

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

ЗАПРЕТНАЯ ПУСТЫНЯ

ДЛЯ 2-5
ИГРОКОВ

ОТ 8 ЛЕТ

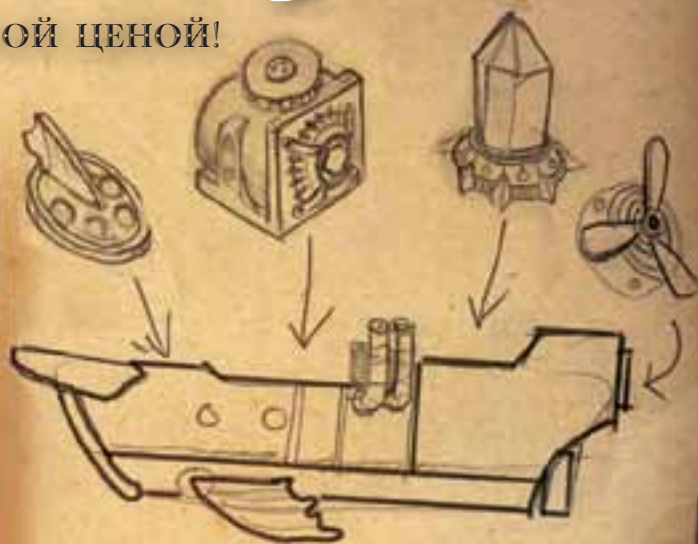
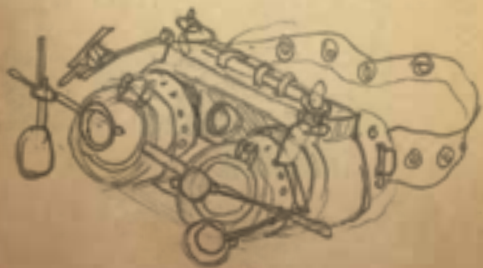
ВРЕМЯ ИГРЫ:
45 МИНУТ

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ!

ВСТУПЛЕНИЕ

Ваша команда искателей приключений получила задание отправиться на раскопки древнего пустынного города и восстановить легендарный летательный аппарат, работающий, как утверждают сказания, на солнечной энергии.

За минуту до прибытия в место назначения неожиданно начинается песчаная буря, и ваш вертолёт совершает аварийную посадку. Теперь, когда вы застряли в бескрайней пустыне, а буря становится всё сильнее, ваша единственная надежда на спасение — как можно быстрее раскопать город, отыскать детали летательного аппарата и спастись на нём. Но если хотя бы один участник команды погибнет от жажды или буря станет слишком сильной, вся ваша команда проиграет, и вы сами превратитесь в вечный артефакт Запретной Пустыни.



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

49 Карт, среди них:

- 31 карта Бури
- 12 карт Снаряжения
- 6 карт Искателей приключений

48 Песчаных маркеров

24 Двусторонних участка Пустыни / Города

6 Деревянных фишек

6 Маркеров-скобок

4 Детали летательного аппарата

- навигационная палуба
- мотор
- солнечный кристалл
- пропеллер

1 Модель летательного аппарата

1 Измеритель силы бури

1 Подставка для Измерителя

1 Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Изучите участки Пустыни

Взгляните на участки Пустыни/Города, чтобы знать, что представляет из себя каждая их сторона (символы на участках описываются в главе «Особые участки и символы»). Затем переверните все участки стороной с Пустыней вверх. **Важное замечание.** Когда вы перевернёте участки, смотреть их обратную сторону будет уже нельзя.



2. Создайте Пустыню

Перемешайте все участки Пустыни/Города и случайным образом выложите их в виде квадрата 5x5 сторонами с Пустыней вверх, как показано на рисунке справа. Обратите внимание, что центр Пустыни должен остаться пустым. Убедитесь, что все участки развёрнуты в одном направлении – так, чтобы символ компаса находился в верхнем левом углу. Выкладывайте участки, оставляйте между ними небольшой зазор. Перед вами окажется Запретная Пустыня – ваше игровое поле, которое будут исследовать Искатели приключений. Пустая область в центре Пустыни – песчаная Буря, в процессе игры она будет перемещаться по игровому полю.



