



2-5
ИГРОКОВ



60
МИНУТ

10+

ПРАВИЛА ИГРЫ

GAMERIGHT®

ЗАПРЕТНОЕ НЕБО

ОПАСНАЯ ВЫСОТА

КОМПОНЕНТЫ

- ◆ 37 карт, а именно:
 - 15 карт шторма
 - 14 карт оборудования
 - 6 карт искателей приключений
 - 2 карты чертежей
- ◆ 36 тайлов энергетической платформы
- ◆ 32 элемента электрической цепи:
 - 16 проводов (12 коротких, 4 длинных)
 - 6 молниеотводов
 - 6 маленьких конденсаторов
 - 3 больших конденсатора
 - 1 стартовая площадка
- ◆ 13 прищепок
- ◆ 6 деревянных фишек
- ◆ 1 штормовая шкала
- ◆ 1 подставка для штормовой шкалы
- ◆ 1 основа платформы
- ◆ 1 ракета

ОБЗОР

Дирижабль вашей команды вот-вот причалит к тайной энергетической платформе, парящей на высоте 7000 футов над землёй. Сквозь густой туман вы замечаете ракету. Если вашей команде удастся запустить её, вы сможете улететь отсюда и отправиться на поиски давно утерянной архейской цивилизации. Чтобы преуспеть, вам нужно исследовать платформу и соединить проводами все необходимые элементы (конденсаторы, молниеотводы и стартовую площадку) в самую настоящую электрическую цепь. Но есть лишь одна проблема: надвигается сильная буря. Успеете ли вы завершить свою миссию, прежде чем вас сдует с платформы или в вас ударит молния?



настольные игры
СТИЛЬ ЖИЗНИ



GAMERIGHT®

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ИЗУЧИТЕ ТАЙЛЫ

Внимательно изучите все 36 тайлов энергетической платформы (подробнее о тайлах см. в разделе «Символы на тайлах»), затем переверните их лицом вниз, перемешайте и сложите в виде стопки.



2. ПОДГОТОВЬТЕ ОСНОВУ ПЛАТФОРМЫ

Перед первой игрой соберите основу платформы, вставив стрелку компаса в специально предназначенное для этого отверстие. Закрепите стрелку компаса с обратной стороны с помощью заглушки.

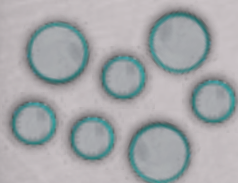
Положите основу платформы в центр стола. Поместите молниеотвод на указанную область. С этого момента основа платформы считается как 4 отдельных тайла. Поверните стрелку компаса, как показано на рисунке.



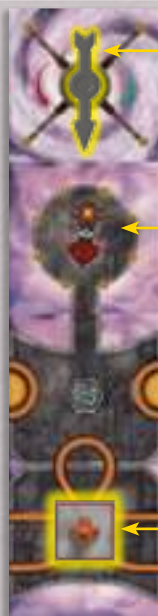
Колода карт оборудования



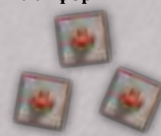
Колода карт шторма



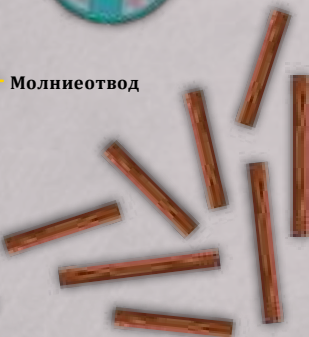
Маленькие и большие конденсаторы



Основа платформы



Молниеотводы



Короткие и длинные провода

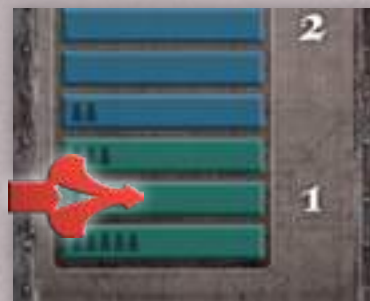
3. ПОДГОТОВЬТЕ РАКЕТУ И ЭЛЕМЕНТЫ ЭЛЕКТРИЧЕСКОЙ ЦЕПИ

Положите ракету, стартовую площадку, большие и маленькие конденсаторы, молниеотводы и провода рядом с основной платформой (перед первой игрой снимите ярлычок с ракеты).



