

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

**ролевая познавательная игра
по мотивам романа Артура Конан Дойла**



НАЧАЛО ИГРЫ

В игру могут играть от двух до четырех человек. Перед началом игры необходимо вырезать карточки и положить их в стопку. Карточки “Карта” и “План пещер” кладутся отдельно. Каждый игрок выбирает себе фишку и карточку персонажа, за которого он будет играть. Фишки игроков ставятся на клетку “Мост”. Очередность хода определяется жребием.

ПРАВИЛА ХОДА

Игроки ходят одним кубиком по часовой стрелке. Если игрок остановился на пустой клетке, он берет карточку из стопки. В случае остановки игрока на значимых полях (клетки с рисунком), он бросает кубик для того, чтобы узнать, что произойдет.

КАРТОЧКИ

Если игрок вынул из стопки карточку “Индейцы” или “Люди - обезьяны”, то он выполняет указания, содержащиеся в ней. В случае, если игроку достался динозавр, нужно посмотреть таблицу на обороте карточки. Сначала необходимо узнать, как себя ведет встреченный игроком динозавр: идет (летит), спит или ест (и что ест). Для этого игрок бросает кубик и смотрит в таблице графу, соответствующую очкам на кубике (по вертикали обозначен динозавр). Затем игроку нужно решить, как самому себя вести. Существуют четыре варианта поведения игрока:

бежать

прятаться

идти спокойно

стрелять (игрок бросает кубик: 1-4 - промах, см. таблицу, 5-6 - попадание, игрок забирает карточку динозавра себе).

Обратите внимание, что иногда правильное поведение зависит от того, где находится игрок, в лесу (от клетки “Мост” до клетки “Долина гейзеров”) или на равнине (от клетки “Долина гейзеров” до клетки “Мост”). Выбрав вариант поведения, игрок смотрит соответствующую графу в таблице (по горизонтали обозначен пер-сонаж) и на пересечении с поведением динозавра читает номер результата встречи.

РЕЗУЛЬТАТЫ ВСТРЕЧ

- 1 - Вы поступили правильно, так как этот динозавр травоядный и безобидный (возьмите карточку себе).
- 2 - Вы поступили правильно, так как этот динозавр травоядный и пугливый (возьмите карточку себе).
- 3 - Вы поступили неправильно, но, тем не менее, ничего не произошло (положите карточку под низ стопки).
- 4 - Вы поступили правильно, так как этот травоядный динозавр по характеру довольно буйный (возьмите карточку себе).
- 5 - Вы поступили правильно, так как мозг этого травоядного динозавра очень мал (возьмите карточку себе).
- 6 - Если вы на равнине - см. 13, если в лесу - вы поступили правильно, так как этот динозавр - хищник (возьмите карточку себе).

- 7 - Динозавр в испуге скрылся (положите карточку под низ стопки).
- 8 - Вы поступили правильно, так как этот хищный динозавр быстро бегаёт (возьмите карточку себе).
- 9 - Вы поступили правильно, так как это хищный динозавр, обитает обычно в воде, и на берегу (возьмите карточку себе).
- 10 - Динозавр затоптал вас (положите карточку под низ стопки, возвращайтесь на клетку "Мост", все ваши карточки выходят из игры).
- 11 - Если вы на равнине, то вы поступили правильно, бежать от этого летающего динозавра нужно зигзагами, до ближайшего укрытия (возьмите карточку себе), если же вы в лесу - см. 3.
- 12 - Если вы в лесу, то вы поступили правильно, так как этот летающий динозавр - хищник (возьмите карточку себе), если же вы на равнине - см. 13.
- 13 - Динозавр заметил и съел вас (положите карточку под низ стопки, возвращайтесь на клетку моста, все ваши карточки выходят из игры).
- 14 - Вы поступили правильно, так как этот травоядный динозавр обладает хорошим обонянием, поэтому при встрече с ним лучше бежать, пока он вас не почуял (возьмите карточку себе).
- 15 - Вы поступили правильно, так как этот хищный динозавр неповоротлив, от него легко убежать (возьмите карточку себе).

