

Правила настольной игры «Пятница» (Friday)

Автор игры: Фридман Фриз (Friedemann Friese)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 1 участника от 10 лет

Сюжет

Вы – дикарь Пятница, живущий на необитаемом острове. Когда на берегу неожиданно появляется потерпевший кораблекрушение Робинзон, приходит конец вашим беспечным денькам. Теперь вы должны научить его выживанию в этом чужом и опасном для него месте. Только одолев двоих пиратов, Робинзон сможет вернуться домой, оставив вас наслаждаться покоем и уединением...

Об игре

«Пятница» – приключение для одного. В течение игры вы ведёте Робинзона и помогаете ему. Он должен победить двоих пиратов и остаться в живых, чтобы покинуть остров. В начале игры он ещё не очень умелый и смыслённый. Карты атаки всегда показывают, в какой мере он способен противостоять опасностям. Тогда как очков жизни у него достаточно, в начале игры он в хорошей форме!

У вас есть два способа помогать Робинзону. Вы можете преодолевать опасности и тем самым получать дополнительные карты, повышающие боевые навыки героя. Или вы можете нарочно проигрывать, сдаваясь перед лицом некоторых опасностей, теряя при этом очки жизни, но и избавляясь от нежелательных слабых карт атаки. Пользуясь двумя этими приёмами, вы сможете повысить качество карт атаки, увеличить их количество и помочь Робинзону встретиться с ещё более опасными врагами. Тем не менее жизнь на острове постепенно вытягивает силы из Робинзона – поэтому придётся добавить в колоду атаки карты старения. Это очень коварные карты, поэтому вам стоит всегда быть настороже и помнить, что они есть в колоде!

Решать вам! Используйте очки жизни с умом и выбирайте самые выгодные для вас опасности, чтобы к моменту решающего столкновения с пиратами Робинзон был умелым, здоровым и полным сил!

В игре несколько уровней сложности. Для начала мы расскажем вам, как пройти самый простой уровень, а позже вы можете попробовать пройти и более сложные. Удастся ли вам выиграть на последнем, четвёртом уровне сложности?

Компоненты

72 карты, а именно:

- 3 карты шагов (зелёная, жёлтая, красная)
- 59 карт атаки
 - 18 стартовых карт Робинзона
 - 11 карт старения (8 обычных, 3 усиленных)
 - 30 карт опасность/знания
- 10 карт пиратов

22 жетона очков жизни

3 поля хранилища

Карты атаки

стартовые карты Робинзона и карты старения

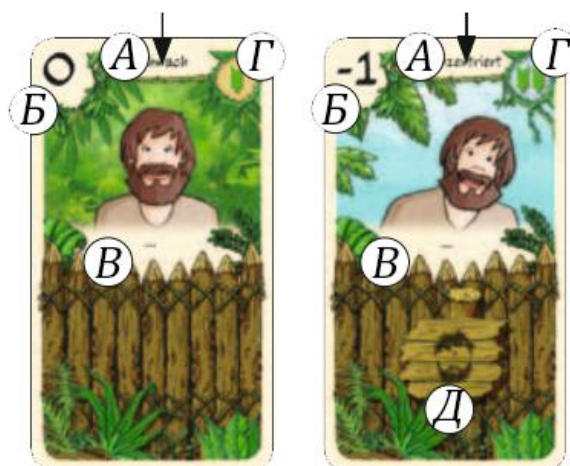
- А. название карты
 Б. сила атаки
 В. особая возможность
 Г. стоимость уничтожения карты (в очках жизни)
 Д. карты старения:



Обычные



Усиленные



карты опасности/знания

Сторона опасности (сверху)

- А. Название
 Б. Количество бесплатных карт, которые можно взять
 В. Сила карты опасности в зависимости от шага (зелёный, жёлтый, красный)

Сторона знания

- Г. название
 Д. сила
 Е. особая возможность
 Ж. стоимость уничтожения карты (в очках жизни)



Подготовка к игре

Ваша первая игра начинается на первом уровне:

