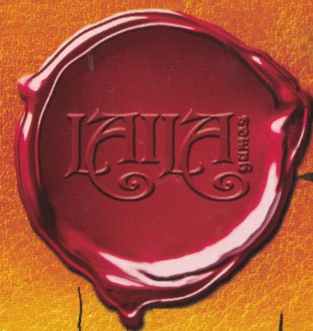


Кавар-Даг

ПРАВИЛА ИГРЫ





Магазин



Склад



Провал



Обелиск



Гномья нычка



Дерево



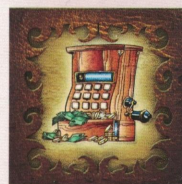
Озеро



Карточка действия



Карточка миссии



Магазинные карточки



Карточки возможностей



Карточки миссий



Карточки выбора оружия



Карточки минимат

Подготовка к игре.

В зависимости от количества участников и желаемой продолжительности игры выбирается количество карточек, которые будут участвовать в игре.

Мы рекомендуем такое соотношение:

Карточки поля 24 шт., если в игре участвуют два игрока плюс 6 карточек на каждого нового игрока, из них:
по 2 шт. карточек с порталами на каждого игрока и
3 шт. карточек с магазином плюс одна на каждого нового игрока

Карточки описания миссий 3 шт., если в игре участвуют два игрока плюс одна на каждого нового игрока.
Карточки описания миссий – это те миссии, которые будут участвовать в игре и определять ее ход.
Каждому игроку следует выбрать миссию на свой вкус, но распределяться по игрокам они будут в случайном порядке. В игре будет участвовать на одну миссию больше, чем игроков, лишнюю нужно никому не показывая отложить в сторону.

Карточки миссий, соответствующие отобранным миссиям (что чему соответствует можно посмотреть на третьей странице обложки или в разделе Миссии).

По 10 карточек действий на каждого игрока (как выглядят карточки действий смотри на 2 странице обложки).

Начало игры

Карточки поля раскладываются в виде любого прямоугольника рубашками вверх.

Карточки миссий и действий перемешиваются и раздаются по 5 штук каждому игроку. Остальные карточки составляют колоду.

Каждый игрок переворачивает ближайшую к себе карточку поля и ставит свою фишку на свободную клетку.

Затем, каждый игрок тянет карточку описания миссий из отобранных карточек описаний миссий. В ней содержится его задание на эту игру. Миссии игроков остаются в тайне и не разглашаются. Никто не знает, какую миссию выполняет каждый из игроков.

Цель игры

Целью каждого игрока является выполнить свою миссию (см. Миссии) и как можно скорее покинуть пещеру (см. Окончание игры).

Ход

Во время своего хода игрок может произвести следующие действия: обменять карточку из своей руки на карточку из колоды (см. стадия обмена), применить одну или несколько карточек действий (см. стадия действия), переместить игровую фишку (см. стадия движения, **обязательная часть хода**), подобрать карточку или использовать активные элементы карты (см. окончание хода).

Менять по
карто

Стадия об

имею
карто
на не

Стадия де

мага
карто

Стадия д

лицо
нее
карто
пере
Ход
прох
Если
пров
лаво

Окончани

маги
пред

Менять последовательность стадий нельзя (например, если до бросания кубика не были применены карточки действий, то применить их можно будет только в следующем ходу)

Стадия обмена. Если игрок стоит на свободной клетке, то он может положить на эту клетку любую из имеющихся у него карточек и взамен взять из колоды другую. За ход можно обменять не более одной карточки. После этого игрок обязан взять из колоды карточку Возможностей и выполнить указанное на ней действие. Карточка возможностей возвращается вниз колоды.

Стадия действия. На этой стадии игрок может играть любую из имеющихся у него карточек Действий или магазинных карточек. Во время этой стадии можно играть несколько карточек подряд. Сыгранные карточки возвращаются вниз колоды.

