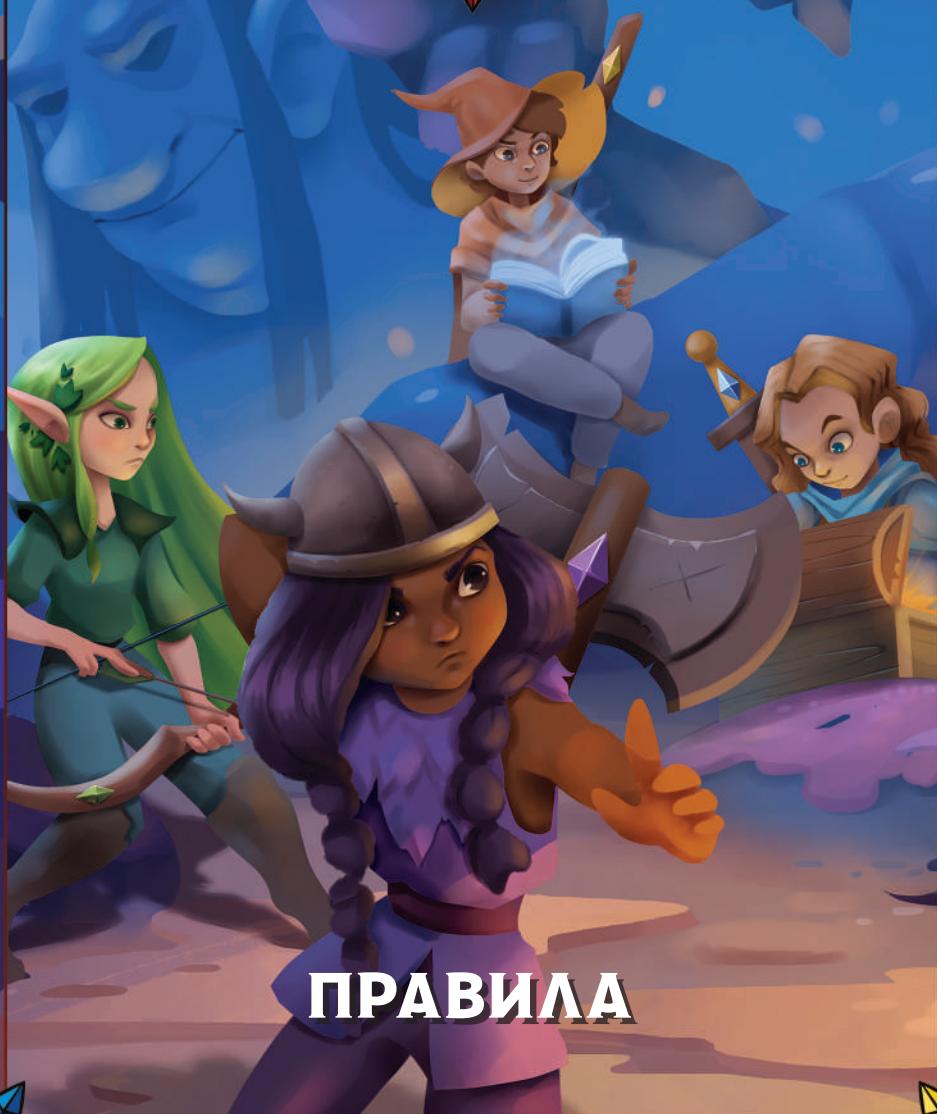


# ТАЙНА ПЕШЕРЫ ГОЛКА



## ПРАВИЛА

## **ВСТАНЬТЕ В КРУГ, ДРУЗЬЯ,**

ведь сегодня вам предстоит стать частью команды юных храбрецов — искателей приключений. Искатели приключений — это братство самых проницательных, отважных, сильных и добрых жителей королевства Кладопад.

Священный долг искателей приключений — защищать королевство от козней безмозглых злодеев и постигать тайны края в поисках сокровищ и новых подвигов.

Ваше следующее задание — исследовать магическую пещеру Толка Мудрого, могущественного волшебника, который таинственно исчез много лет назад. Пещера Толка была одновременно и его жилищем, и лабораторией. Теперь же она заброшена и кишит монстрами. В ней спрятаны сокровища, магические предметы и много всего интересного.

