

# ОСТРОВ УДАЧИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ  
НА ОСТРОВ УДАЧИ!**

Теперь вы отважные островитяне,  
а ваши острова полны разных богатств.

Собирайте дары природы,  
ловите рыбу, дружите с персонажами  
и ищите сокровища...  
но остерегайтесь крабов.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 4 планшета островов (А)
- планшет причала (Б)
- 23 карточки персонажей (В)
- 4 медали дружбы (Г)
- мешочек (Д)
- 16 фишек сокровищ, включая 4 фишки крабов (Е)
- 64 фишки ресурсов: 22 баклажана, 22 рыбы, 10 мандаринов (Ж), 10 орехов
- 24 жетона снаряжения: 8 лопат, 8 подзорных труб и 8 карт сокровищ (З)
- компас (И)



## ПЛАНШЕТ ОСТРОВА

Половинка  
бонуса  
снаряжения

Ячейки  
персонажей



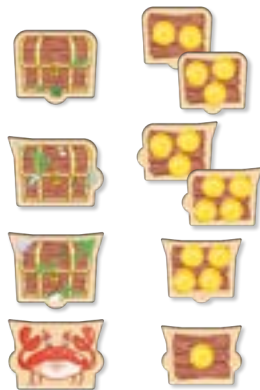
Область  
для размещения  
фишек ресурсов

## СНАРЯЖЕНИЕ



## СОКРОВИЩА

В игре 4 типа сокровищ.  
Крабы тоже считаются  
сокровищами  
(они приносят  
1 золотую монетку).



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Раздайте каждому островитянину по планшету острова (А).
- Положите причал (Б) в центр стола.
- Разложите карточки персонажей (В) в стопки по типам (🏠, 🌴, 🚤). Стопки положите в соответствующие зоны под причалом. Затем откройте по 2 карточки из каждой стопки и положите их ниже.
- Поместите медали дружбы (Г) рядом с причалом.
- Положите мешочек (Д) с сокровищами и крабами (Е) в центр стола.
- Сложите все фишки ресурсов вместе (🐟, 🍊, 🍆, 🌰) – это общий запас (Ж).
- Сложите все жетоны снаряжения вместе (🔪, 🔭, 🗺️) – это общий запас (З).
- Выберите островитянина, который будет ходить первым, и передайте ему или ей компас (И).

Теперь можно начинать игру.

## ЦЕЛЬ И ХОД ИГРЫ

**Цель игры** – набрать наибольшее количество золотых монет. Золотые монеты встречаются на фишках сундуков с сокровищами и медалях дружбы.

Островитяне совершают ходы по очереди, передавая это право по часовой стрелке. Каждый ход состоит из 3 шагов.

**1. Добыча ресурсов.** Один островитянин крутит стрелку компаса, и каждый островитянин помещает на свой планшет фишку ресурса, на который указала стрелка.

**2. Прибытие персонажей или получение снаряжения.** Каждый островитянин, у которого фишками ресурсов полностью заполнился ряд, столбец или диагональ берут в награду либо карточку персонажа, либо жетон снаряжения.


**3. Поиск сокровищ.** Каждый островитянин с достаточным количеством жетонов снаряжения отправляется на поиски сундуков с сокровищами.

Игра заканчивается, как только один из игроков-островитян найдёт 4 сокровища.

### ПОРЯДОК ХОДА

#### 1. ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Островитянин, чья очередь крутить стрелку, запускает вращение.

 Стрелка должна сделать полный оборот до остановки. Если она не прошла круг, покрутите её снова.

Все островитяне помещают ресурс, на который указала стрелка, в любую подходящую пустую ячейку на своём планшете. Каждая ячейка планшета может содержать лишь один изображённый на ней тип ресурса.

Если стрелка остановилась в особой зоне, островитянин, который крутил её, выбирает один любой ресурс, одинаковый для всех игроков.



#### 2. ПРИБЫТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Островитяне, у которых после добавления фишки ресурса полностью заполнился ряд, столбец или диагональ, кричат: «УДАЧА!».






Все, кто крикнул «УДАЧА!» немедленно выполняют одно из двух действий: получают карточку персонажа или жетон снаряжения.

Затем игроки убирают все ресурсы из заполненного ряда, столбца или диагонали обратно в общий запас.

**В течение одного хода каждый островитянин может выполнить действие только за 1 заполненный ряд, столбец и/или диагональ. Если игроку удалось заполнить одновременно ряд, столбец и/или диагональ, то он должен выбрать что-то одно.**

Если на планшете не осталось свободных ячеек для ресурса выпавшего типа, островитянин берёт любой другой ресурс на свой выбор.






Костя крутит стрелку компаса. Она указывает на . Все островитяне берут 1  и кладут в свободную ячейку этого типа на своём планшете. У Валерии все ячейки этого типа уже заполнены, поэтому она может выбрать ,  или !

Островитянин, который первым **окружит свой остров карточками с персонажами**, получает большую медаль дружбы с 2 золотыми монетами на обратной стороне. Все остальные, сделав это позднее, получают малую медаль дружбы с 1 золотой монетой.

1-й  /  2-й, 3-й и 4-й

## ПРИБЫТИЕ ПЕРСОНАЖА




Если на планшете островитянина в ячейке персонажа возле заполненного ряда , столбца  или диагонали  нет карточки персонажа, то он берёт на причале одну из двух открытых карточек персонажей того типа, который соответствует ячейке, и кладёт её в эту ячейку.

Если из двух половинок у вас сложилось полное изображение предмета снаряжения, возьмите такой жетон из общего запаса и положите рядом со своим планшетом.



