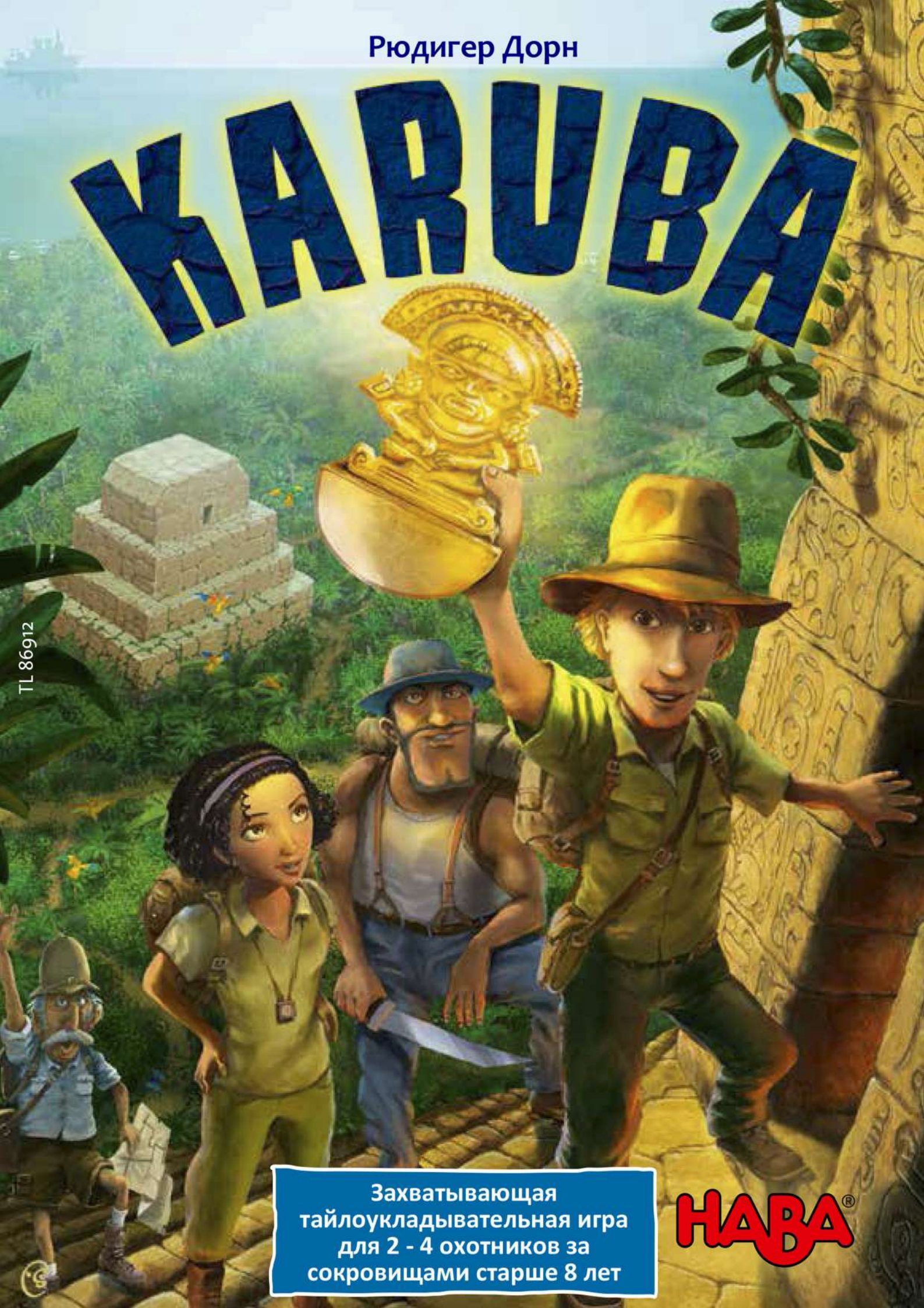


Рюдигер Дорн

КАРПУВА



TL 86912



Захватывающая
тайлоукладывательная игра
для 2 - 4 охотников за
сокровищами старше 8 лет

