

An illustration at the top of the page shows two men shaking hands. The man on the left wears a tan hat with goggles and a purple shirt. The man on the right wears a tall top hat, a mustache, and a green suit with a pink bow tie. In the background, there is a cityscape with a prominent clock tower and a crescent moon in the sky.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры Чезаре Маинарди

Иллюстратор Гаэль Ланурьен

ЭКСПЛОРА

An illustration on the right side shows a woman in a green tank top climbing a rope. In the background, there is a flying car with bat wings and a blimp.

В начале XX века были обнаружены древние документы, считавшиеся утраченными навсегда. Они открыли всему миру расположение мифических земель, таких как Атлантида и Эльдorado.

Между самыми влиятельными членами Клуба Ливингстона (в число которых вы также входите) намечается серьёзное соревнование. Они готовы потратить любые деньги, чтобы первыми добраться до легендарных мест.

Ваша цель — собрать вместе самых талантливых исследователей и лучшие средства передвижения, создав самую отважную команду, чтобы найти затерянные в веках сокровища раньше остальных!

СОСТАВ ИГРЫ



8 карт исследователей



8 карт экипажей



8 карт транспорта



8 карт меценатов



Шкала
силы команд

Шкала
инициативы

I — наибольший
показатель,
а IV — наименьший

Область
картографии

Игровое поле



9 карт экспедиций



12 особых карт



4 ширмы игроков



4 маркера инициативы



8 фишек команд
(по 2 каждого цвета)



48 жетонов монет

28 монет по 1 М£,
14 монет по 5 М£,
6 монет по 10 М£.

Примечание. М£ — сокращённое обозначение миллиона фунтов. Запас монет не ограничен. В редком случае, когда запас монет опустел, используйте любую подходящую замену.



7 карт картографов



24 жетона артефактов
(по 8 жетонов стоимостью
2, 4 и 6 очков репутации)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает одну из четырёх ширм и получает 2 фишки команды и маркер инициативы, соответствующие цвету ширмы.
2. Положите игровое поле, запас монет (в дальнейшем именуемый банком) и жетоны артефактов в центр стола. Каждый игрок помещает обе свои фишки команд под шкалой силы команд на игровом поле.
3. Возьмите 9 карт экспедиций и выберите 4 случайные карты. Положите выбранные карты в центр стола в ряд лицевой стороной вверх. В течение одной партии игрокам предстоит отправиться в эти 4 экспедиции, начиная с самой левой (это первая активная экспедиция) и двигаясь вправо. Верните оставшиеся карты экспедиций в коробку.



Примечание. В первой партии рекомендуем в качестве первой активной экспедиции выбрать Авалон, Калахари или Ирам. Остальные три экспедиции выберите случайным образом.

4. Перемешайте все остальные карты и положите их стопкой лицевой стороной вниз — это стопка ресурсов. Оставьте рядом место для стопки сброса. Сыгранные и сброшенные в процессе игры карты помещаются в стопку сброса лицом вверх.
5. Каждый игрок получает 1 монету достоинством 5 М£ и 6 монет достоинством 1 М£ и размещает их за своей ширмой.
6. Каждый игрок выкладывает свой маркер инициативы на соответствующую шкалу на игровом поле. Определите порядок игроков на шкале инициативы согласно «Правилу инициативы» или любым удобным способом.

Игроки, занявшие 1-е и 2-е место на этой шкале, **возвращают в банк 2 М£ и 1 М£** соответственно.

При игре вдвоём или втроём. В начале партии разместите неиспользованные маркеры инициативы на первых делениях шкалы.

Правило инициативы для опытных игроков. Вы можете определить начальную инициативу с помощью ставок. Каждый участник тайно делает ставку, зажимая в руке желаемое количество монет, полученных при подготовке к игре. Затем игроки одновременно демонстрируют свои ставки. Игрок с самой большой ставкой становится первым и так далее. В случае ничьей очерёдность игроков на шкале инициативы определяется случайным образом. Все ставки возвращаются в банк.

