

Дэвид Чикьюрел

Место приключения

Поиски
лунных
амулетов

Правила игры

Далеко за реками, за холмами простирались две волшебные страны — похожие, как сёстры, и всё же... абсолютно разные! Одна называлась Летним Королевством за её тёплый климат и доброе сердце её Короля. Другая — Зимней Империей за вечный холод и снег. Долгие годы мир в обеих странах охранял Мерлин, и вот он устал и решил взять учеников — вас! Путешествуйте по волшебным мирам и разговаривайте с их необычными жителями, чтобы отыскать лунные амулеты и стать настоящими чародеями!



Об игре

«Место приключений» — семейная кооперативная игра, в которой вы отправитесь в путешествие по волшебным странам, чтобы выполнить задания Мерлина и стать настоящими чародеями.

Состав игры

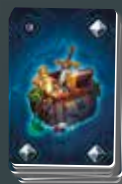


Двустороннее игровое поле

21 карта
персонажей



40 карт
предметов



Лист наклеек и 4 пакетика



ЗАГРУЗИ

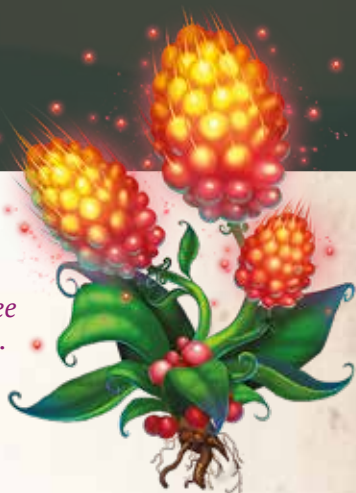
с Google Play



Скачай

на App Store

Для игры требуется бесплатное приложение Kids Chronicles, которое можно скачать в App Store или Google Play (на данный момент требуется Android 5 или более поздняя версия; iOS 11.0 или более поздняя версия; в будущем системные требования могут измениться). Вам достаточно всего лишь установить приложение на телефоне или планшете. Без приложения играть невозможно. После того как вы загрузите приложение, интернет-соединение для игры не требуется. В приложении можно будет выбрать русский язык.



Цель игры

«Место приключения» — кооперативная игра, и все игроки действуют сообща, чтобы выполнять задания Мерлина. От сценария к сценарию сюжет вашей истории будет развиваться. Разговаривайте с волшебными персонажами и собирайте магические предметы, чтобы в конце приключения сделать верный выбор или правильно ответить на вопросы.

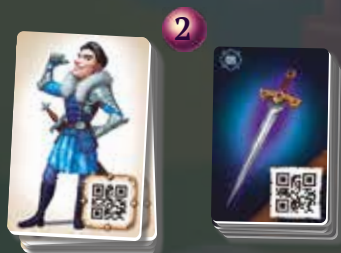
За каждый успешно пройденный сценарий, кроме обучающего, вы получите по волшебному лунному амулету. Собрав все четыре, вы приступите к последнему испытанию.

Подготовка к игре

- 1 Разместите игровое поле в середине стола.

У игрового поля две стороны: на одной Летнее Королевство, на другой Зимняя Империя. Во введении в каждый сценарий будет сказано, какая сторона поля вам нужна. Для обучающего сценария вам понадобится сторона с Летним Королевством (см. иллюстрацию ниже).

- 2 Поместите карты персонажей и карты предметов лицевой стороной вверх рядом с полем. В ходе игры вы можете свободно просматривать эти карты. Поэтому раскладывайте их, как удобнее игрокам.
- 3 Наклейте 1 наклейку на каждый из 4 пакетиков. Это ваши **хранилища лунных амулетов**: наклейка на каждом из них символизирует, амулет какой стихии вы можете в нём хранить. В ходе игры вы будете находить амулеты разных стихий, которые пригодятся вам в последнем сценарии.
- 4 После первого сценария у вас появится волшебный союзник, который будет всегда сопровождать вас. Оставьте для него местечко рядом с игровым полем.



Воздух



Лёд

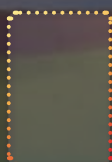


Земля



Огонь

4



Как играть



Закончив подготовку, запустите приложение, нажмите в главном меню на вкладку «Поиски лунных амулетов» и выберите сценарий, который вы хотите пройти. Чтобы понять суть игры и погрузиться в магическую атмосферу, сперва пройдите **сценарий «Магическое обучение»**. В нём объясняются все правила игры: вы можете приступить к игре и обращаться к правилам, которые держите в руках, по мере возникновения вопросов.

