

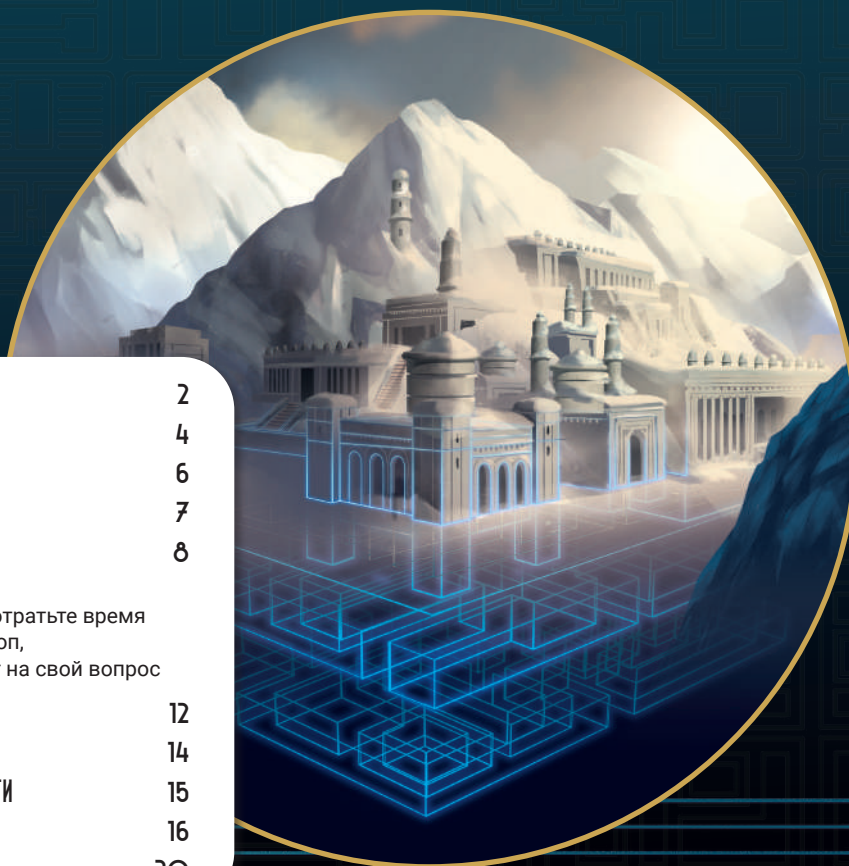
ARCHEOLOGIC



ЙОАНН ЛЕВЕ



ПОЛИН ДЕТРАЗ



СОСТАВ ИГРЫ	2
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ	6
О ПРИЛОЖЕНИИ	7
ХОД ИГРЫ	8
1 — Переместите окуляр	
2 — Выберите вопрос и потратьте время	
3 — Используйте Археоскоп, чтобы получить ответ на свой вопрос	
КАЖЕТСЯ, Я ЗНАЮ ОТВЕТ!	12
ОДИНОЧНАЯ ИГРА	14
ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	15
РЕШЕНИЯ	16
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	20



40'



1-4



12+

Ludonaute



LAVKA
GAMES

СОСТАВ ИГРЫ

Обратная сторона: одиночный режим
(с пронумерованными делениями шкалы)