4. ЗАДАЙТЕ СИЛУ ШТОРМА

Прикрепите красную прищепку к соответствующему делению штормовой шкалы (в зависимости от количества игроков) и вставьте шкалу в специальную подставку.

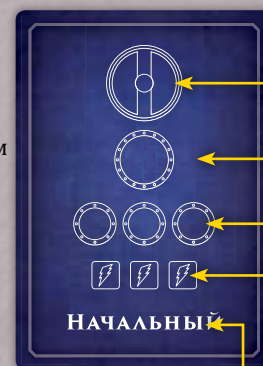


5. РАССОРТИРУЙТЕ КАРТЫ

Разложите на отдельные стопки карты шторма (рубашка с радаром), карты оборудования (рубашка с шестерёнкой), карты чертежей и карты искателей приключений. Перемешайте карты шторма и положите стопку лицом вниз рядом со штормовой шкалой. Перемешайте карты оборудования и положите стопку неподалёку.

6. ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Возьмите карту чертежа, соответствующую выбранному уровню сложности, и положите её лицевой стороной вверх рядом с элементами электрической цепи. Например, если это ваша первая кооперативная игра, выберите начальный уровень сложности. Если вы уже играли в «Запретный остров» или «Запретную пустыню» или вы часто играете в кооперативные игры, выберите нормальный уровень сложности. Другую карту чертежа уберите обратно в коробку.



Стартовая площадка

Большой конденсатор

Маленькие конденсаторы

Молниеотводы

Начальный
уровень сложности

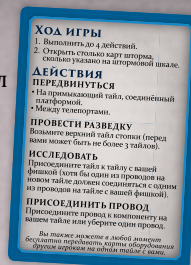
Обратите внимание, что на каждой карте чертежа изображён контур стартовой площадки, а также некоторое количество больших и маленьких конденсаторов и молниеотводов, которые вам нужно соединить в электрическую цепь, чтобы победить в игре (см. «Электрическая цепь»).

7. РАЗДАЙТЕ КАРТЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Перемешайте 6 карт искателей приключений и раздайте по одной случайным образом каждому игроку. Прочитайте текст на картах вслух, чтобы ваши партнёры по команде знали о ваших особых способностях (см. «Искатели приключений»). Для победы вам может понадобиться задействовать особые способности всех игроков. На лицевой стороне карты изображена шкала здоровья искателя приключений и шкала износа верёвки.

Прикрепите по прищепке к верхнему делению обеих шкал: вы будете перемещать прищепки вниз по мере того, как вы будете терять очки здоровья или ваша верёвка будет изнашиваться. Положите оставшиеся прищепки и карты искателей приключений обратно в коробку.

Каждый игрок берёт один тайл энергетической платформы. Игроки держат эти тайлы на столе перед собой лицевой стороной вверх.



Подготовка к игре вчетвером



ХОД ИГРЫ

Игру начинает тот, кто последним путешествовал по воздуху. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны (в приведённом ниже порядке):

1. Выполнить до 4 действия.
2. Открыть столько карт шторма, сколько указано на штормовой шкале.

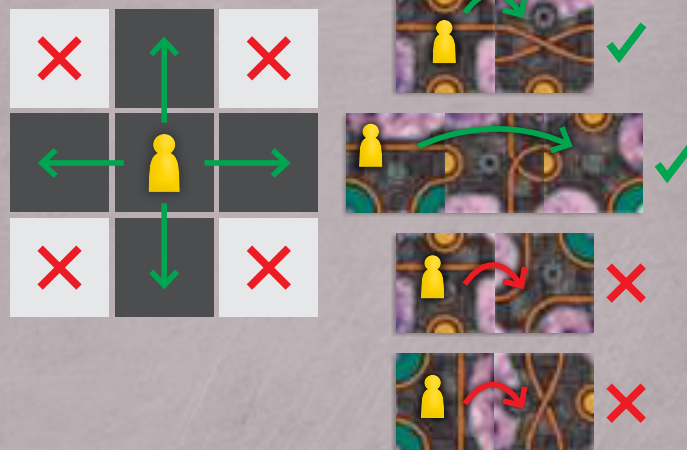
Далее подробно описан ход игрока. Имейте в виду, что на обороте каждой карты искателя приключений есть памятка.

