

FLORIAN RACKY & Marc Klemmer

HALEAKALA



"Макуакан, лава приближается!"

"Я знаю, Кейки. Но это неважно. Моя статуя почти закончена. Не мог бы ты помочь мне установить ее?"

"Но Макуакан, если поместить статую здесь, лава доберется до нее и сожжет ее дотла!"

"Ты прав, сынок. Это судьба всех наших статуй. Однажды, лава придет и уничтожит их, некоторые раньше, некоторые позже, как это делает со всеми, кто не уворачивается вовремя. Нет места на этом острове, до которого не доберется лава."

"Но как насчет всего труда что ты вложил в статую? Ты высекал ее в течение нескольких недель, и теперь ты оставишь ее в лаве? Это бессмысленно!"

"Мой дорогой Кейки, чтобы понять это, ты должны сначала понять гору. Ты знаешь историю о нашем предке Мауи и этой горе, не так ли?"

"Конечно, все ее знают. Мауи поднялся на гору и поймал Солнце в лассо. Он отпустил его только после того, как оно обещало двигаться медленнее по небу, так что дни не будут идти так быстро, и мы, люди имели достаточно времени, чтобы ловить рыбу и высушить наши маты из пресованной соломы."

"Но это не вся история, Кейки. Во времена Мауи, Солнце было намного теплее, чем сегодня. У него было шестнадцать огромных лучей,

которые обжигали Землю. Мауи поднялся на гору, чтобы приручить Солнце. Сначала, он использовал свое лассо, чтобы поймать каждый луч, один за другим. Затем он поймал само Солнце. Но он не вернул ему лучи. Вместо этого он отдал их своей бабушке Мурирангауенуа, которая жила в горах. Она была могущественной ведьмой и сложила солнечные лучи внутри горы. С тех пор, мы назвали эту гору Халеакалa - Дом Солнца. И с тех пор, потоки лавы, стекающие с горы - ничто иное, как горячие солнечные лучи, пытающиеся сбежать с горы. Мы предлагаем наши статуи для них, чтобы они оставили нас в покое. После того, как лава сожжет статую, она останавливается, остывает, и создает новую землю, по которой мы можем ходить. Вот увидишь. А теперь, подай мне руку!"

Состав игры

- 1 доска Острова, разделенная на 6 сегментов, каждый из которых содержит место для рыболовной лодки в воде, пляж, землю, лес, гору, и кратер
- 1 доска для подсчета очков с планшетом для карт.

- 1 деревянная рыбацкая лодка 

- 4 диски лавы* 

- 49 карт пальм, включающие:

- 1 карта первого игрока 

- 42 карт пальм, включающие:

- 15 карт с 1 пальмой 

- 12 карт с 2 пальмами 

- 15 карт с 3 пальмами 

- 6 карт для планшета карт

- 5 карт очков

- 1 Жрица лавы

Красные и желтые деревянные компоненты для игроков, в каждом цвете:

- 1 Шаман 

- 8 Статуэток* 

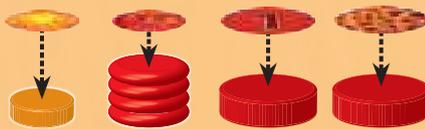
- 1 маркер для подсчета очков 

- 1 комплект дисков, включающие*

- 5 пронумерованных от 1 до 5 дисков
- 1 персональный диск призыва (для "Тактического вариант", см. стр.8)



* Перед вашей первой игрой, вы должны прикрепить наклейки на диски лавы и статуи. Каждый набор дисков требует число от 1 до 5 и символ лавы.



Кредиты

Халикал ā был придуман Florian Racky. Эта версия игры была реализована с помощью дизайнера Марк Klerner. Dennis Lohausen нарисовал и сделал графический дизайн для этой игры. Ему помогал Christof Tisch, который также участвовал в написании правил. Frank Heeren был ответственным за редактирование. Мы хотели бы поблагодарить Kay-Viktor Stegemann, который написал историю, представленную во введении. Тестировщики и помощники: Pan Pollack, Helge Ostertag, Thomas Tuttken, Michael Bottcher, Nadja Frenzel, Matthias Reitenberger.

