

HAL DUNCAN AND RUTH VEEVERS

КРИПТИД



ХЭЛ ДУНКАН и РУТ ВИВЕРС
Иллюстрации: КВАНЧАЙ МОРИЯ

Криптид – животное или растение, существование которого не доказано исследователями. Обычно эти существа считаются вымершими или упоминаются только в легендах, но многочисленные показания очевидцев ложатся в основу теорий о возможном существовании некоторых Криптидов.

Мифические морские змеи, йети и загадочная чупакабра: вы собирали сведения о них по крупицам, соединяли точки на карте и искали совпадения в газетных статьях. Теперь вы близки к цели как никогда – наконец-то вы докажете существование одного из Криптидов!

Вы и ваши единомышленники-криптозоологи прибыли в предполагаемое место обитания неувидимого существа, но никто не желает делить славу от находки с коллегами. Однако, не рассказав о своих догадках, вы не узнаете о догадках коллег. Вам предстоит выведать, что им известно, и постараться не раскрыть слишком много ценной информации.

Найдите Криптида первым или останетесь безызвестны навсегда!

КОМПЛЕКТАЦИЯ

- 6 элементов игрового поля
- 4 древних монумента
- 4 заброшенные хижины
- 1 фишка Криптида
- 5 наборов кубов и дисков разных цветов
- 5 журналов заметок
- 54 карты

ОБ ИГРЕ

Группа криптозоологов ищет подтверждение существования одного из Криптидов в Северной Америке. Каждый исследователь обладает только частью информации, необходимой для обнаружения места обитания существа. Эта информация содержится в заметках, по одной из которых получит каждый игрок.

Заметка описывает зону на игровом поле – вид местности (лес, горы и другие) или окрестности (зоны вблизи строений и территорий животных) – где существо может быть найдено или где поиск определенно не даст результата. В ходе игры вы будете задавать друг другу вопросы, чтобы получить информацию от соперников. Объединив заметки всех игроков, вы получите всего одну клетку на поле – это логово Криптида!

Победит игрок, который первым найдет клетку, где обитает Криптид.

КОМПОНЕНТЫ

КАРТА

Карта описывает игровое поле, где вы будете проводить поиск. Она состоит из шести пронумерованных элементов поля, разделенных на шестиугольники (назовем их «клетками»). В углу каждого элемента поля указан номер: он используется при подготовке к игре.

Всего на карте пять видов местности: вода, пустыня, горы, лес и болото.



ТЕРРИТОРИИ ЖИВОТНЫХ

Клетка также может быть частью территории медведей или ягуаров: она отмечена линиями и головой медведя или отпечатком лапы ягуара соответственно.



СТРОЕНИЯ

В любой клетке также может находиться строение: древний монумент или заброшенная хижина одного из четырех цветов – белого, зеленого, синего или черного.



ФИШКИ ИГРОКА



У каждого игрока есть набор цветных кубов и дисков: он будет размещать их на игровом поле, постепенно раскрывая информацию из своей заметки оппонентам. Куб означает, что в соответствии с заметкой игрока эта клетка не может быть местом обитания Криптида. На одной клетке может находиться только один куб. Диски означают, что в соответствии с заметкой игрока эта клетка может быть местом обитания Криптида. На одной клетке могут находиться несколько дисков – размещайте их друг на друга. Фишки никогда не убираются с игрового поля. Вы можете убрать фишку только в случае ошибки.

ЖУРНАЛЫ ЗАМЕТОК И КАРТЫ

Колода карт и журналы заметок нужны для подготовки к игре. Карты со светлыми краями используются для стандартного режима игры. Карты с черными краями – для продвинутого режима.



1. Количество игроков (3, 4 или 5).
2. Колонка общих подсказок.
3. Цвет края обозначает уровень сложности.
4. Строки и столбцы указывают на журналы и номера заметок для каждого игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В «Криптид» можно играть в стандартном или продвинутом режиме. Стандартный режим идеально подходит для знакомства игроков с правилами игры и заметками, также он подходит игрокам помладше.

В продвинутом режиме есть два усложнения:

1. У игроков могут быть заметки не только о том, где может находиться Криптид, но и о том, где он находится не может.
2. В игре используются строения всех четырех цветов.

В начале игры раздайте всем игрокам наборы кубов и дисков выбранных цветов и определите первого игрока. Мы предлагаем назначить первым игроком того, кто проводил подготовку к игре.

После того, как вы выбрали режим игры, перемешайте карты этого режима и возьмите одну случайную карту.

На лицевой стороне карты изображена схема игрового поля, указывающая положение всех шести элементов поля, древних монументов и заброшенных хижин.

