



*Так этот остров существует!
Слухи о сокровищах бога Солнца, которые ходят
по всему Американскому континенту,
могут оказаться правдой.*

*Исследуйте с товарищами по команде дикий остров
СОЛ! Отыщите и разгадайте все его секреты!
Команды противников настроены не менее
решительно. Как и вы, они готовы сражаться, чтобы
завладеть Статуей бога Солнца первыми.*

*Кто сможет ее заполучить? И кто сможет унести
ее с острова?*

Цель игры

Пираты и Конкистадоры охотятся за Статуей бога Солнца на затерянном в Атлантическом океане острове Сол. Вы выбираете себе персонажа из одной или другой команды, исследуете остров, ищете Ключи, которые укажут вам место, где спрятана Статуя. Храм, в котором хранится это удивительное сокровище, появится только после того, как будут найдены все Ключи. И тогда дело за малым — вам надо благополучно вернуться вместе со Статуей на Корабль и принести победу своей команде!

Комплектация игры

- 1 игровое поле **1**
- 11 частей острова (образуют 3 блока, с 16 двусторонними стикерами) **2**
- 8 жетонов Храмов **3**
- 37 жетонов Поиска **4**
- 14 досье персонажей: 7 персонажей для каждой команды **5**
- 2 кубика: для Пиратов и для Конкистадоров **6**
- 2 жетона Кораблей: для Пиратов и для Конкистадоров **7**
- 8 двусторонних жетонов Флагов **8**
- 14 деревянных двусторонних фишек персонажей («готов к бою»/«ранен»), с 28 стикерами **9**
- 1 Карта сокровищ **10**
- 1 большой жетон — Медальон Солнца **11**
- 1 маленький жетон — Статуя бога Солнца **11**
- 18 карт Ключей **12**

8 персональных жетонов для Кортеса, Донны Беллы, Эль Марьячи и Ла Рока (для игры на соответствующей стороне листка досье персонажа)

1 Правила игры

Описание досье персонажей

У каждого из персонажей есть индивидуальный набор очков для Передвижения , Поиска  и Сражения . Также у каждого персонажа есть персональный Арсенал с двумя или тремя отделениями для жетонов, которые будут найдены по ходу игры.



Значок со статуей  означает, что эта сторона листка досье персонажа предназначена для опытных игроков. Во время игры на этой стороне досье, на сложном уровне, каждый персонаж имеет особую способность, которую может использовать в каждом ходе. Способность описана на свитке. На другой стороне листка досье персонажа (для начинающих) вместо описания особой способности на свитке даны общие сведения.

Первое знакомство с игрой: Начиная играть в самый первый раз, возьмите героев, изображенных на рисунке рядом, и разложите их перед собой так, как показано. Зия, Леонардо, Мендоза — для Пиратов; Агиляр, Кабеза, Кортес — для Конкистадоров. Мореплаватели, Ла Гупиль и Донна Белла, добавляются, когда в игре участвуют 7–8 игроков. Поделите игроков на две команды так, чтобы в обеих командах было примерно равное количество игроков. Убедитесь, что все досье персонажей повернуты на сторону для новичков и участники начинают знакомиться с игрой, не используя пока особые способности своих персонажей.



10



5





5



Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола **1**. 3 блока различных участков острова кладутся на соответствующие места на поле **2**.

8 жетонов храмов в произвольном порядке раскладываются по острову на специальные места для храмов **3**.

37 жетонов Поиска перемешиваются и в произвольном порядке распределяются по острову на соответствующие им участки: жетоны с горами на участки гор, жетоны с лесами на участки лесов и так далее **4**.



Разделите игроков на 2 команды от 1 до 4 игроков в каждой, каждая команда садится на своей стороне стола.

Каждая команда выбирает 3–4 персонажа из 7 предложенных. Игрок кладет перед собой досье выбранного им персонажа **5**. Обе команды должны выбрать себе одинаковое число персонажей, при этом в игре не может участвовать больше игроков, чем персонажей. Если персонажей больше, чем игроков, за не выбранных никем лично персонажей играет вся команда.

Участники игры договариваются, какую сторону досье персонажа они будут использовать: для опытных игроков или для новичков (см. страница 2, Описание досье персонажей).

