

# ПЕЧЕРА СКАРБІВ

Автори гри: Тихенко О., Олейніков Є.

У гри “Печера скарбів” гравці досліджують підземний лабіринт Мантикори у пошуках шляху до прихованих в його надрах таємниць та намагаються запам'ятати всі пастки в печері. Тільки найвідважніші та найуважніші гравці зможуть подолати шлях до скарбів, використовуючи свої навички та вміння, й отримати гідну нагороду.

## Що в коробці:



х36 карт навичок  
для подолання  
пасток



х36 тайлів пасток



х12 карт скарбів



Скарбниця



Схема збирання:



х6 сегментів збірної обмежувальної  
рамки для тайлів-пасток, які з'єд-  
нуються за принципом пазлу в кон-  
струкцію шестикутної форми

Правила українською та російською мовами.

## Мета гри

Для перемоги необхідно здобути карти скарбів із золотом та переможними балами. Чим більше балів, тим більше шансів перемоги.

Карти скарбів гравці отримують кожен раз, коли долають шлях через пастки від зовнішньої межі печери до її центру. Щоб подолати пастку певного типу гравцеві потрібно використовувати карту з відповідною навичкою.

### Підготовка до гри

Перед початком гри, для зручності розкладки, рекомендуємо зібрати обмежувальну рамку. У центр простору викладається тайл скарбниці, а навколо нього, сорочкою догори, викладаються триєма колами тайли-пастки у випадковому порядку. Зовнішнє коло тайлів викладається впритул до обмежувальної рамки.



Гравці отримують взакриту по 5 карт навичок, а інші карти навичок колодою викладаються поруч із печерним лабіринтом. Окремою колодою біля поля викладаються карти скарбів.

Щоб визначити, хто ходить першим, гравці тягнуть карти скарбів із колоди. Той, хто витягнув карту з найбільшою кількістю горщиків із золотом – ходить першим, інші гравці – відповідно до кількості горщиків на картах. Використані для жеребу карти скарбів треба знову змішати з колодою.

### Як гравці ходять?

Гравець в свій хід може робити три види дій: розвідка, навчання, полювання на скарби.

Гравці по черзі виконують свої ходи. **У свій хід кожен гравець може виконати 2 ігрові дії в будь-якій комбінації**, в тому числі й дві посліпль однакові дії. Наприклад: Розвідка + Розвідка або Навчання + Полювання на скарби. Дії виконуються послідовно, тобто другу свою дію гравець робить після завершення



попередньої дії.

**Розвідка:** під час цієї дії гравець перевертає будь-який тайл печерного лабіриту та показує його всім іншим гравцям, надаючи можливість запам'ятати пастку, що очікує мисливців за скарбами. Після цього тайл знову перевертається сорочкою догори та викладається на своє місце.

**Навчання:** гравець взакриту бере собі на руку 1 карту з колоди карт навичок. Якщо в результаті дії у гравця на руці виявилось більше 6 карт навичок, то він скидає будь-яку зайву карту взакриту під низ колоди.

**Полювання на скарби:** гравець, який хоче зробити спробу здобути скарби, викладає з руки відкриту комбінацію з декількох карт навичок (мінімум 3 карти) та намагається пройти пастки від краю печери до центру. Для цього слід по черзі відкривати шлях із сусідніх тайлів, який повинен починатися з тайлу зовнішнього кола (зелений) і закінчуватися тайлом внутрішнього кола (червоний) біля скарбниці. Гравець, по черзі, відкриває стільки тайлів-пасток, скільки карт навичок, він зіграв з руки на початку цієї дії, а комбінація цих карт повинна точно збігатися з комбінацією тайлів.

До завершення спроби, відкриті карти гравця відкладаються в сторону, а пастки, які були пройдені, викладаються на своє місце пастками догори.

Мінімальна кількість тайлів, які потрібно подолати на шляху до скарбів – 3 шт. Але дорога до скарбів може бути й довшою –





4, 5 та більше тайлів. Чим довшою буде вірна комбінація тайлів, які гравець відкрив у свою спробу, тим більше карт скарбів він отримає (на зображенні наведені приклади шляхів з 4 та 5 тайлів).

**Невдала спроба:** якщо гравець відкрив черговий тайл лабіринту, а серед зіграної комбінації карт така навичка відсутня, то спроба здобути скарби вважається невдалою. Всі тайли пасток знову перевертаються сорочкою догори, а гравець, що зазнав невдачі, скидає одну із зіграних карт навичок, на свій вибір, під низ колоди на столі, а решту забирає собі на руку.

**Вдала спроба:** якщо гравець виклав комбінацію карт, яка збігається з комбінацією відкритих ним тайлів, то він бере з колоди карт скарбів взакриту стільки карт, скільки пасток він зміг подолати. З цих карт скарбів гравець, на свій вибір, скидає 2 карти назад під низ колоди, а решту залишає собі. Наприклад: якщо пройдено шлях з 3 тайлів (по одному тайлу з кожного кола печерного лабіринту), то гравець візьме 3 карти скарбів і залишить собі тільки 1 карту. Зіграні карти навичок скидаються у відбій.

**Послідовність карт в комбінації при відкритті тайлів значення не має.**

### Перемога у грі

Гра завершується, коли в печерному лабіринті не залишиться більше можливих проходів від краю печери до скарбниці, які гравці можуть відкрити. Після завершення партії гравці розкривають свої карти скарбів та підраховують горщики із золотом.

**Перемога дістається гравцеві, який здобув найбільшу кількість горщиків із золотом, а у разі рівної кількості переможних очок у декількох гравців, перемагає той з них, хто почав ходити на старті гри пізніше.**