3. Разместите Песчаные маркеры

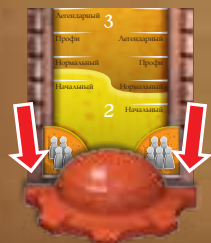
Выложите 8 Песчаных маркеров на игровое поле светлой стороной вверх (не той стороной, на которой указан символ «X»), как показано на рисунке справа. Положите оставшиеся Песчаные маркеры в стопку рядом с игровым полем.

4. Положите Детали летательного аппарата

Снимите с летательного аппарата 4 Детали и поместите их рядом с игровым полем. В ходе игры ваша команда будет пытаться отыскать их в раскопанном городе.

5. Установите уровень на Измерителе силы бури

Вставьте Измеритель силы бури в подставку и прикрепите маркер-скобку так, чтобы он отражал текущее число игроков (указывается в нижних углах Измерителя) и текущий уровень сложности. Например, если вас трое и до этого вы не играли в кооперативные игры, установите маркер на Начальный уровень сложности, прикрепив его к правой стороне Измерителя.



Вставьте Измеритель в подставку. Установите уровень сложности. ②

6. Разделите карты

Разложите карты на три колоды в соответствии с их рубашками: колода Бури (красная рубашка), колода Снаряжения (рубашка с шестерёнками) и колода Искателей приключений (рубашка с шестерёнками). Перемешайте колоду Бури и положите её рубашкой вверх над игровым полем таким образом, чтобы красная стрелка компаса на рубашке карт указывала в противоположную сторону от Пустыни (как показано на рисунке ниже). Перемешайте колоду Снаряжения и положите её рубашкой вверх рядом с Пустыней.



7. Появление Искателей приключений

Перемешайте 6 карт Искателей приключений и случайным образом раздайте каждому игроку по одной карте. Прочтите вслух текст полученных карт, чтобы остальные участники команды знали о ваших способностях (подробнее о них в главе «Знакомство с Искателями приключений»). Для того чтобы победить в игре, вам пригодятся способности каждого персонажа. Индикатор в левой части карты Искателя приключений показывает количество Воды в его фляжке. Прикрепите к картам маркеры-скрепки и отметьте ими начальное количество Воды во фляжках (самое верхнее деление – как правило, цифра «4»). Всякий раз, когда Искатель приключений будет пить из фляжки, количество Воды в ней будет уменьшаться. Возьмите фишки тех же цветов, что и полученные вами карты Искателей приключений, и поставьте их на участок с местом крушения вертолёта. Положите неиспользованные карты Искателей приключений и фишки обратно в коробку.



ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, сильнее всех испытывающий жажду, далее ход передаётся по часовой стрелке. Каждый ход последовательно выполняются 2 шага.

1. Совершается до 4-х действий.

2. Открывается столько карт Бури, сколько указывает текущий уровень на Измерителе силы бури.

Каждый шаг подробно описан ниже. Обратите внимание, что на обратной стороне карт Искателей приключений имеется краткая справка по игре.

1. СОВЕРШИТЬ ДО 4-Х ДЕЙСТВИЙ

За один ход можно выполнить до 4-х действий (то есть 0, 1, 2, 3 или 4 действия). Перед тем как начать выполнять действия, вы можете посоветоваться с остальными участниками команды (и мы призываем вас к этому!). Выберите и выполните любую комбинацию следующих действий.

