

ZOOLOGYWOOD

ПОЛЯРНОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Piper studio



30
минут



2/4
игрока



14+
лет

Свет! Камера! Мотор!

Жители Королевства Зверей очень любят смотреть фильмы. Совсем скоро «Zoollywood», крупнейшая кинокомпания этой страны, начнёт съёмки очередного блокбастера под интригующим названием «Полярное приключение». Осталось только найти талантливого пингвина, который сыграет главную роль. Кого из двух кинозвёзд Королевства утвердят на неё, решат финальные пробы!

Что в коробке?

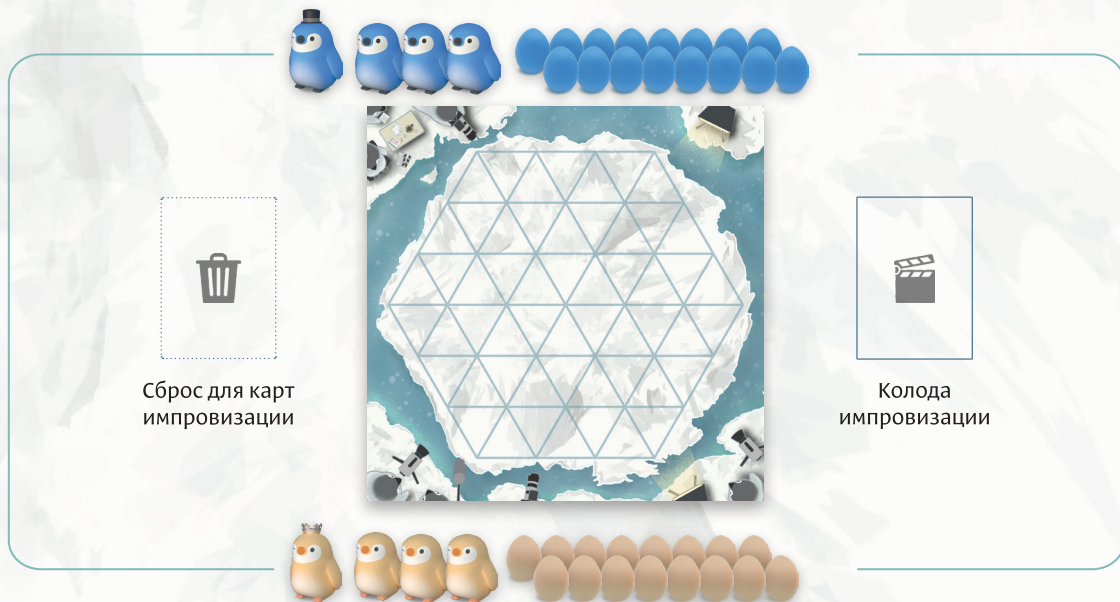


- 1 1 игровое поле 2 2 пингвина-кинозвезды (1 голубой и 1 жёлтый)
- 3 6 пингвинов-статистов (3 голубых и 3 жёлтых) 4 32 фигурки яиц (16 голубых и 16 жёлтых)
- 5 8 препятствий (1 чайка, 1 императорский пингвин, 4 айсберга, 2 гнезда) 6 5 описаний сцен
- 7 5 подставок для препятствий 8 5 жетонов территорий (3 снежные бури и 2 палатки) 9 2 памятки игрока
- 10 30 карт импровизации: 12 золотых карт (по 2 каждого вида) и 18 серебряных карт (по 3 каждого вида)

Подготовка к игре

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок получает набор из фигурок пингвинов (4) и яиц (16) выбранного цвета.
3. Случайным образом определите первого игрока. Затем игрок, ставший вторым, выбирает одно из описаний сцены.
4. Разместите на игровом поле необходимые жетоны и препятствия в соответствии со схемой на обратной стороне описания сцены (подробнее о схеме размещения этих элементов см. на стр. 4). Сформируйте колоду импровизации и положите её рядом с игровым полем.
5. Первый игрок берёт одну фигурку яйца из запаса противника и размещает её на одном из **пересечений** на игровом поле. Затем второй игрок также размещает яйцо, взятое из запаса оппонента, на свободном **пересечении** на игровом поле.

Подсказка. Пересечение — это место на игровом поле, где пересекается несколько линий. Термин «**треугольная область**» (зона игрового поля, ограниченная тремя пересечениями) используется в описании эффектов некоторых карт и жетонов.



