов по типам (1, 2 и 3), перетасуйте каждую колоду отдельно, возьмите карту из каждой колоды и поместите эти 3 карты рядом с картой мира. Верните оставшиеся карты в игровую коробку. **Примечание.** В играх на двоих удалите карты приливов 3.1 и 3.2 заранее из игры (см. «Карты приливов»).
7. Сформируйте резерв из жетонов очков, если этого требует какая-либо из карт приливов. В противном случае оставьте эти жетоны в игровой коробке.
8. Поместите маркер фазы на деление на треке фаз.
9. Случайным образом выберите Первого игрока и дайте ему жетон Первого игрока.

РЕЗЮМЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В Полинезии игроки должны спасти членов своего племени от опасностей вулкана, доставив их на острова, которые принесут им наибольшее количество очков. В то же время игроки должны попытаться достичь целей, поставленных картами приливов, которые будут отличаться от игры к игре. Чтобы добиться успеха, игроки должны собирать ресурсы в виде рыб и ракушек, которые позволят им исследовать новые морские маршруты, использовать

маршруты других игроков и плыть с одного острова на другой.

ИГРАТЬ В ИГРУ

В Полинезии разное количество раундов. В каждом раунде по порядку разыгрываются следующие 2 фазы:

1. Фаза Действия
2. Фаза Обслуживания

Во время фазы действий игроки ходят по очереди.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Первые три клетки на треке фаз соответствуют фазе действия:

3, 2 или 1. Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен выполнить действие. Как только все игроки выполняют свое действие, первый игрок переместит маркер фазы на одно деление вправо на треке фаз. Это повторяется 3 раза, пока маркер фазы не достигнет области вулкана: фаза действий завершается и начинается фаза обслуживания.

В свой ход вы должны выполнить одно из следующих 4 действий:

ИССЛЕДОВАНИЕ

Исследование заключается в том, чтобы поместить один из ваших кораблей с вашей личной планшета на морской путь. Морские пути показаны на карте белыми пунктирными линиями, которые всегда соединяют 2 острова. Вы можете исследовать любой Маршрут на карте без каких-либо ограничений, если вы можете оплатить его стоимость. Кроме того, нет необходимости в том, чтобы Члены Племени находились ни на одном из 2 Островов, соединенных Маршрутом.

Примечание. 3 оранжевых маршрута, которые соединяют главный остров с 3 ближайшими островами (отмечены оранжевой линией), считаются исследованными. На них не размещается никакой корабль, и все игроки могут свободно ими пользоваться (они считаются нейтральными).

При исследовании у вас есть 2 варианта:

• **Исследуйте новый маршрут:** он состоит из исследования маршрута, на котором нет кораблей. Вы должны заплатить столько ресурсов, сколько указано на маркере фазы: 3, 2 или 1 и вы можете использовать только один тип ресурсов, рыбу или ракушки. Поместите один из использованных Ресурсов рядом с Маршрутом, а остальные верните (если вы заплатите более одного) в Общий Резерв.

ИЛИ

• **Исследуйте существующий Маршрут:** это исследование Маршрута, где есть только Корабли других игроков. Вы должны заплатить 2 ресурса того типа, который уже находится на маршруте, каждому игроку, владеющему кораблем на этом маршруте. В этом случае стоимость не зависит от того, где находится маркер фазы.

Примечание: игрок не может иметь более одного корабля своего цвета на одном и том же маршруте.



Альберто решает исследовать новый Маршрут, используя для него 3 Ракушки, поскольку Маркер Фазы на 3. Из этих 3 ракушек одна помещается рядом с маршрутом, чтобы указать ресурс, использованный для исследования, а две другие возвращаются в Общий резерв (А). Затем Лаура решает исследовать Маршрут, созданный Альберто, поэтому она должна заплатить ему 2 Ракушки (Ресурс, который уже присутствует на Маршруте) (В).

ПУТЕШЕСТВИЕ

Путешествие заключается в перемещении членов вашего племени с одного острова на другой по исследованным морским путям (см. Раздел «Исследование»), будь то ваши собственные пути, маршруты других игроков или нейтральные маршруты (3 оранжевых). Каждое перемещение с одного острова на другой стоит 1 очко движения. Вы можете использовать столько очков движения, сколько указано на маркере фазы: 3, 2 или 1 и распределяйте их среди членов вашего племени по своему желанию.