В приключении поучаствуют от 2 до 4 жителей королевства. Они будут исследовать пещеру Толка, чтобы найти в ней сокровища, распугать злодеев, выполнить задания и обнаружить магические предметы, попутно помогая своим друзьям.

**ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНЕТ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С НАИБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ЗВЁЗД!**



# ВСТРЕЧАЙТЕ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

## СКАЙЛАР

### МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ВИКИНГ

Скайлар — прирождённый лидер. Она сильна, уверена в себе, смекалиста и отлично владеет топором.



## НОЙ

### КОВАРНЫЙ ВОИН

Ной такой же умный и смелый, как и все остальные, но немножко одержим сокровищами и имеет загадочное прошлое.

3



## АЙВИ

### ПРИНЦЕССА ЭЛЬФОВ

Айви — быстрая, бесстрашная и добрая принцесса, владеющая большим эльфийским луком с точностью и изяществом.



## КРАШ

### ЮНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Краш — самый младший среди искателей приключений, и, хотя он не всегда правильно произносит заклинания, он не перестаёт учиться и помогать команде, когда она в нём нуждается.



# БЫСТРЫЕ ИНСТРУКЦИИ

1.



## СОЗДАЙТЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Перемешайте зелёные, серые и красные жетоны подземелья и разместите их лицевой стороной вниз на игровом поле.

~ Страница 8 ~

2.

## ВЫБЕРИТЕ ГЕРОЯ

Выберите искателя приключений, взмите его фигурку и планшет героя. И да начнётся приключение!



4

~ Страницы 10–11 ~

3.



## ИССЛЕДУЙТЕ ЖЕТОН

В свой ход выберите жетон подземелья для исследования. Зелёная плитка всегда приносит что-то хорошее, под серой может притаиться злодей, а красная – самая рискованная, но под ней таится самое большое сокровище!

~ Страницы 12–13 ~

4.

## ПОЛУЧАЙТЕ СПОСОБНОСТИ

Открывайте карты способностей, которые дадут вам силу, магию и мудрость, чтобы использовать их во время приключения.



~ Страница 14 ~

**5.**



### ОТПУГИВАЙТЕ МОНСТРОВ

Если вы обнаружили злодея, используйте полученные карты способностей, чтобы заставить его убежать.

~ Страница 15 ~

**6.**



### ПОМОГАЙТЕ ДРУГ ДРУГУ

Если вы встретите злодея, которого не можете спугнуть, попросите помощи у одного из своих друзей по команде.

~ Страница 16 ~

**5**

**7.**

### ИЩИТЕ СОКРОВИЩА И ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Во всех фэнтезийных подземельях можно найти сокровища! Во время своего путешествия вы обнаружите сокровища, кристаллы и другие особые предметы.



~ Страницы 17–18 ~

**8.**

### ПОДСЧИТАЙТЕ ЗВЁЗДЫ

Когда последний жетон будет исследован, а все злодеи уничтожены, подсчитайте звёзды, которые вы собрали за время своего приключения. Победит тот искатель, у кого больше всего звёзд!



~ Страница 20 ~

# КОМПОНЕНТЫ



6

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



~ Планшеты героев ~



~ Фигурки героев ~

## 4 ПЕРСОНАЖА



~ 28 карт  
доброго ребёнка ~



~ 11 карт заданий ~



~ 20 карт здоровья ~



~ 42 жетона подземелья ~  
(12 зелёных, 12 серых и 18 красных)



~ 60 карт способностей ~

## КАРТЫ

7



## 6 КРИСТАЛЛОВ



~ 25 карт сокровищ ~

## КАРТЫ СОКРОВИЩ

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте зелёные и серые жетоны подземелья и разместите их лицевой стороной вниз на квадратах в комнатах 1, 2, 3 и 4. Перемешайте красные жетоны подземелья и разместите их лицевой стороной вниз в комнатах 5, 6 и 7.