ОПИСАНИЕ КАРТ

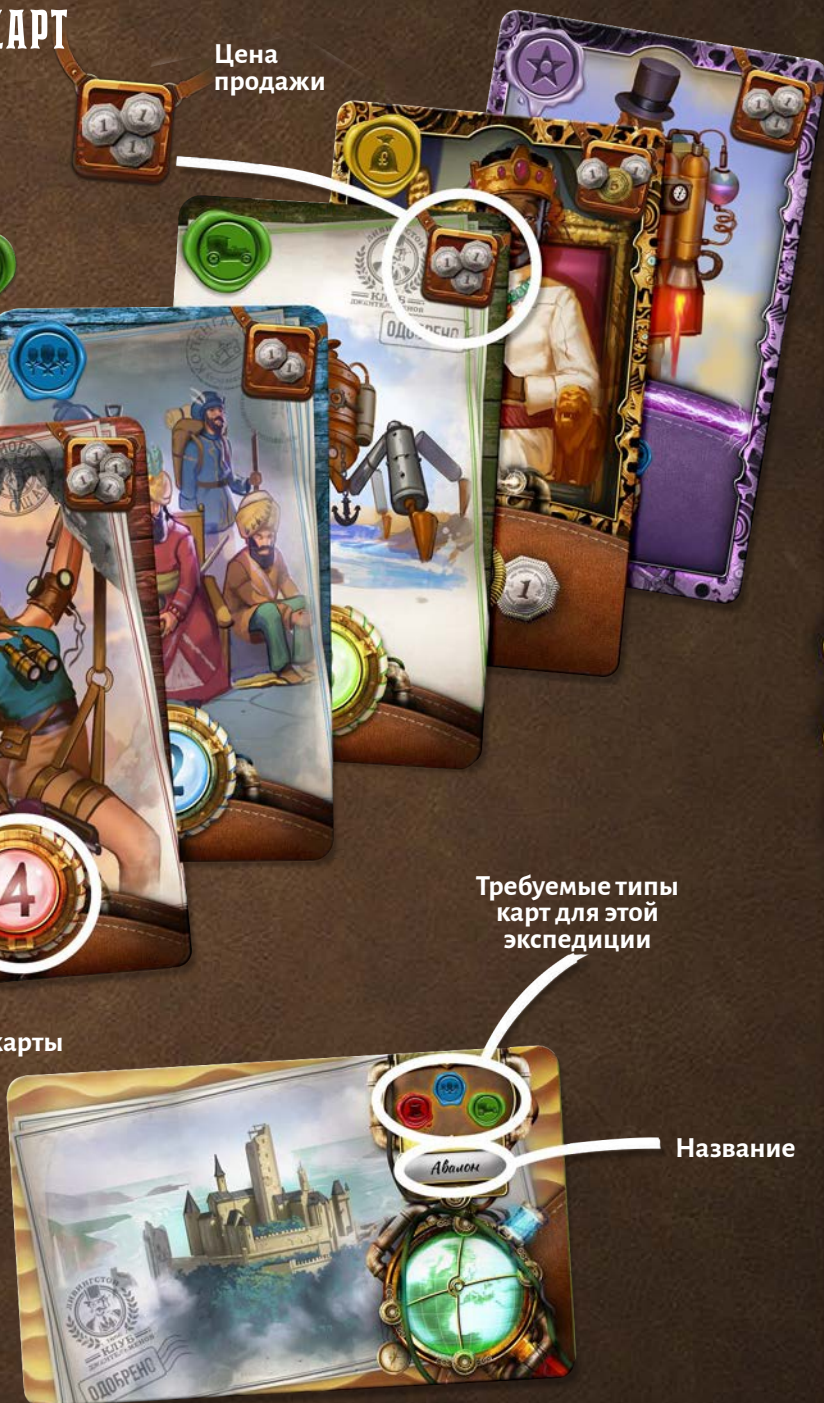
Тип карты

Цена
продажи

Требуемые типы
карт для этой
экспедиции

Сила/эффект карты

Название



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, в течение которых игроки приобретают карты на рынке и собирают две команды, состоящие из исследователя, экипажа и транспорта.

