

ДАНИЛО ВАЛЕНТЕ
И РОДРИГО РЕГО

ОРИЕНТИРЫ

СЛОВА УКАЖУТ ВАМ ПУТЬ



Ваши друзья заблудились в джунглях острова. В лагерь вернулись только вы... с единственной на всю экспедицию картой и старой рацией!

*Оставляйте вашим товарищам слова-подсказки, чтобы помочь им отыскать путь к сокровищам и обойти стороной **опасности**, поджидающие на каждом шагу (хотя бы попытайтесь). В джунглях **важно каждое слово**.*

***Для победы** вам нужно найти **сокровища** и покинуть остров!*

*Кроме того, постарайтесь не умереть, не получить **проклятие**, не заблудиться и не израсходовать всю **воду**! **У вас всё получится!***

СОСТАВ ИГРЫ

- Тканевое поле (остров).
- Планшет экспедиции.
- 32 жетона ориентиров.
- 150 карт местности.
- Стирающийся маркер.
- Подставка для карты.



7

7x

8

ЗАПАС ВОДЫ
Полная вода — это преимущество

ЛОВУШКИ
Устанавливать в опасных местах и проверять регулярно

ВОДА
Добавлять местами, проверять регулярно. Не пить из колодезя

СКОРОВИДА
Находить сокровища и проверять регулярно

ПРОДОЛЖИ
Следить за здоровьем и проверять регулярно

АНУ ВЕТ
Следить за здоровьем и проверять регулярно

ВЫХОД
Планировать маршрут и проверять регулярно

4

3

Проводник

2

Экспедиция

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Поместите **игровое поле** любой стороной вверх в центр стола. Одна сторона острова оформлена чуть более красочно, чем вторая; других отличий нет.
- 2** Любым способом выберите игрока, который возьмёт на себя роль **проводника** и будет направлять экспедицию. Все остальные становятся **участниками экспедиции**.
- 3** Проводник получает **стирающийся маркер**.
- 4** Затем он берёт **1 случайную карту местности**, не показывая её участникам экспедиции. Если хотите сыграть на средней сложности, используйте зелёную колоду (🟢), а если на высокой — жёлтую (🟡). Красная колода (🔴) предназначена только для соревновательного режима.
- 5** Проводник читает **3 слова на карте местности** и записывает каждое из них на отдельном жетоне.
- 6** Затем он **выкладывает эти жетоны** (стороной со словами вверх) на участки острова, как показано на его карте местности. Эти слова являются *ориентирами*, с помощью которых проводник сможет привести экспедицию к богатству и славе!
- 7** Поместите **планшет экспедиции** стороной для кооперативной игры вверх так, чтобы все могли до него дотянуться.
- 8** Выложите **7 пустых жетонов на планшет экспедиции** (это запас воды), а остальные жетоны — рядом с ним. Проводник может писать подсказки **только** на жетонах с этого планшета. Если у вас закончится вода, вы не сможете идти дальше и проигрываете.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из следующих этапов:

- 1. Выбор подсказки.** Проводник придумывает 1 слово-подсказку, записывает его на жетоне с планшета экспедиции и передаёт жетон своей команде.
- 2. Размещение подсказки.** Участники экспедиции вместе пытаются понять, куда их ведёт проводник, и выкладывают жетон с подсказкой на тот участок поля, который решили исследовать.
- 3. Исследование острова.** Проводник, сверяясь с картой местности, говорит экспедиции, что именно находится на исследованном участке: проклятие, амулет, ловушка, вода, сокровище или ничего. Участники экспедиции отмечают это на своём планшете.
- 4. Проверка.** Определите, выполняется ли условие победы или поражения в игре. Если нет — продолжайте партию! Начните новый раунд, чтобы исследовать остров дальше и найти выход.

