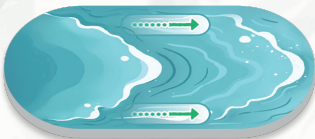


Что в коробке?

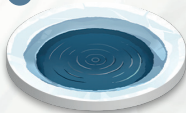
Перед вами дополнение к игре «Zoollywood. Полярное приключение». Чтобы сыграть с ним, вам потребуются компоненты из базовой коробки.

30 новых жетонов территорий

1



2



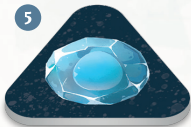
3



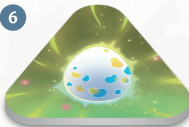
4



5



6



7



- 1 Река ×9 2 Прорубь ×3 3 Водоросли-мутанты ×3
4 Криль ×3 5 Заморозка ×3 6 Радиация ×6
7 Вспышка ×3

35 новых карт импровизации

- Золотые карты ×14 (по 2 каждого вида)
- Серебряные карты ×21 (по 3 каждого вида)



7 новых описаний сцен



1 новое препятствие



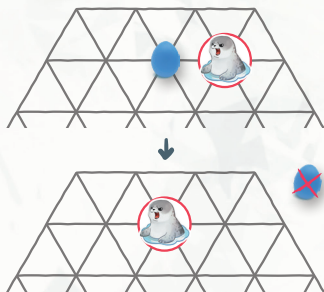
Тюлень ×1

В этом дополнении вы найдёте:

Препятствие

Тюлень

В свой ход вы **можете** (но не обязаны) применить эффект этого препятствия до или после выполнения действия. Переместите тюленя на соседнее пересечение. Вы можете переместить его либо на свободное пересечение, либо на пересечение, где уже размещено яйцо (в этом случае верните яйцо в соответствующий личный запас). Если по соседству с тюленем таких пересечений нет, применить его эффект нельзя. Это препятствие может быть перемещено только один раз за ход игрока.



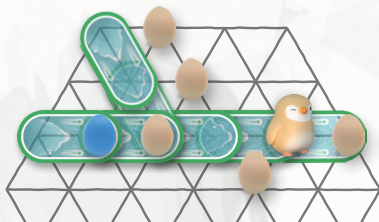
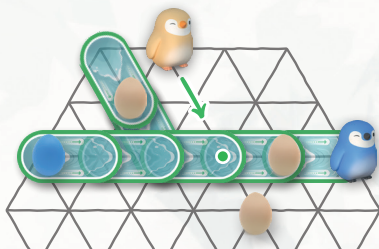
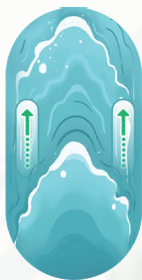
Важно! Как и пингвины, если во время движения тюлень оказывается за пределами игрового поля, он продолжает двигаться в том же направлении с другой его стороны.



Жетоны территорий

Река

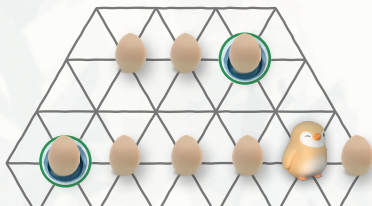
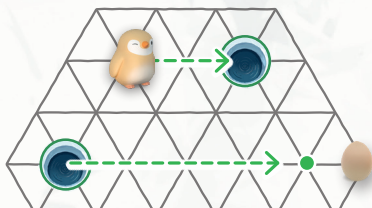
Если во время движения пингвин останавливается на жетоне реки, сначала полностью завершите это действие, а затем переместите всех пингвинов, фигурки яиц и препятствия на всех жетонах реки, соединённых с тем, на котором остановился пингвин. Все эти компоненты смещаются на одно пересечение по направлению течения реки (обозначено на жетонах зелёными стрелками). Если после этого какой-либо компонент (пингвин, яйцо или препятствие) оказывается за пределами игрового поля, верните его в запас.



Прорубь

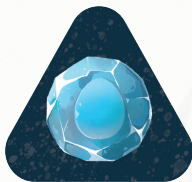
В свой ход вы **можете** (но не обязаны) применить эффект этого жетона. Если во время движения пингвин оказывается на пересечении, где находится жетон проруби, можете переместить его на любой другой жетон проруби на игровом поле. После этого пингвин продолжает двигаться в направлении, которого придерживался изначально. Размещая фигурки яиц на пересечениях, которые оказались на пути пингвина, разместите также по одному яйцу на каждом жетоне проруби, который использовал пингвин во время движения. Каждая прорубь может быть использована только по одному разу за ход игрока.

Важно! Начиная движение с жетона проруби, не применяйте его эффект. Но помните, что, начиная движение с того или иного жетона проруби, вы уже не сможете снова оказаться на нём в текущем ходу.