Каждый раз, когда открывается 3-я карта картографа, начинается экспедиция (подробнее на с. 10), и игроки выбирают, какие команды отправить в неё, чтобы заработать очки репутации.

Игра завершается в конце 4-й экспедиции.

ОПИСАНИЕ РАУНДА

1. Фаза рынка

Открывайте с верха стопки ресурсов по одной карте за раз, формируя рынок на текущий раунд. Выкладывайте открытые карты в центр стола.

○ 2 или 3 игрока: рынок состоит из 3 карт.

○ 4 игрока: рынок состоит из 4 карт.

Если стопка ресурсов закончилась, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую стопку.



Картограф

Открыв карту картографа, не выкладывайте её на рынок. Вместо этого, поместите её в область картографии на игровом поле, а затем откройте новую карту. Если в области картографии выложены хотя бы 3 карты картографа, в конце текущего раунда начинается экспедиция.

2. Фаза аукциона

Определите порядок, в котором игроки будут выбирать карты на рынке.

Каждый игрок тайно делает ставку, зажимая желаемое количество монет в руке за ширмой. Разрешается сделать нулевую ставку, сжав руку без монет.

Затем игроки одновременно показывают свои ставки.

Игрок, сделавший самую большую ставку, первым выбирает карту на рынке, затем выбирает игрок, сделавший вторую по размеру ставку, и так далее.

В случае ничьей порядок выбора карт определяется положением маркеров игроков на шкале инициативы.

3. Фаза завершения аукциона

Изменение инициативы

- Игрок с наибольшей ставкой продвигает свой маркер вперёд на одно деление по шкале инициативы, меняясь местами с находящейся там фишкой соперника. Игрок не продвигает свой маркер, если он уже находится на делении **I**.
- Игрок с наименьшей ставкой перемещает свой маркер назад на одно деление по шкале инициативы, меняясь местами с находящейся там фишкой соперника. Игрок не перемещает свой маркер, если он уже находится на делении **IV**.

Выбор карт

Начиная с первого игрока, сделавшего наибольшую ставку, игроки по очереди (по уменьшению размера ставки) выбирают по одной карте с рынка.

Примечание. При игре вдвоём второй игрок выбирает из 2 оставшихся карт и сбрасывает последнюю карту.

- Взяв карту **исследователя** , **экипажа**  или **транспорта** , можете добавить её к одной из своих команд (см. «Описание команд» на с. 8).
- Выбрав карту **мецената**  или **особую**  карту, можете сыграть её, применив указанный эффект (см. «Карты меценатов и особые карты» на с. 9).



Вне зависимости от типа выбранной карты вы можете вместо описанных выше действий продать её. В этом случае сбросьте эту карту, не применяя её эффекта, и получите из банка количество монет, указанное в правом верхнем углу карты.

4. Конец раунда

Когда все участники выбрали по карте, раунд заканчивается.

Сыгранные ставки возвращаются в банк. Если на игровом поле в области картографии лежат хотя бы 3 карты картографа, начинается экспедиция (см. «Начало экспедиции» на с. 10).

В противном случае начните новый раунд.

ОПИСАНИЕ КОМАНД



У каждого игрока может быть не более 2 команд. Команда состоит из 1–3 карт, выложенных лицевой стороной вверх на столе.

В каждой команде может быть не более 1 карты каждого типа: **1 карта исследователя** (красная), **1 карта экипажа** (синяя) и **1 карта транспорта** (зеленая).

Добавляя **исследователя** (красная), **экипаж** (синяя) или **транспорт** (зеленая) в свою команду, выложите соответствующую карту перед собой рядом с другими картами этой команды или создайте новую команду. Если в команде уже находится карта того же типа, что и добавляемая, сбросьте предыдущую карту (без какой-либо компенсации). Перемещать карты из одной команды в другую нельзя.

