

АТЛАНТИДА

Игра Кристиана Фиоре и Кнуат Хаппель
 для 2-5 игроков с 8 лет
 Продолжительность игры: от 30 до 60 минут

Атлантида - это легендарный остров, который должен был погрузиться глубоко в море уже сотни лет назад. Количество легенд о нем почти такое же, как и количество ученых, которые всегда находятся в поиске этого острова. Но теперь секрет раскрыт – Остров Атлантида открыт снова.

Игроки выступают в роли руководителей исследовательской группы, которая ищет под водой спрятанные сокровища. Для того, чтобы найти драгоценные сокровища и сдать их в музеи мира, необходимо зафрахтовать грузовые корабли и найти опытных водолазов. На центральной научной станции ученых становится все больше и больше, и они приносят новые идеи, которые помогут позже найти сокровища. Но ученые должны спешить, – приближающийся ураган угрожает закончить исследовательскую работу на самой ранней стадии. Кто сможет надежно и безопасно уложить самые ценные сокровища на грузовые корабли и приобрести больше знаний?

Piatnik Nr. 714870
 © 2018 Piatnik, Вена • Напечатано в Австрии
 xxx.xxx.xx



piatnik.com

Состав игры:

Игровое поле

На нем находятся 4 участка: Подводная лодка (А), Порт (В), Паб (С) и Центральная исследовательская станция (D). Символы с различными цветами на каждом участке показывают, какая потребность существует в водолазах, и в каких цветах они должны быть для того, чтобы получить разрешение и выполнить различные задания на этом участке.



78 карт «Водолазы»

В наличии 13 * 6 карт «Водолазы», которые выполнены в белом, желтом, красном, зеленом, синем и фиолетовом цветах. Эти карты необходимы для того, чтобы произвести определенные действия.



57 карт «Сокровища»

Карты «Сокровища» имеются в 7 различных цветах, и в зависимости от цвета их количество от 5 до 12. Карты «Сокровища» должны быть собраны игроками в процессе игры, так как по окончании игры они принесут им очки для победы (ОДП). В конце данной инструкции будет точно объяснено, какие карты «Сокровища» существуют, и сколько ОДП можно с ними получить.



1 карта «Ураган»

Карта «Ураган» подсчитывается совместно с картами «Сокровища» и указывает на то, что наступил конец игры.



24 карты «Корабли»

Для грузовых кораблей, барж и транспортных судов имеется по 8 карт каждого судна. Эти карты будут использованы для 3 полей А, В и С, которые находятся в порту. На них нарисованы от 1 до 5 деревянных ящиков. Они необходимы для того, чтобы сложить в них собранные сокровища.



30 карт «Исследования»

Имеется 11 различных карт «Исследования», в зависимости от вида карт от 2 до 4 штук. Карты «Исследования» - это отличная возможность добавить уже к накопленным картам «Сокровища» дополнительные карты для того, чтобы увеличить число ОДП. В конце данной инструкции будет подробно пояснено, каким образом с картами «Исследования» можно увеличить ОДП.



Подготовка к игре

Игровое поле необходимо положить на середину стола.

Карты «Водолазы» необходимо хорошо перемешать, и каждый игрок получает по 5 карт. Остальные карты «Водолазы» необходимо поставить в колоду закрытой стороной и положить их на поле «Паб».

Карты «Сокровища» необходимо тщательно перемешать. В том случае, если в игре принимает участие 2 игрока, то для игры потребуется 31 карта, при 3 игроках - 35 карт, при участии 4 игроков - 40 карт, при участии 5 игроков - 47 карт.

Из оставшихся карт «Сокровища» необходимо отсчитать 10 карт и к ним добавить карту «Ураган». Затем все эти карты необходимо тщательно перемешать.

Эти 11 карт надо положить в стопку закрытой стороной на Подводную лодку, на поле «Ураган».

Остальные карты «Сокровища» должны быть поставлены в стопку закрытой стороной на Подводную лодку на соответствующее поле. Верхние 6 карт должны быть сняты с колоды и открытой стороной положены на Подводную лодку на поля от 1 до 6.

Карты «Корабли» должны быть разделены по категориям:

А - Грузовые корабли, В - Баржи и С - Транспортные суда, и они должны быть хорошо перемешаны, каждая стопка с картами должна быть поставлена открытой стороной на соответствующее поле «Порт».

