

Об игре

Путешествие в неизвестное! Отправляемся на охоту за победными очками в дикие джунгли! Один игрок бросает 6 специальных кубиков, выбирает из них комбинацию из 2 и отмечает результат в соответствующей области своего игрового поля. Все остальные игроки по очереди выбирают комбинацию из оставшихся кубиков и отмечают результат на своих игровых полях. Самое главное правило – все числа должны быть записаны в порядке возрастания. Если игрокам удалось записать свои результаты в ячейках маршрута с изображением «бонуса ускорения» или таинственного артефакта, им очень повезло. Если вы не можете или не хотите выбрать комбинацию из кубиков, просто сделайте соответствующую отметку на своём игровом поле. Главное – этим не увлекаться. Ведь вы хотите победить в этой головокружительной гонке за славой?

Игровое поле

- Маршруты экспедиций.** На игровом поле изображены шесть экспедиционных маршрутов. Игрокам предстоит двигаться по этим маршрутам в направлении снизу-вверх. Каждый маршрут имеет свой цвет в соответствии с цветными гранями шестигранных кубиков. Всего в игре представлено 6 цветов: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, синий и фиолетовый. Если вы испытываете трудности с цветовосприятием, ориентируйтесь по уникальным символам, изображённым на кубиках.
- Артефакты и символы игровых кубиков.** В правой части игрового поля изображена колонка с артефактами (вазы), а рядом с ней – колонка с изображением комбинации из 2 игровых кубиков.
- Колонки для определения количества победных очков.** Значения в ячейках этих колонок помогают определить количество заработанных победных очков.
 - Левая колонка используется для 6 маршрутов экспедиций (от «-50» до «50»)
 - Правая колонка используется для артефактов и символов игровых кубиков (от «-40» до «100» и «0»)
 - Также обратите внимание на ряд с бонусными очками (по «20») в верхней трети игрового поля. Это бонусные очки за переправы.
- Пустые белые ячейки.** В конце игры запишите в эти ячейки свои победные очки. Очки начисляются за шесть маршрутов экспедиций, артефакты и символы игровых кубиков. В правом верхнем углу запишите общее количество бонусных очков. В правом нижнем углу запишите своё имя и итоговый результат.
- Удвоение победных очков за маршрут экспедиции.** Если вы отметили круг (область удвоения) в нижней части экспедиции значком «X», очки этой экспедиции удваиваются.



Состав игры

- 3 шестигранных кубика с разноцветными символами
- 3 десятигранных кубика с числами
- 1 блокнот для игры
- Правила игры

Каждому игроку также потребуется ручка или карандаш, которые не включены в состав игры.

Подготовка к игре

- Каждый игрок получает 1 лист из блокнота и кладёт его перед собой так, чтобы все остальные игроки могли его видеть во время игры.
- Положите в центр стола 6 игровых кубиков.
- Каждый игрок должен иметь перед собой ручку или карандаш.

Ход игры

Определите первого игрока случайным образом. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Бросок кубиков и выбор комбинаций

- Первый игрок берёт 6 кубиков и бросает их в центре стола. Затем выбирает 1 из шестигранных кубиков с изображением цветных символов и 1 из десятигранных кубиков с изображением чисел. После этого он кладёт их перед собой выпавшими гранями вверх. Таким образом, первый игрок выбирает комбинацию из 2 кубиков.
- Оставшиеся 4 кубика остаются в центре стола и становятся доступными для использования другими игроками.
 - Все игроки, кроме первого, должны выбрать комбинацию из оставшихся 4 кубиков. 1 кубик с изображением цветных символов и 1 кубик с изображением чисел.
 - Кубики должны оставаться в центре стола. Никто из игроков не должен их выкладывать перед собой.
 - Обратите внимание, что сразу несколько игроков могут выбрать одну и ту же комбинацию из оставшихся 4 кубиков.
- Каждый игрок отмечает выбранную комбинацию на своём игровом поле так, как описано в этих правилах. В соответствующем разделе.



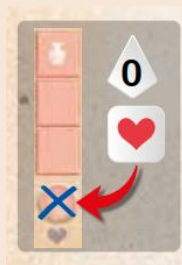
Отказ от кубиков и выбора комбинаций

- Первый игрок, который бросил 6 игровых кубиков в центре стола, может отказаться выбирать комбинацию из 2 кубиков (1 с цветными символами и 1 с числами). В этом случае все 6 кубиков будут доступны для остальных игроков.
- Все остальные игроки также имеют возможность отказаться от выбора комбинаций.