Сила команды

Сила команды зависит от силы карт (красная, синяя, зеленая), которые её составляют, а также от условий карты активной экспедиции.

Чтобы узнать силу команды, учитывайте в ней каждую карту столько раз, сколько раз встречается символ этой карты на карте активной экспедиции.

Если символ не указан на карте активной экспедиции, соответствующая карта не учитывается.

Пример. Активной экспедицией является Шангри-Ла. Для неё требуются (красная) (исследователи) и (синяя) (экипаж). Таким образом, сила команды на иллюстрации справа равна 10.

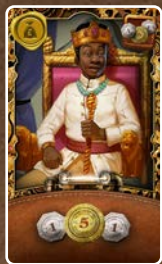
В этой экспедиции не нужен транспорт, поэтому он не учитывается при подсчёте силы команды.



Каждый игрок отмечает силу своих команд с помощью фишек команд, размещая их в ячейках с соответствующим значением на шкале силы команд.

Когда меняется состав команды или активная экспедиция, изменяется и сила команды! Игрок должен пересчитать силу команды и переместить её фишку на соответствующее значение на шкале силы команд на игровом поле.

КАРТЫ МЕЦЕНАТОВ И ОСОБЫЕ КАРТЫ



Выбрав на рынке карту **мецената** (👑), сразу же продайте её и получите количество монет, указанное на карте.

Примечание. Продать карту мецената или сыграть её — это одно и то же действие.

На ширмах игроков изображены 4 мецената. Если вы продаёте карту мецената, изображённого на вашей ширме, то получите 7 М£ вместо 5 М£, которые получил бы любой другой игрок, продав эту карту. Информация об этом также представлена на обороте ширмы игрока.

Выбрав на рынке **особую** (🌟) карту, сыграйте её, немедленно применив эффект. Затем сбросьте эту карту.

Вы можете не играть особую карту, а продать. В этом случае сбросьте её, не применяя эффекта, и получите из банка количество монет, указанное в правом верхнем углу карты.



Рискованный ход

Возьмите верхнюю карту из колоды и немедленно сыграйте её. Продать эту карту нельзя, только если это не карта **мецената** (👑).

Если это карта **мецената** (👑) или **особая** (🌟) карта, примените её эффект. Если это карта **исследователя** (🔍), **экипажа** (👥) или **транспорта** (🚗), она **должна** стать частью одной из ваших команд. Если это картограф, выложите его в область картографии (не берите другую карту из стопки ресурсов).



Реактивный ранец

Добавьте реактивный ранец к одной из ваших команд в качестве карты **исследователя** (🔍), **экипажа** (👥) или **транспорта** (🚗) силой 2. Если в этой команде уже есть карта выбранного типа, сбросьте её, чтобы добавить реактивный ранец.

Тип карты, который представляет реактивный ранец, можно изменить в любой момент.



Продолжительное наблюдение

Поместите ваш маркер инициативы на первое деление шкалы инициативы.

Передвиньте все другие маркеры на 1 деление назад, сохраняя их положение относительно друг друга.

НАЧАЛО ЭКСПЕДИЦИИ

Если в конце раунда в области картографии на игровом поле находятся хотя бы 3 карты картографа, начинается экспедиция.

Команды, участвующие в экспедиции, получают награды в зависимости от своего положения на шкале силы команд, а также положения маркеров игроков на шкале инициативы.

Выбор команд

Каждый игрок решает, какие команды он отправит в экспедицию. Можно отправить 1 или 2 команды или не отправлять ни одной.

Примечание. Уберите со шкалы силы команд фишки тех команд, которые не участвуют в экспедиции. Они не принесут своим владельцам наград.

Итог экспедиции

Все команды, участвующие в экспедиции, вернутся к владельцам с добычей в зависимости от показателя их силы, а команда с наибольшей силой получит главную награду активной экспедиции.

Получение наград

- Каждая команда, отправившаяся в экспедицию, приносит владельцам количество монет в зависимости от своей силы. Смотрите таблицу ниже (информация также есть на игровом поле).