Описание сцены



- Описание сцены двустороннее.
 - На лицевой стороне дано художественное описание сцены, которую должны будут разыграть пингвины.
 - На обратной стороне указано, какие элементы должны быть размещены на игровом поле и какие карты должны быть замешаны в колоду импровизации перед началом партии.
- В шаге 3 подготовки к игре выберите одно из описаний сцены и используйте его обратную сторону в шаге 4, чтобы разместить необходимые элементы на игровом поле и сформировать колоду импровизации.
- На схеме указано, где именно на игровом поле следует разместить препятствия и жетоны территорий.
- На обратной стороне описания сцены также указаны номера карт, из которых должна быть сформирована колода импровизации.

обведено **красной** линией

Место для размещения препятствия

Препятствия размещаются на игровом поле вертикально на специальных подставках. Пересечение, на котором находится препятствие, считается **занятым**.



обведено **зелёной** линией

Место для размещения жетона территории

Магнитные жетоны территорий размещаются на игровом поле горизонтально. Пересечение, на котором находится жетон территории, считается **свободным**.



Перед началом партии отложите **20 карт импровизации**:

- 8 золотых карт (по 2 карты 4 различных видов);
- 12 серебряных карт (по 3 карты 4 различных видов).

В соответствующей рамке в нижней части описания сцены указано, какие карты импровизации должны быть отложены. Порядковый номер карты указан в её левом верхнем углу.

Каждый игрок получает набор из 4 серебряных карт импровизации (по одной каждого вида). Втайне от соперника он выбирает, какие две карты оставить на руке, а какие вернуть в колоду. После того как оба игрока приняли решение, перетасуйте 16 оставшихся золотых и серебряных карт и сформируйте из них колоду импровизации.



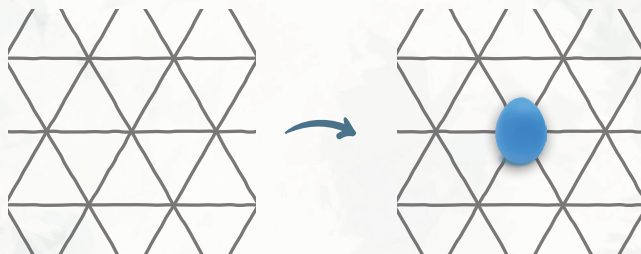
Ход игры

Начиная с первого игрока, оппоненты ходят по очереди, выполняя одно из трёх возможных действий:

А Размещение **Б** Появление **В** Движение

А. Размещение

1. Возьмите фигурку яйца из вашего личного запаса и разместите её на одном из свободных пересечений на игровом поле.
2. До или после размещения яйца на игровом поле вы можете сыграть карту импровизации с руки. За ход можно разыграть не более одной такой карты.



Б. Появление

1. Замените одно из уже размещённых на игровом поле яиц вашего цвета пингвином из личного запаса.



2. Заменяв яйцо таким образом, возьмите 2 карты из колоды импровизации и изучите их. Одну из них добавьте на руку, вторую верните на верх или под низ соответствующей колоды. Если после этого у вас на руке стало больше 4 карт, переместите карты, превышающие этот лимит, в сброс. Предел вашей руки — 4 карты.

★: Выполняя действие появления, вы **не можете** заменить фигурку яйца пингином-кинозвездой, если в вашем запасе ещё остались пингины-статисты!

В. Движение

1. Выберите одного из ранее выставленных пингинов вашего цвета и двигайте его в одном и том же направлении по игровому полю до тех пор, пока он не должен будет остановиться.

- Лёд скользкий, поэтому пингвин продолжает двигаться до тех пор, пока не встретит на своём пути другого вашего пингвина, фигурку яйца вашего цвета или какое-либо препятствие.

В этом случае пингвин остаётся на последнем свободном пересечении перед пингином, яйцом или препятствием, прервавшим его движение.



- Если во время движения пингвин оказывается за пределами игрового поля, он проплывает подо льдиной и продолжает двигаться в том же направлении с другой стороны поля. Но пингины не могут двигаться вечно! Поэтому нельзя начинать двигать пингвина, если на его пути не встретится ничего, что сможет остановить его. Такой ход противоречит правилам.