Карты «Исследования» должны быть хорошо перемешаны, и их надо положить в стопку закрытой стороной на поле «Станция для исследования». Верхние 4 карты необходимо взять со стопки и открытой стороной положить на поля от 1 до 4 «Станция для исследования».



Ход игры

Игра «Атлантида» проходит по часовой стрелке. Игрок, который является самым младшим, начинает игру первым. Игрок, очередь хода которого наступила, может выполнить до 3 действий от «1» до «4» (не более одного на один тип), или принять решение сделать паузу и использовать возможность «5» «Сделайте паузу». После этого наступает очередь хода следующего игрока.

1. Подводная лодка - Возьмите карты «Сокровища»
2. Порт - Возьмите карты «Корабли»
3. Паб - Возьмите карты «Водолазы» или любые две Карты
4. Исследовательская станция - Возьмите карты «Исследования»
5. «Сделайте паузу» - отдохните и возьмите карты «Водолазы»

Карты «Водолазы»:

Для всех действий, кроме как «Сделайте паузу», игроки должны разыграть карты «Водолазы», которые имеются у них, для того чтобы выполнить определенные действия на различных местах игрового поля.

Внимание: За 1 ход можно разыграть только 3 карты «Водолазы».

Игрок во время своего хода может разыграть до 3 карт «Водолазы», разделив их на нескольких участков, причем он может выполнить только одно действие на каждом участке.

Важно: если у игрока нет карты «Водолазы» определенного цвета, то он может взять 2 карты любого другого цвета вместо того, чтобы разыграть недостающую карту (например, джокер). И в этом случае в качестве исключения, игрок может разыграть до 4 карт «Водолазы». Но это разрешается только один раз за ход. Разыгранные карты «Водолазы» ставятся в колоду на середину игрового поля.

Возможные действия:

1. ПОДВОДНАЯ ЛОДКА - возьмите карты «Сокровища». Некоторые сокровища водолазы найдут сразу под водой. Вместе с тем, чтобы найти другие сокровища, водолазы должны будут потратить много сил, и для этого им надо будет оказаться на глубине океана. На полях «Сокровища» этого участка находятся 6 карт, которые можно будет собрать. Карты, которые игрок собрал во время игры, он должен положить открытой стороной перед собой.

Неглубокий нырок

Это будет возможно, если будет разыграна 1 зеленая или 1 желтая карта «Водолазы». Игрок может взять 1 Карту «Сокровища» с 1-го поля и положить ее открытой стороной перед собой.



Погрузитесь немного дальше на глубину

Это будет возможно, если будут разыграны 1 зеленая или 1 желтая и 1 фиолетовая карты «Водолазы». В этом случае игрок может выбрать любые 2 карты «Сокровища» из первых 3 полей.



Опасно - глубокое погружение

Это будет возможно, если будут разыграны 1 зеленая или 1 желтая и 1 фиолетовая и 1 белая карты «Водолазы». Игрок может выбрать любые 3 карты «Сокровища» из всех 6 полей.



2. ПОРТ - возьмите карты «Корабли»

Новые и более крупные суда должны быть зафрахтованы, чтобы сокровища Атлантиды можно было бы показать в музеях по всему миру. Для каждой собранной карты «Сокровища» в конце игры появится необходимость в деревянном ящике для карты «Сокровища», а в случае её отсутствия, карта «Сокровища» должна быть убрана в сторону.

Зафрахтовать один небольшой грузовой корабль

Это будет возможно, если будет разыграна 1 белая или 1 красная карта «Водолазы». Игрок может взять верхнюю карту «Корабли» из левой колоды А «Грузовые корабли», и открыть ее перед собой.



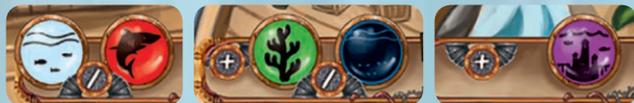
Зафрахтовать большую баржу

Это будет возможно, если будут разыграны 1 белая или 1 красная и 1 зеленая или 1 синяя карты «Водолазы». Игрок может снять верхнюю карту «Корабли» из средней колоды В «Баржи». В сравнение с грузовыми судами на баржах чаще нарисованы деревянные ящики.



Зафрахтовать огромный транспортный корабль

Это будет возможно, если будут разыграны 1 белая или 1 красная и 1 зеленая или 1 синяя и 1 фиолетовая карты «Водолазы». Игрок может снять верхнюю карту «Корабли» из правой колоды С «Транспортные судна». На транспортных судах обычно имеется больше места для деревянных ящиков, чем на Баржах.