Сила команды	Награда
от 1 до 3	2 М£
от 4 до 6	4 М£
от 7 до 9	8 М£
от 10 до 12	12 М£

Возьмите указанные награды из банка. Каждый игрок размещает монеты, добытые его командой или командами, за своей ширмой.

- Команда с наибольшей силой забирает себе карту экспедиции. Владелец этой команды помещает полученную карту экспедиции за своей ширмой, она принесёт ему 10 очков репутации в конце игры.

В случае ничьей карту получает команда претендента с более высоким показателем инициативы. В случае ничьей между двумя командами одного владельца он решает, какая из них победит в экспедиции.

- Также большинство участвовавших в экспедиции команд находят артефакты, которые увеличат репутацию их владельцев в конце игры. Количество очков репутации, которые принесут игроку эти артефакты, зависит от позиции его маркера на шкале инициативы (информация также есть на игровом поле).



Игрок, чей маркер находится на делении I шкалы инициативы, получает жетон артефактов стоимостью 6 очков репутации за каждую свою команду, участвовавшую в экспедиции.



Игрок, чей маркер находится на делении II шкалы инициативы, получает жетон артефактов стоимостью 4 очка репутации за каждую свою команду, участвовавшую в экспедиции.



Игрок, чей маркер находится на делении III шкалы инициативы, получает жетон артефактов стоимостью 2 очка репутации за каждую свою команду, участвовавшую в экспедиции.



Команды игрока, чей маркер находится на делении IV шкалы инициативы, не находят артефактов и не приносят владельцу очки репутации.

Потери

Все команды-участницы экспедиции теряют одну из своих карт.

Владелец команды, принявшей участие в экспедиции, сам выбирает, какую карту сбросить, если только это не самая сильная команда, получившая карту экспедиции. В этом случае соперник с наивысшим показателем инициативы выбирает карту, которую должен сбросить её владелец.

Примечание. Если самая сильная команда принадлежит игроку с наивысшим уровнем инициативы, карту, которую ему необходимо сбросить, выбирает игрок, находящийся на втором месте на шкале инициативы.

Подготовка новой экспедиции

Как только экспедиция завершилась, перемешайте карты из стопки ресурсов, сброса и из области картографии и сформируйте новую стопку ресурсов.

Следующая (крайняя слева) карта экспедиции становится новой активной экспедицией — пересчитайте силу ваших команд согласно новым требованиям.

Если закончилась 4-я экспедиция, наступает конец игры! В противном случае начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после окончания 4-й экспедиции.

Каждый игрок суммирует полученные им очки репутации.

- Каждая карта экспедиции приносит 10 очков.
- Каждый жетон артефактов приносит количество очков, указанное на его оборотной стороне (2, 4 или 6).
- Каждый миллион фунтов за ширмой игрока приносит 1 очко.

Тот, кто набрал больше всего очков репутации, выигрывает!

В случае ничьей побеждает претендент с более высоким показателем инициативы.



Автор игры: Чезаре Маинарди
Арт-директор: Бенжамен Трейю
Иллюстрации: Гаэль Ланурьен
© Atalia, 2023
© HUCH!, 2024
Все права защищены



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru





Туле

Говорят, за полярным кругом находятся руины острова Туле, уничтоженного стихийным бедствием.

Обитатели этого ледяного острова — высокие, четырёхметровые гиганты, светловолосые, с голубыми глазами и кожей настолько белой, что она кажется прозрачной.

Му

Затерянный континент Му, который иногда путают с Лемурией, — это легендарная земля, затонувшая в Тихом океане.

Некоторые считают, что её технологически развитый народ построил великие пирамиды, разбросанные по всему земному шару, а также статуи на острове Пасхи.

Как и Атлантида, этот континент был уничтожен богами двенадцать тысяч лет назад в наказание за упадок, в который пришла его цивилизация.



Ирам

Считается, что город Ирам был построен племенем адитов — потомков Ноя.

