

RELIC HUNTERS

ОХОТНИКИ
ЗА РЕЛИКВИЯМИ



8+



1-4



50 мин.

Этот остров хранит древние реликвии. Извлечь их из недр земли без хорошо подготовленной экспедиции очень сложно. К счастью для вас, на юге острова обитает множество опытных авантюристов, готовых в очередь выстроиться, лишь бы помочь вам... разумеется, за некоторую плату. Нет денег? Не беда. Проведите небольшое исследование местности — и сможете раздобыть достаточно монет для найма необходимых участников. Направьте свою экспедицию на север и выкопайте спрятанную реликвию! Но сделайте это раньше, чем ваши конкуренты...

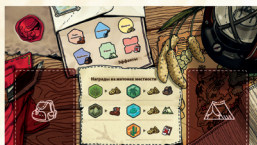


Цель игры

На острове спрятано 5 реликвий, зарытых где-то в местности 3-го уровня. Тот, кто первым выкопает 2 реликвии, станет победителем!



Состав игры



Жетоны монет — 40 шт.
(монеты номиналом 3 — 10 шт.,
монеты номиналом 1 — 30 шт.)



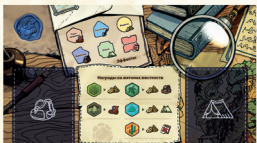
Карты
Сестричек-проныр — 10 шт.



Жетоны реликвий — 5 шт.



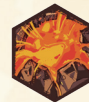
Жетон лагеря — 1 шт.



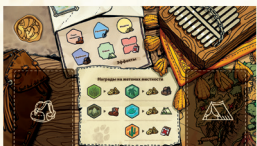
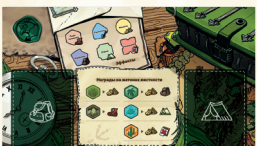
Карты исследователей — 36 шт.



Карты Счастливых
Слонов — 8 шт.



Жетоны вулканов — 4 шт.



Правила игры



Жетоны местности — 46 шт.
(1-го уровня — 15 шт.,
2-го уровня — 16 шт.,
3-го уровня — 15 шт.)



Фишки реликвий
с подставками — 5 шт.

Наборы игроков — 4 шт.

(1 планшет игрока, 1 фишка игрока,
10 стартовых карт игрока)

✳ Каждая стартовая карта
в нижней правой части отмечена

цветной печатью с изображением животного.





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



※ Во время подготовки жетонов местности будьте аккуратны: НЕ СМОТРИТЕ на их лицевые стороны!

Следующие правила предназначены для 3–4 игроков. Правила для 1–2 игроков приведены на странице 8.

① Разместите на столе жетон лагеря.

② Подготовьте жетоны местности.

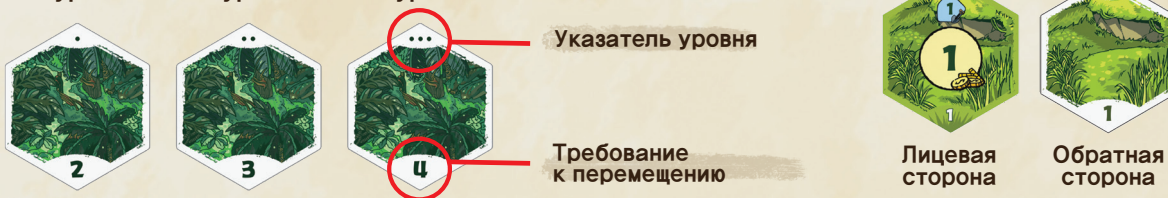
Рассортируйте жетоны местности по уровням лицевой стороной вниз. Из группы жетонов 3-го уровня случайным образом удалите по 1 жетону каждого типа местности (а). Вместо удалённых жетонов добавьте в эту группу 5 жетонов реликвий (б) стороной с реликвиями вниз. Перемешайте каждую группу жетонов местности и сложите их в отдельные стопки.



※ Жетоны местности

Есть 5 типов местности, доступных для экспедиции: поле, лес, река, гора, пустыня. Эффекты каждой местности указаны на планшете игрока, а также в разделе «Использовать эффект» на с. 5. Местность бывает 3-х уровней, и чем выше уровень, тем выше сложность исследования и получаемая награда. Уровень местности обозначается соответствующим количеством точек в верхней части её жетона. А цифра в нижней части жетона указывает значение перемещения, необходимое для перемещения на этот жетон.

1-й уровень 2-й уровень 3-й уровень



Указатель уровня

Требование к перемещению

Лицевая сторона

Обратная сторона


③ Разместите жетоны местности.