Каждый игрок, который отказался от выбора комбинации, должен отметить это соответствующим образом так, как это описано на странице 4 игровых правил.

Возглавьте экспедицию

Все маршруты экспедиций начинаются снизу игрового поля и идут дальше вверх.



Удвоение победных очков. Если в выбранной вами комбинации на кубике с числами на верхней грани выпал «0», вы можете отметить крестиком «X» область удвоения победных очков за экспедицию того цвета, который указан на выбранном вами кубике с цветными символами. Обратите внимание, что вы можете поставить отметку в области удвоения победных очков исключительно до того момента, как вы начали заполнять маршрут этой экспедиции. Вы можете начать экспедицию, не делая отметку в области удвоения, однако вам не разрешается делать отметку в этой области, если экспедиция уже начата. Рекомендуем вам сразу же после начала маршрута любой экспедиции делать соответствующую отметку. Если область удвоения не отмечена «X», сразу же поставьте в этой области прочерк.

Если в области удвоения победных очков стоит «X», эта экспедиция принесёт вам в конце игры в два раза больше победных очков.



Если вы начинаете новую или продолжаете уже начатую ранее экспедицию, записывайте числа по её маршруту последовательно в соответствующие ячейки маршрута. Одну за другой (снизу-вверх). Наименьшее возможное число в ячейках экспедиции – «1». **Следующее число должно быть равно или больше предыдущего числа.** Во время экспедиции «0» на кубике с числами всегда читается как «10».

Примечание: Конечно, лучше начинать с небольших чисел и не делать слишком больших скачков. Это позволит вам иметь в дальнейшем больше возможностей при выборе кубиков.

Бонус ускорения



Если вы записываете число на маршруте экспедиций в ячейку со специальным символом (ящик со стрелкой вверх), вы можете ускорить продвижение по маршруту одной из ваших экспедиций. Этот бонус позволяет вам записать в следующую ячейку маршрута любой другой экспедиции число, которое соответствует предыдущему числу в выбранной для ускорения экспедиции. Например, если экспедиция, которую вы выбрали для ускорения имеет наибольшее число «2», запишите в следующей ячейке этого маршрута ещё одно число «2». Если записанное число опять попало на «бонус ускорения», вы можете ускориться снова. Однако вы не можете использовать ускорение, чтобы отметить область удвоения на маршруте символом «X».

Примечание: Вы можете использовать бонус ускорения для начала новой экспедиции. Для этого запишите «1» в первую ячейку маршрута новой экспедиции. Чтобы продолжить уже начатую экспедицию, запишите предыдущее число в следующей ячейке сверху.

Артефакты



Если вы записываете число в ячейку маршрута с изображением артефакта (ваза), немедленно заштрихуйте артефакт в соответствующей колонке артефактов в правой части своего игрового поля. Артефакты заштриховываются также последовательно. Снизу-вверх. Если вы уже заштриховали все доступные артефакты, действия колонки с артефактами становится больше недоступным.

Завершение экспедиции



Если вы заполнили все ячейки маршрута экспедиции числами и выбираете комбинацию игровых кубиков, которая позволяет вам продолжить эту экспедицию (число равное или больше, указанное в девятой ячейке экспедиции), вы можете заштриховать маленький артефакт над девятой ячейкой, а также заштриховать

один артефакт в колонке артефактов, в правой части игрового поля. Это можно сделать только один раз для каждого завершённого маршрута экспедиции.

Примечание: по тому же принципу вы можете отметить этот маленький артефакт в конце любой завершённой экспедиции, используя бонус ускорения.

Отказ от выбора комбинации кубиков



Если, по тем или иным причинам, вы отказываетесь или не можете выбрать комбинацию кубиков, заштрихуйте соответствующий символ с кубиками в колонке в правой части вашего игрового поля. Эти символы также необходимо заштриховывать последовательно снизу-вверх.

Если вы уже заштриховали все девять доступных символов с символами кубиков, вы всё равно можете отказаться от выбора комбинации кубиков в свой ход, но без какого-либо эффекта.

Бонусная переправа

Если вы записали число в седьмой ячейке одного из маршрутов экспедиции или заштриховали седьмой артефакт в колонке артефактов или символов кубиков, это означает, что вы перебрались через бонусную переправу. Вам необходимо немедленно объявить об этом всем игрокам.

