

Alexandre Garcia

Nastya Lehn

QUETZAL

МІСТО ЗАГУБЛЕНИХ СКАРБІВ

10+

2
5

XB
15/9

КОМПОНЕНТИ

1 ігрове поле:



ШКАЛА ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

10 дерев'яних дисків
(по 2 кожного кольору)



5 міплів лідерів*
(1 кожного кольору)



30 міплів команд*
(по 6 кожного кольору)



*Міпл — дерев'яна фігурка у вигляді людини.

Завдяки компанії Hans im Gluck та їхньої гри Carcassonne слово «міпл» широко використовується у сфері настільних ігор.



5 планшетів лідерів
(1 кожного кольору)



Маркер першого гравця



60 монет
(40 монет цінністю 1 і 20 — цінністю 3)



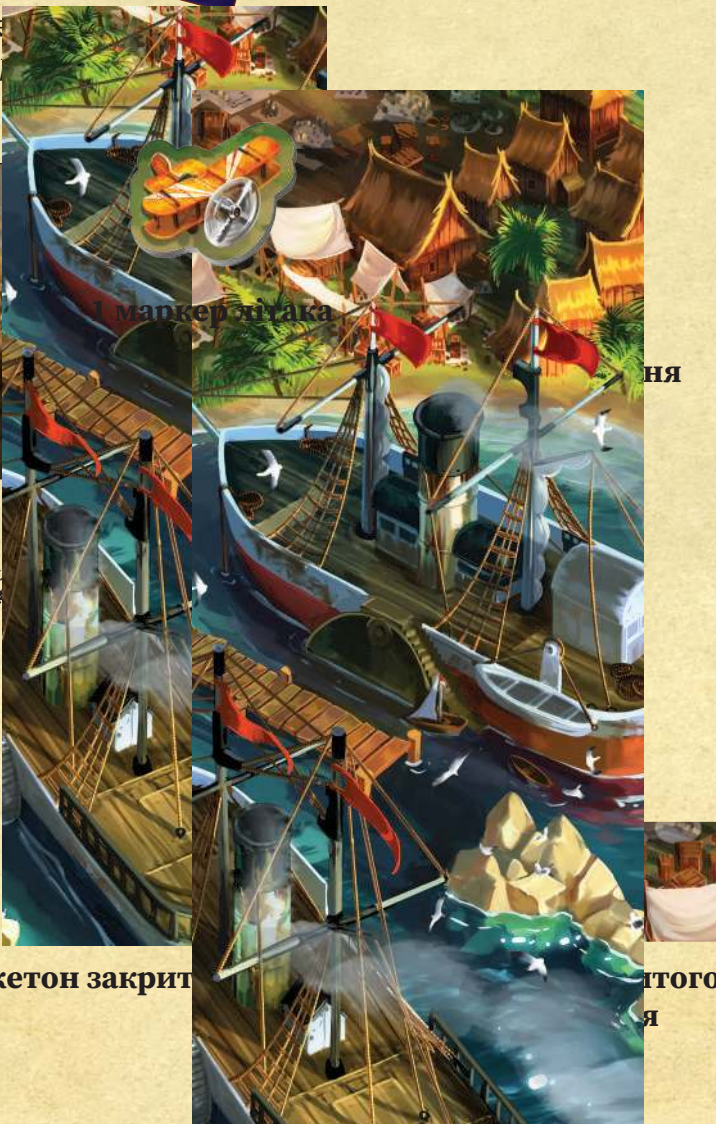
Горілиць

Долілиць

75 карток скарбів (44 x 67 мм)
(21 глечик, 18 карток зброї,
15 скрижалей,
12 статуй, 9 мумій)



5 маркерів
«+ 50 переможних балів»



1 жетон закриття



Горілиць

Долілиць

24 жетони вмінь



Горілиць

Долілиць





10 карток Автоматона
(44 x 67 мм)






ЦІЛЬ ГРИ


КОЖЕН гравець очолює групу археологів та шукачів та переправляти їх до порту. За це ви будете отримувати переможні бали. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів у кінці п'ятого раунду. Вашим завданням буде шукати історичні скарби

ПІДГОТОВКА ДЛЯ 3-5 ГРАВЦІВ


(Підготовка для 2-х гравців на сторінці 11)




