



8745

Путешествие к центру Земли

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРЕДЫСТОРИЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Только смелые путешественники, спустившись в кратер Снаффельсёкуль, попадут к центру Земли».

Игра по мотивам романа Жюль Верна.

Игрокам предстоит выступить в роли трех отважных исследователей глубин Земли: профессора минералогии Отто Лиденброка, его племянника Акселя и исландского проводника в горах Ганса, который путешествует вместе со своим гусем Гертрудом. Во время прохождения трех этапов игры участники совершат увлекательное

и полное опасностей путешествие внутри Земли, пересекут подземный океан и, в конце концов, поднявшись на поверхность на потоке вулканической лавы, окажутся на итальянском острове Стромболи. Используя различное научное оборудование, например, лампу индукции немецкого изобретателя Румкорффа, они должны сделать важные открытия, которые принесут им широкое признание в кругу специалистов. Победителем становится тот, кто сможет набрать наибольшее количество очков славы в конце игры.

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле

Карточки «Исследователь»

Карточки «Событие»

Карточки «Оборудование»

Стартовая клетка первого этапа игры

Карточки «Полезные ископаемые и находки»

Место для трех открытых карточек «Оборудование»



Стартовая клетка второго этапа игры

Конец второго этапа игры

Конец первого этапа игры



3 фигурки героев



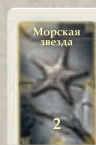
1 фишка «Плот»



2 призовые карточки («Грибной лес» и «Разрушенный город»)



10 карточек «Морское приключение»



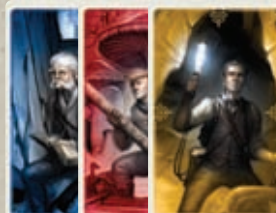
64 карточки «Полезные ископаемые и находки»



16 карточек «Событие»



20 карточек «Вода»



63 карточки «Исследователь» (по 21 карточке трех цветов)



45 карточек «Оборудование» (по 9 карточек каждого типа: «Канат», «Кирка», «Компас», «Сухари», «Лампа Румкорффа»)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Игровое поле кладется на середину стола.
- На стартовую клетку первого этапа (клетка ниже заснеженного кратера вулкана) ставятся 3 фигурки героев-исследователей. Во время своего хода игрок по своему выбору может перемещать фигурку любого героя. «Личной» фигурки исследователя ни у одного игрока нет.
- Фишка «Плот» ставится на стартовую клетку второго этапа игры. Она будет использована только после прохождения игроками первого этапа.
- Игровые карточки сортируются по типу, на который указывает изображение на оборотной стороне карточки. Затем каждая стопка карточек тщательно перемешивается.
- Каждый игрок берет себе 6 карточек «Исследователь», 3 карточки «Оборудование» и 1 карточку «Вода».
- 3 верхние в стопке карточки «Оборудование» открываются и кладутся на игровое поле на соответствующее им место.
- Оставшиеся карточки «Оборудование», «Полезные ископаемые и находки» и «Событие» кладутся закрытыми стопками на соответствующие им места на игровом поле.
- Призовые карточки «Грибной лес» и «Разрушенный город» кладутся рядом с клетками «Конец первого этапа» и «Конец второго этапа» соответственно.
- Стопка карточек «Морское приключение» кладется вне игрового поля в закрытую. Эти карточки понадобятся игрокам только во втором этапе.

Карточки «Полезные ископаемые и находки»

Игрокам предстоит собирать карточки «Полезные ископаемые и находки», которые делятся на разные виды и приносят разное количество очков славы:

«Заурядные находки»:



к ним относятся карточки «Улитка», «Кость» и «Раковина». Каждая такая карточка приносит игроку 2 очка славы.

«Череп»:



одна часть черепа динозавра дает 0 очков славы, но, собрав 2 разные карточки, на которых изображены половинки черепа, игрок получит 5 очков славы.

«Скелет»:



карточка с изображением части скелета принесет игроку 1 очко славы; 2 карточки с разными частями скелета – 3 очка; собрав весь скелет динозавра (3 разные карточки), игрок сможет получить 12 очков.

«Золото» и «Кварц»:



это самые ценные находки, которые могут сделать игроки; чем больше игрок соберет этих карточек, тем больше он в итоге получит очков.

См. таблицу ниже.

