

Правила игры Остров Токо

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Вам удалось раздобыть карту удивительного острова, и несколько уважаемых учёных — давних друзей вашей семьи — обратились к вам с просьбой привезти им несколько ценных сокровищ. Недолго думая, вы запасаетесь инструментами и плывёте к загадочному острову. Увенчаются ли ваши поиски успехом? Сможете ли вы выполнить порученные вам миссии?



Компоненты



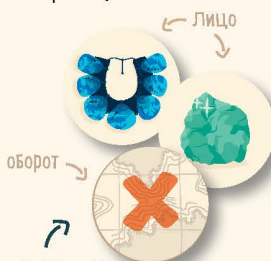
1 игровое поле (остров) с углублениями разного размера для Жетонов сокровищ



1 планшет корабля (из 2 деталей)



40 карт сокровищ



36 Жетонов сокровищ (маленького, среднего и большого размера)



1 Двусторонний планшет коллекции



16 Жетонов инструментов



12 карт трофеев (обычная и блестящая сторона)



7 Жетонов специального действия



1 книга трофеев

Цель игры


Все вместе соберите 10 карт сокровищ до того, как у вас закончатся инструменты.

Подготовка к игре

ЭТО ПОДГОТОВКА К ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЕ.

Чуть позже мы расскажем о разных миссиях и учёных, в честь которых они названы.



1. Составьте корабль из двух деталей в центре стола.
2. Возьмите жетоны инструментов (далее мы будем называть их просто «инструменты»), перемешайте и выложите их лицом вниз на соответствующие ячейки палубы корабля: 4 жетона в грузовом отсеке на носу корабля «н1» и по 6 жетонов в грузовых отсеках «н2» и «н3» посередине палубы. **Затем переверните жетоны лицом вверх.**
3. Возьмите 10 карт сокровищ, которые соответствуют выбранной вами миссии, а также уровню сложности. Мы рекомендуем начать с простого уровня миссии Жана-Батиста Ламарка . Уберите оставшиеся карты сокровищ в коробку. Перемешайте 10 отобранных карт, положите их лицом вниз в виде стопки на корму (заднюю часть) корабля и **переверните верхнюю карту лицом вверх.**
4. Уберите в коробку карты трофеев, книгу трофеев и жетоны специального действия.
5. Поместите остров в коробку, а коробку поставьте в центр стола.
6. Случайным образом разложите жетоны сокровищ лицом вниз в специальные углубления острова соответствующего размера так, чтобы все жетоны оказались в углублениях (по 1, 2 или 3 жетона в каждом).
7. Положите планшет коллекции рядом с коробкой, стороной А вверх.
8. Первым игроком становится тот, кто последним нашёл какое-нибудь сокровище.



Миссии и уровни сложности

На рубашках карт сокровищ содержится два типа информации. Миссии названы в честь великих учёных.

Миссия

-  ЛАМАРК
-  КАБЛИК
-  ГЕРШЕЛЬ
-  ДАРВИН

Уровень сложности

- ПРОСТОЙ
- СРЕДНИЙ
- СЛОЖНЫЙ



Ход раунда

ИГРОКИ ХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ, ПЫТАЯСЬ НАЙТИ СОКРОВИЩА, ИЗОБРАЖЁННЫЕ НА ОТКРЫТОЙ КАРТЕ СОКРОВИЩ.

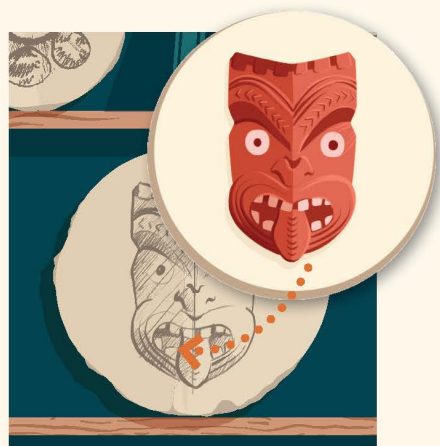
Для этого игрок в свой ход сначала выбирает один из инструментов на корабле. Цифра рядом с ячейками каждого отсека на корабле показывает, сколько раз вы можете применить выбранный инструмент. Сдвиньте инструмент в сторону цифры, чтобы не забыть, какой инструмент вы выбрали. В зависимости выбранного инструмента вы сможете или не сможете исследовать определённые части острова.



Грабли позволяют исследовать пляж.
Лопата позволяет исследовать джунгли.
Кирка позволяет исследовать горы.

