

КНИГА  
ПРАВИЛ

## Настольная игра “Искатели. Тайна Гималайских гор”

Отважные путешественники отправляются в заснеженные Гималаи для того, чтобы добыть древние сокровища. Им надо не только опередить соперников, но и не попасться в мохнатые лапы огромному стражнику - йети, либо быть подготовленными к этой встрече.

### Комплектация:

Карты персонажей - 6 шт.

Карты местности - 16 шт.

Дополнительные карты местности для 5-6 игроков - 9 шт.

Карты-памятки - 6 шт.

Карты сокровищ - 24 шт.

Карты снаряжения - 32 шт.

Деревянная фигурка йети - 1 шт.

Деревянные фигурки персонажей - 6 шт.

Шестигранный кубик - 1 шт.

Книга правил - 1 шт.

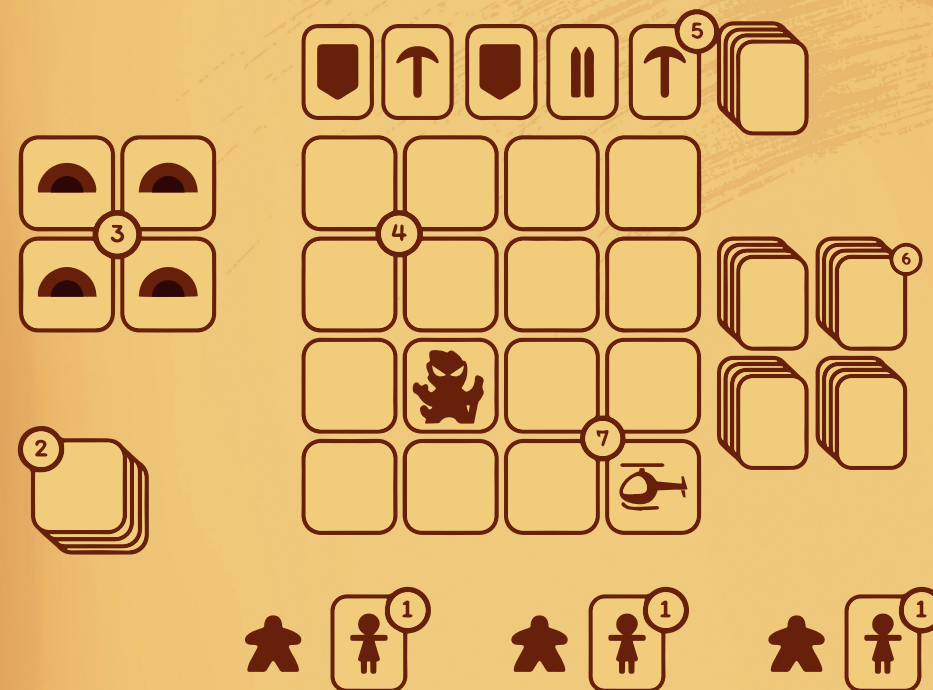
### Цель игры:

Первым собрать 4 разных артефакта-сокровища и вернуться с ними на вертолетную площадку.

### Подготовка к игре:

1. Раздайте каждому игроку карту персонажа и его фигурку. Все карты игрок держит в руке. Неиспользованные фишки и карты персонажей уберите в коробку.
2. Если играет от 2 до 4 участников, также верните в коробку 9 карт местности с фиолетовой рамкой - они не понадобятся в этой партии. У карт с пещерами синяя рамка расположена на обратной стороне (содержимом пещеры). Если же играет 5 или 6 игроков - используйте все карты местности.
3. Переверните все карты местности с пещерами стороной со входом в них (содержимым пещеры вниз).
4. Перемешайте карты местности и разложите их квадратом 4x4 (5x5 при игре пяти и более участников).
5. Перемешайте колоду карт снаряжения, положите ее рядом с полем и выложите 5 верхних карт в открытую. Эти карты будут доступны игрокам при завершении хода на ящиках со снаряжением.
6. Разложите карты сокровищ по стопкам - в каждую стопку все карты одного типа изображением сокровища вверх. Положите их рядом с полем.
7. Поставьте фигурку йети на карту местности со значком йети, а фигурки персонажей - на карту местности с вертолетной площадкой.

Дополнительное правило: до начала игры вы можете договориться между собой, что при подготовке можно вставлять на любую карту местности по своему выбору. В этом случае расстановка идет по очереди, начиная с первого (самого младшего) игрока и далее по часовой стрелке.