Подготовка к игре (базовая версия)

1. Каждый игрок получает деревянные компоненты своего цвета. Поместите шаманов на пляже с хижинами, расположенные друг напротив друга. Случайным образом определите первого игрока и дайте ему карту первого игрока. Поместите свои пронумерованные диски и статуи перед вами. Поместите маркер для подсчета очков на отметку "0/50" доски для подсчета очков. Положите персональные диски призыва обратно в коробку с игрой. Они используются только для "тактического варианта" (смотрите страницу 8).

2. Разделите карты пальм по количеству пальм на их рубашке. Затем перетасуйте каждую из трех колод. Карты с 1 пальмой: положите 12 из них случайным образом в углубления острова (2 на каждую сторону) и поверните их лицевой стороной вверх. Поместите остальные на соответствующее место доски для подсчета очков рубашкой вверх. Карты, показывающие 2 и 3 пальмы: Поместите каждую на соответствующее место доски для подсчета очков рубашкой вверх.



3. Поместите карты очков и Жрицу лавы лицевой стороной вверх на соответствующее место доски для подсчета.

5. Поместите диски лавы рядом с игровым полем.

4. Поместите Рыболовное судно у берега, где нарисован причал.

Wolfgang Peter, Frank Miermeister, Marie Wolff, Gregor Kaiser, Sabine and Torben Knochenhauer. Благодарим Grzegorz Kobiela за перевод правил на английский. Мы также хотели бы поблагодарить Mike Young за вычитку корректуры этих правил.

Перевод на русский язык: Никита Васильев. Вычитка: Жук Иван.

©2015 Feuerland Spiele
©2015 F2Z Entertainment Inc. for the English version
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
© 2017 "Нескучные игры" www.bambytoys.ru
www.zmangames.com info@zmangames.com

Ход игры

Ход состоит в помещении пронумерованных дисков на поле и движении шамана или кораблика. В зависимости от того, куда передвигается кораблик, вы можете получить карту (с помощью которой, например, сможете построить статую) или получить карту очков. Игра длится два раунда; каждый раунд заканчивается подсчетом очков. Перед каждым подсчетом, Вулкан извергается и сравнивает с землей некоторые статуи. За оставшиеся статуи, корзины и прочее, также идет начисление очков. Игроки, имеющие наибольшее количество очков после второго раунда становятся Королем Гавайских островов.

Для лучшего понимания, иллюстрации не имеющие отношения к данному примеру не будут изображены (например, карты...). Заметки, написанные маленьким шрифтом, такие как эта, являются уточнением и могут быть пропущены при чтении правил в первый раз.

ВАШ ХОД

За ход Вы можете сделать одно из следующих действий:

Действие	Где?	После
1 Поместите пронумерованный диск	а) ... на пляже, к которому НЕ примыкает лодка.	Переместите шамана на расстояние до 2-х территорий
	б) ... на берег, к которому примыкает лодка	Перемещение рыболовного судна в соответствии с номером помещенного диска
2 Заберите пронумерованный диск	... с пляжа в ваш пул	Переместите шамана на расстояние до 2-х территорий

3 Передвиньте лодку на 1 сектор*

* Только если у Вас не осталось пронумерованных дисков.

Размещение или возврат пронумерованного диска
У Вас нет ограничений на количество дисков, которое может быть размещено на одном пляже. Однако, сумма цифр желтого цвета всегда должна отличаться от суммы чисел красного цвета.

Yellow не может разместить 3 на этом пляже, потому что ее сумма будет равна сумме красного, а именно 3. Таким образом, он ставит 2.



Перемещение Шамана

При размещении пронумерованного диска на пляже, к которому НЕ примыкает лодка (действие 1а) или возвращая с пляжа в пул (действие 2), вы можете переместить Шамана на расстояние до 2-х территорий, в соответствии с следующими правилами:

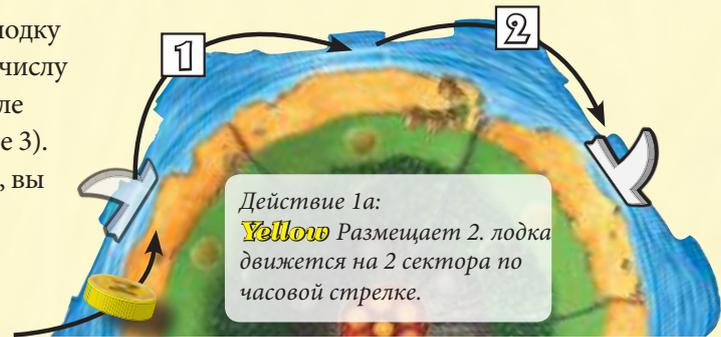
- Ваш Шаман может двигаться не более 1 шага в гору. (На вашем первом ходу, вы можете только переместить его на землю.)
- Ваш Шаман может двигаться по территории с шаманом оппонента, но он не может закончить свое движение на ней.
- Ваш Шаман может двигаться и через территории со статуями.
- Ваш Шаман никогда не может пройти через кратер.
- Ваш Шаман может двигаться на 2 зоны с горы.
- Ваш Шаман стартует на пляже, но он может двигаться только на зоны земли, леса, и горы.