- Переместиться
- Провести раскопки
- Убрать Песчаный маркер
- Взять Деталь

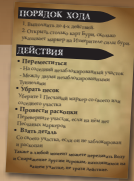
Переместиться

Потратив 1 действие, можете переместить свою фишку на любой соседний незаблокированный участок, находящийся справа, слева, сверху или снизу от вашего участка. Перемещаться по диагонали нельзя. За 1 действие вы также можете переместиться между двумя незаблокированными участками Туннелей (о Туннелях читайте в главе «Особые участки и символы»). Участок считается заблокированным, если на нём лежат 2 или более Песчаных маркеров. Кроме того, никогда нельзя перемещаться в пустую область Бури.



Убрать Песчаный маркер

Потратив 1 действие, можете убрать Песчаный маркер со своего участка или с любого соседнего участка справа, слева, сверху или снизу. Убирая Песчаный маркер, кладите его в соответствующую стопку рядом с игровым полем.



Провести раскопки

Если ваша фишка находится на участке Пустыни и на этом участке нет ни одного Песчаного маркера, можете потратить 1 действие и провести раскопки. Переверните участок стороной с «раскопанным» Городом вверх, убедившись, что символ этого участка оказался в правом нижнем углу. Выполните действие символа (смотрите главу «Особые участки и символы»).

Примечание. Выполненное действие проведения раскопок нельзя отменить. После того, как участок перевернут, действие считается безвозвратно потраченным.

Взять Деталь

Если ваша фишка находится на участке с Деталью летательного аппарата и этот участок раскопан и не заблокирован, то, потратив 1 действие, можете взять Деталь и положить её перед собой. Как только ваша команда соберёт 4 Детали, всем игрокам нужно будет добраться до участка со Взлётной площадкой, где вы восстановите летательный аппарат и улетите на нём (это победа!).

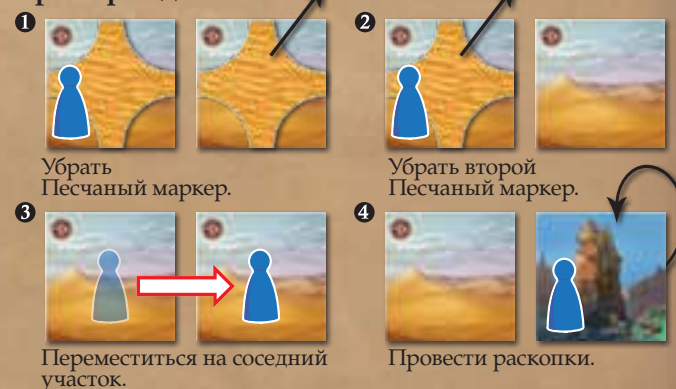
Примечание. Если Деталь находится на нераскопанном участке, то прежде чем её получить, вам придётся сперва провести раскопки на этом участке.

Поделиться Водой и передать Снаряжение

В дополнение к описанным выше действиям, находящиеся на одном жетоне игроки в любой момент игры могут передать друг другу Воду и карты Снаряжения, не тратя на это действия. Чтобы поделиться Водой, один игрок сдвигает маркер, отмечающий количество Воды в его флажке, на любое число делений вниз, а второй игрок передвигает свой маркер на столько же делений вверх.

Примечание. Во флажке никогда не может быть больше максимального количества Воды.

Пример хода

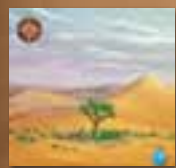


Синий игрок (Хранитель воды) тратит 4 действия. Первым и вторым действием он убирает 2 Песчаных маркера (потратив по действию на каждый). Третьим действием он перемещается на соседний участок, где четвёртым действием проводит раскопки и переворачивает участок городской стороной вверх.

ОСОБЫЕ УЧАСТКИ И СИМВОЛЫ

Вода (3 участка)

Символ воды в правом нижнем углу 3 участков Пустыни



показывает, что на оборотной стороне участка может находиться Вода.

Если вы провели раскопки на участке с таким символом и, перевернув участок, обнаружили Колодец, все находящиеся на участке игроки тут же (и только один раз) получают 2 порции Воды. Было бы неплохо заранее переместить на участок с символом воды остальных участников команды и только после этого провести раскопки – чтобы получить от Колодца наибольшую выгоду.

