Bruno Faidutti

ISLA DORADA

Alan R. Moon - Andrea Angiolino - Piergiorgio Paglia

В 1934 году экспедиция , направленная в Колумбию, приземлилась на таинственном острове. Легенды говорят о том, что несколько старых и могущественных цивилизаций спрятали на нём несметные сокровища. Каждый игрок - храбрый исследователь, который присоединился к экспедиции со своими старыми картами, которые дадут подсказки о том, куда необходимо направиться, что бы найти эти богатства. Так как эта земля не исследована и потенциально опасна, все игроки путешествуют вместе, пытаясь избежать ловушек, которые ждут их на этой неприветливой земле, нанимая вьючных животных в местных деревнях. Не смотря на то, что все исследователи путешествуют в одной группе, каждый из них хочет быть тем единственным, кто отыщет несметные сокровища Исла Дорады!

RULES OF PLAY

ПРАВИЛА ИГРЫ

От 8 лет ❋ от 3 до 6 игроков ❋ от 60 до 90 минут

FUN FORGE

COMPONENTS (КОМПОНЕНТЫ)

39 золотых монет (номиналом 1 и 5 на общую сумму 63 золотых) 1

2 маркера морского путешествия 2

1 игровое поле

1 маркер первого игрока

1 фишка экспедиции 3

1 фишка Бигфут 4

1 фишка Левиафана 5

16 маркеров исследования (14 бежевых, 2 красных)

112 карт целей

- 18 стартовых карт сокровищ 6
- 54 обычных карт сокровищ 1
- 18 карт проклятий 2
- 22 карты жребия 3

112 карт приключений 4

6 листов с подсказками

SETTING UP THE GAME (ПОДГОТОВКА К ИГРЕ)

Разложить на столе игровое поле 2

Поместить 16 маркеров исследования на пронумерованные места в верхней части поля, с учетом того, что красные маркеры должны лежать на 4-й и 9-й позициях. 3 4

Поместить фишку экспедиции в стартовый лагерь, откуда и начнется экспедиция. 5

Выдать каждому игроку 10 золотых.
Внимательно относитесь к тому, как потратите свое золото, т.к. вы никогда не получите более чем эти 10 стартовых золотых.

Вручите маркер лидера самому младшему игроку. 6

SELECTING GOAL CARDS (ПОДГОТОВКА КАРТ ЦЕЛЕЙ)

Разделите карты целей по типу (карты стартовых сокровищ, карты обычных сокровищ, карты проклятий и карты жребия), после чего перетасуйте каждую колоду.

Для того, чтобы создать колоду сокровищ, поместите рядом с полем перетасованную колоду обычных сокровищ рубашкой вверх. 1

Раздайте каждому игроку три карты начальных сокровищ, две карты жребия и одну карту проклятия.

Каждый игрок должен оставить себе карту проклятия, не показывая ее другим игрокам.

Каждый игрок должен выбрать и оставить себе одну из двух карт жребия, после чего не показывая другим скинуть вторую.

Каждый игрок должен выбрать и оставить себе две из трех карт начальных сокровищ, после две ичего, не показывая другим, сбросить третью.

Не показывая уберите в коробку оставшиеся при раздаче и скинутые игроками карты стартовых сокровищ.

Оставшиеся карты проклятий поместите рядом с полем рубашкой вверх. 2

Добавьте сброшенные игроками карты жребия под низ колоды жребиев, после чего поместите эту колоду рядом с полем рубашкой вверх. 3

DEALING ADVENTURE CARDS
(ПОДГОТОВКА КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ)

Перетасуйте карты приключения, после чего чего раздайте каждому игроку шесть карт приключения. Поместите рядом с полем оставшиеся 4 карты приключения рубашкой вверх. Отсюда игроки будут брать себе карты.

Снимите четыре верхние карты этой 5 колоды и выложите их в ряд рядом со стопкой.