Red может переместить шамана на расстояние до 2-х зон. Красные точки указывают, где он может перемещаться.

Перемещение лодки

При размещении пронумерованного диска на пляж, к которому примыкает лодка (действие 1b), переместите лодку по часовой стрелке вокруг пляжа на количество равное числу на диске. Если у вас нет пронумерованного диска в начале своего хода, вы можете переместить лодку на 1 (действие 3). В сегменте, в котором лодка заканчивает свое движение, вы можете взять карты, см. **распределение карт**.



Распределение карт

В сегменте, в котором лодка заканчивает свое движение, вы можете получить одну из карт, прилегающих к этому сегменту. Есть 3 возможных варианта:

Случай 1: Оба игрока имеют нумерованные диски на пляже

Игрок с большей суммой их чисел выбирает карту первым; другой игрок получает оставшуюся карту

Особый случай: Если обе карты идентичны, только игрок с большей суммой забирает карту.

Случай 2: Только один игрок имеет нумерованный диск на пляже

Этот игрок может выбрать одну из карт.

Случай 3: нет нумерованных дисков на пляже

Никто не получает карточку. Обе карты остаются в сегменте.

- Вы не можете отказаться от карты. Даже если вы не можете принять решение, вы все равно должны взять одну (и скинуть ее в этом случае).

Поместите карту лицевой стороной вверх перед вами и выполните действие, если это возможно (смотрите раздел "Использование карт пальм" на странице 6). Если оба игрока могут выполнить действие карты, выполняйте в том порядке, в котором взяли карты.



Yellow может выбрать карту первым, потому что его сумма больше **Red**. После того, как **Red** берет свою карточку, оба игрока должны забрать их нумерованные диски обратно.

Выполните следующие действия, прежде чем следующий игрок начнет свой ход:

• Возьмите Ваш нумерованный Диск обратно

Оба игрок должен взять их нумерованные диски с пляжа (даже если они не получали карту).

• Добавить карты пальм

Затем поместите новую карту пальм сверху текущей колоды в каждое углубление острова.

Используйте карты с 1 пальмой, а затем карты с 2 пальмами и, наконец, карты с 3 пальмами.

Карты лавы

Если открывает карта лавы при выкладывании в углубления, поместите диск лавы в текущем сегменте (где находится лодка) на кратере вулкана. Поместите карту лавы в сброс и возьмите еще одну карту пальм. Это может произойти несколько раз, если вы вытащите несколько карт лавы подряд. В этом случае поместите диски лавы друг на друга. Если это возможно, всегда заполняйте любые пустые углубления.



Вы вытащили карту лавы и положили диск Лавы на кратер текущего сегмента.

Использование карт пальм

Карты действий

"Построить статую" и карты "Жрица лавы" - это карты действий и должны выполняться немедленно, если это возможно. Если выполнить действие невозможно, поместите карту в сброс.



Постройка статуи

Вы можете построить статую на территории с шаманом, если это зона земли, леса или горы. На каждой территории может быть только одна статуя. Для того, чтобы построить статую, поместите одну из ваших статуй на территории. Ваш шаман остается на этой территории. Если ваш Шаман находится на пляже или на территории, где уже есть статуя, вы не можете выполнить это действие.

Yellow строит статую. Она размещается на месте, где уже присутствует Шаман. Карта статую выходит из игры



Жрица лавы

Вы можете перемещать диск лавы из кратера в соседний сектор с кратером по часовой стрелке или против часовой стрелки. Вы не можете переместить диск лавы через центр вулкана.

Вы можете подвинуть диск лавы влево или вправо.