Предупреждение. Один из участков с символом воды всего лишь Мираж! Раскопав его, вы не получите Воду.



Колодец



Мираж

Шестерёнки (12 участков)



Как только вы раскопали участок с шестерёнками в правом нижнем углу, возьмите верхнюю карту колоды Снаряжения, положите перед собой лицом вверх и зачитайте её текст остальным. Карта будет храниться у вас, пока вы не захотите ею воспользоваться.

Важное замечание. Карту Снаряжения может использовать только тот, у кого она находится.

Однако если на вашем участке есть другой игрок, вы в любое время можете отдать ему свою карту Снаряжения, не тратя на это действие. Большинство карт Снаряжения можно использовать в любой момент игры (более подробную информацию вы найдёте на картах), тем не менее, их нельзя сыграть, чтобы предотвратить эффекты карт Бури. Никаких ограничений на число карт у игрока нет.

Подсказки по месторасположению Деталей

(по 2 участка с символом одной Детали)



Ряд



Колонка

Погребённые в песках Пустыни Подсказки укажут вам месторасположение четырёх Деталей летательного аппарата. Каждой Детали соответствуют две Подсказки: одна определяет ряд расположения этой Детали (западно-восточное направление), вторая – колонку (северо-южное направление). Вместе они указывают на участок, на котором находится Деталь. Открыв вторую Подсказку какой-либо Детали, тут же кладите эту Деталь на пересечение ряда и колонки Подсказок.



Солнечный кристалл



Мотор



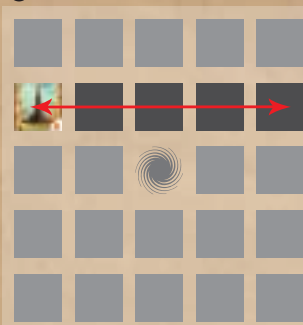
Навигационная палуба



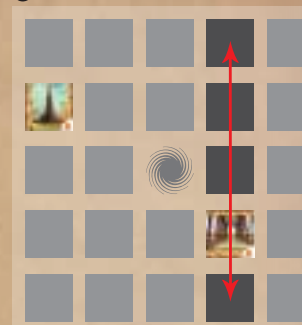
Пропеллер

Пример:

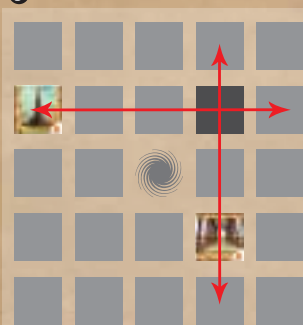
1



2



3



4

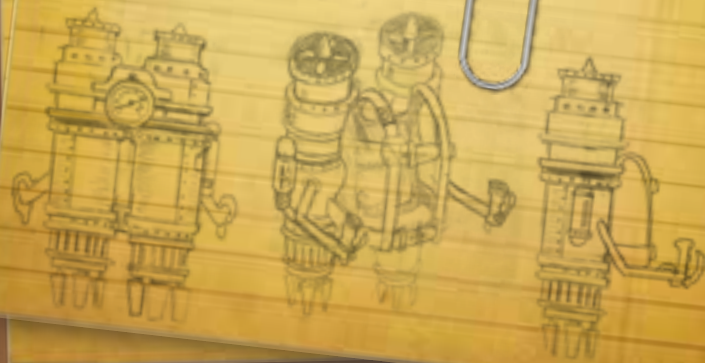


Месторасположение Детали

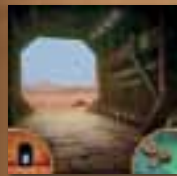
Раскопав первую Подсказку 1, игроки могут быть уверены, что солнечный кристалл находится где-то во втором ряду Пустыни (если, конечно, Буря не переместит участок с первой Подсказкой, что вполне может произойти). Раскопав вторую Подсказку 2, игроки однозначно определяют месторасположение Детали 3 и выкладывают её на соответствующий участок 4. Теперь, даже если Буря и переместит участки, Деталь будет перемещаться вместе с тем участком, на котором находится.