ИЛИ

**Особенность.** Когда островитянин добавляет персонажа , он берёт из общего запаса жетон снаряжения, изображённый целым на его карточке. Затем выложите из стопки новую карточку персонажа лицом вверх, чтобы следующий островитянин тоже мог выбрать из 2 вариантов.

## ПОЛУЧЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Если в ячейке уже есть карточка персонажа, то островитянин получает жетон снаряжения, символ которого изображён на этой карточке персонажа возле заполненного ряда, столбца или диагонали и кладёт его рядом со своим планшетом.



Бонус снаряжения



Персонаж  
Половинка бонуса снаряжения



Персонаж с пальмой (за заполненный столбец)



Персонаж с лодкой (за заполненную диагональ)



Персонаж с хижинкой (за заполненный ряд)




## 3. ПОИСК СОКРОВИЩ

Если у островитянина есть 2 одинаковых или 3 разных жетона снаряжения, он может вернуть их в общий запас, чтобы отправится на поиски сокровищ.

Оставшиеся жетоны снаряжения при этом не сбрасываются. Островитянин запускает руку в мешочек и не глядя (можно на ощупь) вытаскивает 1 фишку сокровища. Не показывая другим игрокам, он смотрит ценность вытянутого сокровища и кладёт его рядом со своим планшетом лицом вниз.

Островитянин может получить несколько сокровищ за один ход, если у него хватает жетонов снаряжения.

 Во время шагов 2 и 3, если несколько островитян одновременно хотят выполнить действие заполненного ряда, столбца или диагонали, или одновременно хотят получить фигурку сокровища, то все действия производятся в порядке очереди, начиная с того игрока, который крутил стрелку компаса, и далее по часовой стрелке от него.

## КАК ИСКАТЬ СОКРОВИЩА

Запустите руку в мешочек с сокровищами и вытащите одну фигурку сокровища, выбрав её на ощупь. В игре есть 4 типа сокровищ. Крабы тоже считаются сокровищами. Форма фигурки может подсказать, сколько золотых монет вы за неё получите.



Если кто-то слишком долго выбирает сокровище в мешочке, другие островитяне могут поторопить его, считая вслух: «Удача-раз, удача-два, удача-три!» На слове «три» островитянин обязан вынуть руку из мешочка с выбранным сокровищем. Скорость счёта можно варьировать в зависимости от возраста островитянина. С взрослым можно начать считать очень быстро, а ребёнку 6 лет можно дать больше времени, чтобы помочь привыкнуть к тактильному аспекту игры.

## КОНЕЦ ХОДА

Если в конце хода ни у одного из островитян нет 4 сокровищ, игра продолжается. Передайте компас островитянину слева и начните новый ход. Если кто-то собрал 4 сокровища, игра заканчивается.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из островитян собрал 4 сокровища, игра заканчивается в конце шага 3. Раскройте все свои фигурки сокровищ и медаль дружбы (если есть), и подсчитайте золотые монеты на них. Тот, кто собрал больше всего монет, побеждает. В случае ничьей побеждают все претенденты.

**ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ  
ИЛИ УСКОРЕНИЯ ПАРТИИ**  
Вы можете закончить  
игру, когда кто-то соберёт  
3 сокровища вместо 4.



### ПРИМЕР ХОДА

в игре с 3 участниками



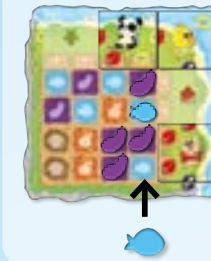
#### ШАГ 1

Сейчас ход Светы. Она кладёт перед собой компас и крутит стрелку, которая указывает на 🐟. Все островитяне берут 🐟 и кладут на свой планшет. На планшете Леры все ячейки с 🐟 заняты, поэтому она выбирает 🍄.

#### СВЕТА



#### ЛЁНЯ



#### ЛЕРА



#### ШАГ 2

**УДАЧА!** Света заполнила ряд, Лёня заполнил ряд и столбец, а Лера — диагональ. Компас у Светы, поэтому она выполняет действие заполненного ряда первой. Она выбирает карточку персонажа 🍄 и кладёт её в соответствующую зону на планшете. При этом у неё складывается изображение предмета снаряжения 🍷, и она берёт жетон из общего запаса.

Следующим ходит Лёня, он должен выбрать либо заполненный ряд, либо столбец. Лёня выбирает ряд и берёт жетон снаряжения 🍷.

Лера выполняет действие заполненной диагонали — добавляет на свой остров карточку персонажа 🍄. Она также получает изображённый на этой карточке жетон 🍷. Все фигурки ресурсов на заполненных в этом ходу рядах, столбцах и диагоналях сбрасываются в общий запас.

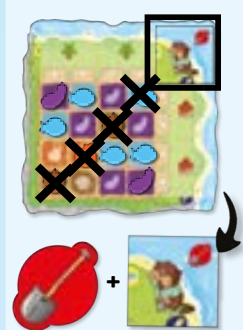
УДАЧА!



УДАЧА!

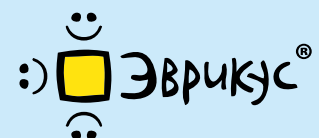


УДАЧА!



#### ШАГ 3

У Светы есть 3 разных жетона снаряжения, она сбрасывает их в общий запас и ищет 1 сокровище в мешочке. Через несколько секунд поиска другие островитяне начинают считать, и в последний момент отсчёта она вынимает руку, в которой оказывается краб... он принёс ей 1 золотую монету 🍷.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru