

# Голубая Лагуна™

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 игровое поле
- 24 деревянные фишки ресурсов: кокосы (белые), бамбук (желтые), вода (голубые) и драгоценные камни (зеленые)
- 8 деревянных фишек тотемов «тики» (коричневые)
- 20 деревянных фишек деревень (4 набора по 5 штук)
- 120 фишек поселенцев (4 набора по 30 штук)
- 1 мешочек
- 1 блокнот для подсчета очков



РАЙНЕР КНИЖКА



ТОМЕК ЛАРЕК

Вы, как вождь племени полинезийских моряков, ведете своих людей в экспедицию для расширения земель и расселения на недавно открытом архипелаге. Его райские острова богаты ресурсами и где-то там, в глубине скрывается прекрасная голубая лагуна, которая станет для нас новым домом. Грамотно направляйте своих людей, основывайте новые деревни таким образом, чтобы собрать как можно больше ресурсов и стать самым уважаемым племенем этого архипелага!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите игровое поле в центр стола. На нем изображено 8 островов, которые входят в архипелаг.
- Ресурсы представлены кокосами, бамбуком, водой и драгоценными камнями. Поместите все 24 фишки ресурсов и 8 фишек тики в мешочек и потрясите его, чтобы перемешать содержимое. Затем достаньте по одной фишке из мешочка и случайным образом расставьте их на клетки игрового поля, отмеченные кругом из камней – это клетки ресурсов.
- Положите блокнот для подсчета очков рядом с игровым полем так, чтобы он был виден всем игрокам.
- Каждый игрок выбирает себе цвет и берет фишки деревень и поселенцев соответствующего цвета. При игре четвером – каждый игрок кладет обратно в коробку по 10 поселенцев своего цвета, при игре вдвоем – по 5. При игре вдвоем вам понадобятся все поселенцы вашего цвета.

Пример подготовки игры для 4 игроков:



## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 2 самостоятельные фазы: **фазу исследования** и **фазу расселения**. В конце каждой фазы происходит подсчет и суммирование очков.

**Совет:** в вашей первой партии рекомендуем для начала сыграть только фазу исследования. После того как игроки поймут в чем смысл – начните игру сначала и сыграйте обе фазы: исследования и расселения.

## ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Первым будет ходить самый молодой игрок, следующим будет игрок слева от него (по часовой стрелке) и т. д. В свой ход игрок должен положить **одну** свою фишку

(деревни или поселенца) на незанятую клетку на игровом поле. Т. е. игрок может **либо**:

• Положить фишку поселенца стороной с лодкой на любую незанятую клетку на воде (1).

**либо**

• Положить своего поселенца или деревню на любую незанятую клетку по соседству с клеткой, **ранее занятой вами**. На сушу фишки поселенцев кладутся стороной с поселенцем на зеленом поле (2).

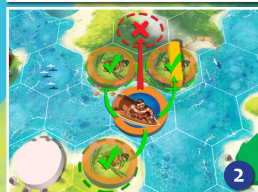
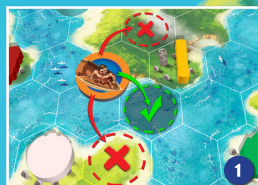
**Внимание!** Первый ход игроков в фазе исследования начнется с размещения лодки на воде, т. к. деревни и поселенцы могут размещаться на суше лишь рядом с занятой клеткой.

**Деревня не может быть размещена на воде.**

**Поселенцы с лодкой не могут размещаться на суше.**

Когда игрок кладет свою фишку на клетку, на которой есть **ресурс** или **тотем «тики»**, он забирает этот ресурс или тики с игрового поля и кладет перед собой.

Игроки должны видеть, сколько ресурсов и тики собрали другие игроки (3).



### ВАЖНО!

- На каждой клетке может быть не более одной фишки.
- Деревни, размещенные на клетках ресурсов, будут убраны с игрового поля в конце **фазы исследования**.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Фаза исследования завершается в одном из двух случаев:

- Когда все ресурсы (кокосы, бамбук, вода и драгоценные камни) были собраны, **или**
- Когда все игроки положили все свои фишки деревень и поселенцев на игровое поле.

**В конце фазы исследования, очки записываются в блокнот подсчета очков. Игроки получают очки за:**

7 = 10    8 = 20

• **Острова:** игроки с фишками на всех **8 островах** получают **20 очков**.

Игроки с фишками на **7 островах** получают **10 очков**.

5 = 5

• **Цепочки:** каждый игрок получают очки за одну непрерывную цепочку из своих фишек, которая соединяет больше всего островов. За каждый остров соединенный такой цепочкой игрок получает по **5 очков**.

