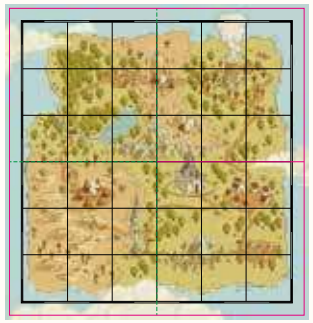
ПРАВИЛА
ГРИ

Роман Задорожний

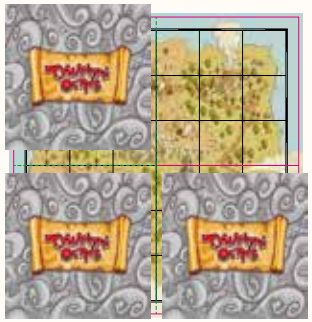
Гра “Туманний острів” розвиває стратегічне мислення, увагу та пам’ять, і разом з тим є веселою та азартною.
В основу “Туманного острова” покладена механіка всім відомої гри “Хрестики-нулики”.
Завданням у грі є: викласти жетони на ігрове поле і сформувати з них лінії свого кольору за горизонталлю, вертикаллю та діагоналлю. Чим довша лінія, тим більше переможних балів вона принесе.
Перемагає у грі той, хто має більшу кількість балів.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

Карта острова - ігрове поле



Планшети Мороку - 3 штуки



Монети різного номіналу — 50 штук

Стартовий набір персонажів - 36 жетонів

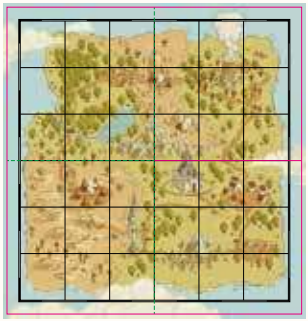
По 18 жетонів із щитами синього та червоного кольору.
У наборі гравця жетони одного кольору:
Вовк - 9 шт., Щур - 4 шт., Заєць - 3 шт., Свиня - 2 шт.

Картки погоди — 8 штук

Додаткові персонажі «Найманці» - 24 жетони

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

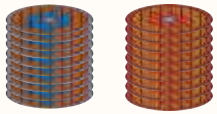
1. **Розкладіть карту острова** (ігрове поле) у центрі столу.



2. **Відсортуйте жетони стартових персонажів** за кольором щита.
Один із гравців отримує сині жетони, інший – червоні.
У кожного гравця має бути по 18 жетонів:
Вовків - 9 шт., Щурів – 4 шт., Зайців – 3 шт. та Свиней – 2 шт.

3. З 18-ти стартових персонажів **виберіть на свій розсуд будь-яких 5**, з яких ви почнете свою гру. Суперник не повинен бачити їх.

4. Решту 13 жетонів ретельно перемішайте та **покладіть у власну колоду** щитом догори.



Рекомендуємо першу гру грати без карток погоди та Найманців.
Це проста гра з набором стартових персонажів.

ПРОСТА ГРА ЗА УЧАСТЮ ДВОХ ГРАВЦІВ

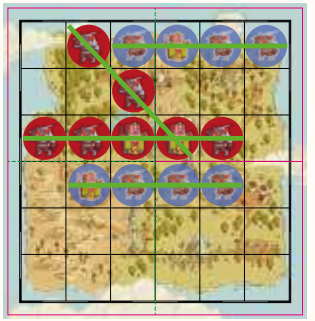
Першим ходить гравець, який останнім приїхав з подорожі або переміг у попередній грі. Цей гравець обирає один жетон з п'яти та розташовує його у будь-якій вільній клітинці ігрового поля. Жетон кладуть зображенням персонажа догори.
Після того, як гравець виклав жетон, він добирає навмання один жетон зі своєї колоди персонажів. У руці завжди повинно бути п'ять жетонів.
Наступним свій жетон персонажа на ігрове поле виставляє другий гравець.
Потім хід знову переходить до першого учасника. Гра триває доти, доки всі клітинки на ігровому полі будуть заповнені персонажами.