1. ВЫПОЛНИТЬ ДО 4 ДЕЙСТВИЙ

В свой ход вы можете выполнить до 4 действий (1, 2, 3, 4 или ни одного действия) в любом порядке. Вашим партнёрам по команде разрешается (и следует) советовать вам, как лучше поступить. Вы можете выполнить в любом порядке и в любой комбинации следующие действия: **передвинуться**, **провести разведку**, **исследовать** и **присоединить провод**.

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Вы можете в качестве одного действия передвинуть свою фишку вверх, вниз, вправо или влево (но не по диагонали) на примыкающий тайл. Поверхность платформы на тайлах, по которым вы хотите переместиться, не должна прерываться (вы не можете перемещаться через участки неба). Вы также можете в качестве одного действия переместиться между двумя тайлами с телепортом (см. «Телепорт»).



ПРОВЕСТИ РАЗВЕДКУ

Возьмите тайл из стопки тайлов энергетической платформы и положите его лицом вверх перед собой. Перед каждым игроком может одновременно лежать не более 3 тайлов. Если перед игроком уже лежит 3 тайла, он не может выполнить действие «Провести разведку».



ИССЛЕДОВАТЬ

Присоедините один из ваших тайлов к тайлу с вашей фишкой. Вы можете повернуть его любой стороной так, чтобы хотя бы один из медных проводов, изображённых на нём, соединился с одним из медных проводов, изображённых на тайле с вашей фишкой. Новый тайл должен примыкать к тайлу с вашей фишкой сторона к стороне.



Если на выложенном вами тайле изображён символ молниеотвода, поместите молниеотвод на указанную область.



Если провода на выложенном вами тайле завершают цветной круг, поместите на него соответствующий элемент электрической цепи:

Маленький конденсатор



Стартовая площадка



Большой конденсатор



Вы можете повернуть стартовую площадку любым образом.

Вы можете поместить элемент электрической цепи, даже если вы уже использовали изображённое на чертеже количество элементов. Тем не менее, как только вы используете все элементы электрической цепи одного типа, вы уже не сможете поместить элемент этого типа. Например, если вы использовали все 3 больших конденсатора, вы уже не можете поместить большой конденсатор, даже если вы завершите ещё один зелёный круг.

Обратите внимание, что все круги, предназначенные для размещения элементов электрической цепи, окружены медным проводом. Вы можете так разместить тайл, что провод вокруг части цветного круга соединится с обычным медным проводом, изображённым на тайле. Эти два провода считаются соединёнными, однако круг будет не завершён, и вы уже не сможете поместить на него соответствующий элемент электрической цепи.



Символы на тайлах



Молниеотвод (6 тайлов, включая тайл на основе платформы)

Если вы присоединили тайл с символом молниеотвода к энергетической платформе, поместите на него молниеотвод. Каждый раз, когда один из игроков тянет карту «Удар молнии!» из колоды карт шторма, во все молниеотводы ударяет молния. Будьте осторожны, когда выкладываете эти тайлы: все игроки, находящиеся на тайлах, соединённых проводами с молниеотводом, тоже получают разряд электричества.



ТЕЛЕПОРТ (7 тайлов, включая тайл на основе платформы)

Вы можете в качестве одного действия переместиться между двумя тайлами с символом телепорта.



ШЕСТЕРЁНКА (12 тайлов)

Каждый раз, когда вы исследуете (присоединяете) тайл с символом шестерёнки, вы находите важное оборудование, которое может оказаться полезным в ходе игры. Немедленно возьмите верхнюю карту из колоды карт оборудования и положите её лицом вверх на стол перед собой. Прочитайте текст на карте вслух. Держите карту перед собой, пока не решите её использовать.

Важно: только владельцы карты оборудования могут их использовать. Тем не менее, в любой момент игры вы можете бесплатно передать карты оборудования игроку, находящемуся на одном тайле с вами. Большинство карт оборудования можно сыграть в любой момент игры (следуйте инструкциям на карте), но обычно они не отменяют эффект открытых карт шторма. На столе перед вами может лежать любое количество карт оборудования.



ВЕТРОЗАЩИТНОЕ УКРЫТИЕ (3 тайла)

Ветрозащитное укрытие защищает от эффекта карт «Крепкий ветер». Фишки, находящиеся на тайле с этим символом, не сдувает ветром, когда открывается карта «Крепкий ветер». Примечание: если вашу фишку сдувает на тайл с этим символом в ходе фазы шторма, вы защищены от эффекта всех будущих карт «Крепкий ветер» до тех пор, пока ваша фишка находится на этом тайле.



КЛЕТКА ФАРАДЕЯ (4 тайла)

Клетки Фарадея защищают от электрических разрядов. Фишки, находящиеся на тайлах с этим символом, не получают разряд электричества (и не теряют очки здоровья) при ударе молнии. Примечание: если вашу фишку сдувает на тайл с этим символом в ходе фазы шторма, вы защищены от эффекта всех будущих карт «Удар молнии!» до тех пор, пока ваша фишка находится на этом тайле.

ПРИСОЕДИНИТЬ ПРОВОД

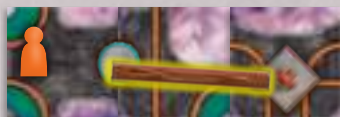
С помощью провода соедините элемент на тайле, на котором вы находитесь, и другой элемент электрической цепи. Вы можете использовать короткий или длинный провод, главное — он должен дотягиваться до другого элемента.

В качестве этого действия вы также можете убрать провод (верните его в запас).

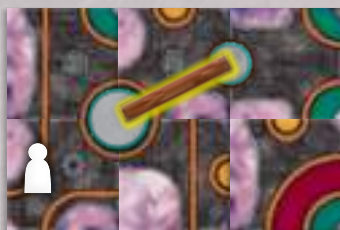
Важно:

- ◆ К каждому элементу электрической цепи можно присоединить не более двух проводов.
- ◆ Чтобы завершить электрическую цепь, присоедините провод к каждой из двух сторон стартовой площадки.
- ◆ Убедитесь, что каждый провод касается металлических частей элементов электрической цепи.
- ◆ Необязательно присоединять к электрической сети больше элементов, чем указано на карте плана.

Примеры:



Медик соединяет с помощью провода маленький конденсатор и молниеотвод.



Электрик соединяет с помощью провода большой и маленький конденсаторы.



Специалист по узлам соединяет с помощью провода стартовую площадку и маленький конденсатор.

Вы можете присоединить провод к стартовой площадке при условии, что ваша фишка находится на любом из 4 тайлов под стартовой площадкой.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ

Чтобы запустить ракету, вы должны присоединить стартовую площадку к электрической цепи с помощью элементов, указанных на выбранной карте чертежа.

На карте чертежа указано минимальное количество элементов, которое необходимо соединить в электрическую цепь (вы можете использовать и больше элементов). Все эти элементы должны быть частью электрической цепи, т. е. соединены в круг, начиная с провода, присоединённого к одной стороне стартовой площадки, и заканчивая проводом, присоединённым к другой стороне стартовой площадки.

Будьте осторожны! Как только вы присоедините самый последний провод, ракета взлетит! Убедитесь, что каждая из фишек находится на любом из 4 тайлов под стартовой площадкой до того, как вы присоедините последний провод. В противном случае ракета взлетит, оставив искателей приключений позади, и игра закончится поражением!

Не оставляйте! Если вы завершите электрическую цепь сейчас, жёлтая фишка будет оставлена позади.

Если вы присоедините здесь провод, то завершите электрическую цепь. Синяя, белая и оранжевая фишки улетят вместе с ракетой.



ПРИМЕРЫ НЕПРАВИЛЬНОГО СОЕДИНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ В ЭЛЕКТРИЧЕСКУЮ ЦЕПЬ



К каждой из двух сторон стартовой площадки можно присоединить только один провод.

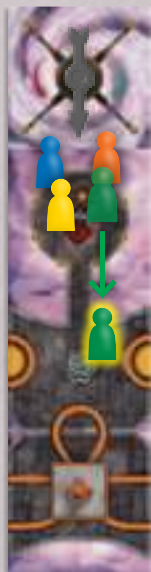
К каждому элементу электрической цепи можно присоединить не более двух проводов.

КАРТЫ ОБОРУДОВАНИЯ

В дополнение к этим действиям, игроки, находящиеся на одном тайле, могут бесплатно передавать друг другу карты оборудования в любой момент игры. Если на вашей карте искателя приключений не указано обратное, вы не можете передавать друг другу тайлы энергетической платформы, делиться очками здоровья или верёвки.

ПРИМЕР ХОДА:

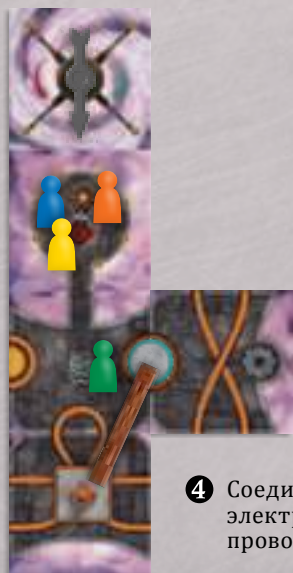
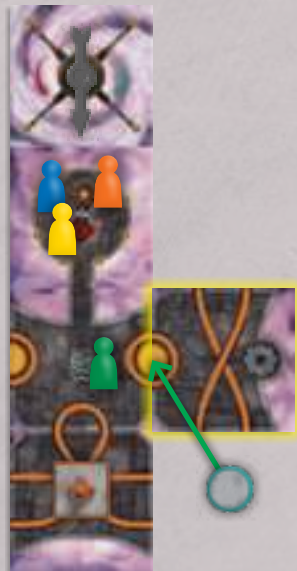
- 1 Передвинуть Топографа на один тайл.



- 2 Провести разведку и взять тайл.



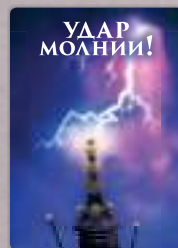
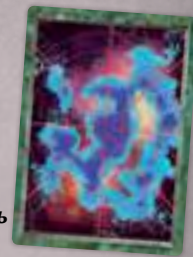
- 3 Исследовать и выложить тайл (на него автоматически помещается маленький конденсатор).



- 4 Соединить два элемента электрической цепи с помощью провода.

2. ОТКРЫТЬ СТОЛЬКО КАРТ ШТОРМА, СКОЛЬКО УКАЗАНО НА ШТОРМОВОЙ ШКАЛЕ

Выполнив свои действия, вы должны выступить в роли шторма! Откройте количество карт шторма, соответствующее уровню на штормовой шкале. Открывайте карты и применяйте их эффекты по очереди, затем сбрасывайте в отдельную стопку лицом вверх. **Примечание: вы можете посмотреть карты в стопке сброса в любой момент игры.**



УДАР МОЛНИИ

Всего в колоде карт шторма 6 карт «Удар молнии!». Каждый раз, когда один из игроков тянет карту «Удар молнии!» из колоды карт шторма, во все молниеотводы ударяет молния, и каждый игрок, находящийся на тайле с молниеотводом, получает разряд электричества и теряет 1 очко здоровья. Помимо этого электричество из молниеотвода следует по проводам (как по напечатанным на тайлах, так и по проложенным игроками), и все игроки на тайлах, соединённых подобным образом, получают разряд электричества и теряют 1 очко здоровья (передвиньте прищепку на одно деление вниз на шкале здоровья на карте искателя приключений). Если игрок передвигает прищепку на символ черепа, считается, что он получил слишком много разрядов электричества, и игра заканчивается поражением. **Примечание: игрок не может потерять более 1 очка здоровья из-за эффекта одной карты «Удар молнии!».**

Пример:



Открывается карта «Удар молнии!», и Штурман (жёлтая фишка) получает разряд электричества и теряет 1 очко здоровья, так как он находится на тайле с молниеотводом. Медик (оранжевая фишка) также теряет 1 очко здоровья, потому что он находится на тайле, присоединённом к молниеотводу с помощью медных проводов, напечатанных на тайлах. Топограф (зелёная фишка) не теряет очков здоровья, так как он находится на тайле с клеткой Фарадея. Электрик (белая фишка) теряет 1 очко здоровья, так как он находится на стартовой площадке, а стартовая площадка присоединена к молниеотводу с помощью провода. Специалист по узлам (синяя фишка) не теряет очков здоровья, так как он находится на тайле, не присоединённом к молниеотводу с помощью проводов (через его тайл может проходить провод).

СМЕНА ВЕТРА

Эти 2 карты меняют направление ветра. Поверните стрелку компаса на 90° по часовой стрелке или против неё (как указано на карте).



КРЕПКИЙ ВЕТЕР

Эти 4 карты «сдувают» искателей приключений на 1 тайл в направлении стрелки компаса. Если фишку передвинуть нельзя, так как в этом направлении нет тайла, верёвка этого искателя приключений изнашивается (передвиньте прищепку на одно деление шкалы износа верёвки вниз). Если в этом направлении есть тайл, но он

присоединён только облаками (поверхность платформы не присоединена), фишка остаётся на месте, а искатель приключений теряет одно очко верёвки. Как только игрок передвигает прищепку на символ черепа ☠️, его верёвка рвётся, он падает вниз с высоты 7000 футов, и игра заканчивается поражением.

Пример:

Ветрозащитное укрытие



Компас

Открывается карта «Крепкий ветер», и игроки смотрят, куда указывает стрелка компаса (в данном случае вверх). Электрик (белая фишка) теряет 1 очко верёвки, так как в направлении стрелки компаса нет тайла, на который он мог бы передвинуться. Медик (оранжевая фишка) передвигается на 1 тайл (на тайл, на котором находится белая фишка, и не теряет очков верёвки). Топограф (зелёная фишка) не передвигается и теряет 1 очко верёвки, так как он не может передвинуться через облака. Штурман (жёлтая фишка) также не передвигается и теряет 1 очко верёвки, так как следующий тайл в направлении стрелки компаса от него не присоединён поверхностью энергетической платформы. Специалист по узлам (синяя фишка) не теряет очков верёвки, так как он находится на тайле с ветрозащитным укрытием.

ШТОРМ УСИЛИВАЕТСЯ

Всего в колоде карт шторма 3 карты «Шторм усиливается». Когда вы тянете карту «Шторм усиливается», передвиньте прищепку на одно деление штормовой шкалы вверх.

Цифры на штормовой шкале соответствуют силе шторма. Начиная с хода следующего игрока, вы будете тянуть столько карт, сколько указано на штормовой шкале. Если прищепка на штормовой шкале оказывается на отметке с черепом ☠️, шторм становится таким сильным, что всех игроков сдувает с платформы, и игра заканчивается поражением!

На одной из карт «Шторм усиливается» также есть указание перемешать все карты шторма и перестать тянуть карты. Перемешайте колоду карт шторма вместе с картами шторма из сброса, сформируйте новую колоду карт шторма и больше не тяните карты в этом ходе.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Скорее к посадочной площадке! Как только вы соедините все элементы в электрическую цепь (кроме одного последнего провода, который вы используете для запуска), поместите ракету на стартовую площадку. Затем каждый игрок должен привести свою фишку на один из четырёх тайлов, на которых расположена стартовая площадка. (Фишки могут находиться на разных тайлах.) В качестве последнего действия один из игроков должен присоединить последний провод (либо в свой ход, либо с помощью карты «Лазер дистанционного управления»), чтобы завершить электрическую цепь, запустить ракету и победить в игре!

ПОРАЖЕНИЕ

Есть 4 ситуации, при которых вы терпите поражение:

1. Удар током. Один из игроков передвигает прищепку на деление с символом черепа ☠️ на шкале здоровья.
2. Падение. Один из игроков передвигает прищепку на деление с символом черепа ☠️ на шкале износа верёвки.
3. Сдуло ветром. Вы передвигаете прищепку на деление с символом черепа ☠️ штормовой шкалы.
4. Оставленные позади. Игроки запускают ракету до того, как все фишки окажутся на стартовой площадке.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Как только вы сыграете с начальным уровнем сложности, попробуйте нормальный, элитный и легендарный. Чем выше уровень сложности, тем более сложную электрическую цепь вам нужно будет построить. Также попробуйте сыграть с разными комбинациями искателей приключений.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



ЭЛЕКТРИК

Один раз за свой ход Электрик может бесплатно присоединить (или убрать) провод к элементу на одном тайле с ним. Также в начале игры у электрика больше очков здоровья, чем у других искателей приключений.



