

Alessandro Zucchini & Leo Colovini

AUSTRALIS

Для 2-4 человек в возрасте от 10 лет

ЦЕЛЬ ИГРЫ

У восточного побережья Австралии протекает теплое океанское течение - Восточно-Австралийское течение (ЕАС). В этой экосистеме невероятного разнообразия вы будете тщательно подбирать пищевые кубики, чтобы накормить постоянно растущие косяки рыб, поселить кораллы на рифах или дрейфовать по течению со своими морскими черепахами. После каждого раунда участвуйте в игре в кости, чтобы доказать, кто лучше всех может постоять за себя в ЕАС.

Кости с более высоким значением имеют больше шансов на выигрыш, но иногда даже они вас не спасут.

Ваши различные действия приносят вам очки, и выигрывает тот, у кого в конце наберется больше очков.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 Игровое поле



45 карточек преимуществ



10 фишек для соревнований
5 золотых, 5 серебряных



4 Морских планшета



21 кубик еды
по 4 синих, зеленых,
оранжевых
и розовых и 5 серых



64 коралла
по 16 синих, зеленый, оранжевый
и розовый



4 Морские
черепахи фишки



4 маркера
победных очков



17 специальных кубиков
по 4 белых, желтых, синих, фиолетовых,
1 красный



1 жетон
первого игрока



58 рыбок
34 маленьких (номинал 1), 24 больших (номинал 3)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно снимите все штампованные детали с перфорационных досок и снимите квадратные плитки с морских досок.

1. Поместите игровое поле в центр стола
2. Поместите большой красный кубик в красную ячейку на игровом поле
3. Возьмите столько кубиков каждого цвета, сколько игроков. Пример: В игре с тремя игроками вы берете по три кубика каждого цвета. Бросьте эти кубики и положите выпавшей гранью на соответствующие цветные ячейки на игровом поле.
4. Положите 24 большие и 34 маленькие рыбки рядом с игровым полем. Примечание: Каждая большая рыбка считается как три маленьких.
5. Разделите 10 фишек для соревнований на золотые и серебряные. Отсортируйте их по очкам в порядке возрастания, чтобы наименьшее число в каждой стопке было наверху. Положите эти стопки на игровое поле.
6. Положите три серых кубика еды рядом с игровым полем.
7. Если вы играете вчетвером, перемешайте все карты преимуществ и разместите их рубашкой вверх на соответствующую ячейку игрового поля. Если вы играете с двумя или тремя игроками, отложите в коробку 15 карт преимуществ, на которых внизу карты изображена ракушка. Эти карты в игре не используются.
8. Раскройте 6 карт преимуществ и положите их на игровое поле.
9. Разместите морские планшеты игроков так, чтобы было место для размещения карт преимуществ внизу, а рыб вверх над планшетом. Каждый игрок получает компоненты своего цвета: 1 морской планшет, 16 кораллов, 1 морскую черепаху, 1 маркер победных очков и 4 кубика еды.
10. Тот, кто был последним на пляже, получает жетон первого игрока и ставит свой маркер победных очков на ячейку с номером 1 в треке подсчета ПО, а свою морскую черепаху на ячейку с номером 0 в ЕАС. Затем каждый игрок по часовой стрелке кладет свои маркеры победных очков и морских черепах на следующую свободную ячейку.
11. Положите свои 16 кораллов в качестве припасов рядом с морским планшетом.
12. Поместите один кубик еды в левое углубление пищевой дорожки на морском планшете.
13. Поместите три оставшихся кубика еды на ячейки 5, 11, 15 в ЕАС.
14. Поместите один серый кубик еды на ячейку с номером 17 в ЕАС. Если в игре участвуют четыре игрока, положите в ячейку еще один серый кубик еды.

