

# В ПОИСКАХ АР-Р-РТЕФАКТОВ

Проверь свои память и удачу!

## ПРАВИЛА

Вместе с другими отважными псами-кладоискателями отправляйтесь в захватывающие приключения, полные тайн, опасностей и сокровищ! Ваша задача — найти как можно больше драгоценных камней, полагаясь на удачу и интуицию. Покупайте снаряжение, рискуйте и покажите, кто здесь лучший искатель сокровищ!










Сканируйте QR-код,  
чтобы посмотреть  
видеоправила

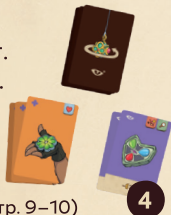


# Компоненты





Раскладка для 4 игроков





- 1 Карты камней** — 36 шт.  
(по 12 шт. каждого цвета, 3 формы)
- 2 Стартовые карты**  — 15 шт.  
(10 сундуков и 5 компасов)
- 3 Карты рынка** — 42 шт.  
Карты раскопок  — 15 шт.  
Карты покупок  — 15 шт.  
Карты книг  — 6 шт.  
Карты свитков  — 6 шт.
- 4 Карты дополнений** — 19 шт.  
(не используйте в первой игре. См. стр. 9–10)  
Карты удачи  — 8 шт.  
Карты переворота — 5 шт.  
Карты проклятий  — 6 шт.



## Подготовка к игре

- 1 Перемешайте карты камней и разложите их рубашками вверх в центре стола, сформировав поле 6 × 6.
- 2 Раздайте каждому из игроков стартовые карты рубашками вверх: по 2 сундука и 1 компасу. Это первые карты в их колодах. Лишние стартовые карты уберите в коробку.
- 3 Сформируйте рынок: разделите карты рынка на 4 стопки (, , , ) и положите лицевой стороной вверх рядом с полем.
- 4 Первым игроком становится тот, кто последним находил что-нибудь ценное.

## Цель игры

Заработайте как можно больше победных очков   (далее — ПО), находя пары камней, одинаковых по цвету и форме, а также покупая карты с рынка.

Найденные во время игры пары карт с поля и купленные карты с рынка вы будете добавлять в свои колоды.

## Ход игры

В свой ход поочередно разыгрывайте карты из колоды, покупайте карты с рынка и открывайте карты на поле. Затем ход передаётся другому игроку. Игра заканчивается, когда кто-то заберёт последние карты камней с поля.

## Структура карт



## Ход игрока

Игроки делают ходы по очереди, по часовой стрелке. Ваш ход состоит из **трёх последовательных фаз**:

- 1 Розыгрыш карт** (обязательно).  
Перемешайте колоду, затем открывайте из неё карты по одной, пока не решите остановиться или пока не откроете 2 одинаковые бежевые карты.
- 2 Покупка** (по желанию).  
Можете купить карты с рынка. Неиспользованные эффекты сгорают, а не переносятся на следующий ход.
- 3 Поиск камней** (обязательно).  
Открывайте карты камней на поле, пытаясь найти пару.

**ВАЖНО:** как только вы перейдёте к следующей фазе, то не сможете вернуться к предыдущей.


## 1 Розыгрыш карт

Тщательно перемешайте свою колоду, а затем открывайте верхние карты по одной и кладите их в ряд перед собой. Обращайте внимание на **эффекты в голубой рамке**.

Прекратите выкладывать карты, когда:

**Вы решили остановиться.** Оставьте все ваши открытые карты на столе и перейдите к следующей фазе.

**или**

**Вы открыли две бежевые карты с одинаковым изображением (не обязательно подряд).** Все открытые карты (кроме ) сгорают: верните их в свою колоду и перейдите к следующей фазе.

### Эффекты в голубой рамке



Эта карта остаётся открытой до конца хода, даже если остальные сгорели. Эффекты с неё применяются в соответствующие фазы хода.



Открыв эту карту, вы обязаны сразу же открыть ещё одну карту из своей колоды.

## 2 Покупка




Вы можете пропустить эту фазу и перейти к следующей, если хотите.


В эту фазу применяются **эффекты в красной рамке**. Подсчитайте все монеты, которые вам принесли эффекты, и купите карту.

По умолчанию вы можете совершить ровно одну покупку, купив за монеты **только 1 карту с рынка**.




Непотраченные монеты на следующий ход **не переносятся**.

Купленную карту положите в свою колоду и перейдите к следующей фазе.

Покупая карты из стопок , , , берите верхнюю карту — они все одинаковые.

Покупая книгу , выберите себе любую карту из этой стопки — каждая книга уникальна.

#### Эффекты в красной рамке

-  За монеты можно купить карты с рынка.
-  Каждая такая пара **разных** половинок принесёт ещё по одной монете.
-  Вы можете купить ещё одну карту с рынка, если остались монеты. Можно покупать одинаковые карты.

### 3 Поиск камней

Переверните **две** карты камней на поле и примените **эффекты в зелёной рамке с карт**, открытых в фазе 1 (если есть). Открыв **два одинаковых по форме и цвету** камня, (далее — **пара**), заберите их в свою колоду. Все оставшиеся карты закройте: переверните их рубашкой вверх. Верните все ваши открытые карты в свою колоду. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

**Не меняйте** первоначальное расположение карт камней на поле, даже когда образуются пустые места.

## Эффекты в зелёной рамке



Вы обязаны открыть ещё одну карту камня на поле. Если при этом вы открыли три одинаковых камня, заберите только два из них на свой выбор, а третий закройте. Если вы открыли сразу несколько пар камней, заберите все пары.

## Пример хода

Макс **при розыгрыше карт** открыл карты, не забыв применить . В **фазу покупки** у него одна дополнительная покупка и 5 монет:

4 и +

( на синем камне ничего не приносит)

Макс покупает карту раскопки за 2 и карту покупки за 1 . Оставшиеся монеты он потратить не может: покупок в этот ход больше нет.

**В фазу поиска камней** Макс открывает две карты камней и ещё одну за . Он открыл пару красных квадратов и один красный круг: он забирает квадраты в свою колоду, а круг — закрывает.

## Разыгранные карты



Купленные карты



Открытые камни


# Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда один из игроков забирает последние карты камней с поля.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество ПО. В случае ничьей все претенденты становятся победителями.

## Как считать ПО?


1

Посчитайте ПО с ваших карт камней и свитков .



Столько ПО за эту карту, сколько указано на ней

2

Прибавьте к ним ПО с ваших карт книг  за карты камней в вашей колоде.



По 1 ПО за **каждый** камень такого цвета



По 1 ПО за **каждый** камень такой формы



**Например**, за карты камней Таня получает суммарно 5 ПО. Карта книги приносит ПО за круглые камни всех цветов, поэтому Таня получает ещё 2 ПО. Карта раскопки ничего не приносит. Итого Таня получает 7 ПО.


## Дополнения

В игре есть два дополнения, которые можно добавить к игре, чтобы усложнить и разнообразить её. Это дополнения удачи и проклятий. Играть можно с двумя сразу или с каждым из них по отдельности.

Для игры с одним или двумя дополнениями во время подготовки выдайте каждому игроку по 1 карте переворота. Игроки кладут эту карту перед собой тёмной стороной вверх.


### Дополнение удачи

Это дополнение добавляет в игру карты удачи, которые могут защитить карты от сгорания в **фазу розыгрыша карт**.

При подготовке к игре дополнительно положите карты удачи  в стопку лицевой стороной вверх рядом с полем, но отдельно от рынка: их нельзя купить.

### Дополнение проклятий

Это дополнение добавляет в игру карты проклятий, которые могут блокировать некоторые из эффектов на открытых картах.

При подготовке к игре дополнительно перемешайте карты проклятий  и положите лицевой стороной **вниз** рядом с полем, но отдельно от рынка: их нельзя купить.

## Карты переворота

Если при розыгрыше карт вы открыли две **бежевые карты** с одинаковым изображением и ваши карты сгорают — переверните эту карту на другую сторону, затем, в зависимости от того, на какую сторону оказалась перевернута карта:




на светлой стороне — возьмите карту удачи и случайную карту проклятия. Положите их в свою колоду.



на тёмной стороне — возьмите случайную карту проклятия. Положите её в свою колоду.

При игре с одним дополнением берите только соответствующую карту.


## Карты удачи

Если при **розыгрыше карт** вы открыли **карту удачи**, то за каждое  игнорируйте **одно** сгорание карт. Вы **обязаны** применить этот эффект в момент, когда у вас сгорают карты.

Применив эффект карты удачи, сбросьте её в стопку карт удачи, можете продолжить открывать карты.

Если эффект с открытой карты удачи **не понадобился**, то в конце хода верните её в свою колоду вместе с остальными открытыми картами.



*Например, Алекс перестал открывать карты после открытия двух синих треугольников. Он применяет  с первой карты удачи, а затем сбрасывает её в колоду карт удачи. Алекс может продолжить открывать карты, но решает не делать этого и переходит к следующей фазе.*

## Карты проклятий

При открытии карты проклятия примените указанные на ней эффекты согласно базовым правилам. В конце хода передайте все ваши открытые проклятия игроку, сидящему **справа**. Игрок, получивший проклятие, добавляет его в свою колоду.


В конце игры вычтите из своей итоговой суммы столько ПО, сколько указано на картах проклятий в вашей колоде.

### Эффекты на картах проклятий




Все эффекты на открытых картах камней **не применяются**.








Все эффекты  на открытых картах **не применяются**.



Все эффекты  на открытых картах раскопок **не применяются**.



Например, за  на открытой карте проклятия Захар не применяет эффекты с открытых карт камней. За  +  и  Захар может купить карту в **фазу покупки**. За  с карты раскопки Захар при **поиске камней** открывает ещё одну карту камня на поле. В конце своего хода Захар передаёт карту проклятия игроку справа.

## Над игрой работали

OneLab. 2025 год

Автор игры: Денис Варшавский

Художники и дизайн: Сергей Ключников,  
Ирина Акимова

Девелопмент: Илья «Ильф» Чураков, Сергей Эсмонт,  
Владислав Аполонов, Рустам Мавлябиев

Издательство OneLab

Директор: Сергей Шаповалов

Главный редактор: Илья «Ильф» Чураков

Арт-директор: Маша Коварт

Выражаем благодарность: Басангу Бордаеву,  
Татьяне Лазаревой, Андрею Незнамову, Глебу Калмыкову,  
Фёдору Корженкову, Елене Прокудиной,  
Алексею Литвинову, Антону Парфёнову,  
корректорскому бюро «Елки-палки»,  
Izbushka Games, Дмитрию Савинцеву,  
Дарье Устиновой и Василисе Морозовой  
за участие в разработке и тестировании

Ваши идеи игр присылайте на почту:  
[idea@onelabgames.ru](mailto:idea@onelabgames.ru)