НАВА[®]

Много лун прошло с тех пор как ваши лодки отправились в путешествие на Карубу. По прибытию на остров, каждый игрок возглавит экспедицию из четырёх авантюристов. Теперь вам просто нужно пробиться через непролазные джунгли к храмам. Хотя "просто" может оказаться сильным преуменьшением; древние тропы в джунглях ещё предстоит найти и открыть! Торопись и будь первым, кто достигнет храмов с самыми ценными сокровищами. Многие пути ведут в тупик и вам понадобится терпение, чтобы найти правильный – и самый лучший – путь через джунгли. Смотри! Золотой самородок! Ты можешь собирать их по пути, так же, как и сияющие кристаллы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает экспедиция с самыми ценными сокровищами.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

4 острова



64 кристалла
(стоимостью 1 очко)



12 золотых самородков
(стоимостью 2 очка)



16 сокровищ храмов (стоимостью 2, 3, 4 или 5 очков, коричневого, синего, фиолетового и жёлтого цвета)



16 авантюристов (по 4 коричневого, синего, фиолетового и жёлтого цвета)



16 храмов (по 4 коричневого, синего, фиолетового и жёлтого цвета)



144 тайла джунглей (по 36 тайлов, пронумерованных от 1 до 36, красного, серого, зелёного светло-коричневого цвета)



ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берёт по острову и кладёт перед собой. Кроме этого каждый игрок получает:

- ◆ 4 авантюристов четырёх разных цветов
- ◆ 4 храма четырёх разных цветов
- ◆ 36 тайлов джунглей с одинаковым цветом на обороте (цвет значения не имеет).



Перед каждым храмом должно быть столько сокровищ, сколько участвует игроков. В зависимости от количества игроков возьмите сокровища со следующей стоимостью:

- 2 игрока: 5, 3
- 3 игрока: 5, 3, 2
- 4 игрока: 5, 4, 3, 2



Сокровища каждого цвета сложите стопкой в порядке убывания стоимости лицом вверх (всего 4 стопки), и положите эти стопки в центр стола. Оставшиеся сокровища верните в коробку.

Пример:

В игре на троих возьмите по три сокровища стоимостью 5, 3 и 2 коричневого, синего, жёлтого и фиолетового цвета. Сложите их в четыре стопки с сокровищем стоимостью 2 снизу, а стоимостью 5 – сверху стопки.

Сложите кристаллы и золотые самородки в центре стола в доступности для всех игроков.



АВАНТЮРИСТ И ХРАМ

Перед каждой игрой игроки сообща решают куда выставлять авантюристов и храмы.

На каждом острове все авантюристы и храмы должны стоять на совершенно одинаковых местах; другими словами, все острова перед началом игры должны выглядеть одинаково. Авантюристы ставятся на числа на берегу, а храмы – на числа в джунглях.

Каждый игрок выбирает авантюриста и ставит его на любое число на берегу. Затем ставит храм того же цвета на число в джунглях, (с расстоянием минимум в три числа между авантюристом и храмом одного цвета). Другие игроки также ставят своих авантюристов и храмы этого же цвета на те же числа. (Для того, чтобы выставить таким образом всех авантюристов и храмы в игре на троих, один игрок определяет места для двух авантюристов и двух храмов, в то время как в игре на двоих оба игрока решают дважды.)

Пример:

Генриетта выбирает синего авантюриста и ставит его на отметку 20° на берегу. Она ставит синий храм на отметку 100° в джунглях. **Мириам**, **Кристина** и **Луис** также ставят своих синих авантюристов на отметку 20° на берегу, а синий храм – на отметку 100° в джунглях на своих островах.

Мириам ставит жёлтого авантюриста на отметку 90° на берегу, а жёлтый храм – на отметку 10° в джунглях. Её партнёры по игре делают то же самое.

Кристина ставит фиолетового авантюриста на отметку 110° на берегу, а фиолетовый храм – на отметку 60° в джунглях. Её партнёры по игре делают то же самое.