Примечания.

- Вы не можете выложить Деталь на участок, пока обе Подсказки не раскопаны, даже если месторасположение этой Детали кажется вам очевидным (помните о том, что участки могут сдвинуться к следующему ходу).
- Если две Подсказки указывают на область с Бурей, кладите Деталь в её пустую область. Во время действия карты «Буря усиливается» первый же участок, оказавшийся в этой области, станет участком месторасположения вашей Детали.



Туннели (3 участка)



Зодчие древнего города построили целую систему подземных туннелей – прекрасный способ укрыться от беспощадного солнца и перемещаться по городу! Потратив 1 действие, вы можете переместиться между двумя раскопанными участками Туннелей. Однако вы не можете войти в Туннель, на котором

находится 2 или более Песчаных маркеров.

Помимо всего прочего, Туннели защищают вас от эффекта карт «Палашее солнце». **Игроки, находящиеся в раскопанных Туннелях, не тратят Воду**, когда из колоды Бури открывается карта «Палашее солнце» (подробнее об этом читайте в главе «Открыть карты Бури»).



Взлётная площадка (1 участок)

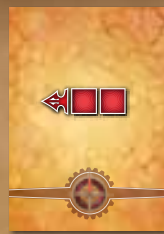
Это очень важная область, потому что, собрав все 4 Детали, игроки должны добраться до неё и восстановить летательный аппарат. Не забывайте расчищать Взлётную площадку от песка!

2. ОТКРЫТЬ КАРТЫ БУРИ



Откройте столько карт из колоды Бури, сколько указывает текущий уровень на Измерителе силы бури (например, если Измеритель показывает «3», откройте 3 карты). Открывайте карты по одной за раз (нарисованная на карте роза ветров всегда должна находиться в нижней части карты) и выкладывайте их рядом со стопкой сброса карт Бури. Открыв карту и применив её эффект, переместите её в стопку сброса лицом вверх.

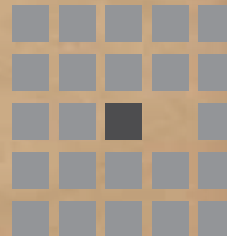
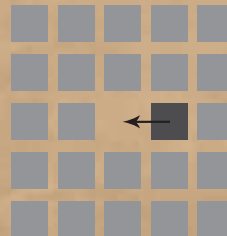
Примечание. Вы можете просматривать стопку сброса в любой момент игры.



Дует ветер!

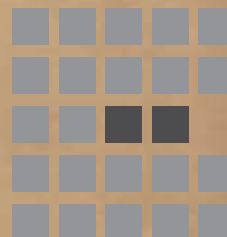
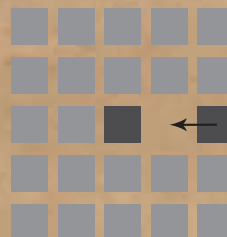
Такие карты «сдувают» указанное красными квадратиками число участков в пустую область игрового поля (эпицентр песчаной Бури). Любые фишки, Песчаные маркеры и Детали летательного аппарата, находящиеся на участках, перемещаются вместе со своими участками.

К примеру, если на карте указано «», сместите 2 участка, находящихся справа от пустой области Бури, влево, как показано на рисунках ниже.



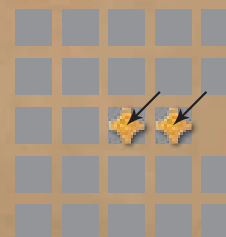
Переместите первый участок в область Бури.

Передвинув первый участок, повторите то же действие для другого участка, оказавшегося справа от Бури.



Переместите второй участок в область Бури.