Сформируйте игровое поле:

- Числа слева и справа от схемы указывают номер элемента поля и его расположение.
- Точки в углах элементов на схеме показывают, как нужно повернуть элемент.

После того, как поле разложено и раскладка проверена, переверните карту. На обратной стороне карты указаны номера заметок для каждого игрока. Выберите строку, соответствующую количеству игроков. Выдайте каждому игроку, начиная с первого, журналы заметок в алфавитном порядке: буквы греческого алфавита обозначены сверху столбца и на обложке каждого журнала. Игрок находит в этом журнале заметку под номером, указанным на пересечении общей строки и его столбца.

Игроки должны держать свои заметки в тайне, так как они содержат ценную информацию о Криптиде.



Пример: Элемент 6 будет сверху слева и повернут точкой вверх.

ХОД ИГРЫ

Цель игры – найти единственную клетку, которая может быть местом обитания Криптида.

Игра начинается с того, что все игроки делятся сведениями:

Первый игрок размещает куб на той клетке, где в соответствии с его заметкой Криптид находится не может. Другие игроки по очереди выполняют то же действие. Продолжайте до тех пор, пока каждый игрок не разместит по два куба. Игроки могут размещать кубы на клетках со строениями, но на одной клетке не может быть больше одного куба.

После этого первый игрок делает ход. В свой ход игрок может задать Вопрос или выполнить Поиск (действия описаны ниже). После этого ход переходит к игроку слева, если место обитания Криптида не было обнаружено.

В ходе партии игроки будут размещать кубы и диски на разных клетках игрового поля. Куб на клетке означает, что в соответствии с заметкой игрока эта клетка не может быть местом обитания Криптида. Диск означает, что в соответствии с заметкой игрока эта клетка может быть местом обитания Криптида.

Для победы в игре нужно выполнить Поиск в клетке, где обитает Криптид.

ВАЖНО!

При Вопросе или Поиске вы должны придерживаться основных принципов игры:

- Вы обязаны честно размещать свои фишки на игровом поле.
- Фишки никогда не убираются с игрового поля, но вы можете убрать фишку в случае ошибки.
- Вы не можете задавать Вопрос или выполнять Поиск в клетке, где размещен куб любого игрока (там все равно нет смысла искать).
- Если в результате ваших действий соперник вынужден разместить куб на игровом поле, вы также должны разместить куб на любой подходящей клетке в соответствии с вашей заметкой.
- Если на клетке уже есть ваша фишка, вы не можете добавлять туда свои фишки.

Иногда вам придется выдавать информацию о своей заметке. Вы обязаны быть честны, но вы можете запутывать оппонентов, сообщая минимум информации при ответе. Например, если один из ваших кубов находится на клетке пустыни, вы можете разместить другой куб на другой клетке пустыни, чтобы оппонент подумал, что ваша заметка звучит как: «место обитания не в пустыне».

ВОПРОС

Чтобы задать Вопрос, разместите фишку Криптида на выбранной вами клетке на игровом поле и спросите любого игрока: «Может ли существо обитать здесь?» Вы можете выбрать любую клетку, даже ту, в которой Криптид не может обитать в соответствии с вашей заметкой. Иногда это отличная идея – таким образом вы сбиваете оппонентов со следа.

Игрок, которому вы задали Вопрос, должен ответить, может ли эта клетка быть местом обитания Криптида в соответствии с его заметкой, одним из двух способов:

- Разместить на клетке свой диск, если эта клетка может быть местом обитания Криптида.
- Либо разместить на клетке куб, если Криптид там обитать не может. В этом случае вы также должны разместить свой куб на любой подходящей клетке в соответствии с вашей заметкой.

После этого ход переходит к игроку слева от вас.

ПОИСК

Чтобы выполнить Поиск, игрок размещает фишку Криптида на одной из клеток игрового поля, которая в соответствии с его заметкой может быть местом обитания Криптида, и сразу же размещает на этой клетке один из своих дисков. Если в выбранной клетке уже есть один из ваших дисков, вы обязаны разместить свой диск на другой клетке игрового поля, где в соответствии с вашей заметкой может обитать Криптид (на этой клетке не должно быть вашего диска).

После этого каждый игрок по часовой стрелке отвечает на вопрос, может ли эта клетка быть местом обитания Криптида в соответствии с его заметкой. Каждый из игроков в свою очередь размещает диск или куб на этой клетке (если диск игрока размещен ранее, этот игрок просто пропускает свою очередь). Поиск заканчивается, как только один из игроков размещает на этой клетке свой куб (остальные игроки не отвечают на вопрос), а вы должны разместить свой куб на любой подходящей клетке в соответствии с вашей заметкой. После этого ход переходит к игроку слева от вас.