Важно: все сценарии связаны между собой, хоть и не образуют линейную историю. Чтобы разблокировать финальный сценарий «Последнее испытание», вы должны пройти сценарий «Магическое обучение» и первые 4 сценария.

Введение

Каждый сценарий начинается с введения, в котором указано:

- ▶ Какая сторона игрового поля вам нужна.
- ▶ В какой локации на игровом поле вы начинаете игру.
- ▶ Какое задание вам даёт Мерлин на этот раз.

Прочитав введение, нажмите кнопку **Далее**, чтобы начать игру. Вы автоматически перейдёте в режим осмотра 3D-сцены в той локации, в которой начинаете игру.

3D-сцены

Когда вы попадаете в какую-то локацию впервые, **автоматически начинается** осмотр 3D-сцены.

У вас есть 40 секунд, чтобы осмотреть локацию и описать другим игрокам то, что вы видите. Совершите полный оборот на 360°, чтобы осмотреть локацию целиком. Вы также можете сделать это, проведя влево, вправо, вверх или вниз по экрану. Другие игроки должны выбрать из доступных те карты предметов и персонажей, которые соответствуют тому, что вы описываете, и выложить их лицевой стороной вверх на стол. Убедитесь, что эти карты видны всем игрокам, не осмотревшим локацию в приложении.

Когда время закончится, вы можете либо прекратить осмотр локации, либо предложить другому игроку осмотреть её, нажав кнопку  **Посмотреть снова**.

Обычно в каждой локации вам встретятся **не более двух персонажей и вы сможете найти не более двух предметов**.



Положите карты персонажей, которых вы видели в этой локации, в ячейки на поле у локации, которую осматривали.

Например: осматривая башню Мерлина, вы увидели Мерлина и описали его другим игрокам. Игроки находят его карту и кладут её в ячейку рядом с башней Мерлина.



Возьмите подходящие **карты предметов** и положите в **ячейки запаса** в нижней части игрового поля.

Например: осматривая локацию, вы заметили два предмета — меч и рыбу. Остальные игроки находят эти карты и кладут в ячейки для предметов в запасе. Карты предметов можно класть в любую из 9 ячеек (они не привязаны к конкретным локациям).

Общение с персонажами

Встретив персонажей, нужно с ними поговорить!

КАК ГОВОРИТЬ С ПЕРСОНАЖЕМ



Когда отображается окошко сканирования, направьте ваше устройство на QR-код на карте или игровом поле. Далее нажмите на любое место экрана, чтобы начать сканирование. Имейте в виду, что вы можете переключаться на режим «авто-скан» в меню приложения .

Просканированный персонаж может отвечать на вопросы о любом другом персонаже или предмете, который у вас есть или который упоминали другие персонажи. Завершить разговор вы сможете, нажав кнопку **Прощай**.

КАК ЗАДАТЬ ПЕРСОНАЖУ ВОПРОС О ПРЕДМЕТЕ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕ

Во время разговора сканируйте карты предметов или персонажей, и ваш собеседник расскажет о них.

Помните: сканировать можно только те карты, которые вы уже выложили на игровое поле. **Нельзя** сканировать те карты, которых на поле нет.

Важно! Персонажей нельзя спрашивать о локациях. Сканирование планшета локации во время разговора приведёт к тому, что беседа закончится и вы отправитесь в просканированную локацию (а разговор с персонажем оборвётся).

Бывает так, что персонаж упоминает другого **персонажа** или **предмет**, местонахождение которых **неизвестно**. Если в приложении появляется изображение упоминаемого



Сюда — карты персонажей.



А сюда — карты предметов. Эти предметы не находятся в вашем запасе, но вы знаете о них.



персонажа/предмета, найдите нужные карты и положите в **ячейки для нужного типа карт с символом ?** (в левой части игрового поля).

Например: в разговоре Мерлин сказал, что потерял свой волшебный посох, а Король может знать, куда тот делся. Вы пока точно не знаете ни где находится Король, ни где найти посох. Возьмите карты посоха и Короля и положите их в ячейки с ?.



Вы можете **расспрашивать** других **персонажей** о таких персонажах и предметах, но поговорить с этими персонажами или передать кому-либо эти предметы — нет.