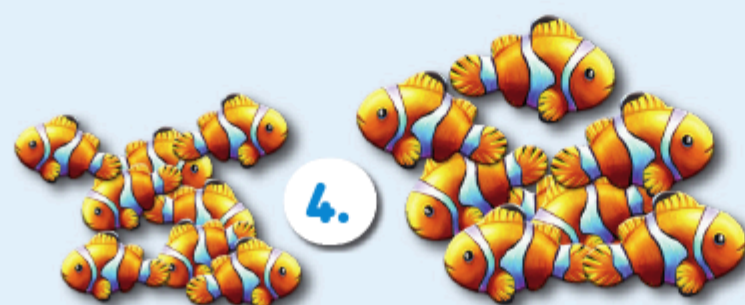
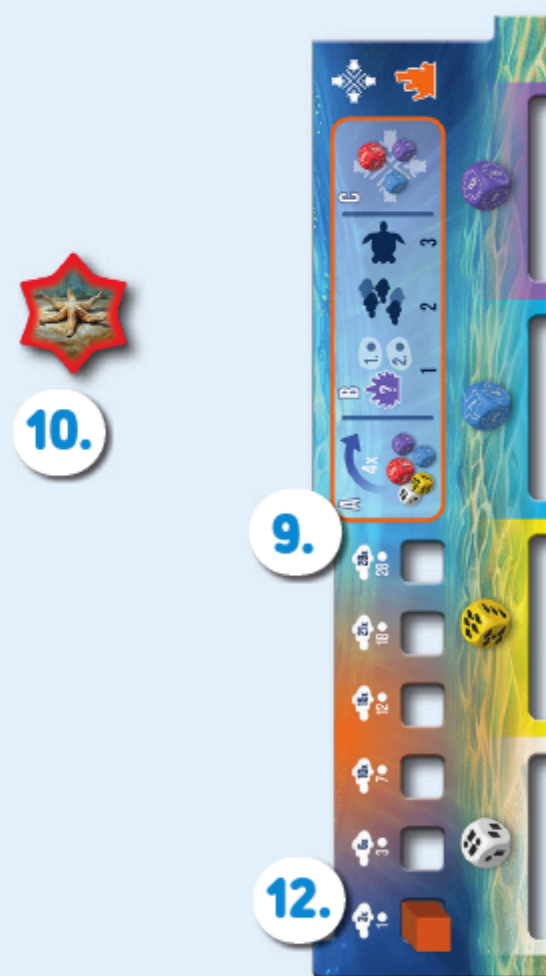
Если вы играете с двумя или тремя игроками, положите оставшиеся кубики, карточки преимуществ и серый кубик еды обратно в коробку.

Подготовка к игре для 3 игроков:



Примечание: По техническим причинам на игровом поле не отображается точное течение Восточно-Австралийское течение. На самом деле она проходит прямее вдоль побережья.







КАК ИГРАТЬ



Игра состоит из пяти раундов. Каждый раунд состоит из следующих действий:

- А. Выбор кубика и действие кубика
- В. Начисление очков за коралловые рифы, косяки рыб и морских черепах.
- С. Бросок кубиков



Выбор кубика и действие кубика

Тот, у кого есть жетон первого игрока кладет его на соответствующее место рядом с красным кубиком и берет любой кубик с игрового поля. Затем игрок кладет его (не меняя) на изображение кубика того же цвета на своем морском планшете. Затем он выполняет соответствующее действие кубика.

Все остальные игроки ходят по часовой стрелке, каждый также берет по одному кубику, кладет его на свой морской планшет и выполняет соответствующее действие кубика. Повторите это действие четыре раза, чтобы у каждого игрока было по четыре кубика на игровом поле. На игровом поле остается один неиспользованный кубик. Если вы берете кубик цвета, который у вас уже есть, вы просто добавляете к любому кубику этого цвета который у вас уже есть на доске.

Важно: если под кубиком есть одна или несколько карт преимуществ как показано на рисунке, вы активируете их перед выполнением действия с кубиками (см. стр. 5 “Функции карт преимуществ”).

Действия с кубиками



Белые кубики = выберите карту (ы) преимуществ.
На белых кубиках два символа:



За каждый символ круга, выпавший на кубике, продвиньте свой маркер победных очков на одно деление вперед.



За каждый символ прямоугольника, выпавший на кубике, вы получаете одну карту преимущества.

Каждый раз, когда вы выбираете карту преимущества, у вас есть выбор относительно того, как вы ее используете. Если вы положите карту под свой морской планшет рядом с изображением кубика соответствующего цвета позже вы сможете использовать карту несколько раз в игре. В качестве альтернативы, вы можете использовать преимущество карты немедленно, но только один раз. Затем карта кладется в стопку сброса. После того, как вы взяли одну или две карты, вы пополняете пустые ячейки на игровом поле новыми картами преимуществ из стопки.



Желтый кубик = получите рыбу
На желтом кубике два символа:



За каждый символ круга, выпавший на кубике, продвиньте свой маркер победных очков на одно деление вперед.



