

Мой Остров

Создай свой
уникальный
остров!

Автор игры Райнер Книциа
для 2-4 игроков от 10 лет

Правила игры

ОБ ИГРЕ

После долгого путешествия вы прибыли на таинственный остров. Исследовав его, вы начали строить первые дома, вспахивать поля, прокладывать тропы в густых джунглях, продвигаясь вглубь острова.

«Мой остров» – это игра с механикой «Наследие», а это значит, что игра будет меняться и развиваться от партии к партии! Вас ждет 24 эпизода увлекательной истории, разделенные на 8 глав, для каждой из которых есть свой секретный конверт, хранящий различные компоненты и правила, меняющие игру, а также различные награды за прохождение каждого эпизода!

У каждого игрока будет свой остров, который ему предстоит развивать на протяжении всей истории. Действия и решения, принимаемые во время одного эпизода, будут переноситься в последующий, таким образом каждый игрок создаст свой, особый и неповторимый остров, а также получит уникальный игровой опыт! Вперед, навстречу приключениям!

СОСТАВ ИГРЫ

4 двусторонних планшета островов



символы процветания

шкала подсчета очков

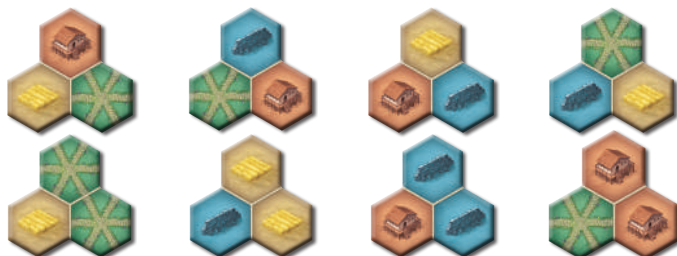
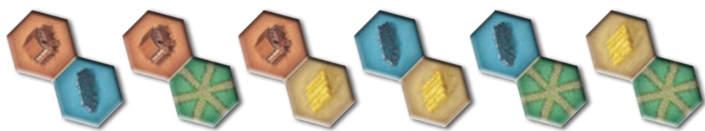
клетка джунглей

пальмовая клетка

степная клетка

береговая клетка

112 жетонов (4 комплекта по 28 жетонов)



8 конвертов с сюрпризами



4 фишки подсчета очков



28 карточек



Возьмите карандаш или ручку – это потребуется, чтобы писать и рисовать на вашем острове.

Лучше всего играть в «Мой остров» одним и тем же составом игроков и вместе пройти все главы. Если вы хотите продолжить игру другим составом, то новым игрокам придется продолжить с того места, где остановились их предшественники.





После каждой игры записывайте, на чем вы остановились. Таким образом продолжить игру после перерыва будет проще.

Каждый **эпизод** можно разыграть по отдельности. Однако учитывайте, что каждые 3 эпизода объединяются в одну тематическую главу. Прохождение каждой главы занимает около 90 минут, и лучше всего проходить за раз одну главу целиком.

Важно: не поддавайтесь любопытству и не открывайте запечатанные конверты, пока не дойдете до соответствующей главы!

РЕЖИМ «НАСЛЕДИЕ»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед первой игрой аккуратно отделите картонные элементы от оснований.
- Каждый игрок берет **1 планшет острова** и кладет его перед собой так, чтобы наверху оказалась сторона с символом животного в левом верхнем углу. Это личный остров игрока на все 24 эпизода. Вначале все острова одинаковы, но по ходу игры каждый игрок будет преобразовывать свой остров: наклеивать наклейки, открывать новые игровые зоны и делать отметки на полях. Не волнуйтесь: именно так и должна проходить игра. В конце концов, это ваш остров! Перед игрой дайте ему название и напишите его в специальной графе в левом верхнем углу, рядом с символом животного.
- Каждый игрок берет **1 фишку подсчета очков**. Находит на своем острове шкалу подсчета очков и ставит свою фишку на цифру 10. Этой фишкой отмечаются текущие очки игроков во время и в конце эпизода.
- Каждый игрок берет **28 жетонов**, обратная сторона которых соответствует **цвету животного**, изображенного на его острове. Как и острова, наборы этих жетонов у всех игроков одинаковые. Игроки кладут взятые жетоны лицевой стороной вверх рядом со своими островами так, чтобы им было видно все свои жетоны. Есть несколько типов жетонов: они могут закрывать 2, 3 или 4 клетки. На жетонах изображены:
 - поле (желтое) 
 - стена (синяя) 
 - дом (коричневый) 
 - дорога (зеленая) 
- Перемешайте **28 карточек**, сформируйте из них стопку и положите ее в центре стола лицевой стороной вниз. Для каждого жетона есть такая же карточка. В каждом эпизоде игроки будут размещать свои жетоны в той последовательности, в которой будут раскрываться карточки.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Есть несколько правил, которые, за некоторыми исключениями, действуют для всех 24 эпизодов:

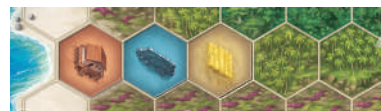
Каждый эпизод состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда один игрок открывает **верхнюю карточку** из стопки и кладет ее лицевой стороной вверх в стопку сброса – зону рядом со стопкой карточек. Затем каждый игрок берет жетон, изображенный на карточке, и размещает его на своем острове. Все игроки размещают жетоны одновременно – нельзя отложить размещение на потом или подождать, пока все остальные разместят свои жетоны.

Во время и в конце эпизода игроки будут получать очки и отражать это на своих шкалах подсчета очков. Игрок, набравший больше всех очков в эпизоде, сможет закрасить 2 символа процветания, а игрок, занявший второе место, – 1 символ процветания. Символы процветания – это круги, изображенные в верхней части острова.

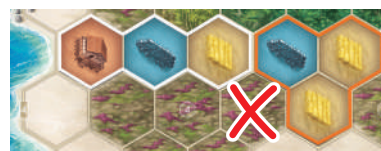
Игрок, по итогам 24 эпизодов закрасивший больше всех символов процветания, станет абсолютным победителем игры «Мой остров».

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

- **Первый жетон** всегда должен быть размещен так, чтобы он занял как минимум **1 береговую клетку**.



- Все последующие жетоны должны размещаться так, чтобы они хотя бы одной стороной соприкасались с другим жетоном **с таким же символом** – например, дом примыкал к дому или поле к полю.



- В эпизоде **1** можно занимать только береговые и степные клетки.



- Пальмовые клетки и клетки джунглей изначально нельзя занимать – это будет доступно в следующих эпизодах.



- **Нельзя** класть жетоны поверх уже размещенных.
- Как только игрок разместил жетон, **переместить его будет нельзя**.

Пас: если игрок **не хочет или не может** размещать жетон, он может спасовать. В этом случае он объявляет об этом вслух и кладет жетон перед собой лицевой стороной вниз. Затем он сдвигает свою фишку подсчета очков на **1 шаг назад по шкале подсчета очков**. Таким образом он теряет 1 очко, но остается в эпизоде.

Важно: если фишка подсчета очков уже на 0, пасовать нельзя. Если игрок при этом все равно не хочет или не может размещать жетон, он **обязан завершить участие** в эпизоде. После этого он больше не может размещать жетоны в этом эпизоде.

Завершение участия в эпизоде: после открытия карточки каждый игрок всегда может решить, хочет ли он завершить участие в эпизоде. Если да, он объявляет об этом вслух и кладет жетон перед собой лицевой стороной вниз. За это игрок **не теряет очки** – они вычитаются только в том случае, если игрок пасует, но остается в эпизоде.

КОНЕЦ ЭПИЗОДА

Эпизод заканчивается, когда **все** игроки закончили участие в нем.

Если этого не происходит, эпизод заканчивается после того как **все карточки были открыты**.

Подсчет очков:

Всякий раз, когда вы получаете очки, отмечайте это с помощью фишки на шкале подсчета очков на своем острове.

► В течение эпизода игрок сразу получает **1 очко** каждый раз, когда строит дом на **береговой клетке**.