ИСКЛЮЧЕНИЯ:

Если любой игрок получает при начальной раздаче карту с символом молнии в верхнем правом углу, он обязан сбросить эту карту и взять в замен новую. В случае если он взял еще одну карту с молнией, выполните тоже самое. Так же сбросте все лежащие картинкой вверх карты с символом молнии в верхнем правом углу и заминте их новыми картами. Замешайте все сброшенные карты обратно в колоду.

STARTING THE GAME (СТАРТ ИГРЫ)

Все готово для начала первого раунда. Игра длится как минимум 16 раундов. Информация о том, сколько карт на руках игрока и сколько золота у него в запасе, доступна всем в любой момент игры. Игроки не должны показывать другим игрокам карты жребия и приключений.

A GAME ROUND

1) BIDDING (ТОРГИ)

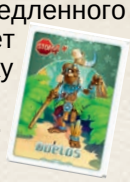
Игроки используют карты приключения делая ставки за право переместить экспедицию. Kamel позволяют делать ставки на перемещение по пустыне, gonogo позволяют игроку делать ставки на перемещение по джунглям и так далее.

Игрок владеющий маркером лидера помещает экспедиции в начало маршрута, по которому он хочет ее двигать, после чего объявляет ставку и направление; он может делать только ту ставку, которую в состоянии оплатить, включая «0» (ноль).

Двигаясь по часов стрелке, каждый игрок обязан повысить ставку или пасовать. Если игрок повышает ставку с целью движения по иному маршруту, он так же перемещает на него фигуру экспедиции с целью определения маршрута который выбирает.

Торги продолжаются пока все прочие игроки пасуют после того, как была объявлена последняя ставка

Игрок, сделавший ставку на «4» (четыре) и более может сыграть карту Ovetos для немедленного завершения торгов. Карта Ovetos может быть сыграна только делающим ставку игроком, и только в том случае если величина ставки равна или более «4».



Делая ставку игрок может также сыграть на любого другого игрока карту Juju. Этот игрок теперь не может принимать участие в торгах до конца раунда.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Пропустивший ставку игрок может в последствии вновь присоединится к торгам.

Игрок также может повышать ставку на маршрут, где уже стоит экспедиция

Игрок, сделавший ставку на определенный маршрут, может в последствии ставить на этот же или на любой другой маршрут.

Игрок не может ставить больше чем может оплатить картами приключений, но он не должен показывать этих карт во время того, когда делает ставку.

- **Air travel** (путешествие по воздуху) возможно в любое место на поле, когда ставки делаются только при помощи карт Zeppelin и (или) Drako и никакими другими картами. Игроки не могут делать нулевую начальную ставку для путешествия по воздуху. При торгах за путешествие по воздуху, определите пункт назначения и оставьте фигуру экспедиции в начальном положении (вместо того, чтобы поместить ее на начало маршрута).

- **River movement** (путешествие по воде) Путешествие по реке возможно только вниз по в определенном стрелками направлении. При этом, если река продолжается, экспедиция не обязана останавливаться в первом пункте. Следовательно, возможно напрямую спуститься по реке из Bulo-Mapo в Man-Hatu, из Balabatung в Aminadang, а из Etintaklop прямиком в лагерь, где началась экспедиция. Но все-таки экспедиция обязана остановиться, если она достигает озера или устья реки (т.е. добирается до моря).

Игрок, сделавший самую высокую ставку во время торгов, побеждает и становится новым лидером экспедиции. Он берет символ лидера и должен сбросить карты приключений, соответсвующие его ставке, показав их другим игрокам.

YAK CARDS

могут быть потрачены на оплату путешествия по горному маршруту.

KAMEL CARDS

могут быть потрачены на оплату путешествия по маршруту, пролегающему через пески.

GONOGO CARDS

могут быть потрачены на оплату путешествия по маршруту, пролегающему через джунгли.

KAYAK CARDS

могут быть потрачены на оплату водного маршрута (река, озеро или море). Каждая карта Kayak имеет стоимость равную «2» (т.е. ставка в «4» на водном маршруте оплачивается только двумя картами Kayak). Путешествовать по рекам можно только по направлению, определенному стрелками на поле. Сплавляясь по реке вы можете самостоятельно выбирать в каком месте на берегу реки остановиться. Вы обязаны остановиться, достигнув озера или устья, где река впадает в море.