### Ход игры

Игроки ходят по очереди. Первым ходит самый младший игрок, далее ход передается по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из 3 фаз:

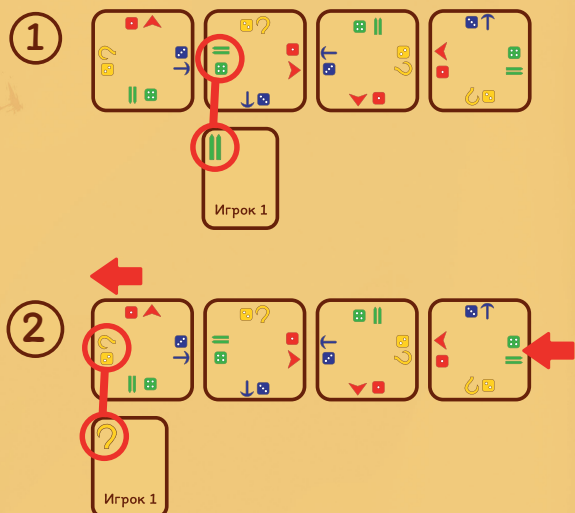
- фаза действий,
- фаза местности,
- фаза йети.

### Фаза действий

Игрок выбирает и кладет перед собой одну из своих карт и выполняет указанное на ней действие. Если у него есть еще карты - он

может продолжать разыгрывать их по очереди, выполняя указанные на них действия пока не захочет остановиться или у него не закончатся карты.

Цветные стрелки позволяют перемещать своего персонажа по таким же стрелкам на картах местности на поле. Есть карты, которые позволяют перемещаться в разных направлениях. Игрок выбирает, по какой стрелке двигаться. При этом одна карта позволяет переместиться один раз за ход на одну локацию. ①



Если игрок выбирает стрелку, направленную на край поля, то он появляется на карте местности на противоположной части поля. На примере ② игрок разыгрывает карту своего персонажа и перемещается по красной стрелке вправо. На примере снизу стрелка направлена на край поля, поэтому игрок появляется с другой стороны поля.

После того, как игрок использовал все карты, которые хотел, он забирает их себе. Ими можно воспользоваться в следующих ходах (кроме одноразовых карт со значком - они идут в сброс).

### Фаза местности

Закончив все перемещения игрок использует свойство того места на котором он остановился. После этого он уже не может разыгрывать какие-либо карты и совершать какие-либо действия (кроме карты "защита от йети").

### Виды местности:

Снаряжение - тот, кто ходит берет себе любую из открытых карт снаряжения на выбор и присоединяет к своим картам. После этого кладет на место взятой карты новую из колоды. Когда она заканчивается, сброс перемешивают и кладут его на место колоды.

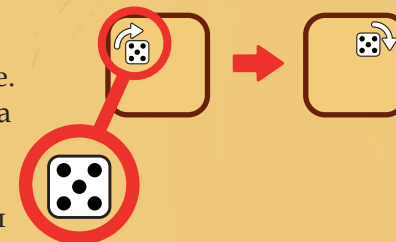
Пещера - игрок переворачивает квадратную карту местности с пещерой, на которой его персонаж закончил ход. Если на обратной стороне изображено сокровище которого у него еще нет - он берет прямоугольную карту с таким сокровищем из стопки рядом с полем и добавляет к своим картам. Если пещера пуста - игрок ничего не получает, но может поменять местами 2 карты местности не занятые фигурками игроков или йети, не поворачивая их.

### Фаза йети

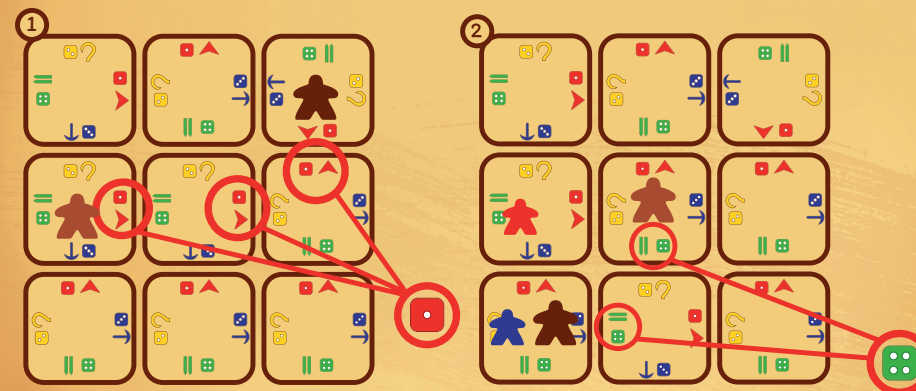
Игрок бросает кубик. Если выпало значение "6" - йети остается на месте.