ТОПОГРАФ

Топограф начинает игру с 2 тайлами, а перед ним может лежать до 4 тайлов одновременно. Также топограф может в любой момент игры бесплатно передавать тайлы игрокам, находящимся на одном тайле с ним.



СПЕЦИАЛИСТ ПО УЗЛАМ

Специалист по узлам может в качестве одного действия передвинуть прищепку на шкале износа верёвки другого игрока, находящегося на одном тайле с ним или на примыкающем тайле, на одно деление вверх.



ШТУРМАН

Штурман может передвинуть другого игрока на расстояние до 3 тайлов в качестве одного действия (он может при этом использовать телепорты). Когда Штурман передвигает Скалолаза таким образом, Скалолаз может использовать свою способность перемещаться через облака и брать с собой других — включая Штурмана!



МЕДИК

Медик может в качестве одного действия добавить очко здоровья любому игроку, находящемуся на одном тайле с ним или на примыкающем тайле.



СКАЛОЛАЗ

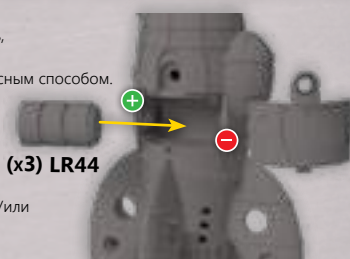
Скалолаз может перепрыгивать через облака между двумя примыкающими тайлами энергетической платформы. Он может взять одного игрока с собой, когда перемещается, даже через облака или телепорты. Также, если из-за эффекта карты «Крепкий ветер» Скалолаза сдувает через облака на соседний тайл, он не передвигает прищепку на одно деление вниз на шкале износа верёвки и может взять с собой одного игрока.

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЕЙ

Сага продолжается! То, что началось как простое приключение на острове, вылилось в постоянно развивающуюся историю. От океана до пустыни и теперь до неба, с этой очередной частью вы достигнете новых высот, решая новые задачи, такие как коллективное планирование местности в условиях ограниченной информации и создание настоящей электрической цепи. «Запретное небо» также является новым достижением для нас как издателя, так как это наша первая игра с электронным компонентом. Создатель игры Мэтт Ликок разработал настолько захватывающий механизм, включающий в себя процесс построения электрической цепи, что мы решили нарушить своё устоявшееся правило не издавать игры, требующие батареек. Надеемся, вы согласитесь, что результат просто электризирующий!

ЗАМЕНА БАТАРЕЕК

- Выкрутите винты, которыми крепится панель, с помощью отвёртки (не включена в игру).
- Выньте батарейки и утилизируйте их безопасным способом.
- Вставьте 3 новые батарейки LR44, соблюдая полярность (+/-).
- Верните панель на место и закрутите винты.
- Для лучшего результата используйте только (x3) LR44 щелочные батарейки.
- Замените батарейки, если звуки искажены и/или лампочки не загораются.



УКАЗАНИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

- Избегайте совместного использования старых и новых батареек.
- Избегайте совместного использования батареек разных типов: щелочных, угольно-цинковых или никель-кадмиевых (перезаряжаемых).
- Не перезаряжайте одноразовые батарейки.
- Перезаряжайте перезаряжаемые батарейки только под присмотром взрослых.
- Извлекайте перезаряжаемые батарейки из игрушки, прежде чем перезаряжать их.
- Избегайте короткого замыкания.
- Извлекайте батарейки из игрушки, когда они теряют заряд, а также при длительном хранении. Утилизируйте батарейки безопасным образом. Во избежание утечки или взрыва не допускайте контакта с огнём.
- Соблюдайте полярность.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LIFESTYLELTD.RU — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

70 Bridge Street, Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2018 Gamewright, подразделение Ceaso, Inc.
Все мировые права защищены.

Автор игры: Мэтт Ликок
Иллюстратор: К. Б. Канга