Стадия движения. Игрок кидает кубик и ходит на выпавшее количество клеток, при этом переворачивая лицом вверх те карточки поля, которые он проходит. Если игрок открывает карточку поля, он обязан в нее зайти, но не обязан останавливаться на ней. Игрок может открывать за ход любое количество карточек поля, главное, в каждой из них он обязан побывать в течение этого хода.. Карточку поля при переворачивании можно приставлять любой стороной. Ходить по диагонали нельзя. Также нельзя в течение одного хода проходить по клетке, по которой уже проходил.

Если на пути игрока попадает провал без лавы, то игрок может прервать свой ход, остановившись в провале. И, **пропустив следующий ход**, выбраться на другую сторону. Препятствия, такие как провал с лавой, группа камней, большое озеро (на 4 клетки) и склад магазина – непроходимы.

Окончание хода. Если по окончании хода игрок остановился на клетке с колодцем, деревом, обелиском, магическим озером, порталом, гномьей нычкой или магазином он вступает во взаимодействие с этим предметом (см. Карта). Если игрок остановился на клетке с карточкой, то он может забрать эту карточку

себе. Следует помнить, что каждый игрок может иметь на руках **не более 7 карточек**. Если карточек уже семь, то брать новую с поля нельзя.

Окончание игры

Когда игрок выполнил свою миссию, он объявляет об этом другим участникам игры и бросает два кубика. Сумма очков, выпавшая на кубиках, показывает номер портала, через который игрок должен покинуть пещеру. Если на кубиках выпал портал, которого нет на карте, нужно кидать кубики до тех пор, пока не выпадет существующий портал.

Игрок, первый выполнивший свою миссию и покинувший пещеру через выбранный портал выигрывает.

Миссии.

В игре 10 героев, каждому из которых соответствует своя миссия.

Все миссии выбираются вслепую путем вытаскивания карточки описания миссий. И держатся в тайне от других игроков.

В игре присутствуют следующие миссии:

Гризли рецидивист. Его миссия: догнать любого игрока, стать с ними на одну клетку и забрать, вытащив наугад, две игровые карточки. После того, как Гризли обворует первого игрока, миссия Гризли раскрывается и каждый игрок пытается увернуться от нападения. После того как Гризли ограбит второго игрока его миссия выполнена. У Гризли нет карточек миссий.

карточек

г два кубика.

кен покинуть
пор, пока не

грывает.

ся в тайне от

ать, вытащив
иссия Гризли
о как Гризли

Суицидальная рыба. Ее карточки миссий: сковорода, соль, перец, котелок, дрова, разделочная доска.

Миссия: собрать один из двух наборов, состоящих из трех карточек:

- Сковорода, соль, перец
- Котелок, дрова, разделочная доска.

Лифтер-клаустрофоб. Занимается проверкой порталов. Его миссия – посетить все присутствующие на карте порталы, причем пользоваться ими он не может в силу своей клаустрофобности. Не имеет карточек миссий.

Кабан Федя. Спортсмен. Вегетарианец. Мечтает установить рекорд – пробежать 20 клеток за один ход. Это и есть его миссия. Федя не имеет карточек миссий.

Санта Бирус. Немец. Любитель пива и сарделек. Пиво есть, а вот сардельки нужно поискать. Его карточки миссий – сардельки. Его миссия: собрать пять из шести сарделек.

Внезапно разбогатевший пеликан. Миссия – купить по два товара в каждом магазине. Пеликан не имеет карточек миссий.

Вампир-интеллектуал. Больше всего на свете любит отгадывать кроссворды. Его карточки миссий: буквы К, А, Р, М, А, Н. Миссия: должен собрать слово не менее чем из трех букв и выиграть в болтологию. Если составленное слово из 3 букв, должен выиграть в болтологию три раза, из 4 букв – 2 раза, из 5 букв – 1 раз, из 6 букв – играть в болтологию необязательно.

Инопланетянин-коммивояжер. Прилетел для реализации марсианских товаров - роботов. Но вот беда – его роботы разбежались по пещере. Миссия – найти хотя бы трех роботов и продать в три разных

магазина. Его карточки миссий — шесть роботов. Внимание: никто из игроков, кроме инопланетянина, не может купить или продать марсианских роботов в магазине, можно только выкладывать их на карту или использовать в Дуэлях и Минииграх.

