



КЛУБ пригод

Кооперативна гра на асоціації

Автори гри: Матіас Спаан і Генрік Гавіорст

Чи доводилося вам долати акулу за допомогою праски й помади? Або, можливо, ви колись влаштовували диверсію з диско-кулею і жувальною гумкою? Ні? То чом не спробувати?!

Ласкаво просимо до «Клубу пригод». Разом ви переживете незабутні пригоди і витягнете одне одного з багатьох скрутних ситуацій — усе завдяки вашим божевільним ідеям! Винахідливість, логіка та дрібка шаленства — найліпші друзі під час кожної подорожі.

Вміст гри

1 правила
1 книга пригод
1 ігрове поле
1 планшет-записник
1 маркер, що стирається

1 фігурка шукача пригод
1 пісковий годинник (30 с)
3 жетони відповідей
110 карток предметів

Мета гри

Ваша мета — поринути у захопливі пригоди, де кожен раз ви ставатимете перед вибором, а інші муситимуть відгадати, як ви вирішили вчинити.



games7days.com



piatnik.com



Приготування до гри

- Розмістіть ігрове поле (А) в центрі столу.
- Поставте 3 жетони відповідей (Б) на позначені місця і помістіть фігурку шукача пригод (В) на місце з позначкою 1.
- Перетасуйте картки предметів (Г) і роздайте кожному по 10 карток долілиць. Це ваша рука. Сформууйте з решти карток колоду добору і покладіть її долілиць біля ігрового поля.

Важливо: в жодному разі не повідомляйте іншим гравцям про предмети у вашій руці!

- Виберіть будь-яку пригоду з Книги пригод (Г) і призначте гравця, який отримає книгу. Наступний за годинниковою стрілкою бере планшет-записник і маркер (Д).
- Приготуйте пісковий годинник (Е).



Структура пригод

Книга пригод містить 12 пригод, доступних для гри. Кожна з пригод складається з 5 розділів, що завершуються завданнями, та епілогу. Ви зможете перейти до наступного розділу лише після успішного виконання поточного завдання.

Деякі завдання позначені символом піщого годинника [🕒]. Це означає, що ви мусите скористатися піщовим годинником і розв'язати цю частину завдання за встановлений час.

Приклад:



Завдання № 4



Як упіймати шурика-втікача Керрі
максимально непомітно?



Правила

Зазвичай гра — це одна пригода, що складається з 5 раундів. Під час кожного раунду виконайте такі послідовні дії:

1. Прочитайте розділ.
2. Виберіть предмети.
3. Розв'яжіть завдання.
4. Закінчіть раунд.

1. Прочитайте розділ

Гравець із Книгою пригод читає перший розділ і завдання **вголос**, щоб чули всі.

2. Виберіть предмети

Тепер черга гравця ліворуч. Зі своєї руки він вибирає:



тільки **2 предмети**, які, на його думку, будуть **найбільш корисними** для розв'язання завдання. Гравець записує назви або схематично зображає два предмети на планшети-записнику маркером, що стирається, і кладе його перед собою долілиць;



ще **3 предмети**, які, на його думку, будуть **найменш корисними** для розв'язання завдання.

Потім гравець перемішує всі 5 вибраних карток і кладе їх горілиць посередині столу. *Приклад:*



Завдання № 3



Чим ви будете відбиватися від зграї диких мавп?



Важливо: якщо завдання містить символ піщого годинника [], у вас є **лише 30 секунд**, щоб вибрати потрібні картки.

Ви можете записувати назви предметів та відкривати картки уже після того, як 30 секунд вичерпалися. Якщо ви не встигли зробити свій вибір за відведений час, то це завдання вважають невирішеним (див. у пункт 3 «Розв'яжіть завдання» розділ «Неправильно»).

3. Розв'яжіть завдання

Тепер **усі інші гравці** намагаються **вгадати 2 предмети**, назви яких зазначені на планшеті-записнику. Ви можете вільно спілкуватися та обговорювати можливі відповіді, але гравець, що виклав картку, **не може** брати участі в обговоренні чи підказувати у будь-який спосіб.

Після того, як ви домовилися про 2 предмети, перегорніть планшет-записник та перевірте своє рішення.

ПРАВИЛЬНО:

Якщо ви правильно відгадали **обидва** предмети, ви **розв'язали завдання** і маєте змогу піднятися на сходинку. Чудова робота!



НЕПРАВИЛЬНО:

Якщо ви **не вгадали жодного предмета** або вгадали **лише один**, **ви не розв'язали завдання** і мусите прибрати жетон відповіді у коробку. Ви ще не можете перейти до наступного розділу. Вирішіть, **хто з вас** знову візьметься за **те саме** завдання.

