

CRYPTID



A GAME BY HAL DUNCAN AND RUTH VEEVERS

ILLUSTRATED BY KWANCHAI MORIYA

Морские ящерицы, Йети, Чупакабра: вы изучили следы, провели связи, и нашли те малые крохи доказательств. Вы близки – скоро весь мир узнает тайну загадочного криптида.

Вы - член команды единомышленников криптозоологов которая решила окончательно раскрыть неуловимое существо, но слава открытия слишком велика чтобы разделить её с кем то. Если вы не поделитесь с кем-то вашими знаниями - вам не удастся найти существо, но если вы слишком много откроете - ваше имя будет скоро забыто!

СОСТАВ

- 6 нумерованных тайлов карты
- 4 стоячих камня (октагоны)
- 4 брошенные хижины (треугольник)
- 1 чёрная фишка
- 5 наборов фишек игрока (кубики и диски одного цвета)
- 5 книг с подсказками
- 54 карты

ОБЗОР

Каждый игрок - криптозоолог пытается быть первым, кто найдёт неопровержимое доказательство следов загадочного криптида в диких просторах Северной Америки. Каждому игроку будет дана уникальная подсказка – одна крупная информация о том, где живёт криптид. Только соединив вместе все подсказки - вы сможете найти клетку на поле, где обитает загадочный криптид. Подсказка каждого игрока либо указывает на место, где криптид может быть найден, либо где криптид НЕ может быть найден, указывая тип местности или строение. Во время игры, вы будете задавать вопросы другим игрокам с целью угадать их подсказки. Первый игрок, который правильно использует все подсказки чтобы найти дом криптида - выигрывает!

КОМПОНЕНТЫ

КАРТА

Карта это территория, где вы будете искать существо. Она состоит из шести пронумерованных тайлов, которые разделены на шестиугольники. На карте пять типов местности: пустыня, лес, вода, горы и болото. В углу каждого тайла есть номер.



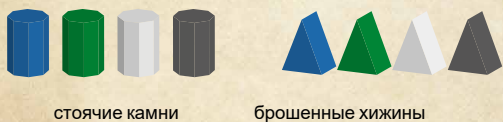
ТЕРРИТОРИЯ ЖИВОТНЫХ

Также некоторые клетки поля могут быть частью территории медведя или пумы - они обозначены линиями:



СТРОЕНИЯ

Каждая клетка может иметь одно строение. Есть два вида строений - стоячие камни и брошенные хижины. Каждый тип представлен в четырёх цветах.



стоячие камни

брошенные хижины

ИГРОВЫЕ ТИШКИ



Каждый игрок получает свой набор фишек - кубики и диски. Фишки нужны чтобы помещать их на поле, когда игрока вынуждают поделиться с другими игроками информацией. Кубик означает что в этом клетке не может быть криптида, исходя из подсказки этого игрока. На любой клетке может быть только один кубик. Диск означает что на этом месте может быть криптид, согласно подсказке этого игрока. На одно место можно положить несколько дисков друг на друга. Фишки игроков никогда не убираются с поля, если не была допущена ошибка.

КНИГА ПОДСКАЗОК И КАРТЫ

Колода карт и 5 книг с подсказками используются для подготовки партии и назначения подсказок. Карты с чистыми краями - для нормальной игры. Карты с чёрными краями для сложной игры.



1. Число игроков (3, 4 or 5).
2. Колонка дополнительных подсказок.
3. Край карты указывает сложность.
4. Ряды указывают какую книгу подсказок и какую подсказку должен использовать каждый игрок.

ПОДГОТОВКА

Игра имеет два режима - обычный и сложный. Обычный режим это лучший способ познакомиться новых игроков с игрой и подсказками, и больше подходит для новичков.

В сложном режиме два отличия:

1. Игроки могут получать обычные подсказки и обратные, подсказка может содержать фразу "криптида здесь нет"
2. Используются все 4 типа строений, вместо трёх.