За каждый символ рыбы вы берете из запаса столько рыбы, сколько указано на кубике: 2, 3, 4 или 5. Вы кладете рыбу сверху вашего морского планшета, чтобы сформировать один косяк рыб в конце каждого раунда и таким образом, набрать очки.

Примечание: Каждая крупная рыба считается как три маленькие.



Синий кубик = продвижение в ЕАС

На синих кубиках написаны числа 2, 3, 4, 5, 6 или 7. Вы перемещаете свою морскую черепаху вперед на столько ячеек, сколько указано на кубике. Пожалуйста, обратите внимание на правила “Передвижения морских черепах” (см. стр. 5).

Примечание: Продвижение в ЕАС дает некоторые преимущества: кубики еды, больше очков, ничья.



Фиолетовый кубик = размещение кораллов

На фиолетовых кубиках написаны цифры 3, 4, 5, 6, 7 или 8. Вы кладете 1 свой коралл на коралловый риф, указанный на кубике. Если вы не хотите класть свой коралл на соответствующий кубику коралловый риф, вы можете выбрать коралловый риф с меньшим номером. Большинство кораллов на коралловом рифе зарабатывают очки в конце каждого раунда.

Примечание: Если у вас больше нет кораллов в запасе, вы можете переместить один из кораллов, которые вы уже разместили.



Красный кубик = возьмите маркер первого игрока

На большом красном кубике изображены числа 4, 5, 6, 7, 8 или 9. Выбрав этот кубик, вы получаете жетон первого игрока с игрового поля для следующего раунда. Поскольку этот кубик имеет более высокие числа, чем другие пронумерованные кости, это самый сильный кубик в соревнованиях по броску кубиков. Положите красный кубик на символ соревнования на вашем морском планшете.



Карты преимуществ

Использование карты преимуществ

Если вы не хотите использовать выбранную карту преимуществ немедленно, разместите ее под свой морской планшет, чтобы использовать несколько раз за игру

Пример: вы берете карточку с изображением желтого кубика и кладете ее в прорезь ниже изображение желтого кубика.

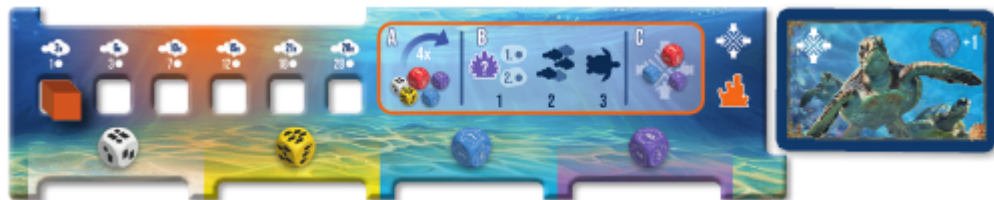


Если вы возьмете больше карточек этого цвета, расположите их немного смещенно, чтобы функции всех карточек оставались видимыми.



Всякий раз, когда вы кладете кубик на морской планшет вы сначала активируете все карты преимуществ этого цвета, размещенные там (в любом порядке).

Если вы берете с витрины карточку с преимуществом в соревновании, вы кладете ее справа от своего морского планшета



Важно: у вас не может быть одинаковых карточек. Это означает, что вы можете иметь карточки с одинаковым назначением, но они должны быть разных цветов.

В слот можно поместить не более трех разных карт преимуществ под кубиком каждого цвета. У вас также может быть только одна карточка преимущества в соревновании каждого цвета.

Сброс карты преимущества

Вместо того, чтобы класть выбранную карту преимущества под морской планшет, вы можете использовать ее немедленно, но только один раз. Для этого положите карту преимущества в стопку сброса рядом с игровым полем, затем немедленно используйте преимущество.

Примечание: Вы не можете выбросить карты с преимуществом в соревновании.

Важно: Если вы выберете карту, идентичную той, которая у вас уже есть под вашим морским планшетом вы должны использовать ее немедленно. Вы не можете оставить себе две одинаковые карты одного цвета.

Примечание: В большинстве случаев вы предпочтете поместить карту преимущества под своим морским планшетом потому что тогда вы сможете использовать ее снова и снова. Обычно вы используете только немедленное действие карты преимущества ближе к концу игры.

