

ВОСХОД·5

РУНЫ АСТЕРОСА



ПРАВИЛА ИГРЫ

АВТОРЫ: ГЭРИ КИМ И ЭВАН СОНГ
ХУДОЖНИК И ДИЗАЙНЕР: ВЕНСАН ДЮТРЕ

НАЙДИТЕ УТРАЧЕННЫЕ РУНЫ И СПАСИТЕ АСТЕРОС!

Давным-давно на далекой планете Астерос один из древних королей загнал невыразимый ужас в Рунный портал и наложил на него печать из 4 божественных рун. Портал пребывал в покое более тысячи лет. Но печать ослабла, и злые силы вновь заполняют Астерос!

Мудрый ОРАКЛ попросил о помощи Совет Объединенных Планет. И на помощь ему были отправлены четверо лучших агентов – ЭХО, ХАЛ, ЭЛИ и НОВА.

Пятеро героев и операция под кодовым названием «Восход 5» – единственная надежда Астероса. Чтобы спасти планету, им надо найти утраченные руны и вновь закрыть портал. Но много опасностей подстерегает их на когда-то мирной планете...

«Восход 5» – атмосферная приключенческая кооперативная игра с элементом логических вычислений, управляемая мобильным приложением. Игроки должны совместно найти утраченные руны, пока силы зла не поглотили планету.

I. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры «Восход 5» – правильно расположить на игровом поле 4 Руны, каждой из которых соответствует свой Астрологический Символ.

Направляющее ход игры мобильное приложение общается с вашей командой только посредством Символов, поэтому сначала вам придется хорошо изучить этот язык и выяснить, какой Символ к какой Руне относится.

Как только вы найдете все нужные Руны, расположите их в правильном порядке и спасите Астерос!

Но если Красная Луна достигнет Полного Затмения или кончатся карты в колоде Героев, вашу команду ждет поражение...

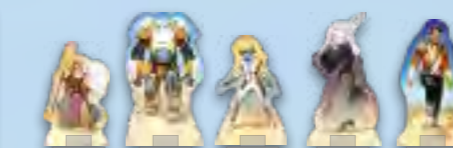


II. СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



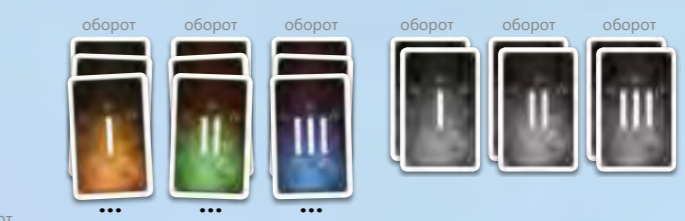
5 фигурок Героев и подставки к ним



55 карточек Героев
(по 11 для каждого Героя)



27 карточек Территорий...
...из них 6 стартовых карточек с черно-белым оборотом



3 карточки Реликвий



4 карточки Артефактов



1 маркер Портала
(для корректной работы приложения)



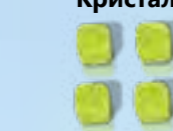
7 жетонов Рун



1 счетчик Затмения



4 Энергетических Кристалла



1 кубик Сражения



5 карт Красной Луны



14 жетонов Астрологических Символов, разделенных на 2 набора (А и В)



Приложение "Rising 5" доступно на App Store и Google Play. Приложение бесплатное, постоянного подключения к интернету не требует.

III. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Положите игровое поле посередине стола.

2

Положите маркер Портала между 4 ячейками для Рун.

3

Положите в ячейки для Рун вокруг маркера Портала любые 4 Руны.

4

Положите 4 Энергетических Кристалла у алтарей.

5

Положите неиспользованные Руны на игровое поле в ячейки резерва слева внизу.

6

Положите два набора Астрологических Символов рядом с игровым полем.

7

Кубик Сражения держите под рукой.

8

Поставьте 5 фигурок Героев на их портреты на игровом поле.

9

Положите 3 карточки Реликвий рядом с игровым полем лицом вверх...

10

...вместе с 4 карточками колоды Артефактов лицом вниз.

11

Перемешайте колоду Героев и положите ее рядом с игровым полем лицом вниз.

