

GAMERIGHT®

Запретный Остров

2-4 игрока | возраст 10+

Раскните...
если отважитесь.

Запретный Остров был последним убежищем древней мистической империи, известной как Старшие. Легенда гласит, что Старшие обладали возможностью контролировать основные стихии (Огонь, Ветер, Вода, Земля) при помощи священных артефактов: Кристала Огня, Статуи Ветра, Океанической Чаши, Сферы Земли. Если их сила окажется в плохих руках, последствия будут катастрофическими. Старшие тайно спрятали артефакты на Запретном Острове. Остров был создан так, чтобы уйти на дно при попытке добычи артефактов. По прошествии веков империя пала, а тайна Острова так и осталась нераскрытой. Сможет ли ваша команда впервые нарушить покой Острова, завладеть артефактами и покинуть Остров живыми?

Компоненты

58 карт:

28 карт артефактов
(красная рубашка):

По 5 карт каждого артефакта

3 карты «наводнение!»

3 карты «вертолёт»

2 карты «мешки с песком»

24 карты «приливов»

6 карт персонажей

24 двухсторонних тайла Острова

6 деревянных фишек

4 миниатюры артефактов:

Кристалл Огня

Статуя Ветра

Океаническая Чаша

Сфера Земли

1 шкала уровня воды

1 маркер уровня воды



Цель игры:

Ваша команда должна предотвратить затопление Острова, завладеть всеми артефактами и успеть эвакуироваться с Острова. Иначе Остров погрузится на дно океана до того, как будет выполнено Ваше задание и миссия завершится провалом.

Подготовка к игре:

1 Создание Запретного Острова:

перемешайте 24 тайла Острова и разместите их лицевой стороной вверх согласно схеме: сначала квадрат 4*4

затем разместите по 2 тайла посередине с каждой стороны квадрата (**Важно: оставьте небольшой зазор между тайлами.**)

Это игровое поле, по которому будут перемещаться фишки персонажей, как по Запретному Острову.



2 Размещение Артефактов:

разместите 4 миниатюры артефактов вокруг Острова. Уделите минутку, чтобы найти 8 тайлов артефактов. Каждым артефактом можно завладеть только на одном из двух, соответствующих этому артефакту, тайлов:



3. Поделите карты:

поделите карты на три колоды по рубашкам: колода приливов (синяя рубашка), колода артефактов (красная рубашка), и 6 карт персонажей.



4. Начинается затопление Острова:

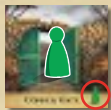
перетасуйте колоду приливов и поместите её рубашкой вверх рядом с игровым полем. Снимите 6 верхних карт и поместите их рядом с колодой лицом вверх, образуя колоду сброса. Переверните 6 тайлов Острова, соответствующих вытянутым картам, на сторону «затоплен» (бело-синяя сторона тайла)



5. Выбор Персонажей:

перетасуйте 6 карт персонажей и раздайте по одной карте каждому игроку. Каждый из Вас получит персонажа с особым навыком, который можно будет применять во время игры. Сообщите всем свои особые навыки для командного координирования действий. Только лишь действуя сообща, можно победить в этой игре!

поместите фишки игроков, соответствующие цвету карт персонажей, на игровое поле (в правом нижнем углу тайлов Острова указаны стартовые позиции каждого из персонажей). Карты и фишки персонажей, не участвующие в игре, убираются в коробку.



Примечание: Возможно, кому то придётся начать игру уже на затопленном участке Острова.

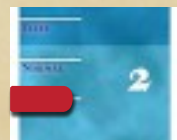
6. Раздайте карты артефактов:

тщательно перетасуйте колоду артефактов и раздайте по 2 карты каждому игроку. Поместите карты лицевой стороной вверх перед собой так, чтобы Вы и остальные игроки могли легко их видеть. если кто-то получает карту «наводнение!», замените её другой картой артефактов. карты «наводнение!» замешайте обратно в колоду. Поместите колоду артефактов рубашкой вверх рядом с игровым полем.



7. Отметьте уровень воды:

поместите маркер уровня воды на шкале в положение, соответствующее уровню сложности, с которой Вы хотели бы начать (например, если вы играете впервые, установите маркер на уровень для начинающих «Novice level»)



Примечание: Вы можете просматривать колоды сброса карт артефактов и карт приливов в любое время в течении игры.

Правила игры.

Игрок, который последним побывал на острове, начинает игру (или определите любым случайным образом игрока, который будет ходить первым).

Переход хода осуществляется по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из трёх фаз:

1. **Совершите до 3-х действий.**
2. **Получите две карты артефактов из колоды.**
3. **Вытяните, соответствующее уровню воды, количество карт приливов.**

Подробнее каждая фаза описана ниже. Также, порядок хода кратко описан с обратной стороны карты персонажа.



1. Совершите до 3-х действий.