Игрок, который первым прошёл бонусную переправу, получает 20 бонусных очков. Если в течение текущего хода сразу несколько игроков проходят бонусную переправу, каждый из них получает 20 бонусных очков.



Тот, кто одним из первых прошёл бонусную переправу, обводит «20» бонусных очков на соответствующем маршруте, колонке артефактов или колонке с символами кубиков.



Те игроки, которые не получили бонус за переправу в течение этого хода должны зачеркнуть «20» бонусных очков на соответствующем маршруте, колонке артефактов или колонке с символами кубиков.

Общие рекомендации

В большинстве случаев игроки делают свой выбор независимо друг от друга и могут действовать одновременно. Однако бывает, что ваш собственный выбор будет зависеть от выбора, сделанного другими игроками (например, при получении бонусных очков). В этом случае вы можете попросить, чтобы комбинации игровых кубиков были выбраны и записаны в игровые поля последовательно по часовой стрелке.

Даже если вы действуете одновременно, лучше всего сообщать о своих действиях вслух. Если вы используете бонусы ускорения, отмечаете артефакты или прошли бонусную переправу, рекомендуем вам говорить о всех своих намерениях. Затем следующий игрок по часовой стрелке сообщает о своих действиях, отмечает на своём игровом поле и так далее. Это вариант игры будет самым захватывающим, так как все знают, как будут действовать их соперники.

Конец игры и подсчёт победных очков



Если игрок заштриховал все девять символов с изображением кубиков в соответствующей колонке, считается, что он истощён. Игрок автоматически теряет все победные очки, заработанные в этой колонке, но продолжает игру.

Как только вы заштриховали последний символ с игровыми кубиками, вы получаете «0» победных очков за колонку с этими символами.

Игра заканчивается в следующих случаях:

- Все игроки истощены
- Все восемь бонусных переправ пройдены. Переправы могут быть при этом пройдены разными игроками.

Подсчёт победных очков за маршруты экспедиций



- Получите победные очки за каждый маршрут из шести экспедиций. Количество победных очков определяется исходя из последней заполненной ячейки маршрута и соответствующему ей числу в колонке для определения победных очков в левой части игрового поля. Например, на красном маршруте последняя заполненная ячейка имеет восьмой порядковый номер. Восьмая ячейка приносит «35» победных очков. Поскольку маршрут был начат с бонуса удвоения, общее количество победных очков за этот маршрут составит «35» * 2 = «70» победных очков.
- Если ваш маршрут состоит менее чем из трёх заполненных числами ячеек маршрута, это принесёт вам штрафные очки.
- Если бонус удвоения отмечен «X», не забудьте удвоить очки за этот маршрут (удваиваются как положительные победные очки, так и отрицательные).
- Если на маршруте экспедиции не было сделано ни одной отметки, он вам принесёт «0» победных очков.
- Обратите внимание! Если вы отметили бонус удвоения на маршруте и затем не продолжили данный маршрут, вы получите двойной штраф. «-50» * 2 = «-100» победных очков.
- Победные очки за каждый маршрут экспедиции записываются в соответствующих ячейках в верхней части игрового поля.

Примечание. Бонусные очки за переправы при подсчёте победных очков за маршруты экспедиции здесь не учитываются и не удваиваются.



- Для подсчёта победных очков за колонки артефактов и символов кубиков используется соответствующая колонка победных очков в правой части игрового поля. Запишите свой результат в соответствующих ячейках, расположенных прямо над колонками артефактов и символов кубиков.
- Если в колонке артефактов заштрихованы все артефакты, это принесёт вам «100» победных очков.
- Если в колонке с символами кубиков заштрихованы все кубики, вы истощены. Это принесёт вам «0» победных очков. Если в колонке с символами кубиков у вас заштриховано только «8» символов, это принесёт вам «70» победных очков.

Подсчёт победных очков за бонусные переправы



Сложите все бонусные очки за прохождение переправ и запишите их в соответствующей ячейке в правой верхней части игрового поля. Если вы истощены, «20» бонусных очков в колонке символов кубиков всё равно будут засчитаны.

Финальный подсчёт победных очков

Каждый игрок записывает свои победные очки в пустые ячейки в верхней части своего игрового поля. Полученная сумма записывается в пустую ячейку в правом нижнем углу вместе с именем игрока. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает. Если несколько игроков набрали наибольшее количество очков, все они объявляются победителями.