

## Правила настольной игры

«Тобаго: Вулкан» (Tobago: Volcano)

Автор игры: Брюс Аллен (Bruce Allen)

Иллюстратор: Виктор Боден (Victor Boden)

Перевод на русский язык: Олег Команев ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Для игры с дополнением требуется базовая игра «Тобаго»!

*Легендарная охота за сокровищами продолжается! Вы уже сбились со счёта, сколько раз вам приходилось разрывать землю в поисках клада под пальмами и возле хижин, на пляжах и в горах, продираться сквозь заросли джунглей, пересекать пустоши и преодолевать реки и озёра острова Тобаго.*

*Но теперь что-то новое привлекло ваш взгляд: огромный вулкан, возвышающийся над древними заколдованными статуями. И конечно, некоторые проклятия острова всё ещё скрыты от вас под завесой тайны.*

*Вулкан уже готов пробудиться. С минуты на минуту из его жерла вырвется раскалённая лава и окажется у колёс вашего вездехода! Но вы не готовы покинуть остров с пустыми руками...*

### Компоненты игры

1 вулкан

4 вулканические карты-ключа

25 тайлов с лавой

4 новых территории (каждая из 3 гексов)

### Подготовка к игре

- Прочитайте правила базовой игры «Тобаго».
- Подготовьте игровое поле в соответствии с правилами базовой игры.
- Поместите вулкан в центр игрового поля таким образом, чтобы он полностью занимал 7 участков игрового поля.

*Когда вы освоитесь с правилами дополнения, вы можете устанавливать вулкан в любом месте поля. Таким образом, у каждой новой игры будет свой сценарий.*

Держите тайлы с лавой под рукой – неподалёку от игрового поля, рядом с амулетами.

Выложите вулканические карты-ключи в горизонтальный ряд неподалёку от игрового поля.

Каждый игрок получает по одной новой территории; они распределяются случайно или по желанию игроков. Во втором случае игроки выкладывают новые территории в обратном порядке (т. е. тот, кто выбирал первым, выкладывает свой участок на поле последним).

Присоедините свою территорию к игровому полю следующим образом (вы можете повернуть участок как угодно):

Один гекс вашей территории должен покрывать один гекс ландшафта того же типа на игровом поле (например, вы должны положить гекс с горой поверх другого гекса с горой).

Участки территории могут прилегать друг к другу, но не могут накладываться один на другой.

Гекс вашей территории с лавой покрывает любой другой гекс на острове.

Поместите третий гекс в океан, увеличивая площадь суши. Затем поместите свой вездеход на этот гекс. С него вы начнёте игру.

### Ход игры

Все правила базовой игры «Тобаго» остаются в силе.

Компоненты из дополнения «Тобаго: Вулкан» вносят в правила следующие изменения.

Вулканические карты-ключи



*Рядом с лавой*

*Не рядом с лавой*

*Рядом с вулканом*

*Не рядом с  
вулканом*

Вулканические карты-ключи **доступны всем игрокам**; их можно разместить на любой карте сокровищ подобно любой другой карте-ключу.

Однако вы можете **воспользоваться** ими только при выполнении следующих действий:

- Выберите действие «Сыграть карту-ключ».
- Добавьте к карте сокровищ ключ из вашей руки, который нарушает хотя бы одно из **трёх правил добавления ключей** (см. стр. 3 правил базовой игры «Тобаго»).
- Сразу после этого закройте «незаконный» ключ любой из выложенных вулканических карт-ключей. Этот ключ не должен нарушать правила добавления ключей.
- Переместите розу ветров с закрытой карты на вулканическую карту-ключ.

→ Если в данный момент ни одна из вулканических карт-ключей не удовлетворяет всем трём правилам добавления ключей, разыграть «незаконный» ключ нельзя, а значит, это действие не может быть выполнено.

*Анна добавляет ключ «В джунглях» к серой карте сокровищ, тем самым нарушая одно из правил добавления ключей (это противоречит уже выложенному ключу «Не в джунглях»). Тем не менее она может выложить эту «незаконную» карту-ключ, потому что сразу же закрывает её вулканической картой-ключом. Для этого она выбирает ключ «Рядом с вулканом», поскольку он не противоречит ни одному из правил.*

Если вы нашли сокровище с вулканической картой-ключом, добавьте её в ряд к остальным, чтобы ей снова можно было воспользоваться.

### **Вулкан**

Вы не можете вставать на вулкан. На вулкане не могут располагаться статуи, хижины, пальмы, амулеты и карты сокровищ.

### **Тайлы с лавой**

Загадочные амулеты заставляют вулкан извергать лаву.

Каждый игрок, собравший амулет, сразу же получает 1 тайл с лавой и кладёт его на участок поля, граничащий с:

- вулканом, ИЛИ
- гексом новой территории с лавой, ИЛИ
- уже выложенным тайлом с лавой.

→ Если на этом участке есть пальма, хижина или маркер, они сгорают и удаляются из игры.

→ Участки, занятые лавой, не могут скрывать сокровища.

→ Тайл с лавой нельзя выложить на участок поля, занятый статуей, амулетом или вездеходом.

