



ICE FLOW



ВСТУПЛЕНИЕ

ICE FLOW - стратегическая игра для 2-4 игроков в возрасте от 11 лет. Вы управляете 3 исследователями, пересекающими воды Берингова пролива между Аляской и Сибирью пешком! При путешествии с востока на запад вы используете плавающие льдины. Взабирайтесь на лед, используя веревку, и избегайте белых медведей, используя рыбу. Но остерегайтесь других игроков, которые попытаются замедлить ваше продвижение!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем считается игрок, первым доставивший всех 3 исследователей в Сибирь.

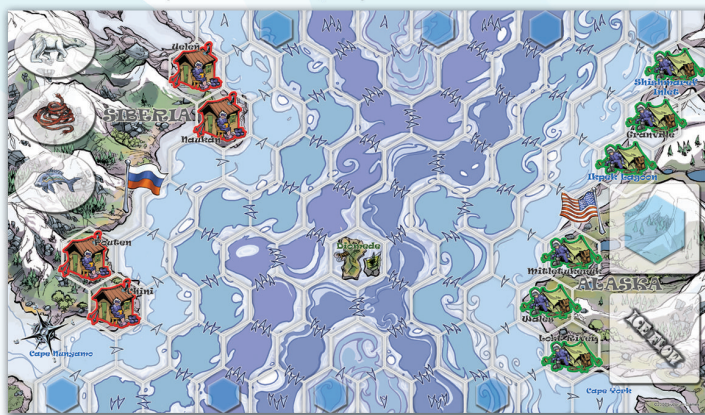
В КОРОБКЕ

- ❖ Правила (на английском, немецком и французском языках)
- ❖ 1 игровое поле
- ❖ 24 синие акриловые плитки льдин
- ❖ 1 мешочек
- ❖ 12 фигурок исследователей (по 3 фигурки 4 цветов)
- ❖ 15 веревок (красного цвета)
- ❖ 15 рыб (коричневого цвета)
- ❖ 5 белых медведей
- ❖ 2 карты Диомедовых островов
- ❖ 14 карт льдин
- ❖ 4 карты рюкзаков
- ❖ 4 информационные карты игроков



ПЕРЕД ИГРОЙ

- ❖ Положите игровое поле в центре стола.



- ❖ Положите 24 плитки льдин в мешочек и легонько встряхните.
- ❖ Перетасуйте 14 карт льдин и 2 карты Диомедовых островов. Положите их рубашкой вверх на отведенное им место на Аляске.
- ❖ Положите 15 веревок, 15 рыб и 5 белых медведей на отведенные для них места в Сибири.

Каждый игрок получает:

- ❖ 3 исследователя одного цвета
- ❖ 1 информационную карту этого же цвета
- ❖ 1 карту рюкзака этого же цвета
- ❖ 1 веревку из запаса
- ❖ 1 рыбу из запаса

- ❖ Все неиспользуемые карты рюкзаков и информационные карты верните в коробку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

а. Выберите первого игрока

Игрок, который, по общему мнению, сможет лучше изобразить белого медведя, становится первым игроком. Если согласия не достичь, используйте привычный для вашей группы способ выбора первого игрока.



б. Положите начальные льдины (x12)

Каждый игрок берет плитки льдин из мешочка (4 игрока - по 3 плитки, 3 игрока - по 4 плитки, 2 игрока - по 6 плиток).

❖ Начиная с первого игрока, по очереди раскрывайте по одной карте льдин из колоды на Аляске. Положите предметы (веревку/рыбу/белых медведей), указанные на карте, на плитку льдины. Затем положите плитку льдины с предметами на водный гекс в Беринговом проливе, согласно следующим правилам:

Эти 2 правила относятся ТОЛЬКО к фазе начального выкладывания плиток

- 1 Плитки льдин НЕЛЬЗЯ выкладывать в 8 точках входа, отмеченных в начале каждого течения в проливе.
- 2 Плитки льдин НЕЛЬЗЯ класть рядом друг с другом.



