

Настольная игра
Александра Пфистера
и Андреаса Пеликана

Остров Скай

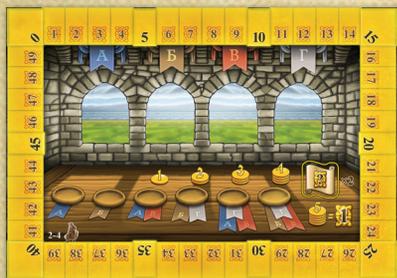
ИЗ ВОЖДЕЙ В КОРОЛИ



Добро пожаловать на остров Скай!

За господство над островом борются сразу пять шотландских кланов. Вождь, который лучше других разовьёт и расширит территорию клана, станет королём. Но в следующей партии все может измениться, так что сыграйте ещё раз и узнайте, кто станет новым королём острова Скай!

Состав игры



Двустороннее игровое поле



16 жетонов целей



73 квадрата территорий
(с зелёным оборотом)



Золотые монеты



1 жетон первого игрока



1 фишка раунда



5 квадратов с замками
(с разноцветными оборотами)



5 ширм игроков



5 фишек игроков
(по 1 каждого цвета)



Мешочек



6 жетонов сброса
(1 запасной)

Правила игры

Цель игры

За 6 (или 5, если играете впартером) раундов получите как можно больше победных очков (ПО) и станьте королём острова Скай.

Подготовка к игре

I Разместите **игровое поле** в центре стола. Лицевую сторону (изображена ниже) используйте при игре вдвоём, троём или вчетвером. Обратную — при игре впятером.

II Перед первой партией аккуратно **отделите компоненты от картонных листов**. Перемешайте **жетоны целей**, случайным образом выберите 4 из них и разложите лицевой стороной вверх на ячейках от «А» до «Г». Оставшиеся жетоны целей уберите в коробку.



III Положите **фишку раунда** на первую ячейку счётчика раундов.

IV Положите **монеты** рядом с игровым полем в банк так, чтобы игроки могли легко до них дотянуться.

V Каждый игрок выбирает цвет и берёт **ширму, квадрат с замком, фишку игрока и жетон сброса** соответствующего цвета (компоненты неиспользуемых цветов уберите в коробку).

A **Фишки игроков** поставьте на нулевое деление **счётчика очков**, проходящего вдоль края игрового поля.

Выложите квадрат с замком перед собой лицевой стороной вверх. Это начальная территория вашего клана.

Самый юный участник кладёт перед собой жетон **первого игрока** и ходит первым.

VI **Квадраты территорий** сложите в мешочек и тщательно перемешайте.



Начальный замок

Ширма



Жетон сброса

Ход игры

Игра длится **6 раундов** (при игре впятером — 5). Каждый раунд состоит из 6 фаз.

По завершении последнего раунда происходит **финальный подсчёт очков**.

1. Получение дохода
2. Получение квадратов и назначение цен
3. Сброс квадрата
4. Покупка квадрата
5. Строительство
6. Завершение раунда и подсчёт очков

1. Получение дохода

 Каждый игрок получает доход: **5 золотых монет** за свой замок, а также **1 монету** за каждый **квадрат с бочками виски**, соединённый дорогой с замком.

Начиная с 3-го раунда вы получаете дополнительные монеты за **каждого игрока**, у которого больше победных очков, чем у вас. Количество этих дополнительных монет с каждым раундом растёт. Оно указано рядом со счётчиком раундов.

Разменивать золотые монеты можно в любой момент. Полученные монеты игрок складывает в **свой запас**.



Пример: получение дохода с квадратов.

Общий доход: 13 монет.



Пример: в пятом раунде рядом со счётчиком раунда изображено 3 монеты. У двух игроков больше победных очков, чем у играющего синими, и он получает $2 \times 3 = 6$ дополнительных монет.

2. Получение квадратов и назначение цен

 Каждый игрок берёт из мешочка 3 случайных **квадрата территорий** и кладёт их **перед своей ширмой лицевой стороной вверх**.

Затем все одновременно и втайне друг от друга решают, какой из взятых квадратов сбросить (нужно положить за ширмой напротив него жетон сброса), а оставшимся двум своим квадратам назначают цены (нужно положить за ширмой напротив них монеты из своего запаса). **Минимальная цена — 1 монета**, оставить квадрат без цены или жетона сброса нельзя. Если после назначения цен у вас остаются монеты, зажмите их в руке и держите в тайне от других игроков.

После того как все назначат цены, ширмы убираются.



Пример: квадрат в центре отмечен жетоном сброса. В следующей фазе он отправится обратно в мешочек.

3. Сброс квадрата



Игроки сбрасывают квадраты, отмеченные **жетонами сброса**, обратно в мешочек, после чего содержимое мешочка тщательно перемешивается.

4. Покупка квадрата



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник может купить **ровно один квадрат территории у другого игрока**, заплатив ему назначенную цену монетами из своего запаса. Игрок-продавец не только получает эти деньги, но и возвращает в свой запас монеты, лежащие в качестве цены за купленный квадрат. Игрок-покупатель кладёт полученный квадрат рядом со своей ширмой. В следующей фазе он добавит его к территории своего клана.



