



БРУНО ФАЙДУТТИ

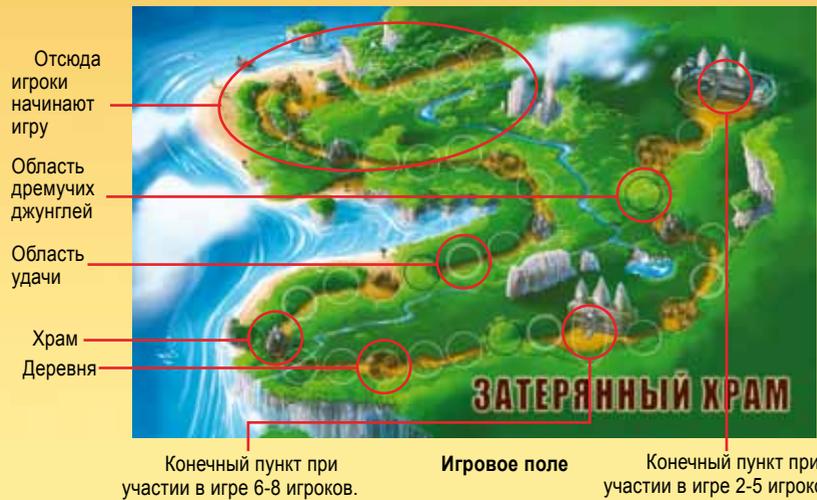
ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ



ИДЕЯ ИГРЫ:

Игроки выступают в роли исследователей, разыскивающих таинственный затерянный храм. Им придётся прокладывать дорогу через непроходимые джунгли и обращаться за помощью к туземцам. Игрок, первым добравшийся до храма, станет победителем!

СОСТАВ ИГРЫ



8 жетонов мачете



18 жетонов удачи (лицевая и обратная стороны)



1 жетон идола



50 изумрудов



8 фигурок исследователей



9 карт персонажей



памятка



8 карт подсказок

СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила рассчитаны на 4-8 игроков. Если вас всего двое или трое, прочитайте потом дополнительно раздел «Правила для 2-3 игроков».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле в центр стола. Если в игре участвует 6-8 игроков, используйте только первую часть поля (до области с первым большим храмом). Если в игре участвует 2-5 игроков – используйте всё поле (до области со вторым большим храмом).

Каждый игрок выбирает понравившийся ему цвет, берёт карту подсказки и фигурку исследователя соответствующего цвета. Затем каждый игрок кладёт перед собой свою карту подсказки, чтобы на протяжении всей игры его противники знали, фигурка какого цвета ему принадлежит.

Перемешайте жетоны удачи и положите случайным образом по одному лицевой стороной вниз на каждую область с двойным кругом на игровом поле. Оставшиеся жетоны поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем – в «банк».

Перемешайте карты персонажей и раздайте по одной карте каждому игроку. Каждый игрок открывает свою карту и смотрит на символы в нижнем правом углу. Цифра в кружке обозначает номер области, на которую игрок должен поставить свою фигурку исследователя. Цифра справа, на символе драгоценного камня, обозначает количество изумрудов, которое игрок получает в начале игры. Если рядом с этими цифрами слева есть значок мачете – игрок

получает жетон мачете.

Все игроки возвращают карты персонажей в общую колоду. Символы в нижнем правом углу карт больше в игре использоваться не будут.

Пора приступать к первому раунду.

На протяжении всей игры собственность игроков (изумруды и мачете) должны лежать на столе на виду, чтобы другие игроки могли видеть их количество.

- Количество изумрудов вначале игры
- Передвижение и/или специальная способность персонажа
- Номер начальной области
- На карте ребёнка и разведчика есть символ мачете



ИГРОВОЙ РАУНД

Игровой раунд состоит из двух фаз:

- 1) Выбор персонажа
- 2) Действие

1) ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Если во время предыдущего раунда игрок получил жетон удачи с изображением идола, жетон идола остаётся у него весь текущий раунд.

В первом раунде и в других (если жетон удачи с идолом никто не получал), жетон идола получает игрок, фигурка исследователя которого стоит на дорожке последней (далее всех от большого храма).

Если два или более игроков последними стоят в одной области, идола получает самый бедный игрок. В случае дальнейшей ничьи идол остаётся у предыдущего владельца.

Перемешайте 9 карт персонажей и поместите их лицевой стороной вниз в колоду. Некоторые из карт откладываются в сторону и не будут использоваться в текущем раунде, некоторые из них кладутся лицевой стороной вверх, некоторые - лицевой стороной вниз.

| Количество игроков | Отложенные перед выбором персонажей карты | | Карты, оставшиеся после выбора персонажей (лицом вниз) |
|--------------------|---|------------|--|
| | Лицом вверх | Лицом вниз | |
| 4 | 3 | 1 | 1 |
| 5 | 2 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 0 | 1 | 1 |
| 8 | 0 | 1 | 1* |

Игрок, владеющий жетоном идола, берёт стопку оставшихся карт персонажей. Он выбирает и оставляет себе одну карту. Затем он передаёт оставшиеся карты игроку слева, который тоже выбирает себе одну карту и передаёт оставшиеся карты игроку слева и т.д. Когда игрок, сидящий справа от игрока с идолом, выберет и оставит себе одну из двух последних карт, он кладёт последнюю карту лицевой стороной вниз рядом с картами, отложенными до выбора персонажей.



жетон идола

* При участии в игре 8-ми участников, игрок, сидящий справа от игрока с идолом, получает только одну карту персонажа. Он берёт карту персонажа, отложенную лицевой стороной вниз до выбора персонажей, выбирает себе одну из двух оказавшихся у него теперь в руках карт, и кладёт на стол лицевой стороной вниз оставшуюся.

2) ДЕЙСТВИЕ

После того как все игроки получают персонажей, игрок с идолом начинает по очереди называть персонажей в указанном ниже порядке.

Когда произносится название персонажа, игрок, обладающей картой этого персонажа:

- показывает всем игрокам свою карту персонажа
- берёт один изумруд из банка
- использует специальную способность своего персонажа и/или возможность передвижения.

Если названный персонаж никем не был выбран, игрок с идолом называет следующего персонажа. Таким образом, игроки действуют не в том порядке, в котором сидят за столом, а в соответствии с выбранными ими персонажами.

РАЗНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



1 Шаман: Назовите другого персонажа (не игрока!). Владелец этого персонажа должен промолчать, никак не реагируя на это. Затем вы завершаете свой ход. Вы не перемещаете свою фигурку исследователя.

Когда будет вызван заколдованный вами персонаж, его владелец показывает свою карту и прежде, чем он начнет свой ход, вы меняете местами свою и его фигурки исследователей. Это происходит независимо от того, где стоит его фигурка: перед вами, за вами или даже за областью дремучих джунглей (в этом случае вам не нужно тратить мачете). Если заколдованный вами персонаж не был выбран ни одним игроком, то ничего не происходит.



2 Вор: Назовите другого персонажа (не шамана). Владелец этого персонажа должен промолчать, никак не реагируя на это. Затем вы бесплатно перемещаете свою фигурку исследователя на 1-2 шага вперед.

Когда будет вызван указанный вами персонаж, его владелец показывает свою карту и прежде, чем он начнет свой ход, вы забираете себе все его изумруды. После этого игрок по обычным правилам берёт себе 1 изумруд из банка и совершает своё действие. Если указанный вами персонаж не был выбран ни одним игроком, то ничего не происходит.



3 Провидица: Подсмотрите лицевые стороны любых двух жетонов удачи на поле. Вы можете поменять их местами, если хотите. Затем вы бесплатно перемещаете свою фигурку исследователя на 1-2 шага вперед.



4 Жрец: Вы можете отдать в банк 2 своих изумруда, чтобы переместить свою фигурку исследователя в следующую область с храмом. Если вы не можете или не хотите платить, вы вообще не двигаетесь.



5 Старейшина: Вы можете отдать в банк 2 своих изумруда, чтобы переместить свою фигурку исследователя в следующую область с деревней. Если вы не можете или не хотите платить – вы вообще не двигаетесь.



6 Мастер: Вы можете взять из банка жетон мачете. Затем вы бесплатно перемещаете свою фигурку исследователя на 1-2 шага вперед. Если в банке не осталось мачете, вы ничего не получаете.



7 Разведчик: Вы можете отдать в банк любое количество своих изумрудов и переместить свою фигурку исследователя на 1 шаг за каждый потраченный изумруд.



8 Каноз: Вы должны отдать в банк все свои изумруды и переместить свою фигурку исследователя на количество шагов, равное удвоенному количеству потраченных изумрудов (но не более 20 шагов). Вы не можете отказаться платить или отдать только часть своих изумрудов. Если у вас более 10 изумрудов, вы всё равно обязаны отдать все свои изумруды в банк, но сможете передвинуть свою фигурку исследователя только на 20 шагов.



9 Ребёнок: Бесплатно переместите свою фигурку исследователя вперед к ближайшей фигурке другого игрока (даже если один из игроков стоит там же, где и вы).

ОБЛАСТИ ДРЕМУЧИХ ДЖУНГЛЕЙ

На поле есть три области дремучих джунглей. Когда движение вперёд вынуждает фигурку исследователя пересечь область дремучих джунглей, её владелец должен потратить один жетон мачете (если он у него есть), чтобы продолжить передвижение. Если у игрока нет жетона мачете, он должен остановиться в области дремучих джунглей. Он сможет продолжить передвижение только в следующем раунде.



ОБЛАСТИ И ЖЕТОНЫ УДАЧИ



Если фигурка исследователя завершает своё передвижение в области удачи, игрок переворачивает лицевой стороной вверх находящийся там жетон удачи и применяет указанный на нём эффект.

Примечание: Если фигурка исследователя находится в области удачи и не передвигается, её владелец не открывает жетон удачи. Если фигурка исследователя попадает в область удачи благодаря колдовству шамана, её владелец не открывает жетон удачи.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ

| | | | |
|--|--|--|---|
| | Возьмите жетон идола, даже если ваша фигурка исследователя не является отстающей – вы будете владеть им весь следующий раунд. Если оба жетона с символом идола переворачиваются в одном раунде, действие второго жетона отменяет действие первого. | | |
| | Возьмите из банка 4 изумруда. | | Передвиньтесь на 2 шага назад. |
| | Отдайте в банк 2 изумруда. | | Возьмите жетон мачете. |
| | Передвиньтесь на 3 шага вперёд. | | Верните жетон мачете в банк (если он у вас есть). |

После этого жетон удачи убирается с поля и заменяется случайным жетоном из банка, который кладётся лицевой стороной вниз взамен использованного. Снятый с поля жетон в закрытую смешайте с находящимися в банке жетонами. Если из-за действия жетона игрок должен потерять больше изумрудов, чем у него есть, он просто теряет все свои изумруды.

НЕСКОЛЬКО ФИГУРОК ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ В ОДНОЙ ОБЛАСТИ

В одной области может находиться любое количество фигурок исследователей.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Когда одна из фигурок исследователей достигает последней области (с большим храмом), игра сразу же подходит к концу, а владелец этой фигурки становится победителем.

Примечание: Маршрут исследователей заканчивается храмом. Храм является конечной точкой и считается, что за ним нет деревьев, поэтому достичь последнего храма при помощи способности Старейшины невозможно.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2-3 ИГРОКОВ

При участии в игре 2-3 игроков каждый игрок перемещает по полю только одну фигурку, но использует каждый раунд по два персонажа. Игровая схема остаётся прежней, но у каждого игрока есть 2 возможности передвижения – по одной за каждого персонажа. Все остальные правила остаются прежними.

Выбор персонажей происходит по следующей схеме:

2 игрока:

- Игрок с идолом (А) перемешивает 9 карт персонажей и скидывает в центр стола 2 случайные карты: одну лицевой стороной вверх и одну лицевой стороной вниз. Затем он выбирает одного из 7-ми оставшихся персонажей и передаёт 6 карт другому игроку (Б).
- Игрок Б выбирает 1 карту и после этого скидывает на стол 1 случайную карту лицом вниз. Затем он передаёт 4 оставшиеся карты игроку А.
- Игрок А выбирает 1 карту и после этого скидывает на стол 1 случайную карту лицом вниз и передаёт 2 оставшиеся карты игроку Б.
- Игрок Б выбирает 1 карту и скидывает на стол лицом вниз последнюю карту.

3 игрока:

- Игрок с идолом (А) перемешивает 9 карт персонажей и скидывает на стол лицевой стороной вниз 1 случайную карту. Затем он выбирает 1-го из 8-ми оставшихся персонажей и передаёт 7 карт игроку Б.
- Игрок Б выбирает 1 карту и передаёт 6 оставшихся карт игроку В.
- Игрок В выбирает 1 карту и передаёт 5 оставшихся карт игроку А. Не смотря лицевую сторону этих 5-ти карт, игрок А перемешивает их и скидывает на стол 1 случайную карту лицевой стороной вниз.
- Затем он выбирает 1 карту из оставшихся 4-х карт и передаёт 3 карты игроку Б и т.д.
- Когда все игроки выберут по 2 персонажа, игрок В скидывает на стол последнюю карту лицевой стороной вниз.



ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА ИГРА, ЗАГЛЯНИТЕ НА САЙТ КОМПАНИИ СТИЛЬ ЖИЗНИ WWW.LIFESTYLELTD.RU – ТАМ ВЫ НАЙДЁТЕ МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ!

Автор игры: Бруно Файдутти (Bruno Faidutti)

Иллюстратор: Пьеро (Pierò)

Вёрстка: Ханс-Георг Шнайдер (Hans-Georg Schneider)

Менеджер проекта: Джонни де Врие (Jonny de Vries)



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

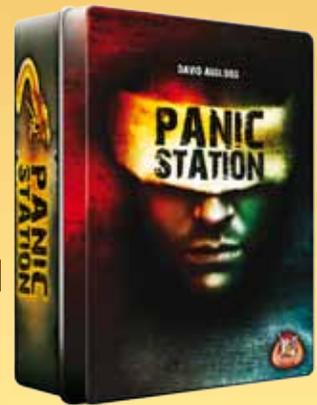


ЕЩЕ БОЛЬШЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ОТ WHITE GOBLIN GAMES И СТИЛЯ ЖИЗНИ!



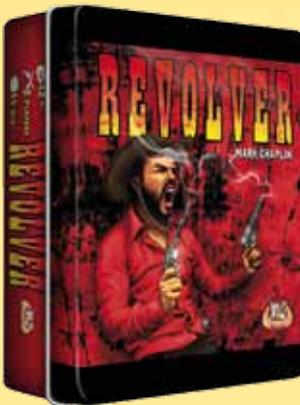
БЕШЕНЫЕ БЕЛКИ! (GET NUTS)

Для 3-6 игроков от 8 лет. Время игры: 30 минут.
Соберите запас орехов на зиму и приведите вашу белку к победе!



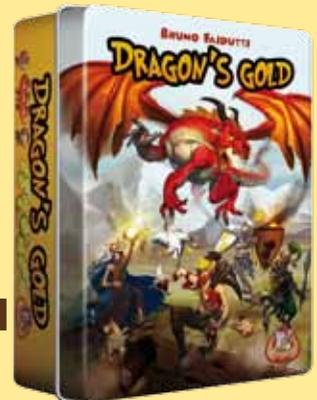
СТАНЦИЯ ПАНИКА (PANIC STATION)

Для 4-6 игроков от 10 лет. Время игры: 40 минут.
Игра с нарастающей паранойей, где никто никому не может по-настоящему доверять.



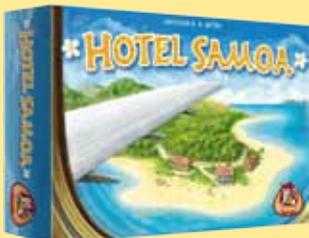
РЕВОЛЬВЕР (REVOLVER)

Для 2 игроков от 12 лет. Время игры: 45 минут.
Игра про перестрелки на Диком Западе.



ДРАКОНЬЕ ЗОЛОТО (DRAGON'S GOLD)

Для 3-6 игроков от 8 лет. Время игры: 45 минут.
Побеждай драконов и дели их золото!



ОТЕЛЬ САМОА (HOTEL SAMOA)

Для 3-6 игроков от 10 лет. Время игры: 45 минут.
Организируйте для туристов лучший отдых в вашем отеле на солнечном острове Самоа!



РАТТУС (RATTUS)

Для 2-4 игроков от 10 лет. Время игры: 45 минут.
Удастся ли вам пережить эпидемию чумы?
Рекомендуем также расширения: «Раттус Крысолов» (Rattus Pied Piper) и «Раттус Африканус» (Rattus Africanus).

Подробнее на сайтах: www.whitegoblingames.com (англ.) и www.lifestyleitd.ru (рус.)