Если вы решите отправиться по маршруту другого игрока, вы также должны выполнить следующие требования:

· На начальном острове (т.е. на острове, откуда игрок отправляется) должен быть член племени другого игрока, который поможет вам добраться до острова вашего назначения. Вы переместите обе фигуры, свою и противника, на остров назначения.

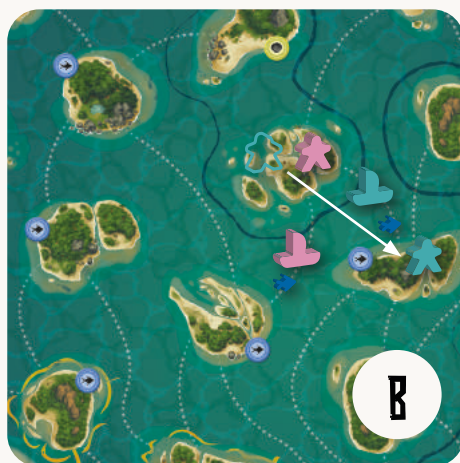
А ТАКЖЕ

· Вы должны заплатить этому игроку 1 ресурс того типа, который уже присутствует на используемом маршруте.

Если вы не выполняете оба требования, вы не можете использовать Маршрут другого игрока для путешествий. Владелец маршрута не может отказать вам в выполнении этого действия. Если вы можете выбирать между маршрутами нескольких игроков, вы можете выбрать любой из них.

Примечание: вы не можете путешествовать по маршрутам других игроков, если у вас уже есть собственный корабль на этом маршруте.

Острова с жетонами: на некоторых островах будет жетон, который был помещен туда во время подготовки. Если вы первый игрок, достигший одного из этих островов одним из членов вашего племени, вы берете соответствующий жетон, даже если путешествуете по маршруту другого игрока, поскольку жетон всегда забирает активный игрок.



Маркер фазы на  и Альберто решает путешествовать в свой ход, для чего у него есть 3 очка движения. Сначала он путешествует по маршруту Лоры, платя ей 1 рыбу.

(Ресурс, который уже присутствует на Маршруте) и перемещает свою фигурку и фигурку Лоры с начального острова на конечный. На острове назначения есть жетон, поэтому Альберто берет этот жетон, потому что, хотя Гид Лауры сопровождает его туда, он является Активным игроком (А). Затем он продолжает путешествовать тем же членом племени, но на этот раз по своему собственному маршруту и, следовательно, без дополнительных требований (В). Наконец, он тратит свое третье и последнее очко движения на перемещение члена племени с главного острова на соседний остров по нейтральному маршруту (С).

ЗАСЕЛЕНИЕ

Заселение состоит в перемещении членов вашего племени с вашего личного планшета на карту мира. Когда вы это делаете, вы всегда должны брать своих членов племени со своего личного планшета **слева направо**.

При заселении у вас есть 2 варианта:

Добавить 3х членов племени на главный остров (с вулканом).

ИЛИ

Добавить 1го члена племени на остров, где у вас уже есть хотя бы один другой член племени.

Примечание: Количество фигурок на острове не ограничено.

РЫБАЛКА

Рыбалка состоит из добычи ресурсов, но только одного типа: рыба или ракушки. Возьмите из общего резерва столько ресурсов выбранного типа, сколько указано на маркере фазы:   или .

ФАЗА ОБСЛУЖИВАНИЯ

Как только маркер фазы достигает области вулкана  начинается фаза обслуживания. Первый игрок начнет перемещать маркер фазы на одно деление вправо на треке фаз и выполнять различные фазы в указанном ниже порядке:

ИЗВЕРЖЕНИЕ ВУЛКАНА

Первый игрок случайным образом вытягивает 1 камень лавы из мешка и кладет его в кратер вулкана на главном острове на карте. В зависимости от цвета камня может произойти несколько вещей:

- **Серый:** Ничего не происходит, и игра продолжается.
- **Чёрный:** Первый игрок берет 2 дополнительных камня лавы из мешка.
- **Красный:** Если это шестой Красный камень (т.е. в вулкане их уже 5), игра немедленно завершается (см. «Конец игры»); в противном случае игра продолжается.