Карточки «Золото» или «Кварц» (шт.)	Очки славы, которые получит в итоге игрок
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	20

Каждая следующая после шестой карточка приносит игроку 5 очков славы. Карточки «золото» и «кварц» считаются отдельно друг от друга.

ХОД ИГРЫ

Игра разделена на 3 этапа, во время которых правила и цели игроков несколько отличаются. Однако сначала необходимо прочитать все правила целиком, а затем можно попробовать сыграть все игру по этапам, еще раз внимательно прочитывая раздел правил, который относится к конкретному этапу. Первый этап игры продолжается около 45 минут, второй - примерно 20 минут, третий займет не более 5 минут.

Первый этап: спуск к центру Земли

Вокруг темнота, душно и жарко. Трое ученых чуть не умерли от жажды, но Ганс нашел подземный ручей, который профессор Лиденброк немедленно назвал в его честь – ручей Ганса. В конце спуска первопроходцев ждало невероятное открытие. Самый смелый из игроков ходит первым. В свой ход игрок может выбрать одно из следующих действий:

- Взять 3 карточки;
 - Передвинуть фигурку одного из героев.
- Когда игрок заканчивает выполнять выбранное действие, свой ход может делать следующий игрок по часовой стрелке, у него тоже есть возможность выбора одного из двух действий.

Взять 3 карточки

• Игрок может взять по своему выбору карточки из закрытых стопок карточек «Исследователь» или «Оборудование» или уже открытые карточки «Оборудование», которые лежат на игровом поле. Общее количество взятых игроком карточек не может быть больше 3-х.

Например: игрок решает в свой ход взять 3 карточки; он берет 1 уже открытую карточку «Оборудование» с игрового поля, 1 карточку из закрытой стопки карточек «Оборудование» и 1 карточку из закрытой стопки карточек «Исследователь».

Важно: количество карточек у игрока в руке ограничено! У игрока может быть максимум 10 карточек «Исследователь» и 5 карточек «Оборудование». Если игрок уже достиг этого максимума и решает взять еще карточку, то он должен отказаться от одной из тех карточек, что у него есть (игрок может отказаться и от только что взятой карточки после того, как ее посмотрел).

- Если игрок забрал себе карточки (или карточку) «Оборудование» из тех, что в открытую лежат на игровом поле, он должен в конце своего хода открыть и выложить на соответствующие места на игровом поле такое же количество карточек «Оборудование», взяв их из закрытой стопки.
- Если закрытая стопка карточек «Оборудование» или карточек «Исследователь» закончилась, то все уже разыгранные карточки снова собираются в стопку, перемешиваются и кладутся на соответствующее место на игровом поле.

Передвинуть фигурку героя

• Игрок может передвинуть фигурку одного из трех героев, используя карточку (или карточки, если у игрока есть такая возможность) «Исследователь» соответствующего цвета. Максимальное количество используемых за один ход карточек одного цвета равно 5.

- Для того чтобы передвинуть фигурку героя на соседнюю клетку, игрок должен использовать 1 карточку соответствующего цвета (1 клетка – 1 карточка).
- Фигурки исследователей можно передвигать на соседние по горизонтали или по вертикали клетки, при этом, если фигурка передвигается на несколько клеток за один ход, можно менять направление движения. Однако минимум на 1 клетку за ход фигурка должна перемещаться вперед (вниз), т. к. герои все-таки спускаются к центру Земли. Запрещается передвигать фигурки назад или только вбок. На клетки, находящиеся по диагонали, без использования карточки «Оборудование: компас» перемещать фигурки нельзя.
- На клетке может стоять только одна фигурка исследователя. Однако не запрещается проходить через клетки, занятые фигурками других героев.
- В свой ход игрок может использовать любое количество карточек «Оборудование» из тех, что есть у него в руках.
- Разыгранные карточки «Исследователь» и «Оборудование» складываются в открытую рядом с соответствующими стопками закрытых карточек.
- При передвижении фигурок героев игроки должны обращать внимание на правила перемещения через различные клетки игрового поля.

Правила перемещения через некоторые клетки игрового поля:



Гранит: нельзя пройти через эту клетку, ее можно только обойти.



Ущелье: эту клетку можно пройти, только используя карточку «Оборудование: канат». На этой клетке герой не может остановиться.