12

Вложите в колоду Героев от 3 до 5 карточек Красной Луны (в зависимости от выбранного уровня сложности игры, см. Дополнительные правила) через одинаковые интервалы. **Не перемешивайте колоду!** (Неиспользованные карточки Красной Луны положите в коробку с игрой).

13

Положите счетчик Затмения на стартовое деление пути Красной Луны (третье сверху).

14

- При игре с 2 или 3 игроками раздайте каждому игроку по 6 карточек Героев.
- При игре с 4 или 5 игроками сдайте каждому игроку только по 5 карточек.

15

Перемешайте каждую колоду карточек Территорий и разложите их на соответствующие зоны (помеченные как I, II или III). У каждой Территории есть 2 стартовые карточки с черно-белым оборотом, которые надо положить **лицом вверх** на участки рядом с соответствующими колодами.

16

Запустите на выбранном вами мобильном устройстве приложение и нажмите Game Start.

17

Игру начинает тот, кто последним видел инопланетян, далее ход передается по часовой стрелке.

18


Начинайте играть согласно указаниям мобильного приложения.

Удачи!

Как начать игру согласно указаниям мобильного приложения

Первым делом приложение попросит вас зафиксировать положение значка Портала и 4 Рун вокруг него. Расположите свое мобильное устройство над Порталом так, чтобы камера могла считать Руны и выстроить четыре опорные точки (▲●●●). Приложение автоматически сделает снимок, как только считает Руны.

Если приложение не может сделать снимок, убедитесь, что маркер Портала расположен правильно. Учтите, что слишком яркое или слишком тусклое освещение также может затруднить работу программы.

Если по какой-либо причине приложение не может считать Руны, вы можете нажать на  и ввести Руны вручную.

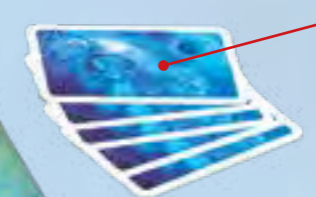
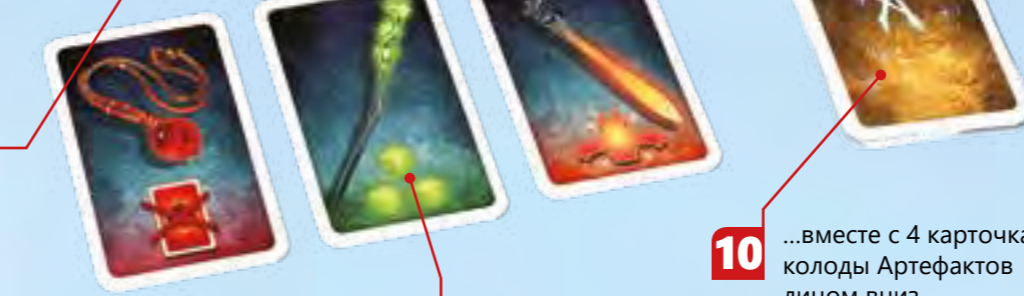
Как только приложение определит начальный расклад, оно сгенерирует для вас условия игры.

Чтобы в дальнейшем информировать вас, какая из Рун правильная, а какая нет, приложение случайным образом выберет Астрологический Символ для каждой Руны.



A

B



IV. ХОД ИГРЫ

Каждый игрок в свой ход **должен**:

1. совершить 1 и больше действий или пропустить ход, а затем
2. взять по крайней мере 1 карточку из колоды Героев.

1. Действия и пропуск хода

- В течение одного хода вы **можете** управлять одним Героем. Этот Герой может совершить в течение хода сколько угодно действий по вашему желанию (можно совершить и несколько одинаковых действий).

- Перед началом хода, вы **должны** объявить количество действий, которое намерен предпринять этот Герой, а затем сбросить такое же число карточек с изображением этого Героя (**1 карточка равна одному действию**).

- Игрок, решивший пропустить ход, никаких карточек не разыгрывает.

Существуют 3 вида действий:

- А. Передвижение**
- Б. Контакт**
- В. Печать на Портал**

А. Передвижение

- Вы можете передвинуть действующего Героя на любой из 6 участков игрового поля.

Каждый участок относится к одной из трех Территорий (I, II, III).

- На одном и том же участке могут находиться одновременно несколько Героев.

