

FRIEDEMANN FRIESE  
FRIDAY

ПЯТНИЦА

перевод и верстка

Anton Muryskin

[muryskin.wordpress.com](http://muryskin.wordpress.com)

### Тема игры

Вы — Пятница — и вы проводите все свое время на пустынном острове. После того, как Робинзон оказался на берегу вашего пляжа, ваши мирные деньки подошли к концу. Чтобы дать Робинзону шанс покинуть остров, вы начинаете обучать его, развивать его способности к выживанию, чтобы противостоять опасностям острова.

Если Робинзон победит двух пиратов в конце игры, он удачно покинет остров, а к вам вернется ваша пражня спокойная жизнь.

### Идея игры

«Пятница» - это соло приключение. В процессе игры вы будете вести Робинзона через все опасности и угрозы. Он должен победить двух пиратов, не умерев при этом, и тогда сможет покинуть остров. В начале игры Робинзон не очень-то умелый. В этой игре карты боя представляют его способности. Здоровье Робинзона в хорошем состоянии и начинает игру он с большим количеством очков жизни.

У вас есть две возможности помочь Робинзону. Вы можете побеждать угрозы острова и получать дополнительные карты, чтобы увеличить боевые качества Робинзона. Либо вы можете проиграть в борьбе с некоторыми из угроз и платить здоровьем Робинзона, чтобы убрать нежелательные карты боя из игры. Во время игры вы увеличите качество и количество ваших карт боя благодаря обеим возможностям и поможете Робинзону преодолеть еще более опасные препятствия. Меж тем, жизнь на острове забирает много сил у Робинзона, и он вынужден добавлять карты возраста в свою колоду боя. Эти карты могут легко разрушить ваши планы, поэтому вы должны всегда о них помнить, когда делаете свой следующий шаг.

Это важно для вас. Расходуйте очки жизни Робинзона с умом и выбирайте нужные угрозы, чтобы сохранить Робинзона здоровым и сильным для финальной битвы с двумя пиратами.

Игра имеет несколько уровней сложности. Сначала мы объясним как играть на самом простом — 1 уровне. Когда вы победите на нем, вы можете попытаться счастья на трех других уровнях и пройти новые испытания. Сможете ли вы побить игру на 4 уровне?

## Компоненты игры

72 карты, включая:

- 3 карты шагов: зеленую, желтую и красную
- 59 карт боя:
  - 18 стартовых карт Робинзона
  - 11 карт возраста
  - 8 обычных, 3 сложных
  - 30 карт угрозы/знания
- 10 карт пиратов

22 фишки очков жизни

3 поля хранилища

- A** заголовок
- B** значение боя
- C** возможное спец. действие
- D** # жизненных очков для уничтожения карты
- E** карты возраста:
  -  обычные
  -  сложные

сторона угрозы  
(верх)

- A** заголовок
- B** число бесплатных карт
- C** значение угрозы текущего шага (зеленого, желтого, красного)

КАРТЫ БОЯ  
Карты угрозы/знания

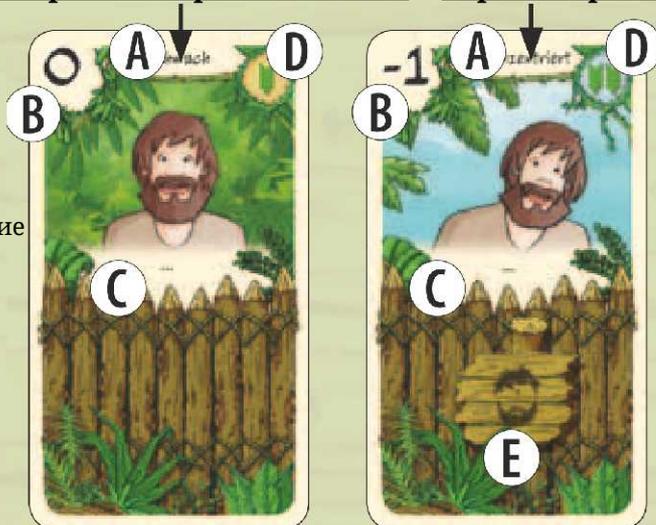


сторона знания (низ)

- D** заголовок
- E** значение боя
- F** возможное спец. действие
- G** # жизненных очков для уничтожения карты

КАРТЫ БОЯ

Стартовые карты Робинзона и Карты возраста



## Подготовка

Вашу первую игру начните на 1 уровне сложности:

- 1 Отсортируйте карты шагов и положите их стопкой перед собой. Сверху должна быть зеленая карта, затем желтая и красная. Игра начинается с зеленого шага.
- 2 Уберите карту возраста «Очень глупый» (very stupid, sehr blöde) из игры. Отсортируйте остальные 10 карт на две стопки (7 обычных (A) и 3 сложных (B)), перетасуйте обе стопки и поместите их одной колодой лицом вниз на Поле Возраста. Обычные карты Возраста (A) должны быть сверху этой колоды. Эти карты вам понадобятся в игре позднее.
- 3 Перетасуйте 18 стартовых карт и поместите их лицом вниз на Поле Робинзона перед собой. Это ваши первые карты боя.
- 4 Перетасуйте 30 карт угрозы и поместите их лицом вниз на Поле Угрозы.
- 5 Перетасуйте карты пиратов, вытяните 2 случайные карты и положите их лицом вверх. Это ваши главные враги. Остальные карты пиратов уберите в коробку.
- 6 Возьмите 20 фишек очков жизни Робинзона и поместите их рядом с колодой Робинзона. Оставшиеся 2 фишки отложите в резерв около игрового поля.
- 7 Оставьте немного места около колод Робинзона и Угрозы для сброса.



## Процесс игры

Во время игры вы будете помогать Робинзону каждый раз бороться с угрозами. Начинается игра на «зеленом шаге», когда опасность еще не так велика. К сожалению тоже самое касается и способностей Робинзона (ваши карты боя). Вы можете проиграть несколько ваших первых боев.

В каждом раунде вы должны совершить некоторые действия в следующем порядке:

### 1. Вытянуть 2 карты угрозы.

Тяните две верхние карты из колоды угрозы. Одну из них выберете как текущую угрозу и положите ее лицом вверх рядом с колодой Робинзона. Вторую карту отправляйте в сброс.

### 2. Борьба с угрозой.

Белый участок  левой стороны карты угрозы показывает количество карт боя, которое можно **бесплатно** вытянуть для борьбы с угрозой. Во время «зеленого шага» вы должны набрать очков боя столько же или больше, сколько указано на зеленом значении угрозы . Вы должны тянуть по одной карте из колоды Робинзона и класть их лицом вверх **слева от карты угрозы**. Новые карты вы можете тянуть пока их количество не совпадет со значением на белом участке.

После этого вы можете «пожертвовать» очки жизни, поместив их в резерв, и вытянуть по 1 карте боя за каждую пожертвованную жизнь. **Дополнительные карты кладите справа от карты угрозы**.



После открытия каждой карты боя вы всегда можете **использовать специальное свойство** любой уже открытой карты (неважно слева или справа) в любом порядке. Вы можете использовать специальное свойство один раз в течении одного боя и повернуть карту с этим свойством на 90 градусов. Только после того как выбранное свойство полностью завершено, вы можете использовать следующее свойство другой карты (специальные свойства смотрите на странице 10).

**Замечание: вы должны всегда использовать спец. свойства карт возраста!**

После того как вы вытянули **хотя бы одну карту боя**, вы можете больше не тянуть карты, даже если еще остались бесплатные карты, указанные на белом поле. Вы можете это сделать по двум причинам: вы уже победили опасность (см. «3. Вы победили в бою?») или вы решили проиграть бой (см. «4. Вы проиграли в бою?»).

*По ходу игры вам придется делать выбор: потратить ли больше очков жизни чтобы победить в бою или вынужденно проиграть, но скинуть плохую карту. Оба этих решения будут частями вашей стратегии. Нет ничего необычного в том, чтобы проиграть несколько первых боев на «зеленом шаге». Это все часть игры!*

Бой не заканчивается автоматически. Вы можете использовать все имеющиеся специальные свойства. Только если вы решили закончить бороться, вы сравниваете ваши очки боя со значением угрозы, и бой заканчивается.

### **3. Вы победили в бою?**

Если сумма всех очков боя на ваших открытых боевых картах **равна или выше** значения угрозы (соответствующего текущему шагу), вы побеждаете угрозу и выигрываете бой. Поместите карту угрозы вместе со всеми сыгранными картами в ваш сброс. Полученная карта становится вашей новой картой боя в колоде Робинзона. Теперь используйте сторону знания этой карты.

