

ПРАВИЛА ИГРЫ

Тайники

В магазине антиквара вы нашли таинственную шкатулку. Антиквар не смог объяснить, для чего она нужна, но шкатулка показалась вам настолько очаровательной, что вы не могли не купить её!

Внутри оказалось множество коробочек с заводными механизмами, которые можно приводить в движение. А ещё вы обнаружили главный секрет: двойное дно, а под ним... амулеты с хранителями тайн, которые необходимо вернуть на свои места — каждого хранителя в его коробочку!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

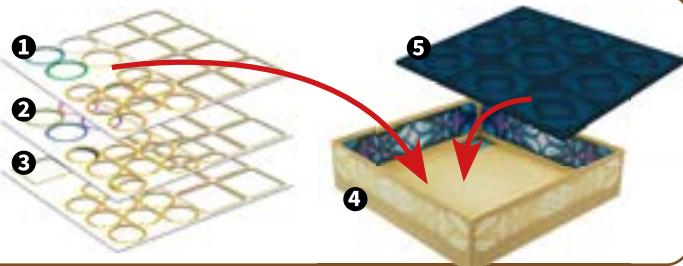
Всем вместе вам предстоит найти и поместить амулеты с хранителями тайн на их места — в маленькие коробочки внутри шкатулки.

Вы не только должны вернуть всех хранителей по местам, но и успеть открыть стартовый жетон, пока у вас не закончатся жетоны действий! «Тайники» — это игра с возрастающим уровнем сложности. Далее описаны подготовка и правила игры для уровня 1. Особенности остальных уровней вы найдёте на стр. 6-7.

ВНИМАНИЕ!

СОСТАВ ИГРЫ

Перед первой игрой выдавите все жетоны из картонных листов 1, 2 и 3. Затем поместите все 3 листа внутрь коробки 4 под планшет для жетонов 5. Сверху разместите амулеты хранителей и жетоны тайников.



Коробка игры



На дне коробки располагается планшет для жетонов. Он разделён на 9 ячеек, в каждой из которых может находиться по 1 амулету хранителя и 1 жетону тайника.

9 коробочек



На одной из внешних сторон каждой коробочки есть печать, указывающая, какой хранитель ей соответствует. Цветные изображения внутри коробочки указывают, на какой стороне находится печать.



Одна из коробочек не соответствует ни одному из хранителей. Используйте её для хранения жетонов действий!

8 амулетов хранителей



На лицевой стороне амулета изображён хранитель.

Оборотная сторона одинаковая у всех амулетов.

Стартовый жетон



25 жетонов тайников

На лицевой стороне жетона изображён символ, обозначающий эффект тайника, оборотная сторона одинаковая у всех жетонов. Эффекты тайников описываются на стр. 6-7.



Оборотная
сторона



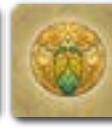
$\times 8$
разных



$\times 2$



$\times 4$



$\times 1$



$\times 2$



$\times 8$
разных

25 жетонов действий



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Перемешайте 8 амулетов хранителей и стартовый жетон. Не подглядывая, случайным образом разложите их лицевой стороной вниз по одному в каждую ячейку планшета на дне коробки.



2 Возьмите 8 жетонов тайников с символами рун. Перемешайте их и положите по одному случайному жетону лицевой стороной вниз поверх амулетов хранителей. Стартовый жетон остаётся открытым.



Тайники с рунами

3 Случайным образом разместите 8 маленьких коробочек над жетонами тайников, не подсматривая изображения на стенках коробочек.



Важно. Во время подготовки никто из игроков не должен увидеть, какому хранителю соответствует та или иная коробочка.

4 Положите все 25 жетонов действий в отведённую для них коробочку. Поставьте эту коробочку на стол так, чтобы все игроки могли легко до неё дотянуться. Это общий запас жетонов действий.



5 Поставьте коробку в центре стола так, чтобы напротив каждого игрока оказался один из её углов. При игре вдвоём игроки должны сидеть друг напротив друга.



- Каждый игрок со своего угла видит только часть информации снаружи и внутри коробочек.
- Игрокам запрещено вставать и пытаться подсмотреть информацию со стороны других игроков.
- Игроки могут свободно общаться и сообщать друг другу любую известную им информацию.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит самый младший игрок. Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке и так далее. В свой ход вы должны выполнить 1 из 2 возможных действий:

- основное действие,
- исправляющее действие.

Основное действие позволяет вам передвинуть одну из коробочек, узнать новую информацию, попробовать открыть тайник, перевернуть амулет хранителя и, возможно, даже вернуть его в нужную коробочку.

Исправляющее действие можно выполнить только вместо основного, и оно позволяет вам исправить ошибки, допущенные при размещении амулетов хранителей в коробочках.