- ❖ Если раскрывается карта Диомедовых островов, то указанные на ней предметы выкладываются на Диомедовы острова рядом с серединой поля.

Затем пустая плитка льдины кладется на водный гекс в

Карта Диомедовых островов

Беринговом проливе, следуя 2 указанным выше правилам (такая ситуация может произойти дважды в фазе подготовки к игре).

- ❖ Как только плитка льдины будет выложена на поле, положите использованную карту в сброс рядом с колодой на Аляске.
- ❖ По очереди, против часовой стрелки, выкладывайте все 12 начальных плиток льдин.

в. Выставьте исследователей (по 3 каждый)

Начиная с игрока, который положил последнюю плитку льдины на поле, выставляйте по 1 исследователю в стартовые станции на побережье Аляски, соблюдая следующие правила: на станциях может быть не больше 2 исследователей, но на станции могут быть два исследователя одного цвета.

- ❖ По очереди, против часовой стрелки, игроки выставляют всех 3 исследователей (первый игрок будет последним выставлять исследователей).



В этом примере красного исследователя нельзя выставить в это место, так как здесь уже есть два исследователя, но его можно поместить на пустую станцию или вместе с другим красным исследователем.

Теперь все готово для игры ICE FLOW.

Игру начинает первый игрок...

ХОД ИГРОКА

Ход состоит из двух возможных действий:

А. действия льдины и **Б. действия исследователя.**

После того как один игрок заканчивает выполнять действие, ход передается следующему игроку.

А. ДЕЙСТВИЕ ЛЬДИНЫ

Вы ДОЛЖНЫ выполнить одно действие льдины (Ai, Aii или Aiii). Его можно выполнить до выполнения действия исследователя или после него.



Ai. Наметить движение льдины

Передвиньте одну плитку льдины, которая находится в Беринговом проливе, по течению. Льдина должна всегда оставаться в своем течении. Каждое течение показывает дистанцию и направление потока при помощи стрелок;

льдину необходимо передвинуть, по крайней мере, на один водный гекс, а там уже настолько, насколько указывают стрелки. На всем протяжении пути направление льдины остается одинаковым.

✳ Вы можете выбрать пустую льдину или льдину с веревкой, рыбой, медведями или своими исследователями. Льдину с исследователями другого игрока можно передвинуть ТОЛЬКО тогда, когда один из ваших исследователей тоже находится на этой льдине.

✳ Льдина не может переходить через другую льдину, над ней или вокруг нее.

✳ Если есть возможность выбрать направление льдины, вы можете это сделать, даже если путь в другом направлении будет короче. Но если один путь оказывается заблокированным до движения, то льдину необходимо отправить по другому маршруту.

✳ Льдины, уплывающие из Берингова пролива, возвращаются в мешочек; предметы на них (веревки, рыба, медведи) возвращаются в запас.

✳ Льдины с исследователями НЕ могут уходить из Берингова пролива, они продвигаются на максимальное расстояние и останавливаются у края.



Aii. Измерить разворот льдины

Поверните плитку льдины на 60° (1 край) по часовой стрелке или против.

✳ Это нужно делать осторожно, чтобы льдина оставалась в рамках гекса на поле.

✳ Вы можете выбрать пустую карточку льдины или льдину с веревкой, рыбой, медведями или вашим исследователем. Льдину с исследователем другого игрока можно передвинуть ТОЛЬКО тогда, когда один из ваших исследователей тоже находится на ней.



Aiii. Обнаружить новую льдину

Возьмите одну плитку льдины из мешочка. Раскройте одну карту льдины из колоды на Аляске. Положите предметы (веревку, рыбу, белых медведей), указанные на карте, на вытащенную плитку льдины. Затем положите

плитку льдины с предметами на свободную точку входа в начале какого-нибудь течения в Беринговом проливе.

✳ Если раскрывается карта Диомедовых островов, то предметы, указанные на ней, выкладываются на место Диомедовых островов рядом с центом поля. Затем положите пустую плитку льдины на свободное место входа в начале какого-нибудь течения в Беринговом проливе.

✳ После того как плитка льдины будет выложена на поле, положите использованную карту в сброс рядом с колодой на Аляске. Если это была последняя карта, перетасуйте колоду и положите ее рубашкой вверх на Аляске.

✳ Если в мешочке ничего нет, то вы можете сразу же убрать плитку льдины из Берингова пролива, следуя правилу «наметить движение льдины» (Ai). Эта новая плитка льдины должна быть использована вами для действия «обнаружить новую льдину» в этот ход. Это правило применяется ТОЛЬКО тогда, когда мешочек пуст. Если невозможно, следуя правилам, вывести льдины из пролива, чтобы использовать их для обнаружения, то вы НЕ можете выбрать это действие льдины.

Aiii: Вытащена карта Диомедовых островов, поэтому на острова выкладывается веревка и рыба. Плитка льдины выкладывается в точке входа на поле пустой.



Ai: Эта плитка льдины перемещается на 3 хода по воде, выбрано западное течение; направление льдины сохраняется.

Aii: Если повернуть льдину на 60° в любую сторону, то исследователь серого цвета сможет спокойно перейти по льду

Aiii: На этой карте нарисована веревка, рыба и белый медведь. Эти карты кладутся вместе с выбранной плиткой льдины на точку входа на поле.

✳ Что делать, если я не могу выполнить действие льдины?

Если какое-то определенное действие льдин нельзя выполнить (например, нельзя передвинуть льдины или в Беринговом проливе нет свободных точек входа), то вы должны выбрать другое действие льдины. По крайней мере, одно из трех действий льдин можно выполнить всегда.

В. ДЕЙСТВИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Вы МОЖЕТЕ, если хотите, выполнить одно действие исследователя (Bi или Bii). Действие можно выполнить до действия льдины или после него.



Bi. Передвинуть исследователя и взять предмет

Вы можете передвинуть одного из ваших исследователей.

кражи ледяных скал

Передвижение между льдинами по ровным краям - БЕСПЛАТНОЕ; но чтобы перейти через неровные края (кражи ледяных скал), через воду или мимо белых медведей, вам придется задействовать веревку или рыбу из рюкзака (см. раздел «Использование предметов для передвижения» на стр. 3). Перемещение между землей (Аляской или Сибирью) и льдинами не требует дополнительной платы. Также исследователи могут посещать Диомедовы острова и покидать их без дополнительной платы, но нужно быть осторожным, так как там могут оказаться и белые медведи!

✳ Чтобы перейти между прилегающими друг к другу станциями на Аляске, исследователи должны заплатить 1 веревку и 1 рыбу (см. раздел «Использование предметов для передвижения» на стр. 3). Исследователи НЕ могут пересекать открытое пространство на Аляске, т. е. они не могут перейти через гекс с американским флагом из Митлетукеука в Икпек Лагун.

✳ В конце передвижения вашего исследователя вы можете взять 1 предмет в том месте, где он остановился. Положите этот предмет на свободное место в вашем рюкзаке, чтобы его можно было позже использовать; этот предмет НЕЛЬЗЯ использовать для дальнейшего передвижения в этот ход. В рюкзак помещается до 3 предметов.

✳ Когда исследователь добирается до станции в Сибири, он должен НЕМЕДЛЕННО остановиться; отсюда он уже БОЛЬШЕ уйти не может.

✳ Если вы решите не передвигать исследователя, то можете взять 1 предмет в месте, где находится один из ваших исследователей.

✳ Ни в одном месте на поле (кроме станций в Сибири) не может быть больше 2 исследователей в конце хода исследователя. Исследователи могут проходить через места с 2 исследователями, но останавливаться там НЕ могут.





Vii. Порыбачить (то же, что и **Rii** ниже) 
(сбросьте эту веревку в запас)
Вместо того чтобы идти и/или брать предмет (Vi), исследователь может использовать веревку, чтобы «порыбачить». Поменяйте 1 веревку из рюкзака на 2 рыбы из запаса. Сбросьте веревку в запас. Ваше действие исследователя завершено.