Скалы: если герою предстоит пересечь такую клетку, то игрок должен отдать по 1 карточке «Исследователь» соответствующего цвета за каждый изображенный на клетке камень. Игрок также может воспользоваться карточкой «Оборудование: кирка» для того, чтобы легче преодолеть этот участок маршрута.



Ручей Ганса: если герой проходит через такую клетку или останавливается на ней, игрок может взять себе 1 карточку «Вода». Они пригодятся в конце первого этапа для того, чтобы сохранить найденные полезные ископаемые.



Открытие: если перемещение героя заканчивается на такой клетке, то игрок может попытаться найти что-нибудь полезное.

Для этого он должен использовать карточки «Оборудование» из тех, что есть у него в руках, в соответствии с указанием рисунка на этой клетке, т. е. разыграть указанное на клетке количество карточек указанного типа оборудования. Если на клетке «Открытие» изображена звездочка, вместо нее



можно использовать любую карточку «Оборудование». Выполнив условие рисунка (разыгранные карточки откладываются

в соответствующую стопку), игрок может взять из стопки «Полезные ископаемые и находки» столько карточек, сколько ему потребовалось для совершения открытия. Карточки «Полезные ископаемые и находки» кладутся перед игроком в открытую и сортируются по виду. Количество полученных очков славы подсчитывается, как описано на стр 2.



Событие: если перемещение героя заканчивается на такой клетке или герой проходит через нее, то игрок может взять верхнюю карточку

«Событие» из соответствующей стопки в конце своего хода. Все ожидающие героя события только хорошие. Текст карточек «Событие», на которых изображена молния, сразу прочитывается вслух, и игрок сразу же выполняет условие карточки. Карточки «Событие» без символа молнии игрок может использовать позже.

Карточки «Оборудование»

Существуют следующие типы карточек «Оборудование»:



«Канат»: карточка позволяет перейти через ущелье, но остановиться на такой клетке герой все равно не может. Для пересечения ущелья игрок должен потратить 1 карточку «Оборудование: канат» и 1 карточку «Исследователь» соответствующего цвета.



«Компас»: карточка позволяет передвинуть фигурку исследователя на 1 клетку по диагонали. Для совершения перемещения также требуется 1 карточка «Исследователь» соответствующего цвета.



«Сухари»: карточка дает возможность дополнительно пройти 2 клетки. Но, для того чтобы использовать эту карточку, игрок должен разыграть в этот ход хотя бы 1 карточку «Исследователь». С одной или несколькими такими карточками игрок может пройти за 1 ход гораздо дальше, чем на 5 клеток.



«Кирка»: карточка необходима для прохождения через клетки со скалами. Для того чтобы преодолеть такую клетку, игрок может использовать только 1 карточку «Исследователь» и 1 карточку «Оборудование: кирка» вне зависимости от количества изображенных на клетке камней. Карточка «кирка» действует в течение всего хода игрока.



«Лампа Румкорффа»: используя эту карточку во время совершения открытия, игрок получает возможность открыть на 2 карточки «Полезные ископаемые и находки» больше, чем он использовал карточек «Оборудование». При этом он должен выбрать две карточки, которые он сбросит, остальные оставляет себе.

Примеры передвижения героев

ПЕРВЫЙ ПРИМЕР:

игрок хотел бы переместить красную фигурку героя на клетку «Открытие», которая окружена скалами. Для этого он сначала разыгрывает 3 красные карточки «Исследователь», чтобы передвинуть фигурку на 3



клетки вперед. Дополнительно он должен использовать 1 карточку «Оборудование: канат», чтобы перебраться через ущелье, и 1 карточку «Оборудование: компас», чтобы передвинуть фигурку на диагональную клетку. Такой

маршрут позволяет ему миновать трудно-проходимую клетку с 3 скалами. На клетке «Открытие», к которой герой так стремился, игрок в соответствии с указанием рисунка на этой клетке использует 1 карточку «Оборудование: канат» и 1 карточку «Оборудование: кирка» и получает взамен 2 карточки «Полезные ископаемые и находки».