Пам'ятайте!

Розташовуйте жетони так, щоб сформувати якнайдовші суцільні лінії.
Чим довша лінія, тим більше переможних балів вона принеосить.

Жетони можна викладати лише на вільних клітинках острова.
Впродовж усієї гри обираємо хід між п'ятьма жетонами з руки.
Коли у колодах закінчаться жетони, догравайте тими, що маєте в руках.

Лінія - це ряд жетонів (**не менше трьох),** які розміщені за горизонталлю, вертикаллю або діагоналлю.



Зверніть увагу!

ЩУР
Колір щита не завжди збігається із кольором фону персонажа.
Таким чином серед ваших жетонів (із щитом вашого кольору) є персонажі, які грають за вашого суперника, а у нього, відповідно, за вас.
У наборі стартових персонажів - це Щур, серед Найманців — це Ворона та Кріт.
Вони продовжують лінії вашого суперника і приносять йому бали.
Розташовуйте їх на полі продумано, тобто так, щоб вони не зіграли на користь суперника.

Коли всі клітинки ігрового поля заповнені, підрахуйте бали у кожній лінії свого кольору за горизонталлю, вертикаллю та діагоналлю.

Тривалість гри – два раунди.

Раунд - це етап гри, що триває доти, поки все ігрове поле буде заповнене жетонами персонажів.

СТАРТОВІ ПЕРСОНАЖІ

Вовк
Будує вашу лінію.

Свиня
Будує вашу лінію.
А також подвоює кількість балів у лінії, в якій стоїть.
Дивись розділ “Підрахунок балів”.

Щур - шпигун суперника.
Будує лінію суперника.

Заєць
Перериває вашу лінію та суперника.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Коли всі клітинки ігрового поля заповнені, підрахуйте бали у кожній лінії свого кольору за горизонталлю, вертикаллю та діагоналлю.
Після закінчення другого раунду додайте результати двох раундів. Переміг той, у кого в сумі більший результат.

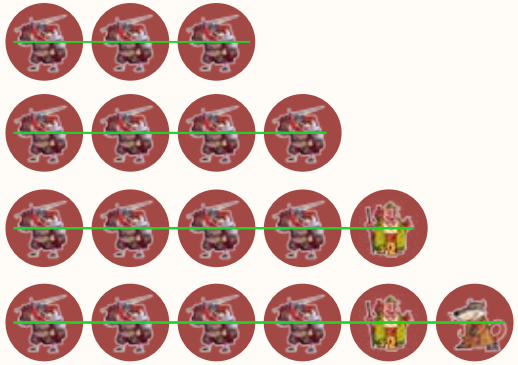
Горизонтальні, вертикальні та діагональні лінії з:

3-х жетонів - 3 бали

4-х жетонів - 5 балів

5-ти жетонів – 7 балів

6-ти жетонів - 10 балів

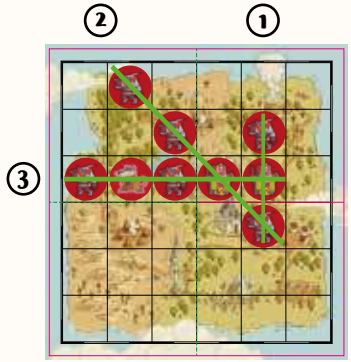


Зверніть увагу!

1. У грі є персонаж Свиня, що вдвічі збільшує кількість балів, які ви отримуєте за лінію.
2. Якщо жетон Свиня є частиною декількох ліній одночасно, то він враховується у кожній з цих ліній.
3. Якщо в лінії є дві Свині, то бали подвоюються лише один раз.