Каждая команда берет себе кубик своего цвета **6**.

Случайным образом определяется, чей ход первый.

Команда, которая ходит первой, помещает свой Корабль на одно из трех предназначенных для Кораблей мест вокруг острова **7** и ставит Флаг цвета своей команды на каждый из понтонов, связанных (белой пунктирной линией) с местом их Корабля **8**. Вторая команда делает то же самое, выбирая из двух оставшихся мест **7**. Фишки персонажей размещаются на Корабле их команды **9**.

Положите рядом с островом Карту сокровищ **10**.

В центр Карты положите на свои места Медальон Солнца и Статую бога Солнца **11**.

Перемешайте карты Ключей, сложите стопкой и положите рядом с Картой сокровищ **12**. Каждая команда берет себе из колоды по 2 карты **13**. Члены команды могут обсудить их между собой, но не должны показывать свои карты соперникам. Возьмите из стопки еще одну карту, переверните ее лицом вверх и положите рядом с колодой Ключей **14**.

Теперь можно начать игру!



Ход игры

Игроки первой команды ходят по очереди своими персонажами слева направо. Затем то же самое делают игроки из второй команды. Полные ходы обеих команд каждым персонажем по очереди продолжают до тех пор, пока одна из команд не сможет покинуть остров со статуей бога Солнца. Эта команда и побеждает в игре.

Ход персонажа

Когда один персонаж заканчивает свой ход, начинает ходить следующий персонаж.

В досье каждого персонажа обозначено количество очков для Передвижения  и Поиска . Эти очки персонаж использует так, как сочтет нужным, в каждый свой ход. Если у персонажа кончаются очки для Передвижения или он решает дальше не двигаться и ничего не искать, ход переходит к следующему персонажу. Когда заканчивается ход последнего персонажа команды, свой ход начинает вторая команда.

Передвижение

Высадка на остров: Перемещение персонажа с Корабля на старте, следуя пунктиру, на одно из двух возможных мест для высадки на острове, отмеченных понтонами, обойдется в 1 очко Передвижения .



Агиляр может высадиться на острове либо на участке лесов, либо на участке песков. В любом случае он потратит 1 очко Передвижения .

Переход по суше: Переход персонажа на лежащий рядом участок острова той же высоты или ниже обойдется в 1 очко Передвижения . Если же персонаж хочет перейти на участок выше того, на котором он находится, это обойдется в 1 дополнительное очко Передвижения  за каждый уровень подъема.



  около участка лесов означает, что Яо придется потратить 2 очка Передвижения , чтобы попасть на него.

Плавание по воде: Перемещение персонажа по воде от одного понтона до другого по белым пунктирным линиям обойдется в 2 очка Передвижения  .



Агиляр находится на понтоне. Потратив 2 очка Передвижения  , он может поплыть на лодке и попасть на участок лесов, к которому ведет белый пунктир.

Вызов союзника: Перемещение персонажа из своей команды с соседнего участка острова к себе на участок обойдется вам в 1 очко Передвижения . При этом высота местности не учитывается.



В свой ход Мендоза тратит 1 очко Передвижения , чтобы вызвать Леонардо, который перемещается к нему на участок гор.

Сражение

Как только персонаж перемещается на участок, где находится готовый к бою персонаж соперника, начинается Сражение. Все решается быстро!

- 1 Каждый игрок объявляет, сколько очков Сражения  обозначено в досье его персонажа.
- 2 Атакующий персонаж добавляет к своим очкам Сражения столько найденных им жетонов Сражения из своего Арсенала, сколько сочтет нужным. Затем то же самое делает защищающийся персонаж.
- 3 Оба игрока бросают кубик своей команды  / .
- 4 Боевой потенциал персонажа определяется суммой всех мечей:



Персонаж с наибольшим количеством мечей побеждает.

Если выходит ничья, игроки бросают кубики снова, пока не определится победитель. Число жетонов Сражения, которые дополняют очки Сражения, при этом не меняется (повторяются только пункты 3 и 4).

После Сражения персонаж, который ходил, продолжает свой ход.

Результаты Сражения

Если персонаж проигрывает Сражение, его фишка переворачивается на сторону «ранен». Перевернуть ее на сторону «готов к бою» можно только в конце следующего хода персонажа.

