

ЗАГАДКА СТРАЖЕЙ



ПРАВИЛА ИГРЫ

⚙ **ЙОАНН ЛЕВЕ**
/ DJIB

Бесценные сокровища древнего храма веками были скрыты от людей.

Отважные археологи, вы отправляетесь на поиски этих таинственных богатств. Но получить к ним доступ непросто: чтобы открыть сокровищницу, вам необходимо найти верную комбинацию каменных стражей, надёжно охраняющих вход.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок получает карту задания с комбинацией из 3-х стражей, расставленных в определённом порядке. Эту комбинацию он должен разгадать.

Тот, кто первым разгадает комбинации двух карт заданий, станет победителем и получит все сокровища древнего храма.

СОСТАВ ИГРЫ

35 карт заданий



Сторона с шифром



Сторона со стражами



Гигантская волна



Тику



Ктулху



Аксолотль



Нарвал



Императорский пингвин



Кракен

Игровой блокнот



Жетон первого игрока



4 подставки для карт заданий



5 жетонов с половинками амулетов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

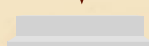
- 1 Раздайте каждому игроку:
 - подставку для карты задания,
 - лист из блокнота,
 - карандаш или ручку (не входят в комплект игры).
- 2 Перемешайте все 35 карт заданий и сложите их стопкой **стороной со стражами вниз**.

- 3 Каждый игрок берёт по 1 карте задания и вставляет её в подставку перед собой так, чтобы видеть только **сторону с шифром**.

Важно. Вы не должны видеть сторону со стражами своей карты, так как на ней показана комбинация, которую вы должны разгадать.

- 4 Любым способом выберите первого игрока. Например, им может стать тот, кто быстрее остальных сможет назвать фильм или книгу об охотниках за сокровищами. Дайте этому участнику жетон первого игрока.

- 5 Жетоны с половинками амулетов положите на стол в пределах досягаемости всех игроков.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде игроки делают по 1 ходу, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В любое время, даже во время хода других игроков, если вам кажется, что вы знаете комбинацию на вашей карте задания, вы можете озвучить своё предположение. Если комбинация названа правильно, вы получаете жетон с половинкой амулета и берёте новую карту задания.

Игрок, который первым получит 2 половинки амулета, немедленно побеждает в игре!



ОПИСАНИЕ РАУНДА

В начале раунда первый игрок раздаёт каждому участнику по 2 карты задания из стопки. Положите их стороной со стражами вверх перед вашей подставкой с картой задания. Если стопка карт заданий опустела, перемешайте сброшенные карты и создайте новую стопку, положив её стороной с шифром вверх.

Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник делает свой ход.

По окончании раунда жетон первого игрока передаётся игроку слева. Он начинает новый раунд.

В свой ход активный игрок должен выбрать любого другого игрока, перед которым лежат 2 карты задания (сторонай со стражами вверх).

- 1** Активный игрок забирает одну из этих карт на свой выбор.
- 2** Выбранный игрок берёт оставшуюся карту.

Оба игрока получают информацию о своих комбинациях стражей с помощью карты, которую они взяли.

Важно. Выбирая карту, активный игрок старается получить как можно больше информации для себя и оставить своему сопернику карту, которая будет наименее ему полезна.



Чтение шифра и получение информации

Каждый раз получив карту, напишите на листе блокнота комбинацию стражей на этой карте, а затем переверните её стороной с шифром к себе и подставьте к верхней стороне карты задания, стоящей перед вами на подставке. Так вы совместите 2 полосы шифра и получите подсказку.

Важно. Аккуратно выравнивайте края обеих карт!



Затем посмотрите, на какие символы указывает стрелка на верхней карте.



Каждая **СИНЯЯ ТОЧКА** означает, что один из стражей, изображённых на полученной карте, присутствует на вашей карте задания и **СТОИТ НА СВОЁМ МЕСТЕ**.



Каждый **КРАСНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК** означает, что один из стражей, изображённых на полученной карте, присутствует на вашей карте задания, но **СТОИТ НЕ НА СВОЁМ МЕСТЕ**.

Если под стрелкой **нет символов**, то на вашей карте задания нет стражей, изображённых на полученной карте.

После расшифровки карты добавьте на лист блокнота символ, на который указала стрелка. Затем вы можете отложить карту в сторону и, если потребуется, просматривать её в любое время.

На странице 6 этих правил вы найдёте дополнительные советы о том, как удобнее делать заметки и как анализировать полученную информацию.

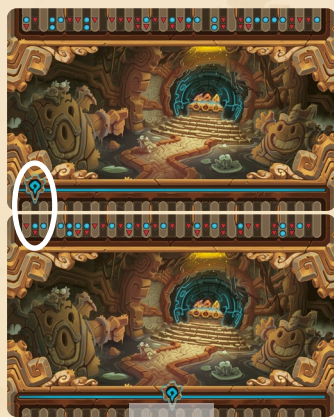
Особый случай. Если игрок, совершающий ход в раунде последним, оказывается единственным игроком, перед которым лежат 2 карты (стороной со стражами вверх), то он должен расшифровать обе эти карты.

Сделать предположение

В любой момент игры вы можете объявить, что разгадали свою комбинацию и готовы сделать предположение.

Назовите, какие стражи присутствуют в вашей комбинации и как они расположены. Затем посмотрите сторону со стражами на карте задания, стоящей на подставке перед вами

Если ваше предположение верно, возьмите жетон с половинкой амулета. Если это ваш второй жетон, то вы можете сложить амулет целиком. Вы немедленно побеждаете.



В этом примере игрок узнаёт, что 2 стража на этой карте присутствуют на его карте задания. Один из них – на своём месте! Но какой?



Если игра не закончилась, независимо от результата предположения, сбросьте все ваши карты задания: как стоящую на подставке, так и полученные в ходе игры. Затем возьмите верхнюю карту из стопки заданий и поставьте её на подставку перед собой, **стороной с шифром к себе**. Вы не должны видеть сторону со стражами своей карты, это ваша новая комбинация. При необходимости возьмите новый лист игрового блокнота, чтобы записывать подсказки.

Конец игры

Игра заканчивается сразу, как только один из участников получит второй жетон с половинкой амулета. Он немедленно выигрывает игру.



КАК ОТМЕЧАТЬ И АНАЛИЗИРОВАТЬ ПОДСКАЗКИ

Пример 1. Синие точки

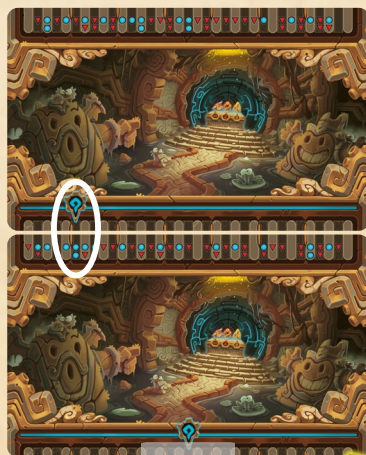
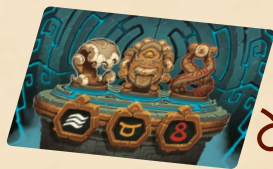


Стрелка на полученной вами карте указывает на **2 СИННИЕ ТОЧКИ**.



Таким образом, вы узнаете, что 2 стража на полученной карте есть на вашей карте задания и находятся на своих местах.

Хотя вы и не знаете какие именно, но теперь для каждого из стражей, изображённых на полученной карте, вы можете исключить все другие варианты расположения (справа, слева, по центру). Получив новые подсказки в будущем вы сможете прийти к разгадке.



Пример 2: КРАСНЫЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ

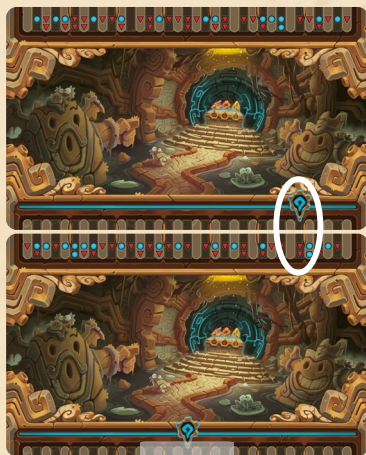
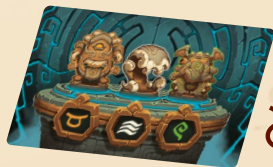


Стрелка на полученной вами карте указывает на 2 **КРАСНЫХ ТРЕУГОЛЬНИКА**.



Таким образом, вы узнаете, что 2 стража на полученной карте есть на вашей карте задания, но они находятся не на своих местах.

Хотя вы и не знаете какие именно, но теперь для каждого из стражей, изображённых на полученной карте, вы можете исключить все представленные варианты расположения (справа, слева, по центру). Получив новые подсказки в будущем вы сможете прийти к разгадке.



ПРАВИЛА СОЛО-ИГРЫ

Цель игры

В соло-режиме вы должны разгадать как можно больше комбинаций до конца игры.

Подготовка к игре

Перемещайте все 35 карт заданий. Положите их стопкой **стороной с шифром вверх**. Поставьте верхнюю карту на подставку перед собой, не подглядывая сторону со стражами.

Возьмите следующую карту из стопки, проверьте шифр и запишите полученную информацию.

Ход игры

Затем каждый ваш ход, открывайте 2 карты **стороной со стражами вверх**. Выбирайте, какую из этих карт использовать для получения информации, а какую сбросить.

В любой момент вы можете попытаться разгадать комбинацию на вашей карте задания.

Если ваше предположение верно, отложите карту в отдельную стопку разгаданных комбинаций, за каждую такую карту вы получите 1 победное очко (ПО).

Независимо от того, было ли ваше предположение верным, замените карту задания в поставке перед вами. Затем, как во время подготовки, возьмите следующую карту из стопки, чтобы получить первичную информацию и переходите к обычному ходу игры.

Конец игры

Игра заканчивается, когда вы взяли последнюю карту из стопки карт заданий. Подсчитайте количество верно разгаданных вами комбинаций, каждая из них приносит вам 1 ПО.

Определите свой результат по шкале достижений. Желаем вам хорошей игры и всевозможных достижений!



1 или 2  **Начинающий археолог**

3  **Опытный археолог**

4  **Археолог-эксперт**

5  **Главный археолог**

6  **Археолог-джедай**

7  **Лучший из лучших**

8  **Это вообще возможно?!**

