



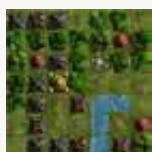
Затерянный остров Докмус найден. Это место происхождения Вашего племени и Докмуса — Вашего древнего бога.

Вы — самый опытный воин своего племени. Вы возглавляете экспедицию на остров. Вам надо быть быстрым, хитрым и сильным; другие племена также отправили экспедиции на остров. Сделайте все возможное, чтобы Докмус благоволил Вашему племени. Тогда он дарует Вам богатый урожай, безопасные путешествия и здоровых наследников.

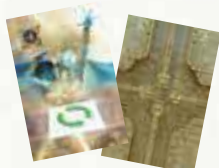
Остров защищают Стражи Докмуса. Они поддерживают на острове мир и приходят ко всем, кто просит о помощи. Знать, что попросить, важно. Это может стать причиной победы или поражения. Выбирайте с умом, восславьте свое племя и Ваше имя будет воспето в веках!

Компоненты

1 книга правил
6 памяток



8 двусторонних тайлов местности



5 карт стражей



1 талисман (жетон первого игрока)



1 трек победных очков



по 1 кубику для подсчета очков 4-х цветов



по 25 фишек 4-х цветов

Выберите первого игрока. Можете выбрать случайно при помощи карт Стражей. Дайте выбранному игроку талисман и все карты Стражей. Игрок с талисманом первым выбирает 1 из карт Стражей в каждом раунде. Имейте ввиду, что талисман может переходить от игрока к игроку по ходу игры; порядок хода может меняться каждый раунд.

Игроки выбирают стартовые позиции. Игрок, сидящий справа от игрока с талисманом, выбирает первым и далее против часовой стрелки. Игрок с талисманом будет выбирать последним. Чтобы выбрать позицию, игрок ставит 1 из своих фишек на 1 из 4 угловых тайлов местности. Нельзя выбрать тайл местности, занятый другим игроком. Первую фишку следует поставить на ячейку луга или леса по внешнему краю (край тайла местности не соседний с другим тайлом местности).

Цель игры

Цель игры — набрать как можно больше победных очков. Игроки получают победные очки, размещая фишки на руинах или рядом с храмами, а также жертвуя фишками.

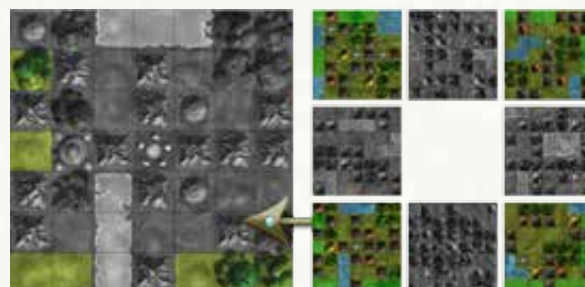
Подготовка к игре

Перемешайте 8 тайлов местности и разложите в форме квадрата 3x3 так, что центральная часть остается пустой. Это игровое поле.



Игроки выбирают цвет и берут 25 фишек этого цвета.

Рядом с полем разместите трек победных очков. Возьмите кубики каждого игрока и положите их рядом с треком.



Возможные стартовые позиции. Серые зоны недоступны.

Возможные стартовые тайлы местности.

Игровой процесс

Игра проходит в течение 8 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

- Фаза 1: Выбор карты Стражи**
- Фаза 2: Ход игрока**
- Фаза 3: Завершение раунда**

После 8-го раунда подсчитываются очки и объявляется победитель.

Фаза 1: Выбор карты Стражи

Начиная с игрока с талисманом, выбор Стража проходит по часовой стрелке. Игрок тайне выбирает Стража и передает оставшиеся карты следующему игроку, пока все игроки не получат по карте Стража. Оставшиеся карты откладываются в сторону, поэтому игроки не знают, какие карты не были выбраны.

Фаза 2: Ход игрока

Игроки делают свои ходы в порядке, определенном выбранными картами Стражи. Игрок с картой Стража №1 открывает ее и делает свой ход первым. Если карты №1 ни у кого нет, начинает игрок с картой №2, и т.д. Когда его ход закончен, начинает игрок со следующей картой Стража. Раунд заканчивается после хода последнего игрока.