- Если во время движения ваш пингвин оказывается на пересечении, где соперник уже разместил фигурку яйца своего цвета, он не останавливается и продолжает двигаться в заданном направлении. Яйцо при этом возвращается в личный запас соперника.

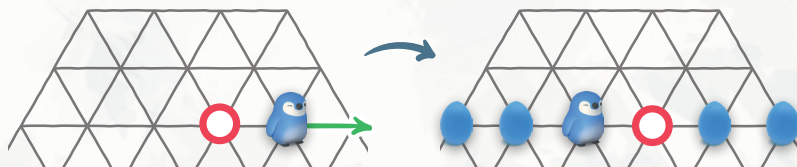


- Однако вы не можете начать движение, во время которого ваш пингвин окажется на пересечении, уже занятом пингином соперника. Такой ход противоречит правилам, ведь драки во время финальных проб недопустимы!



Важно! Перед тем как начать двигать своего пингвина, проверьте, не противоречит ли его движение правилам, приведённым выше.

2. После того как ваш пингвин остановился, разместите по одному яйцу своего цвета из личного запаса на каждом пересечении, которое оказалось на пути вашего пингвина во время движения, включая то, с которого он начал двигаться.



3. До или после перемещения пингвина вы можете сыграть карту импровизации с руки. За ход можно разыграть не более одной такой карты.

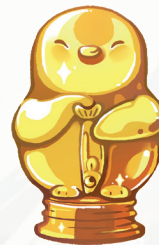
★: Если во время движения вы перемещали по игровому полю пингвина-кинозвезду, вместо розыгрыша карты импровизации можете взять верхнюю карту колоды импровизации. Если после этого у вас на руке оказалось больше 4 карт, переместите карты, превышающие этот лимит, в сброс.

Победа

Игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не одержит победу.

Игрок немедленно побеждает, если:

- все 16 фигурок яиц из его личного запаса выставлены на поле
- или
- его соперник не может выполнить ни одного из трёх действий, не нарушив правил, описанных выше.



Препятствия и жетоны территорий

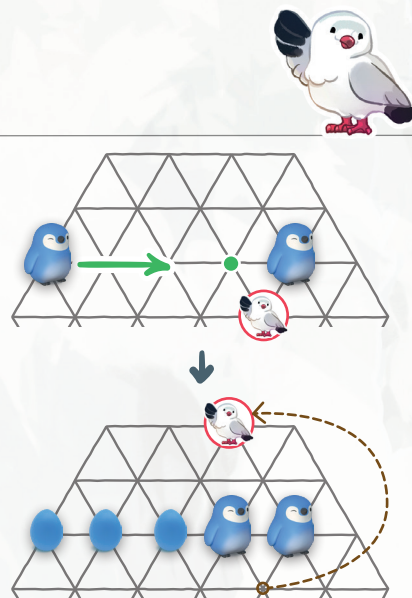
Каждое описание сцены предусматривает размещение на игровом поле различных препятствий и жетонов территорий, обладающих уникальными эффектами. Ниже будет подробно рассказано, как именно работают препятствия и жетоны территорий, которые могут встретиться вам во время партии.

○ Препятствия

Чайка

Если во время движения пингвин оказывается на пересечении, соседнем с тем, где находится чайка, или останавливается на нём, переместите это препятствие на другое свободное пересечение после того, как ваш пингвин завершит движение. Если к этому моменту на игровом поле не осталось свободных пересечений, верните препятствие в коробку.

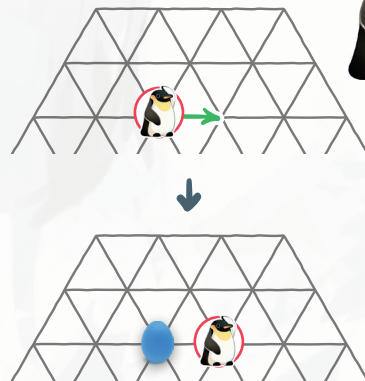
Важно! Не применяйте эффект этого препятствия, если пингвин начинает движение с одного из соседних с чайкой пересечений, но затем ни разу на протяжении своего пути не оказывается на соседнем с ней пересечении.



