


სკვობის ტროპიკი

★ ПРАВИЛА ИГРЫ ★

Какой странный сон. Всё почти как настоящее — но вон та сова, у неё четыре крыла, так не бывает! Как вы вообще оказались на этом странном острове? И что здесь делают другие люди? Такие же растерянные, как и вы... Надо как-то отсюда выбираться.

◆ ЦЕЛЬ ИГРЫ ◆

Быстро собирайте свои **сегменты** в подходящие комбинации, чтобы справиться с испытаниями на **тайлах снов**. Изгоняйте **кошмары**, собирайте **осколки звёзд** — и не забывайте следить за временем!

Победителем станет игрок, который соберёт больше всего **очков грёз**  после 8 раундов.

КОМПОНЕНТЫ



1 песочные часы



24 тайпа снов:

- 6 тайпов 1-го уровня
- 6 тайпов 2-го уровня
- 6 тайпов 3-го уровня
- 6 тайпов 4-го уровня



8 жетонов очков

(по 2 на игрока)



18 жетонов сундуков



60 жетонов монет



64 жетона осколков звёзд:

- 16 синих осколков
- 16 белых осколков
- 16 оранжевых осколков
- 16 зелёных осколков



20 жетонов ключей



1 центральный планшет



40 сегментов:

- 24 нейтральных сегмента (по 6 каждой формы)
- по 4 начальных сегмента на каждого игрока



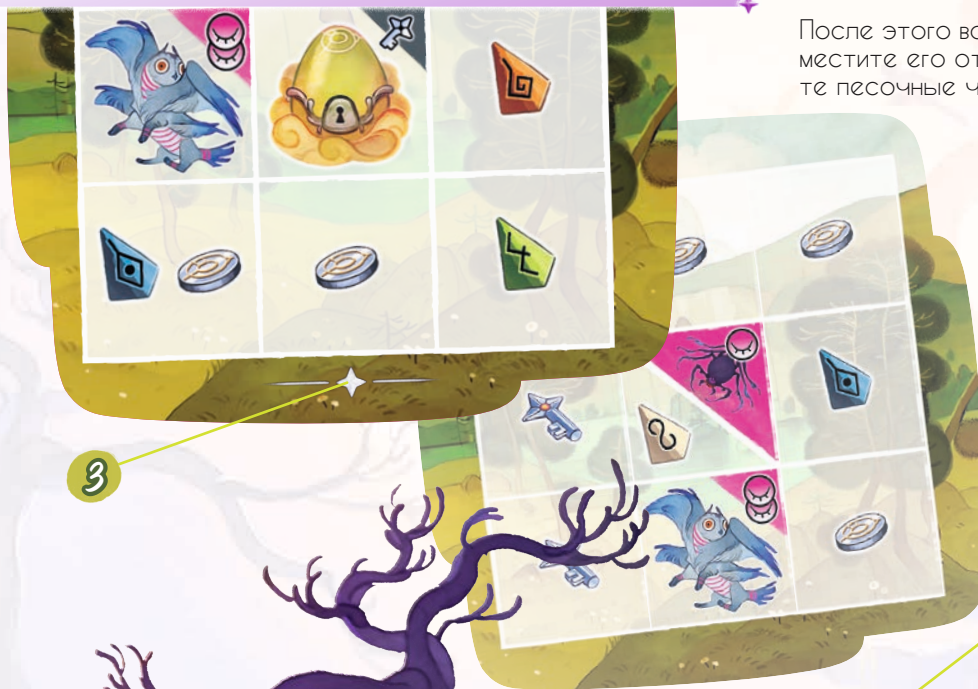
4 планшета спокойствия

(по 1 на игрока)

★ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ★



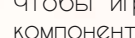

Сформируйте стопку снов в центре стола. Для этого возьмите 2 **случайных тайла снов 4-го уровня** и положите их один на другой лицом вниз в центре стола. Затем возьмите 2 **случайных тайла снов 3-го уровня** и аналогичным образом положите их выше. После этого положите на верх стопки 2 **случайных тайла снов 2-го уровня**, а на них — 2 **случайных тайла снов 1-го уровня**. Всего в стопке должно быть 8 **тайлов снов**, по 2 **тайла каждого уровня** (начиная с 1-го уровня сверху). Теперь поместите стопку снов в центре стола так, чтобы все игроки могли хорошо её разглядеть **1**, и положите рядом с ней **центральный планшет** **2**. Верните неиспользованные **тайлы снов** в коробку.