Функции карт преимущества

Каждая карта дает разное преимущество.:



2 круга: Вы немедленно перемещаете свой маркер победных очков на две ячейки дальше на дорожке для подсчета очков.



1 рыба: вы немедленно получаете одну рыбу.



Перемещение морской черепахи: Вы немедленно перемещаете свою морскую черепаху на одну ячейку в ЕАС. Для дальнейшего объяснения, смотрите "Движение морской черепахи" ниже.



Разместите коралл: вы размещаете один из своих кораллов на коралловом рифе рядом с тем местом, где в настоящее время находится ваша морская черепаха.

Примечание: ЕАС разделен на разные разделы. В каждой секции есть коралловый риф. Коралловый риф с цифрой 3 принадлежит пробелам с номерами от 0 до 3, то коралловый риф с цифрой 4 относится к промежуткам с 4 по 6, коралловый риф 5 относится к промежутки с 7 по 9 и т.д.



Маленькое изображение в начале каждого раздела помогает определить правильный риф.

Важно: Если вы не хотите размещать свой коралл на соответствующем коралловый риф, вы можете выбрать коралловый риф с меньшим номером.



Карточки преимуществ в соревнованиях.

Положите эти карты рубашкой вверх на правую сторону своего морского планшета. Они дадут вам преимущество в соревнованиях по броскам кубика. *Примечание: У вас может быть только одна карта здесь каждого цвета, всего не более трех карт.*



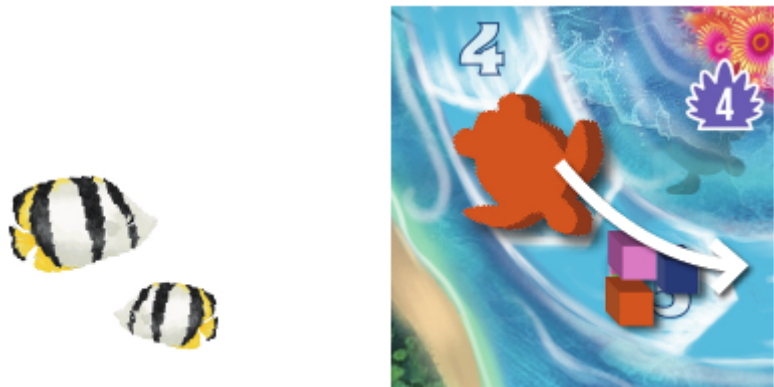
Движение морских черепах

При перемещении в ЕАС учитывайте каждое текущее место. Если ваша морская черепаха приземляется на занятое место, вы немедленно перемещаете ее на следующее свободное место. В любой момент на месте может быть только одна морская черепаха.



Примечание: Если движение морской черепахи выводит ее за пределы последнего места в ЕАС, она просто остается на последнем месте.

Если ваша морская черепаха достигает или проходит пространство с кубиками еды (пробелы 5, 11 и 15), вы берете кубик своего цвета.



Серый кубик еды на 17-м месте дается только тому игроку, чья морская черепаха достигнет этого места первой. В игре с четырьмя игроками тот, кто выходит на поле вторым, также получает один кубик еды.

Вы всегда размещаете кубики еды слева направо на пищевой дорожке вашего игрового поля.



Кубики еды указывают, за каким количеством рыб вы можете ухаживать. Чем больше кубиков еды у вас будет, тем крупнее и ценнее косяк рыб, который вы сможете сформировать.

Примечание: Вы можете получить дополнительные кубики еды серого цвета в соревнованиях по игре в кубики. Если у вас уже есть шесть кубиков еды на вашей пищевой дорожке и вы получите больше, эти дополнительные кубики помещаются в коробку.

Начисление очков за коралловые рифы, косяки рыб и морские черепахи

После того, как каждый игрок возьмет четыре игровых кубика и выполнит соответствующие действия начисляются очки. Если вы наберете более 100 очков, вы продолжаете отсчет с 1 на дорожке подсчета очков. Тот, у кого в данный момент есть стартовая плитка, начинает подсчет очков.



Очки за коралловые рифы

Каждый коралловый риф засчитывается индивидуально по возрастанию порядок (от '3' до '8'). Баллы получает тот, у кого на коралловом рифе больше всего кораллов их собственного цвета. За коралловые рифы от "5" до "8" также начисляются баллы за вторые по количеству кораллы одного цвета.