КАК ДАТЬ ПРЕДМЕТ ПЕРСОНАЖУ

Иногда вы можете дать персонажу, с которым говорите, какой-то предмет (из тех, которые есть в вашем запасе). Просканируйте карту, затем уберите её из запаса и положите в колоду карт предметов.

Локации и путешествия



На каждой стороне игрового поля изображены 6 локаций, рядом с каждой из которых расположен QR-код. Когда вы его просканируете и осмотрите локацию (если возможно), в верхней части экрана появится название этой локации. Теперь вы находитесь в ней.



Чтобы перейти в другую локацию, просканируйте её QR-код (вы можете перейти в другую локацию, даже если она никак не упоминалась в приложении). Однако помните: вы можете перемещаться только по дорожкам, а это значит, что вы не всегда сможете сразу попасть из одной локации в другую.



Например: вы в Замке в Летнем Королевстве. Отсюда вы можете попасть в те локации, к которым ведут дорожки от Замка: в Лес, Башню Мерлина или на Вулкан. Вы не сможете сразу попасть на Озеро или Болото — эти места не связаны с Замком дорогами.



МИР «МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ» — ЖИВОЙ И ПЕРЕМЕНЧИВЫЙ!

Вернувшись туда, где вы уже бывали, вы можете обнаружить, что тут всё изменилось. В этом случае **автоматически начнётся осмотр 3D-сцены**.

Если осмотр **не запускается**, значит с прошлого вашего визита **ничего не изменилось**. Но вы всё равно можете осмотреть эту локацию заново, нажав кнопку  **Посмотреть снова**.

Как использовать предметы

В некоторых локациях может появиться дополнительная кнопка, предлагающая вам выполнить то или иное действие. **Чтобы его выполнить, вы должны нажать эту кнопку и просканировать карту предмета, который хотите использовать.**

Если предмет подходит, в приложении появится новая информация. Если вы выбрали не тот предмет, ничего не выйдет. Но не волнуйтесь, вы сможете попробовать ещё раз.

Например: вы в Лесу, и на экране появилась кнопка **Залезть**. Вы нажимаете её и сканируете карту лестницы. Ура! В приложении появляется текст с описанием дальнейших событий.



В редких случаях сканирование может не сработать из-за:

- ▶ света в комнате (избегайте резких теней);
- ▶ протекторов на картах (создают блики и отражения);
- ▶ проблем с камерой на телефоне (грязь на камере и т. д.).

Убедитесь, что QR-код находится внутри рамки, и держите телефон неподвижно, чтобы камера сфокусировалась. Если камера не может сфокусироваться, попробуйте провести перед ней рукой, чтобы перезагрузить фокусировку.

ДНЕВНИК

Если вы что-то забыли или упустили часть информации, какие карты вы уже сканировали, можете заглянуть в свой дневник!

В любой момент вы можете нажать кнопку  и просмотреть, как развивался сюжет до сих пор и какие карты вы сканировали.

Помните: использовать можно **только те предметы**, которые есть у вас в запасе.



Завершение игры

Чтобы выполнить задание Мерлина, вам зачастую придётся что-то принести ему или ответить на вопросы. Вы в любой момент можете подглядеть в дневник, чтобы убедиться в правильности своего выбора.



Создатели

Автор игры: Дэвид Чикьюрел

Текст: Бенжамин Бушар

Художники: Шенон Торнчароэнсри,
Ви Хун Ли, Марина Нестерова

Художественный директор: Матеуш
Комада

**Графическое оформление
и интерфейс приложения:**
Катажина Кособуцка

Креативный директор: Филип
Милунски

Программирование: Марчин Мушал

Продюсер: Винсент Вергонжан

Менеджер проекта: Марта Боровска

Разработка: Филип Милунски

Консультант по детским играм:
Рафаэль Дюитт

Игроки-тестеры: Корнелия Руби,
Томаш Напьерала, Лукаш Зеп, Лоик
«Сиол» Плато

Редактура оригинальных правил:
Жонатан Бобаль

Корректурa: Бри Голдмен

Отдельное спасибо Аурелии Чикьюрел.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

**Директор издательского
департамента:** Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия
Егорова

Редактор приложения и корректор:
Наталья Валько

Переводчик: Александр Гагинский

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик:
Дарья Великсар

Лицензионный менеджер:
Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру
и желаете, чтобы она была издана,
пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье
Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