- 1) Покладіть ігрове поле по центру **A**.
- 2) Перетасуйте 75 карток скарбів і розмістіть їх стосом долілиць **B**.
- 3) Візьміть 14 карток скарбів і розташуйте їх горілиць на всіх  місцях на полі **C**.
- 4) Перемішайте 24 жетони вмінь  та покладіть їх стовпчиком долілиць. Візьміть перші три та покладіть їх горілиць на позначені місця біля ПОСЕЛЕННЯ  **D**.
- 5) Покладіть маркер літака на ЛІЧИЛЬНИК РАУНДІВ **E**.
- 6) Останній, хто був на острові, отримує маркер першого гравця  **F**.
- 7) За годинниковою стрілкою, починаючи від першого гравця, всі отримують монети **G**:

1-й гравець	2-й гравець	3-й гравець	4-й гравець	5-й гравець
4 x 	5 x 	5 x 	6 x 	6 x 

Залишок монет розташуйте біля ігрового поля  **H**.

- 8) Кожен гравець обирає колір і отримує такі компоненти:

• міплів  своєї команди відповідно до кількості гравців: **I**:

на 3-х гравців: 6 x  на 4-х гравців: 5 x  на 5-х гравців: 4 x 



• Планшет лідера обраного кольору **J**.



• Міпл лідера обраного кольору **K**.



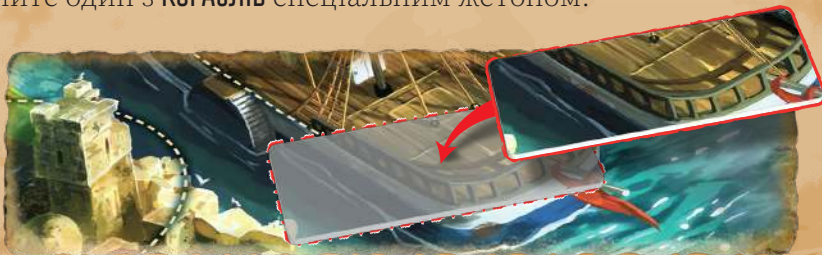
• 2 дерев'яні диски обраного кольору.

- 9) Кожен гравець розміщує свій диск на початкову позицію ШКАЛИ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ **L** і ТРЕКУ ЗНАНЬ **M**.



- 10) Розташуйте 5 маркерів «+ 50 переможних балів» біля поля **N**. Якщо гравець досягає позначки в 50 переможних балів, то розташовує диск на початкову позицію ШКАЛИ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ і отримує маркер обраного кольору для позначення, що він уже заробив 50 балів.

Гра для трьох гравців: під час гри працює тільки один корабель. Закрийте один з КОРАБЛІВ спеціальним жетоном.







ПРОЦЕС ГРИ



Кожен раунд розділено на 4 фази. Вони граються в наступному порядку:

- 1) Кидання міплів;
- 2) Розміщення міплів;
- 3) Розіграш локацій;
- 4) Підготовка до наступного раунду.

ФАЗА 1: КИДАННЯ МІПЛІВ

Кожен гравець кидає перед собою міпли (наче вони є гральними кубиками), щоб сформувати свою команду на цей раунд і отримує по 1 монеті за кожного міпла, що впав на ноги.



Міпл на ногах  негайно приносить 1 монету 

Команди складаються з шукачів пригод  та археологів , залежно від того, якою стороною впав міпл:

Міпл чорною стороною  вважається шукачем пригод 

Міпл білою стороною  вважається археологом 

Міпл, що впав боком чи на ноги  може бути як шукачем пригод, так і археологом *

Міпл лідера (не важливо, якою стороною упав)  завжди може бути як шукачем пригод, так і археологом *

* Гравець може обрати під час фази розміщення міплів.

ФАЗА 2: РОЗМІЩЕННЯ МІПЛІВ

Починаючи з першого гравця, за годинниковою стрілкою кожен гравець обирає одну з локацій на ігровому полі, щоб розмістити одного чи кількох міплів. Це відбувається доти, доки всі гравці не розмістять усіх своїх міплів на ігровому полі.



На кожній локації є вказівник:

- 1 Лівий кут вказує на дозволений колір(и) міпла(ів), тип локації та можливу вартість.
- 2 Центральна частина вказує дію відповідної локації (більше на сторінці 8, Активація локацій).
- 3 Число чи символ у кружечку вказує час активації локації (більше на сторінці 8, Активація локацій).













Наприклад: Іванка кинула своїх міплів. Чорною стороною впали 3 міпли, білою — 1, 1 стоїть на ногах і міпл лідера лежить боком. Іванка отримує 1 монету та може зіграти міпла, який стоїть на ногах, і лідера як шукача пригод чи археолога під час фази розміщення міплів.