В начале игры выберите первого игрока (например того, кто разложил поле). Раздайте всем игрокам по набору фишек. Независимо от метода создания поля (приложение или книги подсказок) - оно будет создано одинаково. Номера в левом и

правом столбцах возле картинки поля указывают где должен располагаться каждый тайл, точки на тайлах на картинке поля нужны для правильного поворота тайлов. Точка указывает место, где должен быть номер тайла.

ИСПОЛЬЗУЯ ПРИЛОЖЕНИЕ

Самый быстрый способ подготовить игру - это отложить карты и книги подсказок в сторону и следовать инструкции на сайте:

www.playcryptid.com

Когда всё сделано и подсказки размещены, то вы можете отложить в сторону устройство. Оно не понадобится во время игры, до тех пор пока игроку не потребуется проверить подсказку или группе нужна будет помощь.



ИСПОЛЬЗУЯ КНИГИ ПОДСКАЗОК

После того как вы выбрали режим игры (обычный или сложный), помещайте колоду карт нужного типа и вытащите одну карту на стол. Лицо карты укажет порядок и расположение тайлов карты, а также клетки на которых находятся строения.

Когда это сделано и перепроверено, переверните карту. Рубашка карты покажет какие подсказки вам нужно использовать. Вопервых, проверьте самую левую колонку для правильного числа игроков. Каждый игрок по очерёдности хода должен взять одну книгу подсказок, буква которой указана в верхнем ряду. Номер в строке числа игроков укажет номер подсказки в этой книге. Держите вашу подсказку в тайне от других игроков.

КАК ИГРАТЬ

Цель игры правильно найти клетку на поле, на которой может быть криптид. Каждая игра начинается с первоначального обмена: первый игрок должен положить кубик своего цвета на клетку, где не может быть криптида, исходя из его подсказки. Игрок слева далее делает также и затем по часовой стрелке, до тех пор, пока каждый игрок не положит два кубика. Вам разрешено помещать ваши фишки на клетки, где есть строения, но не разрешено помещать на клетки, где уже есть кубики других игроков. Затем первый игрок начинает свой первый ход.

В свой ход вы будете либо задавать "вопрос", либо делать "поиск". Затем ход переходит к игроку слева и так до тех пор, пока вы не найдёте криптида.

По ходу игры игроки будут ставить кубики или диски своего цвета на поле в разные клетки. Кубик говорит что здесь не может быть криптида, согласно подсказке игрока. А диск означает что здесь может быть криптид, согласно подсказке игрока. Единственный способ выиграть - это найти клетку поля, где находится криптид.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Выбираете ли вы "вопрос" или "поиск", вы должны соблюдать основные принципы игры:

- Честно помещать свои фишки на поле.
- Фишки не убираются с поля.
- Вы не можете взаимодействовать с клеткой, где есть кубик любого цвета. На этой клетке нельзя задавать "вопрос", "искать" или ставить фишки.
- Если вы сделали так что кто-то кладёт в ваш ход кубик на поле, вы также обязаны положить свой кубик где-то на поле. Это применимо в случае "вопроса" или "поиска".
- Если на клетке есть ваша фишка, вы уже не можете туда ничего добавить.

Иногда вы будете вынуждены отдать другим игрокам информацию о вашей подсказке. Когда это случается вы должны быть честны в своих ответах, но отвечая вы можете повести игроков по ложному следу или сказать очень мало. Например, один из моих кубиков уже на клетке горы, я могу поместить другой кубик на другую клетку горы, чтобы заставить других игроков думать что моя подсказка "криптид не в горах"



ВОПРОСЫ

Чтобы задать "вопрос", поместите чёрную фишку на клетку поля и спросите любого игрока - "Существо может быть

здесь?" Чтобы задать "вопрос", клетка поля может быть любой, даже той, где вы точно знаете что там нет криптида. Часто это очень хороший способ чтобы пустить противников по ложному следу!