Архантроп. Занимается свойственным для древних людей делом — поиском себя. Его карточки миссий: 3 карточки кусочка от хиппи и 3 карточки кусочка от панка на мотоцикле. Миссия: должен собрать одно из своих будущих воплощений — хиппи или панка.

Гном. Главная ценность их клана — бутылки. Карточки миссий — бутылки. Миссия — собрать пять из шести бутылок и сдать их в любой магазин.

Миссии Лифтер-клаустрофоб и Гризли-рецидивист интереснее играть при количестве игроков не менее 4-х.

Поле.

Игровое поле состоит из проходов, препятствий и активных элементов. Попадая на активный элемент игрок получает дополнительные возможности.

В на карте имеются следующие активные элементы:

Колодец — дополнительный ход. Попадая на колодец, игрок еще раз бросает кубик и продолжает ход дальше.

Дерево — обмен карточек действий на карточки магазинные. Что бы узнать, какие карточки сейчас нужны дереву, игрок кидает кубик.

- 1 – +1 клетка,
- 2 – +3 клетки,
- 3 – проход,
- 4 – бросить два кубика,
- 5 – землеворот,
- 6 – остановка по требованию.

Игрок может обменять соответствующую выпавшему числу карточку действий на одну из магазинных карточек (Дуэль, Поменяться местами с любым игроком или Переместиться на любую свободную клетку).

Если дерево растет в скалах, то его нельзя использовать.

Магическое озеро – предсказание прошлого. Кидайте кубик, если на кубике выпало четное число можно посмотреть на выбор любую карточку выложенную на игровое поле. Если выпало нечетное число – пропуск хода. Нельзя два раза подряд заглядывать в одно озеро. Активны только маленькие озера. Большие озера, окруженные камнями, не активны и являются препятствиями.

Портал – в игре есть возможность перемещаться между порталами. Игрок может кинуть два кубика и переместиться в портал с выпавшим номером. Если на карте нет нужного номера, то считается, что портал не сработал. Игрок не может использовать портал, из которого он вышел при предыдущем перемещении. Лифтер-клаустрофоб не может использовать порталы.

Гномья нычка. Попадая на клетку «Гномья нычка» игрок пытается добыть ее содержимое. Он кидает один кубик. 1,2,3 – пропуск хода, 4 – пусто, 5,6 – верхняя карточка из колоды. Если у игрока на руках уже есть 7 карточек, то он не играет «Гномью нычку».

Разлом без лавы – пропуск хода. Если на пути встречается разлом без лавы, то через него можно перелезть в любом месте по ходу движения игрока, но потеряв при этом один ход.

Магазин. В магазине вы можете купить магазинные карточки: Дуэль, Поменяйтесь местами с любым соперником, Переместись на любую пустую клетку. Для покупки в магазине положите любую карточку миссии на склад за магазином (карточки действий и магазинные карточки к оплате не принимаются). И возьмите себе магазинную карточку на выбор. Если на складе магазина уже есть карточки, оставленные другими игроками, то их тоже можно купить. Склад магазина – частная территория. Заходить в него во время движения запрещено.

Обелиск – миниигры. Игрок тянет наугад одну из карточек миниигр и играет ее.

Миниигры

Миниигра – это игра, которую должен сыграть каждый игрок, став на клетку Обелиск. Игрок ставит на кон любую карточку из своей руки и наугад тянет карточку с описанием миниигры.

Миниигры бывают следующие:

Болтология. Игроки загадывают слово: существительное, предмет. Следует избегать загадывания явлений и понятий (т.е. можно загадать «страус», но нельзя «снегопад» или «радость»). После это игроки по очереди говорят пять характеристик этого предмета. Нельзя говорить характеристики, запутывающие игрока, только описательные характеристики и физические свойства предмета. Игрок может задать пять вопросов, каждый из которых может адресовать любому игроку на выбор. После этого игрок должен с трех попыток назвать слово.

Найди колодец. Игрок, вытащивший эту игру, смотрит внимательно на карту, потом отворачивается. Остальные игроки берут первую игровую карточку из колоды и закрывают ею один колодец на их выбор на карте. Игрок должен показать, где совсем недавно стоял колодец.