Если выпало "5" - карта местности на которой он стоит поворачивается по часовой стрелке на 90 градусов.

Затем игрок еще раз бросает кубик и выполняет действие в зависимости от выпавшего значения.



При выпадении на кубике значений от 1 до 4 йети движется по соответствующей стрелке (1 - красная, 2 - желтое, 3 - синяя, 4 - зеленая). Йети движется по стрелкам выбранного цвета до тех пор, пока не встретит фигурку игрока или пока стрелка не будет направлена на место, где он уже был.



① В примере слева йети двигается по красной стрелке (соответствует выпавшему на кубике значению - "1") до тех пор пока эта стрелка не оказывается направленной на карту местности, на которой йети уже был в этом ходу.

② В примере справа йети двигается по зеленой стрелке (соответствует выпавшему на кубике значению - "4") до тех пор пока не встречает красного игрока. Далее он не двигается и до оранжевого игрока не доходит.

### Встреча с йети.

Если фигурка йети оказалась на одной карте местности с фигуркой любого персонажа, то йети останавливается и ловит его. Владелец персонажа теряет 1 случайную карту. Для того, чтобы определить какую именно, игрок берёт все свои карты (карту игрока, карты снаряжения и сокровищ - если они есть), при желании перемешивает, после чего протягивает соседу слева тыльной стороной вверх. Тот вытаскивает случайную карту. Если вытаскиваемая карта оказалась картой сокровища, она возвращается в соответствующую стопку, карта снаряжения - в сброс карт снаряжения, а карта персонажа, возвращается владельцу - ее потерять нельзя.

**Важно!** Если йети начинает ход на одной карте местности с игроком, то он проходит мимо него, ничего не отбирая.

### Окончание игры и определение победителя

Как только один из игроков соберет по 1 сокровищу каждого из 4 видов и доберется с ними до вертолетной площадки, игра закончена. Вы-победитель!

### Дополнительные правила для начинающих игроков

Если вы играете с детьми, сделайте 2 изменения:

1. Пропустите п.5 подготовки к игре. Когда вам нужно взять карту - берите верхнюю из колоды снаряжения.
2. Разрешите участникам разыгрывать в фазе действий карты

рубашкой вверх. В этом случае свойство карты не учитывается, игрок бросает кубик и действует по-прежнему: при выпадении "6" ничего не происходит, при выпадении "5" карта местности на которой стоит игрок поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке и кубик бросается повторно. При выпадении значений от "1" до "4" игрок движется в соответствующем направлении, но, в отличие от йети, только однократно.

Авторы проекта: Михаил Карпухин, Петр Кубрик, Валид Геремеев  
Разработчик механики: Юрий Ямщиков  
Художник: Виолетта Киотина

### Благодарности:

Благодарность выражается Денису Пластилину, Евгению Прирезу, Елене и Ярославу Ямщикову, Надежде, Екатерине и Ольге Пенкрат, Ярославу Ильинскому, Ульяне Ивановой, Наталье Акимовой, Анне Чистяковой, Александру Шерстуку, Павлу Атаманчуку, Натальей Тележкиной, Наталье Гельфрейх, Андрею и Егору Пенкрат, Виолетте Киотиной, Игорю Ганже, Юлии Боярской, Павлу Баженову, Антону Мурыскину, Николаю Золотареву, Екатерине Савчук и другим коллегам из Гильдии разработчиков.

Особая благодарность Ивану Лашину, Надежде Пенкрат и Герману Тихомирову.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и правил игры без разрешения правообладателя запрещены.

Сделано в России. Дата изготовления август 2018.

Срок службы неограничен.

Сохраняйте упаковку с данными изготовителя.

Правообладатель ИП Карпухин Михаил Михайлович

Производитель: ООО «Солнечный город» 144003, Россия, Московская область, Электросталь, улица Тевосяна, дом 25

Все права защищены.