Если никто из игроков не разместил куб на этой клетке, вы правильно определили место обитания Криптида.

Поздравляем! Вы выиграли!

Перед тем, как обсудить с игроками, какие заметки у них были, рекомендуем немного попозировать на лаврах.

ВСЕ ЧЕСТНО

Игра «Криптид» дает возможность запутать оппонентов, но игровой процесс полностью зависит от того, насколько честно игроки размещают кубы и диски. Если вы и ваши друзья обожаете блефовать, скорее всего, данная игра не для вас.

Ошибки могут случаться, но это редкое явление. Если игрок понимает, что он совершил ошибку и разместил куб вместо диска или наоборот, он должен рассказать об этом другим игрокам, как только заметит ошибку. Игрок, совершивший ошибку, должен сразу же заменить свою фишку на правильную, а также передвинуть замененную фишку на любую подходящую для этого клетку. Это можно сделать в ход любого игрока.

Например, вы могли разместить на клетке диск вместо куба. Как только вы заметите свою ошибку, вы должны рассказать о ней всем игрокам, разместить куб вместо этого диска, а сам диск переместить на другую клетку, где в соответствии с вашей заметкой может обитать Криптид.

ОБЩИЕ ПОДСКАЗКИ

Если игроки запутались, то они могут воспользоваться общей подсказкой. На это должны быть согласны все игроки (или все, кроме одного, если играете четвером или пятером). На карте, которую вы использовали при подготовке к игре, в столбце со знаком «?» найдите номер подсказки. Текст подсказки найдите в конце книги правил и прочитайте вслух.

ВАЖНО!

Три простых совета помогут вам разобраться в игре:

- Ознакомьтесь со всеми возможными вариантами заметок. В книге правил есть объяснение всех вариантов. Список из всех вариантов заметок также приведен на оборотной стороне журнала заметок.
- Если на клетке уже есть диск оппонента, свой диск размещайте поверх него – так будет лучше видно клетку.
- С карандашом и блокнотом вам будет проще сопоставлять информацию, полученную от других игроков.

ЗАМЕТКИ

Есть несколько видов заметок, но все они описывают расстояние от конкретных клеток или строений на игровом поле. Некоторые заметки указывают, что место обитания Криптида расположено на определенном виде местности, другие содержат информацию о том, что место обитания должно быть не дальше определенного количества клеток от указанного вида местности, строения или территории животных.

Любая заметка, которая говорит, что место обитания находится не дальше определенного количества клеток от некоторой клетки, относится также и к самой клетке. Например, если в вашей заметке сказано «не дальше одной клетки от леса», это значит, что место обитания может быть в любой клетке леса или в любой клетке, соседней с клеткой леса.

Заметки всех игроков разные.



ВОЗМОЖНЫЕ ЗАМЕТКИ*

1) МЕСТО ОБИТАНИЯ НА ОДНОМ ИЗ ДВУХ ВИДОВ МЕСТНОСТИ

Пример: «Место обитания в лесу или на болоте».

Игрок получает информацию о том, что место обитания находится на клетке леса или болота, поэтому он должен будет размещать диски на этих клетках. Игрок знает, что место обитания не может быть на воде, в горах или в пустыне, и он будет размещать на этих клетках кубы.



2) МЕСТО ОБИТАНИЯ НЕ ДАЛЬШЕ ОДНОЙ КЛЕТКИ ОТ ВИДА МЕСТНОСТИ

Место обитания находится не дальше одной клетки от указанного вида местности. Это условие также подразумевает все клетки указанного вида местности.

Пример: «Место обитания не дальше одной клетки от пустыни».

Игрок получает информацию о том, что место обитания находится на клетках пустыни или соседних с пустыней клетках. Он будет размещать диски на таких клетках, а кубы будет размещать на всех клетках дальше одной клетки от пустыни.



3) МЕСТО ОБИТАНИЯ НЕ ДАЛЬШЕ ОДНОЙ КЛЕТКИ ОТ ТЕРРИТОРИЙ ЛЮБЫХ ЖИВОТНЫХ

Место обитания находится не дальше одной клетки от территорий любых животных. Это условие подразумевает все клетки территорий животных (и медведей, и ягуаров).

Пример: «Место обитания не дальше одной клетки от территорий любых животных».

Игрок получает информацию о том, что место обитания находится на одной из клеток территорий животных или на соседних с ними клетках. Он будет размещать диски на таких клетках, а кубы будет размещать на всех клетках дальше одной клетки от территорий животных.