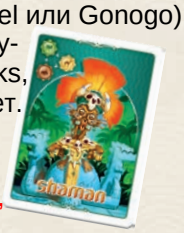
DRAKO AND ZEPPELIN CARDS

могут быть потрачены на оплату путешествия по воздуху в любое место на карте. Они так же могут быть использованы в качестве «Джокера» в комбинации с другими картами приключений, при оплате стоимости любого маршрута, включая водный. Стоимость карты Drako равна 2 и она требует оплаты 1-го золотого; стоимость карты Zeppelin равна 5-и и она требует оплаты 3-х золотых.

Например, игрок может сделать ставку равную «6» на морской маршрут, оплатив ее двумя картами Kayak, картой Drako и заплатив при этом один золотой.

A SHAMAN

может быть сыгран с любым количеством одинаковых карт животных (Yak, Kamel или Gonogo) для того чтобы изменить их на другой тип животного. На карты Kayaks, Zeppelins или Drakos он не действует.

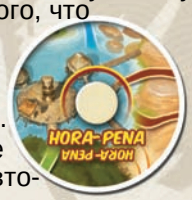


Например, игрок может сделать ставку равную «4» за горный маршрут, и оплатить ее одним Yak, тремя Gonogo и одним Шаманом (меняющим Gonogo на Yak).

Ставка должна полностью оплачиваться победившим в торгах. Оплачивать ставку в складчину с другими игроками поставившими на тот же маршрут нельзя. Игроки не могут торговать или передавать карты. Исключая перемещение по реке и воздушные путешествия, экспедиция всегда перемещается в первую соседнюю с текущей область на маршруте и, прибывая туда, останавливается.

2) MOVING (ДВИЖЕНИЕ)

Переместите фишку экспедиции в конечную точку путешествия. Для определения того, что эта область исследована, поместите следующий доступный маркер исследования на то место, где сейчас находится экспедиция. Если экспедиция вернется на уже исследование место, поместите второй (третий и т.д.) маркер на это же место.



Исключение: если экспедиция перемещается в область, где расположен лагерь, откуда начиналась экспедиция, не помещайте сюда маркер. В результате игра будет длится на один раунд больше.

Примечание: для того, чтобы отметить путешествие для карты жребия «Mar Matilda», лидер . экспедиции кладет маркер морской экспедиции на пролегающий морем маршрут каждый раз, когда экспедиция путешествует морем.

SANGAIA

Во время движения любой игрок может сыграть карту Sangaia. В этом случае экспедиция не останавливается в области, по направлению к которой она двигалась. Вместо этого лидер экспедиции снова перемещает фигурку экспедиции по маршруту такого же типа, но отличному от начального маршрута. (Все водные маршруты рассматриваются как маршруты одного типа.) Если другого маршрута такого же типа нет, то эта карта не может быть сыграна. Не помещайте маркер на место, где экспедиция не останавливалась. Если экспедиция путешествует по воздуху, лидер экспедиции обязан переместить фишку экспедиции в любую соседнюю с изначальным пунктом назначения область.

Например, если экспедиция сплавляется рекой из Vanu-Tabu в Aminadang и любой игрок сыграл кату Sangaia, лидер экспедиции выбирает, будет ли экспедиция дальше двигаться по морю в Hora -Pena или Teltoqlut. Никакого маркера экспедиции в Aminadang не помещается. Вместо этого маркер помещается в один из пунктов назначения Hora -Pena или Teltoqlut.

3) BEING CURSED (ПРОКЛЯТИЕ)

Если игрок имеет карту проклятия относящуюся к области, где сейчас стоит экспедиция, он обязан ее сыграть, выкладывая ее перед собой лицом вверх рядом с золотым запасом и найденными сокровищами.

