

300971 Сокровища 13 Островов

Игра для смелых, любящих приключения 2х-4х охотников от 6ти до 99 лет.

Авторы: Марко Тойбнер

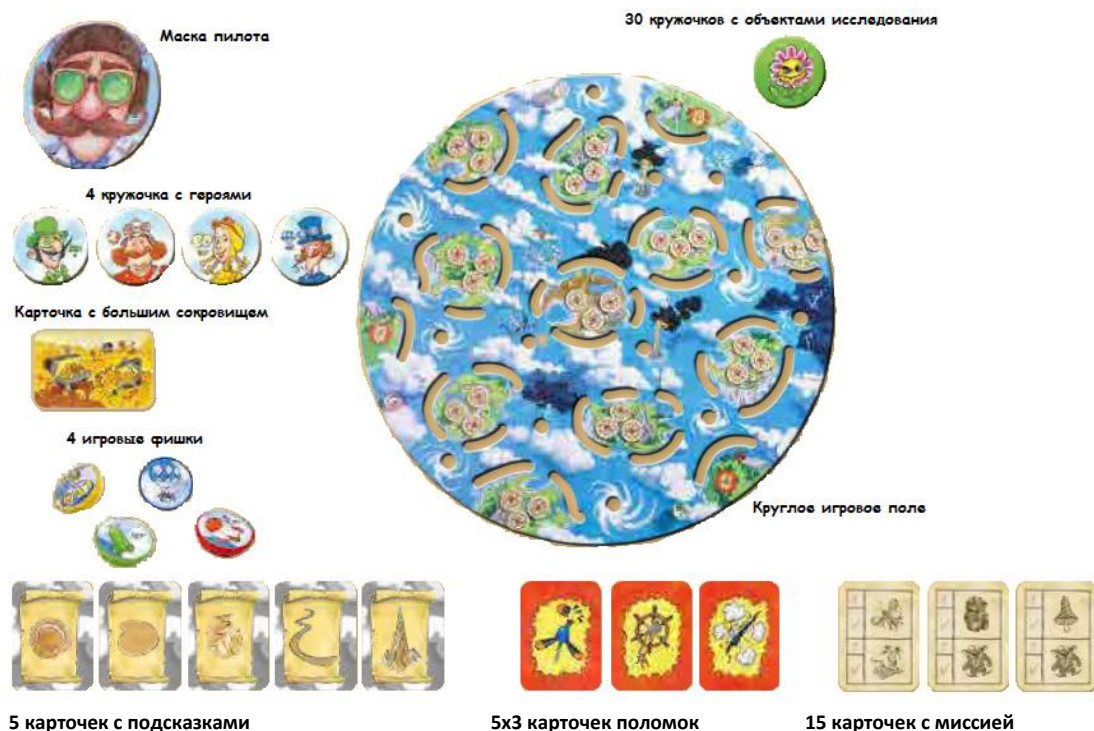
Иллюстратор: Адам Стовер

Продолжительность игры: около 20 минут

Достаточно ли вы смелы, достаточно ли стратегически мыслите, чтобы исследовать сокровища 13 островов? Тогда летите и прокладываете курс на увлекательные приключения! Устремите свой корабль мимо скал, вулканов и через непроглядный туман. Соберите артефакты и мистические объекты на островах. Группа исследователей даст важные подсказки, чтобы помочь вам найти легендарные сокровища. Однако, время не ждет! Потому что другие пилоты также ищут сокровища, и уже наступают вам на пятки. Кому же первому удастся открыть тайну 13 островов и заслужить легендарные сокровища?

Игровой материал:

1 круглое игровое поле (из 9 кусочков), 4 карточки с героями, 4 игровые фишки (+стикеры), 1 большое сокровище (=карточка), 1 маска пилота, 30 кружочков с объектами исследования, 35 карт (5 карт с подсказками, 15 карточек с поломками, 15 карт с миссией), инструкция к игре.



Предварительный совет

Внимание! Пожалуйста, вынимайте игровой материал из панелей перед первой игрой очень осторожно! Вы можете остатки картона выбросить. Приклейте стикеры к соответствующим по цвету фишкам.