Победитель может (но не обязан) отбросить побежденного персонажа обратно на любой из соседних участков, высота участка при этом не учитывается.

Если у команды побежденного был Медальон Солнца (см. страница 7), победившая команда забирает его.



Кабеза атакует Зию, у него 5 мечей: + + + + .
У Зии 6 мечей: + .

Зия побеждает! Она переворачивает фишку Кабезы на сторону «ранен» и решает отбросить его обратно на соседний участок леса. Кабеза проиграл Сражение, но может продолжать свой ход.

Раненый персонаж

- ❌ Не может использовать преимущества своей особой способности.
- ❌ Не может переходить на участок, где находится готовый к бою персонаж соперника.
- ❌ Не может начинать Сражение, если на его участок перемещается соперник.
- ❌ Если раненый персонаж начинает ход на одном участке с готовым к бою соперником, первым делом он должен попытаться по возможности покинуть этот участок.

Когда персонажа ранят, перевернуть его фишку на сторону «готов к бою» можно только в конце его следующего хода.



У Кабезы остаются 1 очко Передвижения и 2 очка Поиска . Он ранен, поэтому не может перейти на участок, где стоит готовый к бою Леонардо. Кроме того, он не может применить свою особую способность. Он может потратить свое 1 очко Передвижения и использовать 1 жетон Передвижения из своего Арсенала, чтобы перейти на участок холмов.

Сражение с несколькими противниками

Когда персонаж атакует сразу нескольких соперников, находящихся с ним на одном участке, он должен сражаться с ними по очереди. Защищающаяся команда определяет, какой персонаж примет участие в следующей дуэли.



Яо только что победил Ла Року и отбросил его назад на соседний участок. Поскольку на том же участке, где он находится, есть другие готовые к бою Конкистадоры, он должен сразиться со следующим бойцом, которого выберут для него соперники: либо с Донной Беллой, либо с Кортесом. Жетон Сражения , который Яо потратил в битве с Ла Рокой, в новой схватке уже не учитывается.

Поиск

Если на участке острова есть жетон Поиска, то персонаж может потратить 1 очко Поиска и посмотреть, что это за жетон. Если это жетон Действия, игрок немедленно показывает его остальным и применяет. В ином случае он кладет жетон к себе в Арсенал, не показывая соперникам.

Жетоны Арсенала

Когда персонаж находит жетон Передвижения или жетон Сражения , он, не показывая остальным, кладет его к себе в Арсенал лицом вниз. Игрокам разрешается в любой момент посмотреть, какие жетоны имеются у персонажей из одной с ними команды.

В конце хода у персонажа не должно оставаться больше жетонов, чем мест в его Арсенале. Если такое случается, персонаж выбирает, какие жетоны ему лучше сбросить.

Жетон Передвижения

В свой ход персонаж может в любой момент использовать жетон Передвижения из своего Арсенала, чтобы получить дополнительные очки Передвижения .



Чила только что потратила 1 очко Поиска чтобы обыскать участок песков, нашла жетон Передвижения и положила его в свой Арсенал. Она могла бы сохранить его на будущее, но предпочла потратить немедленно и сразу попасть на соседний участок холмов. Она может потратить теперь свое второе очко Поиска чтобы обыскать и этот участок, ее ход продолжается.

Жетон Сражения

Чтобы увеличить свой боевой потенциал, персонаж может потратить на Сражение столько жетонов Сражения из своего Арсенала, сколько сочтет нужным. Атакующий всегда объявляет первым, сколько жетонов Сражения он намерен выложить.



Куско берет из своего Арсенала 2 жетона Сражения
Эль Марьячи отвечает тремя!

Жетоны Действия

Когда игрок находит жетон Флага или жетон Ключа он должен немедленно показать его остальным и применить. Этот жетон помещается на Карту сокровищ согласно своему виду (Флаг или Ключ) и виду местности (зеленый леса, серый горы и так далее), на которой он был найден.



Стратегический совет

Карта сокровищ помогает игрокам отслеживать, сколько еще жетонов этих двух видов осталось найти на разных участках острова.