Значок в правом нижнем углу некоторых карт (в том числе Жрицы лавы на доске для подсчета очков) используется только в «тактическом варианте» (страница 8). Игнорируйте их в обычной игре.



Карты ракушки

Всякий раз, когда вы получаете карту ракушки (и только тогда), вы можете купить карту очков или Жрицу лавы с доски для подсчета очков. Поместите карту ракушки, которую вы использовали в сброс.

- Вы можете оставить карты ракушки для покупки в следующих ходах.
- Непосредственно перед каждым подсчетом очков, каждый игрок может купить 1 дополнительную карту.



Жрица лавы стоит 1 ракушку. Вы должны использовать ее сразу же после покупки. Затем поверните карту рубашкой вверх и положите ее на доску для подсчета очков, указывая, что карта не может быть снова использована до финального подсчета очков.

- Вы можете купить Жрицу лавы, даже если вы не можете выполнять ее действия.

Карты очков могут стоить 1 или 2 ракушки (как показано в нижней части каждой карты). Если вы хотите купить карты очков за 2 ракушки, вы должны были сохранить ракушку на предыдущем ходу. После того, как вы покупаете карту очков, возьмите ее с доски для подсчета очков и поместите ее перед собой. Во время подсчета очков эти карты принесут Вам очки (смотрите раздел «Подсчет очков» на странице 7).



Во время второго подсчета очков вы получаете 1 очко за каждую ракушку в Вашей руке.

Карты пляжа

Корзины рыбы, жемчуга и наutilus

Кладите эти карты перед собой. Во время подсчета очков вы будете эти карты принесут Вам очки (смотрите раздел «Подсчет очков» на странице 7).



Подсчет очков



Первый подсчет очков

Первый подсчет очков происходит сразу, как только последняя карта с 2 пальмами помещается в углубление. Если пустые углубления остались, они будут заполнены после подсчета очков. После первого подсчета очков играется второй раунд.



Второй подсчет очков

Второй подсчет очков происходит, когда не осталось карт с 3 пальмами на доске для подсчета очков и лодка перемещается в сегмент без каких-либо карт. Игра заканчивается после второго подсчета очков.

Перед каждым подсчетом очков, выполните следующие действия в указанном порядке:

• Купите карту очков

Перед каждым подсчетом очков, оба игрока получают возможность купить 1 карту с доски для подсчета очков, начиная с игрока, чей ход был последним.

• Извержение вулкана

Вулкан извергается: в каждом сегменте, переместите диски лавы из кратера вниз по горе. Если в кратере 1 диск лавы, переместите его в горы. Если 2 диска, поместите по одному на горы и лес. Если 3 диска лавы, поместите по одному на горы, лес, и землю.

Если диск лавы помещается на территорию со статуей, статуя разрушается и должна быть убрана его владельцем. После этого, уберите диски лавы с поля.

Шаманы способны вернуться от лавы: когда диск лавы помещается на пространстве с шаманом, с ним ничего не происходит.

- При наличии 4 дисков лавы в сегменте, четвертый диск ни на что не влияет.
- Разрушенная статуя может быть повторно использована.

Начисление очков (см доску для подсчета очков для деталей)

Отмечайте свои очки, перемещая маркеры на доске для подсчета очков согласно очкам, которые вы набрали.

• Очки за статуи



Каждая статуя в **горах** оценивается в **3 балла**.

Каждая статуя в **лесу** стоит **2 балла**.

Каждая статуя на **земле** стоит **1 балл**.

Статуи остаются на игровом поле после подсчета очков.

• Очки за Корзины с рыбой



Игрок, который имеет больше корзин с рыбой получает 3 балла. Если оба игрока имеют равное количество тех, никто не получает 3 очка.

• Очки за жемчуг



Белый жемчуг стоит 1 очко, Черный жемчуг стоит 2 очка. Если у игрока есть оба они стоят 4 очка в сумме.

• Очки за наутилус (только во 2-м раунде)



Наутилус оценивается в 3 балла.

Оставьте корзины с рыбой и жемчуг после первого подсчета очков. Они участвуют во время второго подсчета очков. (Наутилус вступает в игру только после первого выигрыша.)