Луис остаётся с коричневым авантюристом и ставит его на отметку 60° на берегу. Он ставит коричневый храм на отметку 70° в джунглях. Его партнёры по игре делают то же самое.



Вот как могут выглядеть острова

Тяните жребий, чтобы определить кто из игроков будет руководителем экспедиции. Этот игрок тщательно перемешивает свои 36 тайлов джунглей и кладёт их стопкой перед своим островом лицом вниз. Другие игроки разбирают свои 36 тайлов по номерам и раскладывают их лицом вверх вокруг своего острова.



КАК ИГРАТЬ

Каждый игрок играет только на своей карте острова, пытаясь обогнать других игроков в охоте за самыми ценными сокровищами храмов. Используйте тайлы для прокладывания путей, по которым авантюристы смогут добраться до храма их цвета. По пути авантюристы могут собирать кристаллы и золотые самородки, которые в конце игры также считаются сокровищами.

Руководитель экспедиции открывает верхний тайл из своей стопки и называет его номер чётким голосом. Другие игроки одновременно ищут этот тайл в своём запасе. Теперь у вас есть два варианта действия с этим тайлом (варианты А и Б описаны ниже). Как только каждый игрок выполнит вариант А или Б, руководитель экспедиции открывает новый тайл, и т.д.

А. ПОЛОЖИТЬ ТАЙЛ НА ОСТРОВ

- ◆ Вы можете класть тайлы только на свободные поля.
- ◆ Тайл должен быть размещён так, чтобы число располагалось в верхнем левом углу тайла.
- ◆ Тайлы не обязательно должны располагаться рядом с другими тайлами, они кладутся на любое поле в пределах острова.
- ◆ Вы можете создавать пути из тайлов, не граничащих друг с другом тропинками, и ведущие тем самым в тупик. (см. рисунок)
- ◆ Если открывается тайл с кристаллом или золотым самородком, каждый берёт соответствующий предмет с середины стола и кладёт на этот тайл. В конце игры вы получите очки за кристаллы и золотые самородки, собранные вашими авантюристами в течение игры.



Разрешено:

Отдельные тайлы на поле, не соединённые с другими путями

Разрешено:

Тайлы с тропинками, граничащие с тайлами, создающими тупик



Запрещено:

Тайлы, чей номер не расположен в верхнем левом углу

Запрещено:

Тайлы, лежащие за пределами острова или не полностью на нём

Совет: Всегда следите, чтобы авантюрист или храм не оказались случайно заблокированы и не застряли в тупике.

Б. СБРОСИТЬ ТАЙЛ И ПЕРЕДВИНУТЬ АВАНТЮРИСТА



Когда вы сбрасываете тайл, вы можете передвинуть авантюриста. Именно так ваши авантюристы собирают золото и кристаллы и добираются до храма своего цвета.

- ◆ За каждый сброшенный тайл вы можете передвинуть авантюриста в любом направлении на столько шагов, сколько тропинок ведёт к краю сбрасываемого тайла (вы можете передвинуть на 2, 3 или 4 шага, в зависимости от сбрасываемого тайла).
- ◆ Шаг всегда делается на один тайл вперёд.
- ◆ Авантюристы могут двигаться только по тропинкам.
- ◆ На тайле может стоять только один авантюрист, и перепрыгивать через него нельзя.
- ◆ На перекрёстках авантюрист может повернуть в любом направлении.
- ◆ Очки движения не могут быть распределены между несколькими авантюристами.
- ◆ Можно использовать не все очки движения, неиспользованные очки теряются.



Пример:

На этом тайле есть три тропинки, ведущих к краю тайла. Игрок, сбрасывающий его, может передвинуть авантюриста по своему выбору максимум на три шага по пути.



Сбор золотых самородков и кристаллов

Для того, чтобы собрать золотой самородок или кристалл авантюрист должен закончить движение на данном тайле и лишиться оставшихся очков движения.