Важливо: Деякі жетони вмінь дають можливість змінити результат кидання міплів. Міпл, що падає на ноги, завжди приносить по 1 монеті (навіть якщо впав на ноги під час перекидання).

КОЛІР МІПЛІВ

Коли гравець розміщує своїх міплів на відповідну локацію, вони мають відповідати вказаному кольору:

-  Можна розміщувати виключно археолога .
-  Можна розміщувати виключно шукача пригод .
-  Гравець може розміщувати археологів  або шукачів пригод . Розміщення одразу двох кольорів заборонено.
-  Гравець може розміщувати археологів  або шукачів пригод . Розміщення одразу двох кольорів дозволено.

• ТИПИ ЛОКАЦІЙ

Існує три типи локацій на ігровому полі:


- Індивідуальні локації;
- Спірні локації;
- Загальні локації.



ІНДИВІДУАЛЬНІ ЛОКАЦІЇ

Гравці розміщують міплів вказаного кольору та мають негайно заплатити зазначену вартість монетами. Якщо така локація вже зайнята, то ніхто не може зайняти її повторно.




Наприклад: Наталка (грає жовтими) хоче помістити свого міпла на друге місце в СВАТИЛИЩІ. Вона сплачує 4 монети і розміщує археолога  на відповідну ділянку. Інші гравці вже не можуть зайняти це місце.

СВАТИЛИЩЕ, СТЕЛА ЗНАНЬ і ПОСЕЛЕННЯ є індивідуальними локаціями (більше на сторінці 8, Активація локацій).





СПІРНІ ЛОКАЦІЇ


За відвідування таких локацій ви не платите монети, але за них буде йти боротьба між гравцями. Гравець може покласти на спірну локацію стільки міплів, скільки буде вважати за потрібне.

Якщо гравець може обрати колір міпла , то він може покласти шукачів пригод  або археологів , але не може їх змішувати.

Після цього інший гравець може перехопити контроль над цією локацією, поклавши більше міплів за попереднього. Попередній гравець отримує назад своїх міплів, не змінюючи сторону, якою вони лежать, і може далі їх використовувати під час свого наступного ходу в цьому раунді.



Наприклад: Іванка (грає червоними) розмістила двох шукачів пригод  в КАМЕНЯРНЮ. Наталка вирішила перехопити цю локацію, а отже, розміщує туди трьох шукачів пригод  і вибиває Іванку. Іванка забирає двох вибитих міплів, не змінюючи їх сторону, і зможе їх використати у свій хід цього раунду.

Важливо: Якщо гравець розміщує тільки міпла лідера на спірну локацію , то інший гравець може його вибити будь-яким кольором. Така дія зафіксує колір для наступних гравців цього раунду.

ОКОЛИЦІ СВАТИЛИЩА, ЧОРНИЙ РИНОК і КОРАБЛІ є спірними локаціями (більше на сторінці 8, Активація локацій).



ЗАГАЛЬНІ ЛОКАЦІЇ

Ці локації доступні більш ніж для одного гравця. Один і той самий гравець може відвідати цю локацію більше одного разу в раунд.



Приклад: Марічка (грає зеленими) розташовує другого міпла в ПОРТ і платить 2 монети. Інші гравці все ще можуть розміщувати сюди своїх міплів.

ТАБІР і ПОРТ є загальними локаціями (більше на сторінці 8, Активація локацій).





ФАЗА 3: АКТИВАЦІЯ ЛОКАЦІЙ

Як тільки всіх міплів розмістили на ігровому полі, гравці розігрують локації в наступному порядку:



• ТАБІР (ЗАГАЛЬНА ЛОКАЦІЯ)


Важливо: ТАБІР активується моментально під час фази розміщення міплів.

Розміщення: Дозволяються як шукачі пригод , так і археологи .



Активація: За кожного розміщеного міпла отримайте 1 монету і перекиньте всіх ще не розміщених міплів. Якщо якийсь з міплів впаде на ноги, то отримайте за нього додаткову монету.



• СТЕЛА ЗНАНЬ (ІНДИВІДУАЛЬНА ЛОКАЦІЯ)


Розміщення: Відправити сюди можна тільки археолога .


Перший гравець поточного раунду не може зайняти це місце.

Активація: Ви забираєте жетон першого гравця  і отримуєте 1 просування по ТРЕКУ ЗНАНЬ .


ТРЕК ЗНАНЬ

Просування по ТРЕКУ ЗНАНЬ дає гравцям бонуси.