Трилистник. Игрок кидает три раза кубик. Если сумма выпавших очков делится на три, то игрок выиграл.

Выигравший игрок забирает свою и берет из колоды две новые карточки. Проигравший – выкладывает свою карточку на любую свободную клетку поля. Если после выигрыша в миниигру у игрока оказывается больше, чем 7 карточек он выкладывает лишние на любую свободную клетку поля

Карточки миссий.

Для выполнения ряда миссий используются специальные карточки миссий. Подробнее о них – на третьей странице обложки.

Карточки действий.

Карточка действий это маленькая игровая карточка с сундучком на рубашке, которая дает возможность совершить одно из действий. Карточки действий играютя в начале хода на стадии действий перед киданием кубика. Сыгранные карточки действий возвращаются вниз колоды.

Карточки действий бывают следующие:

Переместись на одну клетку. Это значит, что вы можете сыграть эту карточку перед бросанием кубика и передвинуться ровно на одну клетку в любую сторону. Попав на клетку с карточкой, вы можете забрать её, а на клетке с активным элементом использовать его возможности.

Переместись на три клетки. Вы можете сыграть эту карточку перед бросанием кубика и передвинуться ровно на три клетки в любую сторону. Попав на клетку с карточкой, вы можете забрать её, а на клетке с активным элементом использовать его возможности.

Проход. С помощью этой карточки вы можете создать проход через любое препятствие на карте толщиной одну клетку. Проход действует до прохождения через него любого игрока.

Землеворот. Вы можете повернуть любую карточку поля на 90, 180 или 270 градусов.

Кинь два кубика. Вместо одного кубика кидается два.

Остановка по требованию. Позволяет остановиться на любой клетке в пределах хода, который выпадет на кубике.

Магазинные карточки.

Магазинная карточка это маленькая игровая карточка с кассой на рубашке. Магазинные карточки играют тогда же, когда и карточки действий.

Поменяйтесь местами с любым соперником.

Переместись на любую пустую клетку. Перемещаться можно на клетку, на которой нет оставленных игроками карточек, активных элементов карты или других игроков.

Дуэль. Эта карточка позволяет вызвать на поединок любого игрока.

Дуэль.

Каждый из игроков выбирает из своей руки карточку миссий, которую готов отдать в случае проигрыша и кладет её на стол рубашкой вверх. Игрок, которого вызвали на дуэль выбирает одну из карточек выбора оружия и предъявляет её вызвавшему.

Оружие бывает следующее:

Магический круг. Возьмите карточку магического круга. Поставьте фишки игроков на цифры 3 и 9 соответственно. Задача: после трех бросков кубика оказаться как можно ближе к цифре 12. Первым бросает кубик игрок, стоящий на цифре 3. После броска он выбирает направление движения – по или против часовой стрелки и передвигает фишку на выпавшее число очков. После этого выбирает направление и ходит другой игрок. Направление выбирается только один раз

после первого бросания кубика. Тот, кто после трех бросков оказался ближе к цифре 12 – тот победил.

Совы - змеи. Каждому игроку раздается по шесть карточек: по три совы и три змеи. Каждый игрок выкладывает пять карточек в ряд рубашкой вверх в одному ему известной комбинации (шестая карточка не играет). Далее задача каждого игрока угадать, что скрывается за карточками оппонента Змея или Сова. Каждый из игроков по очереди говорит Змея или Сова, оппонент открывает свою карточку. Кто угадал больше – выиграл.

Пятнашки. Игроки по очереди кидают кубик, и каждый после первого броска говорит число. Задача: после второго бросания кубика оказаться как можно ближе к цифре 15, если сложить все три цифры (выпавшую на кубике первый раз, сказанное число после этого и выпавшее число второй раз). Если сумма чисел оказалась больше пятнадцати, игрок проигрывает. Выигрывает тот, чье число оказалось ближе всего или равно пятнадцати.

Выигравший забирает себе обе карточки миссий. При ничье происходит обмен карточками. При проигрыше обоих (каждый набрал больше 15 при игре в пятнашки) карточки замешиваются в колоду.

Карточки возможностей.

