

ТАЙНЫ И КЛАДЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

На дворе 1910 год. Вы оказываетесь в городе Гудвуд где-то в штате Вайоминг. Наверняка это место хранит множество тайн и скрывает не один клад. Искатели сокровищ съезжаются сюда, чтобы попытаться счастья и найти утраченные сокровища. В игре «Тайны и клад» участвуют две команды, которые стараются отыскать пять кладов, спрятанных где-то в городе. Соответствен-

но игра состоит из пяти партий или игровых дней, каждый из которых завершается обретением нового сокровища. Команда, нашедшая сокровище, получает победные очки. Победителем в игре становится команда, набравшая больше победных очков. Первые три найденных сокровища дают по одному победному очку, а следующие два сокровища — по два.

Конверты с дополнительными материалами



Справочник адресов

КТО ЕСТЬ КТО В ГУДВУДЕ	
Справочник адресов	
Общественные заведения	Катки
Аптекарский магазин Пурстена А2	Банков Доминикан А22
Васильева аптека А14	Банк Сток А17
Вордьяк комисс. Тагерт С5	Вестерн Бич А17
Вулка старьевщик С10	Вирджин Парк Д10
Городские казначейство В17	Вулканов Огень В11
Городской рынок Грэмми В10	Бутчер Адам Д4
Городской крамеевский магазин Д10	Вильф Маркус Д18
Городская аптека Д1	Домаш. Ремесло А18
Городская станция А15	Диффен Ридман Д14
Клиника доктора Робинсона А5	Кордон Джон С4
Кладовая лавка Эдвард Роберт С8	Кордарт Джон Д10
	Малый Сток В5
	Министерство Справ С3

Шестигранный кубик



Монеты по 1 доллару



Монеты по 5 долларов



Маркер первого игрока



Жетоны посещения

Карта

Фишка для перемещения по карте



Фишка для счетчика ходов



2х Жетона «Помощь Великого духа познания»



7х монет по 1 доллару



1х монета по 5 долларов



Фишка для перемещения по карте



Фишка для счетчика ходов



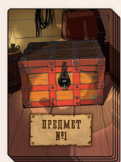
2х Жетона «Помощь Великого духа познания»



7х монет по 1 доллару



1х монета по 5 долларов



Колода предметов для красной команды



Колода фактов



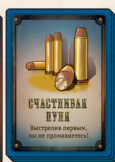
Колода событий



Колода подсказок



Колода с изображениями звезд



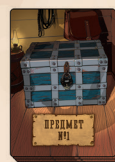
Колода инвентаря с синим кантом



Колода инвентаря с красным кантом



Колода инвентаря с черным кантом



Колода предметов для синей команды

Перед началом игры

Выложите на игровой стол рубашками вверх пять колод карт: «Предметы» (две одинаковые колоды с рубашками разного цвета для каждой из команд), «Факты», «События» и «Подсказки». Также выложите **изображениями вверх** три колоды «Инвентарь» (с красным кантом, с синим кантом, с черным кантом) и карты с изображениями звезд. **ВНИМАНИЕ! Не смотрите и не читайте информацию на другой стороне карт.**

Разместите в центре стола Карту города и Справочник адресов. Отдельно положите конверты с дополнительными материалами; **не открывайте конверты и не смотрите их содержимое, пока не получите соответствующее указание при прохождении игры!**

Разделитесь на две команды. **Обе команды действуют одновременно, но каждый ход одна из команд имеет преимущество** и первой выбирает, куда будет перемещаться по городу. Броском кубика или любым другим способом выберите команду, которая ходит первой: она получает Маркер первого игрока. Команды передают этот Маркер друг другу в конце каждого хода. Таким образом, в следующий ход преимущество получает другая команда. Команда, получившая Маркер в начале игры, будет считаться командой красного цвета, а другая — командой синего цвета.

Каждая команда получает одну из книг «Тайны и кладь». Книги совершенно одинаковые, два экземпляра сделано для удобства игры двумя командами. Каждая команда берет себе также колоду карт предметов своего цвета. Эти колоды тоже одинаковые. Не переворачивайте карты предметов и не смотрите текст на них, пока не получите соответствующее указание в процессе игры.