Важно: если это ваша первая игра или вы хотите сделать партию проще, перед подготовкой верните в коробку все тайлы снов, отмеченные внизу звёздочкой **3**. Опытные игроки могут использовать любые **тайлы снов**!



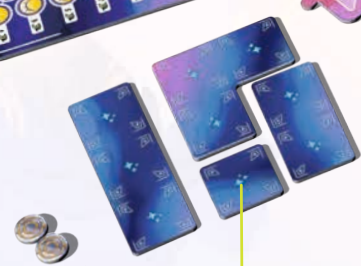
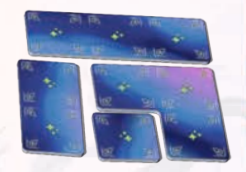
Каждый игрок выбирает цвет и кладёт перед собой **планшет спокойствия** своего цвета **4**, а затем берёт по 2 жетона очков **5** своего цвета. Один жетон нужно поместить на самое нижнее деление на **шкале звёзд** на центральном планшете **5**, а второй — на начальное (зелёное) деление **на своём планшете спокойствия** **6**. Также каждый игрок берёт по 2 **монеты** и 4 **начальных сегмента** своего цвета: поместите их перед собой лицом вверх **7**.

Переверните все нейтральные сегменты лицом вниз, перемешайте, рассортируйте по форме и образуйте из них 4 стопки (по 6 сегментов в каждой). Поместите эти стопки на центральный планшет, а затем переверните лицом вверх по одному верхнему сегменту в каждой из них **8**.




Переверните все жетоны **сундуков** лицом вниз, перемешайте и рассортируйте по изображению на рубашке на 3 стопки () **9**. Рядом с центральным планшетом поместите все **ключи** , **осколки звёзд**  и **монеты**  так, чтобы игроки могли до них дотянуться: это будет запас компонентов **10**.

После этого возьмите верхний **тайл сна** из стопки снов и разместите его отдельно в центре стола **11**, а рядом поставьте песочные часы **12**.







✦ ХОД ИГРЫ ✦

Каждый раунд вы будете открывать новый **тайл сна** из центральной стопки. Он один на всех — и каждый игрок должен собрать свои **сегменты** в комбинацию, чтобы максимально эффективно закрыть ячейки на тайле сна, **собрать награды** (с помощью эффекта **сбора** ) и **изгнать кошмары**  (с помощью эффекта **изгнания** ).



Собирайте **осколки звёзд** и **изгоняйте кошмары** — так вы сможете продвинуться вверх по **шкале звёзд**, сохранить **спокойствие**  и собрать больше всего **очков грёз**  к концу игры.

В конце каждого раунда вы сможете потратить свои монеты на новые сегменты и дополнительные **очки спокойствия**.

✦ ХОД РАУНДА ✦

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

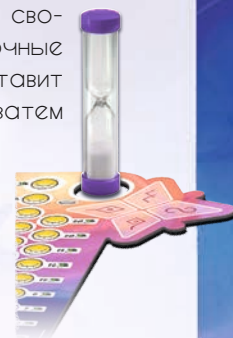
- 1 — Встреча с новым сном
- 2 — Эффекты комбинаций
- 3 — Промежуток между снами
- 4 — Подготовка к новому раунду

✦ ВСТРЕЧА С НОВЫМ СНОМ ✦

В первом раунде игрок, который чаще других видит сны, переворачивает **тайл сна**, лежащий в центре стола, лицом вверх. Этот сон общий для всех игроков.

В эту фазу каждый игрок должен образовать комбинацию из своих **сегментов** — так, чтобы она могла эффективнее всего закрыть квадрат в 3x3 ячейки на тайле сна (см. «**Эффекты комбинаций**», стр. 7). Старайтесь сделать так, чтобы результат напоминал квадрат 3x3.

