ПРАВИЛА ИГРЫ

СКИНЬ ЛОКАЦИЮ

От 4 игроков · От 14 лет · ~ 40 минут

Цель игры

Раньше другой команды проложить маршрут от стартовой точки до столиц трёх стран, загаданных капитаном (далее - секретные локации)

Набор для игры

1. Игровое поле с географическими картами
2. Карточки с заданиями - 90 шт.
3. Карточки с локациями - 108 шт.
4. Фишки со сторонами разного цвета - 240 шт.
5. Игральные кубики - 2 шт.
6. Песочные часы на 1 минуту

Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле на столе.
2. Перемешайте карточки с заданиями и положите их на стол рубашкой вверх.
3. Разделите карточки с локациями на три группы согласно номерам в нижнем левом углу. Перемешайте карточки в каждой группе и положите три стопки на стол рубашкой вверх.
4. Разделитесь на две команды и выберите по капитану. Капитан будет загадывать локации, а остальные игроки команды – отгадывать.
5. Капитаны договариваются, каким цветом (стороной) фишек будут играть их команды.
6. Капитан каждой команды взакрытую тянет по одной случайной карточке из каждой группы локаций. В столицы трёх выпавших стран капитан должен будет привести свою команду в ходе игры.
7. Чтобы определить стартовую точку своей команды, капитан тянет случайную карточку из любой группы локаций. Каждая команда ставит фишку своего цвета на клетку со столицей, указанной на карточке.
8. Выясните, у кого из игроков последний отпуск был дальше всего от дома. Его команда ходит первой.

Ход игры

1. Ход капитана

Капитан первой команды тянет карточку с заданием и читает его вслух. На выполнение задания ему даётся 1 минута. Выполняя задание, капитан даёт своей команде подсказку на какую-нибудь из своих секретных локаций.

> **Пример**
> Секретная локация: Лондон (Великобритания).
> Выпавшее задание: “Назови персонажа”.
> Пример отличной подсказки: “Шерлок Холмс”.

> Капитану запрещается произносить/делать что-либо, кроме того, что указано на карточке с заданием, а также как-либо реагировать на рассуждения команды.

2. Ход команды

Команда должна понять, на какую локацию намекал капитан, и начать строить маршрут фишками от своей стартовой точки в направлении предполагаемой локации.

Для этого команда бросает 2 кубика. Сумма чисел на кубиках показывает сколько фишек команда может взять из общего запаса, чтобы расставить их на поле в данный ход. Каждую следующую фишку команда ставит на такую клетку игрового поля, которая граничит с уже занятой ими клеткой.

При этом каждый раз, когда команда ставит фишку на клетку со столицей, она должна скинуть одну фишку с руки обратно в общий запас. Если в руке не осталось фишки для сброса, то на столицу поставить фишку нельзя.

На ход команде дается 1 минута.

3. Когда первая команда заканчивает расстановку фишек на игровом поле, ход переходит к команде соперников, которая выполняет те же действия из пунктов 1 и 2.
4. Далее ходы чередуются. В каждом новом ходе капитан дает ещё одну подсказку на любую из секретных локаций, а команда продолжает прокладывать к ним маршрут.

> Игра заканчивается победой команды, которая первой закроет фишками все три свои секретные локации.

> Если команда поставила фишку на одну из своих секретных локаций, капитан продолжает игру как ни в чём не бывало и сообщает о победе только после того, как будут закрыты все три загаданные локации.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

тот случай, когда надо прочитать

1 Есть ли слова, которые капитану запрещено произносить?

Конечно! При выполнении заданий капитану запрещено произносить названия любых стран и городов, а также слова, образованные от них. В таблице ниже несколько примеров.

ЗАПРЕЩЕНО	РАЗРЕШЕНО
индийская рупия	рупия
греческий язык	латинский язык
венская вафля	гималайская соль

Но команды всегда могут договориться о нюансах и до первой драки играть по своим правилам.

2 Что делать, если капитан не успел придумать подсказку за 1 минуту?

Команда всё равно может бросить кубики и расставить фишки на игровом поле, но только на основе предыдущих подсказок.

Можно пожалеть капитанов и дать им больше времени, но игра пройдёт веселее, если соблюдать правило 1 минуты.

3 Можно ли воспользоваться клеткой, на которой уже стоит фишка команды-соперника?

Да, команда может поставить фишку на уже занятую соперником клетку (прямо на фишку соперников), но за это она должна скинуть 5 дополнительных фишек с руки в общий запас (см. пример на следующей странице). После этого клетка становится общей и может использоваться обеими командами.

4 Можно ли “ходить по воде”?

Да, фишки можно ставить на все клетки игрового поля.

5 Как перемещаться с одной части карты на другую?

На игровом поле есть столицы-порталы , которые позволяют продолжить маршрут на другой части карты. Чтобы воспользоваться порталом, необходимо поставить на него фишку так же, как на обычную столицу. Но в этом случае дополнительная фишка не сбрасывается, а ставится на соответствующую столицу-портал на другой части карты.