Игрок берет 3 фишки для своего хода. Он кладет их на поле или жертвует за территорию. Игрокам доступно для использования 1 действие Стража, указанное на выбранной карте. Игрок может выполнить действия в любом порядке. Например, он может разместить фишку на поле, затем выполнить действие Стража и, наконец, поставить 2 оставшиеся фишки на поле.

Игрок должен использовать все 3 фишки в каждый ход. Действие Стража необязательно для выполнения. Но если игрок не использовал его, оно сгорает.

Фаза 3: Завершение раунда

Соберите все карты Стражи в одну стопку и дайте ее игроку с талисманом. После этого начинается новый раунд.

Размещение фишек

В свой ход игрок должен использовать 3 своих фишки. Фишка должна быть размещена на поле или пожертвована за территорию.

Фишки кладутся на поле по одной. Каждая фишка должна быть размещена горизонтально или вертикально по соседству с одной из фишек игрока на поле. Нельзя ставить фишку на занятую ячейку вне зависимости, чья она. Фишку можно разместить только на ячейки луга, леса, руин или вулкана.

Фишку нельзя ставить на ячейки гор, воды или храма.

Соседняя ячейка: любая ячейка, которая по горизонтали или вертикали (но не диагонали) соседствует с текущей.

Пожертвовать

фишкой: Возьмите 1 из 3 фишек на этот ход и положите ее в зону жертвоприношения. Эта зона – часть трека победных очков и общая для всех игроков.

Если у игрока не осталось фишек в его ход, он не может положить фишку, которая требует пожертвовать еще одну фишку.

В очень редких случаях, когда игрок не может разместить фишку по правилам на любом тайле местности, он может поставить ее на любую пустую ячейку луга, леса, руин или вулкана на любом тайле местности.

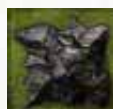


Синий может поставить свою следующую фишку на ячейки, обозначенные «а».

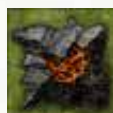
Эффекты территорий за размещение фишек



Луг: Нет особого эффекта



Горы: Фишку нельзя поставить на горы.



Вулкан: Фишка, оставшаяся на вулкане к концу хода игрока, убирается с поля и ставится в зону жертвоприношения. Игроки могут использовать ячейки вулкана, чтобы добраться до ячеек, до которых не могут дойти иначе, или чтобы просто пожертвовать фишкой.



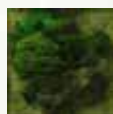
Малый храм

Храм: Фишку нельзя поставить на храм.

Ячейки храмов служат как коннекторы для размещения новых фишек. Если фишка игрока находится по соседству с храмом, он может разместить фишки на другие доступные ячейки, соседние с этим храмом. Игрок также может переместить фишку, находящуюся рядом с храмом на другую ячейку рядом с этим храмом, используя действие Стража «Переместить фишку». Если два храма являются соседними друг с другом, игрок может переместить или положить фишку по соседству с любым из них.

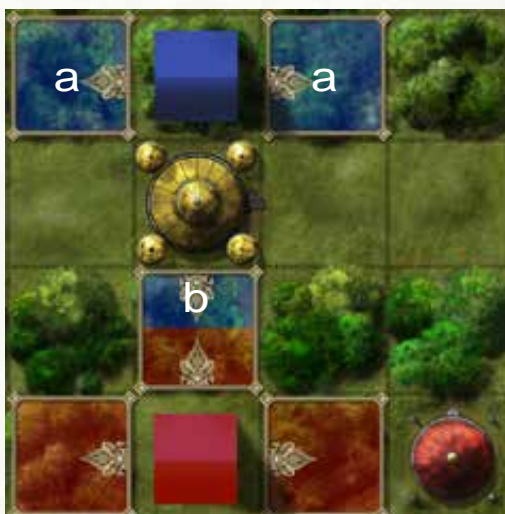


Большой храм



Лес: Размещая фишку в лесу, игрок должен пожертвовать 1 из 3 своих фишек, взятых для этого хода. Игрок не обязан пожертвовать фишку, если на поле одна из следующих ситуаций:

- У игрока есть фишка на соседней ячейке леса.
- У игрока есть фишка на ячейке леса, которая соседствует с храмом, а он сам находится рядом с ячейкой леса, куда игрок ставит фишку.
- Игрок пересекает водоем.
- Игрок использует действие Стража «Переместить фишку», чтобы передвинуть фишку.