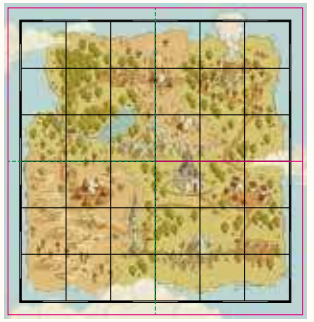
Підрахунок згідно зі схемою:

1. Лінія з трьох жетонів приносить 3 бали, а з Свинею - 3x2=6 балів.
2. Лінія з чотирьох жетонів приносить 5 балів, а з Свинею - 5x2=10 балів.
3. Лінія із п’яти жетонів приносить 7 балів, а з Свинею - 7x2= 14 балів.



ПРОСТА ГРА З КАРТКАМИ ПОГОДИ

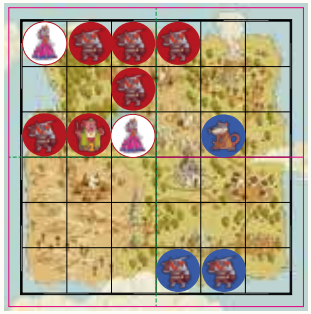
Ви можете зробити гру цікавішою, скориставшись картками погоди.
Для цього перед початком гри відберіть картки погоди та планшети Мороку і покладіть їх біля ігрового поля. Перемішайте картки погоди та покладіть сорочкою догори. Це колода погоди.



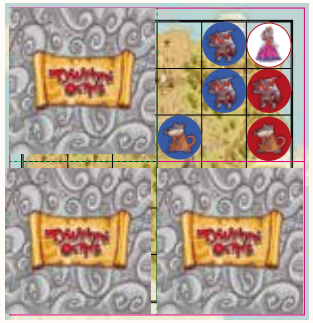
Погоду обирає гравець, який ходить другим. Він тягне дві верхні картки погоди. Вибирає одну, іншу кладе під низ колоди.
Гра відбувається з врахуванням правил відповідної погоди.

КАРТКИ ПОГОДИ

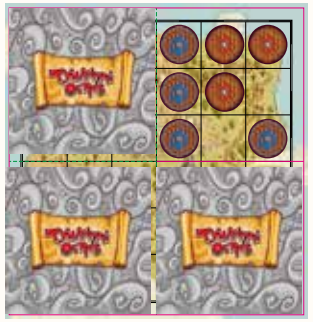
Картка «Сонячно».
Усе ігрове поле відкрите. Жетони викладаються персонажами догори (як у звичайній грі, описаній вище).



Картка «Хмарно».
Спочатку гра відбувається на частині ігрового поля розміром 3х3 клітинки. Решта ігрового поля закривається планшетами Мороку. Жетони викладаються персонажами догори (у відкриту) лише на частині ігрового поля вільної від Мороку. Коли ця частина ігрового поля буде повністю заповнена жетонами персонажів, то гравець, який має зробити наступний хід, відкриває на свій вибір одну частину ігрового поля, забравши планшет Мороку. Гра продовжується на новій частині ігрового поля. Наступні, закриті планшетами Мороку частини ігрового поля, відкриваються так само.



Картка “Туман”.
Умови гри такі ж, як і при Хмарній погоді, але жетони персонажів викладаються на ігрове поле щитом догори (у закриту).
Жетони персонажів з особливими властивостями - Найманці, грають у відкриту (якщо хочемо, щоб ефект спрацював), або у закриту (трактується як звичайний персонаж).



Тільки після заповнення всього ігрового поля, коли підраховують бали, жетони персонажів перевертаються зображенням персонажа догори.

Зверніть увагу!

Підглядати, який персонаж зображено на жетоні, якщо він вже викладений на ігрове поле, заборонено.

ГРА З НАЙМАНЦЯМИ

Якщо версія із стартовими персонажами для вас є зрозумілою та легкою, то ви можете ускладнити гру, найнявши собі додаткових персонажів Найманців. Найманці можуть збільшити кількість балів вам або зменшити кількість балів супернику.