### **4. Вы проиграли в бою?**

Если вы решили проиграть бой и сумма очков боя на всех ваших открытых картах меньше значения угрозы, вы должны заплатить очки жизни в резерв в количестве очков боя, недостающих вам для победы над этой угрозой (разность между значением угрозы и вашими очками боя).

Этими **очками жизни** вы можете оплатить уничтожение любых сыгранных карт боя и убрать их из игры. Вам понадобится одно очко жизни за **каждую начальную карту или карту знания** . Чтобы уничтожить **карту возраста** вам будет необходимо **два очка жизни** . Не побежденные карты угрозы кладите в сброс угрозы, а карты боя в сброс Робинзона. Нельзя расходовать «пожертвованные» очки жизни чтобы уничтожить дополнительные неоткрытые карты. Уничтожать можно только уже вскрытые карты боя, которые были сыграны в текущем бою. Все карты в колоде Робинзона, сбросе Робинзона и текущая карта угрозы остаются невредимыми.



### Пример (вы побеждаете угрозу):

После того как Робинзон жертвует 1 фишку жизни, он преодолевает угрозу «исследовать остров», благодаря карте «гений». Теперь он может использовать знание «оружие» в последующих боях.

### 5. Вернитесь к действию 1.

Если в колоде угрозы остается хотя бы 2 карты, снова начинается 1 действие. Тянете 2 карты, выбираете одну и боретесь с ней на текущем шаге.

Если колода угроз пуста, игра переходит на следующий (более сложный) шаг. Верхнюю карту шага уберите в коробку и продолжайте играть на следующем открытом шаге (после «зеленого шага» идет «желтый», после «желтого» идет «красный». А после окончания «красного шага» вам предстоит финальный бой с пиратами.) В начале нового шага перетасуйте сброс угроз и начните 1 действие.

В конце шага, если в колоде угроз осталась **только одна карта**, вы можете вытянуть эту карту и решить, бороться ли с ней на текущем шаге. Вместо борьбы вы можете сбросить эту карту без боя и начать следующий шаг (как если бы колода угроз была пуста).

### **В колоде Робинзона больше нет карт боя.**

В течении всей игры действует следующее правило:

Если вы хотите или должны вытянуть одну или более карт боя из колоды Робинзона, но в колоде карт не хватает, тяните их, пока они не закончатся. После этого вы должны взять из колоды возраста **верхнюю карту не переворачивая** и замешать ее вместе со своими картами боя (**Не смотрите эту карту возраста!**). Поместите на поле Робинзона полученную колоду и доберите недостающие карты.

Пока в колоде Робинзона остаются карты, новая карта возраста не добавляется!

### **Последний выход против пиратов.**

Когда вы завершите борьбу с колодой угроз в третий раз, вам предстоит бой с двумя пиратами. Все карты в сбросе угроз больше не будут использоваться.

Вы выбираете одного из пиратов, помещаете его напротив колоды Робинзона и начинаете борьбу (см. стр. 4). Бой с пиратами аналогичен бою с угрозами. После того как вы побьете первого пирата, кладите все сыгранные карты боя в сброс Робинзона и немедленно деритесь со вторым пиратом.

Вы должны победить пиратов! Вы не можете решить проиграть им и заплатить очками жизни. Если вам не хватает очков боя, чтобы побить пирата, вы должны жертвовать очки жизни и тянуть больше карт из колоды Робинзона.

## Конец игры

Когда вы побьете второго пирата, вы одержите победу в игре.

Если вам надо заплатить фишкой жизни, а у вас их больше нет, вы немедленно проигрываете игру. Иметь нулевое количество фишек жизни — нормально, но если вам понадобится еще одна жизнь, вы проиграете!

## Подробный пример боя:

Робинзон пытается побить «Диких Животных» во время зеленого шага игры. Ему нужно 4 очка боя чтобы победить и получить карту знания как новую карту боя.

Он тянет вторую бесплатную карту и у него уже 3 очка боя. Но затем он вытягивает карту возраста и количество очков боя уменьшается до 1.



сыгранные карты боя

карта угрозы

Робинзон может принять следующие решения:

**1. Простая идея:** вытяну-ка я сначала последнюю четвертую бесплатную карту (см. белое поле карты угрозы).

**2. Интересная идея:** для начала я использую «Видение», посмотрю следующие 3 карты и положу сверху колоды Робинзона самую полезную карту (так же могу и сбросить самую бесполезную карту). Затем я бесплатно возьму эту карту и выиграю бой.