6 Будет ли засчитано, если команда встала на загаданную локацию случайно?

Да! Совершенно не важно, каким образом команда добирается до загаданных локаций. Например, она может случайно пройти по нужной клетке, направляясь в другое место.

7 Можно ли оставить часть фишек на следующий ход?

Нет, все фишки из руки должны быть потрачены в текущий ход.

8 Можно ли гуглить в процессе игры?

Можно! Но есть одно важное условие: гуглить в каждом отдельном ходе разрешается только одной из играющих сторон - либо капитану, либо отгадывающим игрокам. Например, капитан может загуглить малоизвестного музыканта, если уверен, что в его команде есть меломан.

> Команде можно гуглить только то, что было сказано капитаном в текущий ход. Предполагается, что команды сами решат, доверять друг другу или заглядывать в экран соперников через плечо.

9 Почему локации разделены на 3 группы?

Это помогает уравновесить шансы команд на победу.
По классическим правилам игры капитаны загадывают по одной стране из каждой группы:

1 проще простого — Хорошо известны игрокам благодаря множеству исторических фактов, знаменитостей и других тегов.

2 где-то я это слышал — Знакомы большинству игроков, но о них известно не так много широко распространённых фактов.

3 это мы не проходили — Об этих странах игроки знают ещё меньше фактов, но к концу игры они узнают о них что-то новое.

> Можно самостоятельно выбрать подходящий уровень сложности для каждой команды. Например, дети могут загадывать страны только из первой группы, а заядлые путешественники и мощные эрудиты — только из третьей.

“ДОБАВИТЬ ОСТАНОВКУ”

для тех, кто любит усложнять

Если капитан команды чувствует, что соперники близки к победе, он может воспользоваться опцией “Добавить остановку”.

Один раз за игру, перед началом своего хода, капитан каждой команды имеет право взять дополнительную (четвёртую) случайную карточку с локацией из любой группы. Теперь, чтобы победить, его команда должна закрыть уже четыре локации.

В обмен на риск им разрешается сделать несколько ходов подряд:

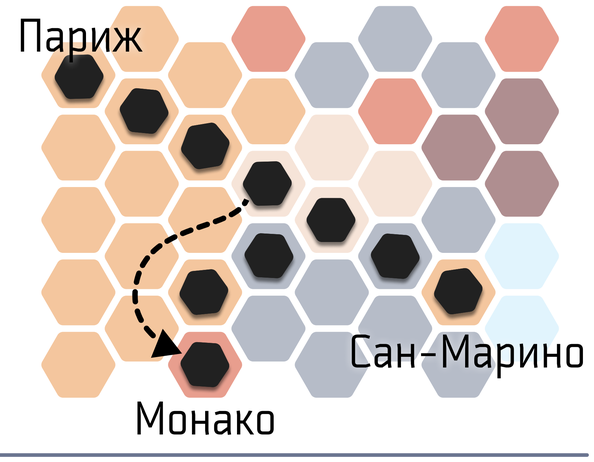
- если новая локация из 1-ой группы - 3 хода подряд
- если новая локация из 2-ой группы - 4 хода подряд
- если новая локация из 3-ей группы - 5 ходов подряд

ПРИМЕРЫ ТОГО, КАК ХОДИТЬ И СЧИТАТЬ

Как делается шаг по игровому полю?

Шаг можно делать в любом направлении и на любую клетку, граничащую с той, на которой уже стоит ваша фишка.

Представьте, что вы уже построили маршрут из Парижа в Сан-Марино, а теперь выяснилось, что надо зайти ещё и в Монако. Вы можете направиться в эту локацию от любой удобной клетки вашего машрута. Не обязательно строить маршрут единой “змейкой”.



Можно ли в рамках одного хода ставить фишки в разных частях игрового поля?

Да. Вообще не важно, как и где вы расставляете свои фишки, пока выполняются два условия:

- каждая следующая фишка ставится на клетку, граничущую с вашим маршрутом
- фишек в данный ход хватает на совершение планируемых шагов

Допустим, на кубиках вам выпало 7 очков и вы взяли соответствующее количество фишек из общего запаса. Из них вы можете потратить 3 фишки на поход в Люксембург: две выставить на поле, одну сбросить за то, что встали на столицу. Оставшиеся 4 фишки можно потратить на поход в Монако: три выставить на поле, одну сбросить за шаг на клетку со столицей.



Как воспользоваться порталом?

Представим, что вам надо дойти из Еревана в Баку, которые находятся на разных частях игрового поля. Вы решили воспользоваться городом-порталом Тбилиси, который соединяет европейскую и азиатскую части карты.

Подойдя к клетке портала Тбилиси на европейской части карты, вы ставите на нее фишку, как на обычную столицу, однако в этом случае дополнительная фишка не сбрасывается в общий запас, а ставится на клетку портала Тбилиси на азиатской части карты. После этого вы можете продолжить свой путь в Баку по азиатской части карты при наличии фишек.