Послідовність гри.
1. Початок гри відбувається за правилами Простої гри з використанням карток погоди (Сонячно, Хмарно, Туман).
2. Після закінчення Простої гри, зароблені бали гравці переводять у монети з розрахунку 1 бал = 1 монета.
3. Кожен із гравців може найняти будь-яку кількість нових персонажів, попередньо ознайомившись з їхніми властивостями і заплативши за них зазначену кількість монет.
4. Визначившись, гравці показують своїх Найманців супернику.
5. Стартового персонажа потрібно замінити на Найманця і більше у цій грі не використовувати. **Це є обов’язковою умовою, так як у грі повинно бути завжди 18-ть персонажів.**

Умови обміну та вартості додаткових персонажів наведені у розділі “Додаткові персонажі “Найманці“.

Першим ходить гравець, який в Простій грі ходив другим та обирав погоду.

Тривалість гри - 4 раунди.

Зверніть увагу!

Ви не можете придбати персонажа, якщо у вас не вистачає монет.
Після закінчення кожного раунду гравці можуть залишити собі зароблені монети або витратити їх для найму наступних Найманців.

Перемагає гравець, який має більшу кількість балів, а відповідно — монет.
Якщо сума балів однакова, тоді потрібно додати монети, що залишилися після купівлі Найманців, у тому числі й ті, за які було куплено самих Найманців. Якщо і надалі залишається однакова сума балів, то гравці розігрують додатковий раунд.

Важливо!

- Якщо ви граєте Найманцем у відкриту **(Сонячно, Хмарно)**, то одразу ж виконуєте дію, властиву його опису.
- **Гра в Туман.** Умови гри такі ж самі, як і при Хмарній погоді, але жетони персонажів виставляють на ігрове поле щитом догори (у закриту).
  Якщо хочемо, щоб властивості Найманців спрацювали, то виставляємо жетони персонажів у відкриту (персонажем догори). Властивості Найманців не діють, якщо ми виставляємо їх у закриту (щитом догори).
  У цьому варіанті гри під час підрахунку враховуються лише властивості Ворони, Кота та Свині.

Підрахунок балів ведеться за такою ж самою схемою, як і у Простій грі.

Якщо в лінії є і Свиня, і Кіт, то бали множаться на три.

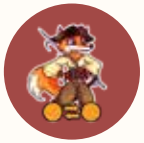
Якщо в лінії окрім Свині чи Кота є ще й Ворона, то ви спочатку множите кількість балів, а потім ділите.

Сусідні клітинки.
Сусідніми вважаються клітинки, що розташовані поруч у лініях за вертикаллю і горизонталлю.
Клітинки, що розташовані поруч у лініях за діагоналлю не вважаються сусідніми.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ "НАЙМАНЦІ"

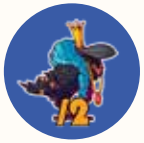
Властивості персонажів

Вартість та обов'язкова заміна персонажа

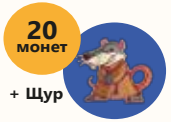


Лисиця
Будує вашу лінію.
Лисиця зобов'язує гравця забрати будь-який свій жетон з сусідньої з нею клітинки, та одразу ж поставити на його місце інший жетон з руки.

Кіт
Будує вашу лінію.
Кіт потроює кількість балів у кожній лінії, в якій знаходиться.
Наприклад, лінія з трьох жетонів, серед яких є Кіт, приносить 9 балів (3х3).



Ворона
Шпигун суперника. Будує його лінію.
Ворона зменшує кількість балів суперника вдвічі, округлюючи їх в меншу сторону.
Наприклад, лінія з трьох жетонів, серед яких є Ворона, приносить 1 бал (3:2=1,5).