Синему не нужно жертвовать фишку, чтобы поставить фишку на обозначенные ячейки леса. Красному требуется пожертвовать фишкой, т.к. у него нет фишки в соседнем лесу.



Вода: Фишку нельзя поставить на ячейку воды. Если фишка игрока соседствует с ячейкой воды, игрок может перейти воду. Для этого он жертвует 1 из 3 своих фишек для этого хода и затем ставит фишку:

- a) На ячейку по соседству с любой ячейкой воды этого водоема ИЛИ
- b) На ячейку по соседству с храмом, стоящим около водоема, который пересекает игрок.



Водоем состоит из всех ячеек воды, касающихся по вертикали или горизонтали, даже если они находятся на другом тайле местности. Игрок не может поставить фишку на ячейку гор, храма или воды таким образом. Если игрок этим способом ставит фишку на ячейку леса, то он не должен жертвовать дополнительную фишку.

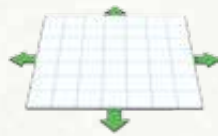
Если фишка игрока по соседству с храмом, а тот рядом с ячейкой воды, то игрок может пересечь водоем так, будто фишка находится по соседству с водой.



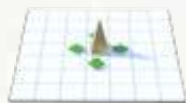
Руины: Игрок может разместить фишку на руинах. Фишку с этой ячейки нельзя убрать. Когда игрок ставит свою фишку на руины, то он может сразу выполнить 1 дополнительное действие Стража. Игрок может выбрать:

«Переместить тайл местности»:

Игрок может передвинуть тайл, в котором он поставил фишку на руины. Тайл можно подвинуть по прямой линии вертикально или горизонтально, чтобы он переместился на пустое место квадрата поля. Его можно переместить через другой тайл, чтобы положить его на пустое место. Если тайл нельзя подвинуть, т.е. он не лежит по прямой линии горизонтально или вертикально к пустому месту, то выбрать это действие нельзя. При выполнении этого действия тайл местности нельзя вращать.



«Переместить фишку»: Игрок может переместить 1 из своих фишек на лугу, в лесу или на вулкане на соседнюю пустую ячейку луга, леса, вулкана или руин. Фишку нельзя переместить через водоем. Фишка, которую игрок перемещает, должна находиться на том же тайле местности, на котором игрок поставил фишку на руины. Этим способом игрок может передвинуть фишку на другой тайл местности.



«Поверните тайл местности»:

Игрок может повернуть тайл местности, на котором он разместил фишку на руинах, на 90 градусов по часовой или против часовой стрелки.



Игрок может не выполнять дополнительное действие Стража. В этом случае действие сгорает.



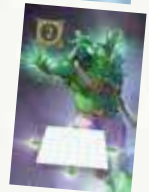
Тайлы местности, которые можно передвинуть действием Стража «Переместить тайл местности».

Действия Стражей

Страж №1: Возьмите талисман. Игрок берет талисман и становится новым первым игроком.



Страж №2: Переместить тайл Игрок может передвинуть 1 тайл по прямой линии вертикально или горизонтально, чтобы он переместился на пустое место квадрата поля. Его можно переместить через другой тайл, чтобы достичь пустого места. Это означает, что всегда есть 4 тайла, которые можно переместить, и 4 тайла, которые нельзя. При выполнении этого действия тайл нельзя вращать.