Затем переверните лицом вверх любой **видимый** жетон сокровищ в той зоне острова, которая соответствует выбранному инструменту. Положите открытый жетон сокровища рядом с местом, где вы его открыли. Продолжайте открывать жетоны в этой зоне (в зависимости от цифры на отсеке корабля вы можете открыть 1, 2 или 3 жетона). Вы можете продолжить исследование того же углубления, где вы начали, или выбрать другое место.

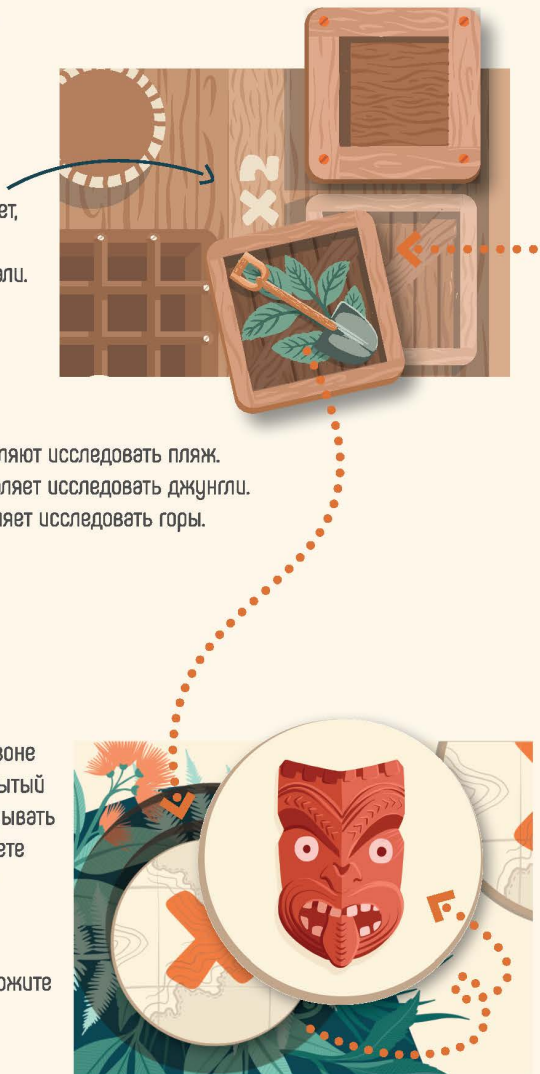
Если открытое вами сокровище совпадает с изображением на карте, положите эту карту рядом с кораблём.



Затем положите жетон найденного сокровища на соответствующую ячейку планшета коллекции. Это поможет вам легко отслеживать, какие сокровища ещё остались на острове. После этого откройте новую карту сокровищ.

Примечание: если новая карта совпадает с сокровищем, которое вы нашли ранее в этом раунде, сокровище не засчитывается автоматически. Однако, если у вас осталось ещё хотя бы одно действие в этом раунде, вы можете использовать его, чтобы засчитать ранее открытый жетон в счёт новой карты сокровища, вместо того, чтобы открывать новый жетон.

В конце раунда верните все сокровища, которые вы не собрали, лицом вниз на свои места. Сбросьте инструмент, который вы использовали (вы больше не сможете его использовать). Ход переходит к игроку слева от вас.



Конец игры

Игра может закончиться одним из двух способов:

✓ **ВАМ УДАЛОСЬ СОБРАТЬ ВСЕ 10 КАРТ СОКРОВИЩ.**

Поздравляем, вы выиграли! Посчитайте, сколько очков вы набрали, и выясните, стала ли ваша миссия легендарной (см. описание миссий ниже).

✗ **НА КОРАБЛЕ НЕ ОСТАЛОСЬ ИНСТРУМЕНТОВ, НО ОСТАЛАСЬ КАК МИНИМУМ ОДНА КАРТА СОКРОВИЩ.**

Как жаль! Может, повезёт в следующий раз? Попробуйте снова прямо сейчас!

Типы сокровищ



СТАТУЭТКА ТИКИ

Эта деревянная статуэтка — классический персонаж в культуре народов Океании. Тики означает «человек» или «бог».



МАСКА

Маски маори вырезались из дерева. Они служили украшениями и оберегами домов, каноэ и разнообразных предметов.

НЕФРИТОВЫЙ КАМЕНЬ

Эти камни часто использовали в своих украшениях маори. На языке маори нефрит — «пунаму».



ОЖЕРЕЛЬЕ

Это ожерелье сделано из пауа: ракушек, которые встречаются только у побережья Новой Зеландии.



ОКАМЕНЕЛОСТЬ

Гигантские окаменелости такой формы были обнаружены в Тихом океане.