Основное действие

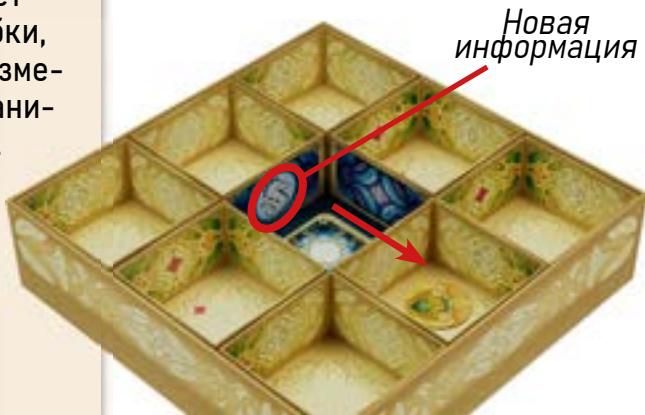
1. Возьмите жетон действия из запаса и положите его в коробочку, которую хотите передвинуть. Эта коробочка должна быть рядом со свободной ячейкой (над которой нет коробочки).



2. Передвиньте выбранную коробочку в свободную ячейку.

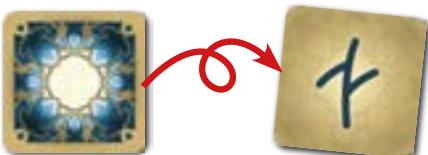
Примечание. В свой ход вы можете передвинуть только 1 коробочку.

Если вы или другие игроки получили новую информацию после передвижения коробочки, поделитесь ей.



3. Посмотрите на жетон в открывшейся ячейке и выполните соответствующие действия.

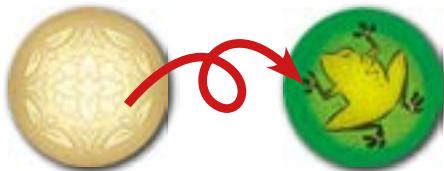
- **Тайник.** Если тайник лежит лицевой стороной вниз, переверните его и примените эффект (если он есть). Если правилами уровня не предусмотрено иное, уберите тайник, чтобы открыть хранителя.



Примечание. Для уровня 1 (или в вашей первой игре) вы используете 8 тайников с рунами, не имеющих эффектов. Открыв тайник с руной, сбросьте его в крышку от коробки.

- **Хранитель.** Если амулет хранителя лежит лицевой стороной вниз, переверните его.

Если хотите, вы можете сразу переложить хранителя в одну из коробочек. В ином случае оставьте амулет на месте лицевой стороной вверх.





- **Стартовый жетон.** Ничего не происходит, если игроки не решают закончить игру (подробнее на стр. 6).

- **Жетонов нет.** Ничего не происходит.

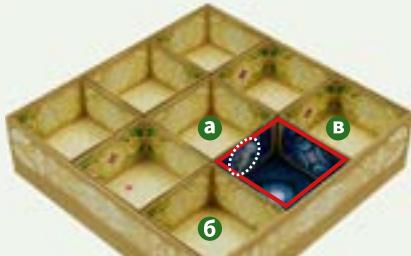
Исправляющее действие

Это действие выполняется вместо основного действия и требует больше жетонов действий. Чтобы выполнить исправляющее действие, возьмите 3 жетона действия из запаса и сбросьте их в крышку от коробки с игрой. Эти жетоны будут недоступны до конца игры.



ПРИМЕР ХОДА

В начале игры первой ходит Марина. Она может передвинуть коробочку **a**, **б** или **в**.



Она кладёт жетон действия в коробочку **a** и передвигает её в **свободную** ячейку.

Передвинув коробочку, она открывает новую информацию, которую до этого не было видно (**печать с ящеркой** на одной из коробочек).

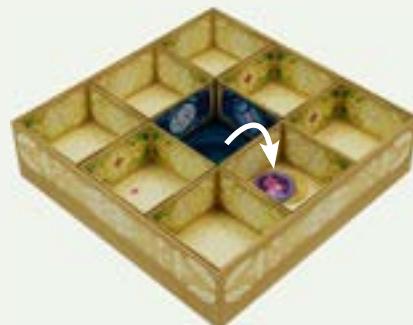
Также она открывает новый тайник с изображением руны **+**. Так как у таких тайников нет эффектов, Марина сбрасывает этот жетон.



Затем она открывает амулет хранителя, лежащий в ячейке. Это **рыба**. Другие игроки напоминают Марине, что передвинутая ею коробочка **a** как раз предназначена для **рыбы**.



Марина перемещает **этого** хранителя в его коробочку.



Затем возьмите амулет хранителя из одной коробочки и переместите его в любую другую. Таким образом вы можете исправить допущенную ранее ошибку!



КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы победить, вы должны переместить всех хранителей в коробочки с их изображениями, а затем передвинуть коробочки так, чтобы открыть стартовый жетон.

Если игроки уверены, что все сделали правильно, они могут закончить игру в этот момент. Вытащите все коробочки и проверьте, верно ли разложены амулеты хранителей.

Если каждый хранитель оказался в своей коробочке, **вы победили!**

Если нет, то, увы, **вы проиграли**.

Если у вас закончились жетоны действий до того, как вы успели переместить хранителей в их коробочки и открыть стартовый жетон, вы также проиграли.