Обратите внимание, что пустое белое пространство между частями карты не является игровым.



Как пересечь маршрут соперников?

Представим, что соперники уже построили маршрут, показанный справа белыми фишками, а теперь вам нужно добраться из Берлина в Варшаву.

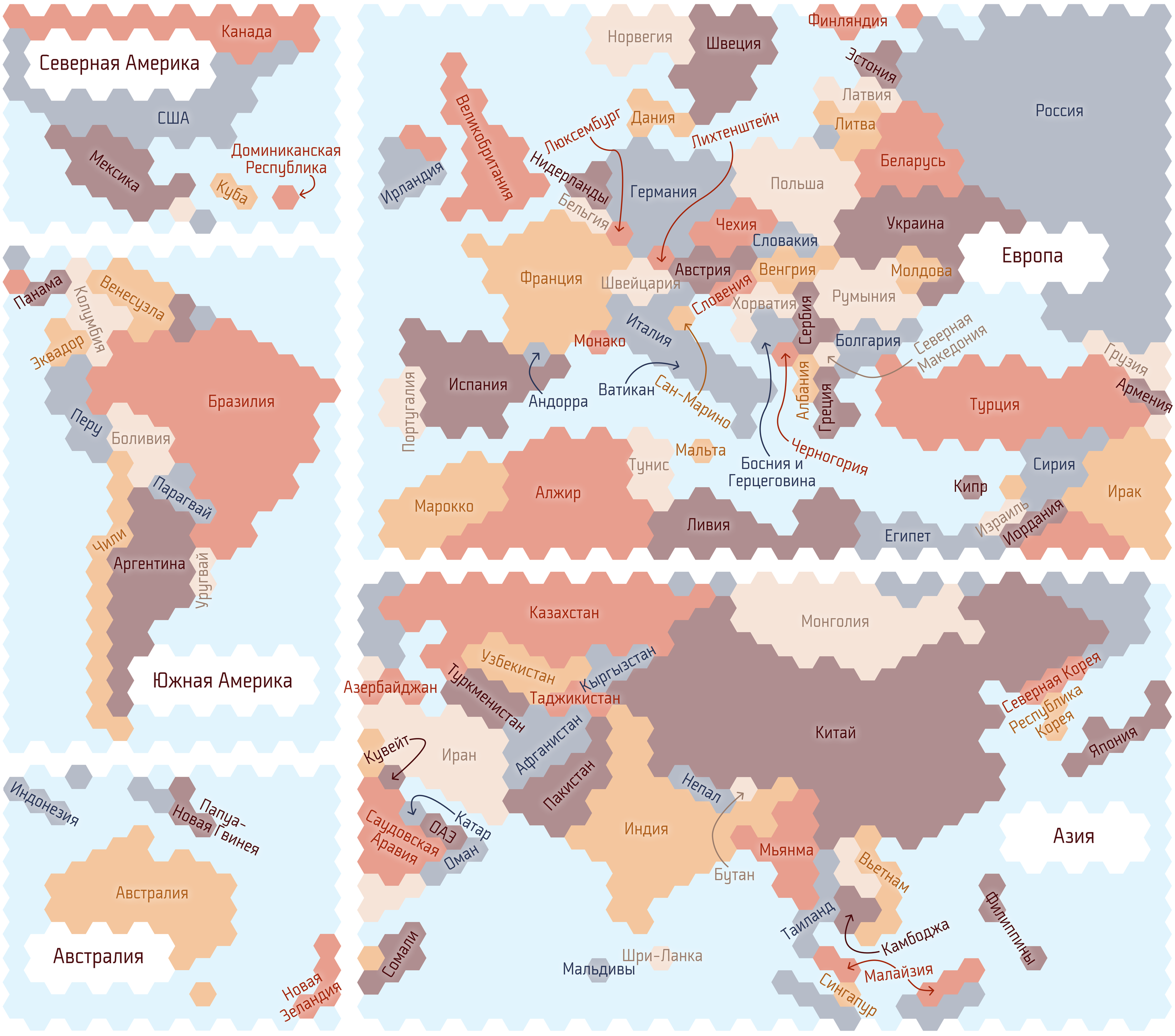
Вы можете пересечь маршрут соперников, но, чтобы поставить свою фишку поверх фишки соперников, вы должны сбросить 5 дополнительных фишек с руки в общий запас. Таким образом, шаг на эту клетку будет стоить вам 6 фишек вместо 1, если на ней нет столицы, и 7 фишек вместо 2, если на ней есть столица. Если фишек в руке не хватает для совершения данного действия, то такой ход сделать нельзя.

После такого хода клетка становится общей и действует для обеих команд.



КАРТА С НАЗВАНИЯМИ СТРАН

чтобы подглядывать



Используемые в игре очертания географической карты являются художественным и игровым изображением.
Расположение и границы государств указаны схематично и могут не соответствовать официальным картографическим данным.