ГРЕБЕНЬ ИЗ ПЕРЬЕВ КЕА

Эти перья принадлежат кеа — попугаю, обитающему в Новой Зеландии. Кеа — единственный попугай в мире, который живёт в горах.

Описание миссий и получение трофеев

В ИГРЕ ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО МИССИЙ: ЛАМАРК, КАБЛИК, ГЕРШЕЛЬ И ДАРВИН.

У каждой миссии три уровня сложности (ПРОСТОЙ, СРЕДНИЙ, СЛОЖНЫЙ). Выбрав в начале игры миссию и уровень сложности, отсортируйте карты со значком вашей миссии соответствующего цвета.



КАРТА ТРОФЕЯ ДЛЯ
МИССИИ ЛАМАРКА,
ПРОСТОЙ УРОВЕНЬ

Когда вы успешно закончите миссию, возьмите карту трофея (со значком вашей миссии и уровня сложности) и вставьте её в подходящие прорези книги трофеев. Если вы закончили миссию с «легендарным» результатом, вставьте эту карту в книгу трофеев блестящей стороной вверх.

А когда вы выполните все миссии определённой сложности или типа, вы сможете получить ещё и жетоны специального действия (см. подробнее на стр. 8), которые помогут вам в следующих приключениях. Только самым легендарным исследователям удастся наполнить книгу блестящими трофеями!

Миссия Ламарка



Правила

Применяются
правила базовой
игры (см. выше)

Жан-Батист Ламарк — французский натуралист и один из ваших самых старинных друзей. Он интересуется всем и не имеет особых запросов. Он полностью полагается на то, что вы привезёте нужные ему сокровища, и его не волнует их размер.

Жан-Батист славится своими познаниями о беспозвоночных. Многие считают его отцом-основателем биологии.

Обычное достижение

Завершив миссию Ламарка, получите карту трофея соответствующего уровня сложности. Вставьте карту в книгу трофеев обычной стороной вверх.

Легендарное достижение

Если по завершении миссии Ламарка у вас осталось не менее 6 инструментов, получите карту трофея соответствующего уровня сложности. Вставьте её в книгу трофеев блестящей стороной вверх.

Миссия Каблик



Жозефина Каблик — чешская исследовательница-ботаник, которая обожает маленькие предметы. Она страстно увлечена наследием островов Тиногу океана и хочет, чтобы вы привезли ей как можно больше мелких сокровищ.

Жозефина известна своей обширной коллекцией растений и окаменелостей, которые впоследствии были названы в её честь.

Правила

В этой миссии применяются правила базовой игры. В конце игры подсчитайте свои победные очки, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Собранные вами сокровища приносят: по 1 очку за каждое большое сокровище, по 2 очка за каждое среднее сокровище и по 3 очка за каждое маленькое сокровище.

Если ваш результат:

- 22 или более очков: получите карту трофея соответствующего уровня сложности.
- 24 или более очков: невероятно! Получите соответствующую карту трофея блестящей стороной вверх. Это поистине легендарное достижение!



1 ОЧКО

2 ОЧКА

3 ОЧКА



Миссия Гершель

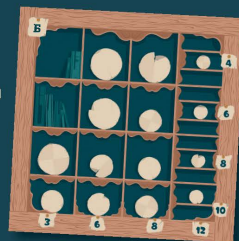


Каролина Гершель — немецкий астроном, которая собирает в свою коллекцию только особые образцы. Для завершения коллекции она ищет предметы определённого размера.

Каролина открыла ряд небесных тел, в том числе комету Гершель-Риголе, которая получила своё название также и в честь Роже Риголе, наблюдавшего её через 150 лет после Каролины.

Правила

Подготовка к игре: переверните планшет коллекции стороной Б вверх. Во время игры применяются базовые правила, за исключением размещения жетонов сокровищ. Когда вы выкладываете сокровище в коллекцию, выберите ячейку соответствующего жетону размера в любом ряду или столбце. В конце игры подсчитайте свои победные очки, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Сложите очки только за законченные ряды и столбцы.



Если ваш результат:

- 24 или более очков: получите карту трофея соответствующего уровня сложности.
- 30 или более очков: невероятно! Получите соответствующую карту трофея блестящей стороной вверх. Это поистине легендарное достижение!



Миссия Дарвина



Чарльз Дарвин — английский натуралист и палеонтолог. Он друг вашей семьи и любитель сокровищ. Он очень любознателен и просит вас привезти как можно больше предметов.

Чарльз наиболее известен своей теорией об эволюции и естественном отборе.