4) FINDING TREASURES
(ПОИСК СОКРОВИЩ)

Если у игрока есть карта сокровищ соответствующая области, где в данный момент остановилась экспедиция, он выкладывает ее лицом вверх рядом со своим золотым запасом. Эти карты должны видеть все игроки. Если игрок имеет две или более карт сокровищ для этой же области, он может сыграть их все за раз.

BONUS (+3)

Отыгрывающий карту сокровищ игрок может сыграть дающую бонус карту если на ней есть такой же символ сокровищ. Поместите любое количество сыгранных бонусных карт лицом вверх следом за золотым запасом и картами сокровищ игрока.

BONGO

Игрок может скинуть карту Bongo, дающую возможность сыграть ровно одну карту сокровищ, относящуюся к соседней области. Соседние области включают в себя любые сухопутные, речные или озерные маршруты, напрямую соединенные с областью где остановилась экспедиция. Области соединенные морским маршрутом не считаются соседними.

5) RECEIVING CABLE NEWS
(ПОЛУЧЕНИЕ ТЕЛЕФОНОГРАММЫ)

Если помещенный на область маркер исследования красный, что случается во время 4-го и 9-го раундов, игроки получают телефонограмму с информацией о других сокровищах на острове.

Во время 4-го раунда каждый игрок получает две карты из колоды сокровищ, оставляет себе одну и одну сбрасывает.

Во время 9-го раунда каждый игрок получает три карты из колоды сокровищ, оставляет себе две и одну сбрасывает.

В обоих случаях перетасуйте сброшенные карты и поместите их под низ колоды сокровищ.

На заметку: если игрок получает карту сокровища, относящуюся к той области где уже останавливалась экспедиция, или даже к области, где в данный момент она находится, он не может играть это сокровище пока экспедиция снова не посетит эту область в дальнейшем.

6) DRAWING ADVENTURE CARDS
(ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ)

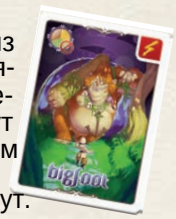
Начиная с лидера экспедиции, по часовой стрелке, каждый игрок берет бесплатно по одной карте приключения. После получения этой бесплатной карты игрок может купить одну (и только одну) дополнительную карту за 1 золотой. При получении карты приключения игрок может выбрать брать ли ему одну из четырех лежащих лицом вверх карт или взять верхнюю карту колоды приключений. Если игрок забирает одну из лежащих лицом вверх карт, то ее необходимо немедленно заменить верхней картой из колоды.

Карты с символом молнии особые - их игрок не забирает себе. Когда игрок берет такую карту, неважно лежащую лицом или рубашкой вверх, она немедленно отыгрывается и сбрасывается, в соответствии со следующим описанием:

MAKAKS

Игрок случайным образом, на свой выбор, берет себе в руку карту из руки любого выбранного им другого игрока.

BIGFOOT



Игрок первым вытянувший карту Bigfoot помещает фишку на один из маршрутов игрового поля, проходящих по джунглям, горам или пролегающим через пески. Этот маршрут теперь считается заблокированным и и не может быть использован экспедицией пока на нем стоит Бигфут. В случае когда фишка Бигфута уже стоит на игровом поле, игрок вытянувший карту Bigfoot обязан переместить фишку Бигфута на новый маршрут. Бифгут может блокировать любой сухопутный маршрут. При этом новый маршрут не обязательно должен находится рядом с тем маршрутом, где ранее находился Бигфут.

LEVIATHAN

Карты Leviathan работают подобно картам Bigfoot. Вытящивший карту игрок помещает Левиафана на любой свободный водный маршрут. Левиафан блокирует маршрут подобно Бигфуту. Так же, как и Бигфут, Левиафан может быть перемещен с целью заблокировать любой пролегающий по воде маршрут. Новый маршрут не обязательно должен быть рядом с тем маршрутом, где он до этого находился.

ANTIK

Игрок тянет две карты из колоды сокровищ. Одну из них он оставляет себе, а другую кладёт под низ колоды сокровищ.