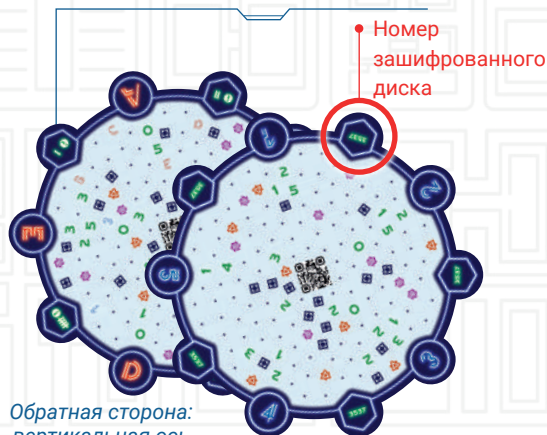
Лицевая сторона:
обычный режим

Двустороннее игровое поле

Город, карту которого вы должны составить

28 двусторонних зашифрованных дисков

Подсказки Древних



Обратная сторона:
вертикальная ось

Лицевая сторона:
горизонтальная ось

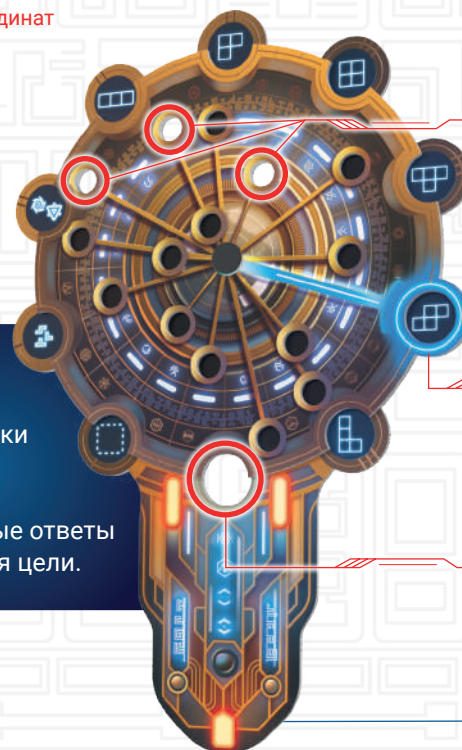


Жетон окуляра

Ось карты, на которую
направлен Археоскоп

- Шкала времени
- Круг координат

Колесо стартовых подсказок



Окошки
для ответов

Синий селектор
Указывает
на объекты,
о которых можно
задать вопросы

Экран

Археоскоп
используется
для расшифровки
дисков
и может дать
все необходимые ответы
для выполнения цели.

Археоскоп

(состоит из 2 частей, которые нужно соединить перед первой игрой)

Высокотехнологичное устройство для работы с зашифрованными дисками

**Набор для каждого археолога
(в 4 экземплярах):**

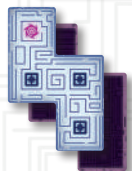
6 жетонов зданий разной формы
(цвет обратной стороны у каждого археолога свой)

Городские сооружения, упомянутые
в писаниях Древних

4 больших здания,
состоящие из 4 клеток



2 малых здания,
состоящие из 3 клеток



- Безопасная клетка
- Клетка с огненной ловушкой
- Клетка с шипастой ловушкой



Листы для записей

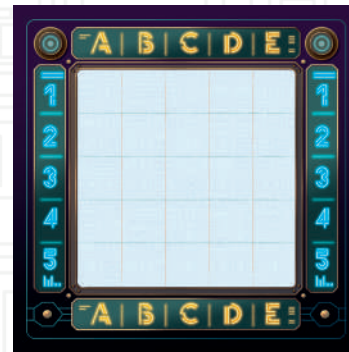


8 жетонов ловушек

Для помощи в процессе размышлений

СБОРКА

Убедитесь, что все маленькие отверстия Археоскопа сквозные.



Планшет карты
(разделённый на 25 участков)

Используйте его, чтобы
составить карту города

**Двусторонняя
фишка времени**

Отмечает время,
которое вы тратите
на получение информации

Лицевая сторона:
«Исследование»



Обратная сторона:
«Проверка»



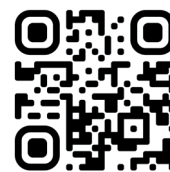
Памятка игрока на обратной стороне



2 ширмы

Ведь никто не должен узнать,
до чего вам удалось додуматься...

ПРИЛОЖЕНИЕ



Сканировать!

Вы можете использовать
веб-приложение для игры
в «Археологику».
Игра с приложением немного
отличается от обычной.
Подробнее об использовании
приложения читайте
на аналогичных врезках далее.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый археолог берёт набор компонентов игры: 2 ширмы, планшет карты, 6 жетонов зданий, фишку времени, 8 жетонов ловушек и лист для записей. Для игры вам также понадобятся ручки (не входят в комплект игры).

Поставьте ширмы и скройте за ними от соперников планшет карты, 6 жетонов зданий и лист для записей.

Не использованные археологами компоненты верните в коробку.

3 Случайным образом выберите зашифрованный диск. На нём содержатся все сведения, которые понадобятся вам для составления карты города и выполнения цели экспедиции. Остальные зашифрованные диски верните в коробку: в этой игре они не понадобятся.

2 Положите игровое поле на середину стола стороной, соответствующей выбранному режиму игры (обычному или одиночному), вверх. Положите жетон окуляра на символ оси 1.

Случайным образом разместите фишки времени стороной «Исследование» вверх на первых делениях шкалы времени, по 1 фишке на делении. Начните с крайнего левого деления, справа от символа песочных часов. Например, при игре втроём поместите по 1 фишке времени на каждое из первых 3 делений шкалы.

4 Разместите Археоскоп в досягаемости всех игроков.

СТАРТОВЫЕ ПОДСКАЗКИ

Каждая стартовая подсказка 1 показывает расположение 1 ловушки в 1 здании. В процессе игры вам нужно выяснить, о каком именно здании идёт речь.

Совместно с другими игроками решите, сколько стартовых подсказок вы хотите получить:

- от 3 подсказок для сложного варианта;
- до 5 подсказок для упрощённого.

5 Поместите зашифрованный диск под колесо стартовых подсказок.

Поверните диск так, чтобы символ подсказки 1 оказался на шестиугольном экране в нижней части колеса.

Назовите 3 объекта (координаты, состоящие из 1 буквы и 1 цифры, а также 1 символ ловушки) из подсказки, чтобы все археологи смогли найти их и записать на своих листах.

Если вам требуется ещё 1 подсказка, поворачивайте диск под колесом, пока на шестиугольном экране не покажется символ подсказки 2. Назовите 3 объекта.

Повторяйте эту процедуру, пока не получите условленное количество подсказок.

Пример стартовой подсказки: C/1/☠ — на пересечении колонки C и ряда 1 есть символ ☠.

Новичкам можно дать 1–2 дополнительные подсказки, чтобы помочь им сравняться с более опытными археологами.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Можете воспользоваться приложением, чтобы получить стартовые подсказки, относящиеся к вашей экспедиции. Для этого после начала игры введите номер зашифрованного диска.



4

В каждой игре
вы должны
составить карту,
зашифрованную
на диске.



2



3



1



5



Чем больше у вас стартовых
подсказок, тем проще будет игра.

В горах обнаружен город Древних... Но без карты местности никто не рискует его исследовать. Наконец-то выдалось задание под стать таким мастерам дедукции от археологии, как вы! В экспедиции вам пригодится Археоскоп — единственное устройство, способное помочь в прочтении зашифрованных дисков Древних.

Найдите подсказки и используйте логику, чтобы обнаружить связь между ними и нарисовать карту этого загадочного места... Но будьте начеку! Без точной карты вы рискуете угодить в смертельную ловушку!

Вперёд, навстречу приключениям!

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый зашифрованный диск содержит уникальную расстановку городских зданий, которую вы должны воссоздать на своём планшете карты с помощью 6 жетонов зданий.

Ваша цель — стать первым, кто разгадает верную расстановку. Для этого вам потребуется определить правильное расположение **И** ориентацию зданий.

В этом вам поможет Археоскоп — высокотехнологичное устройство, которое никогда не подводит. Задавайте вопросы и получайте ценные сведения о расположении зданий, ловушек, пустых участков и прочем.

Но задавать вопросы Археоскопу — долгий процесс, и чем сложнее ваш вопрос, тем больше времени потребуется на ответ. Обдумывайте и задавайте правильные вопросы. Используйте дедукцию и логику, чтобы составить точную карту города раньше других игроков.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ЗДАНИЙ

- Все здания должны располагаться стороной с ловушками и безопасными клетками вверх. *Вы не можете перевернуть их на другую сторону при расположении!*
- Здания должны располагаться в пределах карты, представляющей собой сетку 5 на 5 клеток.
- На карте должны быть размещены все 6 зданий.
- На 6 зданий суммарно приходится 4 клетки с шипастыми ловушками 🦷 и 4 клетки с огненными ловушками 🔥.
- На карте всегда есть 3 пустых участка (без зданий).



О ПРИЛОЖЕНИИ

Приложение можно использовать в любом режиме игры — обычном или одиночном.

Чтобы начать новую игру, перейдите на главную страницу и нажмите на кнопку **«Начать игру»**.

Введите номер зашифрованного диска и выберите уровень сложности: обычный или экспертный (см. на с. 15).



Также приложение предлагает вам новые экспедиции каждый день. Оно имеет простой и понятный интерфейс.

ХОД ИГРЫ

В игре «Археологика» нет фиксированной очерёдности хода игроков: она определяется положением фишек времени на шкале.

Если ваша фишка оказывается **последней на шкале времени**, наступает ваш ход. Задайте вопрос, потратив время, и переместите свою фишку по часовой стрелке. Игру начинает археолог, чья фишка находится ближе других к стрелке возле символа песочных часов. Затем ходит археолог, чья фишка занимает следующее деление на шкале времени **по часовой стрелке**, и так далее.

Пример

Лёша ходит первым и перемещает свою фишку на 4 деления по часовой стрелке (при этом его фишка пропускает деления с синей и жёлтой фишками). Затем ходит **Рита**, перемещая свою фишку на 3 деления (она пропускает деление, занятое жёлтой фишкой). Наконец **Жанна** перемещает свою фишку только на 2 деления. Поскольку фишка **Жанны** остаётся последней, она сделает ещё один ход. После чего наступит очередь **Риты**.

Если в конце вашего хода ваша фишка снова оказывается последней, вы ходите ещё раз.

ВАЖНО: перемещая свою фишку по часовой стрелке согласно времени, потраченному на ваш вопрос, пропускайте деления, занятые фишками соперников. На каждом делении может находиться только 1 фишка времени.



Каждый ваш ход состоит из 3 этапов, даже если вы делаете несколько ходов подряд:

1 – ПЕРЕМЕСТИТЕ ОКУЛЯР

В начале каждого хода ось, о которой вы задаёте вопрос, **автоматически** меняется – переместите жетон окуляра на игровом поле на 1 деление по часовой стрелке. Буквы соответствуют колонкам на планшете карты, а цифры – рядам.

Фокус Археоскопа меняется каждый ход.

2 – ВЫБЕРИТЕ ВОПРОС И ПОТРАТЬТЕ ВРЕМЯ

- Определитесь с вопросом, который вы хотите задать Археоскопу. Вы **можете** изменить положение окуляра и **должны** выбрать объект, о котором собираетесь спросить (здание, ловушка, пустой участок). Оба этих параметра определяют количество единиц времени, которое вы потратите для получения ответа.

Вы можете изменить положение окуляра, чтобы выбрать желаемую ось:

СТОИМОСТЬ:



- Переместите окуляр ещё на 1 деление по часовой стрелке.

СТОИМОСТЬ:



- Переместите окуляр на любое деление на круге координат.

Вы можете изменить фокус Археоскопа вручную, но настройка требует времени.

- Переместите свою фишку по шкале времени на столько делений, сколько суммарно единиц времени вы потратите на свой вопрос.

Выберите один из следующих объектов, чтобы задать о нём вопрос. Стоимость зависит от объекта:

СТОИМОСТЬ:



- 🏠 Сколько разных зданий расположено на выбранной оси?
Ответом будет число от 1 до 5.

СТОИМОСТЬ:



- 👤 Сколько пустых участков расположено на выбранной оси?
Ответом будет число от 0 до 3.

- 🏠🏠 Какие клетки определённого малого здания расположены на выбранной оси?
Ответом будет от 0 до 3 символов.

- 🕒🕒 Какие клетки с ловушками расположены на выбранной оси?
Ответом будет от 0 до 3 символов.

СТОИМОСТЬ:



- 🏠🏠🏠🏠 Какие клетки определённого большого здания расположены на выбранной оси?
Ответом будет от 0 до 3 символов.

На получение некоторых данных требуется больше времени.

Пример



Фишка **Лёши** находится позади всех, поэтому настал его ход. Он решает спросить, какие клетки большого здания 🏠🏠 расположены на оси 1.

Лёша перемещает окуляр ещё на 1 деление, устанавливая его на оси 1, на что тратит 1 единицу времени ➡. Поскольку он решает спросить о большом здании 🏠🏠, он тратит ещё 3 единицы времени ➡➡➡.

Всего вопрос стоит **Лёше** 4 единицы времени ➡➡➡➡, поэтому он перемещает свою фишку на 4 деления по шкале времени.

3 – ИСПОЛЬЗУЙТЕ АРХЕОСКОП, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ОТВЕТ НА СВОЙ ВОПРОС

Возьмите Археоскоп и поместите синий селектор в положение, соответствующее объекту, о котором вы задаёте вопрос.

Затем возьмите зашифрованный диск и переверните его вверх стороной с осью, на которую указывает жетон окуляра на игровом поле (буква для стороны с вертикальной осью и цифра – с горизонтальной). Расположите диск позади Археоскопа так, чтобы в окошке экрана появилась та цифра или буква, на которую указывает окуляр. Убедитесь, что диск расположен правильно относительно Археоскопа: используйте закруглённые части по краям обоих предметов для совмещения.

Вы должны **сперва** настроить Археоскоп, а только потом располагать за ним диск, чтобы случайно не узнать то, что должно остаться тайным.

В любой момент игры вы можете уточнить ответ на заданный ранее вопрос.

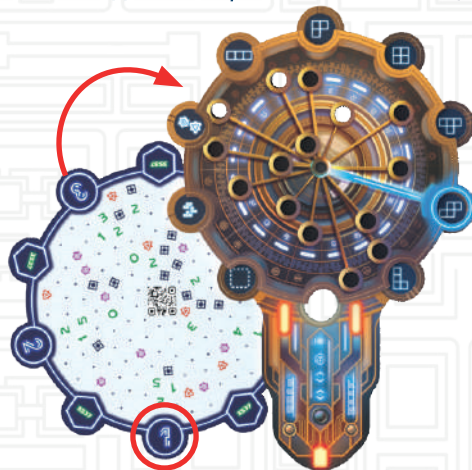
Вопрос, который вы хотите задать, – открытая информация, и вы должны произнести его вслух. Но вот **ответ**, который вы получаете с помощью Археоскопа, должны знать **ТОЛЬКО ВЫ**.

Пример

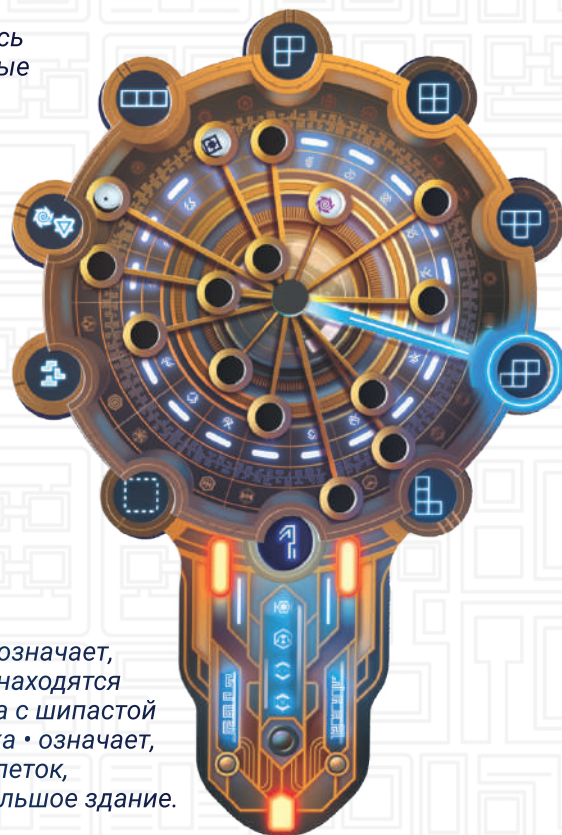
Лёша наводит синий селектор на  согласно выбранному ранее объекту.



Затем **Лёша** берёт зашифрованный диск, использующийся в текущей игре, располагает его так, чтобы цифра 1, на которую указывает окуляр, появилась на экране, убедившись, что закруглённые части диска и Археоскопа совмещены.



Археоскоп выдаёт ответ на его вопрос:



Ответ, данный Археоскопом, означает, что на горизонтальной оси 1 находятся безопасная клетка  и клетка с шипастой ловушкой . Маленькая точка • означает, что на этой оси больше нет клеток, составляющих выбранное большое здание.

ТРАКТОВКА ОТВЕТА АРХЕОСКОПА

- Если вопрос был задан о здании, на Археоскопе отобразятся 3 окошка, в которых можно увидеть либо символ безопасной клетки , огненной ловушки  или шипастой ловушки  в клетке этого здания на данной оси (для каждой такой клетки), либо ничего. При размещении здания на карте ориентация огненной ловушки не учитывается.
- Если вопрос был задан о ловушках, на Археоскопе отобразятся 3 окошка, в которых можно увидеть либо символ огненной ловушки  или шипастой ловушки  в клетке с ловушкой на данной оси (для каждой такой клетки), либо ничего. Сведения о безопасных клетках  не показываются.
- Если вопрос был задан о количестве разных зданий, на Археоскопе отобразятся 2 окошка, в одном из которых будет показано количество зданий на данной оси.
- Если вопрос был задан о количестве пустых участков, на Археоскопе отобразятся 2 окошка, в одном из которых будет показано количество пустых участков на данной оси.