1 ВЫБОР ПОДСКАЗКИ

Проводник выбирает на поле участок, **не накрытый жетоном**, и пытается направить к нему **экспедицию**. Для этого он берёт **с планшета экспедиции** пустой жетон и пишет на нём **1 слово-подсказку**.

Эта **подсказка** должна быть тематически связана с **ориентирами** на поле (т.е. с уже написанными словами). **Экспедиция** должна догадаться, какой участок **проводник** имел в виду.

- Подсказки могут состоять только из 1 слова («паровоз» — можно, «ж/г станция» — нельзя). Разрешается использовать акронимы (НАСА, вуз и т.д.), но не аббревиатуры, читающиеся по буквам (ФБР, ОВД и т.д.). Подсказкой также может быть имя собственное (Москва, Нева и т.д.) или звукоподражательное слово (мяу, гав и т.д.). Можно использовать как существительные, так и прилагательные, глаголы и другие части речи в любой форме. Если вам хочется разнообразить и усложнить партию, рекомендуем записывать все слова в начальной форме («стол», «красивый», «идти» и т.д.).
- Проводник может записать (и сказать) только 1 слово-подсказку без контекста (например, нельзя объявить: «Если вы смотрели „Матрицу“, то поймёте»).
- Нельзя дать подсказку с тем же корнем, что у слова на поле (если на поле есть «знание», то проводник не может написать «незнание», «знать», «зазнайка» и т.д.).
- Подсказки должны быть связаны **со значениями** слов. Проводник не должен давать подсказки в виде рифмы, числа букв, положения слов на поле, описания поля, а также направления, в котором он хочет провести экспедицию.

Слово «камера» связано с «кино» и не связано с «пирогом» и «долларом». Это хорошая подсказка, чтобы направить экспедицию к участку, соседствующему только с «кино».



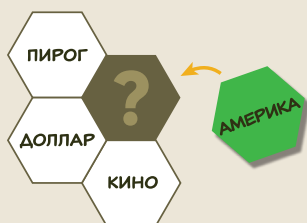
Слово «билет» может быть связано как с «долларом», так и с «кино». Это хорошая подсказка, чтобы направить экспедицию к участку, соседствующему с ними обоими.



2 РАЗМЕЩЕНИЕ ПОДСКАЗКИ

Участники экспедиции вместе обсуждают, на каком участке, по их мнению, должно находиться слово, не выдвигая предположений о следующих подсказках. Они могут исследовать любой участок **по соседству с любым ориентиром** на поле (участки, не соседствующие с ориентирами, считаются недоступными). Как только **участники экспедиции** приняли решение, они помещают жетон со словом-подсказкой на выбранный участок. Это слово становится ориентиром, который поможет им перемещаться по острову в следующих раундах.

Экспедиция поместила подсказку «Америка» по соседству с «пирогом», «кино» и «долларом», так как посчитала, что это слово связано со всем перечисленным.




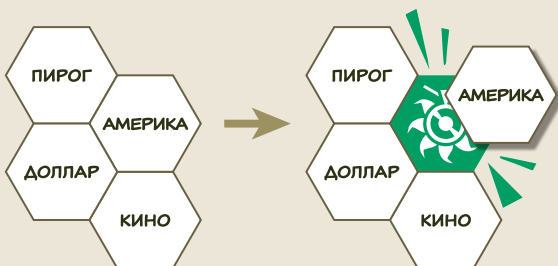
3 ИССЛЕДОВАНИЕ ОСТРОВА

Проводник смотрит на карту местности, чтобы узнать, что находится на участке, исследуемом **экспедицией**. Если это объект или опасность, он говорит: «Здесь ловушка!», «Сокровище!», «Проклятие!» или «Тут ничего нет, идём дальше», и экспедиция применяет один из эффектов, указанных ниже.