Императорский пингвин

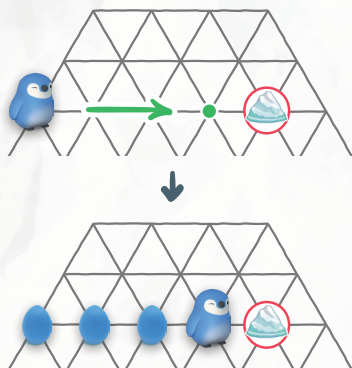
В свой ход вы **можете** (но не обязаны) применить эффект этого препятствия до или после выполнения действия. Переместите императорского пингвина на любое свободное пересечение по соседству с тем, где он находился ранее. После этого возьмите одну фигурку яйца из вашего личного запаса и разместите её на пересечении, с которого вы переместили императорского пингвина. Если рядом с этим препятствием нет свободных пересечений, применить его эффект нельзя. Императорский пингвин может быть перемещён только один раз за ход игрока.

Важно! Как и остальные пингины, если во время движения императорский пингвин оказывается за пределами игрового поля, он продолжает двигаться в том же направлении с другой его стороны.



Айсберг

Айсберг — это препятствие, перед которым пингвин останавливается во время своего движения. Особого эффекта у него нет.



Гнездо

В свой ход вы **можете** (но не обязаны) применить эффект этого препятствия. Если на момент начала хода ваш пингвин находится на соседнем с гнездом пересечении, во время движения он может обойти это препятствие по кругу.

Важно! Даже двигаясь по кругу, пингвин должен придерживаться базовых правил: он не может сталкиваться с пингвинами противника и в конце своего движения обязательно должен остановиться.

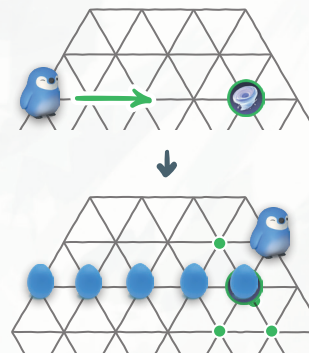


Жетоны территорий

Снежная буря

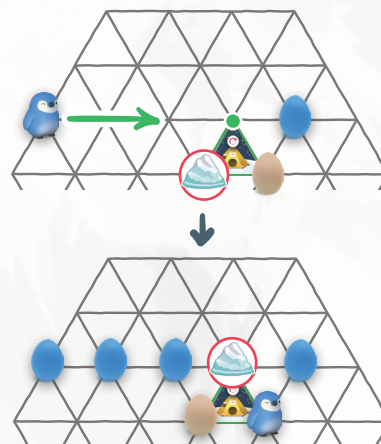
Если во время движения пингвин оказывается на пересечении, где находится жетон снежной бури, он немедленно **останавливается**. После этого вы должны переместить пингвина на пересечение, соседнее с жетоном снежной бури (свободное или занятое фигуркой яйца противника). В последнем случае оппонент возвращает фигурку яйца своего цвета в личный запас. Вы не можете вернуть пингвина на пересечение, с которого он переместился на жетон снежной бури. Размещая яйца на пересечениях, которые успел пройти пингвин во время движения, выложите одну фигурку яйца и на жетон снежной бури тоже.

Важно! Остановившись на пересечении с жетоном снежной бури, пингвин должен переместиться на соседнее свободное или занятое фигуркой яйца противника пересечение. Если таких пересечений вокруг жетона территории нет, пингвин остаётся на жетоне снежной бури. Не забудьте, что возвращаться на пересечение, с которого пингвин перешёл на жетон территории, нельзя! Начиная движение с жетона снежной бури, не применяйте эффект этого жетона.



Палатка

Если пингвин во время движения останавливается на одном из пересечений треугольной области, где размещён жетон палатки, он меняет своё положение на игровом поле по следующим правилам: сам этот пингвин, любые другие пингины, яйца и препятствия должны быть перемещены по кругу на одно пересечение в зависимости от направления, указанного на жетоне палатки.