Сверьтесь с иллюстрацией на с. 2 и разложите жетоны местности аналогичным образом, начиная со стопки 1-го уровня и заканчивая стопкой 3-го уровня. Жетоны следует выкладывать по порядку, начиная с верха стопки. Оставшиеся жетоны уберите в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

④ Разместите жетоны вулканов.

По 2 жетона местности 1-го и 2-го уровней заменяются жетонами вулканов. Сверьтесь с иллюстрацией на с. 2 и удалите 4 жетона местности, заменив их жетонами вулканов (вы не можете перемещаться на них).

⑤ Организуйте зону снабжения.

Разместите монеты там, где все игроки смогут до них дотянуться. Отложите в отдельные колоды карты Сестричек-проныр и Счастливых Слонов (эти карты помечены символом компаса ). Остальные карты исследователей перемешайте и сложите лицевой стороной вниз в стопку рядом с монетами. Начните открывать карты исследователей с верха колоды, выкладывая их в ряд, пока не откроете 4 разные карты. Если попадаются дубликаты, складывайте их друг на друга. Положите колоду Сестричек-проныр лицевой стороной вверх в конце ряда открытых карт. Фишки реликвий закрепите на подставках и разместите вместе с колодой Счастливых Слонов рядом с монетами. Вся эта область называется зоной снабжения.

⑥ Все игроки завершают свои приготовления.

Каждый игрок выбирает цвет и кладёт соответствующий набор компонентов перед собой. Неиспользованные наборы уберите в коробку. Игроки перемешивают свои стартовые карты и выкладывают получившуюся колоду лицевой стороной вниз на пустую ячейку в левой части своего планшета. Затем каждый набирает карты с верха колоды, пока в руке не окажется 5 карт. Не показывайте карты в своей руке другим игрокам.

⑦ Выберите первого игрока.

Тот, кто недавно путешествовал, назначается первым игроком. По часовой стрелке от него: второй игрок получает 1 монету, третий игрок получает 2 монеты, а четвертый игрок получает 4 монеты из зоны снабжения. Затем фишки игроков выставляются на жетон лагеря.

Подготовка завершена. Экспедиция отправляется в путь!



Процесс игры

Игровые ходы совершаются по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы можете выполнить действия «Использовать карту» и «Использовать эффект» несколько раз и в любом порядке. Ваш ход заканчивается, как только вы завершили свои действия.

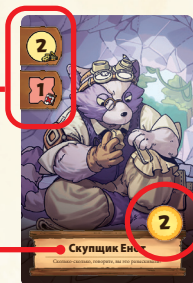
1. Использовать карту

Вы можете использовать столько карт из своей руки, сколько захотите. Значения эффектов карт суммируются. Только от вас зависит, как вы их используете. Сыгранные карты отправляются в ячейку сброса в правой части планшета игрока. Некоторые карты имеют несколько эффектов. В свой ход вы можете использовать только один из них.



Ячейка сброса

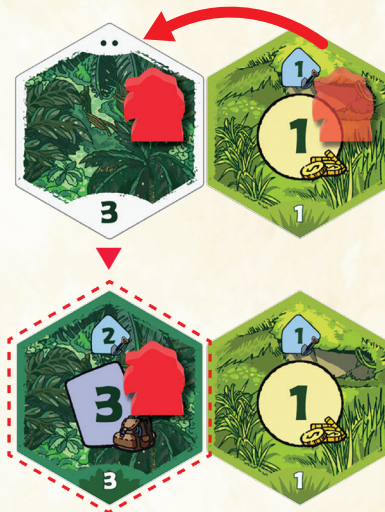
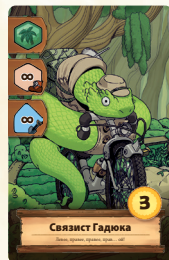
Эффекты карты



Стоимость приобретения

Название карты


Пример: в свой ход Женя использовала карты «Менеджер Геккон» и «Пилот Горихвостка», чтобы получить 6 очков перемещения. Из них 3 очка были использованы, чтобы выполнить требование перемещения на определённый жетон местности (лес) и перевернуть его. Оставшиеся очки перемещения Женя ещё может использовать в этот ход. Но перед этим она разыгрывает карту «Связист Гадюка», чтобы устроить раскопки на этом жетоне местности и использовать его эффект.



2. Использовать эффект


Игрокам доступно 6 эффектов, которые срабатывают при использовании карт или жетонов местности.

Любые незадействованные вами эффекты пропадают, как только ваш ход заканчивается.

- 1 **Перемещение** : переместите свою фишку на соседний жетон. Для выполнения перемещения у вас должно быть столько же (или больше) очков перемещения, сколько указано на жетоне. Очки перемещения, полученные вами, вычитаются при перемещении фишки. Не запрещено перемещаться на жетон, на котором уже есть фишка другого игрока. Перемещаясь на жетон, лежащий лицевой стороной вниз, переверните его; если на лицевой стороне есть изображение сундука сокровищ, вы немедленно получаете награду. Ранее перевернутый жетон повторно не переворачивается.