В случае ничьей, очки получает тот у кого черепаха продвинулась дальше в ЕАС.



Пример: На коралловом рифе '5'; оранжевый получает два балла потому что в оранжевом больше всего кораллов. Зеленый и голубых одинаковое количество. Поскольку синие продвинулись дальше в ЕАС, они получают одно очко. К сожалению, зеленые остались с пустыми руками.



Очки за косяки рыб

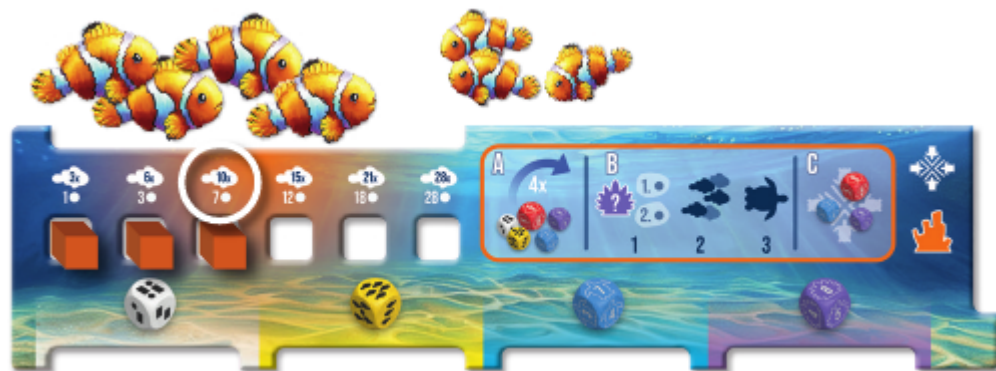
Все игроки получают очки за косяки рыб. Вы можете сформировать только один косяк из своих рыб. Во-первых, посмотрите сколько кубиков еды у вас на пищевой дорожке.

Крайний правый кубик определяет, сколько рыбы вы можете накормить и сколько очков вы наберете за свой косяк. Рыба, которую вы не можете покормить, в этом раунде не засчитывается.

Пример 1. У вас есть два кубика еды и семь рыбок (две большие рыбы считаются по три в каждой, одна маленькая рыбка считается одной). Вы можете прокормить только шесть рыб поэтому вы получаете три очка. Голодные рыбы очков не приносят.



Пример 2: У вас есть три пищевых кубика и 15 рыб (четырёх крупных рыбы считаются по три в каждой, одна маленькая рыбка считается одной). За это вы получаете семь очков. Вы не можете прокормить все 15 рыбок, потому что не хватает четвертого пищевого кубика.



Важно: Все рыбы остаются при вас после подсчета очков. В последующих раундах, если у вас будет достаточно кубиков еды, вы можете расширять свой косяк рыб и набрать более высокие баллы.



Очки за морских черепах.

Каждый из вас получает столько очков, сколько указано на ячейке в ЕАС, где в данный момент находится ваша морская черепаха.



Пример: Вы получаете 13 очков.





Бросок кубиков

В конце каждого раунда вы кидаете кубики со своего морского планшета. В соревновании используются только кубики с цифрами. Все белые и желтые кубики возвращаются на игровое поле. Вы участвуете в соревновании с синими, фиолетовыми и красными кубиками, которые вы положили на свое игровое поле. *Примечание: Все игроки, которые не взяли ни одного из этих кубиков, не будут участвовать в соревновании.*

Как работает соревнование по игре в кости (смотрите также подробный пример на стр. 8)

Все одновременно бросают кубики с цифрами. Каждый игрок объявляет, наименьшее число, которое выпало на кубике. Если у вас есть карты преимущества в соревновании, вы сначала добавляете + 1 ко всем вашим кубикам соответствующих цветов.

Важно: вы всегда должны использовать карту, даже если она ставит вас в невыгодное положение.

Примечание: У вас может быть максимум одна карта преимущества в соревновании каждого цвета.

Тот, у кого наименьшее число, должен положить этот кубик обратно на игровое поле. Если несколько игроков выбрасывают наименьшее число или один игрок выбрасывает наименьшее число несколько раз, может случиться так, что у нескольких из вас выпадет чтобы сбросить кубики или чтобы один игрок сбросил несколько кубиков.

