

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 карт, среди них:

- 28 карт Артефактов и Специальных действий (красная рубашка)
 - 20 карт Артефактов: 5 карт каждого из 4 артефактов
 - 3 карты Взлёт вертолётa
 - 2 карты Мешки с песком
 - 3 карты Вода прибывает!

24 карты Затопления (синяя рубашка)
6 карт 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

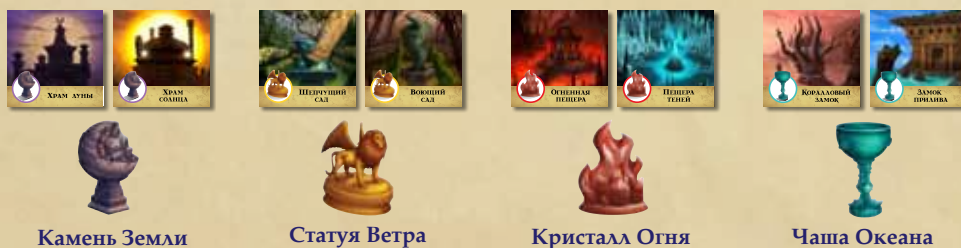
Ваша команда искателей приключений должна действовать вместе: не дать Острову затонуть и выиграть достаточно времени, чтобы добыть 4 артефакта, а потом успеть добраться до Круга авантюристов и покинуть Остров на вертолёте. Однако если Остров погрузится в пучину раньше, чем вы сможете выполнить свою задачу,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

Подготовка к игре

1. Создайте Затерянный Остров. Перемешайте 24 участка Острова и случайным образом разложите их лицом 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 карты 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 карты. Разложите карты в 3 колоды в соответствии с их рубашкой: колода Затопления (синяя рубашка), колода Артефактов и Специальных действий (красная рубашка), карты Искателей приключений (6 карт).



колода Затопления

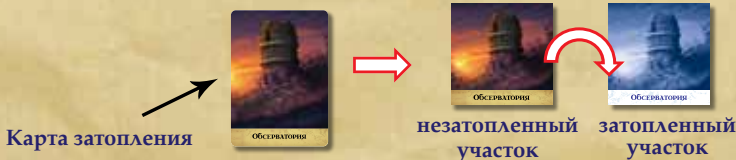


колода Артефактов и Специальных действий



карты Искателей приключений

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



Карта затопления

незатопленный участок

затопленный участок

5. Появляются Искатели приключений.

Перемешайте 6 карт Искателей приключений и случайным образом раздайте каждому игроку по одной карте. 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 карт, 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 картой Искателя приключений, и поставьте её на соответствующий участок Острова (ищите иконку вашей фишки в правом нижнем углу Врат и Круга авантюристов). Положите неиспользованные фишки и карты Искателей приключений обратно в коробку.

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

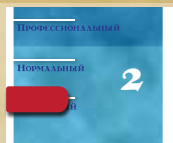
6. Раздаются карты из колоды Артефактов и Специальных действий.

Тщательно перемешайте колоду Артефактов и Специальных действий и раздайте по 2 карты каждому игроку. Положите ваши карты лицом вверх перед собой так, чтобы вы и ваши товарищи хорошо их видели — эти карты у вас «на руках». Если кто-то получил карту «Вода прибывает!», выдайте ему другую карту, а карту «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 карт.



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



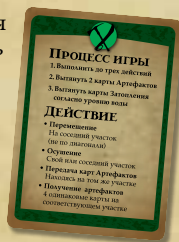
Обратите внимание: в любой момент игры вы можете просматривать карты в стопках сброса колоды Артефактов и Специальных действий и колоды Затопления.

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 карты из колоды Артефактов и Специальных действий;
3. Вытянуть столько карт Затопления, сколько указывает маркер на Водометре.

Отдельные шаги каждого хода описаны ниже. Обратите внимание, что оборотная сторона каждой карты 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.



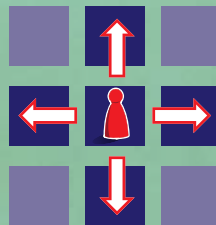
Пилот может один раз за ход использовать одно действие, чтобы переместиться на любой участок Острова.



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



Акваангист 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 и по диагонали.

Передача карты Артефактов

Вы можете передать 1 или более ваших карт Артефактов другому игроку, если обе ваши фишки находятся на одном и том же участке Острова. На каждую передаваемую карту расходуется 1 действие (смотрите ограничения в разделе «Количество карт на руке»)

Вы можете передавать только карты Артефактов, никакие другие карты передавать нельзя.

Исключения:

 Связой может передавать карты, даже если он находится не на том же участке Острова.



Получение артефактов

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

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

Обратите внимание:

- Когда вы получаете артефакт, скиньте карты в стопку сброса карт 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 карты из колоды Артефактов и Специальных действий

После выполнения действий, вы обязаны взять 2 карты из колоды Артефактов и Специальных действий и добавить их лицом вверх к вашим картам. Тяните по одной карте за раз. Если вы вытащили карту «Вода прибывает!», не добавляйте ее в руку, вместо этого следуйте инструкции на карте, а затем сбросьте ее в стопку сброса карт Артефактов.

Карты Артефактов

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



Карты Специальных Действий: Взлёт вертолётa, Мешки с песком, «Вода прибывает!»

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



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



В колоде Артефактов и Специальных действий есть 3 карты «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 карт Затопления вы будете вытягивать в конце хода.



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

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



Обратите внимание:

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

Колода карт Артефактов и Специальных действий закончилась

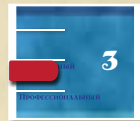
Когда вытянута последняя карта из колоды Артефактов и Специальных действий, немедленно перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Количество карт на руке

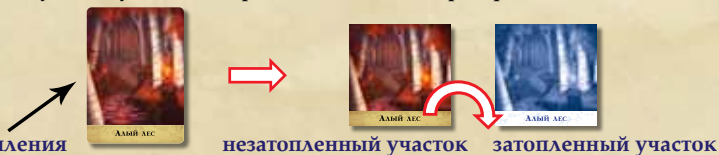
Вы можете иметь «на руке» (то есть перед вами на столе) только 5 карт (включая карты Артефактов и Специальных действий). Если в какой-то момент вы обнаружили, что у вас 6 или более карт (например, потому что вы только что вытянули карты или получили карты от другого игрока), вы должны немедленно выбрать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

3. Вытянуть карты Затопления

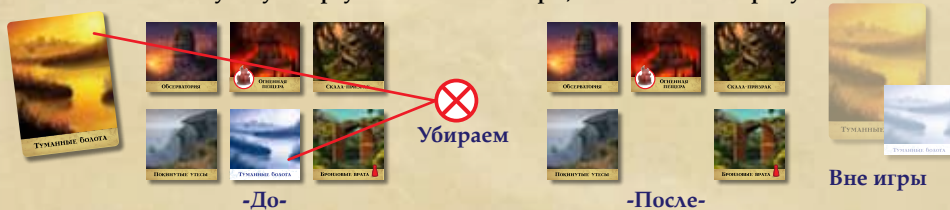
Возьмите на себя роль Запретного Острова! Вытяните из колоды Затопления столько карт, сколько показывает уровень воды на Водометре (например, если уровень 3 – вытяните 3 карты). Тяните по 1 карте за раз и кладите их лицом вверх в стопку сброса Затопления. Для каждой вытянутой карты найдите соответствующий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



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



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



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

- Аквангист может плыть к ближайшему имеющемуся участку Острова (в том числе через несколько отсутствующих, то есть погружившихся 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 карт Затопления, немедленно перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если это произойдет в середине хода, продолжайте тянуть карты 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 карту 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 приключений будет разным и игра, соответственно, будет проходить по иному.

Удачи в поисках артефактов и благополучного возвращения!

Слово от издателя Gamewright

Это большая честь представить вам новейшее творение мастера кооперативных игр Мэта Лекока. 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 ускорится вскоре после того, как вы начнёте играть – это игра, которая постоянно генерирует волнующую и напряжённую атмосферу!

Автор игры: Мэт Лекок
Иллюстрации: С.Б. Канга



GAMERIGHT®

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.

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!