Правила

В этой миссии применяются правила базовой игры. На некоторых картах изображено по два или три сокровища. Каждый раз, когда вы обнаруживаете одно из этих сокровищ, вы можете перейти к следующей карте или же попытаться отыскать остальные сокровища с этой карты.

В конце игры подсчитайте свои победные очки, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились. Каждое сокровище приносит по 1 очку.

Если ваш результат:

- 13 или более очков: получите карту трофея соответствующего уровня сложности.
- 15 или более очков: невероятно! Получите соответствующую карту трофея блестящей стороной вверх. Это поистине легендарное достижение!

Трофеи



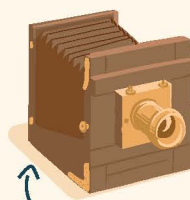
ГРАФОМЕТР

Этот прибор использовался для топографических измерений, а также измерения углов.



МИКРОСКОП

В современных микроскопах используется тот же механизм, что был изобретён ещё в 1800-х годах.



ФОТОАППАРАТ

Первый фотоаппарат был изобретён в начале 1800-х годов.



СКЛЯНКИ

Склянки позволяли перевозить жидкости, но они также были полезны для взятия проб в полевых условиях.



ТЕЛЕСКОП-РЕФРАКТОР

Большие рефракторы были впервые использованы в 1800-х годах. Главным элементом рефракторов служат линзы. Не следует путать их с обычными телескопами, в которых свет собирается с помощью системы зеркал.



ЛИРА

Лира — это музыкальный инструмент с 4 или 7 струнами, которые при перебирании издают характерные звуки. Лира была изобретена задолго до нашей эры и издревле служит символом вдохновения и просвещения.



КОМПАС

Компас использовался для обозначения четырёх основных направлений, что облегчало определение своего местоположения.



УВЕЛИЧИТЕЛЬНОЕ СТЕКЛО

Увеличительное стекло позволяет хорошо рассмотреть даже самые крошечные предметы (или их части) в мельчайших подробностях.



СЕКСТАНТ

Секстант позволяет измерять углы между двумя объектами для определения географических координат. Даже в наши дни он считается надёжным навигационным инструментом.



СОЛНЕЧНЫЕ ЧАСЫ

Солнечные часы использовались для определения времени суток. Их оснащали компасом, чтобы их можно было легко сориентировать.



ВЕСЫ

Такие весы с двумя чашами называются рычажными.



ГЛОБУС

Глобус гораздо более точно передаёт поверхность Земли, чем «плоская» карта, хотя зачастую он изображает нашу планету в виде идеальной сферы, несмотря на то, что на самом деле она немного сплюснута на полюсах.

Жетоны специального действия

С ПОМОЩЬЮ КАРТ ТРОФЕЕВ МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ ЖЕТОНЫ СПЕЦИАЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ.



За каждый ряд или столбец, который вам удастся заполнить в книге трофеев, получите указанный жетон специального действия.

После того, как вы получили хотя бы один жетон специального действия, добавьте следующий шаг в подготовку к игре.

- Выберите один из полученных вами жетонов специального действия. Положите его на шестиугольную область на носу корабля.

В свой ход вы можете использовать этот жетон вместе с любым инструментом. Примените эффект жетона специального действия, а затем сбросьте его: вы можете использовать его только один раз за игру.

| ЖЕТОНЫ | СПИСОК ЭФФЕКТОВ | КАК ПОЛУЧИТЬ |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| | Вы можете использовать выбранный инструмент ещё 2 раза. | Выполните все простые миссии. |
| | Вы можете удвоить количество действий для выбранного инструмента. | Выполните все миссии средней сложности. |
| | Вы можете использовать выбранный инструмент ещё 3 раза. | Выполните все сложные миссии. |
| | Вы можете открыть ещё одну карту сокровищ. Положите её рядом со стопкой на корабле и ищите сокровища для любой из открытых карт. Решив задание с карты наверх стопки, откройте новую карту независимо от того, нашли вы сокровища для карты рядом со стопкой или нет. | Выполните все миссии Ламарка. |
| | Вы можете использовать любой инструмент как грабли. | Выполните все миссии Каблик. |
| | Вы можете использовать любой инструмент как лопату. | Выполните все миссии Гершель. |
| | Вы можете использовать любой инструмент как кирку. | Выполните все миссии Дарвина. |

Над игрой работали

Авторы игры: Уилфред и Мари Фор
Иллюстратор: Сэнди Сенк-Рето
Разработка 3D-поля: Ples
Менеджер проекта и переводчик: Мария Кравченко

Корректор: Полина Басалаева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Вёрстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Имелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors>