



ALLURING TREASURE

ИГРА ДЛЯ НАСТОЯЩИХ
ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



ALMAZ.GAMES STUDIO

ALLURING TREASURE

ЗДРАВСТВУЙ, ПУТЕШЕСТВЕННИК!

ЕСЛИ В ПЕРЕРЫВЕ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ ВЫ С ДРУЗЬЯМИ ХОТИТЕ ПРИЯТНО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ И ОТДОХНУТЬ, ИЛИ ВЕЧЕР ЗАСТАЛ ТЕБЯ В ДОРОГЕ, И ТЫ В ОЖИДАНИИ РАССВЕТА УЮТНО УСТРОИЛСЯ В ПРИДОРОЖНОМ ТРАКТИРЕ, А МОЖЕТ БЫТЬ ТЕБЯ ОКРУЖАЕТ ПЛЕМЯ ВОИНСТВЕННЫХ АБОРИГЕНОВ, И ТЕБЕ ОЧЕНЬ КСТАТИ БЫЛО БЫ НАЙТИ С НИМИ ОБЩИЙ ЯЗЫК?

**С ГОРДОСТЬЮ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ТЕБЕ
ALLURING TREASURE!**

ИГРА ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ЦЕНИТЕЛЕЙ ЗОЛОТЫХ ПИАСТРОВ И ТАИНСТВЕННЫХ ДРЕВНИХ ЛЕГЕНД.

ИГРА РАССЧИТАНА НА 2-4 ОТВАЖНЫХ ОХОТНИКА ЗА СОКРОВИЩАМИ. НО ПЕРЕД ТЕМ, КАК ВЫ ОТПРАВИТЕСЬ НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ, ДАВАЙ-КА Я БЫСТРО РАССКАЖУ ТЕБЕ ПРАВИЛА...

ПРАВИЛА

ДЛЯ НАЧАЛА ДАВАЙ ПЕРЕСЧИТАЕМ
СОКРОВИЩА, КОТОРЫЕ ПОПАЛИ ТЕБЕ
В РУКИ В ЭТОЙ КРАСИВОЙ КОРОБКЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ - 1 ШТ.

КОЛЕСО ФОРТУНЫ - 1 ШТ.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ - 2 ШТ.

ФИШКИ ВЕДУЩИЕ К АРТЕФАКТУ - 4 ШТ.

ФИГУРКИ - 4 ШТ.

КАРТЫ ХОДА - 36 ШТ.

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ - 15 ШТ.

1000 ЗОЛОТА - 30 ШТ.

2000 ЗОЛОТА - 20 ШТ.

4000 ЗОЛОТА - 20 ШТ.



ПРАВИЛА

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ КАРТУ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА И ПРИ ПОМОЩИ “КОЛЕСА ФОРТУНЫ” ДЕЛЯТСЯ НА 1-ГО “ИСКАТЕЛЯ” И 3-Х “ЛОВЦОВ”.

ИСКАТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ ТОТ, ЧЬЯ СТРЕЛКА ОСТАНОВИТСЯ НА ДЕЛЕНИИ – I С СИМВОЛОМ СВИТКА.

КОГДА С РОЛЯМИ ОПРЕДЕЛИЛИСЬ, КАЖДЫЙ ИГРОК, НЕ ГЛЯДЯ, ВЫТЯГИВАЕТ ОДНУ КАРТУ АРТЕФАКТА И БЕРЁТ ОДНУ ИЗ 4-Х ФИШЕК ВЕДУЩИХ К АРТЕФАКТУ. ЗАТЕМ ЛОВЦЫ СТАНОВЯТСЯ НА ОПРЕДЕЛЁННОЕ ИМ КОЛЕСОМ ФОРТУНЫ МЕСТО СВЕРХУ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ, А ИСКАТЕЛЬ СТАНОВИТСЯ СНИЗУ СЛЕВА.

СНИЗУ СПРАВА РУБАШКОЙ ВВЕРХ РАЗМЕЩАЕТСЯ КОЛОДА “КАРТ ХОДА” И ИГРА НАЧИНАЕТСЯ.



ПРАВИЛА

ЗОНЫ И ЛОКАЦИИ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДЕЛИТСЯ НА 3 ЗОНЫ, В КАЖДОЙ ЗОНЕ ЕСТЬ 3 ЛОКАЦИИ:

АЦТЕКИ



ВОИН



ШАМАН



ИМПЕРАТОР

ЕГИПЕТ



ЖРЕЦ



ПРИНЦ



ФАРАОН

ГРЕЦИЯ



АРИСТОКРАТ



ОРАКУЛ

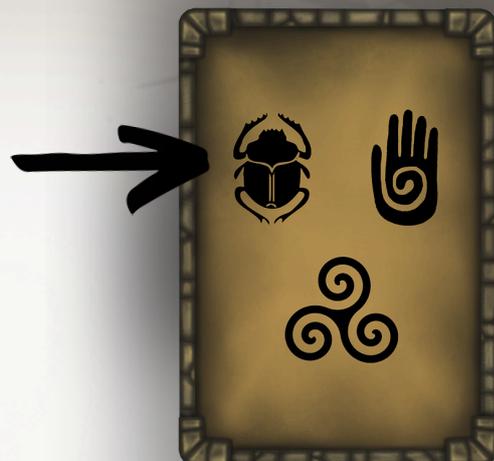


ЦАРЬ

ПРАВИЛА

ЗАДАЧА ИСКАТЕЛЯ ПРОЙТИ ПО ВСЕМ ТРЁМ ЗОНАМ ЧЕРЕЗ ЛОКАЦИИ, ОТМЕЧЕННЫМ НА КАРТЕ ХОДА НАЧИНАЯ С ПЕРВОЙ.

ЗАДАЧА ЛОВЦОВ ПОЙМАТЬ ИСКАТЕЛЯ И ЗАБРАТЬ ДОБЫЧУ
ЛОКАЦИИ ДЕЛЯТСЯ ПО ПОРЯДКУ РАСПОЛОЖЕНИЯ В СВОЕЙ ЗОНЕ И ПРИНОСЯТ РАЗНОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗОЛОТА ЗА ХОД.



1-Я - 1000 ЗОЛОТА

2-Я - 2000 ЗОЛОТА

3-Я - 4000 ЗОЛОТА

ИСКАТЕЛЬ ВЫТЯГИВАЕТ КАРТУ ХОДА И НИКОМУ НЕ ПОКАЗЫВАЕТ ОДНАКО НАЗЫВАЯ "ЦЕНУ" ПОСЛЕДНЕЙ ЛОКАЦИИ.

ЛОВЦЫ В ПОРЯДКЕ ОЧЕРЕДИ, ОПРЕДЕЛЁННОЙ КОЛЕСОМ ФОРТУНЫ, ВЫБИРАЮТ В КАКОЙ ЛОКАЦИИ ЖДАТЬ ИСКАТЕЛЯ, ПЕРВЫЙ МОЖЕТ ВЫБРАТЬ ОДНУ ИЗ ТРЁХ ЗОН И ОДНУ ИЗ 9-ТИ ЛОКАЦИЙ, ВТОРОЙ ИЗ ДВУХ ЗОН И 6-ТИ ЛОКАЦИЙ, ТРЕТИЙ ВЫБИРАЕТ ОДНУ ИЗ 3-Х ЛОКАЦИЙ В ОСТАВШЕЙСЯ ЗОНЕ.

КАЖДЫЕ 4 ХОДА ПОРЯДОК ЛОВЦОВ МЕНЯЕТСЯ КОЛЕСОМ ФОРТУНЫ, ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ НЕ КАСАЕТСЯ ИСКАТЕЛЯ.

В КАЖДОЙ ЗОНЕ МОЖЕТ БЫТЬ ТОЛЬКО ОДИН ЛОВЕЦ ЗА ОДИН ХОД. КОГДА ЛОВЦЫ ЗАНИМАЮТ ОДНУ ПО СЧЁТУ ЛОКАЦИЮ КАЖДЫЙ В СВОЕЙ ЗОНЕ, ЭТА ЛОКАЦИЯ ПРИНОСИТ МЕНЬШЕ ЗОЛОТА, НО НЕ МЕНЬШЕ 1000.