ISTWA

Игрок тянет карту жребия из колоды, после чего он может либо скинуть её, либо скинуть текущую карту жребия, а новую оставить себе. Поместите сброшенну карту жребия под низ соответствующей колоды.

MARABOUT

Игрок случайным образом тянет карту сокровищ у другого игрока (не из карт лежащих лицом вверх на столе) и оставляет себе.

DIAWAS

Игрок немедленно замешивает лежащие на столе лицом вверх карты прилючений и сброс, включая саму карту Diawas, в колоду карт приключений. После чего он выкладывает новый набор карт, лежащих лицом вверх и выбирает себе одну карту из получившейся колоды.

PANDA

Игрок выбирает двух игроков (включая себя). Каждый из этих игроков самостоятельно выбирает и скидывает по три карты приключений.

SAMEDI

Игрок выбирает двух игроков, каждый из которых берет в руку по одной карте проклятия.

Примечание: если игрок берет карту проклятия, относящуюся к той области, где уже останавливалась экспедиция, или даже к области, где в данный момент она находится, он не может играть это проклятие пока экспедиция снова не посетит эту область в дальнейших раундах.

Если колода карт приключения заканчивается, перетасуйте стопку сброса и создайте из нее новую колоду. После того, как все игроки взяли себе по карте приключения, любой игрок у которого на руках более 10-и карт приключения обязан сбросить карты по своему выбору так, чтобы их осталось 10. После чего начинается новый раунд.

END OF THE GAME

(ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ)

После того, как последний маркер исследования помещается на игровое поле, наступает последний раунд, по звершению которого заканчивается и игра. Игроки показывают свои карты жребия и начинается подсчет забранных очков по следующим правилам.

Победные очки:

1 Очко за каждый не использованный игроком на момент завершения игры золотой.

Победные очки за каждое найденное сокровище (сыгранные лицом вверх карты сокровищ и бонусные карты).

Очки за свои карты жребия.

Штрафные очки:

Отнять очки за каждую сыгранную карту проклятия.

CREDITS

A game by **Bruno Faidutti**
with inspiration from **Alan R. Moon**, **Andrea Angiolino** & **Piergiorgio Paglia**

FUNFORGE TEAM

Lead Artist: **Xavier Gueniffey Durin**
Board Artist: **Georges Bouchelaghem**
Graphic Design: **Funforge Studio**
Editing: **Eric Martin**
Production Manager and Publisher: **Philippe Nouhra**

FANTASY FLIGHT GAMES TEAM

Producer: **Steven Kimball**
Production Manager: **Gabe Laulunen**
FFG Lead Game Designer: **Corey Konieczka**
FFG Lead Game Producer: **Michael Hurley**
Publisher: **Christian T. Petersen**

Special thanks from Bruno Faidutti (www.faidutti.com) **to:**
all the playtesters in Paris (especially Philippe Nouhra, Cyrille & Maud Daujean, Hervé Marly, Adrien Martinot) and in Aix and Avignon (especially Marc Laumonnier, Pierô, Stéphane Pantin, Jef Gontier).

Special thanks from Andrea Angiolino to:
all the people that brought Ulysses to publication, and especially Alex Randolph. To Roman Pelek and all the players that helped to evolve it. To Bruno Faidutti, who decided to give it a totally new life on remote golden islands.

Special thanks from Funforge to:
Bruno, Alan, Andrea and Piergiorgio for creating such an amazing game; to Xavier and Georges for their incredible talent and being so inspirational; to Claude Amardeil for his unfailing support; and to all of those who tested the game, notably to Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Baillon and Alexandre Chivot as well as everyone during the Ludopathic gatherings.

16 Boulevard Saint-Germain
75005, Paris
FRANCE

www.funforge.fr

1975 West Cty Rd. B2
Roseville, MN 55113
U.S.A.

www.FantasyFlightGames.com

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Licensed for publication by Funforge, France. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Isla Dorada* is a trademark of Funforge, France; Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

FANTASY FLIGHT SUPPLY™
5
PROTECTIVE
CARD SLEEVES