- СОКРОВИЩА**  Найдя сокровище, зачеркните 1 ячейку в ряду сокровищ на планшете экспедиции. На средней сложности в игре есть 3 сокровища, а на высокой — 4. Найдите как можно больше сокровищ, прежде чем покинуть остров.
- ПРОКЛЯТИЯ**  Получив 1-е проклятие, зачеркните 1-ю ячейку в ряду проклятий на планшете экспедиции. Найдите амулет, прежде чем покинуть остров. Если вы этого не сделаете или получите 2-е проклятие, вы немедленно проиграете.
- АМУЛЕТ**  Снимает 1 проклятие, позволяя вам игнорировать его эффект. Обнаружив амулет, зачеркните ячейку амулета на планшете экспедиции. Если у вас есть проклятие, теперь оно не действует. Если нет — амулет автоматически снимет 1-е проклятие, которое вы получите.
- ЛОВУШКИ**  Уберите 1 жетон с планшета экспедиции и уменьшите запас воды до конца партии: зачеркните в правом верхнем углу планшета экспедиции верхнюю незачёркнутую ячейку с числом.
- ВОДА**  Добавьте пустые жетоны на планшет экспедиции. Количество жетонов на планшете не должно превышать максимально возможный запас воды (верхнее незачёркнутое число в правом верхнем углу планшета).

3 ИССЛЕДОВАНИЕ ОСТРОВА

Выложив «Америку», экспедиция нашла амулет . Если в ходе партии её участники получают проклятие, то смогут его снять.




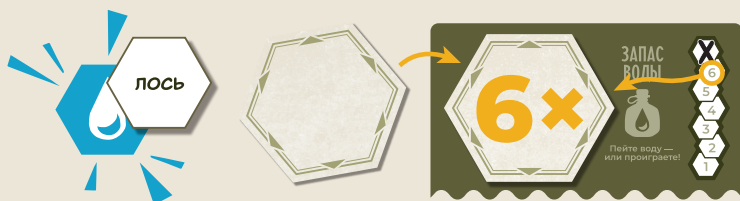
Следующая подсказка — «Канада». Экспедиция выкладывает её только по соседству с «Америкой».

На этом участке ловушка : уберите жетон с планшета экспедиции и зачеркните верхнюю ячейку в запасе воды — теперь ваш максимальный запас уменьшен. Когда в следующий раз обнаружите воду, вы сможете пополнить запас только до верхнего незачёркнутого числа (до 6 жетонов).



Совет. Короткий путь к сокровищам может быть трудным! Если есть вероятность, что ваши товарищи случайно выберут опасный участок вместо нужного вам, сначала дайте им подсказку на соседний участок, чтобы обойти это место.

Обнаружив участок воды , добавьте жетон(ы) на планшет экспедиции так, чтобы пополнить запас воды до максимума (см. верхнее незачёркнутое число в правом верхнем углу планшета). Затем начните следующий раунд.



НА ОСТРОВЕ ВОДА — ЭТО ЖИЗНЬ!


Если вы не покинули остров, а на планшете экспедиции закончились жетоны, то вы проигрываете (и проигрываете)!



ВАЖНО!



Проводник должен сообщать, что именно находится на новом участке, но он не может раскрывать, этот ли участок он загадывал, давая подсказку.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПУТИ

Если вы не нашли выход  и у вас закончились жетоны на планшете экспедиции, то вы проигрываете. Попробуйте ещё раз и постарайтесь собрать чуть больше воды. В противном случае продолжайте идти вперёд и начните новый раунд!



Если вы нашли выход :

- Если у вас больше проклятий , чем амулетов , то вы проигрываете. Попробуйте ещё раз, у вас всё получится!
- В противном случае посчитайте, насколько хорошо вы справились.

НАЙДЕННЫЕ СОКРОВИЩА	РЕЗУЛЬТАТ
0	Вы проиграли!
1	Это победа. Наверное...
2	Уверенный успех
3	Впечатляющее достижение
4*	Легендарная победа!