Игрок которому вы задаёте вопрос обязан ответить, исходя из его подсказки, может ли в этой клетке быть криптид, и поместить либо диск, либо кубик своего цвета на выбранную клетку, чтобы отметить может быть существо на этой клетке или нет. Если на выбранную клетку помещён кубик, то вы тоже обязаны поместить кубик на другую клетку, где не может быть криптида исходя из вашей подсказки. Далее ход переходит к игроку слева.

ПОИСК

Чтобы сделать "поиск" - поместите чёрную фишку на клетку поля, где мог бы быть криптид, исходя из вашей подсказки, и объявите что вы делаете "поиск". Вы немедленно ставите один из дисков вашего цвета на выбранную клетку. Если один из ваших дисков уже на этой клетке, то вы должны положить свой диск на другую клетку, где также может быть криптид, согласно вашей подсказке. и которая не содержит вашего диска.

По часовой стрелке спросите каждого игрока - может ли быть на этой клетке криптид, исходя из их подсказки. Игроки обязаны положить кубик или диск своего цвета на клетку (согласно их подсказке), кроме того когда на клетке уже есть диск игрока, в этом случае ход переходит к следующему игроку слева.

Как только один из игроков помещает кубик на клетку - все останавливаются. Никто больше не делает заявлений и вы обязаны теперь положить свой кубик на другую клетку, где не может быть криптида, исходя из вашей подсказки. Далее ход переходит к игроку слева от вас.

Если никто не положил кубика, то вы правильно определили клетку поля с криптидом и вы побеждаете в игре! Вам следует искупаться в лести противников, перед тем как вы начнёте сравнивать ваши подсказки и проверять где находится криптид.

ЧЕСТНОСТЬ

В игре есть место для ложных путей, но игра полностью зависит от честности всех игроков, которые размещают кубики и диски. Если это не похоже на вашу группу игроков, то наверно игра вам не подходит.

Ошибки редки, НО случаются. Если игрок осознал, что ошибся и поместил кубик вместо диска или наоборот, то игроку следует объявить это другим игрокам, как только он заметил ошибку.



Игрок немедленно меняет фишку на поле на нужную. Также игрок должен положить фишку, которая была ошибочно помещена на поле в другое подходящее место, исходя из его подсказки. Это может произойти во время хода другого игрока. Например, вы могли поместить диск, туда куда должны были положить кубик. Как только вы осознаёте ошибку, вы должны сказать другим игрокам об этом и поместить кубик вместо диска на эту клетку, а диск передвинуть на другую клетку, где по вашей подсказке может быть криптид. Запомните - вы не можете класть на клетку поля вашу фишку, если там уже есть ваш диск/кубик, или кубик другого игрока.

ПОЛУЧИТЬ ПОМОЩЬ

Если игроки наглухо застряли, то есть возможность получить помощь. На это должны согласиться все игроки, или кроме одного при игре в 4-ом и 5-ом. Если вы используете карты, проверьте номер на карте и посмотрите секцию "Помощи" в конце правил. Если вы используете приложение - следуйте инструкциям.

СОВЕТЫ

Советы по игре:

- Убедитесь что все знакомы со всеми доступным подсказками в игре. В правилах есть разъяснения на эту тему, и список всех подсказок на задней части книг с подсказками.
- Если на клетке уже есть диск другого игрока - кладите свой диск сверху.
- Записывайте информацию от других игроков.

ПОДСКАЗКИ

В игре несколько возможных типов подсказок, но они все относятся к расстояниям между объектами на поле. Некоторые подсказки указывают что криптид находится на определённом типе местности, в то время другие указывают что криптид в нескольких клетках от определённого типа местности, строения или животного.

Любой элемент на поле находится на нулевом расстоянии от себя. Это значит, что если подсказка указывает что "криптид находится в нескольких клетках от", то этот элемент включается в эту зону. Например, ваша подсказка "в одной клетке от леса", это включает каждую клетку леса и каждую клетку, которая касается леса.

Игроки всегда получают разные подсказки на любую игру.