УПАДОК

Первый игрок выбирает один из ресурсов, рыбу или ракушки, и все игроки, включая его самого, должны вернуть все ресурсы того типа, которые у них еще есть, в общий резерв.



РЕСУРСЫ

Все игроки получают ресурсы со следующих островов, на которых у них есть хотя бы один член племени:

- Каждый остров с символом  дает 1 рыбу.
- Каждый остров с символом  дает 1 ракушку.

Острова с другими символами или без каких-либо символов не дают Ресурсы.

Кроме того, игроки, у которых есть жетоны островов  и/ или  получают 1 Рыбу и / или 1 дополнительная ракушку в этой фазе.



НОВЫЙ ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первый игрок передает жетон первого игрока игроку слева от него. Этот игрок кладет маркер фазы обратно на первую ячейку  трека фазы, чтобы начать новый раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается немедленно, когда из мешка вытаскивается шестой и последний Красный камень лавы. Фазовый маркер **больше не перемещается, и вулкан извергается!** Главный остров и 3 ближайших острова (отмечены оранжевой линией) уничтожены, и, следовательно, все члены вашего племени, которые все еще остаются на одном из этих островов, возвращаются на вашу личную доску. Вы должны разместить их справа налево, начиная с первого свободного места в ряду, пронумерованном от 2 до 7. Если вы завершите этот ряд, вы должны продолжить в ряду, пронумерованном от 0 до 2.

Затем каждый игрок подсчитывает свои очки, добавляя:

- Очки за самое ценное свободное пространство на их Личном планшете.
 - 1 очко за каждый  символ на каждом острове с  или  символами, где у них есть хотя бы один член племени.
 - 1 очко за каждый  жетон острова, которым они владеют.
 - 1 очко за каждый жетон очков , который есть у них.
 - Очки, полученные с помощью карт приливов.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает тот, у кого есть члены племени на наибольшем количестве островов. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

После окончания игры Альберто подсчитывает свои очки:

- 4 очка за наибольшее свободное место (4) на его Личном планшете.
- 5 очков за присутствие на 3 Островах с  символом (3 балла) и на Острове с символом  (2 балла).
- 1 очко за наличие жетона очков .
- 3 очка за присутствие на 3 архипелагах (в игре есть карта прилива 1.3).
 - 2 очка за 2 маски   (Карта прилива 2.4 уже в игре).

Всего Альберто набрал 15 очков.



ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



Помимо того, что указано в разделе «Настройка», единственным исключением из правил в играх для двух игроков является то, что вы не можете исследовать существующий Маршрут, поэтому действие «Исследовать» ограничено только исследованием нового маршрута.



ОСТРОВНЫЕ ТОКЕНЫ



 Нет эффекта. Он удаляется из игры, как только раскрывается во время установки.

 Каждый дает одно очко в конце игры.

 Эффект и / или ценность масок определяется приливом 2 типа.

Карта, которая находится в игре. Жетон маски с цифрой 4  удаляется из игры в играх с менее чем 4 игроками.

 Предоставляет одну рыбу в каждой фазе ресурсов (см. Фаза обслуживания).

 Предоставляет одну ракушку в каждой фазе ресурсов (см. Фаза обслуживания).

 Позволяет немедленно исследовать Маршрут бесплатно. Если это новый маршрут, возьмите 1 ресурс по вашему выбору из общего резерва и поместите его рядом с маршрутом. Если это уже существующий Маршрут, вам не нужно платить какие-либо Ресурсы другим игрокам, присутствующим на нем. **Помните, что вы не можете исследовать существующий Маршрут в играх для двоих.**

КАРТЫ ПРИЛИВА

Эффекты карт прилива с символом  применимы во время игры. В то время как эффекты карт приливов с символом  применимы в конце игры.

ТИП 1: АРХИПЕЛАГИ

1.1  Первый маршрут, который соединяется с архипелагом, стоит в два раза больше, чем обычно (см. Исследование нового маршрута). В свою очередь, игрок может немедленно выполнить действие заселения. **Это применимо к каждому архипелагу.**

1.2  Игрок, первым отправивший одного из членов своего племени на архипелаг, получает жетон очков. **Это применимо к каждому архипелагу.** Поместите жетон очков на каждый архипелаг во время подготовки (всего 4 жетона).