1 ЛОК. - 1 И. 1000, 2 И. 1000, 3 И. 1000

2 ЛОК. - 1 И. 2000, 2 И. 1000, 3 И. 1000

3 ЛОК. - 1 И. 4000, 2 И. 2000, 3 И. 1000



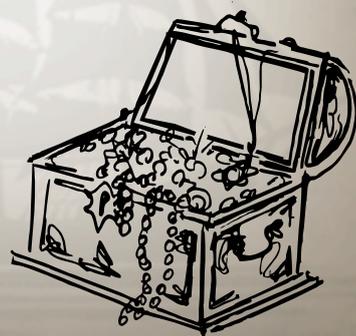
ПРАВИЛА

ИСКАТЕЛЬ ПРОХОДИТ ВСЕ ЛОКАЦИИ, ОТМЕЧЕННЫЕ НА КАРТЕ ХОДА, ПО ПОРЯДКУ. КОГДА СТОЛКНОВЕНИЕ С ЛОВЦОМ НЕ ПРОИСХОДИТ, ИСКАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ЗОЛОТО С КАЖДОЙ ЛОКАЦИИ СООТВЕТСТВЕННО ЕЁ ПОРЯДКУ 1000, 2000 ИЛИ 4000, В СЛУЧАЕ УСПЕШНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ВСЕХ ТРЁХ ЛОКАЦИЙ НАЧИНАЕТСЯ СЛЕДУЮЩИЙ ХОД.

КОГДА ЛОВЦУ УДАЁТСЯ ПОЙМАТЬ ИСКАТЕЛЯ, НАЧИНАЕТСЯ СХВАТКА, ОБА ИГРОКА БРОСАЮТ КОСТЬ, ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ВЫКИНЕТ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ.

ТОТ КТО ПОБЕЖДАЕТ МОЖЕТ:

- 1) ПОМЕНИТЬСЯ РОЛЯМИ С ПРОИГРАВШИМ
- 2) ЗАБРАТЬ ЗОЛОТО ДОБЫТОЕ ПРОТИВНИКОМ НА ДАННОЙ ЛОКАЦИИ.
- 3) ЗАБРАТЬ ФИШКУ, ВЕДУЩУЮ К АРТЕФАКТУ.



ПРАВИЛА

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ ХОДА ИСКАТЕЛЬ БЫЛ ПОЙМАН НА ВСЕХ ТРЁХ ЛОКАЦИЯХ, И ПРИ ЭТОМ НИКТО ИЗ ЛОВЦОВ НЕ ПОМЕНИЛСЯ С НИМ РОЛЬЮ, В КОНЦЕ ХОДА КАЖДЫЙ ЛОВЕЦ ПОЛУЧАЕТ 10 000 ЗОЛОТА.

ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ПЕРВЫМ СОБЕРЁТ 40 000 ЗОЛОТА

АРТЕФАКТЫ

КАЖДЫЙ АРТЕФАКТ МОЖЕТ ВЛИЯТЬ НА ХОД ИГРЫ, НЕКОТОРЫЕ АРТЕФАКТЫ МОЖНО РАЗЫГРАТЬ ВСЕГО ОДИН РАЗ ЗА ИГРУ, ТОГДА КАК ДРУГИЕ РАЗ В НЕСКОЛЬКО ХОДОВ, УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АРТЕФАКТА УКАЗАНЫ НА КАРТЕ АРТЕФАКТА.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ У КАЖДОГО ИГРОКА ЕСТЬ ОДИН АРТЕФАКТ И ОДНА ФИШКА, ВЕДУЩАЯ К АРТЕФАКТУ, КОГДА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ СОБИРАЕТ ВСЕ 4 ФИШКИ ОН МОЖЕТ ВСЛЕПУЮ ВЫТЯНУТЬ ИЗ КОЛОДЫ ЕЩЁ ДВА АРТЕФАКТА, ТАК ЖЕ ОДИН СЛУЧАЙНЫЙ АРТЕФАКТ МОЖНО КУПИТЬ ОТПРАВИВ 5000 ОБРАТНО В БАНК. ЕСЛИ АРТЕФАКТ ВАМ НЕ НУЖЕН ЕГО МОЖНО ПРОДАТЬ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЦЕНЫ БРОСАЕТСЯ КОСТЬ ЦЕНЫ:

1-2 - 1000

2-3 - 2000

4-5 - 4000



ПРАВИЛА

ВЕЛИКИЙ ЛОВЕЦ

ВЕЛИКИМ ЛОВЦОМ СТАНОВИТСЯ ТОТ ИГРОК КОТОРЫЙ НИ РАЗУ НЕ ВОСПОЛЬЗУЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬЮ ПОМЕНЯТЬСЯ РОЛЯМИ С ИСКАТЕЛЕМ ТОГДА КАК ДРУГИЕ ИСПОЛЬЗУЮТ ЭТУ ВОЗМОЖНОСТЬ.

КОГДА ВСЕ ИГРОКУ ВЫПАДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОМЕНЯТЬСЯ РОЛЯМИ С ИСКАТЕЛЕМ И ОН ОТ НЕЁ ОТКАЗЫВАЕТСЯ ТО ПРИ УСЛОВИИ ЧТО ВСЕ ИСКАТЕЛИ УЖЕ МЕНЯЛИСЬ РОЛЯМИ ОН КАК ВЕЛИКИЙ ИСКАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ 10 000 ЗОЛОТА.



СВОБОДА ВЫБОРА

КАК СКАЗАЛ ДЖОН РОКФЕЛЛЕР: "Я МОГУ ОТЧИТАТЬСЯ ЗА КАЖДЫЙ ЗАРАБОТАННЫЙ МНОЮ МИЛЛИОН, КРОМЕ ПЕРВОГО"

ЗАДАЧА КАЖДОГО ИГРОКА ДОСТИГНУТЬ ОТМЕТКИ В 40 000 ЗОЛОТА, И ТОЛЬКО ТЕБЕ РЕШАТЬ КАК ИМЕННО ТЫ ХОЧЕШЬ ЭТО СДЕЛАТЬ.

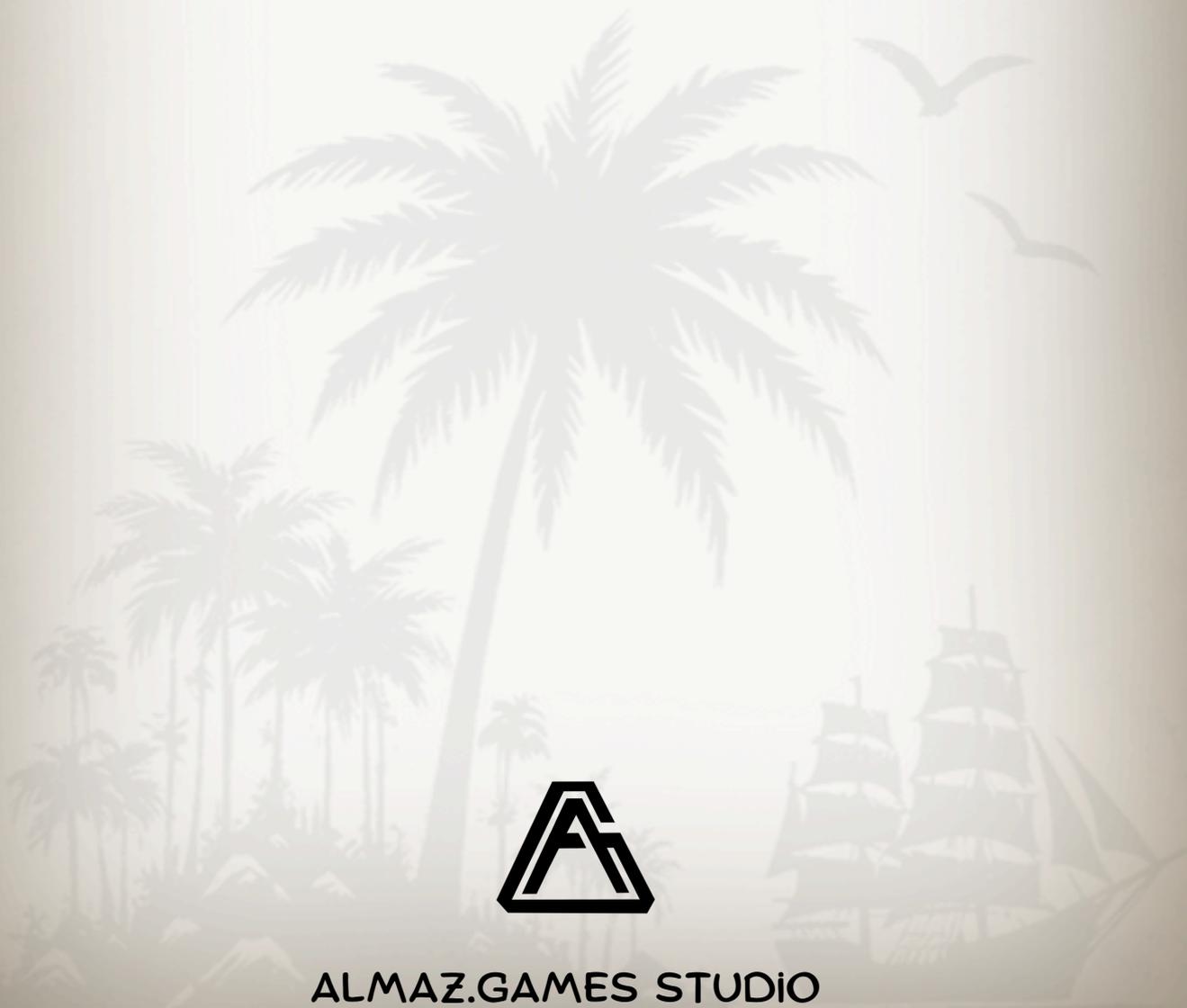
МОЖНО СПОКОЙНО ИГРАТЬ, НЕ ОТХОДЯ ОТ ПРАВИЛ, ДОБЫВАЯ ЗОЛОТО НА ЛОКАЦИЯХ НО МОЖНО ТАК ЖЕ БРАТЬ ЕГО У ИГРОКОВ. НИКТО НЕ ЗАПРЕЩАЕТ ТЕБЕ ПРОДАТЬ АРТЕФАКТ ИЛИ ОБМЕНЯТЬ ЕГО НА БОЛЕЕ МОЩНЫЙ, ЧТОБЫ ЗАТЕМ ПРОДАТЬ УЖЕ ЕГО. ТЫ МОЖЕШЬ ВЗЯТЬ У ПОЙМАННОГО ИГРОКА СТОЛЬКО ЗОЛОТА, СКОЛЬКО ОН СМОЖЕТ ПРЕДЛОЖИТЬ, ЧТОБЫ ТЫ НЕ МЕНЯЛСЯ С НИМ РОЛЯМИ. ОБЪЕДИНЯЙСЯ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ, СОЗДАВАЙ АЛЬЯНСЫ ИЛИ ЖЕ ПОТРАТЬ СИЛЫ НА ТО, ЧТОБЫ РАССТРОИТЬ ПЛАНЫ СОПЕРНИКОВ.

В ALLURING TREASURE ПОБЕЖДАЕТ НЕ САМЫЙ УДАЧЛИВЫЙ ИГРОК, А ТОТ, КТО САМ СОЗДАЁТ СВОЮ УДАЧУ И С ХОЛОДНОЙ ГОЛОВОЙ ГОТОВ К НОВЫМ ВЫЗОВАМ, ТОТ, КТО ВСЕГДА НАЙДЁТ ВЫХОД ИЗ СЛОЖИВШЕЙСЯ СИТУАЦИИ.

В ALLURING TREASURE ПОБЕЖДАЕТ НАСТОЯЩИЙ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

УДАЧНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ПУТЕШЕСТВЕННИК,
И ДО ВСТРЕЧИ В ЗАТЕРЯННЫХ ЗЕМЛЯХ.





ALMAZ.GAMES STUDIO