► В конце эпизода игрок **теряет по 1 очку** за каждую видимую **береговую клетку**.

55

Когда фишка подсчета очков достигает значения 55, игрок может немедленно закрасить 1 символ процветания. Далее фишка подсчета очков остается на месте, даже если необходимо добавить или вычесть очки.

0

Если случается, что фишка подсчета очков опускается ниже 0, эти отрицательные очки не пропадают. Их необходимо будет вычесть из заработанных положительных очков в следующем эпизоде.

Награды за эпизод:

После подсчета очков игроки получают награды за эпизод. В зависимости от занятого места игрок сможет закрасить 1-2 символа процветания.

Награда за эпизод с 3-4 игроками:

- Набравший **наибольшее количество очков** на шкале подсчета очков закрасивает **2 символа процветания**.
- Набравший **второе по величине количество очков** закрасивает **1 символ процветания**.
- Все остальные игроки символы процветания **не закрасивают**.

Награда за эпизод с 2 игроками:

- Набравший **наибольшее количество очков** на шкале подсчета очков закрасивает **2 символа процветания**.
- Набравший **второе место по количеству очков** символы процветания **не закрасивает**. При игре вдвоем закрасивает символы прогресса только игрок, занявший первое место по количеству очков.

Символ **X** означает, что данное правило **не действует при игре вдвоем**. Он встретится в ходе дальнейшей игры, чтобы, например, указать, что в игре вдвоем есть только победитель. Тогда набравший второе место по количеству очков награду не получит.

Ничья: если в конце эпизода несколько игроков набрали **одинаковое количество очков**, то первое место получает тот, у кого на острове осталось **меньше всего свободных клеток** в верхнем ряду (возле гор). Если результат в верхнем ряду оказывается равным, то точно таким же образом проверяется ряд ниже и т.д.

Символы процветания – это круги, изображенные в верхней части острова, их по 10 в каждой секции. Закрашивайте их по секциям: начинайте с крайней левой, а когда она заполнится, переходите к следующей. Таким образом, каждый игрок может легко увидеть, кто и сколько символов процветания получил.

В зависимости от того, какое место займете, вы получите **наклейки**, которые приклеите на свой остров или жетон. Эти наклейки и другие компоненты находятся в запечатанных конвертах, а также внутри вы найдете **1 таблицу**, показывающую, что получает каждый игрок по итогам каждого эпизода и главы.

После того как закончился подсчет очков эпизода или главы, все игроки убирают со своих островов жетоны, а фишку подсчета очков ставят на цифру 10. В следующем эпизоде все игроки начинают обустривать свой остров, как описано в листе правил, который находится в запечатанном конверте.

Пример:

Аркадий разместил 7 домов на береговых клетках.

За это он во время прохождения эпизода получил 7 очков.

Он спасовал один раз, из-за чего ему пришлось сдвинуть свою фишку подсчета очков на 1 шаг назад. Поскольку он не может разместить жетон из 3 клеток (см. иллюстрацию), он завершает участие в эпизоде и не теряет при этом очко. В конце он должен сдвинуть свою фишку подсчета очков 2 шага назад, так как на его острове все еще видно 2 береговые клетки (обведены красным). За видимые степные клетки (обведены белым) он не теряет очки.



Если бы Аркадий не завершил участие в эпизоде, а спасовал, ему пришлось бы сдвинуть фишку подсчета очков на 1 шаг назад, но он остался бы в игре. Однако в дальнейшем, из-за последующих пасов, он рисковал бы потерять в сумме больше 2 очков.

ЗАПЕЧАТАННЫЕ КОНВЕРТЫ



Восемь запечатанных конвертов – это одна из главных особенностей игры. Внутри каждого находится лист, содержащий несколько новых правил для каждых 3 эпизодов, объединяющихся в 1 главу.

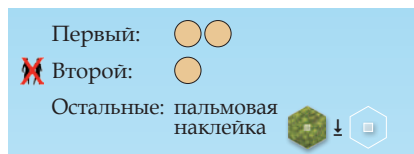
Также в каждом конверте находится **1 таблица**. В левой части таблицы указано, за что можно **получить или потерять очки**. Некоторые очки можно получить **сразу** во время эпизода, но большинство (а позже и другие награды) – в **конце эпизода**.