Каждая колода Территорий содержит разные по ценности карточки. На Территории I монстры слабее, за победу над ними полагается небольшая награда, на Территории III монстры сильнее и награды за них значительнее.

Б. Контакт

Вы можете разыграть карточку Территорий, которая находится на том же участке, что и Герой, вступив, таким образом, в контакт с волшебным существом или предметом. На этих карточках могут оказаться **Монстр**, **Союзник** или **Тайник с Артефактом**.

Монстр

Игрок, который делает ход, сражается с монстром.

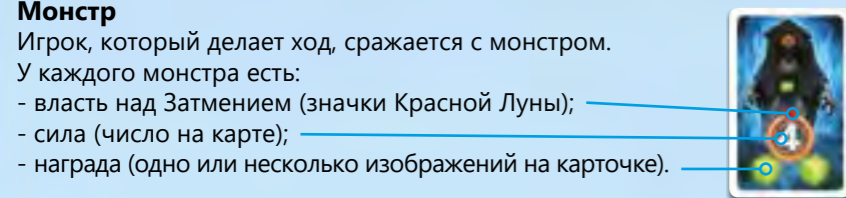
У каждого монстра есть:

- власть над Затмением (значки Красной Луны);
- сила (число на карте);
- награда (одно или несколько изображений на карточке).

Чтобы победить монстра, вы должны бросить кубик Сражения и выбросить число, которое **больше или равно** силе монстра (о дополнительных бонусах см. **Дружеская поддержка**).



Григорий решил сыграть 3 карточки Эхо. Этот Герой совершит 3 действия (например, вступит в контакт на том участке, где он находится, затем переместится на новый участок и там снова вступит в контакт).



- Если вы **победили**, уберите монстра из игры и получите награду, обозначенную на его карточке (Энергетический Кристалл, волшебный предмет, подсказка и т. д.).

- Если на кубике выпало Затмение, вы **автоматически проиграли сражение**.

- Если вы проиграли сражение, монстр **остается на месте**, а счетчик Затмения передвигается вниз к Красной Луне на столько делений, сколько Красных Лун изображено на карте монстра.

Внимание! В каждой колоде Территорий есть главный монстр. В случае победы над ним в награду вы получите не только подсказку или ключ к разгадке, но и могущественную Реликвию. Победив главного монстра, возьмите соответствующую карточку из колоды Реликвий. **Воспользоваться Реликвией может в любое время любой игрок вашей команды.**

Союзник

Карты союзников не располагают ни силой, ни властью над Затмением. Когда вы вступаете в контакт с союзником, вы просто **получаете** награду, обозначенную внизу карты.

Если на карточке обозначено несколько наград, разделенных косой чертой, вы можете выбрать одну из них. Затем карточка союзника сбрасывается.

Тайник с Артефактом

Если игрок во время своего хода разыгрывает карточку тайника с Артефактом, она сбрасывается, а игрок берет 1 карточку из колоды Артефактов. **Воспользоваться Артефактом может в любое время любой игрок вашей команды.**

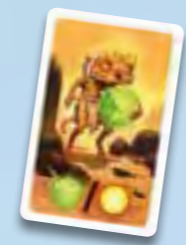
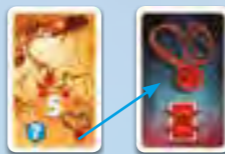
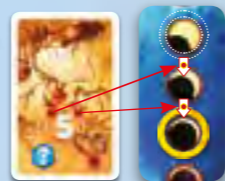
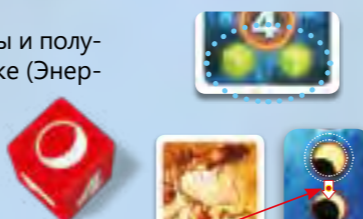
В. Печать на Портал

- Для того чтобы попытаться закрыть печатью Рунный Портал, игрок должен собрать 4 Энергетических Кристалла и положить их на алтари.

- Каждый раз, когда вы получаете Кристалл, нажмите на экране своего мобильного устройства на один из алтарей, чтобы его активировать. Когда все 4 алтаря окажутся активированы, любой игрок в свой ход может выбрать действие «Печать на Портал» (**Важно:** это действие также обходится в 1 карточку Героя).

- Печать на Портал может накладываться Герой, находящийся в любой части игрового поля (нет никакого специально выделенного для этого участка).

- Чтобы начать это действие, проведите пальцем сверху вниз по экрану мобильного устройства.



Награды:
Солнце : ☀ передвиньте счетчик Затмения на одно деление вверх.
Энергетический Кристалл: возьмите один Кристалл и положите его на алтарь. Если все 4 Кристалла уже лежат на алтарях, игнорируйте эту награду.



Каждый раз, когда вы попытаетесь запечатать Портал, приложение предложит вам сделать фото нового расположения Рун и покажет Астрологические Символы в четырех возможных видах:



Пустой Символ
Неизвестная Руна.



Темный Символ
Руна не входит в код Портала.



Светящийся Символ
Руна входит в код Портала, но находится не на своем месте.



Золотой Символ
Руна входит в код Портала и находится на своем месте.

Помните: в вашу задачу входит вычислить, какая Руна какому Символу соответствует!

Вы можете в любой момент провести снизу вверх по экрану гаджета и увидеть варианты расположения Рун, которыми вы уже пробовали запечатать Портал.

Сравнивайте все варианты расположения Рун, начиная с исходного расклада, делайте правильные выводы, и с каждым разом вы будете на шаг ближе к спасению Астероса!

ПРИМЕР



Когда Кирилл и Григорий начали игру, приложение выдало им следующую раскладку. Символы Мудрец и Гремлин соответствуют Рунам, которые входят в код Портала, но находятся не на своем месте, Символы Паук и Червь относятся к Рунам, которые не входят в код Портала.

По ходу игры Кирилл и Григорий сумели поменять местами синюю и красную Руны, а затем заменили желтую Руну на зеленую.

Собрав нужное количество Энергетических Кристаллов, они попытались наложить печать на Портал.



Когда Кирилл и Григорий продемонстрировали приложению свой новый вариант расположения Рун, программа сообщила: Руны Мудреца и Гремлина теперь на своих местах, Руна, которой соответствует Обезьяна, входит в код Портала, но находится не на своем месте.

Значит, красная и синяя Руны – это Гремлин и Мудрец (точное соответствие уже не так важно).

Гораздо важнее для игроков то, что теперь им нужно 1) определить последнюю из четырех Рун, 2) переложить на другое место зеленую Руну, и логика подсказывает, что положить ее следует в ячейку, где сейчас лежит оранжевая.

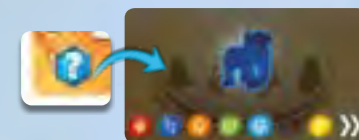
Подсказки

Когда вы получаете подсказку, например, после победы над главным монстром), вы можете обратиться к приложению, чтобы оно показало вам Символ Руны, которую вы выберете. Это поможет вам решить задачу и разгадать код Портала.

В нижнем левом углу игрового поля, рядом с ячейками для жетонов Рун из резерва, слева и справа есть место для выкладки жетонов Астрологических Символов, чтобы отслеживать, какая Руна какому Символу соответствует.

- Слева вы можете класть жетоны Символов, которые появились, но пока не связаны ни с какой Руной.

- Справа вы можете класть Символ рядом с Руной, которая, как вы уже установили, ему соответствует.



Приложение сообщает, что фиолетовой Руны соответствует Символ Обезьяна.



2. КАРТОЧКИ

Перед тем как закончить свой ход, игрок всегда **должен** взять из колоды **минимум 1 карточку**.

Карточек можно брать и больше, но соблюдая установленные лимиты.

Игра с 2 или 3 игроками – максимум 6 карточек на руках. Игра с 4 и 5 игроками – максимум 5 карточек на руках.

Если вы пропустили ход и при этом у вас полная рука, вы все равно **должны** взять из колоды Героев минимум 1 карточку и **сбросить** одну из тех, что есть у вас на руках. Игрок должен объявить, сколько карточек он возьмет, **перед** тем, как брать карточки из колоды (одну за другой).

Если из колоды появилась карточка Красной Луны, положите ее сверху колоды Красной Луной вверх и **сразу** прекратите брать карточки из колоды. Ваш ход окончен, дальше будет ходить следующий по очереди игрок. **И после того, как следующий игрок закончит свои действия**, но до того, как он начнет брать карточки, должен разрешиться **Кризис Красной Луны**.

КРИЗИС КРАСНОЙ ЛУНЫ

- Суммируйте все значки Красной Луны на **всех** картах с монстрами, которые лежат лицом вверх на игровом поле.
- Передвиньте счетчик Затмения на столько же делений на пути Красной Луны, сколько в сумме получилось значков Красной Луны.
- Если счетчик достиг последнего деления – Полного Затмения, это означает, что Астерос поглотили злые силы и вы проиграли!
- Если вы не проиграли, сбросьте карту Красной Луны, а затем игрок, который сейчас ходит, сразу начинает брать карточки из колоды.



На поле находятся 3 монстра, на картах которых в сумме 4 Красные Луны.

КОНЕЦ ХОДА

В конце каждого хода заполняйте пустые участки Территорий карточками из соответствующих колод (I, II, III). Если в нужной колоде больше нет карточек, **оставьте участки пустыми**.



V. О ГЕРОЯХ

Помимо возможности совершать определенные действия каждый Герой имеет особые способности, перечисленные ниже. Вы можете их использовать 1 раз за ход, после того, как сбросили карточки Героя, но перед тем, как совершили свое первое действие в этом ходе.

Особые способности не считаются действием и не требуют сбрасывать карточку Героя.



Знание Рун: может менять местами Руны.

Вариант 1: поменять местами 2 Руны на Портале.

Вариант 2: поменять местами 1 Руну на Портале и 1 Руну из резерва.

ОРАКЛ

Важно! Поменять Руны местами в игре можно только таким образом!



Знание звезд: может передвинуть счетчик Затмения на одно деление вверх.

ЭЛИ



Внезапная атака: может выбрать любого монстра на поле и бросить кубик Сражения. Если число очков больше или равно числу силы монстра, он побежден, и вы получаете награду. В случае поражения ничего не происходит.

НОВА



Непревзойденное лидерство: может передвинуть любого Героя (кроме самого ЭХО) на любой другой участок.

ЭХО



Искусное воспроизведение: может копировать особую способность Героя, который находится на том же участке (зона старта с портретами Героев не считается общим участком).

ХАЛ

Дружеская поддержка

Игроки могут помогать друг другу, чтобы получить дополнительные бонусы и увеличить свои шансы на победу.

Помощь

Перед тем как бросить кубик Сражения, активный игрок может попросить помощи у других участников игры.

Если у других игроков есть карточки действующего в данный момент Героя, они могут сбросить их, поддержав этого Героя. Количество сброшенных карточек добавляется к очкам, выпавшим на кубике.

Внимание! Игрок, который совершает ход, не может сбрасывать карточки, чтобы поддержать своего действующего Героя.

Команда

Если к началу Сражения на том же участке, что и действующий Герой, находится по крайней мере еще один персонаж, вы можете добавить 1 очко к выпавшим на кубике.

Внимание! Бонус Команды **всегда** равен 1 очку, даже если на одном участке находятся более двух Героев.

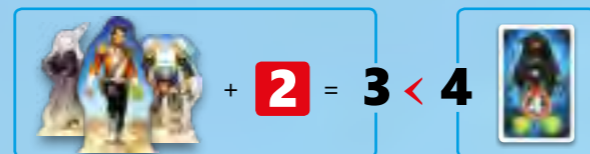
ПРИМЕЧАНИЕ

- Можно использовать одновременно оба вида дружеской поддержки.

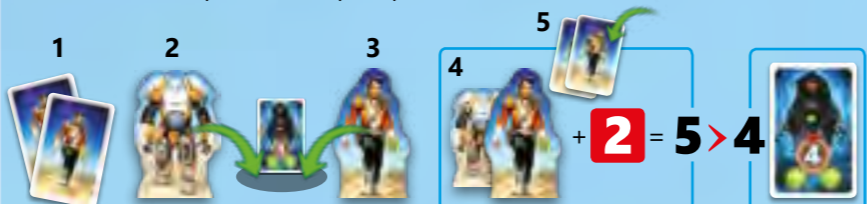
- Если на кубике выпало Затмение (☾), это всегда означает ваше поражение, дружеская поддержка ничего не меняет.

- Особая способность НОВЫ (👾) не работает ни при **Помощи**, ни в **Команде**.

ПРИМЕРЫ



ЭХО – действующий Герой, на его участке находятся НОВА и ХАЛ. ЭХО вступает в контакт с монстром, сила монстра – 4. ЭХО выбрасывает на кубике Сражения 2 очка. Он добавляет к этому 1 очко, поскольку есть **Команда**, общий результат 3. Однако этого недостаточно, чтобы победить монстра, и ЭХО проигрывает бой.



1 – Григорий объявляет, что сыграет 2 действия с ЭХО, после чего сбрасывает соответствующие карточки. **2** – Перед тем, как совершать свои действия, Григорий использует особую способность ЭХО и передвигает ХАЛА на участок с монстром. **3** – Затем Григорий использует первое из действий с ЭХО, передвигая его туда, где находится ХАЛ.

4 – Следующее действие – Сражение с монстром. **5** – Перед броском кубика Сражения Кирилл объявляет **Помощь** ЭХО и сбрасывает 2 карточки ЭХО со своей руки. Теперь у Григория есть бонус в 3 очка, которые он добавит к результатам броска (1 очко за **Команду** с ХАЛОМ и 2 очка от **Помощи** Кирилла).

Григорий бросает кубик, выпадает 2 очка, монстр побежден: 5 против 4.

VI. О ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТАХ

Волшебные предметы, помогающие Героям в их приключениях, бывают 2 видов. **Реликвию** получают во время Действия, убив в Сражении главного монстра, **Артефакт** приобретается во время Контакта, в тайнике.

Приобретенные волшебные предметы принадлежат всей команде, их может использовать **любой** игрок в **любой** момент своего хода.

Важно: как только волшебный предмет использован, его карточка немедленно сбрасывается.

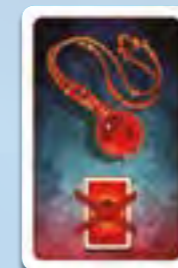
Реликвии и их возможности



Клинок Лунного огня
Убивает монстра с силой 1, 2, 3 или 4.



Жезл трансмутации
Позволяет взять 3 Энергетических Кристалла.



Медальон Затмения
Карточка Красной Луны игнорируется и сбрасывается.

Артефакты и их возможности



Гадальный шар
Получите подсказку.



Хранилище Энергетических Кристаллов
Возьмите 2 Кристалла



Кольцо Восходящего Солнца
Передвиньте счетчик Затмения на два деления вверх.



Целительный бальзам
Перебросьте кубик Сражения.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки **немедленно побеждают**, если смогли успешно наложить печать на Портал Астероса (все 4 Символа на экране золотые).

Игра **немедленно заканчивается** поражением всех игроков, если:

- **в конце хода игрока закончилась колода карточек Героев;**
- **счетчик Затмения на пути Красной Луны достиг последнего деления.**



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Установка уровня сложности игры

Уровень сложности игры определяется количеством карточек Красной Луны, которые вкладывают в колоду во время подготовки к игре.

3 карточки Красной Луны – вариант для новичков.

4 карточки Красной Луны – стандартный вариант.

5 карточек Красной Луны – вариант для Героев.

Также можно после вложения карточек Красной Луны перемешать колоду, чтобы они появлялись случайным образом.



Приложение


Приложение **RISING 5** можно найти на App Store или Google Play. Приложение бесплатное, постоянного подключения к интернету не требует, для игры нужно только одно мобильное устройство с приложением.

Необходимые параметры указаны на странице приложения.

Приложение также содержит правила игры на английском языке и пособие для начинающих.

Напоминаем!

* Перед тем как начать запечатывать Портал, убедитесь, что вы активировали нажатием все 4 алтаря.

* Если возникают проблемы, вы всегда можете ввести Руны в программу вручную, нажав на значок  в верхнем правом углу.

* Камера в приложении может не сработать из-за слишком тусклого или слишком яркого освещения комнаты. Играйте в «Восход 5» при обычном освещении.



Игра для 1 участника (ТРЕБУЕТСЯ ПРИЛОЖЕНИЕ)

Играйте в одиночку по следующим правилам.

