

ПЕЧЕРА СКАРБИВ

Авторы игры: Тихенко А., Олейников Е.

“Пещера сокровищ” – игра, в которой игроки исследуют пещеру Мантикоры в поисках пути к сокрытым в ее недрах тайнам и стараются запомнить все опасности в пещере. Только самые отважные и наблюдательные игроки могут преодолеть путь к сокровищнице, используя свои навыки и умения, и получить заслуженную награду.

Что в коробке:



х36 карт навыков
для прохождения
ловушек



х12 карт сокровищ



х36 тайлов ловушек

Сокровищница



х6 сегментов сборной ограничительной
рамки для тайлов-ловушек, которые
соединяются по принципу пазлов в
конструкцию шестиугольной формы

Схема сборки:



Правила на украинском и русском языках.

Цель игры

Для победы необходимо добыть карты сокровищ с золотом и победными балами. Чем больше баллов, тем больше шансов победить.

Карты сокровищ игроки получают каждый раз, когда проходят путь через ловушки от внешнего края пещеры к её центру. Чтобы преодолеть ловушку определенного типа игроку нужно использовать карту с соответствующим навыком.

Подготовка к игре

Перед началом игры, для удобства раскладки, рекомендуем собрать ограничительную рамку. В центр пространства выкладывается тайл сокровищницы, а вокруг него взакрытую (рубашкой вверх) в случайном порядке выкладываются тремя кругами тайлы-ловушки. Крайний круг тайлов выкладывается вплотную к ограничительной рамке.



Игроки получают взакрытую по 5 карт навыков, а остальные карты навыков выкладываются рядом с пещерным лабиринтом. Отдельной колодой возле поля выкладываются карты сокровищ.

Чтобы определить кто ходит первым игроки тянут карты сокровищ из колоды. Тот, кто вытянул карту с наибольшим количеством горшочков с золотом – ходит первым, другие игроки – соответственно количеству горшочков на картах. Использованные для жребия карты сокровищ надо снова смешать с колодой.

Как игроки ходят?

Игрок в свой ход может совершить три вида действий: разведка, обучение, добыча сокровища.

Игроки по очереди выполняют свои ходы. **В свой ход каждый игрок может выполнить 2 игровых действия в любой комбинации**, в т.ч. и два подряд одинаковых действия, например: Разведка + Разведка или Обучение + Добыча. Действия выполняются последовательно, то есть второе свое действие игрок

проводит после завершения предыдущего действия.

Разведка: во время этого действия игрок переворачивает любой тайл пещерного лабиринта лицом вверх и показывает его всем другим игрокам, давая возможность запомнить, какого рода ловушка подстерегает охотников за сокровищами. После этого тайл снова переворачивается рубашкой вверх и кладется на его место.

Обучение: игрок взакрытую берет себе на руку 1 карту из колоды карт навыков. Если в результате действия у игрока на руке оказалось больше 6 карт навыков, то он скидывает любую лишнюю карту взакрытую под низ колоды.

Добыча сокровищ: игрок, который хочет сделать попытку добыть сокровища, выкладывает с руки в открытую комбинацию из нескольких карт навыков (минимум 3 карты) и пробует пройти ловушки от края пещеры к центру, по очереди открывая дорожку из соседних тайлов. Путь должен начинаться тайлом внешнего круга (зелёный) и заканчиваться тайлом внутреннего круга (красный) возле сокровищницы. Игрок по очереди открывает столько тайлов-ловушек, сколько карт навыков, он сыграл с руки в начале этого действия, а комбинация этих карт должна точно совпадать с комбинацией тайлов.

До завершения попытки, открытые карты игрока откладываются в сторону, а ловушки, которые были пройдены, выкладываются на свое место лицом вверх.

Минимальное количество тайлов, которые нужно преодолеть на пути к сокровищам – 3 шт. Но дорога к сокровищам





может быть и длиннее – 4, 5 и т.д тайлов. Чем длиннее успешная комбинация тайлов, которые игрок открыл в свою попытку, тем больше карт сокровищ он может получить (на рисунке показаны примеры пути из 4 и 5 тайлов).

Неудачная попытка: если игрок открыл очередной тайл лабиринта, а среди сыгранной комбинации карт, такого навыка нет, то попытка добыть сокровища считается неудачной. Все тайлы ловушек снова переворачиваются лицом вниз, а игрок, потерпевший неудачу, скидывает одну из сыгранных карт навыков на свой выбор под низ колоды на столе, а остальные забирает обратно.

Успешная попытка: если игрок выложил комбинацию карт, которая совпадает с комбинацией открытых им тайлов, то он берет взакрытую из колоды карт сокровищ такое количество карт, сколько ловушек он смог преодолеть на пути к ним. Из этих карт сокровищ игрок на свой выбор 2 карты кладет обратно под низ колоды, а остальные берет себе. Например: если пройден путь в 3 тайла (по одному тайлу из каждого круга пещерного лабиринта), то игрок возьмет 3 карты сокровищ, и оставит себе только 1 карту. **Последовательность карт в комбинации при открытии тайлов значения не имеет.**

Победа в игре

Игра завершается, когда в пещерном лабиринте не останется больше возможных проходов от края пещеры к сокровищнице, которые игроки могут открыть. После завершения партии игроки вскрывают свои карты сокровищ и подсчитывают горшочки с золотом.

Победа в игре присуждается игроку, который добыл самое большое количество горшочков с золотом, а, в случае равенства победных очков у нескольких игроков, побеждает тот из них, который начал ходить в начале игры позже.

<https://bombatgame.com>