Далее каждая команда получает цветные акриловые фишки своего цвета (круглую фишку для подсчета ходов и фигурную фишку, чтобы отмечать перемещения по карте), два жетона «Помощь Великого духа познания» и 12 долларов монетами (большие серебряные монеты обозначают один доллар, а маленькие золотые — пять долларов). Остальные монеты и двухсторонние Жетоны посещения нужно положить в центр стола рядом с Картой города.

Прочитайте первую страницу книги: там вы получите основную информацию, необходимую для начала игры.

Основные термины

Ход. Каждое ваше новое перемещение по книге (встреча с кем-либо или поход в какое-либо заведение) — это один ход. Он заключается в том, что вы выбираете и читаете одну статью из книги. Как правило, в конце статьи вы будете видеть текст «Ход завершен». Это означает, что вы должны дождаться следующего хода, чтобы продолжить.

Однако если статья содержит прямые ссылки на другие статьи или действия — например, «Прочтите статью A15» или «Возьмите предмет 5», то такие действия тоже будут частью одного хода.

Иногда в процессе игры вы получаете новую информацию для перехода между статьями в книге: например, вы можете узнать, что в определенной ситуации или в определенном месте можно перейти на другую статью, добавив определенное число к номеру исходной статьи. Такие переходы также считаются частью одного хода.

Бывает, что в конце статьи вам предлагается сделать выбор между несколькими действиями. В течение одного хода можно сделать только один выбор. Результат этого выбора (например, вы переходите к другой статье или берете карту) тоже будет считаться частью одного хода.

Команда, обладающая в текущем ходу Маркером первого игрока, начинает свой ход с того, что перемещает свою круглую фишку на счетчике ходов (два счетчика ходов разных цветов для каждой из команд размещены справа и слева на Карте города). Затем команда перемещает фигурную цветную фишку в ту локацию на карте, куда она хочет попасть; эта локация соответствует номеру той статьи в книге, к которой обращается команда в данный ход. Вторая команда тоже двигает обе своих фишки, однако не может переместиться в ту же локацию, куда в этом ходу пошла первая команда: две команды не могут одновременно находиться в одной локации. Учтите, что когда в следующем ходу второй команде достанется Маркер первого хода, она все еще не сможет переместиться в ту локацию, где находится первая команда, поскольку локация все еще будет занята.

Важно! Покидая локацию, которая является частным домом (см. Карту города), команда должна оставить в этой локации на карте Жетон посещения, положив его своим цветом вверх. Этот жетон блокирует локацию для нового посещения до конца партии.

Если команда должна пропустить ход(ы), ее фигурная фишка снимается с карты на время пропущенных ходов. При этом круглая фишка остается на счетчике ходов и продолжает двигаться, как обычно.

Справочник адресов содержит адреса большинства жителей города, а также адреса различных организаций, заведений и пр. С его помощью вы сможете найти интересующее вас место или человека на Карте города или соответствующую главу в книге.

Книга «Тайны и кладь» содержит описание происходящих событий, встреч с различными персонажами и т.д. Каждый ход вы будете перемещаться по книге, обращаясь к новым статьям. Если вы обратились к какому-то номеру, а его в книге нет, ваш ход немедленно завершается. Фишка вашей команды остается в той локации, где она находилась на этот момент.

ВНИМАНИЕ! Рекомендуем записывать все важные факты, которые станут вам известны. Просто вернуться и перечитать статью еще раз нельзя. Частные дома можно посетить только один раз, а чтобы еще раз прийти в общественное заведение, потребуется целый ход.

Карта города разделена на четыре района — А, В, С, и D. В каждом районе своя нумерация домов, поэтому адрес всегда состоит из указания района и номера дома в нем: например, А12.

Все постройки на карте — это общественные заведения или частные дома. Общественные заведения обозначены на карте зелеными кружочками, их адреса приведены в левом столбце Справочника адресов. Частные дома обозначены синими кружочками и перечислены в правом столбце Справочника.