1. Положите карты шагов перед собой одну на другую: внизу – красная, на ней – жёлтая, на самом верху – зелёная. Игра начинается с «зелёного шага».
2. Уберите карту старения «Очень глупый» (Very stupid) в коробку, на первом уровне она вам не понадобится. Разделите оставшиеся карты старения на две стопки – 7 обычных в одной и 3 усиленных в другой. Перемешайте обе стопки и сложите их одной колодой на предназначенное для них поле хранилища. Обычные карты кладутся сверху, а усиленные – снизу. Карты старения понадобятся вам чуть позже.
3. Перемешайте 18 стартовых карт и поместите их колодой лицом вниз прямо перед собой на поле хранилища Робинзона. Это ваши первые карты атаки.
4. Перемешайте 30 карт опасности и поместите колоду лицом вниз на поле хранилища опасностей.
5. Перемешайте карты пиратов, вытащите 2 случайные карты и положите их сбоку лицом вверх – они будут вашими соперниками в решающем столкновении! Остальные карты пиратов уберите в коробку – они вам больше не понадобятся.
6. Возьмите 20 очков жизни и поместите их рядом с колодой карт атаки. Положите ещё 2 очка жизни с краю, они будут запасными.
7. Освободите немного места рядом с колодой карт атаки и колодой карт опасности. Здесь будут две стопки сброса для карт соответствующих колод.

Процесс игры

На протяжении игры вы будете помогать Робинзону побеждать по одной опасности за раунд. Вы начинаете игру на «зелёном шаге», когда опасности ещё не могут нанести большого вреда. Но, к сожалению, и Робинзон ещё недостаточно силён. Вы можете проиграть несколько первых сражений.

Каждый раунд состоит из следующих стадий:

1. Вытащить две карты опасности.

Откройте две верхние карты из колоды карт опасностей. Выберите одну из них и положите её лицом вверх рядом с колодой карт атаки, а вторую отправьте в сброс.

2. Преодолеть опасность.

На небольшом светлом поле в левой части карты опасности указано, какое количество карт атаки вы можете взять из колоды бесплатно (ничего не отдавая взамен), чтобы преодолеть опасность. Во время «зелёного шага» вы должны набрать число баллов атаки, либо равное силе карты опасности, либо

превышающее её. Берите карты атаки одну за другой и кладите их слева от карты опасности. Выкладывайте их, пока их число не сравняется с числом в светлом поле на карте опасности. После этого вы можете взять ещё и дополнительные карты атаки, пожертвовав для этого очками жизни. За одно отправленное в запас очко жизни вы получаете одну дополнительную карту атаки, которую нужно положить справа от колоды опасностей.

После открытия любой карты атаки вы можете использовать особые возможности любой из уже открытых в этом раунде карт атаки (независимо от того, идёт ли речь о карте слева или справа от колоды опасностей) в любом порядке. Вам разрешено воспользоваться особой возможностью каждой карты только один раз за раунд, после чего вы поворачиваете эту карту на 90 градусов. Только закончив использовать особые возможности одной такой карты, можно начать разыгрывать возможности следующей (особые возможности см. с.10).

Обратите внимание: Особые возможности карт старения нужно разыгрывать обязательно!

После того как вы вытащили хотя бы одну карту атаки, карты можно больше не добирать, даже если необходимое число ещё не достигнуто. Это выгодно в двух случаях: либо вы уже победили в схватке с опасностью (см. 3.), либо вы решили намеренно потерпеть поражение в этом раунде (см.4.).

На протяжении всей игры имеет значение ваш выбор – потратить больше очков жизни и победить в схватке либо намеренно проиграть, заплатив за удаление из игры слабых карт. Оба варианта – две необходимые составляющие вашей стратегии. Нет ничего дурного в том, чтобы проиграть несколько первых схваток во время «зелёного шага». Это часть игры!

3. Вы побеждаете в схватке с опасностью?