Внимание: Собранные карты «Сокровища» принесут ОПД по окончании игры только тогда, когда для каждой карты будет также находиться деревянный ящик на грузовом корабле, барже или на транспортном судне. Но это не означает, что во время игры игрок первоначально должен позаботиться только о достаточном количестве деревянных ящиков на кораблях, прежде чем он сможет взять карты «Сокровища». Карты «Сокровища» могут быть распределены произвольно как во время игры, так и к её окончанию на картах «Корабли». Карты «Сокровища» одного и того же цвета не обязательно должны находиться на том же самом корабле!

3. ПАБ - возьмите карты «Водолазы» или две любые карты:

В пабе будут приняты на работу новые водолазы. И тот, кто всем водолазам подарит напиток, тот услышит не только новые слухи... Здесь игрок получит также новые карты «Водолазы».

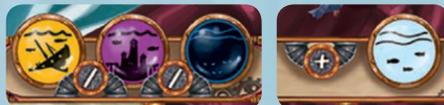
Соберите небольшую команду водолазов

Это будет возможно, если будет разыграна 1 желтая или 1 фиолетовая или 1 синяя карта «Водолазы».



Возьмите в аренду большую команду водолазов

Это будет возможно, если будут разыграны 1 желтая или 1 фиолетовая или 1 синяя и 1 белая карты «Водолазы». Игрок может снять 6 карт «Водолазы» из следующей колоды с картами, и затем положить их закрытой стороной перед собой.



Угостите всех водолазов напитком

Это будет возможно, если будут разыграны 1 синяя или 1 фиолетовая или 1 желтая и 1 белая и 1 красная карты «Водолазы». Игрок может взять 2 карты по своему выбору с тех полей, где указана эмблема паба. Однако эти карты должны быть из двух разных участков.





Важно: карты «Водолазы», снятые с колоды, можно взять к себе только в конце хода. Количество карт «Водолазы», которые могут быть у игрока - не ограничено!

4. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СТАНЦИЯ - возьмите карту «Исследования»

На центральной исследовательской станции руководители исследовательских групп получают больше знаний о затонувшей Атлантиде и получают полезную информацию о местонахождении сокровищ. С помощью карт «Исследования» можно получить дополнительные очки для победы в игре.

Сделайте случайное открытие

Это будет возможно, если будет разыграна 1 синяя или 1 красная карта «Водолазы». Игрок может взять карту «Исследования» с 1-го поля и положить её открытой стороной перед собой.



Сделайте ценное открытие

Это будет возможно, если будут разыграны 1 синяя или 1 красная и 1 желтая карты «Водолазы». Игрок может взять карточку «Исследования» на любом из 4 полей.



Сделайте два сенсационных открытия

Это будет возможно, если будут разыграны 1 синяя или 1 красная и 1 желтая и 1 зеленая карты «Водолазы». Игрок может взять 2 карточки «Исследования» на любых из 4 полей, находящихся последовательно друг за другом.



Примечание: С картами «Исследования» по окончании игры можно получить ОДП. Но это произойдет только в комбинации с картами «Сокровища», «Корабли», «Водолазы» или с другими картами «Исследования». В конце данной инструкции мы остановимся на этом более подробно. Самое главное, для карт «Исследования» не потребуются деревянные ящики на кораблях!

Также игрок может владеть несколькими одинаковыми картами «Исследования». Любые требования, указанные на картах (например, сбор определенных сокровищ) у игрока, у которого есть несколько одинаковых карт «Исследования», должны быть выполнены только один раз. Благодаря этому он собирает несколько ОДП для себя. Поэтому, другие игроки должны быть очень внимательны, чтобы этот игрок таким образом не смог слишком легко заработать много ОДП!!

Заполнение карточек: только в конце хода игрока карты «Сокровища» и «Исследования» можно будет переместить налево на игровом поле. После этого освобожденные поля будут заполнены новыми картами из дополнительной колоды с картами. В случае с картами «Сокровища», эти карты должны быть вначале пополнены из колоды, но, однако, в ней не должна находиться карта «Ураган». Только после того, как эта колода будет разыграна, её можно будет добавить картами с поля «Ураган». Также в конце своего хода игрок может взять себе карты «Водолазы», которые он получил в Пабе.