Все игроки, у которых остались кубики, бросают их снова и объявляют наименьшее число на кубике. Карты преимущества в соревновании также принимаются во внимание на этом этапе. Любой игрок, у которого нет кубиков, выбывает из соревнования. Это может применяться к нескольким игрокам.

Важно: Если несколько игроков выбывают одновременно, то лучшее место (первое/второе) занимает тот игрок, который продвинулся дальше в ЕАС.

Игрок, выигравший соревнование, может выбрать, взять ли ему золотую или серебряную фишку в качестве награды. Тот кто занял второе место получает оставшуюся фишку.

Золотые плитки набирают больше очков, чем серебряные. Однако в каждом из первых трех раундов, в дополнение к серебряной соревновательной плитке, вы также получаете один серый кубик еды из запаса рядом с игровым полем. Тот, кто получит серый кубик еды, кладет его в следующее свободное место своем морском планшете.

Примечание: Имеет смысл выбрать серебряную фишку для соревнований в первых трех раундов, чтобы получить дополнительный кубик еды.

Положите выигранные вами фишки соревнований рубашкой вверх перед собой. Вы добавляете очки в таблицу результатов только в конце игры. После того, как соревнование завершено, текущий раунд заканчивается.



НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Снова бросьте все кубики и поместите их в соответствующую область на игровом поле. Возьмите шесть ранее раскрытых карт преимуществ с игрового поля и положите их в стопку сброса. Замените их шестью новыми картами преимуществ.

Примечание: Если колода для розыгрыша пуста, карты из стопки для сброса перемешиваются и раскладываются новой стопкой для розыгрыша.

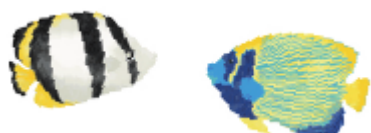
Тот, у кого оказался жетон первого игрока, кладет его обратно на игровое поле и начинает новый раунд.

Примечание: Если красный кубик не был выбран в предыдущем раунде, первым игроком становится тот чья морская черепаха, находится дальше всех в ЕАС. Затем выполняются этапы от А до С, как описано.

КОНЕЦ ИГРЫ

После пяти раундов, когда будут разыграны все фишки для соревнований, игра заканчивается. За каждый из ваших кораллов, которые находятся на коралловых рифах, вы теперь получите одно очко, которое вы добавите к списку очков. Тот, у кого есть жетон первого игрока, также получит одно очко.

Наконец, покажите выигранные вами плитки соревнований одну за другой и переместитесь на соответствующее количество ячеек вперед. Тот, кто продвинется дальше всех, в конечном итоге выигрывает игру. В случае ничьей выигрывает тот владелец морской черепахи, который продвинулся дальше всех в ЕАС.



Подробный пример соревнования для трех игроков.

В начале соревнования у Анны есть синий кубик, красный кубик и красная карточка преимущества в соревновании. У Боба есть два синих кубика, один фиолетовый кубик и один синий и один красный кубик преимущества в соревновании. Однако последняя карта не помогает ему в этом раунде, потому что у него нет красного кубика. У Чарли есть два фиолетовых кубика и фиолетовая карта преимущества в соревновании.



Первый раунд:



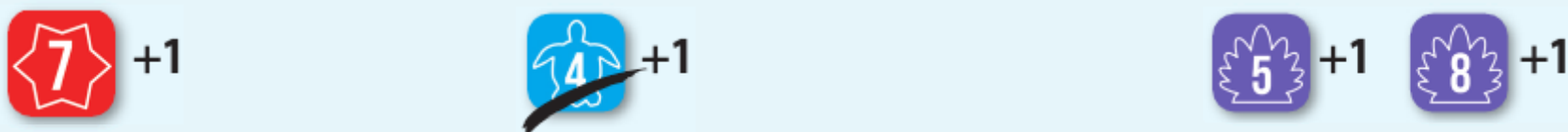
Выпавшее наименьшее число - синяя 3, которую выпала Анне. Боб также выпал 3, но из-за его карты преимущества это засчитывается как 4. Поэтому Анна должна положить свой синий кубик обратно на игровое поле.