Якщо ви отримуєте просування по ТРЕКУ ЗНАНЬ , то пересуньте диск вашого кольору і отримайте бонуси, вказані на ТРЕКУ ЗНАНЬ, одразу, як ваша фішка досягає відповідної позиції.

 ➔ Отримайте X монет.

 ➔ Отримайте X переможних балів.

 ➔ Візьміть верхній жетон вмінь з відповідного стосу.




ТРЕК ЗНАНЬ

8




• СВЯТИЛИЩЕ (ІНДИВІДУАЛЬНА ЛОКАЦІЯ)



Розміщення: У СВЯТИЛИЩІ є 5 місць з вартістю від 1 до 5 монет . Ці місця дають гравцям можливість збирати скарби.


Чим вище місце ви обираєте на треку СВЯТИЛИЩА, тим дорожчим воно буде, але і тим більший вибір скарбів перед вами постане.

Активація: З верхньої до нижньої ділянки всі гравці отримують вказану кількість карток скарбів.

Наприклад: Міпл Наталки розміщується на другій ділянці в СВЯТИЛИЩІ. Міпл Іванки на четвертій ділянці, а Марічки — на п'ятій. Спочатку Наталка обирає 2 картки скарбів з 8 розміщених горілиць у СВЯТИЛИЩІ. Тепер Іванка бере 1 картку скарбів з 6, що залишились і тягне 1 з колоди карток долілиць. Нарешті черга Марічки. Вона бере 1 картку з 5, що залишились після попередніх гравців.

 2 ➔ Візьміть 2 картки скарбів зі СВЯТИЛИЩА.

 1 +  1 ➔ Візьміть 1 картку скарбів зі СВЯТИЛИЩА, а потім 1 з колоди долілиць.



 1 ➔ Візьміть 1 картку скарбів зі СВЯТИЛИЩА.

Важливо: Отримані картки скарбів гравець тримає на руках. Кількість карток на руках не обмежена.





• ОКОЛИЦІ СВЯТИЛИЩА (СПІРНІ ЛОКАЦІЇ)


КАМЕНЯРНЯ, МАЛЕ СВЯТИЛИЩЕ І РУІНИ

Розміщення: Сюди можна відправляти шукачів пригод  і археологів . Змішування кольорів заборонене.

Активація: Кожна локація приносить по 2 картки скарбів і певний бонус.

 ➔ Отримайте 1 переможний бал.

 ➔ Отримайте 1 просування по ТРЕКУ ЗНАНЬ.






 ➔ Отримайте 1 монету.



ОПИС КАРТКИ СКАРБУ


На картці скарбу є кілька інформаційних блоків:



- 1** Іконка що вказує на тип скарбу. Всього їх є 5: глечик , зброя , скрижаль , статуя  та мумія .
- 2** Малюнок скарбу.
- 3** Бонус скарбу. Він може бути відсутнім (більше на сторінці 10, Доставка скарбів).
- 4** Колекційна вартість (більше на сторінці 10, Доставка скарбів).
- 5** Кількість скарбів цього типу в колоді з 75 карток скарбів.



• ЧОРНИЙ РИНОК (СПІРНА ЛОКАЦІЯ)


Розміщення: Тільки шукачі пригод .

Активація: Тут можна продати 1 будь-яку картку скарбу за 7 монет.

Продані тут картки не приносять переможні бали чи бонуси, які на них вказані.




• ПОСЕЛЕННЯ (ІНДИВІДУАЛЬНА ЛОКАЦІЯ)

Розміщення: В ПОСЕЛЕННІ є 3 ділянки для міплів. Вони коштують від 1 до 2 монет . Це дозволяє гравцю взяти один з жетонів вмінь.

Активація: По черзі, з верхньої до нижньої ділянки, кожен гравець бере один з відкритих жетонів вправуч.

ОТРИМАННЯ ЖЕТОНУ ВМІНЬ

Є 2 типи жетонів вмінь (більше на сторінці 12, Жетони вмінь):

- Ті, що відмічені червоним хрестиком , дають моментальний бонус. Після цього гравець відправляє їх у власний скид **1**.

- Ті, що не відмічені червоним хрестиком, дають постійний бонус.

Коли гравець отримує жетон вміння з постійним бонусом, він додає його до одного з двох слотів праворуч планшету гравця **2**.

У гравця може бути не більше двох постійних бонусів.

Якщо ви отримуєте новий жетон вміння після досягнення ліміту, то треба обрати яке вміння піде у власний скид.