Пример из таблицы для эпизода 1:

Эпизод	Очки
1 Размещение только на береговых и степных клетках	
Сразу: игрок не положил жетон	-1
Сразу: дом на береговой клетке	+1
В конце: видимая береговая клетка	-1

В **правой части** таблицы указаны **награды за соответствующий эпизод**. Здесь указано, кто в конце эпизода может закрасить символы процветания. Также в ней указано, кто получит наклейки, вложенные в этот конверт. Некоторые наклейки выдаются и приклеиваются в начале эпизода, но большинство – в конце.

Пример из таблицы для эпизода 1:



В конце эпизода, прежде чем приклеивать наклейки на свой остров, уберите с него все жетоны. Куда именно наклеивать наклейки, будет указано в соответствующих эпизодах. В некоторых конвертах, помимо наклеек, вы найдете и **другие компоненты**, которые будут использоваться в игре.

ПЕРВАЯ ГЛАВА

Теперь, когда вы знаете все важные правила, вы можете начать свое приключение.

Вы уже знаете, что для каждой главы есть один запечатанный конверт. Возьмите и откройте конверт «**Глава 1: Прибытие – эпизоды с 1 по 3**».

Этот конверт содержит 1 лист правил, 1 таблицу и 1 небольшой лист наклеек. Положите таблицу так, чтобы всем игрокам ее было видно, а лист наклеек держите в общей доступности. Если есть наклейки или другие материалы, которые вы не использовали в конце эпизода, храните их в коробке. Прочтите лист правил для главы 1, а затем вложите его в эти правила игры. Теперь вы можете начать первый эпизод.



Мой Остров

ОБЫЧНАЯ ИГРА

Вы сыграли все 24 эпизода? Значит, вы получили уникальный игровой опыт. Вы обустроили свой остров и были свидетелями его развития на протяжении 8 глав.

Но на этом игра не заканчивается! Если вы хотите продолжить исследование острова, соревнуясь с другими игроками, переверните ваши острова на другую сторону и продолжайте играть снова и снова. Эта сторона будет похожа на эпизод 9 игры режима «Наследие».

В этой версии все острова идентичны. Также используйте эту сторону, если хотите сыграть с друзьями, которые не играют в режиме «Наследие». Однако кто-то из вас перед этим должен сыграть хотя бы эпизоды с 1 по 9!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берет **1 остров** и кладет его перед собой так, чтобы наверху оказалась сторона **без символа животного** (см. иллюстрацию).



- Каждый игрок берет **1 фишку подсчета очков** и ставит на цифру 10 шкалы подсчета очков на своем острове. Этой фишкой отмечаются текущие очки игроков во время и в конце эпизода.

10

- Каждый игрок выбирает цвет и берет **28 жетонов**, обороты которых соответствуют выбранному игроком цвету. Игроки кладут взятые жетоны лицевой стороной вверх рядом со своими островами так, чтобы им было видно все свои жетоны (см. иллюстрацию на стр. 2). Есть несколько типов жетонов: они могут закрывать 2, 3 или 4 клетки.

Важно: если вы уже завершили игру в режиме «Наследие», значит у вас появилось еще по 4 жетона каждого цвета. В **обычной игре** они не используются, уберите их в коробку. В игре должно быть только 28 жетонов, показанных на стр. 2 этих правил. Также игнорируйте наклейки, наклеенные на некоторые жетоны. Это значит, например, что каждая клетка с 2 стенами считается клеткой с 1 стеной.

- Перемешайте **28 карточек**, сформируйте из них стопку и положите ее в центре стола лицевой стороной вниз. Для каждого жетона есть такая же карточка. В каждом раунде игроки будут размещать свои жетоны в той последовательности, в которой будут раскрываться карточки.

Важно: если вы уже завершили игру в режиме «Наследие», значит у вас появилось еще 4 карточки. В **обычной игре** они не используются, уберите их в коробку.