Вы можете совершить до 3-х действий в свой ход (0, 1, 2 или 3 действия). Всем игрокам разрешено (и рекомендуется) советоваться Вам при выборе действий, более необходимых в данный момент. Выберите любую комбинацию действий из возможных четырёх:

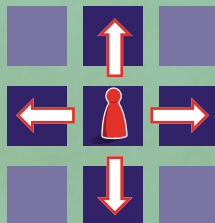
- Переместиться
- Осушить участок Острова
- Передать карту артефакта
- Завладеть артефактом

Переместиться.

Вы можете одним или несколькими действиями переместить фишку на прилегающие тайлы Острова вверх, вниз, влево или вправо, но не по диагонали. Вы можете перемещаться по затопленным участкам Острова, но не можете перемещаться по участкам Острова, которые выбыли из игры.

Исключения:



-  Исследователь (Explorer) может перемещаться по диагонали.
-  Пилот (Pilot) может перемещаться на любой тайл Острова один раз в свой ход, используя 1 действие.
-  Навигатор (Navigator) может перемещать фишку другого игрока на расстояние до двух смежных тайлов, используя 1 действие.
-  Аквалангист (Diver) может перемещаться через один или несколько смежных отсутствующих и / или затопленных тайлов Острова, используя 1 действие.

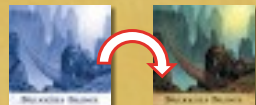


Осушить участок Острова.

Вы можете потратить одно или несколько действий для осушения любого соседнего участка Острова (вверх, вниз, слева, справа) или тайла на котором вы находитесь. Чтобы осушить участок острова, просто переверните тайл лицевой стороной вверх.

Исключения:

-  Инженер (Engineer) может осушить до двух участков Острова, используя 1 действие.
-  Исследователь (Explorer) может осушать участки Острова по диагонали.



Передать карту(ы) артефакта.

Вы можете передать одну или несколько карт артефактов другому игроку, если Ваши фишки находятся на одном участке(тайле) Острова, используя 1 действие за каждую переданную карту. (См. "Лимит Карт") Вы не можете передавать карты «специальное действие».



Исключения:



Курьер(Messenger) может передать карту(ы) игроку(ам) не находясь на одном участке(тайле) Острова с ним(и).

Завладеть артефактом.

Вы можете, используя 1 действие, завладеть артефактом, сбрасывая с руки 4 соответствующие карты артефакта, если Ваша фишка находится на соответствующем участке(тайле) Острова:

сбросить	фишка на соответствующем тайле	артефакт
	или	
	или	
	или	
	или	

Примечания

- При завладении артефактом, карты сбрасываются в колоду сброса карт артефактов (не выводятся из игры), миниатюра артефакта размещается перед игроком.
- Вы можете завладеть артефактом даже на затопленном участке Острова.

2. Получите две карты артефактов из колоды.

После совершения действий, получите две верхние карты из колоды артефактов и поместите их перед собой. Карты вытягиваются по одной. Если Вы вытянули карту «наводнение!», совершите действия указанные на карте, затем поместите её в колоду сброса карт артефактов.

Карты артефактов.

Колода артефактов содержит по 5 карт для каждого артефакта. Ваша цель – собрать по 4 одинаковые карты для каждого артефакта, чтобы завладеть ими. Вы можете передавать карты артефактов другим игрокам, используя действие «Передать карту артефакта».



Карты специальных действий.

Есть два типа карт специальных действий в колоде артефактов: «Вертолёт» и «Мешки с песком»; они пригодятся вашей компании в течение игры. Эти карты также размещаются перед игроком и могут быть использованы в любое время (даже в ход другого игрока). Использование этих карт не требует затрат действий игрока. После использования карты «специальное действие», карта помещается в колоду сброса карт артефактов.

Примечание: Вы можете использовать специальное действие карты, даже если Вы вынуждены сбросить эту карту.



Карты «наводнение!»

Есть 3 карты «наводнение!» в колоде карт артефактов! Если Вы вытягиваете карту «наводнение!», Вы должны немедленно выполнить следующие действия:

1. Переместите маркер уровня воды на одно деление вверх по шкале. Обратите внимание на то, сколько карт теперь будет вытягиваться в третью фазу хода каждого игрока (цифра сектора, в котором находится маркер уровня воды).



2. Перетасуйте колоду сброса карт приливов и поместите её сверху колоды карт приливов рубашкой вверх. Это означает, что ранее вытянутые карты, скоро будут использованы снова!

3. Поместите карту «наводнение!» в колоду сброса карт артефактов.



Примечания:

- Если Вы вытягиваете карту «наводнение!», Вы не получаете взамен другую карту артефактов (как в начале игры).
- Если Вы вытягиваете 2 карты «наводнение!», перетасуйте колоду сброса карт приливов единожды, но переместите маркер уровня воды на 2 деления вверх по шкале.
- Если Вы вытягиваете карту «наводнение!», но нет колоды сброса карт приливов, просто переместите маркер на одно деление вверх по шкале.

Колода карт артефактов закончилась.

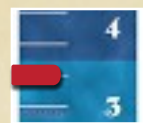
Когда вытягивается последняя карта из колоды карт артефактов, немедленно перетасуйте колоду сброса, образуя новую колоду карт артефактов.