Возьмите сокровище с тайла и положите его на изображение авантюриста, слева от карты острова. Кристаллы и золотые самородки остаются там до конца игры и приносят победные очки при финальном подсчёте. Вы не обязаны собирать золото и кристаллы и можете проходить мимо них.

Достижение храма

Как только авантюрист достигает храма (т.е. отметки, на которой стоит храм), соответствующий игрок берёт самое ценное сокровище цвета этого храма из оставшихся в середине стола и кладёт перед собой. Авантюрист остаётся стоять в храме до конца игры.



Если несколько игроков достигают храма одного цвета в одном ходе, каждый из них получает одинаковое количество победных очков: один игрок берёт самое ценное сокровище этого храма из стопки. Другие берут менее ценные сокровища из той же стопки, но возмещают разницу кристаллами из запаса.

Пример:

Луис достиг коричневого храма своим коричневым авантюристом и берёт коричневое сокровище стоимостью 5 очков. **Мириам** и **Кристина** вдвоём достигли коричневого храма своими коричневыми авантюристами в следующем раунде.

Мириам берёт сокровище стоимостью 4 очка. **Кристина** получает сокровище стоимостью 3 очка и берёт дополнительный кристалл из запаса. Это означает, что и **Мириам** и **Кристина** получают по 4 победных очка за достижение коричневого храма.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда

- ♦ руководителем экспедиции вскрывается последний из 36 тайлов джунглей или
- ♦ все 4 аванюриста одного игрока достигли храмов, в зависимости от того, что случится раньше.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков, которые начисляются за:

сокровища храмов (изображённое значение) золотые самородки (по 2 очка за каждый) кристаллы (по 1 очку за каждый)



+



+



Золотые самородки и кристаллы, оставшиеся на тайлах вашего острова, победных очков не приносят. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей победителем будет игрок с наибольшим количеством тайлов джунглей на острове. Если по-прежнему ничья, эти игроки делят победу.

Автор: Рюдигер Дорн
Художник: Клаус Штефан
Редактор: Юрген Валентинер-Брант

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300932



КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

ЦЕЛЬ

Передвигайте своих авантюристов к храмам соответствующего цвета и собирайте золото, кристаллы и сокровища храмов.

ПОДГОТОВКА

- ◆ Каждый игрок получает:
1 остров, 4 авантюриста, 4 храма, 36 тайлов джунглей с оборотом одинакового цвета.
- ◆ Сложите сокровища храмов в 4 стопки в центре стола, самое ценное сокровище должно быть сверху, остальные в порядке убывания стоимости, в зависимости от количества игроков (2 игрока 5/3, 3 игрока 5/3/2, 4 и 5 игроков 5/4/3/2).
- ◆ Подготовка места: каждый игрок ставит авантюриста на число на пляже, а храм на такое же число в джунглях.
Подготовка для каждого острова в начале игры идентична.
- ◆ Руководитель экспедиции: кладёт перемешанные тайлы джунглей в закрытую стопку перед собой.
- ◆ Другие игроки: разбирают свои тайлы джунглей по номерам и раскладывают их лицом вверх вокруг своего острова.

КАК ИГРАТЬ

- ◆ Руководитель экспедиции переворачивает тайл джунглей и называет число на нём.
- ◆ Другие игроки ищут такой же тайл джунглей
 - ◆ Вариант А: положить тайл на остров
 - ◆ Вариант Б: Сбросить тайл и передвинуть авантюриста (один шаг за каждую тропинку, ведущую к краю тайла)
- ◆ Ваш ход заканчивается на тайле с золотом/кристаллом: соберите золото/кристалл
- ◆ Ваш ход заканчивается в храме: возьмите самое ценное сокровище цвета храма из оставшихся сокровищ.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- ◆ Руководитель экспедиции переворачивает лицом вверх последний жетон джунглей или
- ◆ Игрок передвинул всех авантюристов в храмы

Больше всего очков (сокровища храмов + по 2 очка за золото + по 1 очку за кристалл) = победитель