Второй раунд



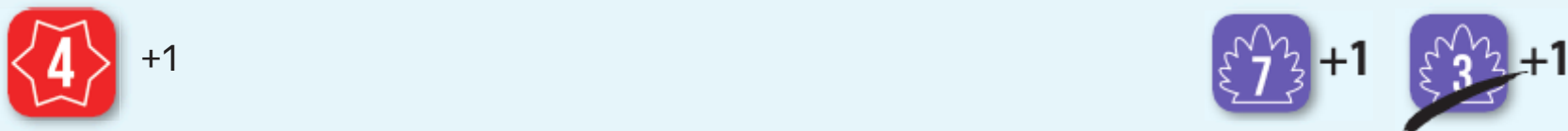
Наименьшее выпавшее число - у Боба 2. Из-за его карты преимущества оно считается равным 3. Это означает, что наименьшее число теперь равно 3. Поскольку Боб также бросил 3 своим фиолетовым кубиком, он проигрывает оба кубика. Ему не разрешается отказываться от использования своей карты преимущества.

Третий раунд



Наименьшее число - синяя 4, выпавшая Бобу. Даже при том, что она засчитывается как 5 из-за его синей карты преимущества, она все равно ниже, чем фиолетовая 5 у Чарли. Это засчитывается как 6 из-за их фиолетовой карты преимущества. Таким образом, Боб должен вернуть свой последний кубик и выбывает из соревнования.

Четвертый раунд



Наименьшее число - Charlie's purple 3. Несмотря на то, что это засчитывается как 4 благодаря их фиолетовой карточке преимущества, это все равно ниже, чем красная 4 у Анны, которая засчитывается как 5 из-за ее красной карточка преимущества. Следовательно, Чарли проигрывает фиолетовый кубик.

Пятый раунд



Анна бросила 6 своим красным кубиком. Ее красная карта преимущества увеличивает ее до 7. Чарли выкинул фиолетовую 7, которая считается 8 из-за их фиолетовой карты преимущества. С этим Чарли выиграл соревнование. Они выбирают серебряную карту соревнования, которая в конечном итоге приносит три очка. Они также получают серый кубик еды, который кладут на свою морскую доску. Заняв второе место, Анна получает другую фишку для соревнований, золотую, которая в конечном итоге приносит семь очков. Если бы Чарли также выкинул 6 и у обоих игроков был одинаковый результат, Анна выиграла бы, потому что ее морская черепаха находится дальше в ЕАС.

Дизайнеры:



Алессандро Цуккини родился в 1964 году. Его первым соприкосновением с играми была фэнтезийная ролевая игра D & D. В начале нового тысячелетия он влюбился в настольные игры в немецком стиле. Эти "Немецкие игры" (такие как Catan) были совершенно новым миром для него. После встречи со многими важными итальянскими разработчиками игр в эвент, он и два других дизайнера, основали свой собственный игровой дизайн Студия. В их игровой ассортимент также входят карточные игры и большие настольные игры для всей семьи.



muss zum Friseur"won

Лео Коловини родился в Венеции в 1964 году. Он был увлечен настольными и карточными играми с тех пор, как встретил эксперта по азартным играм Алекса Рэндольфа в возрасте 12 лет, с которым он опубликовал свою первую игру в 1986. На данный момент он выпустил более 100 игр, включая классические такие, как Incognito и Cartagena. Его уже вышедшие из печати книги "Мосты Шангрилы" и "Авалон" были опубликованы издательством "Космос". Три его игры были номинированы на премию Spiel des Jahres. Его игра "Leo" премия German Games Award за лучшую детскую игру.

Дизайнеры и издатель хотели бы поблагодарить всех, кто принимал участие в тестировании, ознакомлении с правилами и создании игры.

©2025 Thames & Kosmos UK LP 20 Stone Street, Крэнбрук, Кент TN17 3HE, Великобритания
01580 713000 www.thamesandkosmos.co.uk
www.thamesandkosmos.co.uk
©2024 KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5-7,
70184 Штутгарт, Германия, kosmos.de
©ООО "Темза и Космос". Шипп-стрит, 89, Провиденс, Род-Айленд
02903, США 1-800-587-2872 www.thamesandkosmos.com
www.thamesandkosmos.com

По лицензии от



Графический дизайн: Fiore GmbH
Техническая разработка продукта: Карстен Энгель
Производство: Алисия Кауфманн
Монтаж на английском языке: Ники Томас,
Памела Эванс

©Thames & Kosmos является зарегистрированной
торговой маркой ООО "Темза и Космос". Защищен
законом. Все права защищены. СДЕЛАНО В ПОЛЬШЕ

683467-AN-08102024-ГБ