Если вы не можете или не хотите купить квадрат, вы должны спасовать. После того как все купили по квадрату и/или спасовали, вы получаете квадраты территорий, которые остались лежать перед вами, **но теряете все деньги, лежащие рядом с ними в качестве цены. Верните эти монеты в банк.**

5. Строительство



Игроки должны добавить все квадраты, полученные в этом раунде, к территориям своих кланов. При этом нужно соблюдать следующие правила: квадрат должен соприкасаться с выложенными ранее (в том числе и в этом раунде) хотя бы одной стороной, а **тип местности (луга, горы, вода) в местах соприкосновения квадратов должен совпадать. ВНИМАНИЕ! Дороги не учитываются, т. е. продолжать их необязательно.**

Некоторые жетоны целей принесут вам ПО за **завершённые области**. Область считается завершённой, если она полностью окружена областями с другими типами местности (дороги снова не учитываются).

Если вам не удаётся сыграть квадрат согласно правилам, уберите его в мешочек (деньги за него не возвращаются).



6. Завершение раунда и подсчёт очков



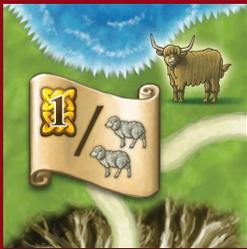
Игроки получают победные очки согласно жетонам целей текущего раунда. Буквы А–Г, изображённые на счётчике раундов, покажут, какие именно жетоны целей учитываются в этом раунде. За каждое полученное ПО сдвигайте фишку игрока вперёд на одно деление счётчика очков.

Каждый жетон цели принесёт очки три раза за игру. Подробное описание всех жетонов целей вы найдёте на последней странице этих правил.

Когда все подсчитают очки, передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке и передвиньте фишку раунда на одну ячейку вперёд. Если это был последний раунд, переходите к финальному подсчёту очков.

Завершение партии и финальный подсчёт очков

По завершении последнего раунда вы получаете ПО за квадраты со свитками, находящиеся на территории вашего клана. Квадраты со свитками бывают следующими:



1 ПО
за каждые **2 овцы**



1 ПО за каждые
2 квадрата
с бочками виски



1 ПО
за каждые
2 корабля

Получить $\frac{1}{2}$ ПО за свитки нельзя. Например, за 5 объектов одного типа вы получите 2 ПО.



1 ПО
за каждую
корову



1 ПО
за каждый **брех**
(круглую башню)



1 ПО
за каждую
ферму



1 ПО
за каждый
маяк

Если свиток находится в **завершённой области**, ПО за него **удваиваются**.

Вы также получаете ПО за имеющиеся у вас монеты: **1 ПО за каждые 5 монет**.



Значки на игровом поле подскажут, как начисляются ПО во время финального подсчёта.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. При ничьей побеждает претендент, у которого больше золотых монет.

Создатели игры

Разработчики: Андреас Пеликан, Александр Пфистер

Иллюстрации: Клеменс Франц



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D-27804 Berne,
Germany.

Copyright © 2015 Lookout Spiele and Mayfair Games, Inc.
“Isle of Skye”, and all other product titles and marks listed
herein, are trademarks of Lookout Spiele Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Джей

Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес

newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

Выпущено при поддержке CrowdRepublic

Технический директор CrowdRepublic: Дмитрий Астапкович

Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев



crowdrepublic.ru

Описание жетонов целей



2 ПО за каждый составной квадрат из **4 квадратов территорий**. Один квадрат может быть частью нескольких составных квадратов.



1 ПО за каждую **завершённую область** (луга, горы, вода).



1 ПО за каждую **овцу**.



3 ПО за каждую **завершённую область, состоящую хотя бы из 3 квадратов**.



1/3/6 ПО за каждую **горную область** с 1/2/3 брохами.

Горная область с 4 и более брохами всё равно приносит 6 ПО.



5 ПО за каждую **комбинацию «брох + ферма + маяк»**. Каждое здание может быть частью только одной комбинации.



5 ПО игроку, у которого **больше всего квадратов с бочками виски**. 2 ПО игроку, у которого **второе место** по этому показателю.

В случае ничьей претенденты на первое место получают по 5 ПО, а 2 ПО не присуждаются. В случае ничьей за второе место претенденты получают по 2 ПО. Чтобы получить ПО за этот жетон цели, на вашей территории должен быть хотя бы 1 квадрат с бочками виски.



5 ПО игроку, у которого **больше всего кораблей**. 2 ПО игроку, у которого **второе место** по этому показателю.

В случае ничьей претенденты на первое место получают по 5 ПО, а 2 ПО не присуждаются. В случае ничьей за второе место претенденты получают по 2 ПО. Чтобы получить ПО за этот жетон цели, на вашей территории должен быть хотя бы 1 корабль.



1 ПО за каждую **овцу или корову**, находящуюся на квадрате с фермой или на соседнем с ней квадрате (по горизонтали, вертикали или диагонали).



5 ПО игроку, у которого **больше всего монет**. 2 ПО игроку, у которого **второе место** по этому показателю.

В случае ничьей претенденты на первое место получают по 5 ПО, а 2 ПО не присуждаются. В случае ничьей за второе место претенденты получают по 2 ПО. Чтобы получить ПО за этот жетон цели, у вас должна быть хотя бы 1 золотая монета.



2 ПО за каждую **корову**, находящуюся на дороге, которая ведёт к замку.



3 ПО за каждую **водную область хотя бы с 1 кораблём и хотя бы с 1 прилегающим к ней маяком**.



1 ПО за каждый квадрат, **соединённый с замком дорогой**.



3 ПО за каждую **вертикальную линию, состоящую хотя бы из 3 соприкасающихся квадратов**.



2 ПО за каждый квадрат в **наибольшей завершённой водной области**.



2 ПО за каждую **завершённую горную область**.