Легенды гласят о богатом, но клонящемся к закату городе, в котором исповедующие многобожие жители изучали оккультные науки. Его король Шаддад отказался внять предупреждениям пророка Худа, и Аллах разрушил его город, настав неистовый ветер, что засыпал его песками.





Эльдорадо

Эльдорадо, что по-испански значит «Золотая страна», — это земля в Южной Америке, которая, как говорят, богата золотом.

Этот миф появился благодаря обычаям индейцев чибча, народа златокузнецов. Они-то и будоражили воображение испанцев-конкистадоров.

Калахари

Затерянный город Калахари — загадка XIX века в истории европейских экспедиций в Африке.

В записях исследователей говорится о разрушенном городе, сокрытом в пустыне Калахари.

Сегодня город по-прежнему не найден, из-за чего считается, что исследователи ошиблись, приняв геологические образования за человеческие сооружения.



Атлантида

Легендарная Атлантида — древний остров, чей народ, поклонявшийся Посейдону и часто описываемый как мудрый и добродетельный, многие века процветал в мире.

Когда же у атлантов появились амбиции завоевателей, Зевс разгневался и вызвал катаклизм, который навсегда скрыл их остров под водой.



Агартта

Говорят, Агартта — это подземное царство, соединённое с поверхностью разветвлённой сетью тоннелей.

Им правит мудрый царь, обладающий сверхъестественными силами, а его идеальная цивилизация предана Добру и Знанию.



Авалон

Остров Авалон — вотчина кельтских волшебных существ.

По слухам, его королева — сама фея Моргана. Считается, что этот остров, окружённый туманами, исчез из нашего мира, когда кельты отказались от своих прежних верований и приняли христианство.



Шангри-Ла

Шангри-Ла — это утопический буддистский монастырь на краю Тибета, в сердце великолепного горного пейзажа.

Время здесь остановилось в атмосфере покоя и тишины.



ИГРОВОЙ РАУНД

- 1 Выложите карты на рынок** (2–3 игрока: 3 карты, 4 игрока: 4 карты).
Если вы открыли карту картографа, поместите её в область картографии на поле и откройте новую карту.
- 2 Тайно сделайте ставки**, чтобы определить порядок, в котором игроки будут выбирать карты на рынке.
- 3 Обновите значения инициативы.**
 - Игрок с наибольшей ставкой продвигает свой маркер вперёд на одно деление по шкале инициативы.
 - Игрок с наименьшей ставкой перемещает свой маркер назад на одно деление по шкале инициативы.
- 4 Игрок, сделавший наибольшую ставку, выбирает карту первым**, после него то же делает игрок со второй по величине ставкой и т. д.
В случае ничьей определите, у кого из претендентов выше инициатива.
 - Выбрав карту **исследователя** , **экипажа**  или **транспорта** , выполните одно из двух действий.
 - Выложите выбранную карту перед собой в одну из двух ваших команд (или создайте новую команду, если у вас только одна команда).
 - Продайте выбранную карту.
 - Выбрав карту **мецената** , продайте её и получите указанное на карте количество монет.
 - Выбрав **особую**  карту, выполните одно из двух действий.
 - Сыграйте эту карту, применив её эффект, затем сбросьте.
 - Продайте эту карту.
- 5 Начните новый раунд** или, если открыты хотя бы 3 карты картографов, начните экспедицию.

НАЧАЛО ЭКСПЕДИЦИИ

Отправьте в экспедицию одну или обе свои команды (или ни одну из них). Сила команд определяется в соответствии с условием карты активной экспедиции.

- **Награды.** Все команды-участницы получают денежное вознаграждение.
- **Экспедиция.** Игрок, команда которого обладает наибольшей силой, получает карту экспедиции. В случае ничьей побеждает претендент с более высокой инициативой.
- **Артефакты.** Каждая команда-участница, принадлежащая игрокам занимающим , ,  места на шкале инициативы, находит соответствующие артефакты.
- **Потери.** Каждая из команд-участниц теряет по одной своей карте. Команда, получившая карту экспедиции, сбрасывает карту, которую выбирает соперник, обладающий наивысшей инициативой.