- Начинайте игру с 6 карточками на руках.

- Возьмите из колоды еще 6 карточек и положите их перед собой лицом вверх. Это будут карточки Дружеской поддержки.

- Карточки Дружеской поддержки используют для помощи другим Героям при контакте с монстром точно так же, как описано выше.

- На этапе розыгрыша карточек вы можете сначала взять из колоды карточки на руки, а потом пополнить запас карточек Дружеской поддержки.

За исключением этих изменений, в остальном игра в одиночку идет по обычным правилам.

Игра с Мастером (ИГРА БЕЗ СПЕЦИАЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ)

Если вы не хотите или не имеете возможности использовать мобильное приложение, вы все равно можете сыграть в «Восход 5», если один из участников станет Мастером.

Мастер берет на себя функции приложения, он задает участникам задачу по расшифровке кода Портала и снабжает их необходимой информацией по ходу игры. Решение задачи Мастер скрывает от других игроков за крышкой от коробки.

Компоненты для игры с Мастером:

1 игровое поле Мастера игры

1 табло для Символов

7 жетонов Рун

14 жетонов Символов

(помеченные М – Мастер)

1 защитный экран

(крышка коробки)

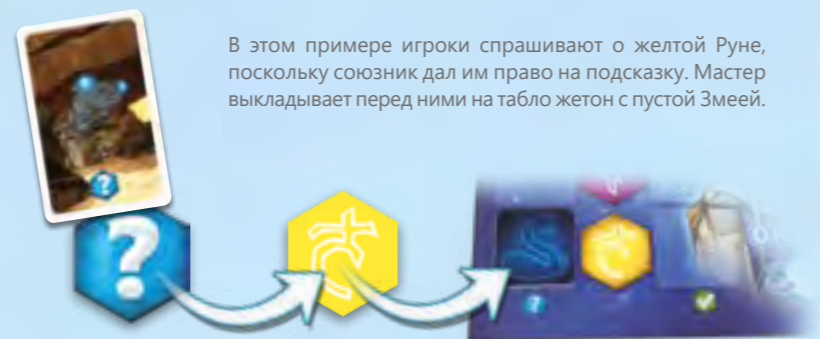


После того, как игроки завершили подготовку к игре, Мастер тайно устанавливает правильный порядок Рун. Затем он связывает каждую Руну с Символом. Связать их можно случайным образом или же выбрать соответствия, в зависимости от этого игра может стать проще или сложнее.

При каждой попытке игроков запечатать Портал Мастер сравнивает расположение Рун на игровом поле со своим вариантом и выкладывает в ответ 4 Символа, подсказывая, какие из Рун на Портале правильные, а какие нет.

Подсказки

Когда кто-то из игроков побеждает главного монстра со значком ? на карточке или вступает в контакт с союзником, игроки могут спросить Мастера, какой Символ соответствует выбранной ими Руне.



За исключением этих изменений, в остальном игра с Мастером идет по обычным правилам.

ВОСХОД 5

РУНЫ АСТЕРОСА

АВТОРЫ: ГЭРИ КИМ И ЭВАН СОНГ
ХУДОЖНИК И ДИЗАЙНЕР: ВЕНСАН ДЮТРЕ



Еще больше игр на сайте evrikus.ru*



Изготовитель: РЭЙНБОУ КРАФТ ЭНД АРТС МАНУФАКТУРЕ ЛИМИТЕД
Адрес: Син Шан Лунг, Бай Шуэй Вилладжес Коммитте, Тхайченг Сити, Китай

Изготовлено в Китае

Поставщик: МАНДУГЕЙМС КО., ЛТД

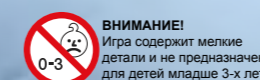
Адрес: #716, 7, Симин-дэро, 327беон-гил, Донган-гу, Анян-си, Кёнгидо, Корея

Импортер: ООО «Оптим»

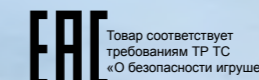
Адрес: 127247, Россия, г. Москва, Дмитровское шоссе, д. 107, строение 7, комната 11

Copyright ©2016 Mandoo Games

All rights reserved / Все права защищены



ВНИМАНИЕ!
Игра содержит мелкие детали и не предназначена для детей младше 3-х лет



Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»

