ОБ ИГРЕ

«Картавентура. Три мушкетёра» – повествовательная командная игра, в которой вы отправитесь в интерактивное приключение по мотивам одноимённого фильма. В этой игре вас ждут 2 главы, мы советуем проходить их последовательно: сначала главу 1 «Честь королевы», затем главу 2 «Во имя короля». Не смешивайте карты глав.

Зачитывая карты и делая выбор, вы будете сообща продвигаться по сюжету приключения. Вы можете выбрать любой порядок чтения карт: по очереди, по желанию или выбрать самого артистичного участника. Когда игра предоставляет вам выбор, все вместе обсудите варианты и примите решение. Заранее договоритесь, как вы будете разрешать спорные ситуации: большинством голосов или по очереди. Вы можете переиграть каждую главу несколько раз, чтобы найти разные секретные концовки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Следуйте по стопам мушкетёров и одержите победу. Пройдите каждую главу и найдите несколько альтернативных концовок, а затем пройдите каждую историю ещё раз так, чтобы достигнуть главного финала.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите одну из глав этого приключения. Возьмите все карты этой главы: по 35 карт с символами I или II. Не перемешивая их, положите карты стопкой в центр стола. Чтобы начать игру переверните карту 1, прочитайте и положите её обратно на верх стопки, чтобы скрыть карты, лежащие под ней.

КАК ИГРАТЬ

Когда вы берёте или переворачиваете карту, сразу посмотрите на символ в левом верхнем углу. Он подскажет, что делать.

ОПИСАНИЕ ТИПОВ КАРТ

СРОЧНАЯ КАРТА

Сразу прочитайте такую карту и выполните все действия на ней, не переходя к другим картам. Если на карте есть выбор, вместе примите решение и выберите один из вариантов развития сюжета.

КАРТА ОБЪЕКТА

На таких картах отмечены ключевые находки вашего приключения: люди, с которыми вы познакомились, предметы, которые вы собрали и т.д. Прочитайте такую карту, выполните указания на ней (если они есть) и положите её рядом с картой персонажа.

КАРТА МЕСТНОСТИ

1. Положите такую карту в центр стола. 2. Возьмите карты, номера которых указаны вокруг компаса. 3. Положите эти карты слева, справа, над или под картой местности. 4. Если вы получили указание перевернуть карту, не убирайте лежащие вокруг неё карты.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ

Выберите одну из доступных вам карт действий и последовательно выполняйте её указания, пока полностью не завершите эту сюжетную линию (вас могут попросить взять карты, перевернуть их или даже сбросить). Затем выберите новое действие.

ВЫПОЛНЕНИЕ УСЛОВИЙ

Время от времени игра будет спрашивать, есть ли у вас на картах определённое количество символов доблести или интриги. В таком случае подсчитайте все видимые символы:

- на картах, которые лежат на столе,
- на карте, которую вы сейчас читаете,
- на картах в стопке сброса.

Ни в коем случае не переворачивайте эти карты! Если вы выполняете условие, прочитайте текст, выделенный красным цветом; если нет, то прочитайте текст, выделенный чёрным цветом. Не подглядывайте в часть, выделенную другим цветом.

Пример *Карта, которую читают – 1 доблесть.*
Карты на столе – 2 доблести.
Карты в сбросе – 2 доблести.
Всего 5 символов доблести.

СТОПКА СБРОСА

Если игра указывает сбросить карту, положите нужную карту в стопку сброса. Вы больше не можете прочитать текст на этой карте. Важно! Не переворачивайте карту, которую кладёте в стопку сброса. Положите её той стороной вверх, которую только что прочитали, или той, которой карта лежала на столе.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игра завершилась, то независимо от того, дошли вы до финала или нет, следуйте инструкциям на оборотной стороне карты 35. Сыграйте ещё раз, откройте новые повороты сюжета и попытайтесь дойти до победного финала, основываясь на опыте вашего предыдущего приключения.

Игра создана по мотивам фильмов «Три мушкетёра. Д'Артаньян» и «Три мушкетёра. Миледи», режиссёр Мартен Бурбулон, сценаристы Матьё Делапорт и Александр де Ла Пательер. На основе книги Александра Дюма.

СЕРИЯ «КАРТАВЕНТУРА»
Автор: Тома Дюпон
Сценарий: Пьер Бюти
Художник: Гийом Бернон

«Картавентура» — серия командных повествовательных игр

КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ «КАРТАВЕНТУРА»:

ЛХАСА – путешествие в Тибет,
ВИНЛАНД – новые земли викингов,
ГОЛЛИВУД – по стопам Ч. Чаплина,
ОКЛАХОМА – побег из рабства,
НОРМАНДИЯ – подвиг участников Сопротивления.
КАРАВАНЫ – путешествие через континенты,
ВЕРСАЛЬ – интриги при дворе Людовика XIV.

«КАРТАВЕНТУРА ОДИССЕЯ»:

Исторические приключения для детей от 6 лет и всей семьи.
СОКРОВИЩЕ ЛИБЕРТАЛИИ – станьте пиратами, которые стремятся к свободе.
ТАЙНА ФАРАОНОВ – посетите Древний Египет и защитите его сокровища.