Подготовка к игре

Игра «Сокровища 13 островов» очень проста в сборке и подготовке. Вам нужно всего лишь:

- собрать игровое поле из кусков паззла
- выбрать героя и соответствующую фишку для игры. Фишки – это ваши воздушные корабли.
- отсортируйте карточки в 3 колоды, перемешайте каждую колоду и положите лицом вниз: карточки миссии (голубые рубашки), карточки поломки (красные рубашки) и карточки подсказок (коричневые рубашки).
- положите стопку с карточками повреждений лицом вниз рядом с игровым полем.
- рядом с полем положите карточку с сокровищем.
- вытяните 3 карточки подсказок не глядя, не переворачивая, разложите рядом. Оставшиеся карточки подсказок положите в коробку обратно, не глядя.
- положите стопку карточек с миссией рядом с игровым полем. Каждый игрок вытягивает по карточке и кладет лицом вверх перед собой. Когда идет игра с двумя игроками, пожалуйста, отложите предварительно в коробку карточки с голубой отметкой – они не участвуют в игре.
- перемешайте карточки с объектами исследования, распределите их лицом вниз по 13 островам:
 - 3 острова с символом поломки (= острова ремонта) не получают объекты исследования
- В игре с 3-4 игроками положите по 3 карточки с объектами исследования на каждый остров
- В игре с 2 игроками отложите в сторонку карточки с голубыми отметками. Положите по 2 карточки с объектами на каждый остров.
- приготовьте маску пилота
- положите ваши фишки-корабли на стартовые позиции. Только одна фишка может находиться на каждой стартовой точке (стартовая точка

отмечена пунктирным кружком).

Как играть

Играйте по часовой стрелке. Самый младший игрок начинает и оглашает четко, на какой остров он сейчас будет совершать путешествие. И тут есть две возможности:

- Вы можете устремиться к какому-либо острову, чтобы исследовать объекты на нем.
- Вы можете остаться на том острове, на котором вы уже есть, чтобы продолжить исследования на нем.

Затем наступает очередь следующего игрока.

Правила неба – правила этики для капитанов воздушных суден

Вы начинаете с той точки, где сейчас находится ваша фишка с кораблем. Передвигайте свой корабль всего одним пальчиком, который вы ставите сверху на фишку! Не разрешается придерживать корабль с двух сторон двумя пальчиками. Во время полета капитан держит маску пилота перед своим лицом. Не разрешается подглядывать, где сейчас находится ваш корабль, или куда он сейчас перемещается. Так что, вы ведете ваш корабль одним пальчиком «вслепую» по игровому полю. Если капитан достигает острова без того, чтобы натолкнуться на какие-то препятствия, другие капитаны могут решить, честно ли он это сделал, и дать ему об этом знать. Считается, что корабль достиг острова, когда воздушное судно коснулось любой части острова (берега, пляжа). Конечно же, вы можете сами решить, как далеко вы залетите во время хода. Вы можете остановиться, не достигнув острова. Тогда при следующем ходе вы будете лететь от этого места.

Скалы, пляжи, пальмовые деревья – 13 островов

Если вы достигаете острова, не встретив препятствий (смотрите вулканы, штормы – препятствия), вы можете исследовать объекты на нем (древние артефакты, редкие растения – миссии). Переверните одну из карточек на острове. Если картинка совпадает с картинкой на вашей карточке миссии, вы можете забрать эту карточку. Если символ не соответствует, переверните карточку обратно.

Если вы достигли острова, а это ваш последний ход, у вас есть две возможности. Вы можете или исследовать другой объект на этом острове, или же отправиться к другому острову, чтобы исследовать его. Для этого выберете направление, положите палец на фишку, оденьте маску пилота и вперед. Можете сталкивать другие корабли, которые попадутся вам на пути.

Вулканы и штормы – препятствия

Отверстия на игровом поле представляют различные препятствия у вас на пути. Если ваш герой попадает в отверстие, то ваш ход немедленно заканчивается, поскольку ваш воздушный корабль не может уже лететь. Тяните карточку повреждения и кладите перед собой. Ваш следующий ход начнется с точки, где вы приземлились. Положите вашего героя рядом с отверстием перед тем, как начать следующий ход.

Если вы вытягиваете карточку повреждения, а перед вами уже лежит такая же, то ваш воздушный корабль становится в этом случае сильно поврежденным. Вашего героя нужно положить на остров ремонта с символом ремонта, как на вашей задвоенной карточке повреждения, чтобы ваш корабль могли отремонтировать. Сложите две ваши карточки и положите обратно в дно стопки с карточками повреждения. Ваш следующий ход начнется с этого острова.

Древние артефакты и редкие растения – миссии

На вашей карточке миссии изображены два объекта исследования, вы можете найти эти объекты на островах. Как только вы нашли 2 объекта, ваша миссия выполнена, и вы можете сразу же взять одну из карточек подсказок в награду, чтобы вы могли найти большое сокровище. Хорошенько запомните карточку подсказки, и положите ее обратно лицом вниз. Доставайте следующую карточку миссии.

Золото и драгоценности – сокровища 13 островов

Как только вы открыли для себя 3ю карточку подсказки, время соединить подсказки вместе. Есть только один остров, который будет соответствовать 3м подсказкам, и на этом острове спрятаны легендарные сокровища. Чтобы открыть сокровище, вы должны добраться до этого острова. Это получится сделать только, если вы еще не ходили в этом раунде и не переворачивали карточки с объектами исследования. В противном случае, вам придется подождать до следующего хода.

Окончание игры

Когда вы добрались до острова сокровищ, вы должны огласить вашим партнерам по игре, что вы разгадали тайну Сокровищ 13 Островов. Посмотрите на 3 карточки подсказки снова и проверьте, к правильному ли вы прибыли острову.

Если особенности ландшафта на карточках подсказок не соответствуют острову, к которому вы добрались, то вы проиграли игру. Положите карточки лицом вниз снова, чтобы скрыть от других, где большое сокровище. Другие игроки могут продолжить игру и попытаться найти остров с сокровищем.

Если вы достигли правильного острова, вы выиграли игру. Покажите другим игрокам 3 карточки подсказки и забирайте большое сокровище. Вы отчаянный искатель приключений, который нашел легендарные сокровища 13 островов.

Подсказка: Если хотите, вместо карточки с большим сокровищем, вы можете поставить маленькую коробочку рядом с игровым полем и заполнить ее сладостями или другими маленькими подарочками-сюрпризами, и это будет вашим большим сокровищем. В этом случае охота за большим сокровищем 13 островов станет еще увлекательнее.



Автор

Марко Тойбнер – ученый в области культуры, а также разрабатывает настольные игры уже 15 лет. Живет со своей женой и тремя детьми с Верхней Баварии. Наблюдение за детьми, поглощенными игрой, мотивирует автора на создание свежих, новых игровых миров, которые он наполняет детским энтузиазмом. По видению Марко Тойбнера, игры должны быть сенсорным опытом. Они должны вселять приятное ощущение, и уносить нас в мир, отвлекая от ежедневной рутины. Играя в игры, мы объединяемся друг с другом прямо и более человечно. Для Марко Тойбнера игра – это приключенческая игровая площадка для человеческой души.

«Давайте поиграем и повеселимся!»



Иллюстратор

Адам Стовер – родился в 1969 году в Англии. Любил рисовать еще, когда был мальчиком. Учился в Школе Искусств Норвика, где получил первоклассный уровень иллюстратора. Затем он переехал в Брайтон, чтобы завершить степень Магистра в Повествовательной Иллюстрации. Адаму понравилось жить у моря, поэтому он остался в Брайтоне, где с тех пор и работает профессиональным иллюстратором вот уже более 20 лет. Кроме его художественной и издательской работы, Адам пишет и иллюстрирует свои книжки с рисунками, которые заслужили ряд наград и в его стране, и за рубежом. Это его первая иллюстрация настольной игры.

«Посвящаю ее моему старшему брату Мэтью, с которым я поиграл во множество игр. И время от времени, он позволяет мне выигрывать».