Если сумма сил открытых карт атаки равна силе карты опасности либо превышает её, то вы побеждаете в этой схватке. Опасность, которую Робинзон преодолел, отправляется в сброс вместе с вашими картами атаки: теперь эта карта опасности стала вашей картой атаки; в дальнейшем вы сможете её применить как карту знания.

4. Вы терпите поражение?

Если вы решаете намеренно проиграть эту схватку и сумма сил открытых карт атаки меньше силы карты опасности, то заплатите (положите в запас) жетоны очков жизни в количестве, равном числу баллов, которых вам не хватает для выигрыша (разница цены карты опасности и суммы сил открытых карт атаки).

Сброшенные очки жизни позволяют вам уничтожить и вывести из игры открытые карты: за 1 очко вы можете удалить одну стартовую карту или карту опасности/знания, но чтобы удалить карту старения, нужно заплатить

два очка жизни. Оставшиеся (неуничтоженные) открытые карты отправляются в соответствующий сброс. Вы не имеете права жертвовать дополнительными очками жизни, чтобы вывести из игры больше нежелательных карт. Уничтожать вы можете только разыгрываемые в текущей схватке открытые карты.

Пример (вы побеждаете в схватке с опасностью):



Заплатив очко жизни, Робинзон успешно исследует остров благодаря карте «Гений» (Genius). Начиная с этого момента, он может использовать оружие во время схваток.

5. Начните со стадии 1.

Если в колоде опасностей осталось хотя бы две карты, начните заново со стадии 1. Возьмите 2 карты опасности, выберите одну и вступайте в схватку с ней! Это будет по-прежнему «зелёный шаг».

Если колода опасностей опустела, игра продолжается на следующем – более сложном! – «жёлтом шаге». Уберите зелёную карту шага в коробку (она вам больше не понадобится). Теперь наверху лежит жёлтая карта, значит, пришло время «жёлтого шага». После него вы будете играть «красный шаг». В начале каждого нового шага перемешайте сброс карт опасностей и начните ход со стадии 1.

Не осталось карт в колоде атаки?

В течение всей игры действует следующее правило:

Если вам нужно взять карты из колоды карт атаки, но в колоде нет нужного количества карт, сначала открывайте все оставшиеся карты, пока колода не опустеет. Затем возьмите одну карту старения с верха колоды и, не открывая, смешайте её с картами из сброса карт атаки, сформировав таким образом новую колоду атаки. После этого можете добрать недостающие карты и продолжить игру.

Формируйте новую колоду из сброса карт атаки только в том случае, если ваша колода пуста, а вам нужно взять из неё следующую карту.

Решающее столкновение с пиратами

После того как колода опасностей заканчивается в третий раз, вы сталкиваетесь с двумя пиратами. Сброс карт опасностей больше не понадобится, все эти карты можно убрать в коробку.

Вы выбираете одного из пиратов, кладёте его карту напротив колоды атаки и начинаете схватку по тем же правилам, что и с опасностями. Победив первого пирата, вы кладёте все сыгранные карты в сброс карт атаки и тут же должны победить второго пирата!

Вы обязаны выиграть у пиратов. Вы не можете намеренно сдаться и заплатить очками жизни. Если открытых карт атаки не хватает, чтобы одолеть пирата, жертвуйте очками жизни, чтобы открыть дополнительные.

Конец игры

Победив второго пирата, вы выигрываете!

Если вы вынуждены заплатить очки жизни, а у вас их уже не осталось, – вы проиграли. (Если у вас просто нет жетонов жизни, то игра продолжается. Но как только вам нужно взять ещё один – игра заканчивается вашим поражением.)

Развёрнутый пример схватки:



Робинзон пытается победить «Диких животных» (Wild animals) во время «зелёного шага» игры. Ему нужно 4 балла атаки, чтобы выиграть и получить карту знания. Вытащив вторую «бесплатную» карту, он получает 3 балла атаки. Но затем он открывает карту старения – и она уменьшает количество его баллов атаки до 1.