8

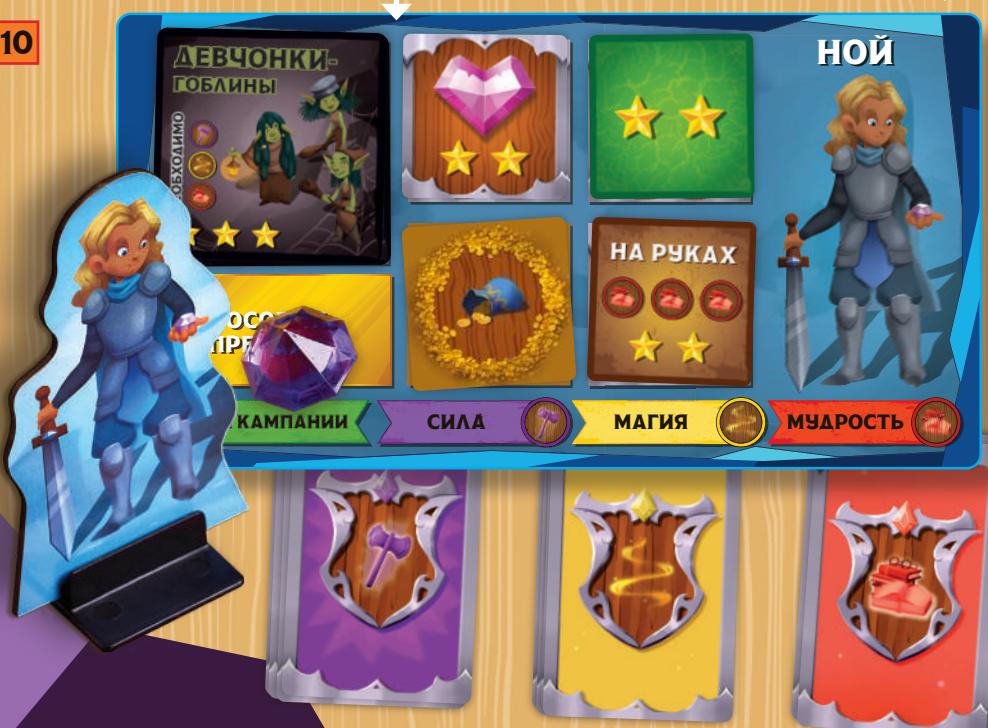


3. Соберите колоды карт способностей, здоровья, заданий и доброго ребёнка и положите их на предназначенные места на игровом поле. Карты доброго ребёнка и заданий должны быть перемешаны и размещены лицевой стороной вниз.
4. Поместите колоду карт сокровищ рядом с игровым полем.



- 5.** Каждый игрок выбирает для игры искателя приключений и получает соответствующий ему планшет героя.
- 6.** Каждый игрок начинает партию с 3 картами здоровья и 1 картой задания (вам не нужно скрывать её от других участников).

10



7.

Каждый игрок берёт 1 карту способностей в зависимости от выбранного героя:

- Скайлар — **1 СИЛУ**,



- Ной — **1 СИЛУ**,



- Айви — **1 МУДРОСТЬ**,



- Краш — **1 МАГИЮ.**



8.

Разместите фигурку героя у входа в пещеру.

Продолжайте выполнять ходы один за другим, передавая их по часовой стрелке. Продолжайте играть в таком порядке до конца партии. Игрок, недавно  
пускавшийся в приключения, ходит первым.

11



## ИССЛЕДОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Каждый ход игрок может либо исследовать жетон подземелья, либо посетить уже исследованный жетон подземелья, который не был до конца изучен. Для исследования жетона подземелья игроки перемещаются на любой подходящий жетон и переворачивают его, чтобы узнать, что таится на другой стороне.

### СУЩЕСТВУЕТ ТРИ ВИДА ЖЕТОНОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ:

12



Зелёные жетоны всегда приносят хорошие вести.



Под серыми могут прятаться злодеи, но там встречаются и отличные вознаграждения.



Под красными спрятаны не только самые ценные сокровища, но и самые серьёзные злодеи.

**Важно:** после того как жетон полностью изучен, он должен покинуть игровое поле и отправиться в стопку сброса или на планшет героя (если на нём есть звёзды).

## → ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ПЕЩЕРЕ ←

Передвигаться по пещере достаточно просто. В свой ход искатель приключений может переместиться на любой жетон подземелья, примыкающий к уже исследованному пространству (игроки не могут перемещаться по диагонали).