1.3  Каждый игрок получает 1 очко за каждый Архипелаг, на одном из островов которого у него есть хотя бы один Член племени. Если его Племя присутствует на всех Архипелагах, они получают 5 очков.

1.4  Каждый игрок получает по 2 очка за каждый Архипелаг, на обоих островах которого есть хотя бы один член племени. Если Племя игрока присутствует на всех островах всех архипелагов, они получают 10 очков.

ТИП 2: МАСКИ

2.1  Как только игрок получает маску, он должен немедленно выбрать тип ресурса и решить, взять ли 2 ресурса этого типа себе или, в качестве альтернативы, заставить всех остальных игроков потерять 2 ресурса этого типа. Затем маска сбрасывается.

2.2  Игрок может сбросить маску, находящуюся в его владении, чтобы путешествовать по маршруту другого игрока, как если бы он был его собственным, то есть без затрат Ресурсов и без необходимости использования Гида.

2.3  Как только игрок получает маску, он должен немедленно разместить члена племени со своего личного планшета на остров, откуда он только что получил эту маску. Затем маска сбрасывается.

2.4  Маски приносят призовые очки в конце игры:

- 1 Маска = -1 очко
- 2 Маски = 2 очка
- 3 или 4 Маски = 5 очков

Отсутствие масок не имеет никакого эффекта.

2.5  Каждый игрок получает очки равные результату умножения количества полученных им масок на количество архипелагов, на одном из островов которых у них есть хотя бы один член племени.

2.6  Каждый игрок, не получивший масок, теряет 2 очка.

ТИП 3: ОСНОВНЫЕ

3.1  Каждый раз, когда игрок путешествует по маршруту другого игрока, они оба получают по 1 жетону очков. Этот эффект действует до тех пор, пока не закончатся жетоны очков. **Эта карта не используется в играх для двоих.**

3.2  Каждый раз, когда игрок исследует существующий маршрут, он получает 1 жетон очков за каждый Корабль, находящийся на этом маршруте. Этот эффект действует до тех пор, пока не закончатся жетоны очков. **Эта карта не используется в играх для двоих.**

3.3  Когда игрок выполняет действие по заселению, он может заплатить 3 ресурса одного и того же типа, чтобы разместить дополнительного члена племени на главном острове, даже если он выполнил действие по заселению на другом острове.

3.4  Каждый остров с символом  или  дает дополнительные очки игрокам с наибольшим количеством членов племени:

- Игрок с большинством на Острове получает 3 очка (в случае ничьей каждый получает по 2 очка).
- Второй получает 2 очка (в случае ничьей каждый получает по 2 очка).

3.5  Игрок с наибольшим количеством членов племени на своем личном планшете получает 3 очка. В случае ничьей никто не получает очков.

3.6  Все игроки проводят фазу ресурсов (даже если вулкан извергается), но только с рыбой. Затем игрок с наибольшим количеством рыбы в резерве получает 4 очка. В случае ничьей каждый получает по 3 очка.

3.7  Игрок с наибольшим количеством кораблей на карте получает 3 очка. В случае ничьей каждый получает по 2 очка.

3.8  Все игроки проводят фазу ресурсов (даже если вулкан извергается), но только с ракушками. Игрок с наибольшим количеством ракушек в резерве получает 4 очка. В случае ничьей каждый получает по 3 очка.



CREDITS



Author: Peer Sylvester

Illustrations: Laura Bevon

Graphic design and Layout: David Prieto

Game Development and Rules: Juan Luque & Rafael Sáiz

Translation: Jayne Broomhead

Proofreading: Susan Broomhead

I thank J C Lawrence for the inspiration for the theme. I also thank all the playtesters from Playtest UK 2016 as well as (in no particular order) Volker Landgraf, Duncan Molloy, Felix Hartard, Jeff Allers, Bernd Eisenstein, Jürgen Karla, Alex Bild, Georgious Panagotidis and Filip Hartelius (and everyone I inconveniently forgot). And of course, my family for having patience with me when I am in the cellar instead of doing house chores.

Ludonova would like to thank Antonio Varela, David Ferrero and Paco Cantarero for their collaboration in playtesting.

© Ludonova, 2020. All rights reserved.

San Pablo, 22 – Córdoba – Spain

www.ludonova.com