5. «СДЕЛАЙТЕ ПАУЗУ» - Отдохните и возьмите карты «Водолазы» из дополнительной стопки

Даже Супер – Водолазу иногда нужна пауза и покой, когда он может позволить себе отдохнуть, восстановиться и набраться сил. В этом случае игрок не разыгрывает карты, а принимает решение приостановить для себя этот раунд игры. Он может вытянуть из колоды 5 карт «Водолазы» и взять их себе.

Окончание игры и подсчет очков

Приближающийся ураган заставляет исследовательские группы очень сильно торопиться. Корабли, нагруженные драгоценными сокровищами Атлантиды, должны начать свое путешествие до того, как наступит ураган.

В случае, если во время хода игрока, при заполнении полей картами «Сокровища», будет открыта карта «Ураган», то этот игрок должен показать эту карту, а затем он должен положить ее открытой стороной около себя. После этого каждый игрок может сделать снова свой ход, включая игрока, у которого есть карточка «Ураган» (его ход будет последним в игре). Дополнительно выбранные карты будут, как обычно, разыграны. Затем начинается подсчет очков.

Игроки получают ОДП за свои собранные карты «Сокровища», которые они с деревянными ящиками смогли погрузить на корабль. При этом каждый игрок подсчитывает сначала число его карт «Сокровища», а затем количество деревянных ящиков на его кораблях.

Если у игрока для карты «Сокровища» нет деревянного ящика, то он должен отложить эту карту «Сокровища», но при этом он может сам свободно выбрать, какую карту «Сокровища» он будет откладывать. Карты «Сокровища» имеют больше ОДП и более ценны тогда, если один из игроков соберёт карты «Сокровища» одного цвета, и именно в этом случае возрастает ценность его карт. Далее в инструкции Вы найдёте точное объяснение, какое количество ОДП игроки смогут получить с картами «Сокровища». После того, как карты «Сокровища», которые не имеют деревянных ящиков на корабле, будут отложены, игроки могут начинать подсчитывать ОДП для своих карт «Исследования».

Напоминание! Для карточек «Исследования» присутствие деревянных ящиков на корабле не является необходимостью!

В любом случае, игроки подсчитывают ОДП для карт «Сокровища» и «Исследования» совместно. Победителем игры считается тот игрок, который набрал наибольшее количество ОДП. Однако, в случае, если таких игроков оказалось несколько, абсолютным победителем игры признается тот игрок, который собрал наибольшее количество карт «Сокровища».

Пример подсчета очков, в случае, если в игре принимало участие три игрока:

Алла собрала в общей сложности 40 ОДП.

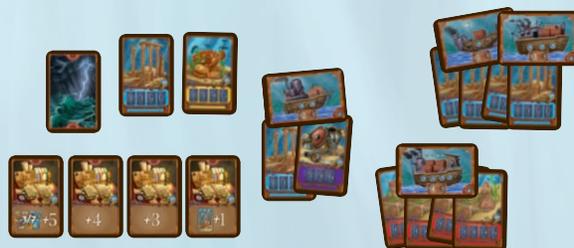
10 ОДП за 3 розовые карты «Сокровища»,
15 ОДП за 4 желтые карты «Сокровища»,
15 ОДП за карты «Исследования» (9 ОДП за карты +2, +3, +4
2 ОДП за две карты «Корабли»,
4 ОДП за собранные 4 желтые карты «Сокровища»).

Для оранжевой и синей карты сокровищ у Аллы нет ОДП, потому что она для этих двух сокровищ не имеет деревянного ящика на корабле.



Сергей собрал в общей сложности 50 ОДП.

4 ОДП за фиолетовую карту «Сокровища»,
13 ОДП за 5 голубых карт «Сокровища»,
16 ОДП за 4 красные карты «Сокровища»,
и 17 ОДП за карты «Исследования»
(7 ОДП за карты +3, +4, и 5 ОДП дополнительно за 5 синих карт «Сокровища», 5 ОДП за три сокровища в различных цветах).



Роман собрал в общей сложности 55 ОДП.

9 ОДП за 2 фиолетовые цветные карты «Сокровища»,
12 ОДП за 3 оранжевые цветные карты «Сокровища»,
1 ОДП за желтую карту «Сокровища»,
10 ОДП за 3 красные карты «Сокровища»,
18 ОДП за 4 зеленые карты «Сокровища» и
5 ОДП за 2 розовые карты «Сокровища».
Кроме того, у Романа собрано более трех карт «Сокровища» разных цветов, и вследствие этого, он получает дополнительно 5 ОДП за карту «Исследования».