Жетон Флага

Игрок, нашедший жетон действия Флаг, может поместить Флаг своей команды на один из шести понтонов вокруг острова. Флаги соперников могут находиться на одном том же понтоне. Флаги показывают, с каких понтонов команда может покинуть остров, когда добудет Статую бога Солнца (см. страница 7).



Маринче нашла жетон действия Флаг и кладет Флаг цвета своей команды на понтон по своему выбору. То, что там уже есть Флаг соперников, не имеет значения.

Жетон Ключ

Игрок, нашедший жетон действия Ключ должен разыграть карту из колоды Ключей за свою команду (см. ниже). Однако самый первый Ключ, найденный по ходу игры, не дает возможности разыграть карту Ключа. Вместо этого нашедшая его команда забирает себе Медальон Солнца.

Статуя бога Солнца

Персонаж, нашедший жетон действия Ключ (кроме первого за игру), должен разыграть карту Ключа на игровом поле под Картой сокровищ, в колонке, соответствующей изображению на карте: план храма, цвет храма, число ступеней храма.

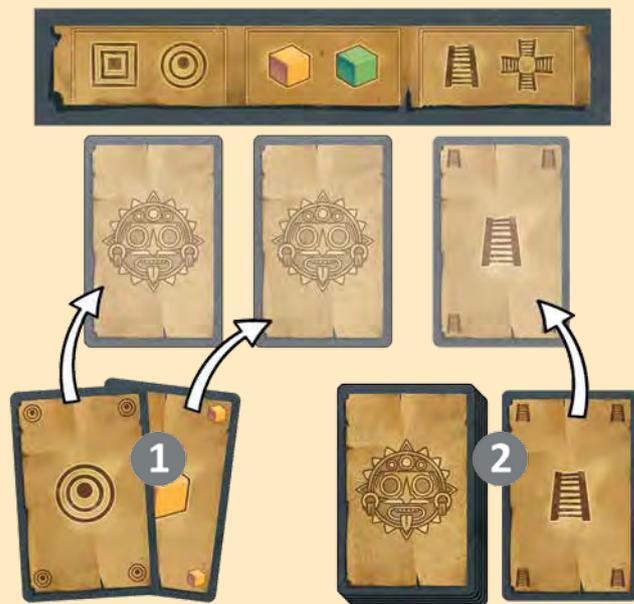
Карта кладется так, чтобы она точно следовала за предыдущей картой в этой колонке. Для персонажа, нашедшего Ключ есть два варианта действий.

Взять карту, лежащую лицом вверх рядом с колодой Ключей, и положить ее лицом вверх в соответствующую колонку.

ИЛИ

Взять одну из карт, имеющихся на руках у его команды и положить ее лицом вниз в соответствующую колонку. В этом случае карта, лежащая лицом вверх рядом с колодой Ключей, сбрасывается и кладется рядом с Картой сокровищ так, чтобы ее было видно всем игрокам.

В обоих случаях следующая карта колоды Ключей переворачивается и кладется сверху стопки, чтобы все знали следующую карту Ключа.



Конкистадоры должны разыграть карту Ключа. Они могут разыграть одну из двух карт, которые есть у них на руках 1.

В этом случае, они положат ее лицом вниз в соответствующую колонку и сбросят карту, которая лежит лицом вверх рядом с колодой.

Они могут также сыграть открытую карту 2.

В любом случае они должны потом достать новую карту из колоды и перевернуть ее лицом вверх.

Местонахождение Статуи бога Солнца

8 храмов острова отвечают трем признакам: план (квадратный или круглый) ①, цвет (золотой или нефритовый) ②, лестница (одна или четыре) ③.

После того, как найдутся все Ключи и будет разыграна седьмая карта Ключа, откроется местонахождение Статуи бога Солнца.

Все разыгранные карты Ключей переворачиваются, и для каждой колонки определяется главный по числу карт признак. Если получается ничья, определяющим в колонке считается признак последней разыгранной карты.

Статуя бога Солнца помещается только в храм, который отвечает трем признакам, набравшим наибольшее количество карт в соответствующих колонках.

Если в одной из колонок не окажется карт, Статуя бога Солнца помещается на участок с алтарем в центре острова.



Команда, которая нашла последний Ключ только что разыграла последнюю, седьмую карту Ключа. Статуя помещается в храм, который соответствует признакам, определенным разыгранными картами: круглый, нефритовый, с одной лестницей.