Робинзон может принять одно из следующих решений:

1. **Простой план.** Прежде всего я вытяну последнюю из 4 бесплатных карт (число карт на светлом поле карты опасности =4).
2. **Интересный план.** Сначала я использую карту «Прозрение» (Vision) – посмотрю три верхние карты колоды Робинзона и самую сильную из них положу сверху (а самую бесполезную я могу даже отправить в сброс). А затем я открою эту карту и, возможно, смогу победить в схватке.

3. **Хитроумный план.** Сначала я использую «Прозрение», но наверх положу самую слабую карту. Затем я возьму эту карту «бесплатно», а потом, используя возможность «Стратегия» (Strategy), обменяю карту старения и самую слабую карту на две следующие карты в колоде. Возможно, таким образом мне удастся победить.
4. **Другой план.** Я использую «Прозрение», положу на верх колоды самую слабую карту (лучше всего, если это 0), возьму её «бесплатно», а затем нарочно проиграю этот раунд. В таком случае Робинзон теряет 3 очка жизни (4-1). Я могу использовать 3 очка жизни, чтобы уничтожить и карту старения (на это я трачу два очка), и самую слабую карту (одно очко жизни). Конечно, это значит, что я не получу карту «Дикие животные» и не смогу использовать её как карту знания с тремя баллами атаки и особой возможностью «Разрушение 1X» (1x destroy).
5. **Рискованный план.** Я пытаюсь одновременно и выиграть, и уничтожить карту старения! Я не могу использовать особую возможность карты «Дикие животные», поскольку я ещё не победил их, но в колоде атаки могут быть и другие карты, которые мне помогут. Сначала я вытягиваю четвёртую бесплатную карту. Затем я использую «Прозрение», чтобы посмотреть на следующие 1, 2 или 3 карты в колоде атаки. Если я найду нужную карту, я положу её на верх колоды и пожертвую 1 очко жизни, чтобы взять её (она кладётся справа от карт опасностей). Если план не работает, у меня всё ещё есть запасной план с «Двойным обменом» (2x change).

Есть и другие варианты борьбы с этой опасностью. Оптимальные ходы всегда будут зависеть от количества оставшихся очков жизни и карт в колоде атаки.

И главная ваша задача – найти идеальный план действий в сложившихся обстоятельствах!

Теперь вы готовы к первой игре. Вы можете читать об особых возможностях карт атаки по мере того, как открываете их в игре. На особые возможности пиратов не обращайтесь внимания, пока не встретитесь с ними.

Особые возможности карт атаки

Стартовые карты и карты знания

Во время схватки вы имеете право использовать особые возможности открытых карт Робинзона. Только закончив использовать особые возможности одной такой карты можно начать разыгрывать возможности следующей.

+1 жизнь (+1 life): Вы можете взять одно очко жизни из запаса и поместить в хранилище Робинзона (в хранилище может находиться не больше 22 жетонов).

+2 жизнь (+2 life): Вы можете взять до двух очков жизни из запаса и поместить в хранилище Робинзона (в хранилище может находиться не больше 22 жетонов).

+1 карта (+1 card): Вы можете взять из колоды атаки ещё одну карту бесплатно (положить её нужно справа от колоды опасностей).

+2 карты (+2 cards): Вы можете взять до двух дополнительных карт из колоды Робинзона бесплатно (положить их нужно справа от колоды опасностей).

Однократное разрушение (1x destroy): Вам подходят не все открытые карты атаки? Воспользуйтесь этой особой возможностью, чтобы перевернуть одну из них лицом вниз. Действие этой карты отменяется, но она по-прежнему остаётся вашей картой атаки с силой, равной нулю. Теперь её нельзя будет убрать с помощью возможностей других карт. Только после окончания схватки карта выбывает из игры (она вам больше не понадобится).

Однократное удвоение (1x double): Вы можете удвоить баллы атаки на одной из открытых карт Робинзона. Этот эффект можно применить только к одной карте и только один раз за раунд. Если у вас открыты две карты с этой возможностью, то применять их эффект можно только к разным картам, применять их действие к одной и той же карте запрещено. Эта особая возможность применяется только в конце схватки, когда вы сравниваете силу ваших карт атаки с силой карты опасности.