Не забывайте как можно точнее записывать ценную информацию. Это поможет вам шаг за шагом составить точную карту города.

Вы можете записывать полученные сведения как угодно, но мы рекомендуем записывать ответы по рядам, колонкам или вопросам.

Ответы Археоскопа зависят от зашифрованного диска:

Какие клетки здания  расположены в колонке ?

Пример

● 3 пустых окошка

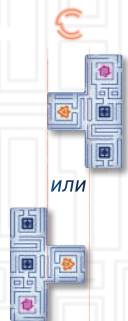
В колонке  нет клеток здания .

● 1 пустое окошко + 1 символ огненной ловушки + 1 символ безопасной клетки

В колонке  расположена клетка с огненной ловушкой  и центральная клетка, являющаяся безопасной ; других клеток здания  в колонке  нет.

● 2 пустых окошка + 1 символ огненной ловушки

В колонке  расположена клетка с огненной ловушкой ; других клеток здания  в колонке  нет.



КАЖЕТСЯ, Я ЗНАЮ ОТВЕТ!

Если в начале своего хода вы полагаете, что смогли составить точную карту города, переверните свою фишку времени стороной «Проверка» ⚡ вверх и переместите её на 4 деления по часовой стрелке (пропуская деления, занятые фишками соперников). **Это действие считается полноценным ходом, но не перемещайте окуляр и не задавайте вопросов.**

Расположите здания в соответствии с предполагаемой вами расстановкой за ширмами. Затем соперники делают свои ходы, пока ваша фишка снова не окажется последней.

*Вы входите в город в надежде найти сокровища,
но удастся ли вам выбраться оттуда в целости и сохранности?*

ПРИЛОЖЕНИЕ

Для проверки своей догадки можно использовать буклет правил или приложение. Отсканируйте QR-код в центре зашифрованного диска, затем нажмите на кнопку «Проверить догадку».

ПРИ ИГРЕ БЕЗ ПРИЛОЖЕНИЯ

Когда снова наступит ваш ход, проверьте, совпадает ли ваша догадка с решением в конце этого буклета (см. на с. 16–19). Номер экспедиции указан на зашифрованном диске.

Если ваша догадка верна, игра завершилась вашей победой!

*Вы покидаете город, сгибаясь под тяжестью добытых сокровищ,
и по праву считаетесь одним из лучших археологов в мире!*

Если ваша догадка неверна, очень жаль, но игра для вас окончена!

*Вы не смогли составить точную карту города
и навеки затерялись в его лабиринте!*

Остальные археологи продолжают игру. Если никто не сумеет найти верное решение, все проиграют! В следующий раз подготовьтесь получше.





ПРИЛОЖЕНИЕ

Когда снова наступит ваш ход, повторите свою догадку, перетаскивая здания на виртуальный планшет карты и разместив их в нужном положении. Нажмите на здание, чтобы повернуть его. Подтвердите свой выбор.

Если ваша догадка верна, игра завершилась вашей победой!

Вы покидаете город, сгибаясь под тяжестью добытых сокровищ, и по праву считаетесь одним из лучших археологов в мире!

Если ваша догадка неверна, здания, расположенные правильно, будут помечены зелёным цветом, а остальные — красным.

Немедленно сделайте ещё 1 ход. Переверните свою фишку времени стороной «Исследование» вверх. Вы можете сделать этот ход как обычно либо потратить 4 единицы времени, чтобы выдвинуть новую догадку.

Вы не смогли составить точную карту города и потратили драгоценное время впустую.

Игра продолжается, пока один из вас не составит точную карту города.

🔍 🗺️ 🏠 🏢 🏡 🏠 🏢 🏡

🔍 🗺️ 🏠 🏢 🏡 🏠 🏢 🏡

🔍 🗺️ 🏠 🏢 🏡



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Переверните игровое поле стороной для одиночного режима вверх. Поместите свою фишку времени на деление 0 шкалы времени стороной «Исследование» вверх.

Запишите 3 стартовые подсказки.

Поместите окуляр на символ оси по своему выбору.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам, за исключением следующего: задавая вопрос Археоскопу, за каждый увиденный вами символ ловушки (☛ или ☚) передвигайте окуляр на 1 деление по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы сумели верно расположить здания на планшете карты, вы справились! Вы заслужили звание **«Начинающий археолог»!**

Под каждым из решений указаны 2 числа, являющиеся мерилем вашего успеха.