ВТОРОЙ ПРИМЕР: игрок хотел бы закончить первый этап игры, но у него есть только 1 синяя карточка «Исследователь». Поэтому он решает использовать ее вместе с 2 карточками «Оборудование: сухари», что позволяет ему передвинуть героя на 5 клеток. Дополнительно, чтобы преодолеть весь намеченный путь, игрок должен использовать карточки «Оборудование: кирка», когда он пересекает клетку со скалами, и карточку «Оборудование: компас», чтобы переместиться на диагональную клетку. В конце своего пути игрок получает 1 карточку «Вода» и призовую карточку «Грибной лес».



Конец первого этапа

Как только игрок разыгрывает карточку «Исследователь», которая позволяет ему переместить фигурку одного из героев на клетку «Конец первого этапа», он берет себе призовую карточку «Грибной лес». После этого он ставит все 3 фигурки исследователей на плот, который находится на стартовой клетке второго этапа - преодоление Лиденброкского океана.

• В конце первого этапа каждый игрок должен проверить, достаточно ли у него карточек «Вода», чтобы он мог позволить себе взять в путешествие через океан все собранные им карточки «Полезные ископаемые и находки». 1 карточка «Вода» позволяет взять с собой



3 карточки «Полезные ископаемые и находки». • Если у игрока не хватает карточек «Вода», чтобы сохранить все собранные карточки «Полезные ископаемые и находки», он должен отказаться от «лишних» карточек «Полезные ископаемые и находки».

Например: у игрока есть 11 карточек «Полезные ископаемые и находки» и только 3 карточки «Вода», что позволяет взять ему с собой в путешествие через океан только 9 карточек «Полезные ископаемые и находки». От 2 карточек ему придется отказаться.

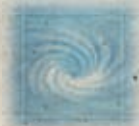
- Карточки «Вода», которые позволили взять с собой карточки «Полезные ископаемые и находки», откладываются в коробку.
- Если у игрока, после того как он определил, сколько он может взять с собой в путешествие карточек «Полезные ископаемые и находки», еще остались карточки «Вода», он сохраняет их до конца игры. Каждая карточка «Вода» принесет ему 1 очко славы.

Второй этап: путешествие через Лиденброкский океан

Профессор Лиденброк открыл огромный подземный океан и назвал его в свою честь. Отважные исследователи построили большой плот из огромных грибов, целый лес которых растет на берегу этого океана, и пустились в опасное плавание. Им предстоит сделать множество открытий: Аксель обнаружит целый остров, герои найдут гейзер. И самое невероятное – им посчастливится увидеть, как посреди океана борются два доисторических морских ящера. В принципе во время этого этапа игры правила существенно не отличаются от тех, что игроки использовали в начале. Однако необходимо обратить внимание на следующие изменения:

- Т. к. океан оказался пресноводным, то героям уже нет необходимости заботиться о запасе воды, поэтому можно не беспокоиться о соотношении карточек «Полезные ископаемые и находки» и «Вода».

- При помощи карточки «Оборудование: канат» можно преодолеть водоворот (точно так же, как и ущелье).



- Во время своего хода, если игрок выбрал передвижение, он перемещает плот сразу с 3 фигурками исследователей. За один ход игрок может использовать до 5 карточек «Исследователь» одного цвета.

- При передвижении плота на несколько клеток игрок должен помнить, что хотя бы на 1 клетку плот должен приблизиться к противоположному берегу океана. Передвигать плот назад или только вбок нельзя.

• Когда плот заканчивает перемещение на клетке «Открытие» и игрок, который его передвигал, закончил свой ход, все другие игроки (в последовательности – по часовой стрелке от того, кто передвигал плот) тоже могут совершить открытие: они должны выполнить условие рисунка на клетке и после этого взять соответствующее количество карточек «Полезные ископаемые и находки» (1 или 2 карточки). Каждый игрок может попытаться сделать открытие, даже если игрок, который передвигал плот, отказывается от этой возможности, т. к. у него нет требующихся карточек «Оборудование». Однако только игроку, который привел плот на клетку «Открытие», разрешено использовать карточку «Оборудование: лампа Румкорффа».

Карточки «Морское приключение»

В конце своего хода (после того как игрок закончил передвигать плот и совершил открытие) игрок может взять верхнюю карточку «Морское приключение» из закрытой стопки. Игрока ожидают морские приключения двух типов: те, после прохождения которых он получает награду, и те, которые принесут ему ущерб. К первому типу относятся следующие карточки «Морское приключение»: «Полезные ископаемые», «Гейзер», «Остров Акселя» и «Морские ящеры». Опасное морское приключение – это карточка «Шаровая молния».