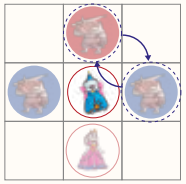
Кріт
Шпигун суперника. Будує його лінію.
Кріт міняється місцями з будь-яким жетоном, - вашим або суперника, - з сусідньої клітинки.

Хамелеон
Будує вашу лінію та лінію суперника
Двосторонній жетон.
Кожного разу, коли у сусідній із Хамелеоном клітинці з'являється новий жетон, ви перевертаєте жетон Хамелеона так, щоб він був того ж кольору, що і щойно зіграний жетон.

Собачка-фея

Перериває вашу лінію та лінію суперника.

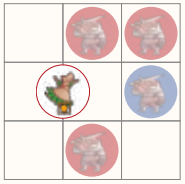
Собачка-фея міняє місцями будь-які два жетони у сусідніх до неї клітинках.



Бегемот

Перериває вашу лінію та лінію суперника.

Займає одразу ж дві клітинки, ставши на лінію між ними. До наступного вашого ходу обидві клітинки вважаються зайнятими. Наступного ходу ви повинні обрати одну з цих клітинок та пересунути туди Бегемота, звільнивши другу клітинку. Жетон ви можете поставити на цю клітинку, яка звільнилась, або на будь-яку іншу на вибір.



Черепаха

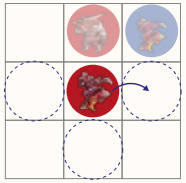
Будує вашу лінію.

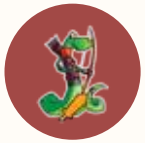
За один хід можна виставити два жетони: Черепаху і ще один свій жетон. Якщо ви використовуєте цю властивість, то суперник в наступному ході також виставляє два жетони.

Жаба

Будує вашу лінію.

Кожен наступний хід, перед тим як викласти жетон, можете пересунути Жабу на будь-яку вільну сусідню до неї клітинку або залишити на місці.



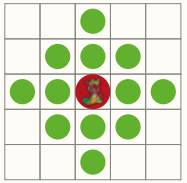


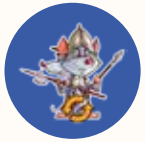
Змія

Будує вашу лінію.

Оберіть для обміну персонаж суперника, що знаходиться не далі, ніж у другій клітинці від Змії за горизонталлю чи вертикаллю, або у першій - за діагоналлю. Суперник повинен забрати в руку цей жетон, а на його місце виставити інший.

Зверніть увагу: суперник може викласти жетон з таким самим персонажем.





Миша

Будує вашу лінію.

Миша міняється місцями з будь-яким жетоном, - вашим або суперника, - з сусідньої клітинки.

КОМАНДНА ГРА

Гра учотирьох (команда 2 х 2) відбувається **лише у Сонячну погоду** за правилами наведеними вище.
Кожній парі гравців роздається в закриту 18 жетонів одного кольору - по 9 кожному.
Впродовж усієї гри граємо п'ятьма жетонами. Жетони добираються з особистої колоди послідовно.
Гравці сідають через одного, щоб учасники однієї команди не ходили підряд.
Не можна обговорювати між собою тактику гри, давати підказки чи спільно вирішувати купівлю Найманців.

Монети є спільними для команди. Гравці однієї команди не розподіляють монети між собою.

Найманці, яких планують найняти, обирають одночасно лише два гравця з кожної команди. Показують усім та розраховуються за них. Якщо залишилися вільні монети, докупити Найманців можуть інші гравці команди. Принцип найму додаткових персонажів Найманців описаний у розділі "Додаткові персонажі "Найманці".

БЛІЦ-ГРА (ТУРНІРНИЙ ВАРІАНТ)

У цьому варіанті гравці грають у заздалегідь узгоджену погоду. Гра триває два раунди.
Перед початком гри кожен із гравців отримує 80 монет, за які він може найняти Найманців.
Усі невикористані монети пропадають. Далі гра продовжується за стандартними правилами.