Важливо: ви все ще не можете говорити про те, які предмети у вас в руках.

Щойно ви дійдете згоди, передайте маркер та планшет-записник вибраному гравцю, і гра продовжиться, як описано в пункті 2.

Примітка: якщо ви не можете домовитися про те, хто має вибирати предмети, настає черга гравця ліворуч від того, хто до цього це робив.



4. Закінчіть раунд

Продовжуйте грати, поки...



не **розв'яжете завдання**

АБО



не **повернете останній жетон відповіді** у коробку. В цьому випадку ви програли гру (дивіться розділ «Кінець гри»).

Щойно ви розв'яжете завдання, кожен поповнює свою руку з колоди карток предметів, щоб у кожного знову було по 10 карток. Усі зіграні картки кладуть у стос скидання. Книгу пригод передають гравцю ліворуч від попереднього гравця, і він зачитує наступний розділ.

Приклад раунду:

Аліна зачитує розділ, який закінчується таким завданням:

«Як ви знайдете ключ до шифру на гробниці Фараона?».

Настала черга Євгена вибрати предмети. Він дивиться на свою руку і вибирає пиросос (щоб очистити гробницю від пилу) і сірники (щоб можна було прочитати напис у темряві).

Він записує назви двох предметів на планшеті-записнику, приховуючи їх від інших. Потім він вибирає з руки картки з пружиною, сиром і кулею для боулінгу, оскільки вважає ці предмети найменш корисними. Він тасує 5 карток долілиць, а потім викладає їх горілиць, щоб усі бачили зображене.

Після короткого обговорення інші домовляються про сірники та пружину (щоб відшкребти бруд). Завдання не розв'язано, тому що з двох предметів було вгадано лише один. Один жетон відповідей потрібно прибрати у коробку.

Всі погоджуються, що для наступної спроби має вибрати предмети Андрій.

Кінець гри

Є два варіанти закінчення гри.



Три неправильні відповіді.

Якщо на ігровому полі більше не залишилося жетонів відповідей (гравці здійснили 3 невдалі спроби відгадати задумані предмети), ви **програли** гру. Але не хвилюйтеся — ви можете спробувати знову!



П'яте завдання розв'язано.

Якщо ваша фігурка шукача пригод досягла верхньої сходинки мотуз'яної драбини, ви успішно завершили свою пригоду. Вітаємо! Тепер ви можете зачитати епілог пригоди і привітати одне одного з перемогою. Ви талановита група і відстояли честь «Клубу пригод». Готові вирушити у наступну пригоду?

Поради



Спробуйте знайти оригінальні, але більш-менш обґрунтовані предмети для розв'язання завдання.



У цій грі немає заздалегідь підготовлених рішень. Тільки вам належить придумати рішення, використовуючи картки предметів у своїй руці, які потім мають вгадати інші.



Вибираючи дві картки, які потрібно вгадати, завжди думайте, як предмети поєднуються одне з одним, і що саме гравці вважатимуть за правильну відповідь. Наприклад, салямі та вудка можуть стати чудовим способом відволікти акул. Так само подушка і книга можуть створити затишну атмосферу.

Пригоди занадто легкі для вас?

Ви можете налаштувати рівень складності, трохи змінивши правила:

 гравець, чия черга вибрати два предмети, вибирає їх як зазвичай, і записує їхні назви на планшеті-записнику. Потім гравець бере із колоди добору **3 картки предметів**, які **найменш корисні для** вирішення завдання, замість того, щоб вибирати їх зі своєї руки. Усі 5 карток перемішують та розміщують долілиць, як описано.

 кожен починає з **9 картками** на руці. Кожного разу, коли ви втрачаєте жетон відповідей, ви також мусите скинути картку з руки. Приклад: якщо ви втратите два жетони, у вас на руці залишиться лише 7 карток.

Якщо у вас виникли запитання чи пропозиції щодо «Клубу пригод», зв'яжіться з нами за адресою:
Piatnik, Hütteldorfer Straße, 229-231, A-1140 Відень.
Або через електронну пошту info@piatnik.com.
Знайдіть нас на:



Facebook.com/PiatnikSpiele

Instagram.com/piatnik_spiele



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС», games7days.com,
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

© 2024 Piatnik, Відень.
Надруковано в Австрії.



УВАГА!
Не підходить для дітей віком до 3 років.
Містить дрібні деталі. Небезпека задусання.