Сундук сокровищ: только первый игрок, перевернувший жетон, может получить награду. После этого жетон следует считать пустым. У жетонов с сундуками сокровищ на каждой стороне могут быть разные требования к перемещению.

- 2 **Раскопки** : если на жетоне местности есть изображение лопаты, то для получения награды, изображённой в центре такого жетона, вам нужно провести на нём раскопки. Вы не можете проводить раскопки на одном и том же жетоне несколько раз за один ход. Если вы начинаете перемещение с жетона с изображением лопаты, вы также можете провести раскопки в начале своего хода.

Пример: Дима начинает свой ход с использования карты «Профессор Кулик — Крокодилов страж», чтобы получить 3 очка раскопок. Он сразу же применяет их, вычитая 2 очка согласно требованию к раскопкам, и получает в награду 3 монеты. Дима может использовать оставшееся 1 очко раскопок на другом жетоне, пока его ход ещё не окончен.



※ **Особые карты:** эти карты исследователей вы можете использовать только на определённой местности. На пути экспедиции встречается 5 типов местности, и для каждой местности (кроме поля) имеются соответствующие особые карты исследователей. На таких картах в значении эффектов указан значок ∞.



Поле



Лес



Река







Пустыня



Гора

Особые карты игнорируют требования соответствующего жетона местности. Например, для перемещения на соседний жетон горы вы можете использовать карту «Скалолаз Горный козёл», чтобы проигнорировать требование к перемещению. Или для того чтобы провести раскопки на жетоне пустыни, вы можете использовать карту «Гид Верблюдица», чтобы проигнорировать требование к раскопкам. Хотя эти карты очень мощные, использовать их можно только на соответствующей местности.

- ③ **Монеты** : чтобы нанимать новых исследователей, вам понадобятся деньги. При использовании этого эффекта возьмите указанное количество монет из зоны снабжения и разместите их возле своего планшета игрока. Монеты используются для покупки новых карт.
- ④ **Вербовка** : это единственный способ увеличить количество карт в руке во время своего хода. Вы всегда начинаете свой ход не более чем с 5 картами в руке. При использовании этого эффекта возьмите в руку с верха своей колоды столько карт исследователей, сколько указано в значении эффекта вербовки.
- ⑤ **Удаление** : чтобы сделать свою колоду более сильной, вы можете удалить карты со слабыми эффектами. При использовании этого эффекта вы можете удалить из своей руки или из стопки сброса столько карт, сколько указано в значении эффекта удаления (или меньше).
- ⑥ **Отдых** : чтобы продвинуться как можно дальше, вам понадобится много исследователей. В противном случае вашим исследователям потребуется время на отдых. При использовании этого эффекта просмотрите свою стопку сброса, выберите из неё столько карт, сколько указано в значении эффекта отдыха, и положите их под низ своей колоды исследователей лицевой стороной вверх. Эти карты можно класть в любом порядке, и вы можете в любой момент просмотреть их. Если во время вашего хода колода заканчивается, вы не составляете новую колоду из сброшенных карт, поэтому эффект отдыха может быть очень важен.

※ **Внимание:** эффект удаления нельзя применять к картам с эффектами удаления, а эффект отдыха нельзя применять к картам с эффектами отдыха.



3-1. Конец хода

Вы можете закончить свой ход в любой момент. В конце хода вы можете оставить карты в руке или положить их в ячейку сброса. Окончание хода происходит в следующем порядке:

- ① **Подготовка руки:** вы можете сохранить оставшиеся карты в руке или сбросить любое количество карт.
- ② **Пополнение руки:** берите карты с верха своей колоды, пока у вас в руке не окажется 5 карт. Если в вашей колоде недостаточно карт, возьмите оттуда все имеющиеся.
- ③ **Решение о возвращении:** посмотрите карты в руке и решите, стоит ли возвращаться в лагерь. Если решите не возвращаться, ваш следующий ход начнётся с текущего местоположения вашей фишки на поле. Если решите вернуться, следуйте пункту «Возвращение в лагерь и конец хода».
- ④ **Конец хода:** ход передаётся игроку слева.