**3. Хитрая идея:** сначала я использую «Видение», но положу худшую карту сверху. Затем бесплатно вытяну эту карту и при помощи «Стратегии» я обменяю карту возраста и худшую карту на 2 следующие карты из колоды Робинзона. Надеюсь после этого я смогу победить.

**4. Другая идея:** я снова использую «Видение», снова положу худшую карту сверху (для этого надеюсь там будет 0 очков боя) и бесплатно вытяну эту карту. После этого я добровольно проиграю бой. В настоящий момент это будет мне стоить 3 очка жизни: 4 (уровень опасности Диких Животных) — 1 (сумма всех моих очков боя:  $0+3-2=+1$ ). Я могу использовать эти 3 жизни для уничтожения карты возраста (за 2 жизни) и плохой карты (с основным это 1 жизнь) и больше не встречать эти карты до конца игры. Конечно же это означает что я не побеждаю Диких Животных и не получаю новую карту знания с 3 очками боя и специальным свойством «Уничтожить 1х»!

**5. Рисковая идея:** я попытаюсь победить и уничтожить карту возраста одновременно. Конечно я не могу использовать специальное свойство Диких Животных, т. к. я все еще борюсь с этой угрозой. Но я могу получить другую карту боя из колоды Робинзона, которую можно использовать для уничтожения карты возраста. Сначала я возьму последнюю бесплатную карту. Затем я использую «Видение» и посмотрю следующие три карты колоды Робинзона. Если я найду нужную карту, я пожертвую 1 очко жизни, чтобы взять эту карту и положить ее справа от карты угрозы. Если этот план провалится, у меня все еще остается свойство «Обменять 2х», как запасной план.

Таким образом у Робинзона существует очень много возможностей для борьбы с угрозами. Ваше лучшее решение в этом случае будет зависеть от количества оставшихся у вас очков жизни, от того сколько карт боя в вашей колоде Робинзона...

Это будет вашим испытанием — найти лучший план прохождения в этом соло-приключении!

Теперь вы готовы сыграть вашу первую игру. Можете прочитать о специальных свойствах карт боя, когда они впервые откроются вам во время игры. И пока просто игнорируйте свойства пиратов, до того как встретитесь с ними.

## Специальные свойства карт боя

### Стартовые и карты знания

Во время боя вы можете использовать специальные свойства всех вытянутых карт в любом удобном вам порядке. Когда вы активируете специальное свойство, вы должны сперва закончить его, до того как запустите свойство следующей карты.

**+1 жизнь (+1 life, +1 Leben):** вы можете взять 1 очко жизни из резерва и добавить его в хранилище Робинзона (максимум 22 жизни).

**+2 жизни (+2 life, +2 Leben):** вы можете взять до 2 очков жизни из резерва и добавить их в хранилище Робинзона (максимум 22 жизни).

**+1 карта (+1 card, +1 Karte):** вы можете вытянуть 1 дополнительную карту боя бесплатно (положите ее по правую сторону от карты угрозы).

**+2 карты (+2 card, +1 Karten):** вы можете вытянуть до 2 дополнительных карт боя бесплатно (положите их по правую сторону от карты угрозы).

**Уничтожить 1x (1x destroy, 1x zerstören):** не все карты боя в колоде Робинзона полезны для вас. Это специальное свойство позволяет перевернуть лицом вниз 1 вытянутую карту боя. Свойство этой карты отменяется для текущего боя, но она все еще считается картой боя с боевым значением 0. Эта карта **теперь не может быть убрана** никаким другим свойством! В конце боя вы уничтожаете перевернутую карту и убираете ее из игры.

**Дубль 1x (1x double, 1x verdoppeln):** вы можете удвоить **боевое значение** одной другой вытянутой карты боя. Вы можете удвоить только одно значение единожды за бой. Если у вас есть несколько копий этого свойства, вы должны использовать их на разных боевых картах, т. к. это свойство не кумулятивно! Данное свойство активируется в конце боя, когда вы сравниваете свою силу боя со значением угрозы.

**Копировать 1x (1x copy, 1x kopieren):** вы можете скопировать **специальное свойство** одной другой вытянутой карты боя, чтобы использовать его снова. Вы можете копировать одинаковые свойства с других карт со свойством «копировать».

**Шаг -1 (step -1, Stufe -1):** если вы боретесь с угрозой на «желтом» или «красном шаге», вы можете уменьшить значение угрозы на один шаг (например, если вы боретесь на «желтом шаге», вы можете считать зеленое значение угрозы, вместо желтого). Это действие активируется только в конце боя, когда вы сравниваете свое боевое значение со значением угрозы. Это специальное свойство бесполезно на «зеленом шаге» угрозы и пиратах.

**Сортировать (sort 3 cards, 3 Karten sortieren):** вы можете вытянуть до 3 карт одну за другой из колоды Робинзона и посмотреть их. После этого вы можете сбросить до 1 из этих карт и поместить оставшиеся карты обратно в колоду в лицом вниз в любом порядке.

**Обменять 1x (1x exchange, 1x tauschen):** вы помещаете 1 другую вытянутую карту боя в сброс Робинзона (вы можете выбрать карту, специальное свойство которой уже было сыграно) и тянете новую карту на замену. Положите ее на место сброшенной карты. Если новая карта имеет специальное свойство, вы можете использовать его сейчас или позднее в этом бою.

**Обменять 2x (2x exchange, 2x tauschen):** вы можете обменять до 2 других вытянутых карт. Вы должны сначала завершить первый обмен, до того как начнете следующий. Вы также можете поменять первую новую карту во время второго обмена (конечно, если вы так сделаете, то не сможете применить специальное свойство первой обменной карты).

**1x под низ колоды (1x below the stack, 1x unter den Stapel):** вы кладете 1 другую вытянутую карту боя под низ колоды Робинзона. Если вы выбрали одну из бесплатных карт с левой стороны от карты угрозы, вы можете вытянуть карту на замену. Колода Робинзона должна иметь хотя бы 1 карту, чтобы можно было использовать это свойство. Если колода Робинзона опустела. Перетасуйте сброс (см. «В колоде Робинзона больше нет карт боя» на стр. 7).

## Карты возраста

Вы должны использовать специальные свойства карт возраста во время боя против карт угрозы! Если вы уничтожаете или сбрасываете одну из этих карт при помощи другого свойства, специальное свойство карты возраста отменяется (аналогично и при бое против пиратов).

**-1 жизнь (-1 life, -1 Leben): в конце боя** вы должны отдать 1 (дополнительную) жизнь в резерв, даже если вы победили в бою. Вы не можете использовать эту жизнь для уничтожения карт боя!

**-2 жизни (-2 life, -2 Leben): в конце боя** вы должны отдать 2 (дополнительных) жизни в резерв, даже если вы победили в бою. Вы не можете использовать эти жизни для уничтожения карт боя!

**Крупнейшая карта=0 (highest card=0, Höchste Karte=0):** когда проверяете результат боя, самое большое (без учета модификаторов) положительное значение одной карты боя считается равным 0. Если у вас несколько карт с одинаковым высочайшим значением, эффект срабатывает только для одной из этих карт.

**Стоп (stop, Stop):** эта карта останавливает добор бесплатных карт. Если вы вынуждены положить эту карты слева от карты угрозы, вы **должны немедленно прекратить** добор бесплатных карт, даже если вы его еще не закончили. Если вы положили эту карту как дополнительную карту боя по правую сторону от карты угрозы, эта карта имеет только значение боя 0. Если вы уничтожаете или сбрасываете эту карту во время боя, вы можете продолжить добор бесплатных карт, пока они есть.

## Карты пиратов

Пять обычных карт пиратов показывают только уровень угрозы (A) и количество бесплатных карт (B), которые вы можете брать в бою с этими пиратами. Пять остальных карт имеют еще специальные свойства, которые объясняются ниже.

- **Каждая дополнительная карта боя стоит 2 очка жизни (Each additional fighting card cost 2 life points, Jede zusätzliche Kampfkarte kostet 2 Lebenspunkte):** после набора всех бесплатных карт, вы должны заплатить по 2 жизни за каждую дополнительную карту боя против этого пирата (вместо 1 в обычном бою). Если у вас всего 1 жизнь, а тянуть карты по-прежнему требуется, вы помещаете ее в резерв и проигрываете игру.



- Считается только половина карт боя (карты возраста должны быть среди них) (**Only half of the fighting cards count (aging cards must be part of this, Nur die Hälfte der aufgedeckten Kampfpunkte zählt (Tollpatschkarten müssen dabei sein))**): разрешается использовать только половину очков боя от вытянутых карт. Но вы должны учитывать все вскрытые карты возраста. Если у вас нечетное число карт, можете округлить их значение в свою сторону.

- Каждая вытянутая карта боя дает +1 очко боя (**Each drawn fighting card count +1 fighting point, Jede ausgelegte Kampfkarte zählt zusätzlich +1 Kampfpunkt**): в конце боя добавьте по 1 очку боя за каждую вытянутую карту (стартовые, возраста, знания и активированные специальными свойствами карты) к своему общему значению боя.

- Бой против всех оставшихся карт угрозы (**Fight against all remaining hazard card, Gegen die restlichen Gefahrenkarten gemeinsam kämpfen**): добавьте значения всех красных угроз всех непобитых карт, находящихся в сбросе, к уровню угрозы этого пирата. Все значения в белых полях этих карт в сумме дадут количество бесплатных карт для этого боя. (В конце игры все эти карты по-прежнему будут считаться как -3 очка, при подсчете ваших достижений!)

- +2 очка угрозы за каждую карту возраста в колоде Робинзона (**+2 hazard point for each aging card added to your Robinson stack, Für jede ins Spiel gekommene Tollpatschkarte +2 Gefahrenpunkte**): сосчитайте количество карт возраста в колоде Робинзона перед тем как начать бой. Каждая такая карта добавляет +2 очка к уровню угрозы этого пирата.

### *Если вы легко победили все угрозы...*

Игра предоставляет вам различные уровни сложности. Вы можете пытаться биться с растущими опасностями, пока наконец не выиграете игру на высочайшем уровне! Вам надо учесть следующие изменения в подготовке к игре:

Уровень 1 (описан в этих правилах): карта возраста «Очень глупый» (very stupid, sehr blöde) убирается из игры. Начитайте с 18 стартовыми картами Робинзона и 20 очками жизни, плюс 2 в резерве.

Уровень 2: как уровень 1. Добавьте в закрытую одну карту возраста к колоде Робинзона и перемешайте ее (не смотрите на карту возраста!).

Уровень 3: как уровень 2. До начала всех предыдущих шагов, замешайте карту «Очень глупый» к остальным картам возраста.

**Уровень 4:** как уровень 3. Начинайте только с 18 очками жизни, плюс 2 в резерве. Вот где начинается настоящая игра!

## Счет

После каждой игры подсчитайте свои победные очки. Сможете ли вы достичь большего, с новым опытом?

1. Возьмите все свои карты боя (вместе со сбросом Робинзона) и сложите всю боевую силу. Все карты возраста имеют значение -5 от их указанной боевой силы.
2. Добавьте 15 очков за каждого побитого пирата (непобежденные пираты не считаются).
3. Добавьте 5 очков за каждую оставшуюся у вас фишку жизни (у вас они должны быть, если вы победили в игре).
4. Вычтите 3 очка за каждую непобежденную угрозу в колоде угроз.

Когда все посчитаете, сравните ваши прежние игры и их успешность на каждом уровне. Чем выше уровень, тем сложнее будет набрать максимальный счет.

## *...вещи, которые вы всегда хотели знать:*

**В течении всей игры вы всегда можете сделать следующее:**

- ... просмотреть обе стопки сброса (Робинзона и угроз).
- ... посчитать количество карт во всех трех колодах (Робинзона, угроз и возраста).
- ... посмотреть все уничтоженные карты.

Это игра не на память. Поэтому пользуйтесь любой открытой информацией.

**Боевые очки и специальные свойства стартовых карт Робинзона и карт возраста:**

Стартовые карты Робинзона: 1x «2», 3x «1». 8x «0», 5x «-1» и 1x «0 (+2 жизни)»

Обычные карты возраста: 1x «-1», 2x «-2». 1x «-3», 2x «0 (высочайшая карта=0)», 1x «0 (-1 жизнь)», 1x «0 (стоп)»

Сложные карты возраста: 1x «-4». 1x «-5», 1x «0 (-2 жизни)»

## Проект Пятница

Каждую пятницу Фридманн Фриз пишет в свой пятничный блог: [www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de) - но к сожалению только на немецком. Как результат этой работы в блоге, было выпущено уже две игры: в 2010 «Черная Пятница» и теперь «Пятница».



**Author:** Friedemann Frieze

**Graphics:** Marcel-André Casasola Merkle

**Graphics & Design:** Harald Lieske

**Rules:** Friedemann Frieze & Henning Kröpke

(c) 2011, 2F-Spiele, Bremen/Germany

**Перевод и верстка:**

Антон Мурыскин

[muryskin.wordpress.com](http://muryskin.wordpress.com)

2012, Россия