- * **А если в запасе не осталось предметов?** Значит, предметы брать нельзя и нельзя выкладывать их на новую льдину.
- * **Могут ли два моих исследователя находиться в одном и том же месте?** Да, но только не в Сибири.
- * **Могу ли я передвинуть исследователя после того, как он взял предмет?** Нет. Получение предмета - последняя часть действия исследователя.
- * **Должен ли я перемещать своего исследователя на максимально возможную дистанцию?** Нет, вы можете перемещаться на любую дистанцию в пределах максимальной, используя любые предметы, которые есть в вашем рюкзаке на начало хода.
- * **Могу ли я передвинуть исследователя другого игрока во время моего действия исследователя?** Нет. Передвигать исследователя другого игрока можно лишь действиями льдины Ai (передвижение) и Aii (поворот), и то, только если на этой же льдине находится и ваш исследователь.
- * **Могу ли я сбросить ненужный предмет, не используя его?** Да. Вы можете сбросить предметы из вашего рюкзака в любое время, чтобы освободить место для нужных предметов. Оставьте сброшенные предметы на льдине, чтобы другие исследователи могли их взять.
- * **Могу ли я передвинуть одного исследователя, а предмет взять другим?** Нет. Извините.

Когда вы закончили действия, ход передается следующему игроку по часовой стрелке...

Использование предметов для передвижения

На ваш ход 1 исследователь может СВОБОДНО переместиться через ровные, не надломленные края льдин (избегая белых медведей). Но для того, чтобы помочь вашему исследователю быстрее перебраться через пролив, на свой ход вы можете использовать веревку/рыбу, которая есть в вашем рюкзаке на начало хода.

Применение веревки



Ri. Пересечь 1 кряж ледяных скал (оставьте веревку в том месте, в котором вы ее закрепили)
На каждой льдине есть кряжи ледяных скал, обозначенные 2-3 надломленными краями. Чтобы перебраться через 1

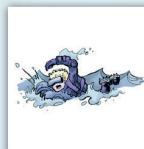
кряж ледяных скал (или между прилегающими друг к другу станциями на Аляске), исследователь должен использовать 1 красную веревку из рюкзака. Возьмите веревку из рюкзака и закрепите ее в месте старта (на земле или на льду), чтобы другие исследователи могли ее взять. Затем передвиньте своего исследователя через кряжи ледяных скал (или горы Аляски) на новое место.

- * Вы можете продолжить передвигать этого же исследователя после того, как пересечете кряж или горы, или же можете остановиться на новом месте (на земле или на льду).
- * Чтобы пересечь два прилегающих друг к другу кряжа льда, вам нужно будет использовать 2 веревки из рюкзака. Закрепите обе веревки в месте старта.



Rii. Порыбачить (то же, что и **Vii** выше) (сбросьте веревку в запас)
Вместо того, чтобы передвинуться и/или взять предмет (Vi), исследователь может использовать веревку, чтобы «порыбачить». Замените 1 веревку из рюкзака на 2 рыбы из запаса. Сбросьте веревку в запас.

Применение рыбы



Fi. Переплыть 1 водное пространство

(сбросьте эту рыбу в запас)

Исследователь может съесть рыбу, чтобы получить достаточно сил для преодоления водного пространства в Беринговом проливе (не прерывая движения). Это действие является частью движения.

Заплатите в запас 1 рыбу из вашего рюкзака и передвиньте исследователя через 1 водный гекс (с земли/льда на землю/лед).

* Исследователь НЕ может переплыть более 1 водного пространства подряд; зато он может переплыть на льдину или землю, пройти какое-то расстояние и затем снова переплыть на льдину или землю. За каждое плавание нужно заплатить 1 рыбу. В воде заканчивать движение НЕЛЬЗЯ.

* Если вхождение в воду (или выход из нее) включает пересечение ледяных скал, то еще нужно использовать и веревку, следуя правилу **Ri**. Если веревка используется для того, чтобы войти в море, то ее оставляют в стартовой точке; если веревку используют, чтобы выбраться из моря, то веревка терется и возвращается в запас в Сибири.