Лимит карт.

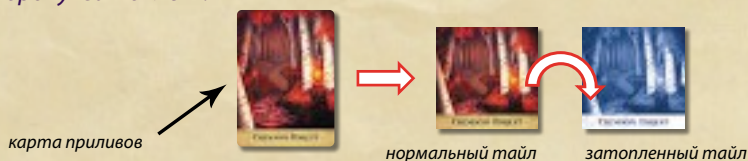
Вы можете иметь только 5 карт артефактов (в том числе и карт «специальное действие»). Если Вы получаете большее количество карт (например, потому, что Вам передал карту артефакта другой игрок или Вы вытянули карту из колоды во вторую фазу хода), Вы должны немедленно выбрать и сбросить лишние карты в колоду сброса. Если Вы решаете сбросить карту «специальное действие», Вы можете использовать при этом действие карты.

3. Вытяните карты приливов.

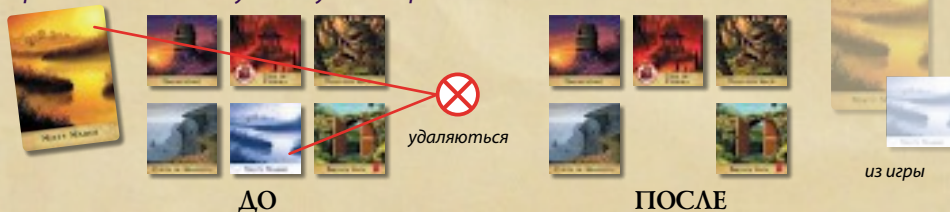
После получения 2 карт артефактов, Вы должны взять на себя роль Запретного Острова! Вытяните количество карт, соответствующее уровню воды, из колоды карт приливов. (Например, если уровень воды на «3», вытяните 3 карты.) Вытягивайте карты по одной и помещайте в колоду сброса карт приливов. Для каждой вытянутой карты найдите участок Острова и совершите одно из следующих действий:



- Если соответствующий участок Острова не затоплен, переверните тайл на сторону «затоплен».



- Если соответствующий участок Острова уже затоплен, он погружается в бездну! Удалите тайл и соответствующую карту приливов из игры – они больше не участвуют в игре!



Примечание: Вы не можете использовать действие карты «мешки с песком» для осушения участка Острова в третью фазу хода любого игрока.

Фишки на затопленных участках Острова

Если фишка находится на участке Острова, который становится затопленным, поднимите фишку, переверните тайл, затем верните фишку обратно. Если тайл, на котором находится фишка, должен быть удалён из игры, фишка должна немедленно «переплыть» на соседний (вверху, внизу, слева или справа) участок Острова (даже затопленный). Если фишка не может быть перемещена на соседний участок, её поглощает бездна, и игроки проигрывают игру!

Исключения:

Аквалангист (Diver) может «доплыть» до ближайшего участка Острова.

Исследователь (Explorer) может плавать по диагонали.

Пилот (Pilot) может перелететь на любой участок Острова.

Колода карт приливов закончилась.

Если колода карт приливов закончилась, немедленно перетасуйте колоду сброса карт приливов и сформируйте новую колоду карт приливов.

Если колода закончилась, а нужное количество карт не было вытянуто, продолжите вытягивать карты из новой колоды.

Конец игры

Победа в игре

Двигайтесь к взлётной площадке (Fools' Landing)!

После того как Вы собрали четыре артефакта, Вы должны переместить все фишки на взлётную площадку. Затем, один из игроков должен сбросить карту «вертолёт» и эвакуировать всю команду с Запретного Острова, выигрывая игру!

Примечание: Вы можете выиграть, даже если взлётная площадка затоплена (но не погружена в бездну).



Проигрыши

Есть четыре способа проиграть:

- 1. Если оба тайла артефакта погружены в бездну до того, как игроки завладели соответствующим артефактом.*
- 2. Если взлётная площадка поглощена бездной.*
- 3. Если фишка игрока находится на тайле, поглощаемом бездной, и нет возможности «переплыть» на прилегающий тайл.*
- 4. Если уровень воды достигает критической отметки.*

Сложность

После того как Вы выиграли игру, начиная с уровня для новичков, попробуйте начать с более сложного уровня - Нормальный (Normal), Элитный (Elite), или Легендарный (Legendary). Кроме того, попробуйте поиграть различными наборами персонажей.

Послесловие от Gamewright

Это большая честь, представлять последнее творение мастера кооперативных игр, Мэтта Ликока (Matt Leacock). Мы многое полюбили в этой уникальной игре: богатые иллюстрации, коллективную механику, инновационные правила, безграничное разнообразие игрового поля. Не удивляйтесь, если ваш пульс начинает биться быстрее вскоре после начала игры - это игра, которая мгновенно создает атмосферу напряженности и волнения!



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.

Игра Matt Leacock

Иллюстрации C.B. Canga

Сборка документа: monkey



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>