Увага: Не можна мати 2 однакові жетони вміння. Якщо гравець обирає вміння, яке вже є у його лідера, то воно йде безпосередньо у власний скид. **A**.

Важливо: Переможні бали, відмічені знизу на жетоні вмінь, отримуються в кінці гри (більше на сторінці 10, Кінець гри).





• ПОРТ (ЗАГАЛЬНА ЛОКАЦІЯ)

Розміщення: Завітати сюди можна як шукачам пригод , так і археологам . За кожного відправленого сюди міпла треба заплатити 2 монети .

Активація: За кожного міпла розміщеного тут ви можете доставити 3 картки скарбів (більше на сторінці 10, Доставка скарбів).



• КОРАБЛІ (СПІРНА ЛОКАЦІЯ)

Розміщення: Сюди можна як шукачам пригод , так і археологам . Змішувати кольори заборонено.

Активація: Переможець спору за локацію може доставити 6 карток скарбів (більше на сторінці 10, Доставка скарбів).

ДОСТАВКА СКАРБІВ




Кількість скарбів, які гравець може доставити до музеїв своєї країни, обмежено локацією гравця. Гравці можуть доставити обрані скарби, але не зобов'язані це робити. Картки скарбів скидаються після доставки.

У кожного скарбу є колекційна вартість **A**, що дає гравцю більше переможних балів за доставку більшої кількості скарбів одного типу.



Повний набір складається з трьох скарбів одного типу.



Деякі скарби мають додаткові бонуси **B**, які гравці отримують разом з переможними балами під час доставки. Є три типи бонусів:

-  → Отримайте 1 монету.
-  → Отримайте 1 просування по ТРЕКУ ЗНАНЬ.
-  → Отримайте 1 переможний бал.

Якщо гравець хоче доставити 5 карток одного типу, то переможні бали будуть нараховані як за набір з трьох і двох карток скарбів.

Наприклад: Марічка виборола корабель і може доставити до 6 скарбів. В неї є 4 статуї  і 2 мумії . Вона вирішує доставити 3 статуї за 8 переможних балів і 2 мумії за 6 переможних балів. У сумі вона отримує 14 переможних балів.





Завдяки двом просуванням по ТРЕКУ ЗНАНЬ вона отримує 1 додатковий переможний бал.



ФАЗА 4: ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

1) Пересуньте маркер літака на ТРЕКУ РАУНДІВ на одне ділення вправо. Якщо він вже на п'ятому діленні, то гра завершується (дивіться далі, Кінець гри).

- 2) Викладіть нові картки скарбів на порожні місця у СВАТИЛИЩІ та ОКОЛИЦЯХ СВАТИЛИЩА .
- 3) Викладіть нові жетони вмінь  на всі вільні місця в ПОСЕЛЕННІ.

КІНЕЦЬ ГРИ

У КІНЦІ п'ятого раунду гравці отримують переможні бали:

- 2 переможні бали за жетон першого гравця **1**.
- За кожні 3 монети ви отримуєте 1 переможний бал **2**.
- Гравці отримують переможні бали за жетони вмінь (враховуючи ті, що лежать у персональному скиді) **3**.

Гравець з найбільшою кількістю переможних балів перемагає. У випадку нічиєї перемагає гравець, який далі просунувся по ТРЕКУ ЗНАНЬ. Якщо і тут нічия, то слід розділити перемогу між гравцями.



Наприклад: Іванка закінчує гру з 34 переможними балами, 8 монетами, жетоном першого гравця і 5 переможними балами за жетони вмінь. Вона отримує 34+2+2+5=43 переможні бали.

ПІДГОТОВКА ДЛЯ 2-Х ГРАВЦІВ

ПРИ грі удвох вам треба використовувати картки Автоматона для симуляції дій третього гравця на початку кожного раунду. Введіть наступні зміни в правилах:

ПІДГОТОВКА

- 1) Кожен гравець бере 6 міплів своєї команди і міпла лідера.
- 2) Оберіть 6 міплів будь-якого кольору, що ще не задіяний у грі. Вони будуть представляти Автоматона.
- 3) Розташуйте жетон ринку для гри з Автоматоном.



- 4) Розташуйте жетони поселення так, як вказано на малюнку нижче:



- 5) Розташуйте жетон закритого корабля як у партії для трьох.
- 6) Перемішайте картки Автоматона і візьміть верхню.
- 7) Розташуйте 6 міплів команди Автоматона так, як вказано на карті.

ФАЗА 1: КИДАННЯ МІПЛІВ

Нічого не змінилось.