полезные ископаемые

гейзер

острова Акселя

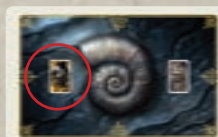
морские ящеры

Для того чтобы успешно справиться с морским приключением первого типа и получить награду, игрок должен выполнить указания карточки: с левой стороны карточки «Морское приключение» показано, какую карточку (или карточки) «Исследователь» должен использовать игрок, чтобы получить награду; с правой стороны карточки «Морское приключение» указано, какую награду получит игрок, если выполнит условие. Если у игрока оказалась карточка «Морское приключение: полезные ископаемые», то карточки, получаемые в качестве награды, он берет из стопки карточек «Полезные ископаемые», а использованная карточка «Морское приключение» убирается из игры. Если игроку

досталась карточка «Морское приключение» другого типа, то он оставляет ее у себя до конца игры – на карточке отмечено, сколько очков славы она принесет игроку при подведении итогов.

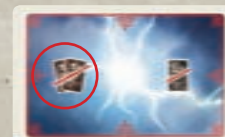
Если игрок не хочет или не может выполнить условие карточки «Морское приключение», которая досталась ему, все другие игроки (в последовательности – по часовой стрелке от того, кто открыл карточку) могут попытаться получить награду. Как только один из игроков выполняет условие карточки и получает свою награду, приключение заканчивается. У оставшихся игроков больше нет возможности принять участие в этом приключении. Если ни один из игроков не захотел или не смог получить награду за карточку «Морское приключение», то она просто убирается из игры.

Например: в игре участвуют 3 игрока. Один из игроков передвигает плот и, заканчивая свой ход, берет верхнюю в стопке карточку «Морское приключение». Эта карточка оказывается «Морское приключение: полезные ископаемые» и ставит условием получения награды желтую карточку «Исследователь». Если такой карточки у игрока нет, то следующий по часовой стрелке игрок может выполнить условие карточки и получить награду; если он не может этого сделать, то такую возможность получает третий игрок. В случае если ни один из игроков не смог выполнить условие карточки, она убирается из игры.



Карточка «Морское приключение: шаровая молния»

Если у игрока оказалась карточка «Морское приключение: шаровая молния», то ему и всем другим игрокам предстоит опасное испытание, однако у каждого есть шанс защититься от шаровой молнии. Эта карточка передается по кругу от одного игрока к другому; опасное приключение заканчивается, когда шаровая молния «взрывается» у одного из игроков в руках или когда все игроки смогли от нее защититься. Первым защититься от взрыва шаровой молнии должен игрок, которому она досталась. Для этого ему необходимо выполнить условие карточки: разыграть одну или несколько карточек «Исследователь» определенного типа (сколько и каких именно



карточек для защиты должен использовать игрок, указано на левой стороне карточки «Морское приключение: шаровая молния»). Если игрок не хочет или не может выполнить условие карточки, то шаровая молния «взрывается» у него в руках – игрок по своему выбору должен отказаться от 1 карточки «Полезные ископаемые и находки», после чего обе карточки убираются из игры. На этом приключение заканчивается, и другим игрокам опасность уже не грозит. Однако если игрок выполнил условие карточки и защитился от шаровой молнии, то карточка «Морское приключение: шаровая молния» передается следующему по часовой стрелке игроку, теперь уже ему придется справиться с трудной ситуацией. Если все игроки по очереди смогли избежать «взрыва» шаровой молнии, то карточка просто убирается из игры.



Конец второго этапа

Как только один из игроков доведет плот до клетки «Конец второго этапа», он получает призовую карточку «Разрушенный город». На этом второй этап игры заканчивается, фишка плота переставляется на стартовую клетку заключительного этапа - в начало потока лавы (клетка с рисунком коричневого плота).

Третий этап: поток лавы

Быстрее, чем нашим героям хотелось бы, их путешествие приближается к своему завершению. На потоке раскаленной лавы через жерло вулкана исследователи поднялись на поверхность... Но что произошло? Они уже явно не в холодной Исландии. Друзья оказались на итальянском острове Стромболи, и теперь им предстоит рассказать о своих необыкновенных открытиях всему миру.