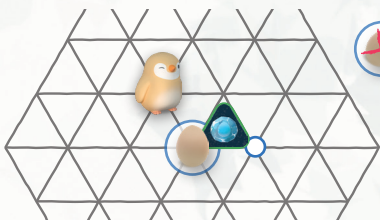
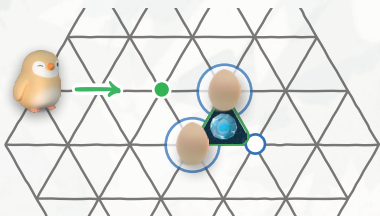


Заморозка

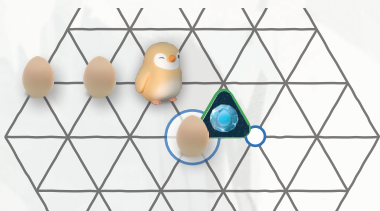
Если яйцо размещено на одном из пересечений треугольной области, где находится жетон заморозки, оно **замерзает**.



Вы **не можете** заменить такое яйцо пингвином, выполняя действие появления. Если во время движения пингвин останавливается перед таким яйцом своего цвета, фигурка яйца возвращается в личный запас игрока.

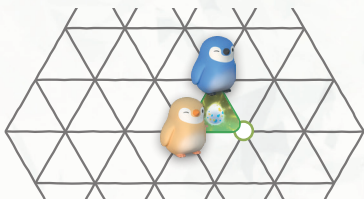
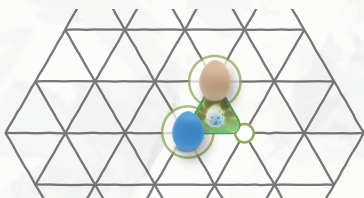


И



Радияция

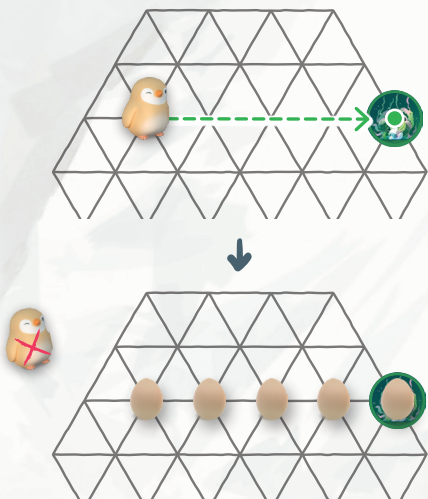
Если фигурка яйца вашего цвета размещена на одном из пересечений треугольной области, где находится жетон радиации, заменить её на пингвина своего цвета с помощью действия появления сможет **только** ваш оппонент. Если же ваш оппонент разместил яйцо своего цвета рядом с жетоном радиации, только вы сможете заменить его на пингвина своего цвета, выполняя действие появления.



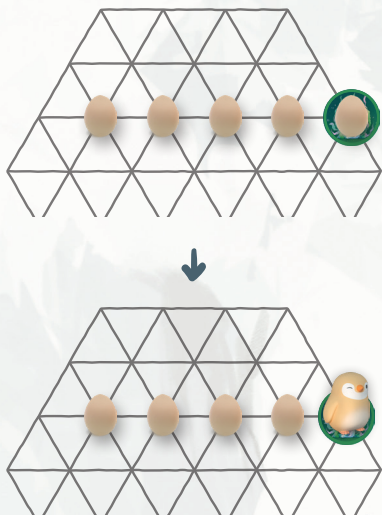
Водоросли-мутанты

Если во время движения ваш пингвин оказывается на пересечении, где находится жетон водорослей-мутантов, немедленно верните этого пингвина в личный запас. Затем разместите фигурки яиц на всех пересечениях, которые успел пройти пингвин, выложив также одно яйцо на этот жетон водорослей-мутантов.





Важно! Если, выполняя действие появления, вы заменяете пингвином яйцо, ранее размещённое на жетоне водорослей-мутантов, не применяйте эффект жетона территории. В этом случае появившийся пингвин остаётся на игровом поле.

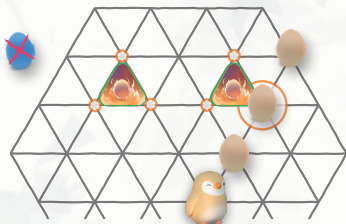
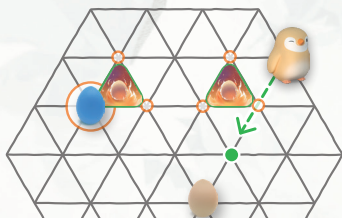


Вспышка

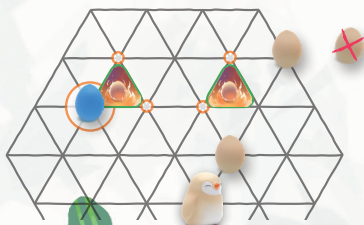
Полностью выполнив действие в текущем ходу, вы должны (если это возможно) вернуть в соответствующий запас одно яйцо, размещённое на одном из пересечений треугольной области, где находится жетон вспышки.