Однократное копирование (1x copy): Вы можете «скопировать» особую возможность другой открытой карты и использовать её ещё раз. Если у вас несколько таких карт, вы имеете право скопировать несколько раз одну и ту же особую возможность.

Шаг-1 (step-1): Если вы вступили в схватку на «жёлтом шаге» или на «красном шаге», вы можете уменьшить силу карты опасности на один шаг (например, если вы играете на «жёлтом шаге», сила карты опасности будет такая, как если бы вы были на зелёном). Эта особая возможность применяется только в конце схватки, когда вы сравниваете силу ваших карт атаки с силой карты опасности. Эта особая возможность бесполезна в случае игры на «зелёном шаге» и схватки с пиратом.

Сортировка (sort 3 cards): Вы имеете право взять из колоды атаки три верхние карты по одной и посмотреть на них. После чего вы можете (но не обязаны) отправить в сброс карт атаки одну из них. Оставшиеся две карты вы можете вернуть в колоду, поместив в любом порядке сверху лицом вниз.

Однократный обмен (1x exchange): Вы можете отправить в сброс любую из открытых карт атаки, кроме текущей, а на её место положить новую карту из колоды. Для обмена вам разрешается выбрать карту, особые возможности которой вы уже использовали. Новая карта кладётся на место старой, а её особые возможности можно применить в этой схватке в любой момент.

Двукратный обмен (2x exchange): Вы можете обменять до двух открытых карт из колоды атаки. Обмен производится по очереди, сначала одна карта, потом вторая. Производя второй обмен, вы можете поменять карту, которую только что выложили при первом обмене (в этом случае вы не сможете использовать особую возможность этой карты, отправляющейся в сброс).

Вниз (1x below stack): Вы можете поместить под колоду атаки любую из открытых карт атаки, кроме текущей. Если вы выбрали бесплатную карту слева, то на её место вы можете положить новую карту из колоды. Эту возможность можно применить, если в колоде атаки есть хотя бы 1 карта. Если же колода опустела, перемешайте сброшенные карты атаки и сформируйте новую колоду (см. Не осталось карт в колоде атаки?).

Карты старения

Вы обязаны использовать особые возможности карт старения во время схватки. Если вы уничтожаете или убираете из игры карту старения с помощью особой возможности другой карты, то её эффект не применяется.

-1 жизнь (-1 life): В конце схватки вы должны заплатить (отправить в запас) дополнительное очко жизни, даже если вы победили в схватке. Внимание, за это сброшенное очко вы не можете уничтожить карту старения!

-2 жизни (-2 life): В конце схватки вы должны заплатить (отправить в запас) два дополнительных очка жизни, даже если вы победили в схватке. Внимание, за эти сброшенные очки вы не можете уничтожить карты старения!

Самая сильная карта = 0 (highest card = 0): При подведении итогов схватки значение самой сильной карты приравнивается к нулю. Если у вас несколько одинаковых по значению самых сильных карт, то обнуляется только одна из них.

Стоп (stop): Вытащив эту карту, вы больше не можете в этом раунде брать из колоды бесплатные карты атаки. Если вы положили эту карту слева, то вы не можете открывать бесплатные карты, даже если ещё не набрали количество, позволенное картой опасности. Если вы положили её справа (пожертвовали очками жизни), то сила этой карты будет равна нулю. Если вы уничтожаете эту карту или убираете её из игры, то вы снова можете брать бесплатные карты.

Карты пиратов



На пяти обычных картах пиратов отмечена их сила (А) и число бесплатных карт, которые можно взять во время схватки (Б). У пяти дополнительных карт пиратов есть особые возможности.

Каждая дополнительная карта атаки стоит 2 очка жизни/Each additional fighting card costs 2 life points. После того, как вы открыли все бесплатные карты Робинзона, каждая дополнительная карта будет стоить 2 очка жизни (вместо привычного одного). Если у вас осталось всего одно очко жизни, вы кладёте его в запас и терпите поражение.