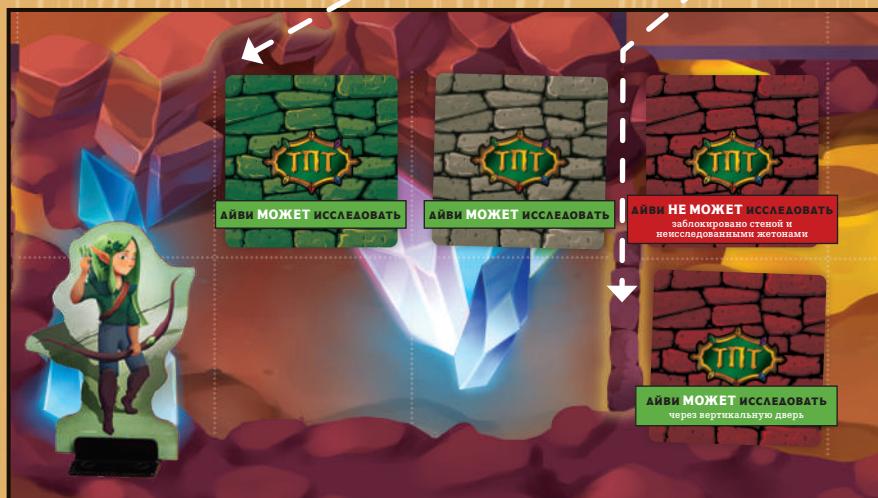
У участников нет ограничений по перемещению.

Игроки могут переместиться на любой жетон подземелья, вне зависимости от того, в каком месте пещеры он находится. Главное, чтобы он примыкал к исследованному пространству и не нужно было переходить через стену, чтобы до него добраться.

На одном и том же жетоне подземелья может находиться несколько игроков. Также участники могут проходить через исследованный, но не изученный жетон, чтобы исследовать новый жетон подземелья.

В пещере Толка есть как горизонтально, так и вертикально расположенные двери.

13



## ЖЕТОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ: СПОСОБНОСТИ

- На жетонах подземелья вы можете обнаружить способности, позволяющие вам получить карты способностей, которые сбрасывают, чтобы спугнуть злодеев и получить особые предметы во время приключения. На жетоне подземелья со способностями указано, сколько карт игрок должен взять из колод способностей, находящихся в верхней части игрового поля, и разместить на планшете героя.
- Есть три разных способности:

- СИЛА 
- МУДРОСТЬ 
- МАГИЯ 

14

- Пример: Скайлар исследует жетон подземелья и обнаруживает способность «+2 силы». Она берёт две фиолетовые карты способностей из колоды, находящейся в верхней части игрового поля, и размещает их на своём планшете героя.
- Пример: Ной исследует жетон подземелья и обнаруживает способность «+3 в любой комбинации». Он может выбрать любую комбинацию, какую пожелает, из трёх способностей и сокровищ (3 силы; 3 сокровища; 2 магии и 1 сокровище и т. д.).



## ЖЕТОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ: МОНСТРЫ

Жетоны подземелья с монстрами вводят в игру злодеев. Когда один из них появляется в игре, у игрока сразу же появляется возможность его спугнуть!

- Крашу необходимо сбросить 3 карты мудрости и 1 карту силы, чтобы спугнуть Хитрюгу.
- Если Краш заставит Хитрюгу бежать, он получит 4 звезды! Разместите этот жетон на планшете героя. Отличная работа!



15

### НЕ МОЖЕТЕ СПУГНУТЬ МОНСТРА?

- Если герой не может спугнуть монстра, он теряет одну карту здоровья. Если у героя не осталось карт здоровья и он не может спугнуть монстра, он должен пропустить следующий ход, но получить обратно одну карту здоровья.
- Непуганые монстры остаются на игровом поле. Другой игрок может в свой ход спугнуть уже обнаруженного злодея вместо того, чтобы исследовать новый жетон.



## КАРТЫ ДОБРОГО РЕБЁНКА

Когда игрок открывает жетон подземелья с монстром, а у него нет необходимых карт способностей, чтобы его спугнуть, он может попросить помощи у других участников. Если игрок помогает другому искателю приключений, он получает карту доброго ребёнка.

Карты доброго ребёнка всегда приносят благие вести и даруют полезные предметы, такие как карты здоровья, звёзды и другие вещи. Карты доброго ребёнка могут быть разыграны в любой момент любого хода.

- Игрок берёт одну карту доброго ребёнка за каждую отданную другому игроку карту способностей.

16

- Пример: Ною нужны 2 магии и 1 сила, чтобы спугнуть монстра, но у него есть только 1 магия. Айви передаёт ему 1 магию, а Краш – 1 силу, и оба получают по одной карте доброго ребёнка.

