



Автор игры Виталий Силаев

# В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ



8700

## ПРАВИЛА ИГРЫ СОСТАВ ИГРЫ

• Игровое поле

• Кубик «D6»

• Жетоны предметов  
16 шт.

• Карточки сокровищ  
20 шт.

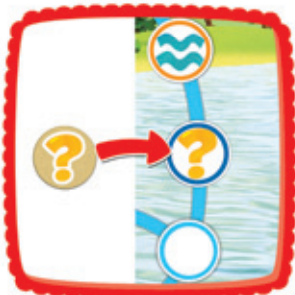
• Фишки героев  
4 шт.



## ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Поместите игровое поле в центре стола.

Отделите жетоны предметов от картонной основы, положите их на стол оборотной стороной вверх, затем перемешайте и, не подглядывая, разложите на 16 клеток игрового поля с изображением жетонов предметов.



Стопку карточек сокровищ тщательно перемешайте и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз, а затем возьмите 3 верхние карточки и положите рядом в ряд лицевой стороной вверх.

Каждый игрок выбирает фишку героя, которым хочет играть и ставит её на персональную клетку-домик на игровом поле. У каждого героя свой домик. Если игроков меньше 4, то оставшиеся фигурки героев в приключениях не участвуют – уберите их обратно в коробку.



## А ТЕПЕРЬ ПОИГРАЕМ

Самый младший игрок ходит первым, остальные за ним – по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и должен переместить фишку своего героя на столько клеток, сколько выпало на кубике. Перемещать фишку можно только вперёд по выбранному направлению и только по соединённым клеткам. В случае, если от клетки расходятся 2 пути, выберите куда пойдёт фишка. Перемещать героя вперёд, а потом снова назад на предыдущую клетку нельзя. Если герой оказывается в тупике на клетке, с которой он дальше двигаться вперёд не может, но не все шаги пройдены, то ход игрока заканчивается на тупиковой клетке.

В зависимости от того, на какой клетке закончил передвижение герой, игрок выполняет соответствующие действия:



**Домик, любого из героев** – игрок делает дополнительный ход.



**Клетка с жетоном предмета размещённым на ней** – игрок переворачивает жетон и заби-

рает его себе. Герой игрока нашёл предмет, который поможет ему в поисках сокровищ. Если у игрока уже есть такой предмет, то он не забирает жетон себе, но переворачивает его лицом вверх и оставляет на игровом поле. Больше 4 жетонов предметов у игрока быть не может. Если игрок встал на пустую клетку жетона предмета или на открытый жетон предмета, который у него уже есть – ничего не происходит.



**Клетка с изображением карточки сокровища** – выберите одну из открытых карточек сокровищ, переверните её и положите вниз стопки с закрытыми карточками сокровищ. Затем возьмите верхнюю карточку из стопки и дополните ею открытый ряд.

**Клетка с изображением одного из 4 типов местности:** Лес, Горы, Пещеры и Озеро. Встав на эту клетку игрок может приступить к поиску сокровищ.



Центральная Озеро Горы Пещеры Лес  
клетка

## ПОИСК СОКРОВИЩ

На открытых карточках сокровищ указаны:

**Ценность сокровища**

**Сокровище**

**Тип местности,**

в которой можно найти это сокровище



**Предмет или предметы,**

которые необходимы игроку, чтобы найти сокровище

Если герой остановился на клетке с типом местности, который указан на одной из открытых карточек сокровищ и у игрока есть предмет или предметы, которые указаны на данной карточке, то игрок забирает эту карточку себе. Это сокровище, которое удалось найти.



После получения карточки сокровища себе, игрок сразу кладёт новую карточку с верха стопки вместо взятой.

Если игрок, выполнив условие может взять больше одной карточки из открытых, то он выбирает только одну, которая ему больше нравится. Попробовать взять новую он сможет только на следующий ход.

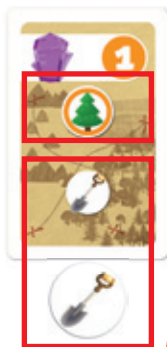
### ПРИМЕР:

На столе лежат 3 открытые карточки сокровищ.



У игрока есть жетон предмета – **лопата** , он бросает кубик, выпадает 4, его герой Крош перемещается и останавливается на клетке с местностью «Лес» – .

Поскольку условие для карточки соблюдено (у игрока есть необходимый жетон и его герой остановился в Лесу) игрок забирает эту карточку себе. После чего кладёт новую в ряд сверху стопки и передаёт ход следующему игроку.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только на стол будет выложена последняя карточка сокровищ из стопки. Каждый игрок складывает ценность на всех своих найденных карточках сокровищ. Победителем становится игрок, у которого ценность сокровищ окажется больше, чем у остальных. В случае одинаковой ценности сокровищ у нескольких игроков, победителем становится тот, у кого будет больше карточек сокровищ.

## УДАЧНОЙ ИГРЫ!

