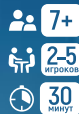


КЛУБ

Находчивых



Правила игры

Кооперативная настольная игра
на ассоциации для любителей приключений

Авторы игры: Матиас Шпаан и Хенрик Хавигхорст

Вам когда-нибудь приходилось сражаться с акулой с помощью утюга и губной помады? Или совершать отвлекающий манёвр с диском и жевательной резинкой? Нет? Тогда этот момент наступил!

*Добро пожаловать в **Клуб находчивых**! Вместе вы отправитесь в захватывающие приключения, где вам предстоит проходить различные миссии. Изобретательность, логика, безумные идеи и толика здравого смысла приведут вас к успеху!*

КОМПОНЕНТЫ

- ♦ 110 карт предметов
- ♦ 1 поле прогресса
- ♦ 1 фигурка персонажа
- ♦ 3 жетона попыток
- ♦ 1 планшет для записей
- ♦ 1 стирающийся маркер
- ♦ 1 песочные часы на 30 секунд
- ♦ 1 книга приключений

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — пройти захватывающие приключения вместе. Выбирайте необычные предметы, которые помогут вам успешно выполнить различные миссии, но старайтесь делать это так, чтобы другие игроки отгадали, какие предметы вы решили использовать. Ну, ни пуха ни пера!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите **поле прогресса** (А) в центр стола.
- Положите **3 жетона попыток** (Б) на отмеченные ячейки на поле прогресса и поставьте **фигурку персонажа** (В) на ячейку с цифрой 1.
- Перемешайте **колоду карт предметов** (Г) и раздайте по 10 карт каждому игроку лицом вниз. Не показывайте свои карты другим игрокам. Остальные карты положите в виде колоды лицом вниз рядом с полем прогресса.
- Важно:** вы не можете говорить другим игрокам, что изображено на ваших картах!
- Выберите активного игрока, который начнёт игру. Этот игрок берёт **книгу приключений** (Д) и **планшет для записей с маркером** (Е).
- Поставьте **песочные часы** (Ж) рядом с полем прогресса.



КАК ПРОЙТИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В *книге приключений* вы найдете **12 приключений**, которые вам предстоит пройти. Каждое из этих приключений разделено на **5 глав** и **эпилог**, а в конце каждой главы есть **миссия**. Вы можете приступить к чтению следующей главы только после того, как успешно выполните текущую миссию.

Рядом с некоторыми миссиями есть символ песочных часов ⌚. Это означает, что вы должны использовать песочные часы и справиться с миссией за отведённое время.

Пример:



МИССИЯ № 3



Используйте песочные часы!

Как вам спастись от преследующей вас мумии?



ХОД ИГРЫ

Чтобы начать игру, выберите любое приключение из книги, однако мы всё-таки советуем вам проходить их по порядку.

Справьтесь с приключением, поочерёдно прочитав все 5 глав и выполнив все 5 миссий. Чтобы пройти миссию, выполните следующие шаги:

1. Прочитайте вслух главу и миссию
2. Выберите предметы для выполнения миссии
3. Выполните миссию
4. Перейдите к следующей главе или завершите игру

1. Прочитайте вслух главу и миссию

Активный игрок читает всем вслух очередную главу выбранного приключения и соответствующую ей миссию.

Пример 1: игроки выбрали приключение про Египет. Агата, активный игрок, прочитала первую главу и зачитывает первую миссию: «Как вам попасть внутрь пирамиды?» Теперь она откладывает книгу в сторону и берёт свои карты.

2. Выберите предметы для выполнения миссии

Затем активный игрок выбирает среди карт из своей руки:



Ровно **2 предмета**, которые, по его мнению, лучше всего подходят для прохождения миссии, и **записывает** их названия на планшете, а сами карты кладёт лицом вниз перед собой;

Примечание: вы можете договориться и разрешить схематично рисовать выбранные предметы, например, если с вами играют дети, не умеющие писать, или если некоторым игрокам так удобнее.



Ещё **3 предмета**, которые, по его мнению, меньше всего подходят для прохождения миссии, и также кладёт их лицом вниз перед собой.

После этого игрок перемешивает все 5 выбранных карт и раскладывает их лицом вверх в центре стола.

Внимание: если рядом с миссией изображён символ песочных часов ⌚, у вас будет всего **30 секунд** на выбор предметов! Записать предметы на планшет и разложить карточки можно по истечении времени.

Если вы не успеете сделать выбор за отведённое время, миссия будет считаться невыполненной (см. п. 3 «Выполните миссию — МИССИЯ ПРОВАЛЕНА»).

Пример 2:



Миссия № 1



Как вам попасть внутрь пирамиды?

Агата берёт в руку свои 10 карт, не показывая их другим игрокам. Так как рядом с миссией есть ⌚, она переворачивает песочные часы и ставит их перед собой — у неё будет всего 30 секунд, чтобы выбрать карты. У Агаты, на её взгляд, есть пара предметов, отлично подходящих для выполнения миссии: топор (чтобы отделить друг от друга камни, закрывающие вход) и вантуз (чтобы вытаскивать камни из кладки). Чтобы не терять время, Агата зарисовывает эти два предмета на планшете. Также она добавляет к выбранным картам мишку, верёвку и лёд, потому что они не помогут пройти миссию. Агата перемешивает все 5 карт и раскладывает их на столе перед другими игроками.



3. Выполните миссию

Теперь **все оставшиеся игроки** пытаются **угадать** 2 предмета, которые игрок записал на планшете. При этом игроки могут свободно делиться своими мыслями, но игрок, выбравший предметы, **не может** участвовать в обсуждении и давать каких-либо подсказок.

После того как игроки пришли к единому мнению и остановили свой выбор на 2 предметах, активный игрок показывает записанные на планшете предметы.

МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА

Если игроки отгадали **оба** предмета, то **миссия выполнена!** Возьмите фигурку персонажа и продвиньте её на ячейку вверх на поле прогресса. Отличная работа! Теперь вы можете перейти к следующей главе вашего приключения (см. п. 4 на стр. 6).



***Пример 3а:** посоветовавшись, Боря и Вика выбирают вантуз и топор. Их выбор оказался правильным, и поэтому они переходят к следующей главе и миссии.*

МИССИЯ ПРОВАЛЕНА

Если вы не отгадали **ни одного** предмета или угадали **только один**, значит, вы **провалили миссию** и должны сбросить **1 жетон попытки**. Уберите его обратно в коробку.

Если у вас ещё остались **жетоны попыток**, вы можете попробовать выполнить эту же миссию **ещё раз**. Теперь выбирать предметы будет следующий по часовой стрелке игрок от активного игрока — передайте ему планшет для записей и маркер. Если настала ваша очередь выбирать карты, а у вас в руке их меньше 10, доберите недостающие карты из колоды.

Важно: помните, что предметы на своих картах обсуждать нельзя!

Для выполнения миссии вам может потребоваться 1, 2 или 3 попытки. Если у вас не останется жетонов попыток, то игра закончится (см. п. 4 на стр. 6).

***Пример 3б:** Боря и Вика выбирают топор и верёвку. Увы, они угадали только один предмет и не угадали вантуз. Так как у игроков есть жетоны попыток, они сбрасывают один из них, чтобы пройти миссию ещё раз. Теперь предметы будет выбирать Боря — он берёт у Агаты планшет и маркер.*

4. Перейдите к следующей главе или завершите игру



Перейдите к следующей главе, когда вы выполните текущую миссию;

Если вы выполнили миссию, перейдите к следующей главе. Активным игроком становится следующий по часовой стрелке игрок. Передайте ему книгу приключений и планшет для записей с маркером. При необходимости доберите в руку карты из колоды. Все сыгранные карты уберите в стопку сброса.

Если вы прочли все главы приключения и выполнили все миссии, перейдите к концу игры (см. стр. 7).



ИЛИ завершите игру, когда у вас закончились жетоны попыток.

Если вы провалили миссию и у вас больше нет жетонов попыток, в этом случае вы, к сожалению, проигрываете (см. «Конец игры» на стр. 7).

Пример игры:

Боря — активный игрок в этом раунде. Он читает вслух следующую главу, которая заканчивается миссией: «Как вам расшифровать иероглифы в гробнице фараона?» Он смотрит на свои карты и выбирает пылесос (чтобы очистить гробницу от пыли) и спички (чтобы можно было рассмотреть иероглифы в темноте). Боря записывает эти два предмета на планшете так, чтобы другие игроки не видели его записи. Также он выбирает пружину, сыр и шар для боулинга, потому что, по его мнению, эти предметы меньше всего подходят для решения. Теперь он перемешивает все 5 карт лицом вниз, а затем кладёт их лицом вверх, чтобы все игроки их видели. После короткого обсуждения Вика и Агата приходят к мнению, что пройти миссию им помогут спички и пружина (чтобы соскоблить ей грязь). Игроки проваливают миссию, так как из двух предметов они угадали только один. Игроки сбрасывают 1 жетон попытки. Но у них есть ещё одна попытка, и теперь выбирать предметы будет Вика, и Боря передаёт ей планшет для записей и маркер.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может закончиться в двух случаях:

Вы трижды провалили миссию:



Если после очередной неудачной попытки на поле прогресса не осталось жетонов попыток, то, к сожалению, **вы проиграли!** Но не отчаивайтесь — попробуйте сыграть ещё раз прямо сейчас!

Вы выполнили пятую миссию:



Если фигурка персонажа достигла последней ячейки на поле прогресса, то **вы успешно прошли это приключение!** Поздравляем! Прочтите эпилог пройденного приключения. Вы — талантливая команда и почётные члены **Клуба находчивых!** Вы готовы отправиться в следующее приключение прямо сейчас?

СОВЕТЫ ЛЮБИТЕЛЯМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



В игре нет единственно верных решений, придуманных авторами. Дайте волю вашей фантазии — придумайте решения сами!



У вас в руке может не оказаться карт, которые бы на все 100% подходили для решения текущей миссии. Тем не менее старайтесь придумать оригинальную идею использования имеющихся у вас предметов (даже если объяснение и будет выглядеть безумным!).



Выбирая две карты для выполнения миссии, подумайте, могут ли они справиться с задачей по отдельности или лучше использовать их вместе.



ВАМ КАЖЕТСЯ, ЧТО МИССИИ ДАЮТСЯ ВАМ СЛИШКОМ ЛЕГКО?



Вы можете усложнить игру с помощью простых изменений:



Активный игрок выбирает из руки **2 карты** и записывает названия предметов на планшете для записей. **Другие 3 карты** он берёт **из колоды**, а не выбирает из своих собственных карт. Точно так же перемешайте все 5 карт и выложите их лицом вверх.



В начале игры раздайте всем игрокам **по 9 карт вместо 10**. Каждый раз, когда вы сбрасываете жетон попытки, количество карт, которое может быть на руках у игрока, уменьшается на 1. В этот момент все игроки должны немедленно сбросить лишние карты.

***Пример:** если вы сбросите 2 жетона попыток, у игроков может быть только 7 карт в руке.*

Авторы игры: Матиас Шпаан и Хенрик Хавигхорст
Иллюстратор: Феликс Вермке



Менеджер проекта: Анастасия Губанова
Корректор: Полина Басалаева
Вёрстка: Артур Бурлаков
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных
игр для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



Игра от компании Piatnik. Оригинальное
название «Der Abenteuer Club».
www.piatnik.com

