



# СОКРОВИЩЕ ИЛИ ХЛАМ

(правила игры)



Самые невероятные приключения детства возвращаются! Ищите детские сокровища, складывайте их в свои сундучки, и получайте настоящие!

## Состав игры:



- 5 тайлов заданий (с цветной коллекцией на одной стороне и серым сундучком на другой);
- 25 тайлов сокровищ (с цветным сокровищем на одной стороне и коричневым сундучком на другой);
- 4 фишки игроков.

**Цель игры:** первым спрятать свои сокровища. Вы должны запутать соперников и первым перевернуть все пять тайлов своих сокровищ сундучком вверх.

**Подготовка к игре:** На стол лицом вверх (цветными рисунками сокровищ) в случайном порядке выкладываются тайлы сокровищ в форме таблицы 5x5, которые формируют игровое поле.

Рядом выкладываются тайлы задания серыми сундучками вверх.

Каждый игрок взакрытую тянет по одному тайлу задания. Цветная коллекция на



обратной стороне тайла определяет цвет тайлов сокровищ игрока. Ему нужно на игровом поле перевернуть все тайлы своих сокровищ сундучком вверх. Таким образом игроки будут прятать нужные сокровища в свои сундучки.

Каждый игрок устанавливает свою фишку на любой угловой тайл игрового поля. Если игроки играют вдвоем, они садятся друг напротив друга. Если играет более двух игроков, то они могут выбрать любой край игрового поля.

**Правила хода:** Первым ходит самый младший игрок. Ход передается по часовой стрелке. В остальных случаях первым будет ходить тот, кто проиграл в предыдущей игре.

В свой ход игроку необходимо сделать 3 шага – переместить свою фишку по тайлам игрового поля. Ходить можно **вперед, назад, влево или вправо** на любой тайл кроме того, на котором находится фишка другого игрока. Все тайлы, с которых походил игрок, обязательно переворачиваются другой стороной, даже если они до этого уже были перевернуты.

Оставаться на одном тайле нельзя, но вы можете ходить с одного тайла на другой множество раз. Каждый раз тайлы нужно переворачивать.

В свой ход вам не обязательно переворачивать только тайлы своих сокровищ, ведь соперник может быстро разгадать ваши намерения и будет мешать вам победить. Чтобы сделать игру более интересной и увлекательной, попробуйте запутать соперника. Вместе со своими тайлами переворачивайте также тайлы других цветов, тогда игроки не будут знать наверняка, тайлы какого цвета вы пытаетесь перевернуть. Благодаря удачному блефу интрига может сохраняться до конца игры. Но будьте внимательны, ведь каждый перевернутый тайл может быть помощью сопернику.

Каждый игрок имеет право переворачивать уже перевернутые тайлы снова. Таким образом, если вы перевернули нужный вам тайл сундучком вверх, соперник в свой ход может перевернуть его обратно, уменьшив ваши шансы на победу.

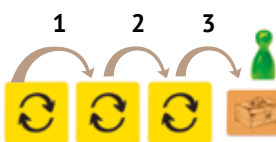
Побеждает игрок, который первым перевернет все свои тайлы сокровищ сундучком вверх. Если в свой ход игрок случайно перевернул сундучком вверх последний открытый тайл другого игрока, то игрок, чей тайл был перевернут, становится победителем.

## Игра вчетвером

а) Те же самые правила, как в игре на 2-х и 3-х, за исключением подготовки.

При игре вчетвером тайлы выкладываются сундучком вверх – игра начинается с поиска спрятанных сокровищ. Победит тот, кто первым найдёт все свои сокровища.

б) Те же самые правила за исключением того, что в игре используется только одна фишка: все игроки по очереди передвигают фишку по игровому полю.



## Легенда:

Детство. День без конца, полный игр и веселья, где самые простые и обычные вещи превращаются в самые удивительные и чудесные. Времена, когда больше всего мы ценили дружбу, любовь, жаждали приключений и с широко открытыми глазами исследовали окружающий мир. Чудесные дни, когда самые ценные сокровища на свете можно было найти где угодно.

Стеклянный надколотый шарик был самым дорогим бриллиантом на земле, по самым скромным оценкам он стоил сто миллиардов тысяч триста двадцать пять миллионов триллионов. Его можно было поменять на космический корабль, слетать на Луну и привезти оттуда клешню лунного краба. Оставалось соединить её с пробкой из-под шампанского, и прибор для путешествий по другим измерениям был готов. При помощи шестеренки обычных часов можно было преодолеть гравитацию, а из простой линзы получался мощнейший лазер...