УРОВНИ И ЭФФЕКТЫ ТАЙНИКОВ

В игре предусмотрены различные уровни сложности, для каждого из них используется свой набор тайников.

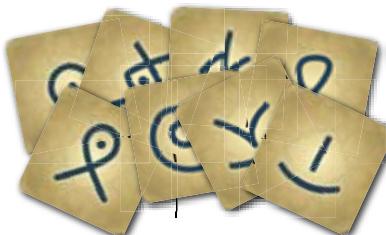
Уровень 1

Простые тайники

Откуда-то из глубины шкатулки до вас доносятся голоса хранителей...

Подготовка

8 тайников с рунами



Ход игры

Этот уровень описан в основных правилах. У тайников с рунами нет эффектов. Открыв такой тайник, сбросьте его жетон в крышку от коробки с игрой.



Уровень 2

Движущиеся коробочки

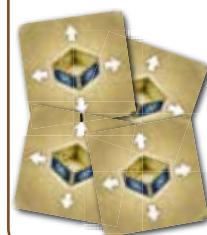
Как только вы дотрагиваетесь до одной коробочки, срабатывают тайные механизмы, передвигающие другие коробочки!

Подготовка

4 руны



4 тайника с механизмом



Перемешайте жетоны тайников и разложите их над амулетами хранителей лицевой стороной вниз.

Ход игры

Когда вы открываете тайник с механизмом, сбросьте его в крышку от коробки с игрой и, не переворачивая амулет хранителя на лицевую сторону, передвиньте любую коробочку, которую можно передвинуть, в свободную ячейку. Если после передвижения коробочки открылся новый жетон тайника, переверните его и примените эффекты как обычно.

Уровень 3

Волшебные замки

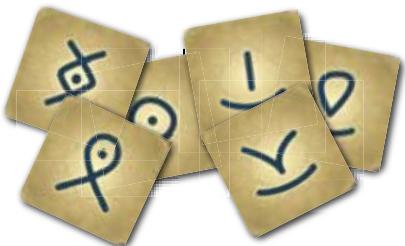
Антиквар сказал вам, что бесполезно пытаться открыть запертые тайники силой — вам нужно найти подходящие руны.

Подготовка

2 тайника с замками



6 тайников с рунами, изображёнными на тайниках с замками



Перемешайте жетоны тайников и разложите их над амулетами хранителей лицевой стороной вниз.

Ход игры

Чтобы открыть тайник с замком, вам сперва нужно найти и сбросить в крышку от коробки с игрой 3 тайника с соответствующими рунами.

Уровень 4

Вращающаяся шкатулка

Шкатулка вращается сама! Лучше бы ей не двигаться, пока вы перемещаете коробочки. Но, увы, она снова приходит в движение...

Подготовка

5 случайных тайников с рунами



2 тайника с символом вращения



1 тайник с символом действия



Перемешайте жетоны тайников и разложите их над амулетами хранителей лицевой стороной вниз.

Ход игры

Открыв жетон с символом вращения, поверните коробку на четверть оборота. Игроки теперь видят коробку с другого угла. Сбросьте тайник в крышку от коробки с игрой.

Открыв тайник с символом действия, положите его в любую коробочку. Вам больше не нужно тратить жетоны действия, чтобы передвинуть эту коробочку.

Уровень 5

Кусочки головоломки

Тайники никак не открыть. Но на них есть какие-то символы, которые вы раньше не замечали. Это... цифры?

Подготовка

8 тайников с цифрами



Перемешайте жетоны тайников и разложите их над амулетами хранителей лицевой стороной вниз.

Ход игры

Вы можете убирать жетоны тайников только в соответствии с восходящим порядком цифр на них, начиная с тайника с цифрой 1, затем с цифрой 2 и так далее. Вы не можете пропускать цифры. Если вы открыли тайник с неподходящей цифрой, оставьте его в той же ячейке лицевой стороной вверх.

Примечание. Если вы сложите жетоны по порядку, получится рисунок.

Важно!

Играйте по правилам, описанным на этой странице, только когда успешно пройдёте все 5 уровней игры!

Продвинутый режим

Вы можете пройти все уровни игры заново, усложнив правила.



В этом режиме, если после передвижения коробочки вы открыли ячейку, в которой нет амулета хранителя, вы должны положить 1 жетон действия из запаса в эту ячейку на место отсутствующего хранителя.

Создавайте свои собственные уровни

Вы можете придумать свои собственные уровни, самостоятельно выбрав тайники и используемые правила.

Будьте внимательны, чтобы не получился непрходимый уровень. Чтобы избежать этого, следуйте нескольким правилам.

- Если вы используете тайники с цифрами, возьмите нужное вам количество жетонов так, чтобы цифры на них шли по порядку, начиная с 1.
- Если вы используете тайник с замком, убедитесь, что взяли и тайники с соответствующими рунами.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Жульен Гриффон, Мари Фор, Уилфред Фор

Художник: Камилла Шосси

Дизайнер: Алексис Ванмеербек

Менеджер проекта: Николя Обри (Synergy Games)

Издатель: Берtrand Арпино

