

GAMERIGHT®

ЗАПРЕТНЫЙ ОСТРОВ

Приключение для смелых!

для 2-4 игроков от 8 лет

Запретный Остров был далёким убежищем древней мистической империи, известной как Археаны. Согласно легенде, Археаны обладали способностью контролировать 4 Стихии (огонь, воздух, землю и воду) с помощью артефактов: Кристалла Огня, Статуи Ветра, Камня Земли и Чаши Океана. Благодаря своей огромной силе артефакты могли принести непоправимый вред, оказавшись в недобрых руках, поэтому Археаны держали их в секрете, спрятавными на Запретном Острове. Они сделали так, чтобы Остров затонул, если кто-нибудь попытается добыть артефакты. За многие столетия, прошедшие с мистического исчезновения империи Археанов, Запретный Остров не был обнаружен... до сегодняшнего дня.

Будет ли ваша команда первой, кто сможет прорваться через преграды, завладеть артефактами и выбраться с Острова без потерь?

Компоненты игры:

58 карточек, среди них:

28 карточек Артефактов и Специальных действий (красная рубашка)

- 20 карточек Артефактов: 5 карточек каждого из 4 артефактов
- 3 карточки Взлёт вертолётa
- 2 карточки Мешки с песком
- 3 карточки Вода прибывает!

24 карточки Затопления (синяя рубашка)

6 карточек Искателей приключений

24 двусторонних участка Острова 6 деревянных фишек

4 фигурки артефактов:

- Камень Земли
- Кристалл Огня
- Статуя Ветра
- Чаша Океана

1 Водомерг

1 Маркер уровня воды.



Цель игры

Ваша команда искателей приключений должна действовать вместе: не дать Острову затонуть и выиграть достаточно времени, чтобы добыть 4 артефакта, а потом успеть добраться до Круга авантюристов и покинуть Остров на вертолёте. Однако если Остров погрузится в пучину раньше, чем вы сможете выполнить свою задачу, ваша миссия закончится провалом!

Подготовка к игре

1. Создайте Затерянный Остров. Перемешайте 24 участка Острова и случайным образом разложите их липом вверх (бело-голубой стороной вниз) так, как указано ниже: Сначала сделайте в центре игровой области квадрат из участков Острова 4 на 4. Затем положите по 2 участка Острова рядом с серединой каждой из сторон квадрата (Обратите внимание: нужно оставить небольшие зазоры между участками Острова). Сформировав таким образом Запретный Остров, вы получите игровое поле, по которому будут перемещаться ваши фишки.



2. Разместите артефакты. Поставьте 4 фигурки артефактов (Камень Земли, Статую Ветра, Кристалл Огня и Чашу Океана) рядом с Островом — ваша команда попытается получить эти артефакты в процессе игры. Чтобы добыть артефакт, надо будет скинуть 4 одинаковые карточки Артефактов на одном из соответствующих участков Острова. На Острове всего 8 таких участков, по 2 для каждого вида артефактов, они обозначены специальным символом в левом нижнем углу.



3. Разделите карточки. Разложите карточки в 3 колоды в соответствии с их рубашкой: колода Затопления (синяя рубашка), колода Артефактов и Специальных действий (красная рубашка), карточки Искателей приключений (6 карточек).



колода Затопления



колода Артефактов и Специальных действий



карточки Искателей приключений

4. Остров начинает тонуть. Перемешайте колоду Затопления и положите рубашкой вверх с одной стороны от Острова. Открывайте с верха колоды по одной карточке Затопления и переворачивайте соответствующий участок Острова «затопленной» (бело-голубой) стороной вверх. Таким образом, вытяните 6 карточек и затопите, соответственно, 6 участков Острова.



5. Появляются Искатели приключений.

Перемешайте 6 карточек Искателей приключений и случайным образом раздайте каждому игроку по одной карточке. Каждый из вас возьмет на себя роль Искателя приключений с особыми способностями, которыми во время игры сможете воспользоваться только вы. Прочтите вслух ваши роли и способности, описанные внизу карточек, чтобы члены команды знали о ваших сильных сторонах. Как вы увидите далее, в игре будет проще победить, если вы пользуетесь специальными способностями и действуете сообща.



Возьмите фишку, совпадающую по цвету с вашей карточкой Искателя приключений, и поставьте её на соответствующий участок Острова (ищите иконку вашей фишки в правом нижнем углу Врат и Крута авантюристов). Положите неиспользованные фишки и карточки Искателей приключений обратно в коробку.

Обратите внимание: ничего страшного, если ваша фишка окажется на затопленном участке Острова.

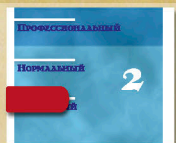
6. Раздаются карточки из колоды Артефактов и Специальных действий.

Тщательно перемешайте колоду Артефактов и Специальных действий и раздайте по 2 карточки каждому игроку. Положите ваши карточки лицом вверх перед собой так, чтобы вы и ваши товарищи хорошо их видели — эти карточки у вас «на руках». Если кто-то получил карточку «Вода прибывает!», выдайте ему другую карточку, а карточку «Вода прибывает!» замешайте обратно в колоду. Положите колоду Артефактов и Специальных действий рубашкой вверх около одной из сторон Острова.



Обратите внимание: рядом с колодой Артефактов и Специальных действий будет стопка сброса этих карточек.

7. Установите уровень воды. Прикрепите Маркер уровня воды на левую сторону Водеметра и установите с его помощью желаемый уровень сложности (если вы играете в первый раз, установите его на Начальном уровне сложности).



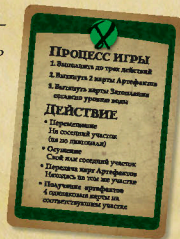
Обратите внимание: в любой момент игры вы можете просматривать карточки в стопках сброса колоды Артефактов и Специальных действий и колоды Затопления.

Процесс игры

Первым ходит игрок, который недавно был на острове. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В каждый ход вы должны последовательно выполнить 3 следующих шага:

1. Выполнить до 3 действий;
2. Вытянуть 2 карточки из колоды Артефактов и Специальных действий;
3. Вытянуть столько карточек Затопления, сколько указывает маркер на Водометре.

Отдельные шаги каждого хода описаны ниже. Обратите внимание, что оборотная сторона каждой карточки Искателя приключений содержит краткую игровую памятку.



1. Выполнить до 3 действий

Вы можете выполнить до 3 действий за один ход (это может быть также 0, 1 или 2 действия). Члены вашей команды могут советовать вам, что именно лучше всего сделать во время вашего хода (и мы рекомендуем прислушиваться к их словам!). Вы можете выбрать любую комбинацию из любых 4 действий, описанных ниже (в том числе можно использовать несколько действий одного типа):

- Перемещение
- Осушение
- Передача карты Артефактов
- Получение артефактов

Перемещение

Вы можете использовать действие для перемещения вашей фишки на соседний участок Острова в одном из следующих направлений: вверх, вниз, влево или вправо, но не по диагонали. Вы можете переместиться на затопленный участок, но не можете переместиться на (или через) отсутствующий участок Острова (который уже погрузился в пучину).

Исключения:



Исследователь может также перемещаться и по диагонали.



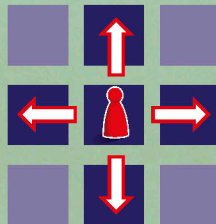
Пилот может один раз за ход использовать одно действие, чтобы переместиться на любой участок Острова.



Навигатор может перемещать других игроков на расстояние до двух смежных участков Острова за одно действие.



Аквалангист может за одно действие перемещаться через последовательность из 1 или нескольких отсутствующих (погрузившихся в пучину) и/или затопленных участков Острова, примыкающих к тому участку, где он находится.



Осушение

Вы можете использовать действие, чтобы осушить один любой соседний участок Острова (слева, справа, сверху, снизу) или участок Острова, на котором стоит ваша фишка. Чтобы осушить участок, просто переверните его незатопленной стороной вверх.



Исключения:



Инженер может осушать до 2 участков Острова за 1 действие.




Исследователь может также осушать участки Острова по диагонали.

Передача карточки Артефактов

Вы можете передать 1 или более ваших карточек Артефактов другому игроку, если обе ваши фишки находятся на одном и том же участке Острова. На каждую передаваемую карточку расходуется 1 действие (смотрите ограничения в разделе «Количество карточек на руке»)
 Вы можете передавать только карточки Артефактов, никакие другие карточки передавать нельзя.
 Исключения:



 Связной может передавать карточки, даже если он находится не на том же участке Острова.

Получение артефактов

Вы можете использовать действие для получения артефакта, скинув 4 карточки Артефактов одного типа с руки, если ваша фишка находится на соответствующем участке Острова:

Скидываем карточки	Фишка на соответствующем участке	получаем артефакт
	 -ИЛИ- 	
	 -ИЛИ- 	
	 -ИЛИ- 	
	 -ИЛИ- 	

Обратите внимание:

- Когда вы получаете артефакт, скиньте карточки в стопку сброса карточек Артефактов и Специальных действий и возьмите себе соответствующую фигурку артефакта
- Вы можете получить артефакт в том числе и на затопленном участке Острова.

2. Вытянуть 2 карточки из колоды Артефактов и Специальных действий

После выполнения действий вы обязаны взять 2 карточки из колоды Артефактов и Специальных действий и добавить их лицом вверх к вашим карточкам. Тяните по одной карточке за раз. Если вы вытянули карточку «Вода прибывает!», не добавляйте её в руку, вместо этого следуйте инструкции на карточке, а затем сбросьте её в стопку сброса карточек Артефактов.

Карточки Артефактов

В колоде Артефактов и Специальных действий есть 5 карточек Артефактов каждого типа. Ваша цель: собрать 4 одинаковые карточки Артефактов, чтобы добыть соответствующий артефакт Запретного Острова. Вы можете передавать карточки Артефактов другим игрокам, используя действие «Передача карточки Артефактов».



Карточки Специальных Действий: Взлёт вертолёта, Мешки с песком, «Вода прибывает!»

В колоде Артефактов и Специальных действий есть 3 карточки Взлёт вертолёта и 2 карточки Мешки с песком, которые помогут вашей команде во время игры. Эти карточки берутся в руку и могут быть сыграны в любой момент, даже во время хода другого игрока. Чтобы сыграть карточку Специального действия, не требуется тратить действие. Эти карточки скидываются в стопку сброса Артефактов и Специальных действий сразу после того, как они сыграны.



Обратите внимание: вы также можете использовать эффект карточки Специальных действий, если вы вынуждены их сбросить.



В колоде Артефактов и Специальных действий есть 3 карточки «Вода прибывает!». Как только вы вытягиваете такую карту, вы должны немедленно сделать следующее:

1. Переместить Маркер уровня воды вверх к следующей отметке на Водометре. Число на Водометре справа указывает, сколько карточек Затопления вы будете вытягивать в конце хода.



2. Взять все карточки из стопки сброса Затопления, перемешать их, а затем положить рубашкой вверх на колоду Затопления. Это означает, что ранее вытянутые карточки вскоре будут вытянуты снова!

3. Сбросить карточку «Вода прибывает!» в стопку сброса Артефактов и Специальных действий.



Обратите внимание:

- Если вы вытянули карточку «Вода прибывает!», вы не получаете карточку на замену.
- Если вы вытянули 2 карточки «Вода прибывает!» подряд, перемешайте стопку сброса Затопления только 1 раз, однако Маркер уровня воды вы должны переместить 2 раза.
- Если вы вытянули карточку «Вода прибывает!», а в стопке сброса Затопления нет карточек, просто переместите Маркер уровня воды на 1 отметку вверх.

Колода карточек Артефактов и Специальных действий закончилась

Когда вытянута последняя карточка из колоды Артефактов и Специальных действий, немедленно перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Количество карточек на руке

Вы можете иметь «на руке» (то есть перед вами на столе) только 5 карточек (включая карточки Артефактов и Специальных действий). Если в какой-то момент вы обнаружили, что у вас 6 или более карточек (например, потому что вы только что вытянули карточки или получили карточки от другого игрока), вы должны немедленно выбрать и сбросить лишние карточки в стопку сброса карточек Артефактов и Специальных действий. Если вы решили сбросить карточку Специальных действий, вы можете использовать её эффект прежде, чем сбросить.

3. Вытянуть карточки Затопления

Возьмите на себя роль Запретного Острова! Вытяните из колоды Затопления столько карточек, сколько показывает уровень воды на Водометре (например, если уровень 3 — вытяните 3 карточки). Тяните по 1 карточке за раз и кладите их лицом вверх в стопку сброса Затопления. Для каждой вытянутой карточки найдите соответствующий участок Острова и выполните одно из следующих действий:



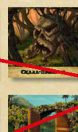
- Если соответствующий участок Острова не затоплен, переверните его затопленной стороной вверх.

карточка затопления

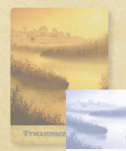
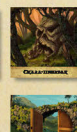
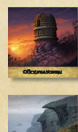


незатопленный участок затопленный участок

- Если соответствующий участок Острова уже затоплен, он погружается в пучину! Уберите его и соответствующую карточку Затопления из игры, отложив их в сторону.



Убираем



-До-

-После-

Вне игры

Обратите внимание: вы не можете сыграть карточку Мешки с песком, чтобы спасти затопленный участок Острова, если вы уже открыли соответствующую карточку Затопления.

Фишки на затопленных участках Острова

Если фишка находится на участке Острова, который становится затопленным, поднимите фишку с участка, переверните его и затем поставьте фишку обратно на этот участок Острова. Если фишка находится на участке Острова, который должен сейчас погрузиться в пучину, она должна немедленно «переплыть» на соседний участок (сверху, снизу, слева или справа), который по-прежнему является частью Острова (даже если он затоплен). Если фишка находится на участке Острова, который должен сейчас погрузиться в пучину, и не может переместиться на другой участок, она погружается в пучину вместе с Островом, а вся команда проигрывает игру!

Исключения:

- Аквалангист может плыть к ближайшему имеющемуся участку Острова (в том числе через несколько отсутствующих, то есть погрузившихся в пучину, участков).
- Исследователь может плыть по диагонали.
- Пилот может перелететь на любой участок Острова.

Колода Затопления закончилась

Если в какой-то момент закончилась колода карточек Затопления, немедленно перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если это произойдёт в середине хода, продолжайте тянуть карточки Затопления по мере необходимости из новой колоды.

Конец игры

Победа

Как только игроки собрали 4 артефакта, они все должны добраться своими фишками до участка Круг авантюристов. Затем один из игроков должен скинуть карточку Взлёт вертолёта, чтобы забрать всех с Запретного Острова. Если это удалось, ваша команда победила!

Обратите внимание: вы можете победить и в том случае, если Круг авантюристов затоплен, но ещё не погрузился в пучину.

Поражение

Вы проиграли в случае наступления одного из следующих событий:

1. Если одна из пар участков Острова с Пещерой, Храмом, Замком или Садам погрузилась в пучину до того, как вы получили соответствующий артефакт.
2. Если погрузился в пучину Круг авантюристов.
3. Если один из игроков оказался на участке, который погружается в пучину, и у игрока нет возможности перебраться на другой участок Острова.
4. Если уровень воды достиг критической отметки («череп с костями»).

Сложность

После того как вы одержите победу на уровне Начальный, попробуйте постепенно наращивать сложность игры, ставя Маркер уровня воды на отметку, соответствующую уровню Нормальный, Профессиональный, Легендарный. К тому же каждую игру состав Искателей включений будет разным и игра, соответственно, будет проходить по-другому.

Удачи в поисках артефактов и благополучного возвращения!

Слово от издателя Gamewright

Это большая честь представить вам новейшее творение мастера кооперативных игр Мэтта Ликока. В этой уникальной игре нам нравится множество вещей: прекрасные иллюстрации, дух совместной игры, а также огромное количество возможностей, создаваемых сочетаниями карт и разным расположением участков Острова. Не удивляйтесь, если ваш пульс участится вскоре после того, как вы начнёте играть, — это игра, которая постоянно генерирует волнующую и напряжённую атмосферу!

Автор игры: Мэтт Ликок
Иллюстрации: С. Б. Канга



GAMERWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street | Newton, MA 02458
Tel: 617 924-6006 | Fax: 617 969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2010 Gamewright, a division of Ceaco
All worldwide rights reserved.



**СТИЛЬ
ЖИЗНИ**

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для детей и взрослых!