Игроки помогают нуждающемуся другу в обратном порядке хода (против часовой стрелки). Первый друг передаёт одну карту, затем это может сделать следующий игрок. Продолжая таким образом, вы вернётесь к первому игроку, который сможет отдать вторую карту, и т. д.



## ЖЕТОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ: ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ

- Под жетонами подземелья могут скрываться особые ценные предметы, которые можно найти в пещере Толка. За них вы получите звёзды в конце игры. Игроки могут получить предметы, сбрасывая карты способностей.



- Если у игрока нет нужных карт способностей для получения особого предмета, жетон подземелья остаётся на игровом поле. Другой игрок может в свой ход заполучить этот особый предмет вместо исследования нового жетона.
- Кристаллы нужно размещать на соответствующих жетонах подземелья, когда они появляются во время игры. Затем их помещают в специальный раздел «Особые предметы» на планшете героя, когда их получает игрок.

**ИГРОКИ НЕ МОГУТ ПОМОГАТЬ ДРУГ ДРУГУ  
ДОБЫВАТЬ ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ!**

## СОКРОВИЩА

- Во время приключения игроки находят сокровища, исследуя жетоны подземелья и получая карты доброго ребёнка.



18

- Когда игрок встречает символ сокровища, он должен вытянуть карту сокровища из соответствующей колоды.
- Если Краш, Ной или Скайлар находят сундук с сокровищами, они получают одну звезду.
- Если Айви находит сундук с сокровищами, она получает три звезды!
- Большинство карт сокровищ принесут вам звёзды в конце игры, но некоторые несут отрицательный эффект и отнимают звёзды.
- Как только вы вытянете последнюю карту сокровищ, в пещере Толка вы больше не обнаружите сокровищ.



## КАРТЫ ЗАДАНИЙ

В начале партии каждый игрок получает карту задания. На каждой карте задания указана уникальная цель для игрока, которую нужно выполнить, чтобы получить звёзды. Карты заданий не нужно держать втайне от других игроков.



Пример: чтобы выполнить это задание, к концу своего хода Ною нужно держать на своём планшете 3 карты силы к концу своего хода. Как только это произойдёт, он выполнит задание, перенесёт карту задания в свою коллекцию звёзд на планшете и вытянет новую карту задания.

19

### ИГРОКУ НЕ НУЖНО СБРАСЫВАТЬ ТРЕБУЕМЫЕ КАРТЫ, ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ!

Игроки могут выполнить лишь одно задание за ход и не могут получать помощь от других игроков, чтобы его выполнить.

Если колода карт заданий закончилась, вы больше не можете вытягивать карты заданий.

ВЫ НЕ ПОЛУЧИТЕ ШТРАФ, ЕСЛИ  
НЕ ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЕ  
К КОНЦУ ИГРЫ. ←



# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только исследованы все жетоны подземелья. Все игроки могут сделать ещё два дополнительных хода, чтобы спугнуть всех злодеев или получить особые предметы. Игра может закончиться с находящимися на игровом поле злодеями и особыми предметами.

После финального подсчёта очков искатель приключений с наибольшим количеством звёзд объявляется победителем. Возможные источники звёзд: напуганные монстры, особые предметы, карты здоровья, карты заданий и сокровища.

## ПРОДВИНУТАЯ СИСТЕМА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

побуждает играть в различных стилях. Добавьте дополнительные очки в конце партии:

**20**

- Игроку с наибольшим количеством карт доброго ребёнка – 4 звезды (при ничьей 3 звезды).
- Игроку с наибольшим количеством карт здоровья – 3 звезды (при ничьей 2 звезды).
- Игроку с наибольшим количеством карт сокровищ – 3 звезды (при ничьей 2 звезды).
- Игроку с наибольшим количеством напуганных монстров – 3 звезды (при ничьей 2 звезды).



Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством карт доброго ребёнка. Если и в этом случае ничья, разделите общую победу и наслаждайтесь ей с почётом и уважением.

Над игрой работали

Автор:

Дастин Макмиллиан

Художник: Аполлин Этьен

3D-скульптор: Брайс Кук

Визуальный дизайн

и стратегия: – Culture Pilot



Русская версия игры

Руководитель проекта:

Андрей Сафонов

Редактор: Елена Шкунткова

Переводчик: Елена Шкунткова

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Константин Соколов