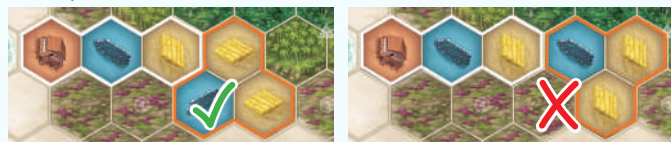
- Подготовьте следующие **фишки**: 12 желтых, 12 коричневых, 12 синих и 16 зеленых.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда один игрок открывает верхнюю карточку из стопки и кладет ее лицевой стороной вверх в стопку сброса – зону рядом со стопкой карточек. Затем каждый игрок берет жетон, изображенный на карточке, и размещает его на своем острове. Все игроки размещают жетоны одновременно – нельзя отложить размещение на потом или подождать, пока все остальные разместят свои жетоны. Во время и в конце игры игроки будут получать очки и отражать это на своих шкалах подсчета очков.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

- Первый жетон** всегда должен быть размещен так, чтобы он занял как минимум **1 береговую клетку**.
- Все последующие жетоны должны размещаться так, чтобы они хотя бы одной стороной соприкасались с другим жетоном с **таким же символом** – например, дом примыкал к дому или поле к полю.



- Можно занимать **только береговые, степные и пальмовые клетки**.



- Клетки джунглей занимать **нельзя**.



- **Нельзя** класть жетоны поверх уже размещенных.
- Как только игрок разместил жетон, **переместить его будет нельзя**.




Пас: если игрок **не хочет или не может** размещать жетон, он может пасовать. В этом случае он объявляет об этом вслух и кладет жетон перед собой лицевой стороной вниз. Затем он сдвигает свою фишку подсчета очков на **1 шаг назад по шкале подсчета очков**. Таким образом он теряет 1 очко, но остается в игре.

Важно: если фишка подсчета очков уже на 0, пасовать нельзя. Если игрок при этом все равно не хочет или не может размещать жетон, он **обязан завершить участие** в игре. После этого он больше не может размещать жетоны.

Завершение участия: после открытия карточки каждый игрок всегда может решить, хочет ли он завершить участие в игре. Если да, он объявляет об этом вслух и кладет жетон перед собой лицевой стороной вниз. За это игрок не теряет очки – они вычитаются только в том случае, если игрок пасует, но остается в игре.

ФЕРМА / ДЕРЕВНЯ / БАСТИОН

Попробуйте сформировать **группы из 5 или более примыкающих друг к другу символов**:

- ▶ Ферма = 5 или больше жетонов полей 
- ▶ Деревня = 5 или больше жетонов домов 
- ▶ Бастион = 5 или больше жетонов стен 

Игрок, который, размещая жетон, завершил ферму, деревню или бастион, сразу получает 3 очка (и двигает вперед свою фишку подсчета очков). При этом он кладет фишку соответствующего цвета (ферма = желтая, деревня = коричневая, бастион = синяя) на эту группу, чтобы отметить, что очки за нее уже получены.



Если в группу, за которую уже были получены очки, добавятся еще символы того же типа, то она все равно останется одной группой. Даже если в группе 10 и более одинаковых символов, это не влияет на получение очков – игрок **всегда получает за одну группу 3 очка** и кладет только одну фишку.

Если у игрока есть 2 группы одного типа и очки за них уже получены, а затем он соединяет их в одну группу, очки не вычитаются, но теперь они составляют одну большую группу.

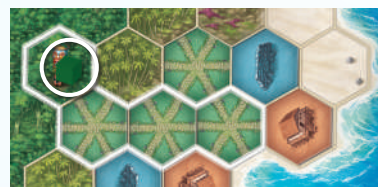
***Примечание:** количество ферм, деревень и бастионов не ограничено количеством фишек. Если их окажется больше 12 одного типа, в качестве замены используйте любые подходящие предметы.*

ДОРОГИ ОТ ТОТЕМОВ К МОРЮ

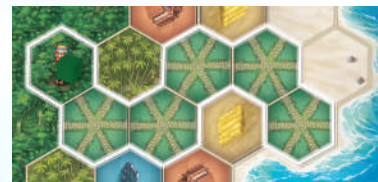
Там, где начинаются клетки джунглей, находится 4 тотема. Попробуйте проложить **дороги** от этих тотемов к морю.