Страж №3: Переместить фишку Игрок может переместить 1 из своих фишек на лугу, в лесу или на вулкане на соседнюю пустую ячейку луга, леса, вулкана или руин. Фишку нельзя переместить через водоем. Если фишка на ячейке, соседней с храмом (или двумя соседними храмами), игрок может переместить фишку на пустую доступную ячейку, соседнюю с храмом или храмами. Если игрок передвигает фишку на ячейку леса, он не жертвует фишку. Этим способом игрок может передвинуть фишку на другой тайл местности.



Страж №4: Поверните тайл местности Игрок может повернуть 1 любой тайл на 90 градусов по или против часовой стрелки.



Страж №5: Выполните действие Стражей 2/3/4.

Игрок может выполнить 1 любое действие Стражей 2, 3 или 4.



Окончание игры

Игра заканчивается после 8 раундов. У игроков в конце 8-го раунда закончатся все фишки, поэтому не обязательно следить за количеством раундов. Игроки подсчитывают победные очки. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьи побеждает тот, кто пожертвовал больше фишек.

Подсчет очков

Руины

Фишка на ячейке руин: **1 ПО**

Храмы

Храм считается открытым, если фишка игрока находится на ячейке, соседней горизонтально или вертикально к этому храму, даже если фишка на другом тайле местности. Храм может быть открыт несколькими игроками. Игроки получают очки за храм, а не за фишки около него. Есть 4 способа получения очков за храм.

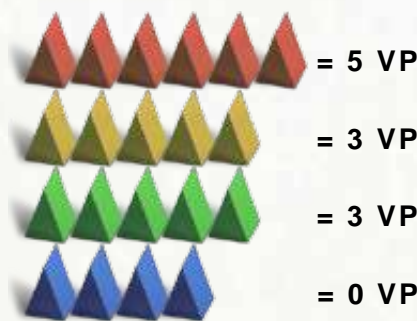
- 1: Открытый малый храм: **2 ПО**
- 2: Открытый большой храм: **3 ПО**
- 3: Каждый тайл местности, на котором игрок открыл все храмы: **8 ПО**
- 4: Подсчитайте число разных тайлов местности, на которых игрок открыл хотя бы 1 храм. Игроки получают очки, указанные в таблице:

Число тайлов местности, на которых игрок открыл хотя бы 1 храм							
1	2	3	4	5	6	7	8
1	3	6	10	14	18	22	27
Победные очки							

Пожертвованные жетоны

Игроки получают очки, если пожертвовали больше фишек, чем другие, в соответствии с таблицей. Игрок получает 0 ПО в этой категории, если он не пожертвовал ни одной фишки. В случае ничьи игроки получают очки за эту позицию полностью

Победные очки за жертвованные фишки				
Игроков	Больше всех	2-й	3-й	4-й
2	3	0	X	X
3	4	2	0	X
4	5	3	1	0

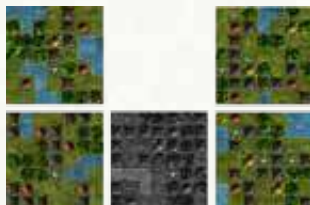


Победные очки за жертвованные фишки в игре вчетвером (при ничье).

Особые правила при игре вдвоем

Подготовка и игровой процесс

Перемешайте 8 тайлов и разложите 5 из них прямоугольником 2x3, чтобы в середине верхнего ряда осталось пустое место. Стартовые позиции можно выбирать на любом из 4 угловых тайлов местности.



Используйте только карты Стражей 2,3 и 4.

В конце каждого раунда талисман передается другому игроку.

Подсчет очков в конце игры

Каждый тайл местности, на котором игрок открыл все храмы: **5 ПО**

Остальные правила остаются без изменений.

Credits

Game Design

Mikko Punakallio

Additional Game Design

Max Wikström, Pauli Jantunen, Saku Tuominen

Illustrations

Sami Saramäki

Map Graphics

Markku Laine

Additional Development

Jere Kasanen, Toni Niittymäki

Testing

David Farkas, Eino Partanen, Jari Sepänkumpu, Jouni Ilola, Maja Stanislawski, Mikko Mänttari, Miska Husgafvel, Sami Häggkvist, Tero Kontioniva, Tom Snäll, Tomi Vuorenmäki

Lautapelit.fi Oy

Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