Игрок, который первым собрал комбинацию из своих **сегментов** и доволен результатом, берёт песочные часы рядом с **тайлом сна**, переворачивает их и ставит в отверстие на своём планшете **спокойствия**, а затем объявляет об этом другим игрокам. Этот игрок берёт из запаса 1 монету и становится «первым сновидцем» текущего раунда: он больше не может менять свою комбинацию, поворачивать её или заменять **сегменты** в её составе. Все остальные игроки должны собрать свои комбинации, пока сыпется песок в часах. Как только время истекает, игроки больше не могут менять свои комбинации и эта фаза заканчивается.



Важно: вы не обязаны использовать все свои сегменты в одной комбинации.



ЭФФЕКТЫ КОМБИНАЦИЙ

В эту фазу каждый игрок мысленно «накрывает» ячейки на тайле сна комбинацией из своих сегментов, а затем применяет следующие эффекты (в любом порядке):

◆ **Логика сна:** потеряйте по 1 очку спокойствия за каждую ячейку в своей комбинации, которая не закрывает ячейку на тайле сна либо выходит за его границы (т. е. за пределы квадрата 3x3).



◆ **Кошмары:** потеряйте очки спокойствия за каждый кошмар, который не был накрыт ячейкой сегмента с эффектом изгнания. Штраф за каждый кошмар указан на его ячейке.

◆ **Сбор наград:** получите награду за каждую ячейку с наградой, которую вы закрыли ячейкой сегмента с эффектом сбора. В ячейке может быть одна или несколько наград (осколки звёзд, ключи, монеты, очки спокойствия и закрытые сундуки). Если в ячейке указано сразу несколько наград, вы получаете их все.

Шкала спокойствия: если вы не изгнали все кошмары или в вашем сне нарушена логика, вы будете терять очки спокойствия: передвиньте ваш жетон вниз по шкале на столько делений, сколько очков спокойствия вы потеряли. Чем более беспокойным становится ваш сон, тем меньше очков грёз вы получите в конце игры. А если ваш жетон оказался на самом нижнем делении шкалы, то вы просыпаетесь от страха — и немедленно проигрываете!

НАГРАДЫ



Осколки звёзд: получите 1 осколок звезды указанного цвета за каждый такой символ (а за символ — осколок любого цвета). Если у вас есть осколки всех четырёх цветов, немедленно сбросьте в запас по 1 осколку каждого цвета и переместите свой жетон на одно деление вверх по шкале звёзд!

Примечание: если ваш жетон уже находится на делении с 30 на шкале звёзд, продвиньтесь на самое верхнее деление, но не возвращайте осколки в резерв. В конце игры вы получите по 10 за каждые 4 осколка разных цветов, которые у вас останутся.



Спокойствие: получите 1 очко спокойствия за каждый такой символ (переместите жетон на своей шкале спокойствия на 1 деление вверх).



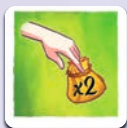
Ключ: возьмите из запаса 1 жетон ключа. Ключи нужны, чтобы открывать сундуки (см. «Особые ячейки сна», стр. 8).



Монета: возьмите из запаса 1 монету. На них можно покупать новые сегменты или очки спокойствия (см. «Промежуток между снами», стр. 9).



ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ



Этот эффект срабатывает так же, как и обычный эффект **сбора** — но вы получаете двойную награду за каждый символ на ячейке, которую он закрывает!



Этот эффект считается И за эффект **сбора**, И за эффект **изгнания** на ячейке, которую он закрывает.

ПРИМЕР

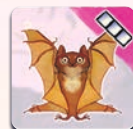


- 1 Мысленно накладываем комбинацию на **тайл сна**. Одна ячейка на **тайле сна** не закрыта, а ещё одна выходит за границы квадрата 3x3: игрок теряет 2 **очка спокойствия**.
- 2 Один из **кошмаров** не был **изгнан** эффектами ячеек в комбинации. Из-за него игрок теряет ещё 2 **очка спокойствия** (как указано в углу ячейки этого **кошмара**).
- 3 Игрок накрыл две ячейки с наградами эффектами **сбора** и **x2**. За первый он получает 1 **ключ**, а за второй — 2 **осколка**.