Важно! Вы можете вернуть в соответствующий запас как яйцо своего цвета, так и яйцо, размещённое соперником. До тех пор, пока на игровом поле остаются яйца, размещённые рядом с жетоном вспышки, в свой ход вы должны применять эффект этого жетона.



или

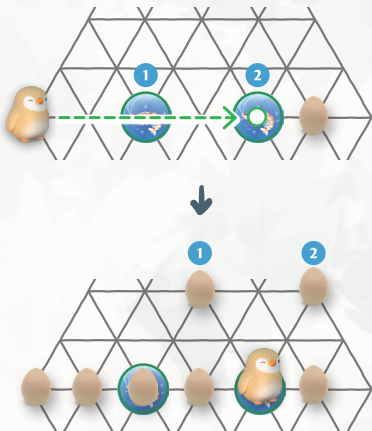


Криль

Если во время движения ваш пингвин оказывается на пересечении, где находится жетон криля, то, полностью выполнив это действие, разместите фигурки яиц из личного запаса на свободных пересечениях на игровом поле. Количество яиц при этом будет равно количеству жетонов криля, через которые успел пройти (или на котором остановился) пингвин во время движения.



Важно! Начиная движение с жетона криля, не применяйте эффект этого жетона.



Часто задаваемые вопросы

В1. Конфигурация жетонов реки на игровом поле такова, что, применяя эффект этой территории, я могу переместить пингвина, яйцо или препятствие в одно из двух разных ответвлений. Что мне делать в этом случае?

О1. Вы сами решаете в какое именно ответвление реки переместить пингвина, яйцо или препятствие.

В2. Конфигурация жетонов реки на игровом поле такова, что есть сразу несколько пингвинов, яиц или препятствий, которые должны переместиться на одно и то же пересечение с двух разных ответвлений во время применения эффекта жетона территории. Что мне делать в этом случае?

О2. Вы сами решаете, какой из компонентов переместить на это пересечение. Все остальные компоненты остаются на своих местах, так как пересечение, на которое они должны были переместиться, уже занято.

В3. Когда мой пингвин оказывается на жетоне проруби № 1, я решаю применить эффект этой территории. Однако я уже разместил свою фигурку яйца на жетоне проруби № 2, а мой оппонент — яйцо своего цвета на жетоне проруби № 3. Могу ли я переместить своего пингвина?

О3. Если Вы решите переместить пингвина на жетон проруби № 2, то по общим правилам он должен будет остановиться перед фигуркой яйца своего цвета, поэтому он остаётся на жетоне проруби № 1. Если вы решите переместить его на жетон проруби № 3, верните яйцо, размещённое соперником, в его личный запас и продолжите движение в изначально заданном направлении.

В4. Я должен применить эффект жетона криля, но на игровом поле больше нет свободных пересечений. Что делать?

О4. В этом случае применить эффект жетона криля нельзя.

В5. Если императорский пингвин или тюлень оказываются на жетонах проруби или водорослей-мутантов, нужно ли применять эффект этих жетонов территорий?

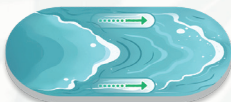
О5. В этом случае применять эффекты этих жетонов территорий не нужно.

В6. Если в текущем ходу я разместил на игровом поле все 16 яиц своего цвета, но при этом одно или несколько из них находятся на пересечениях рядом с жетоном вспышки. Что мне делать в этой ситуации?

О6. Разместив все 16 яиц своего цвета на игровом поле, вы немедленно побеждаете. Поэтому вам не нужно будет возвращать яйца, находящиеся рядом с жетоном вспышки, в личный запас.

Список компонентов для свободного режима игры

Ниже приведён список, из которого вы можете выбирать компоненты при подготовке игрового поля в свободном режиме игры. В остальном придерживайтесь правил свободного режима из базовой игры.

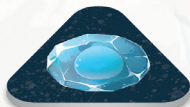


Река $\times 4$ или $\times 3$

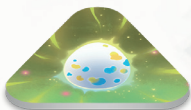
Важно! Размещая жетоны реки, не забудьте, что последний из них должен соприкасаться с краем игрового поля, а зелёные стрелки, обозначающие течение, должны быть направлены от центра к краю игрового поля.



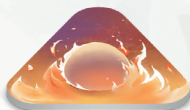
Прорубь $\times 2$ или $\times 1$



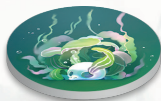
Заморозка $\times 2$ или $\times 1$



Радиация $\times 3$ или $\times 2$



Вспышка $\times 2$ или $\times 1$



Водоросли-мутанты $\times 2$ или $\times 1$

Важно! Каждый жетон водорослей-мутантов должен быть размещён на одном из пересечений на краю игрового поля.



Криль $\times 2$ или $\times 1$

Создатели игры

Геймдизайнеры

Сяо Лю, Хаоюань Чжан

Продюсер

Лео Фу

Иллюстраторы

Оди Ву, Сьюзи, 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

Все права защищены.



nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595