Частный дом можно посетить лишь однажды в течение одной партии. Обычные жители не очень любят, когда их беспокоят кладоискатели, и просто не открывают дверь второй раз. Команды должны отмечать своими Жетонами посещения те частные дома, куда они заходили во время партии. Ни одна из команд при обычных условиях не может попасть в локацию, уже отмеченную Жетоном посещения, и прочесть соответствующую статью в книге.

В общественные заведения можно заходить по нескольку раз за партию.

Карты предметов обозначают предметы, записки и послания, которые могут оказаться полезными при поисках клада. Взять карту предмета можно, только если вы получаете указание в книге: «Возьмите предмет...». Каждая команда берет эти карты из своей колоды. Полученные карты предметов остаются у команды до конца игры.

Конверты содержат важные объекты и информацию. Открыть конверт можно, только получив указание в книге: «Заберите... из конверта». Команда, открывшая конверт первой, оставляет себе его содержимое до конца игры. Однако в некоторых случаях, когда это прямо указано в книге, содержимое должно быть выложено на стол для общего доступа обеих команд.

Карты фактов содержат информацию или описывают события, происходящие в игре. Обычно они доступны обеим командам и могут повторяться неоднократно. Если вы встретите указание «Возьмите карту факта...», найдите соответствующую карту в колоде, прочтите текст на ней и **верните эту карту в колоду.**

Карты событий описывают разные происшествия, которые случаются в игре лишь однажды. Они могут помочь или помешать вам, направить ваши поиски в нужную сторону или задержать. Когда встретите в книге указание «Возьмите карту события...», найдите в колоде соответствующую карту, прочтите ее и совершите дополнительные действия, если о них там

говорится. Все эти действия будут считаться частью одного хода. **После этого уберите карту события в конверт «Сыгранные партии» и в коробку с игрой: она не будет использоваться в последующих партиях до самого конца игры.**

Карты инвентаря

С черным кантом

Это различное оружие и боеприпасы, которые можно приобрести в оружейной лавке: они пригодятся игрокам в перестрелках, нередких на улицах Гудвуда. Эти карты имеют одинаковое изображение с обеих сторон. Купленная карта остается у вас до конца игры, если не будет продана или утрачена.

С красным кантом

Это ценные и мощные артефакты, которые можно купить в магазинах города. На лицевой части карты изображен сам артефакт и дано короткое описание. Как именно применяется артефакт, описано на обороте карты. **Вы не можете переверачивать карту и не должны узнать тайну артефакта, прежде чем купите его!**

Также не стоит разглашать принцип действия приобретенного артефакта другой команде. Купленная карта остается у вас до конца игры, если не будет продана или утрачена.

С синим кантом

Это полезные предметы и способности, которые вы можете обрести во время своих поисков. На лицевой части карты изображен и назван сам предмет или способность. Как именно используется карта, описано на обороте. **Вы не можете переверачивать карту до того, как получите ее!** В ряде случаев вам предлагают выбрать одну из доступных карт с синим кантом, и вы должны выбирать ее только по картинке и названию, не переверачивая и не читая заранее принцип действия. Также не стоит разглашать принцип действия полученных карт другой команде. Карты с синим кантом остаются у команды в течение игры, пока не будут использованы, а затем возвращаются обратно в колоду.

Карты с изображением звезд разного цвета. Эти карты регулируют порядок прохождения игры. Когда начинается вторая и последующие партии (в городе наступает утро следующего дня), открывается новая карта со звездой определенного цвета.

Карты подсказок или «Помощь Великого духа познания» помогут вам в самые трудные моменты игры. Когда именно можно воспользоваться подсказками, описано в книге. Каждый раз, обращаясь к подсказкам, вы должны будете потратить один из жетонов «Помощь Великого духа познания». Напомним, что каждая команда получает только два таких жетона на всю игру. Взяв карту подсказки и прочитав ее, сбросьте жетон, а саму карту верните в колоду подсказок.

Монеты. В начале игры каждая команда получает 12 долларов монетами. За доллары можно приобретать оружие или различные артефакты. Кроме того, во время игры вас будут просить за что-то заплатить, шантажировать или брать штрафы. В ходе игры вы также можете получать деньги: заработать, выиграть и т.д.

Как играть?