ОСОБЫЕ ЯЧЕЙКИ



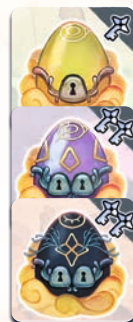
Осьминог: если этот **кошмар** не был **изгнан**, вы теряете по 1 очку **спокойствия** за каждый эффект **сбора** в своей текущей комбинации.



Летучая мышь: если этот **кошмар** не был **изгнан** и у вас остались неиспользованные **сегменты** в этом раунде, то летучая мышь уносит один из них. Верните этот сегмент в коробку.



Паук: в этой ячейке есть и кошмар, и награда. Если этот **кошмар** не был **изгнан**, вы теряете 1 **очко спокойствия**. Если вы закрыли эту ячейку эффектом **сбора**, возьмите **осколок звезды** указанного цвета. Если же вы закрыли эту ячейку эффектом **изгнания/сбора**, то вы одновременно получаете **осколок** и **изгоняете** этот **кошмар**!



Сундук: если вы закрыли его ячейкой с эффектом **сбора** и у вас достаточно **ключей**, вы открываете **сундук**! Сбросьте в запас по 1 ключу за каждый замок на символе **сундука**. Возьмите верхний жетон **сундука** из стопки указанного типа и переверните его лицом вверх: все, кто открыл этот **сундук** в этом раунде, получают изображённые на нём награды.



Сплетённые сны: награды на этой ячейке должны быть распределены между игроками, которые закрыли её ячейкой с эффектом **сбора**. Разложите рядом с **тайлом сна** все награды, указанные в этой ячейке: затем игроки, которые собирают награду из сплетённых снов, берут себе по одной награде по очереди (по часовой стрелке от первого сновидца), пока они не закончатся.

Важно: эффекты своей комбинации можно выпонять в любом порядке, который удобен вам.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



◆ Если **кошмар** был закрыт ячейкой с эффектом **x2**, этот эффект никак не влияет на **кошмар** и НЕ удваивает количество потерянных **очков спокойствия**.

◆ Если вы теряете **очки спокойствия** из-за **осьминога**, то эффект **x2** в вашей комбинации считается только за 1 символ **сбора**.

◆ Если эффект **x2** срабатывает на ячейке с **сундуком**, вы должны открыть сундук повторно (если у вас хватает на это **ключей**): в этом случае вы получаете за него награду второй раз.

◆ Если эффект **x2** срабатывает на ячейке с символом **осколка**, выберите один из четырёх цветов осколков и получите 2 **осколка** этого цвета.

◆ Если эффект **x2** срабатывает на ячейке **сплетённых снов**, сначала распределите награды из неё по обычным правилам. Затем удвойте свою награду.

ПРОМЕЖУТОК МЕЖДУ СНАМИ

В эту фазу вы можете потратить свои накопленные **монеты** на новые **сегменты** и **очки спокойствия**.

Начиная с первого сновидца и далее по часовой стрелке, каждый игрок может заплатить 4 **монеты** (верните их в запас), чтобы взять себе один из открытых **сегментов** на центральном планшете **1**. Каждый игрок может приобрести не более 1 **сегмента** за раунд! Когда вы покупаете **сегмент**, переверните лицом вверх следующий **сегмент** в стопке.


На некоторых **сегментах** есть символы **монет** и **очков грёз**. Когда вы покупаете сегмент с символами **монет** **2**, немедленно получите по 1 **монете** за каждый символ. **Очки грёз** на ваших **сегментах** **3** учитываются в конце игры. Кроме того, в эту фазу вы можете заплатить 3 **монеты**, чтобы получить 1 **очко спокойствия** **4**. Вы можете сделать это сколько угодно раз за раунд.



ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Если в этом раунде вы открывали **сундук**, верните в коробку жетон этого **сундука**. Также верните в коробку **жетон сна**, лежащий в центре, затем возьмите из стопки верхний **тайл сна** и положите его в центр (пока не открывайте его!). Затем первый сновидец должен поставить песочные часы в центр стола. Когда все готовы, первый сновидец переворачивает **тайл сна** в центре лицом вверх: начинается новый раунд!

◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

Игра заканчивается после 8-го раунда. Каждый игрок подсчитывает свои очки грёз  — за положение на шкале звёзд на центральной планшете **1** и на своей шкале спокойствия **2**, а также за каждый символ очков грёз на всех своих сегментах **3**. Игрок, собравший больше всего очков грёз, побеждает. В случае ничьей победителем становится участник, у которого осталось больше всего монет.



ПРИМЕР РАУНДА

К началу 3-го раунда Алиса смогла собрать следующие награды:



ВСТРЕЧА С НОВЫМ СНОМ

Борис был первым сновидцем в предыдущем раунде, и он только что перевернул новый **тайл сна**. Все игроки составляют свои комбинации — и Алиса оказывается первой! Она забирает песочные часы, переворачивает их и ставит в отверстие на своём планшете **1**, а также получает **1 монету** как первый сновидец. Остальные игроки должны закончить свои комбинации, прежде чем истечёт время.

ЭФФЕКТЫ КОМБИНАЦИЙ

Алиса мысленно закрывает **тайл сна** своей комбинацией. Она решает сначала **собрать награды**, проверить **логику сна**, а после этого изгнать **кошмары**.

★ **Сбор наград:** в комбинации Алисы есть несколько эффектов сбора. Она решает выполнить их в следующем порядке:

- 2 Алиса получает **1 ключ**.
- 3 Алиса получает **4 монеты** (удвоено благодаря эффекту сбора **x2**).
- 4 Алиса открывает **сундук**. На это нужно **2 ключа**: у Алисы как раз их хватает. Она возвращает в запас оба своих ключа, переворачивает жетон **сундука** указанного типа **5** и получает награды на нём: **1 осколок** любого цвета (она выбирает **8 осколок**) и **4 монеты**.
Теперь у Алисы есть **9 монет** и несколько **осколков**: **2 F**, **1 G**, **1 B** и **1 A** (но она потратила все свои **ключи**). У неё набралось по одному **осколку** каждого типа: она немедленно сбрасывает в запас по **1 осколку** каждого цвета **6** и перемещает свою фишку на деление вверх по **шкале звёзд** в центре стола.

★ **Логика сна:** в комбинации Алисы **1** ячейка на тайле сна осталась незакрытой и **1** ячейка выходит за границы квадрата **3 на 3** **7** — итого Алиса теряет **2 очка спокойствия** **8**.

★ **Кошмары:** Алиса обнаруживает, что **кошмар** в правой нижней ячейке сна не был закрыт эффектом **изгнания** в её комбинации **9**. За этот кошмар она теряет **2 очка спокойствия** **10**.

Все остальные игроки проверяют свои комбинации, собирают награды и изгоняют кошмары одновременно с Алисой.

ПРОМЕЖУТОК МЕЖДУ СНАМИ

Теперь все могут приобрести по одному **сегменту** из центра стола — начиная с Алисы, так как она стала первым сновидцем в этом раунде. Алиса решает купить новый сегмент: она тратит **4 монеты** **11**, а затем сразу берёт **1 монету** за символ на новом **сегменте**. После этого остальные игроки по часовой стрелке от Алисы получают возможность купить по **сегменту**. Также Алиса решает потратить **6 монет**, чтобы получить **2 очка спокойствия** **12**.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Алиса убирает в коробку **тайл сна** и **жетон сундука**, которые были открыты в этом раунде. После этого она возвращает в центр стола песочные часы, а затем, когда все готовы, переворачивает лицом вверх новый **тайл сна** из стопки. Начинается новый раунд!



✦ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ✦

Автор игры: Жоан Дюфур

Иллюстрации: Джейд Мош

Графический дизайн: Александр Папе

Книга правил: Пьер-Анри Дюпон, Маттис Гасьярз

Посредничество: Forgenext

Благодарности: Жоан благодарит агентство Forgenext и издательство Ankama, свою спутницу Айзу и сына Лукаса, а также членов MALT (Сообщества разработчиков настольных игр в Тулузе) — в особенности Алексиса, Бенуа и Ромарика.

Издатель выражает благодарность Александру Гарсиа за помощь при разработке этой игры.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев

Корректор: ООО «Корректор»

Редакторы: Артём Савельев, Никита Черкасов

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.