* В конкретных примерах выделены клетки, на которых вы будете размещать диски.

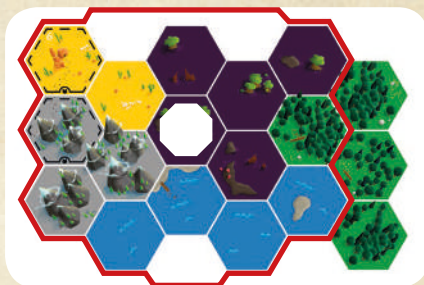


4) МЕСТО ОБИТАНИЯ НЕ ДАЛЬШЕ ДВУХ КЛЕТОК ОТ СТРОЕНИЯ

Место обитания не дальше двух клеток от указанного вида строения (древнего монумента или заброшенной хижины). Это условие также подразумевает клетку со строением. Цвет строения в данном случае значения не имеет.

Пример: «Место обитания не дальше двух клеток от древнего монумента».

Игрок получает информацию о том, что место обитания находится не дальше двух клеток от древнего монумента или на его клетке. Он будет размещать диски на таких клетках, а кубы будет размещать на всех клетках дальше двух клеток от любого древнего монумента.



5) МЕСТО ОБИТАНИЯ ДАЛЬШЕ ДВУХ КЛЕТОК ОТ ТЕРРИТОРИИ ЖИВОТНЫХ

Место обитания находится дальше двух клеток от территории определенных животных (медведей или ягуаров). Это условие ИСКЛЮЧАЕТ все клетки территории указанного вида животных.

Пример: «Место обитания дальше двух клеток от территории медведей».

Игрок получает информацию о том, что место обитания находится на одной из клеток, расположенных дальше двух клеток от территории медведей. Он будет размещать диски на таких клетках, а кубы будет размещать на всех клетках территории медведей и на расстоянии до двух клеток от них.

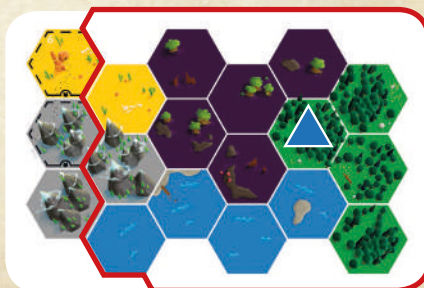


6) МЕСТО ОБИТАНИЯ НЕ ДАЛЬШЕ ТРЕХ КЛЕТОК ОТ СТРОЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОГО ЦВЕТА

Место обитания находится не дальше трех клеток от строения указанного цвета. Это условие также подразумевает клетки, в которых находятся сами строения. Вид строения в данном случае не важен.

Пример: «Место обитания не дальше трех клеток от синих строений».

Игрок получает информацию о том, что место обитания находится не дальше трех клеток от синего строения или на его клетке. Он будет размещать диски на таких клетках, а кубы будет размещать на всех клетках дальше трех клеток от любого синего строения.