ВОЗМОЖНЫЕ ПОДСКАЗКИ*

1. КРИПТИД НА ОДНОМ ИЗ ДВУХ ТИПОВ МЕСТНОСТИ

Пример подсказки: "Криптид в лесу или на болоте". Игрок знает что криптид может быть на клетке с лесом или болотом, поэтому поместит диски на эти клетки. Игрок знает что криптида нет на других типах местности, поэтому будет ставить туда кубики.



2. КРИПТИД В ОДНОЙ КЛЕТКЕ ОТ ТИПА МЕСТНОСТИ.

В случае такой подсказки возможно что криптид находится на самом типе местности.

Пример: "Криптид в одной клетке от пустыни" Криптид может быть как в пустыне, так и одной из соседних клетках. На все остальные клетки игрок будет ставить кубики.



3. КРИПТИД В ОДНОЙ КЛЕТКЕ ОТ ТЕРРИТОРИИ ЖИВОТНОГО.

Эта подсказка указывает на клетки с территориями животных и соседние в ними клетки.

Пример: "Криптид в одной клетке от территории животного" Территории пумы или медведя могут быть клетками криптида, поэтому игрок будет ставить на них диски, и на соседние клетки. Все остальные клетки, которые дальше медведя\пумы на две клетки будут помечаться кубиками.



*На картинках красным обведены клетки куда игрок должен ставить диск в соответствие со своей подсказкой.



4. КРИПТИД В ДВУХ КЛЕТКАХ ОТ МЕСТНОСТИ ИЛИ СТРОЕНИЯ.

Криптид в двух клетках от стоячего камня или заброшенной хижины или от типа местности. Область включает клетки со строением и его цвет неважен.

Пример: "Криптид в двух клетках от стоячего камня."



5. КРИПТИД В ДВУХ КЛЕТКАХ ОТ ТИПА МЕСТНОСТИ ЖИВОТНОГО.

Область включает в себя тип местности животного и все клетки на расстоянии двух от этой местности (медведя или пумы). На этой подсказке указан конкретный тип местности.

Пример: "Криптид НЕ в двух клетках от территории медведя". Это обратная подсказка. Криптид не может быть на расстоянии одной или двух клеток от медведя. Территория медведя и соседние две клетки в любую сторону будут помечаться кубиками. А всё что дальше двух клеток от медведя - дисками.



6. КРИПТИД В ТРЁХ КЛЕТКАХ ОТ СТРОЕНИЯ ОПРЕДЕЛЁННОГО ЦВЕТА.

Подсказка указывает на клетку с цветом этого строения и область радиусом трёх клеток вокруг. Тип строения неважен для этой подсказки, важен только цвет строения.

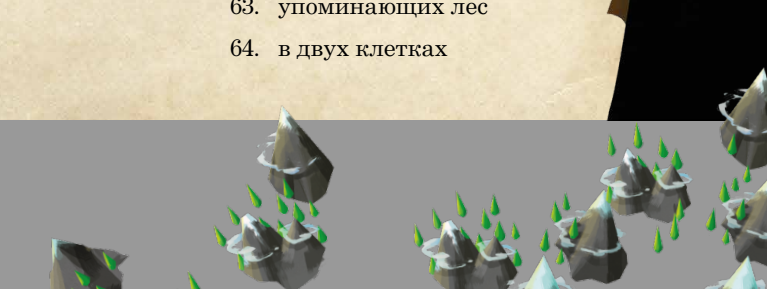
Пример: "Криптид в трёх клетках от голубого строения".





ПОМОЩЬ В ТРУДНЫХ СЛУЧАЯХ

В ИГРЕ НЕТ ПОДСКАЗОК...