→ Новые амулеты не появляются на тайлах с лавой, вместо этого они возникают на ближнем к океану участке, не занятом лавой, по направлению взгляда статуи. Если таких участков нет, то амулет не появляется. Если вулкан преграждает взор статуи, то её взгляд проходит сквозь него.

*Участок поля, где должен появиться новый амулет, покрыт лавой. Поэтому он возникает на ближайшем к нему участку без лавы по направлению взгляда статуи (он проходит сквозь вулкан).*

**Каждый раз**, когда на поле **появляется тайл с лавой**, игроки должны проверить, изменило ли это потенциальное расположение клада на картах сокровищ, и при необходимости переместить **маркеры**, чтобы те соответствовали всем **картам-ключам**.

**Если хижина или пальма сгорают, потенциальное расположение клада меняется:**

*Борис выкладывает тайл с лавой поверх хижины. Согласно карте-ключу на карте сокровищ, **чёрный** клад находится «за пределами видимости хижины». Так как хижина сгорела, на участках пустошей в пределах видимости наибольшей реки теперь может быть зарыт клад; следовательно, они должны быть помечены маркерами.*

Из-за вулкана, новых участков территории и тайлов с лавой в игре может быть **несколько наибольших территорий** данного типа ландшафта, а их размер может **меняться**.

*Игорь кладёт тайл с лавой поверх гекса наибольшего озера (нижнего), в результате озеро становится меньше. Теперь в игре два наибольших озера. Соответственно, теперь **коричневый** клад, который, согласно карте-ключу на **коричневой** карте сокровищ, находится в наибольшем озере, может быть в любом из них.*

*Борис кладёт ещё один тайл с лавой поверх этого же озера, таким образом, верхнее озеро (изначально меньшего размера) становится единственным наибольшим. Теперь **коричневый** клад может располагаться только здесь.*

*Когда **Анна** уменьшает верхнее озеро, оба они снова становятся наибольшими. Теперь **коричневый** клад вновь может располагаться в любом из них.*

Не забывайте передвигать маркеры, которые находятся рядом с лавой, каждый раз, когда выкладываете новый тайл с лавой!

**Белый** клад расположен рядом с лавой. После того как **Анна** выложила тайл с лавой, появилось три новых гекса, где может лежать клад. При этом гекс, поглощённый лавой, более не существует.

Если под лавой исчезает **последний гекс** данного типа ландшафта:

- Немедленно **удалите со всех карт сокровищ** карты-ключи **типов 1, 2 и 3** (см. дополнительный лист базовой игры «Тобаго»), которые указывают на этот ландшафт.
- Верните игрокам **розы ветров**, которые стояли на этих картах.
- После этого расположите маркеры в соответствии с текущими указаниями карт-ключей.
- Теперь вы можете разыгрывать карты-ключи с этим типом ландшафта только в качестве «незаконных» (см. стр. 2).

Если последний оставшийся участок поля с маркером оказывается погребён под лавой, этот клад бесследно пропадает. В таком случае:

- **Переместите все** карты-ключи с данной карты сокровищ в стопку сброса.

- Верните игрокам **розы ветров**, которые стояли на этих картах.
- Игрок, который **уничтожил** клад (выложив тайл с лавой), выкладывает на карту сокровищ **одну** из своих **карт-ключей** и ставит на неё одну розу ветров.

Примечание: только тайлы с лавой могут заставить клад бесследно пропасть. Вы всё ещё не можете избавиться от клада путём добавления карты-ключа.

Ваш вездеход может проехать по лаве, но только с помощью амулета!

Участки лавы образуют новый тип ландшафта. Вулкан разделяет гексы с лавой, не имеющие общих граней.

Ваш вездеход не может останавливаться на лаве.

Только с помощью магического амулета вы можете выдержать этот невероятный жар: **сдайте один амулет** в обмен на **перемещение по лаве**. Убедитесь, что **до и после перемещения** ваш вездеход не стоит на участке с лавой. Во время перемещения вы можете подобрать амулет при условии, что вы передвигаетесь, не используя силу другого амулета (см. раздел «Силы амулета» на стр. 6 правил базовой игры).

Примечание: если у вас нет амулетов, вы можете сбросить в обмен на перемещение по лаве вашу самую ценную карту сокровищ, то есть карту с наибольшим количеством монет (как вы уже знаете, получить золото можно даже без помощи вездехода).

*Лола* сдаёт один амулет. Это позволяет ей проехать по лаве. Она перемещается в 3 шага, согласно правилам:

1. Она сменяет ландшафт, переходя с гекса джунглей на прилегающий к нему гекс лавы.
2. Она передвигается по участку лавы до его границы.
3. Она сменяет ландшафт, переходя с гекса лавы на прилегающий к нему гекс пустошей.
4. Она может забрать амулет с участка поля, на котором стоит, так как не использовала для перемещения другой амулет.

Вездеход *Анны* окружен лавой со всех сторон, и у неё нет амулетов. Чтобы продолжить игру, Анна должна сбросить свою самую ценную карту сокровищ. Теперь она может проехать по лаве (как это сделала *Лола* в предыдущем примере).

Удачной охоты за сокровищами!