* Только на высокой сложности.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ДВУХ КОМАНД






СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ
РЕЖИМ

Разделитесь на 2 команды, чтобы в каждой было хотя бы по 2 участника. Возьмите 1 карту местности из красной колоды и переверните планшет экспедиции стороной для соревновательного режима вверх. В этом режиме действуют те же правила, что и в кооперативном, но с некоторыми изменениями. Команда, нашедшая 4 сокровища первой (и не получившая проклятий, которые нельзя снять), побеждает в игре!





ОБ ИГРЕ

- Две команды соревнуются между собой, пытаясь как можно быстрее собрать 4 сокровища. У каждой команды есть свой проводник: у проводников общая карта местности. Случайным образом выберите команду, которая будет ходить первой. **Вторая** команда начинает игру с 1 амулетом  (1 зачёркнутой ячейкой на её половине планшета).
- В ход команды её проводник придумывает 1 слово-подсказку, записывает его на пустом жетоне, а остальные её участники решают, куда выложить этот жетон. Новые подсказки могут быть связаны с любым ориентиром на поле.
- В этом режиме жетоны хранятся не на планшете, а в общем запасе, доступном обеим командам: используйте любой пустой жетон, чтобы дать подсказку.
- На картах местности нет участков воды , ловушек  и выхода .

ПОИСК СОКРОВИЩ

- На карте местности есть 4 зелёных сокровища  (для одной команды), 4 голубых сокровища  (для другой команды) и 2 золотых сокровища  (их может получить любая команда).
- Голубые и зелёные сокровища всегда получает команда соответствующего цвета: открывая сокровища цвета соперников, вы просто отдаёте их другой команде. Золотые сокровища — нейтральные, их получает та команда, которая их обнаружит.

ПРОКЛЯТИЯ, АМУЛЕТЫ И ПОБЕДА

- Вторая команда начинает игру с 1 амулетом . Значит, она сможет игнорировать первое полученное проклятие . Амулеты  и проклятия  получает нашедшая их команда по обычным правилам.
- Команда, первой получившая проклятие, которое нельзя снять (т.к. все амулеты уже использованы), **проигрывает**, а **другая команда выигрывает!**
- Команда, которая первой собрала 4 сокровища (своего цвета и золотые в любом сочетании), **выигрывает!** Если вы нашли 4-е сокровище, но у вас есть проклятие, которое нельзя снять, **вы проигрываете**, а **команда соперников побеждает**. Лучше найдите амулет, прежде чем вы (или соперники) обнаружите 4-е сокровище!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Данило Валенте и Родриго Рего.
Художник: Аарон Энг.
Графический дизайн: Майкл Матейко (КОМВОН).
Правила игры: Нейтан Торнтон.
Редактура: Уильям Ниблинг.
Разработка: Бен Харкинс, Рич Гейн, Изн Бёрдсал.
Издатель: Floodgate Games.
Тестирование: Эмили Тинави-Харкинс, Ванесса и Джош Сливкен, Дэн и Эбби Марта, Брайан и Сара Шрайер, Нэйт Андерсон, Нил Робертс, Брайан Брошко, Деррик Шварц, Дэн Семелхак, Роберта Родригез, Джандер Валенте, Серджио Бразилли, Адресса Кэралайн, Патриция Росендо, Леандро Пирес, Сантьяго Масси, Даниэль Велосо, Присцилла Маркес, Ванесса Кардозо, Мауро Пучапский, Диогу Дарио, Максвелл Фроденталь, Кей Кинг, Энди Нельсон, Дэн Котруп, Скот Итан, Филип Вутат и многие другие.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.
Руководитель проекта: Александр Дробышев.
Главный редактор: Анна Ларионова.
Выпускающий редактор: Мария Аверичева.
Переводчик: Сергей Капрань.
Корректор: Станислав Карамшук, корректорское бюро «Елки-Палки».
Верстка: +15+20 studio.



© 2024 Floodgate Games, LLC.
Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochooogames.ru.