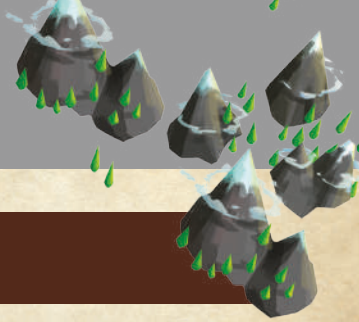




ОБЩИЕ ПОДСКАЗКИ

Подсказка игрокам: в текущей игре НЕТ заметок

1. со словами «не дальше двух клеток»
2. со словами «не дальше трех клеток»
3. со словами «не дальше двух клеток»
4. относящихся к территориям животных
5. со словами «не дальше трех клеток»
6. со словами «не дальше двух клеток»
7. указывающих на два вида местности
8. со словами «не дальше одной клетки»
9. со словами «не дальше трех клеток»
10. относящихся к пустыне
11. относящихся к лесу
12. со словами «не дальше двух клеток»
13. со словами «не дальше двух клеток»
14. со словами «не дальше двух клеток»
15. со словами «не дальше трех клеток»
16. со словами «не дальше одной клетки»
17. со словами «не дальше двух клеток»
18. относящихся к горам
19. относящихся к болоту
20. со словами «не дальше трех клеток»
21. со словами «не дальше одной клетки»
22. относящихся к горам
23. со словами «не дальше трех клеток»
24. со словами «не дальше одной клетки»
25. со словами «не дальше двух клеток»
26. со словами «не дальше одной клетки»
27. относящихся к лесу
28. со словами «не дальше одной клетки»
29. со словами «не дальше трех клеток»
30. относящихся к воде
31. относящихся к болоту
32. указывающих на два вида местности
33. со словами «не дальше одной клетки»
34. со словами «не дальше двух клеток»
35. со словами «не дальше одной клетки»
36. указывающих на два вида местности
37. со словами «не дальше одной клетки»
38. со словами «не дальше трех клеток»
39. относящихся к воде
40. со словами «не дальше трех клеток»
41. со словами «не дальше трех клеток»
42. со словами «не дальше двух клеток»
43. со словами «не дальше трех клеток»
44. со словами «не дальше трех клеток»
45. со словами «не дальше одной клетки»
46. относящихся к воде
47. со словами «не дальше двух клеток»
48. со словами «не дальше двух клеток»
49. указывающих на два вида местности
50. со словами «не дальше двух клеток»
51. со словами «не дальше двух клеток»
52. относящихся к видам местности
53. со словами «не дальше двух клеток»
54. со словами «не дальше трех клеток»
55. со словами «не дальше одной клетки»
56. со словами «не дальше трех клеток»
57. относящихся к пустыне
58. со словами «не дальше трех клеток»
59. указывающих на два вида местности
60. со словами «не дальше двух клеток»
61. со словами «не дальше двух клеток»
62. со словами «не дальше двух клеток»
63. относящихся к лесу
64. со словами «не дальше двух клеток»



65. со словами «не дальше двух клеток»
66. со словами «не дальше трех клеток»
67. со словами «не дальше двух клеток»
68. относящихся к болоту
69. относящихся к горам
70. со словами «не дальше трех клеток»
71. относящихся к пустыне
72. со словами «не дальше двух клеток»
73. со словами «не дальше трех клеток»
74. со словами «не дальше трех клеток»
75. со словами «не дальше трех клеток»
76. со словами «не дальше одной клетки»
77. со словами «не дальше двух клеток»
78. со словами «не дальше двух клеток»
79. со словами «не дальше трех клеток»
80. указывающих на два вида местности

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский.

Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу.

Редактор: Софья Еркушова.

Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев.

Верстка: Дмитрий Киринос.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

**ФАБРИКА
ИГР**

Впервые издано в Великобритании в 2018 г.
компанией OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA
OSPREY GAMES является торговой маркой
Osprey Publishing Ltd
© Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018.
Все права защищены.



ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игровое поле по схеме на карте выбранного режима. Выдайте журналы заметок и определите номер заметки каждого игрока. Поделитесь начальными сведениями. Для этого первый игрок размещает свой куб на той клетке, где в соответствии с его заметкой Криптид находится не может. Другие игроки по очереди выполняют то же действие. Продолжайте до тех пор, пока каждый игрок не разместит по два куба. Игроки могут размещать кубы на клетках со строениями, но на одной клетке не может быть больше одного куба. После этого ходит первый игрок.

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок задает Вопрос или выполняет Поиск.

ВОПРОС

Игрок выбирает любую клетку на игровом поле и спрашивает любого игрока, может ли в этой клетке обитать Криптид в соответствии с его заметкой. Этот игрок должен разместить на клетке свой диск (если может) или куб (если не может).

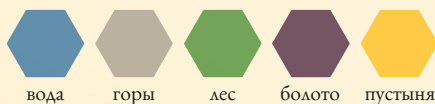
ПОИСК

Игрок выбирает одну клетку на игровом поле, в которой в соответствии с его заметкой может обитать Криптид, размещает на ней свой диск и спрашивает каждого игрока по часовой стрелке, может ли в этой клетке обитать Криптид (в соответствии с их заметками). Игроки отвечают на вопрос до тех пор, пока один из игроков не выложит куб. Если никто не опроверг теорию, то Поиск успешен. Вы нашли Криптида и побеждаете в игре!

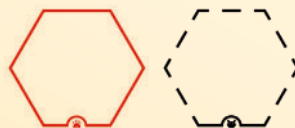
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

- Вы обязаны честно размещать свои фишки на игровом поле.
- Фишки никогда не убираются с игрового поля, но вы можете убрать фишку в случае ошибки.
- Вы не можете задавать Вопрос или выполнять Поиск в клетке, где размещен куб любого игрока (там все равно нет смысла искать).
- Если в результате ваших действий соперник вынужден разместить куб на игровом поле, вы также должны разместить куб на любой подходящей клетке в соответствии с вашей заметкой.
- Если на клетке уже есть ваша фишка, вы не можете добавлять туда свои фишки.

ТОПОГРАФИЯ



вода горы лес болото пустыня



территория
ягуаров

территория
медведей



древний
монумент



заброшенная
хижина