ОПИС КАРТКИ АВТОМАТОНА

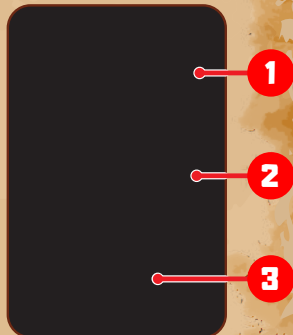
Картки Автоматона вказують куди розмістити 6 міплів його команди. Автоматон завжди займає 3 різні локації за наступним принципом:

СВЯТИЛИЩЕ 1

ОКОЛИЦІ СВЯТИЛИЩА 2

ЧОРНИЙ РИНОК чи КОРАБЕЛЬ 3

Наприклад: На цій карті Автоматон розміщує двох міплів археологів ★ у СВЯТИЛИЩЕ (на другу і п'яту ділянки відповідно), трьох — у КАМЕНЯРНЮ і одного шукача пригод — на ЧОРНИЙ РИНОК ★.



ФАЗА 2: РОЗМІЩЕННЯ МІПЛІВ

Якщо гравець вибиває з локації міпла(ів) Автоматона, то вони більше не використовуються у поточному раунді.

ФАЗА 3: АКТИВАЦІЯ ЛОКАЦІЙ

• СВЯТИЛИЩЕ

Автоматон бере картки скарбів за принципом, вказаним на жетоні ринку Автоматона:



Якщо є більше одного скарбу відповідного типу, то він обирає у відповідності до бонусів на них:



Скарби, забрані Автоматоном, завжди йдуть напругу у скид.



Наприклад: Автоматон (грає пурпуровим) займає третє місце у СВЯТИЛИЩІ. Він бере скрижаль з бонусом просування по ТРЕКУ ЗНАНЬ, бере картку зверху колоди і відправляє обидві картки у скид.

• ОКОЛИЦІ СВЯТИЛИЩА

Якщо на момент кінця раунду Автоматон все ще контролює одну з трьох локацій ОКОЛИЦІ СВЯТИЛИЩА, то дві картки в цій локації йдуть у скид.

• ЧОРНИЙ РИНОК І КОРАБЕЛЬ

Нічого не змінилось.

ФАЗА 4: ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

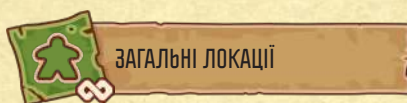
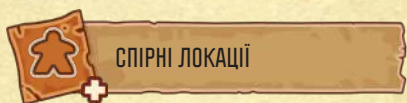
- 1) Приберіть міплів Автоматона з ігрового поля.
- 2) Візьміть нову картку Автоматона та розмістіть 6 міплів його команди, відповідно до вказівок на ній.

ПІДСУМОК

ФАЗА 1: КИДАННЯ МІПЛІВ



ФАЗА 2: РОЗМІЩЕННЯ МІПЛІВ



ФАЗА 3: АКТИВАЦІЯ ЛОКАЦІЙ



ФАЗА 4: ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

- 1) Пересуньте маркер літака вправо по **ТРЕКУ РАУНДІВ**.
- 2) Викладіть нові картки скарбів на порожні місця ☒.
- 3) Розмістіть нові жетони вмінь на порожні місця в **ПОСЕЛЕННІ**.

ЖЕТОНИ ВМІНЬ



Під час фази кидання міплів: можете перекинути до двох міплів на ваш вибір.



За кожен доставлену скрижаль отримайте 2 додаткові монети.



Ділянки у **СВЕТИЛИЩІ** коштують для вас на 1 монету дешевше.



Під час фази кидання міплів: можете перекинути всіх міплів.



За набір з глечика, зброї і скрижалі під час доставки отримайте додаткові 4 переможні бали.



Можете доставити на 1 скарб більше в **ПОРТУ** чи на **КОРАБЛЯХ**.



У будь-який момент поміняйте 2 монети на 1 переможний бал.



За набір з трьох глечиків під час доставки отримайте додатково 1 монету і 3 переможні бали.



Візьміть на 1 картку більше на третій і четвертій ділянці **СВЕТИЛИЩА**. Оберіть 1 картку, а другу покладіть під низ колоди скарбів.



У будь-який момент поміняйте 3 монети на 1 просування по **ТРЕКУ ЗНАНЬ**.



За набір з трьох карток зброї під час доставки отримайте додатково 2 монети і 2 переможні бали.



Негайно отримайте вказаний бонус і покладіть цей жетон у персональний скид.