После этого выложите по одному Песчаному маркеру на каждый перемещённый вами участок. На раскопанные участки Песчаные маркеры кладутся так же, как и на участки Пустыни.



Положите по Песчаному маркеру на каждый перемещённый участок.



Перемещение возможно



Участок заблокирован

Никаких ограничений на максимальное количество Песчаных маркеров на участке нет. Однако как только на участке появляется второй Песчаный маркер, перемещение по нему становится невозможным (до тех пор, пока на нём не останется только 1 маркер или вообще ни одного). Выкладывая 2-й (а также 3-й, 4-й, 5-й и т.д.) Песчаный маркер, кладите его стороной с символом «Х» вверх, чтобы показать, что участок заблокирован.

Примечание. Выкладывая Песчаный маркер на участок с Деталью летательного аппарата, приподнимите Деталь и подложите Песчаный маркер под неё.

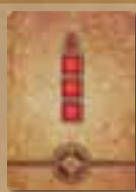
Раскопки

Если фишка вашего Искателя приключений находится на участке с 2-мя или более Песчаными маркерами, она считается засыпанной песком. Это означает, что пока на вашем участке не останется 1 Песчаный маркер (или ни одного маркера), вы не сможете выполнять никакие другие действия, кроме действия «убрать Песчаный маркер». Во время своих ходов участники команды могут посылить помогать убирать песок с вашего участка.

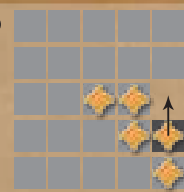
Передышка

Если участков, которые должны переместиться под действием эффекта карты «Дует ветер!», не осталось (например, если в предыдущем примере вам нужно было бы подвинуть не 2, а 3 участка), ничего не происходит, а вы получаете небольшую передышку – никакие дополнительные участки не перемешаются, и Песчаные маркеры не выкладываются.

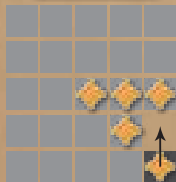
Пример: ①



②



③



④



Игрок открывает карту «Дует ветер!», на ней нарисованы 3 участка, «сдуваемые» в северном направлении (①). Он перемещает первый участок в область Бури (②), а затем второй (③). Третьего доступного участка нет, поэтому перемещение участков прекращается. Игрок выкладывает Песчаные маркеры на каждый сдвинутый участок (④). Поскольку на этих участках уже лежало по одному Песчаному маркеру, новые маркеры выкладываются стороной с «Х» вверх.

Увязшие в песках

Если в запасе не осталось Песчаных маркеров, а вам нужно выложить на какой-либо участок ещё один, ваша команда считается погребённой в песках Пустыни, и вы проигрываете игру.

Буря усиливается!

В колоде Бури есть 3 карты «Буря усиливается!». Открывая такую карту, смещайте уровень на Измерителе силы бури на 1 деление вверх. Именно столько карт будут открывать игроки, начиная со следующего хода. Если уровень на Измерителе достигает символа с черепом и костями, Буря становится настолько сильной, что вашу команду затягивает в воронку, и вы проигрываете игру.



Палящее солнце

В колоде Бури есть 4 карты «Палящее солнце». Когда открывается одна из таких карт, все игроки (за исключением тех, кто находится на участке Туннеля или защищён Солнечным щитом) делают глоток из фляжек –

тратят 1 Воду, перемещая маркер, показывающий количество Воды в их фляжках, на 1 деление вниз. Если маркер достигает символа ☠, Искатель приключений погибает от жажды, и вся команда проигрывает игру.



Когда колода Бури заканчивается

Если колода Бури закончилась, тут же перемешайте стопку сброса и сделайте из неё новую колоду. Положите карты Бури рубашкой вверх на прежнее место. Если карты Бури закончились посреди хода, откройте необходимое число карт из новой колоды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победа в игре

Раздобыв все 4 необходимые Детали, игроки должны собраться на участке со Взлётной площадкой, чтобы поставить Детали на летательный аппарат, завести мотор и улететь. Если вам это удалось – вы победили! Помните, что при этом Взлётная площадка не должна быть заблокирована песком.