Роман выигрывает игру, потому что у него больше ОДП!!!

Если у Вас есть ещё вопросы или комментарии к игре АТЛАНТИДА, то обращайтесь пожалуйста к нам :
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Vienna
или info@piatnik.com

Графический дизайн:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Вы найдете нас на
www.facebook.com/PiatnikSpiele



Обзор карт «СОКРОВИЩА» и «ИССЛЕДОВАНИЯ», и как игрок сможет набрать максимальное количество ОДП по окончании игры:

Карты «СОКРОВИЩА»

57 карт «Сокровища» представляют собой разнообразную культуру Атлантиды. Существует 7 видов сокровищ, и в зависимости от типа сокровищ их количество от 5 до 12 штук:



Архитектура
12 штук



Черепки
10 штук



Золото
9 штук



Амфоры
8 штук



Надписи
7 штук



Скульптуры
6 штук



Оружие
5 штук

На каждой карте «Сокровища» указано:



Количество карт, которые имеются
для этого вида сокровищ

Очки ОДП, которые игрок по окончании
игры получит за собранные карты за
этот вид сокровищ

Пример 1: Если у игрока по окончании игры есть 1 розовая карта «Сокровища» - Амфора, то он получит за это 2 ОДП. Если игрок имеет в наличии 2 розовые карты «Сокровища», то он получает 5 ОДП, а с 3 картами 10 ОДП, а с 4 картами даже 16 ОДП. Если игрок смог собрать 5 розовых карт «Сокровища», то за 4 Карты он получит 16 ОДП, а за 5 карту ещё 2 ОДП.

Пример 2: В случае, если у игрока по окончании игры есть только 1 оранжевая карта «Сокровища» - Надписи, то в этом случае, к сожалению, он получит 0 ОДП. Но, если бы этот игрок смог бы собрать 2 оранжевые карты «Сокровища», то он получил бы 6 ОДП.

Пример 3: Если по окончании игры у игрока есть 4 зеленые карты «Сокровища» - Скульптуры то за 3 карты он получает 15 ОДП, а за 4-ю, зеленую карту «Сокровища» он получает дополнительно первую цифру на карте, то есть 3 ОДП, и это значит, что всего он получит 18 ОДП.

Однако ОДП, конечно, игрок сможет получить только по окончании игры, и только тогда, если для карты «Сокровища» на корабле будет находиться деревянный ящик!

Карты «ИССЛЕДОВАНИЯ»



Эта карта «Исследования» имеет ценность 2 ОДП.



Эта карта «Исследования» имеет ценность 3 ОДП.



Эта карта «Исследования» имеет ценность 4 ОДП.



Эта карта «Исследования» имеет ценность 5 ОДП, если игрок является владельцем сокровищ по меньшей мере в 3 разных цветах, и если для этих сокровищ игрок имеет деревянный ящик на корабле.



Эта карта «Исследования» имеет ценность 7 ОДП, если игрок является владельцем сокровищ, которые он имеет в количестве 4 разных цветов, но при этом он обязательно должен иметь для них деревянный ящик на корабле.



Владелец этой карты Исследования получит за все собранные карты Сокровища одного вида дополнительно по 1 ОДП за каждую карту. Этот игрок может сам выбрать тип сокровища. Сокровища должны быть уложены в деревянные ящики на кораблях.



Владелец этой карты «Исследования» получит за каждую собранную синюю карту «Сокровища» - Архитектура 1 ОДП, если для синих сокровищ будет достаточно деревянных ящиков на кораблях.



Владелец этой карты получит за все карты «Исследования», которые он собрал во время игры, а также для самой этой карты, дополнительно 1 ОДП.



Владелец этой карты «Исследования» получит за каждую собранную карточку «Корабли» дополнительно 1 ОДП.



Владелец этой карты «Исследования» получит 6 ОДП, если он загрузит на корабль в общей сложности 12 или более деревянных ящиков.



Эта карта «Исследования» может быть добавлена к любой карте «Сокровища». Она может быть использована как для подсчёта карт «Сокровища», так и для подсчета других карт «Исследования», как карта «Сокровища» этого участка. Однако, она не может быть использована, как карта одного вида сокровищ. Для этой карты не требуется никакого деревянного ящика на корабле!