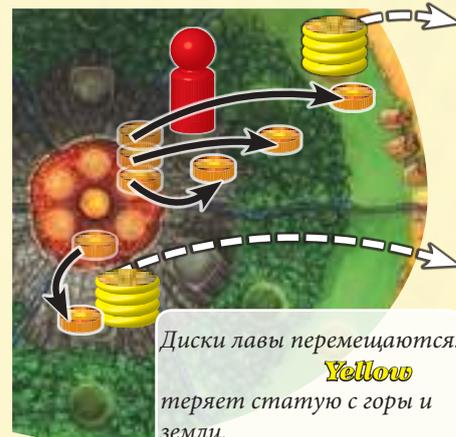
• Очки за карты очков



Вы можете набрать дополнительные баллы за карты очков, если они у вас есть. Вы должны использовать все свои карты во время подсчета очков (даже если они не стоят ни одного балла). Верните карты очков на доску для подсчета очков после первого раунда. Их можно купить еще раз во втором раунде. Статуи могут быть подсчитаны несколько раз благодаря различным картам очков (например, посредством "Готовый сегмент" и "Горные Статуи").



Колода карт с 3 пальмами закончилась. **Red** ставит 1 и перемещает лодку, разместив его на территории без каких-либо карт. Начинается второй подсчет очков.



Диски лавы перемещаются. **Yellow** теряет статую с горы и земли.



Yellow получает $3 + 3 + 2 + 1 = 9$ очков за свои статуи.



Сколько очков вы набрали за каждую карту очков:



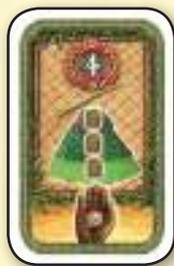
Бабочки

Вы получаете 1 балл за каждую бабочку на карте, что вы собрали.



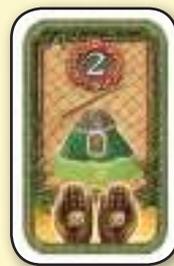
Превосходство по статуям

Вы получаете 2 балла за каждый тип ландшафта, в котором у вас большинство статуй.



Готовый сегмент

Вы получаете 4 балла за каждый сегмент, в котором у вас есть 3 статуи.



Лесные Статуи

Вы получаете 2 дополнительных очка за каждую статую, которая у вас есть в лесу.



Горные Статуи

Вы получаете 3 дополнительных очка за каждую статую, которая у вас есть в горах.

Подготовка ко второму раунду (итоговому):

- Удалить все диски Лавы с игрового поля.
- Возврат всех карт очков на доску для подсчета очков.
- **Заново** переверните "Жрицу лавы" на доске для подсчета очков лицевой стороной.

Дополнительные очки, зарабатываемые только во втором подсчете очков

Каждый игрок получает 1 очко за каждую карту ракушки, которые остались на руках.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Игрок с наибольшим количеством очков после второго подсчета очков побеждает. В случае равенства, число статуй определяет победителя. Если еще ничья, игрок, который не был стартующим игроком побеждает.

Тактический вариант

Мы рекомендуем следующий вариант для всех игроков, которым не нравится случайный характер лавы. В этом варианте, игроки будут иметь контроль над лавой. Перед тем, как попробовать этот вариант, мы рекомендуем вам сначала сыграть по базовым правилам.

Подготовьте игру как обычно, со следующими исключениями:

1. Каждый игрок получает свой личный диск призыва.
2. Удалите 8 карт лавы из колоды карт пальм и верните их в коробку с игрой.

Размещение диска призыва и призыв лавы

Всякий раз, когда вы помещаете нумерованный диск на пляже с лодкой, вы можете также поместить ваш диск призыва из вашего пула.

Переместите лодку по обычным правилам, и поместите диск лавы из общего пула на сегмент кратера, в котором лодка закончила свое движение, до того, как определили сумму чисел дисков каждого игрока. После того, как все 4 диска лавы общего пула задействованы в игре, диски лавы больше не могут быть помещены в этом раунде.

Получение диска призыва обратно

Следующие события возвратят ваш диск призыва в ваш пул:

- 1.) Лодка заканчивает свое движение в сегменте с вашим диском призыва
- 2.) При получении карты Жрицы лавы, вы выполняете действие жрицы лавы и получаете диск обратно.

В отличие от нумерованного диска, вы не можете взять диск призыва обратно с помощью действия.

Подсчет очков

Вы больше не можете купить карту очков с доски для подсчета очков непосредственно в момент перед подсчетом очков. Вы можете купить карты очков только когда вы получаете карту ракушки.

Все остальные правила остаются прежними