ЗНАЧИМЫЕ ПОЛЯ

МОСТ: При проходе через эту клетку игрок получает один алмаз. При остановке на ней кидайте кубик.

1 - берите карточку динозавра

2-5 - безопасно

6 - отправляйтесь на болото птеродактилей.

ФОРТ ЧЕЛЛЕНДЖЕР

1 - берите карточку динозавра

2 - вы заболели (пропускаете ход)

3-5 - безопасно

6 - вы нашли карту затерянного мира (возьмите себе эту карточку, если ее никто не забрал ранее).

ДЕРЕВО ГИНГО

Получаете карту затерянного мира, если выбросите 5 или 6. Мелоуну достаточно выбросить четное число очков (возьмите себе эту карточку, если ее никто не забрал ранее).

ГОРОД ЛЮДЕЙ - ОБЕЗЬЯН

1 - берите карточку динозавра

2-4 - вы попали в плен; все ваши карточки выбывают из игры. Игрок стоит на этой клетке до тех пор, пока в свой ход не выбросит чет (Челленджер уходит с этой клетки на следующем ходу)

5-6 - вы сбежали в форт Челленджер.

ЯМА - ЛОВУШКА

1-3 - вы застряли и пропускаете ход (Мелоун и Рокстон здесь в безопасности)

4-5 - безопасно

6 - вы нашли план пещер (возьмите себе эту карточку если ее никто не забрал ранее).

ДОЛИНА ГЕЙЗЕРОВ

Рокстон без броска кубика получает три алмаза, остальные бросают кубик: чет - вы добыли алмазы (получаете алмазы по числу выпавших очков), нечет - берите карточку.

ПЕЩЕРА ИНДЕЙЦЕВ

Саммерли при четном количестве очков находит план пещер, остальные:

- 1 - берите карточку динозавра
- 2 - вместе с индейцами вы победили динозавра (возьмите себе карточку из стопки)
- 3 - безопасно
- 4 - отправляйтесь на болото птеродактилей
- 5-6 - вы нашли план пещер (возьмите себе карточку из стопки если ее никто не забрал ранее).

БОЛОТО ПТЕРОДАКТИЛЕЙ

Рокстон без броска кубика получает один алмаз, остальные бросают кубик: чет - вы добыли алмазы (получаете алмазы по числу выпавших очков), нечет - на вас напал птеродактиль (если вы правильно выберете поведение, получаете один алмаз).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда заканчиваются карточки в стопке, либо когда игрок - обладатель плана пещер объявляет о том, что он нашел выход из затерянного мира. По окончании игры игроки подсчитывают количество своих трофеев - динозавров и алмазов. Побеждает тот игрок, у которого больше всего карточек. В случае равного количества карточек у игроков побеждает тот, у кого больше динозавров.

КОМПЛЕКАЦИЯ

1. Игровое поле	1 шт.
2. Правила игры	1 экз.
3. Фишки игроков	4 шт.
4. Игральный кубик	1 шт.
5. Карточки:	
"Персонажи"	4 шт.
"Динозавры"	32 шт.
"Алмазы"	16 шт.
"Индейцы"	1 шт.
"Люди-обезьяны"	1 шт.
"Карта затерянного мира"	1 шт.
"План пещер"	1 шт.

ВНИМАНИЕ! В ИГРЕ СОДЕРЖАТСЯ МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ.

**ЦЕНТР
ПЕРСПЕКТИВНЫХ
РАЗРАБОТОК**



**CENTRE
OF PROSPECTIVE
PROJECTS**

123423, Москва, ул. Народного Ополчения, 10/1, офис 20, тел. 946 3130
ГОСТ 25779-90 Артикул 15-11-89-20