3-2. Возвращение в лагерь и конец хода

Постоянные исследования могут утомить участников вашей экспедиции, а эффект отдыха имеет свой предел. Поэтому чтобы иметь возможность продолжить исследования, иногда лучше вернуться в лагерь и как следует подготовиться к новому путешествию. Решив вернуться, игрок выполняет следующие действия:

- ① **Возвращение:** верните свою фишку на жетон лагеря.
- ② **Приобретение карт:** вы можете приобрести новые карты исследователей, используя монеты.
Стоимость приобретения каждой карты указана в её правом нижнем углу. И использованные монеты верните в зону снабжения. После покупки карты не выкладывайте сразу же на опустевшее место в зоне снабжения новую карту с верха колоды исследователей. Это можно будет сделать это только после окончания вашего хода.
* Карты Сестричек-проныр можно приобретать наравне с другими картами.
- ③ **Перетасовка карт:** перемешайте все свои карты. Только что приобретённые карты и карты вашей колоды, стопка сброшенных карт и карты из руки — все они должны быть перемешаны вместе, чтобы получилась новая колода карт, которая кладётся слева на вашем планшете игрока. Возьмите 5 верхних карт из этой колоды в руку.
- ④ **Конец хода:** ход передаётся игроку слева.
Этот игровой процесс повторяется до конца партии.

4. Получение реликвий

Реликвии можно обнаружить, исследуя жетоны местности 3-го уровня. При обнаружении реликвии поместите соответствующую фишку реликвии на этот жетон местности. Тот, кто выкапывает реликвию, забирает фишку и ставит её на свой планшет игрока. У всех реликвий требование к раскопкам равно 3. Игрок, получивший реликвию, должен взять из зоны снабжения 2 карты Счастливых Слонов и положить их в свою ячейку сброса.

* Счастливый Слон; этот исследователь обеспечивает транспортировку вашей драгоценной реликвии. Он не имеет особых эффектов, но его карты **нельзя удалить**. Счастливый Слон дарит счастье всем игрокам... кроме одного.



Конец игры

Тот, кто первым получит 2 фишки реликвий, побеждает в игре. Партия немедленно завершается.



Правила одиночной игры

Партия разыгрывается по обычным правилам, за исключением нижеуказанных моментов.

Подготовка к игре

1. Уберите из игры карты Сестричек-проныр и Счастливых Слонов.

Процесс игры

1. Разыгрывайте все карты, какие пожелаете, или сбрасывайте карты в ячейку сброса, пока в вашей руке не останется одна карта (или ни одной), чтобы закончить свой ход и взять больше карт в руку.
2. Каждый раз, возвращаясь в лагерь, вы должны раскрыть верхнюю карту из колоды исследователей, лежащей в зоне снабжения, и затем удалить эту карту из игры.
3. Из колоды исследователей раскройте количество карт, равное стоимости этой удалённой карты.
4. Вы можете приобрести или вернуть в колоду исследователей любое количество раскрытых карт, если заплатите за них монетами в количестве, равном стоимости этих карт. Если вы решили вернуть карты в колоду исследователей, положите их под низ колоды лицевой стороной вниз. Карты, которые не были ни приобретены, ни возвращены в колоду исследователей, должны быть удалены из игры.

Конец игры

1. Вы проигрываете, если не можете раскрыть ни одной карты из колоды исследователей.
2. Если вы получили 4 фишки реликвий, партия немедленно заканчивается — вы победили!



Правила для 2 игроков

Партия разыгрывается по обычным правилам, за исключением нижеуказанных моментов.

Подготовка к игре

1. Рассортируйте жетоны местности по уровням. Из группы жетонов 3-го уровня случайным образом удалите по 1 жетону каждого типа местности, не глядя на их лицевые стороны. В партии будет задействовано 4 жетона реликвий (кроме реликвии поля, этот жетон тоже уберите). Перемешайте каждую группу жетонов местности и выложите их на стол по аналогии с рисунком справа. Жетоны реликвий размещаются в случайном порядке в самом дальнем ряду над жетонами 3-го уровня (см. рисунок).
2. Каждый игрок получает 1 карту Сестричек-проныр и убирает из игры 1 карту «Ассистент Геккон».



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,

Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA

Tel: +82-31-965-7455

Fax: +82-31-965-7466

www.koreaboardgames.com

Разработка: Korea Boardgames Dev. Dept.
© 2022 Korea Boardgames Co., Ltd. Все права защищены.
<Relic Hunters> is published by Korea Boardgames Co., Ltd.
under license by author "Jason Lee".



Команда «Димидиум»:

Наён Ким, Ёрин Пак, Джейсон Ли, Хэлим Джин.

Автор игры: Джейсон Ли | Иллюстрации: О-Данг, Согым
Графический дизайн: Суён Ли
Руководитель проекта: Айван С. В. Юйи



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция выражает благодарность Олесе Шамариной, Денису Карленко, Елене Залесской, Роману Дженбазу, Виктору Кубареву, Андрею Королёву, Владимиру Сахно, Андрею Черепанову и Андрею Багрикову за помощь в подготовке русского издания.