Каждый раз, когда игрок во время стадии обмена кладет карточку действия или миссии на поле, получая из колоды другую, он обязан вытянуть карточку Возможностей и сыграть её. Сыгранная карточка Возможностей помещается в конец колоды возможностей.

В колоде присутствуют следующие карточки Возможностей:

12 – тот

Каждый игрок
нации (шестая
а карточками
ова, оппонент

Задача: после
е три цифры
рой раз). Если
ло оказалось

ри проигрыше

ле, получая из
ная карточка

Переместитесь в ближайший магазин.

Пропусти ход.

Сделай еще один ход.

Возьмите с поля любую игровую карточку.

Вернитесь на ход назад.

Выложите одну игровую карточку не ближе десяти ходов от себя.

Переместитесь в ближайший телепорт.

Скажи ГАВ.

Станьте на клетку ближайшего обелиска и сыграйте его.

Поверните карточку поля, на которой стоит любой игрок в любую сторону на 90 градусов.

Сыграй дуэль с любым игроком.

Тебе предложили участвовать в ограблении. Кидай кубик. Если выпало 1,2 – ты отказался, 3-4 – тебя арестовали и ты пропускаешь ход, 5-6 – забираешь все ставленные игроками карточки из ближайшего магазина (если они там есть).

Армагеддец.

Армагеддец

Если выпадает Армагеддец, то игрок кидает два кубика.

Если числа на кубиках разные, то Врюс Билис всех спас и Армагеддец отменяется.

Если же выпал дубль, то участников игры ждут большие перемены:

1+1 Утечка на производстве зелья **ясновидения**. ВСЕ карточки, лежащие на поле переворачиваются рубашками вверх.

2+2 Ураган «Такинадо». Все карточки с поля убираются в колоду. Кроме карточек, лежащих на складах магазинов.

3+3 Сбой в небесной канцелярии. Все выбранные карточки описания миссий перемешиваются и тянутся заново. У каждого теперь новая миссия (или старая, как повезет). Все остальное остается, как было.

4+4 Кавардак. Игроки сдают и перемешивают с колодой все игровые карточки, находящиеся у них на руках и берут по тому же количеству штук из колоды.

5+5 Время перемен. Каждая клетка карты поворачивается по часовой стрелке на 90 градусов. Все игровые карточки остаются на карте.

6+6 Эвакуация. Выполнение всех миссий прекращается. Срочно покинуть пещеру! Игрок, которому выпал Армагеддец, кидает еще раз два кубика, таким образом определив номер единственного портала, через который можно покинуть пещеру. Если на кубиках выпал портал, которого нет на карте, нужно кидать

кубики до тех пор, пока не выпадет существующий портал. Игрок первым покинувший пещеру – выиграл. Во время эвакуации можно использовать карточки действия и магазинные карточки.

Протокол игры.

Если в игре присутствуют миссии Лифтер-клаустрофоб или Пеликан игроки ведут протокол игры. На листочке протокола нужно отмечать:

Магазины, в которых побывал каждый игрок (только если он что-нибудь купил).

Количество покупок в магазинах.

Номера порталов, в которых побывал каждый игрок.

Эта информация позволит избежать споров по поводу выполненности миссий.

Состав игры.

Тубус.

Карточки поля – 50 шт. (90х90)

Карточки Возможностей – 30 шт. (90х60)

Игровые карточки, включают два типа:

Карточки миссий – 36 шт. (30х30)

Карточки действий – 60 шт. (30x30)

Карточки описания миссий – 10 шт. (90x60)

Карточки игры в Сова и Змея – 12 шт. (30x30)

Карточки описания миниигр – 3 шт. (90x60)

Карточки выбора оружия – 3 шт. (90x60)

Карточки магазинные – 18 шт. (30x30)

Карточка магического круга – 1 шт. (90x90)

Кубики – 2 шт.

Фишки – 6 шт.

Правила игры





КарточКи миссий для Гнома



КарточКи миссий для Санта Бируса



КарточКи миссий для Вампира
Интеллектуала



КарточКи миссий для Архантропа



КарточКи миссий для Инопланетянина
Коммивояжера



КарточКи миссий для Суицидальной
Рыбы