Если одна из колонок осталась пустой, Статуя кладется на алтарь в центре острова.



Медальон Солнца

Первый Ключ, найденный по ходу игры, не дает возможности разыграть карту Ключа. Вместо этого, команда, обнаружившая его, забирает Медальон Солнца. Команда, владеющая Медальоном Солнца, получает преимущество в определении местонахождения Статуи бога Солнца. Когда персонаж из этой команды находит очередной Ключ он берет из колоды верхнюю карту Ключа и может посмотреть ее вместе с командой, прежде чем решить, какую карту разыграть. Сыграть можно и только что взятую из колоды карту.

Есть только один способ вырвать Медальон Солнца из рук соперников: выиграть Сражение против персонажа из другой команды. После этого Медальон немедленно меняет хозяев.

Перемещение Статуи бога Солнца

Когда местонахождение Статуи бога Солнца определяется, любой персонаж, оказавшийся на том же участке острова, может захватить ее. Игрок кладет жетон Статуи бога Солнца на фишку своего персонажа и может теперь передвигать Статую вместе с ней. Статую можно передавать когда угодно персонажу из своей команды, который находится на том же участке. Если персонаж, несущий Статую, вызван как союзник товарищем по команде, Статуя перемещается вместе с ним. Если же персонаж, несущий Статую, оказался побежден в Сражении, он теряет ее, а победитель забирает Статую себе.



Я взбирается на участок холмов, потратив 2 очка Передвижения. Там он берет Статую и тратит свое последнее очко Передвижения на то, чтобы спуститься с ней на участок лесов.

Побег с острова и победа в игре

Если в самом начале хода команды персонаж, несущий Статую, находится на понтоне с Флагом своей команды, то его команда побеждает.



Кортес принес Статую на участок с понтоном, на котором стоит Флаг Конкистадоров. Если та же ситуация сохранится, когда его команда начнет следующий ход, Конкистадоры выиграют. У Пиратов есть один полный ход, за который они могут попытаться изменить ситуацию и захватить Статую.

Передвижения и Поиск



Высадка на остров: 1 очко Передвижения



Переход по суше: 1 очко Передвижения
+ 1 очко Передвижения за каждый уровень высоты



Плавание по воде: 2 очка Передвижения



Вызов союзника: 1 очко Передвижения



Поиск на своем участке: 1 очко Поиска

Жетоны для Поиска



Немедленно разыграть карту Ключа.
— взять Медальон Солнца, если это самый первый Ключ
— взять закрытую карту Ключа из колоды, если Медальон у вашей команды



Немедленно поставить Флаг своей команды на понтон по вашему выбору.



Жетон дает персонажу дополнительное очко Передвижения .



Жетон дает персонажу дополнительное очко Сражения.

Статуя бога Солнца

Как только будет разыграна седьмая карта Ключа:



откройте все разыгранные карты Ключей,



определите, какой признак набрал больше всего карт в своей колонке,



если число равно, решающее значение имеет последняя карта в этой колонке,



поместите Статую в храм, соответствующий этим трем признакам (план, цвет, лестница).



Сражение

- 1 Каждый игрок объявляет, сколько очков Сражения обозначено в досье его персонажа.
- 2 Атакующий персонаж добавляет себе столько найденных им жетонов Сражения из своего Арсенала, сколько сочтет нужным. Затем то же самое делает защищающийся персонаж.
- 3 Каждый игрок бросает кубик своей команды / .
- 4 Боевой потенциал персонажа определяется суммой всех мечей.



Персонаж с наибольшим количеством мечей побеждает.

Если выходит ничья, оба персонажа повторяют шаги 3 и 4.

Победитель в Сражении



переворачивает фишку соперника на сторону «ранен»,



может отбросить побежденного соперника назад на соседний участок,



забирает Медальон Солнца, если он был у команды соперника.

Раненый персонаж



не может использовать преимущества своей особой способности,



не может переходить на участок, где находится готовый к бою персонаж соперника,



не может начинать Сражение, если на его участок перемещается соперник,



начиная ход на одном участке с готовым к бою соперником, первым делом он должен попытаться по возможности покинуть этот участок.