- Игрок берет верхнюю карточку из стопки карточек «Исследователь» и передвигает плот на ближайшую клетку, на которой изображен плот такого же цвета, что и открытая карточка. Передвигать плот можно только вперед.

- Если плот оказывается на клетке, на которой изображена зачеркнутая карточка (карточки) «Полезные ископаемые и находки», каждый из игроков должен отказаться от соответствующего количества карточек «Полезные ископаемые и находки» из тех, что есть у него в руках. Игрок выбирает сам, от каких карточек отказаться.



- Однако такой потери карточек «Полезные ископаемые и находки» можно избежать. Игрок должен взять верхнюю карточку из стопки «Оборудование» и открыть ее: все игроки, у которых в руках есть такая же карточка «Оборудование», могут отказаться от нее вместо карточки «Полезные ископаемые и находки».

- После этого следующий игрок открывает карточку «Исследователь» и перемещает плот по потоку раскаленной лавы:

- Как только плот достигнет последней клетки на этом этапе или пересечет ее (т. к. впереди больше нет клеток, соответствующих по цвету открытой карточке «Исследователь»), игра заканчивается.

ПРИМЕР ПУТЕШЕСТВИЯ В ПОТОКЕ ЛАВЫ



1. Открыта желтая карточка «Исследователь». Плот передвигается на ближайшую клетку с изображением желтого плота, на которой оказывается 1 зачеркнутая карточка. Игроки хотят попытаться избежать потери карточек «Полезные ископаемые и находки» и открывают верхнюю карточку из стопки «Оборудование», это оказывается карточка «Оборудование: канат». Все игроки, у которых есть такая карточка в руках, отказываются от нее и сохраняют свои карточки «Полезные ископаемые и находки»; те, у кого такой карточки нет, вынуждены

расстаться с 1 карточкой «Полезные ископаемые и находки» по своему выбору.

2. Следующий игрок опять открывает желтую карточку «Исследователь» и передвигает плот на следующую клетку с подходящим рисунком. Т. к. на этой клетке нет никаких специальных указаний, игроки не должны открывать новую карточку «Оборудование».

3. Затем игрок открывает красную карточку «Исследователь» и передвигает плот на соответствующую клетку. Эта клетка тоже никаких дополнительных указаний не дает.

4. Следующий игрок берет синюю карточку «Исследователь», перемещает плот – и удача от игроков отвернулась! На этой клетке изображение 2 зачеркнутых карточек, значит, каждый должен отказаться от 2 карточек «Полезные ископаемые и находки». Игрок открывает верхнюю карточку из стопки карточек «Оборудование» – это оказывается карточка «Оборудование: кирка». У кого есть такая карточка в руках, могут отказаться от нее вместо карточек «Полезные ископаемые и находки». У кого такой карточки нет, должны отказаться от 2 карточек «Полезные ископаемые и находки». Т. к. синяя клетка является последней на этом этапе, путешествие игроков и игра считаются законченными. Если бы вместо синей карточки «Исследователь» была открыта красная, то игра закончилась бы сразу, потому что больше клеток с изображением красного плота на карте нет.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

- Игроки подсчитывают, сколько очков славы им удалось собрать за все 3 этапа игры. Для этого каждый игрок складывает очки славы, которые принесли ему карточки «Полезные ископаемые и находки» (только карточки, сохранившиеся у игрока до конца игры), и добавляет к этой сумме очки славы, которые ему дали призовые карточки и карточки «Морское приключение».
- Каждая сохранившаяся с первого этапа игры карточка «Вода» приносит игроку 1 очко славы.
- Оставшиеся у игрока карточки «Исследователь» и «Оборудование» очков славы не добавляют.
- Игрок, которому удалось набрать больше всех очков славы, становится победителем. Если у нескольких игроков сумма очков оказалась одинаковой, то победителем становится тот, кто собрал больше карточек «Полезные ископаемые и находки». В случае, если у игроков и карточек «Полезные ископаемые и находки» оказалось одинаковое количество, объявляется ничья.

Пример подсчета результата игры

В конце игры у игрока есть следующие карточки:



В итоге ему удалось набрать 35 очков славы.

Автор: Рюдигер Дорн.

Иллюстрации: Франц Фохвинкель.



Большие приключения с Жюлем Верном в настольной игре «Вокруг света за 80 дней»