Решив, что вы хотите встретиться с каким-либо персонажем или посетить какое-либо заведение, попробуйте найти нужный адрес в Справочнике адресов. Если его нет в списке, значит, ваше предположение ошибочно, но вы можете продолжить свой ход и выбрать другой адрес. Выбрав адрес, проверьте, не заблокирован ли он на карте Жетоном посещения (если заблокирован, выберите другой адрес). Затем постарайтесь найти в книге статью с данным адресом, при этом НЕ читайте и НЕ подглядывайте в статьи с другими номерами. Если такой статьи в книге нет, то вы ошиблись в своем предположении, и ваш ход немедленно завершается. Если статья есть, прочитайте ее и действуйте в соответствии с текстом статьи. Затем ход для вашей команды завершится.

Иногда, когда вы находитесь в определенной локации, обладаете секретной информацией или заметили тайный знак, вы можете перейти к скрытой статье в книге, добавив определенное число к адресу текущей статьи. Если такая скрытая статья действительно нашлась, прочитайте ее и выполните описанные в ней действия (если такие есть); после этого ваш ход завершится. В некоторых случаях, прежде чем читать скрытую статью, вам нужно будет пройти проверку. Если вы ошибетесь и воспользуетесь секретным знаком неверно, вас может ждать штраф.

В ряде случаев вы можете выбирать адрес только по Карте, не пользуясь Справочником (например, если хотите поговорить с чьими-то соседями). Однако, если соответствующей статьи в книге не окажется, ваш ход на этом завершится.

Мы рекомендуем в процессе игры фиксировать свой маршрут, записывая номера локаций в порядке их посещения: это поможет при необходимости восстановить последовательность ходов и вспомнить, где и от кого вы получили какую-либо информацию.

Автор считает, что команда вправе использовать только самостоятельно добытую информацию. Если вы узнали фамилию или адрес какого-то персонажа из обсуждения в команде соперников, то ходить к нему,

прежде чем вы получите аналогичную информацию в рамках собственных поисков — неправильно. Но в любом случае советуем внимательнее относиться к тому, что и как вы обсуждаете с командой, потому что соперник может услышать от вас какие-либо фамилии, ориентиры, названия локаций. Все это может быть использовано им в своих целях, если, конечно, он не опасается сознательной дезинформации с вашей стороны.

Одиночная игра. В эту игру можно играть одному. Правда, вы не сможете воспользоваться рядом игровых механик, что сделает игру немного менее увлекательной. **Если вы играете в одиночку, используйте только одну колоду предметов, убрав из нее карты 7, 13 и 15. Из колоды событий нужно будет убрать карты 1, 9, 14, 16, 17, 20 и 21.**

Завершение партии

Партия заканчивается, когда одна из команд нашла сокровище (вторая команда может завершить свои действия в этом ходу).

Завершение партии:

1. Команда демонстрирует соперникам обретенное сокровище
2. Выполняются действия, описанные на обороте карты сокровища; в частности, определенные карты нужно убрать в конверт «Сыгранные партии»
3. С Карты города убираются все жетоны посещения и фишки обеих команд

Внимание! Приобретенные предметы, монеты, оружие и артефакты остаются у команд. Команды начинают с ними следующую партию. Если вы не планируете продолжать игру сразу, рекомендуем сложить все это в отдельные конверты для каждой из команд. Карты, оставшиеся у команды в ее колоде предметов, также можно убрать в этот конверт, но проследите, чтобы они не перемешались с теми предметами, которые вы уже получили во время игры.

Если после этого вы хотите начать следующую партию игры, прочтите все вместе статью Z10. Команда, нашедшая сокровище в предыдущей партии, в новой партии ходит второй. Если предыдущая партия завершилась в тот момент, когда одна из команд должна была пропустить ход(ы), в новой партии это не учитывается: обе команды начинают с первого хода на счетчике ходов.

Дисклеймер: данная игра создана в развлекательных целях и не является исторически достоверной. Образ небольшого городка на Среднем Западе США начала двадцатого века используется лишь для создания игровой атмосферы, служит декорацией. Все совпадения случайны, все персонажи вымышлены.