В рюкзаке красного игрока 1 веревка.

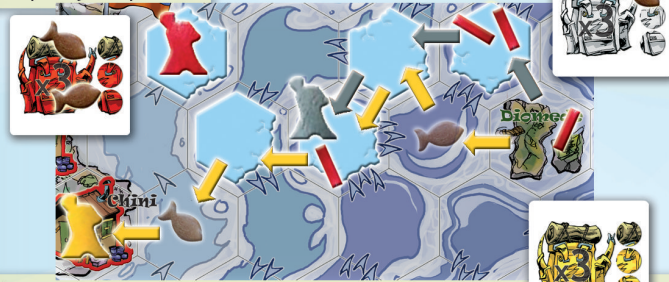
В рюкзаке серого игрока 3 веревки.



Исследователь красного цвета не передвигается. Вместо этого он идет на рыбалку и превращает 1 веревку в 2 рыбы.

В рюкзаке желтого игрока 1 веревка и 2 рыбы.

Исследователь серого цвета уходит из Диомедовых островов, оставляя там веревку, пересекает двойные ледяные скалы, оставляя две веревки, и останавливается, чтобы взять



Исследователь желтого цвета уплывает с Диомедовых островов, используя одну рыбу, переходит через лед, используя 1 веревку, и затем переплывает из Чины в Сибирь, используя вторую рыбу.



Fii. Отвлечь белого медведя

(сбросьте эту рыбу в запас)

Если вы хотите войти в пространство (льдина или Диомедовы острова) с медведем, то у вас ОБЯЗАНА быть рыба в рюкзаке. Используйте по одной рыбе, чтобы отвлечь каждого медведя (максимум 2). Положите рыбу в запас в Сибири.

Теперь исследователь может:

i. Продолжить движение на другую льдину, оставив медведей в покое; ИЛИ

ii. Остаться на этой льдине, выпроводив белых медведей с льдины (см. стр. 4).

Когда вы используете рыбу, чтобы передвинуть белого медведя, он отплывает на любое количество водных гексов в выбранном вами направлении, пока не достигает льдины, Диомедовых островов или не уходит из Берингова пролива.

«Отталкивание» белого медведя

Если вы передвигаете белого медведя в пространство с 1 или более исследователями [D], то эти исследователи ДОЛЖНЫ немедленно передвинуться в прилегающий гекс (или максимум через 1 водный гекс к следующему безопасному месту).

❖ Игроки, попавшиеся белому медведю, сразу же получают ход (по часовой стрелке, начиная с активного игрока), чтобы передвинуть своих исследователей подальше от опасности. Для спасения нужно использовать веревки и рыбу, согласно правилам Ri и Fi.

❖ Оказавшиеся в опасности исследователи могут использовать рыбу, чтобы передвинуть (или «оттолкнуть») белого медведя на другую льдину. Применяются все правила (Fii), но только белого медведя НЕЛЬЗЯ отправить на льдину, на которой он уже побывал в течение этого передвижения.

❖ Если спасение исследователя приводит к новому отталкиванию белого медведя, то сначала выполняется перемещение этого медведя.

❖ В игре ICE FLOW никто не гибнет! Если спастись от белого медведя невозможно, то вертолет немедленно доставит вашего попавшего в беду исследователя в любую станцию на Аляске (выбирайте осторожно!).

❖ Как только все исследователи оказываются в безопасности, игра снова переходит к активному игроку.

Медведи, уплывшие из Берингова пролива, возвращаются в запас.

В одном месте может находиться до двух белых медведей.



❖ Мне обязательно убежать от белых медведей или я просто могу дожждаться вертолета и вернуться на Аляску? Помощь вертолета стоит очень дорого, да и промедление может быть опасным. Если есть возможность, вы ОБЯЗАНЫ попытаться спастись от медведя сами.