Поражение в игре

Игра заканчивается поражением в трёх случаях.

1. **Жажда** – если уровень Воды во фляжке игрока достигает отметки ☠.
2. **Увязшие в песках** – если на участок нужно положить Песчаный маркер, а их запас закончился.
3. **Гибель в буре** – если уровень на Измерителе силы бури достигает отметки ☠.

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Одержав победу на Начальном уровне сложности, попробуйте сыграть, установив Измеритель силы бури на Нормальный, Профессиональный или Легендарный уровень. Можете также попробовать играть с разным составом Искателей приключений.

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЯ «GAMEWRIGHT»

Когда в 2010 году мы издали «Запретный остров», у нас было предчувствие, что игра станет хитом, но мы даже и подумать не могли, что когда-нибудь захотим выпустить продолжение. Что ж, прошло несколько лет, и вы держите его в руках. Перед разработчиком Мэтом Леаком стояла поистине непростая задача – с одной стороны, ему требовалось создать игру со знакомыми по первой части элементами (кооперативная игра, модульное игровое поле), с другой, привнести совершенно иной игровой опыт. Кроме того, мы хотели, чтобы она была одинаково интересна и новичкам, и тем, кто хорошо освоил «Запретный остров». В результате мы получили новую, свежую игру, полную инновационных идей – таких как постоянно меняющееся игровое поле, индивидуальное управление ресурсами и уникальный метод нахождения Деталей летательного аппарата. Надеемся, что достигли поставленных целей, и эта игра в полной мере утолит вашу жажду приключений!

Создатели игры

Автор игры: Мэтт Ликок.

Иллюстрации: Тайлер Эдлин.

Оформление коробки: С.Б. Канга

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



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

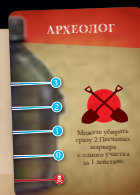
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | Tel: 617-924-6006

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2013 Gamewright, a division of Ceaco Inc.

All rights reserved.

ЗНАКОМСТВО С ИСКАТЕЛЯМИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Археолог

Потратив 1 действие, Археолог может убрать сразу 2 Песчаных маркера с одного участка.



Скаут

Скаут может перемещаться на заблокированные участки (участки с 2 или более Песчаными маркерами). При перемещении он также может брать с собой одного игрока. Самого Скаута и другие фишки, находящиеся с ним на одном участке, не может засыпать песком. Они всегда могут покинуть этот участок, даже если на нём лежит 2 или более Песчаных маркеров.



Исследователь

Исследователь может выполнять действия, в том числе, по диагонали: перемещаться, убирать Песчаные маркеры, использовать Дюнный Бластер.



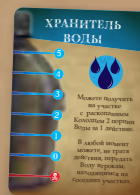
Метеоролог

Метеоролог может тратить действия, чтобы не открывать карты Бури в конце хода (по 1 действию на каждую карту). Помимо этого, он может потратить 1 действие, чтобы посмотреть столько верхних карт колоды Бури, сколько указывает текущий уровень на Измерителе силы бури, и положить одну из них под низ колоды.



Навигатор

Потратив 1 действие, Навигатор может переместить другого игрока на 1, 2 или 3 жетона (при перемещении можно использовать Туннели). Он может переместить Исследователя по диагонали, а Скаута – по заблокированным участкам. При перемещении этим способом Скаут может захватить с собой ещё одного игрока – даже самого Навигатора!



Хранитель воды

Находясь на участке с раскопанным Колодцем, Хранитель воды может потратить 1 действие и налить в свою фляжку 2 порции Воды. Также в любой момент игры он может передавать Воду игрокам, находящимся на соседних участках (т.е. не только тем, кто находится на его участке), не тратя на это действие. В начале игры у Хранителя воды 5 порций Воды (а не 4).



Бог должен быть вояж!