Для этого игрок должен создать **непрерывную сеть из примыкающих друг к другу символов дорог**, которая соединит тотем с морем. Чтобы создать эту сеть, первый символ дороги нужно разместить на клетке, примыкающей к тотему, а последний должен быть размещен на береговой клетке. На сами клетки с тотемами жетоны класть нельзя.

Игрок, который, размещая жетон, завершил дорогу от тотема к морю, сразу получает **5 очков**. От каждого тотема засчитывается только 1 дорога к морю. При этом поместите **зеленую фишку** на тотем, дорога от которого уже посчитана.



Дорога от тотема к морю **не обязана идти по прямой**.



Одна дорога **может разветвляться** и соединять с морем несколько тотемов. В таком случае игрок получит по 5 очков за каждый тотем, соединенный с морем.







КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда **все** игроки **завершили участие в игре**.

Если этого не происходит, игра заканчивается после того как **все карточки были открыты**.

Затем игроки получают очки за **наибольшую группу примыкающих друг к другу символов каждого типа**. Тот, кто сформировал самую большую группу какого-либо типа, получает **5 очков**. В случае **ничьей** все, у кого оказался максимум, получают по 5 очков.

- ▶  Самая большая ферма: +5 очков
- ▶  Самая большая деревня: +5 очков
- ▶  Самый большой бастион: +5 очков
- ▶  Самая большая сеть дорог: +5 очков

В конце игры игрок теряет по 1 очку за каждую видимую береговую клетку.

Побеждает набравший **наибольшее** количество очков.

Ничья: если несколько игроков набрали **одинаковое количество очков**, то выигрывает тот, у кого на острове **осталось меньше всего свободных клеток** в верхнем ряду (возле гор). Если результат в верхнем ряду оказывается равным, то точно таким же образом проверяется ряд ниже и т.д.



***Пример финального подсчета очков:** Аркадий в ходе игры завершил группы: 2 деревни, 2 фермы и 1 бастион. За каждую группу он получил по 3 очка (= 15 очков). Он также провел дороги от всех 4 тотемов к морю. Каждая такая дорожная сеть принесла ему по 5 очков (= 20 очков). Он спасовал один раз и потерял за это 1 очко. В конце игры Аркадий получает 2x5 очков (=10 очков) за то, что владеет самой большой деревней (7 домов) и самой большой фермой (7 полей). Очки за самый большой бастион и самую большую дорожную сеть достаются другим игрокам. Однако Аркадий теряет 3 очка за 3 видимые береговые клетки. В итоге он набрал 41 очко.*

Автор и издательство благодарят всех, кто помогал тестировать игру и вычитывать правила. Райнер Книция особенно благодарит Себастьяна Блисдейла и Симона Кейна за множество интересных дискуссий о разработке игр.



Автор игры Райнер Книция живет в Мюнхене. Доктор математических наук, издавший множество игр в Германии и за ее пределами. Четырехкратный победитель премии «Deutscher Spiele Preis» (немецкой игровой премии), обладатель награды «Spiel des Jahres 2008» («Игра года 2008») за игру «Keltis», выпущенную издательством «KOSMOS». Райнер Книция специализируется на играх с простыми правилами и простором для принятия решений. После большого успеха игры «Мой город», номинированной на «Игру года 2020», он снова удивляет новой семейной игрой, в которой у вас еще больше возможностей!

Редакторы: Вольфганг Людтке, Михаэль Зибель-Баскаль
Помощники редакторов: Питер Нойгебауэр, Себастьян Венцлафф
Иллюстрации: Михаэль Менцель
Графический дизайн: Fiore GmbH
Техническая разработка продукта: Моника Шалль
Выпускающий редактор: Алисия Кауфман

© 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



Арт. 8423