У каждого из нас была или до сих пор хранится своя коллекция сокровищ. Стоит лишь взять одно из таких сокровищ в руки, как в голове сразу возникают целые картины, и к тебе возвращаются приятные воспоминания. «Помнишь это кольцо из проволоки? Как мы перемещались во времени?.. А вот эту ракушку я нашёл, когда мы играли на берегу с...»

С такими сокровищами было связано множество чудесных историй и настоящих приключений. Даже став успешными людьми, мы все равно невольно оглядываемся назад и понимаем, что это и были самые дорогие сокровища. Благодаря этим безделушкам и нашим незатейливым играм мы узнали, что такое счастье, дружба, любовь, честность и взаимопонимание.

Мы бережно хранили их и хвастались друзьям. Для нас они были ценней золота, дорогих часов или счёта в банке. Они были ценны сами по себе, их не нужно было хранить в сейфе – нам вполне хватало обычной банки или картонной коробочки...

Но дети повзрослели, пошли на работу, оставили беззаботные игры другим, забыли о своих сокровищах, перестали любить и понимать друг друга. Детские сокровища забыты и пылятся на чердаке. Счастливые и веселые дни детства прошли, и, казалось бы, уже ничто не сможет их вернуть... Но кое-кто знает, что простое стёклышко порой может засверкать не хуже настоящего бриллианта, и вдруг...

Вы получаете письмо с приглашением посетить поместье вашей Бабушки, в котором прошло всё ваше детство. Пробежавшись по бумаге глазами, вы понимаете, что Бабушка подумывает о том, что пора составлять завещание.

Чтобы получить свою долю семейного состояния, вы должны отстоять свои права на наследство в кругу родственников, с которыми у вас не совсем гладкие отношения.

Чтобы выбрать самых достойных, Бабушка решила устроить необычный, и даже немного смешной конкурс. Что ж, у Бабули всегда были причуды, даже тогда, в детстве... пожалуй, это даже мило. Мимоходом вы вспоминаете, что давно не видались с Бабулей. Это необычное письмо вас позабавило, вспомнив что-то из детства, вы невольно улыбнулись... Мысль о том, чтобы встретиться с родственниками, которые претендуют на ваше наследство, уже не кажется вам такой пугающей и неприятной.

Вы оказываетесь на веранде поместья, где прошло ваше общее детство, в компании «горячо любимой» родни. Каждый из вас уже чего-то добился в жизни, и, по большому счёту, вам не нужно это поместье, не нужны деньги Бабушки. Всё, что вами движет – это азарт соперничества. Вы хотите доказать всем, что именно вы самый умный, самый смысленный и успешный. Одним словом – самый лучший.

Компания претендентов собирается за столом, в центре которого находится сундучок со старым хламом и запиской, написанной красивым почерком на старинный манер:

*«Мои любимые внучатя, вы, наверное, забыли, но в этом сундучке хранятся все ваши детские сокровища. Я специально собрала их вместе, как и вас сегодня. Если вы узнаете свою вещь, то увидите настоящее сокровище, а чужие сокровища покажутся вам обычным хламом.»*

*«Потому задание очень простое: собирайте ваши сокровища в эти разноцветные сундучки.»*

*«Тому, кто первым соберёт свою коллекцию сокровищ, я подарю кругленькую сумму, а также своё поместье.»*

Звучит не так уж плохо и на первый взгляд кажется простым. Но чувствуется подвох... В чём же он?..

Ищите сокровища, сложите их в свой сундучок पहले всех!

«Хлам или Сокровище» – это трогательная и увлекательная история одной мудрой бабушки, которой с помощью воспоминаний детства удалось сплотить разобщённую родню. Это рассказ о том, как победитель отказался от наследства в пользу остальных, потому что вспомнил, что такое настоящая любовь, дружба и взаимопонимание. Как и почему это произошло? В глубине души вы уже знаете правильный ответ...

Приятной игры!

Разработано FEELINDIGO

Технический дизайнер – Гаяне Терзян. Копирайтер – Антон Минаков.

Тестеры – Алексей Тарасов. Арт-директор, автор – Александр Борисенко.

© Павел Пивень, иллюстрации, 2016.