Считается только половина карт атаки (включая карты старения)/Only half of the fighting cards count (aging cards must be part of this). Считается только половина силы всех ваших открытых карт атаки. Вы обязательно должны использовать все открытые карты старения. Если сила ваших карт – нечётное число, то можете округлить его в большую сторону.

Каждая открытая карта атаки сильнее на 1/ Each drawn fighting card counts +1 fighting point. В конце схватки к каждой из ваших открытых карт атаки (к стартовым, картам старения, картам знания) прибавляется одно очко силы.

Схватка со всеми оставшимися опасностями/ Fight against all remaining hazard cards. Сложите силу всех оставшихся в сбросе после «красного шага» опасностей с силой пирата. Количество бесплатных карт атаки, которое вы можете открыть, – сумма чисел в белых полях тех же карт опасностей и карты пирата. (В конце схватки эти карты опасности будут считаться как -3 очка при определении счёта.)

+2 к опасности за каждую карту старения в колоде атаки/ +2 hazard points for each aging card added to your Robinson stack. Посчитайте, сколько карт старения вы добавили в колоду атаки в течение игры. Каждая такая карта прибавляет 2 балла силы опасности к карте пирата. Карты старения легко посчитать, вычтя число оставшихся в хранилище карт из их изначального числа (их десять на этом уровне, 11 на третьем уровне, что касается уровня 4 – см. ниже).

Если вы легко преодолели все опасности...

В игре есть несколько уровней сложности. Вы можете ставить перед собой всё более трудные задачи, пока наконец не выиграете на самом сложном уровне. Стадия подготовки игры для разных уровней выглядит по-разному:

Уровень 1. (как и было сказано выше). Карта старения «Очень глупый» убирается из игры. Начните с 18 карт атаки и 20 очков жизни (+ два запасных).

Уровень 2. Подготовка такая же, как к Уровню 1, только к стартовым картам добавьте 1 карту старения (не глядя на неё!).

Уровень 3. Подготовка такая же, как к Уровню 2, но карта «Очень глупый» не убирается из колоды карт старения.

Уровень 4. Подготовка такая же, как к Уровню 3, только вместо 20 очков жизни у вас есть всего 18 (+ 2 запасных). Вот где начинается настоящая игра!

Подсчёт результатов

После каждой игры вы можете подсчитать ваши победные очки.

1. Возьмите все ваши карты атаки (вместе со сбросом карт атаки) и сложите их силы. Все карты старения при подсчёте очков имеют силу -5 (вне зависимости от их реальной силы).
2. Добавьте 15 очков за каждого побеждённого пирата.
3. Добавьте по 5 очков за каждое оставшееся у вас очко жизни (они остаются только в случае выигрыша).
4. Вычтите 3 очка за каждую оставшуюся в сбросе карту опасности.

При подсчёте результатов вы можете сравнивать, сколько очков вы набрали в разных играх и на разных уровнях. Чем выше уровень, тем сложнее вам будет добиться лучшего результата!

...о чём вы всегда хотели знать!

На протяжении всей игры вам разрешено:

...просматривать обе колоды сброса!

...пересчитывать карты во всех трёх колодах (атаки, опасностей, старения)!

...просматривать уничтоженные карты!

Это не игра на запоминание, поэтому вы имеете право всё это знать.

Сила и особые возможности стартовых карт и карт старения:

Стартовые карты атаки: 1 карта «2», 3 карты «1», 8 карт «0», 5 карт «-1», 1 карта «0 (+2 жизни)»

Карты старения (обычные): 1 карта «-1», 2 карты «-2», 1 карта «3», 2 карты «0 (самая сильная карта = 0)», 1 карта «0 (-1 жизнь)», 1 карта «0 (стоп)».

Карты старения (усиленные): 1 карта «-4», 1 карта «-5», 1 карта «0 (-2 жизни)».