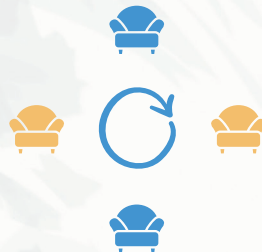
Командный режим (для 4 игроков)

Разделитесь на две команды, по два игрока в каждой. Ниже приведены правила подготовки к партии в командном режиме и изменения в ходе игры:

1. Разместите игровое поле в центре стола. Участники из одной команды должны сесть друг напротив друга, чтобы соблюдать чередование ходов во время партии.
2. Каждая команда получает по 4 пингвина и по 16 фигурок яиц выбранного цвета.
3. Случайным образом определите команду, которая будет ходить первой. Затем вторая команда выбирает одно из описаний сцены.
4. Разместите на игровом поле необходимые жетоны территорий и препятствия в соответствии со схемой на обратной стороне описания сцены.
5. Отложите все карты импровизации, номера которых указаны в соответствующей рамке в нижней части описания сцены. Каждая команда получает набор из 4 серебряных карт импровизации (по одной каждого вида).
6. В каждой команде один игрок втайне выбирает одну из четырёх карт импровизации и передаёт три оставшиеся

своему партнёру по команде. Его партнёр втайне выбирает одну из трёх карт, а две оставшиеся возвращает в колоду. После этого 16 золотых и серебряных карт надо перетасовать и сформировать из них колоду импровизации.

7. Сначала первая, а затем вторая команда размещает на свободном пересечении на игровом поле по одной фигурке яйца, взятой из запаса противников.
8. Начинает партию игрок первой команды, который первым выбирал карту импровизации в шаге 6. Затем ход передаётся по часовой стрелке (см. рисунок ниже).
9. Если в любой момент игры на руке одного из игроков оказалось больше 3 карт импровизации, он должен немедленно переместить карты, превышающие этот лимит, в сброс.
10. В свой ход игрок может сыграть карту только со своей руки. При этом он не должен обсуждать со своим партнёром по команде, какие карты есть у него на руке.



Свободный режим

Если, сыграв несколько партий, вы захотите получить новый игровой опыт, создавая собственные описания сцен, попробуйте свободный режим игры. Он позволит сделать каждую следующую партию неповторимой и разнообразной. При игре вдвоём в свободном режиме подготовка к партии проходит по следующим правилам:

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок получает набор из фигурок пингвинов и яиц выбранного цвета.
3. По обоюдному согласию игроки должны определить, сколько пингвинов они получают в личный запас. Также они должны решить, будет ли пингвин-кинозвезда обладать особыми свойствами или его свойства будут такими же, как у пингвинов-статистов.
4. Случайным образом определите первого игрока.
5. Подготовьте игровое поле:
 - Из списка компонентов для свободного режима игры (см. стр. 13) второй игрок выбирает один и размещает указанное в рамке количество этих элементов на игровом поле.
 - После этого первый игрок выбирает из списка компонентов один и размещает столько элементов, сколько указано в рамке. Если в общем запасе ещё есть необходимые элементы, игрок может выбрать тот же компонент, что и его оппонент в прошлый раз.
 - Затем второй игрок снова выбирает один компонент из списка и размещает указанное в рамке количество этих элементов на игровом поле.

Важно! Вы также можете проигнорировать шаг 5 и подготовить игровое поле, используя одно из описаний сцен.

6. Подготовьте колоду импровизации:
 - Отложите 20 карт импровизации, добавив по четыре вида золотых и серебряных карт. Игроки могут использовать любые карты импровизации, но должны заранее договориться о том, какие виды этих карт будут добавлены в колоду.

- Каждый игрок получает набор из 4 серебряных карт импровизации (по одной каждого вида), из которого втайне выбирает две карты, формируя стартовую руку. Оставшиеся две карты игрок возвращает в колоду. После этого 16 золотых и серебряных карт надо перетасовать и сформировать из них колоду импровизации.

Важно! Игроки также могут договориться и не использовать карты импровизации в ходе игры.

- Начиная с первого игрока, каждый участник берёт одну фигурку яйца из запаса противника и размещает её на одном из свободных пересечений на игровом поле.

Список компонентов для свободного режима игры



Чайка
×1



Айсберг
×2 или ×1



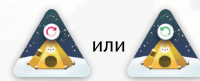
Снежная буря
×1



Императорский
пингвин
×1



Гнездо
×1



Палатка
×1

Часто задаваемые вопросы

В1. Применение эффектов некоторых карт импровизации противоречит базовым правилам игры. Что делать в этом случае?

О1. Всегда выполняйте всё, что предписывает эффект карты импровизации, даже если это противоречит базовым правилам игры.