Посчитайте, на сколько делений переместилась ваша фишка времени к концу игры.

Если результат меньше или равен большему числу, поздравляем с получением титула **«Опытный археолог»**. Если же результат меньше или равен меньшему числу, наше почтение **Магистру археологии**.



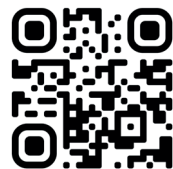
ПРИЛОЖЕНИЕ

Играя в одиночном режиме, можете отсканировать QR-код в центре зашифрованного диска и записать стартовые подсказки, которые можно получить, нажав на кнопку «Показать стартовые подсказки».

Если вы считаете, что составили точную карту города, нажмите на кнопку «Проверить догадку» и сравните свой результат с правильным.

ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

ПРИЛОЖЕНИЕ



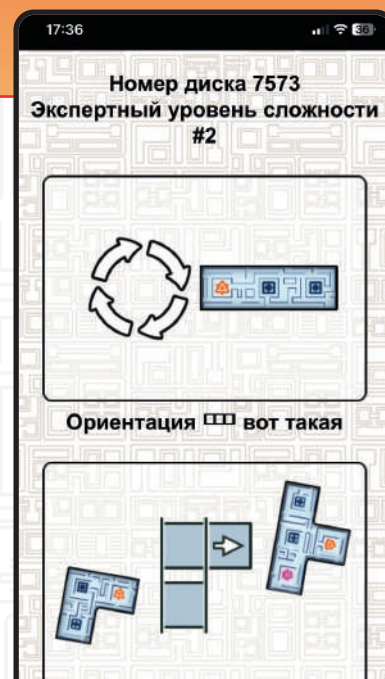
Вы можете сыграть на экспертном уровне сложности, если хотите сделать игру более сложной и практически неповторимой.

На этом уровне появляется новый тип подсказок, которые сложнее расшифровать. Для доступа к ним понадобится приложение.

В отличие от обычной игры, не сканируйте QR-код в центре зашифрованного диска. Вместо этого отсканируйте QR-код на этой странице, чтобы перейти на главную страницу приложения. После начала игры и выбора зашифрованного диска установите экспертный уровень сложности, чтобы получить доступ к соответствующим стартовым подсказкам.

Подсказки для одного и того же зашифрованного диска будут отличаться в каждой партии.

В этом режиме можно играть как в одиночку, так и с другими игроками.



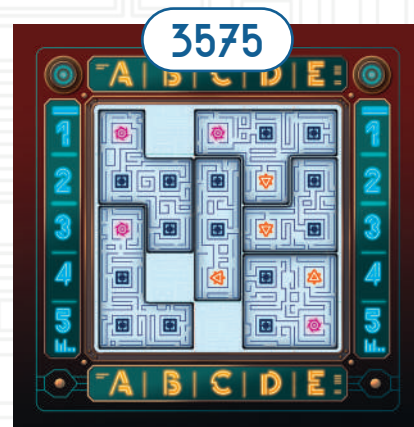
РЕШЕНИЯ



18 ————— 27



19 ————— 29



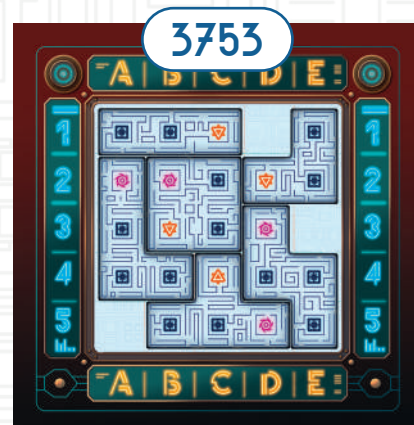
19 ————— 29



20 ————— 31



20 ————— 32



20 ————— 32





22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



23 ————— 37



23 ————— 38



23 ————— 38



23 ————— 39



24 ————— 40



24 ————— 40



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры Йоанн Леве

Художник Полин Детраз

Издатель Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Все права защищены 2024 Ludonaute

**Русская версия игры подготовлена
компанией «Лавка Геймз».**

Редакция выражает благодарность
Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой,
Денису Карпенко, Андрею Черепанову,
Марии Гольской-Диас,
Анастасии Ефремовой, Андрею Королёву,
Владиславу Пржигоцкому, Роману Дженбазу
и Всеволоду Чернову за помощь
в подготовке русского издания.