6-10

• **Большинство:** игрок с наибольшим количеством фишек на острове получает очки, указанные на игровом поле (**6, 8 или 10** – в зависимости от острова).

В случае ничьей, очки делятся поровну с округлением в меньшую сторону.

*К примеру, если у 3-х игроков одинаковое количество фишек на острове, который приносит 8 очков, то они получают по 2 очка.*

• **Ресурсы:** каждый игрок получает очки за ресурсы, которые он собрал в течение этой фазы.

За каждые:



4+ одинаковых ресурса: игрок получает **20 очков**,

3 одинаковых ресурса: игрок получает **10 очков**,

2 одинаковых ресурса: игрок получает **5 очков**,

За все 4 типа ресурсов: игрок получает дополнительные **10 очков**, но **только один раз за фазу**.

• **Тики:** каждый игрок получает по 4 очка за каждый собранный им тики.

Суммируйте их для каждого игрока и запишите в первую **графу «Итого»**.

## ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



### • Острова:

Фиолетовый (8 островов) = 20 очков.

Синий (7 островов) = 10 очков.

Оранжевый (6 островов) = 0 очков.

### • Цепочка:

Фиолетовый (4 острова) = 20 очков.

Синий (3 острова) = 15 очков.

Оранжевый (5 островов) = 25 очков.

### • Большинство:

Фиолетовый (4+10) = 14 очков.

Синий (6+6+8) = 20 очков.

Оранжевый (4+10+8+6) = 28 очков.

### • Ресурсы:

Фиолетовый (5+5+5+5+10) = 30 очков.

Синий и Оранжевый (10+20) = 30 очков каждый.

### • Тики:

Фиолетовый (2x4) = 8 очков.

Синий (4x4) = 16 очков.

Оранжевый (1x4) = 4 очка.

	Юля	Саша	Павел
7 = 10 8 = 20	20	10	0
5 = 5/	20	15	25
8 6-10	14	20	28
= 5 = 10 = 20	20	30	30
= 10	10	0	0
= 4	8	16	4
<b>Итого:</b>	<b>92</b>	<b>91</b>	<b>87</b>

В конце **фазы исследования** Юля (фиолетовый) набрала 92 очка, Саша (синий) набрал 91 очко и Павел (оранжевый) набрал 87 очков.

## ФАЗА РАССЕЛЕНИЯ

После первого подсчета уберите с игрового поля всех поселенцев и все несобранные ресурсы и тики. Также уберите все деревни, расположенные на клетках ресурсов. Сложите все ресурсы и тики в мешочек, затем случайным образом доставайте по одной фишке из мешочка и расставляйте их на клетки ресурсов.

Игроки возвращают себе поселенцев, ранее убранных с поля, а все неиспользованные деревни (убранные с игрового поля или не выставленные в **фазу исследования**) отправляются обратно в коробку.

Игрок, сидящий слева от игрока закончившего **фазу исследования**, начинает **фазу расселения**. Т. е. игра продолжается дальше по часовой стрелке.

**Фаза расселения** проходит так же, как и **фаза исследования**, за одним исключением – на этот раз можно размещать свои фишки только на клетках по соседству с ранее занятыми вами клетками.

### ВАЖНО!

В отличие от **фазы исследования** фишки можно размещать на клетках с водой только по соседству с ранее выставленными вами фишками.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ РАССЕЛЕНИЯ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Как и **фаза исследования**, **фаза расселения** завершается:

- Когда все ресурсы (кокосы, бамбук, вода и драгоценные камни) были собраны, **или**
- Когда все игроки положили все свои фишки поселенцев на игровое поле.

В конце **фазы расселения** вновь произведите подсчет очков по тем же категориям, что и при первом подсчете.

Суммируйте результаты за **фазу расселения**. Запишите результаты в левую часть ячеек второй **графы «Итого»**.

Затем каждый игрок суммирует очки за обе фазы и записывает их в правую часть ячеек **графы «Итого»**.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

При равном количестве очков, побеждает игрок, набравший больше ресурсов и тики, в фазу расселения.

Если и количество фишек у этих игроков равное, они объявляются победителями.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Райнер Книциа благодарит всех, кто тестировал игру и внес свой вклад в разработку «Голубой Лагуны», в особенности Яна Адамса, Себастиана Блисдейла, Драка, Гэвина Гамильтона, Мартина Хайама, Росса Инглиса, Кевина Джеклина, Криса Лосона и Дэйва Спринга.

8773



© Zvezda. All rights reserved.

© 2018 Blue Orange.

© Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved.

© 2018 Blue Orange Editions. Blue Lagoon and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France.

Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.