1. в двух клетках
 2. в трёх клетках
 3. в двух клетках
 4. с территорией животных
 5. в трёх клетках
 6. в двух клетках
 7. с выбором типа местности
 8. в одной клетке
 9. в трёх клетках
 10. упоминающих пустыню
 11. упоминающих лес
 12. в двух клетках
 13. в двух клетках
 14. в двух клетках
 15. в трёх клетках
 16. в одной клетке
 17. в двух клетках
 18. упоминающих горы
 19. упоминающих болото
 20. в трёх клетках
 21. в одной клетке
 22. упоминающих горы
 23. в трёх клетках
 24. в одной клетке
 25. в двух клетках
 26. в одной клетке
 27. упоминающих лес
 28. в одной клетке
 29. в трёх клетках
 30. упоминающих воду
 31. упоминающих болото
 32. с выбором типа местности
 33. в одной клетке
 34. в двух клетках
 35. в одной клетке
 36. с выбором типа местности
 37. в одной клетке
 38. в трёх клетках
 39. упоминающих воду
 40. в трёх клетках
 41. в трёх клетках
 42. в двух клетках
 43. в трёх клетках
 44. в трёх клетках
 45. в одной клетке
 46. упоминающих воду
 47. в двух клетках
 48. в двух клетках
 49. с выбором типа местности
 50. в двух клетках
 51. в двух клетках
 52. с выбором типа местности
 53. в двух клетках
 54. в трёх клетках
 55. в одной клетке
 56. в трёх клетках
 57. упоминающих пустыню
 58. в трёх клетках
 59. с выбором типа местности
 60. в двух клетках
 61. в двух клетках
 62. в двух клетках
 63. упоминающих лес
 64. в двух клетках
- 

- 
65. в двух клетках
66. в трёх клетках
67. в двух клетках
68. упоминающих болото
69. упоминающих горы
70. в трёх клетках
71. упоминающих пустыню
72. в двух клетках
73. в трёх клетках
74. в трёх клетках
75. в трёх клетках
76. в одной клетке
77. в двух клетках
78. в двух клетках
79. в трёх клетках
80. с выбором типа местности

Thanks to all our playtesters who have endured many less intuitive, and some broken, versions of the game: Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus & many others from Norwich Board Gamers.

First published in Great Britain in 2018 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018.

This edition © 2018 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved. www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email:

info@ospreygames.co.uk

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ПАМЯТКА

ПОДГОТОВКА

Соедините тайлы в поле и раздайте подсказки либо через приложение, либо карты и книги подсказок. Начните игру с начального обмена: первый игрок должен положить кубик на клетку где нет криптида, исходя из своей подсказки. Игрок слева делает также, и так до тех пор пока каждый игрок не поместит по два кубика. Первый игрок начинает свой первый ход.

В СВОЙ ХОД

ЛИБО ЗАДАТЬ ВОПРОС

Выберите любую клетку поля и спросите одного противника - может ли там быть криптид. Если ответ "Да", игрок кладёт диск, если "Нет", кладёт кубик, исходя из подсказки игрока.

ЛИБО СДЕЛАТЬ ПОИСК

Выберите одну клетку поля где может быть криптид исходя из вашей подсказки. Спросите каждого игрока начиная слева, до тех пор пока кто-то не положит кубик. Если никто не положит кубик - вы выиграли!!! Если кто-то положил кубик - поиск заканчивается.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

В независимости от вопроса \поиска вы должны соблюдать принципы игры:

- быть честными помещая фишки на клетки поля.

- фишки никогда не убираются с поля.
- не взаимодействовать с клеткой, на которой есть кубик любого цвета. Это означает - не задавать вопрос, не делать поиск и не ставить на эту клетку фишки.
- Если кто-то в ваш ход кладёт кубик на поле, то вы тоже обязаны положить свой кубик где-то на поле. Это применимо если вы задавали "вопрос" или делали "поиск".
- Если на клетке уже есть одна ваша фишка, то вы не можете добавить вторую.

ТОПОГРАФИЯ



вода



горы



лес



болото



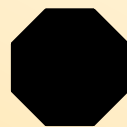
пустыня



территория пумы



территория медведя



стоячий камень



заброшенная хижина