В2. Что делать, если во время движения мой пингвин должен проплыть подо льдиной и продолжить двигаться в том же направлении с другой стороны поля, но первое пересечение с другой стороны уже занято пингвином или яйцом моего цвета?

О2. В этом случае ваш пингвин не перемещается на другую сторону и останавливается на последнем пересечении с этой стороны поля.

В3. Если в свой ход я должен применить сразу несколько эффектов препятствий/жетонов территорий, в каком порядке необходимо это сделать?

О3. Вы можете сами решить, в каком порядке применить сработавшие эффекты препятствий/жетонов территорий.

В4. Что делать, если мне нужно взять карту импровизации, но в соответствующей колоде больше не осталось карт?

О4. Если в колоде импровизации больше не осталось карт, вы не берёте новые карты на руку. Не замешивайте сброс, чтобы заново сформировать колоду импровизации.

В5. В эффектах некоторых карт импровизации упоминается треугольная область на игровом поле. Что это?

О5. Треугольная область — это зона игрового поля, ограниченная тремя смежными пересечениями. Всё игровое поле разделено на маленькие треугольники, которые и являются треугольными областями.

В6. Мой пингвин остановился на краю игрового поля, так как ближайшее пересечение на другой стороне занято чайкой. Можно ли применить эффект этого препятствия, если ни разу до этого на протяжении своего пути пингвин не оказывался на соседнем с чайкой пересечении?

О6. Нет, в этом случае эффект чайки не применяется.

В7. Жетон снежной бури находится на одном из пересечений на краю игрового поля, и во время движения пингвин останавливается на нём. Можно ли в этом случае переместить пингвина на другую сторону игрового поля?

О7. Нет, в этом случае пингвин не может переместиться на другую сторону игрового поля.

В8. Разыгрывая карту импровизации № 9, я должен заменить двух выставленных на поле пингвинов (одного моего и одного моего соперника) на фигурки яиц соответствующих цветов из личного запаса. Однако я ещё не успел выставить на поле ни одного пингвина. Что мне делать в этой ситуации?

О8. В этом случае вы не можете разыграть эту карту импровизации.

В9. При игре в командном режиме противники разыграли карту импровизации. У меня на руке, как и у моего партнёра по команде, есть карта импровизации № 10, позволяющая отменить эффект разыгранной соперниками карты. Кто из нас должен разыграть эту карту импровизации?

О9. Любой из вас может разыграть карту импровизации № 10, чтобы отменить эффект карты противников.

В10. В тексте эффекта карты импровизации № 11 сказано, что я должен взять из личного запаса одного пингвина и одну фигурку яйца. Но все мои пингины уже выставлены на поле. Что мне делать в этой ситуации?

О10. Чтобы применить эффект карты импровизации № 11 в этой ситуации, возьмите одну фигурку яйца из личного



запаса и спрячьте её в одной руке. Вторую руку оставьте пустой. Если соперник выберет руку без компонента, ничего не произойдёт.

В11. Если, применив эффект карты импровизации, я должен выставить на поле пингвина из личного запаса, могу ли я выставить пингвина-кинозвезду?

О11. В этом случае работают те же правила, что и при выполнении действия появления. Вы можете выставить пингвина-кинозвезду только тогда, когда все пингины-статисты уже находятся на игровом поле.

В12. Я уже выставил на поле своего пингвина-кинозвезду, но затем применение эффекта одной из карт импровизации вынудило меня убрать с поля пингвина-статиста моего цвета. Должен ли я в этом случае также убрать с поля и пингвина-кинозвезду?

О12. Нет, в этом случае пингвин-кинозвезда остаётся на поле и может быть использован в дальнейшем по обычным правилам.



nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595

ZOOZYWOOD

ПОЛЯНОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Создатели игры

Геймдизайнеры

Сяо Лю, Хаоюань Чжан

Продюсер

Лео Фу

Иллюстраторы

Оди Ву, Сюэзи, Ю Ван, Чэньяо Цю

Графические дизайнеры

Фиона Чжан, Оди Ву

Редактор

Марк Бутт (Ironclad Writing)

Русское издание игры

Руководители проекта

Александра Етонова, Владислав Пичугин

Переводчик

Элина Ченцова

Редактор

Полина Кудрявцева

Вёрстка

OWL Agency



ZOOZYWOOD

ПОЛЯРНОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Все права защищены.