❖ Если белого медведя от моей льдины «оттолкнул» другой игрок, то мне все еще нужно передвигаться? Нет. Вам повезло: теперь ваш исследователь вне опасности.

❖ Если у меня есть рыба, могу я останавливаться на льдине с белым медведем? Заканчивать свой ход на льдине с медведем НЕЛЬЗЯ.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один игрок приводит 3 исследователей в 3 разные станции в Сибири. Этот игрок становится победителем.

❖ Как только исследователь добирается до станции в Сибири, он ДОЛЖЕН остановиться, отсюда двигаться он уже не может.

❖ Сибирские станции - единственное место на поле, где могут находиться больше 2 исследователей; но там НЕ может быть больше 1 исследователя одного цвета.

Альтернативное окончание игры

Для более быстрой игры постарайтесь привести 2 исследователей в разные станции Сибири.



ХОД ИГРОКА

Ваш ход разделен на два возможных действия.

А. Действие льдины

(вы ДОЛЖНЫ выбрать одно из них)

Ai. Chart an Ice Floe Movement

Aii. Measure an Ice Floe Rotation

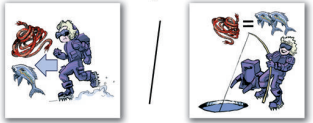
Aiii. Discover a New Ice Floe



Действия А и В можно выполнять в любой последовательности

Bi. Move and Collect (or stay and collect)

Bii. Go Fishing



В. Действие исследователя

(вы МОЖЕТЕ выбрать одно из них)

СЖАТЫЕ ПРАВИЛА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Каждый предмет можно использовать для двух целей.

Применение веревки

Ri. Перебраться через 1 край ледяных скал ... или между станциями на Аляске

Rii. Порыбачить



Fi. Переплыть 1 водное пространство

Fii. Отвлечь белого медведя



Применение рыбы



На карте рюкзака может находиться до 3 предметов.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Дизайн игры: Dean Conrad & John Streets, from an original concept by John Streets. **Разработка игры:** Dean Conrad, Jim Hawkins, John Streets. **Дизайн графики:** Rich Aidley (Unicorn' image courtesy and © John W. Harris). **Карточки льдин:** designed by Jim Hartman, Litko Aerosystems. **Перевод правил:** Yegor Sadoshenko (Русский язык). **Благодарность:** Jonathan Abbas, Josh Abbas, Paul Allwood, Andy Brewood, Mike Barlow, Alex Barnes, Claire Barnes, Karen Bennett, David Blowers, Travis Bonczkowski, André Bronswijk, Si Cullimore, Koert Debyser, Richard Dewsbery, Gillie Edwards, Jay Edwards, Heiko Eller, Richard Gillingham, John W. Harris, Mike Hibbert, James Humphrey, Richard Humphrey, Timothy Hunt, Todd Jensen, Justus Kelloniemi, Dominik Krister, Christopher Langham, Matthew Langham, John Langley, Siân Llewellyn, Mark Lockett, James Marriot, W. Eric Martin, Chris McGowan, Aaron Meadows, Tony Parks, Rob Robinson, Chris Snell, Louise Snell, Marilyn Sturges, Nareen Sturges, Scott Tepper, Dominic Townsend, Nick Treacher, Alexander Walmsley, Catherine Walmsley, Elizabeth Walmsley, Jennifer Walmsley, William Walmsley, Trudy Watson, Katy Wickham, Ashleigh Winter. **Special Thanks To:** Roy Kemp, Nick and Sue Fisk at Shire Games in Stoke-on-Trent, UK.

На создание игры авторов вдохновили путешествия Карла Бушби
www.goliath.mail2web.com



Акриловые компоненты сделаны



www.heidelberg-spieleverlag.de

www.litkohero.com

Посетите www.ludorumgames.com Здесь вы найдете советы, различную информацию и материалы для скачивания

Ludorum Games - коммерческое название Scene Cinema Ltd. (PO Box 290, Hessle, East Yorkshire HU13 0WG, UK)



Ludorum Games

©2008 Scene Cinema Ltd. Все права защищены.