



Huns, 2010

СТРАНСТВИЯ

<http://quest-book.ru>

Странствия

Настольная книга-игра

Huns, 2010-2011

<http://quest-book.ru>

Книги-игры
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



Правила

Игра предназначена для 2 – 4 и более игроков.

Для игры нужно:

1. Игровое поле, состоящее из 9 плиток.
2. Фишки странников.
3. Карты – более 100 шт.
4. Книга «Странствия»

Цель игры – собрать большее количество футляров, стихий и артефактов.

Игрок, находясь на клетке игрового поля, читает соответствующий параграф в книге «Странствия».

Игровое поле разделено на 9 отдельных квадратных плиток, каждая в свою очередь состоит из 9 полей. Смотри файл «Игровое поле». После печати поля из файла, его надо разрезать на 9 частей (плиток). Перед началом игры плитки перемешиваются, перекручиваются и раскладываются рубашками вверх. Игроки сами определяют с очередностью ходов. Игроки начинают ходить с угловых плиток (если два игрока это любые противоположные плитки по диагонали, если – 4 и более, то все угловые плитки). В начале, каждый игрок получает по 1 «Фляге с водой». Игрок, который ходит первым, переворачивает свою угловую плитку и ставит фишку странника в угловую клетку или ближайшую к ней. Всё зависит от условий клетки. Условия клетки написаны в книге «Странствия» (смотри файл «Странствия»).

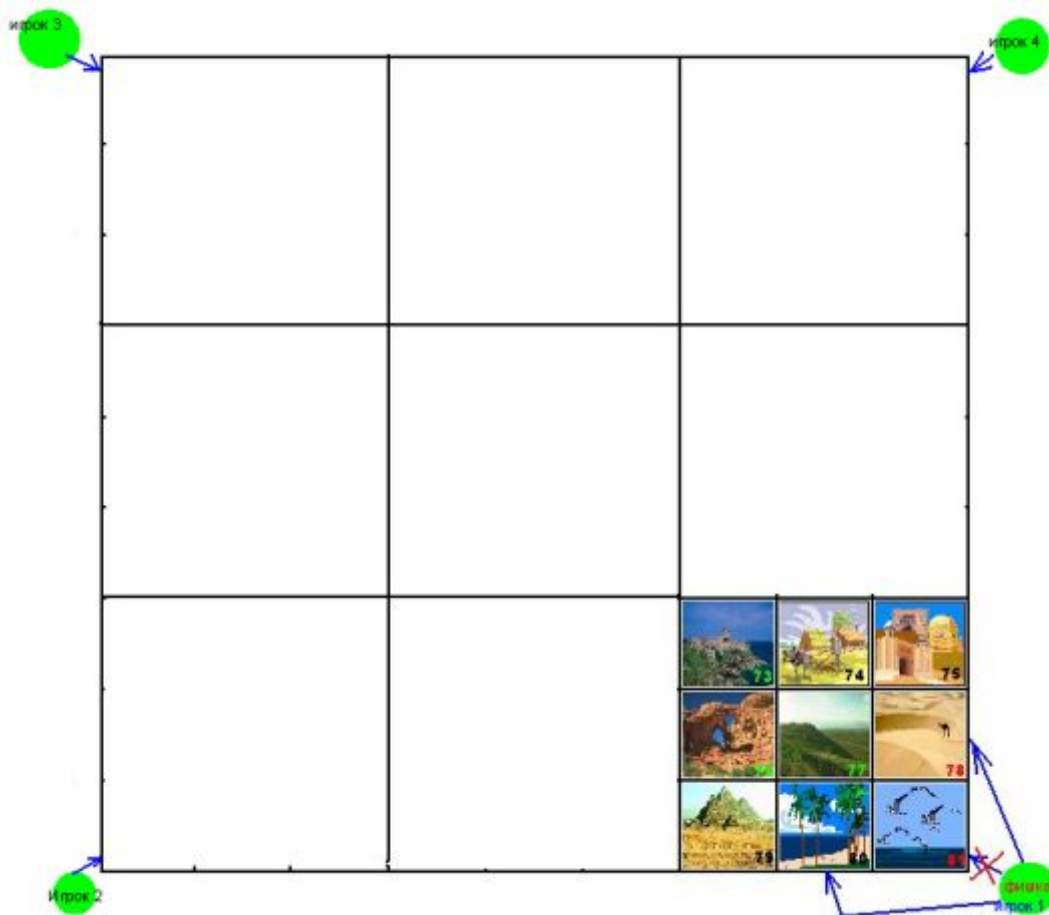


Рисунок начала игры: одна угловая плитка перевёрнута.

На рисунке выше показано, на какие клетки в данном случае может походить игрок. На клетку №81 он по правилам книги не может стать в начале, так как там нельзя стать без лодки. Поэтому игрок становится на клетку №78 или №80. Такой же принцип используется при переходах с плитки на плитку впервые. Игрок, первым переходящий на соседнюю закрытую плитку, переворачивает её и ставит свою фишку по вышеописанным правилам. Единственное отличие – не обязательно становиться на угловую клетку, но при этом придерживаться правил перемещения.

Правила использования «Фляг»:

После использования фляга с водой не передаётся в колоду, а просто переворачивается. Когда игрок попадает на поле, где можно пополнить провиант, он наполняет свою флягу(и) и переворачивает рубашками вниз. На каждой плитке есть несколько клеток, где можно пополнить провиант, поэтому с голоду никто не должен умереть. На некоторых клетках можно докупить дополнительную флягу либо получить за выполнение квеста, что позволит свободнее и быстрее перемещаться. Разрешается иметь не более 2 фляг. Пополнение провианта – бесплатное. Если в описании клетки в книге не написано что можно пополнить провиант, то находясь на ней в текущем ходу необходимо использовать флягу.

Деньги:

В игре можно заработать деньги «Монеты», за которые можно приобрести что то. Игрок может иметь не более 3 монет. Желательно в игре всегда иметь монету(ы) в кармане.

Правила перемещения:

Перемещаться можно за ход только на одну соседнюю клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, учитывая требования клетки. Несколько игроков могут становиться на одну клетку, но право получения квестов и артефактов на ней имеет игрок, ставший раньше по ходу, либо игроки перед началом игры договариваются о жеребьевке на клетке (розыгрыше квеста или других вещей).

Правила получения карт:

Во время странствий игроки получают карты (*условия получения, и потери карт описаны в книге Странствий*). Карты, находящиеся на руках, недоступны другим игрокам ни при каких обстоятельствах за исключением условий книги и обмена между игроками. Игроки могут обменивать или передавать карты друг другу находясь на соседних или на одной клетке.

Ниже приводится список беспроигрышных комбинаций (бонусных):

правитель	характер	стихия	артефакт	очки
Магический футляр Тимура	воин	огонь	жеребец	5
Магический футляр Чжу	дипломат	вода	русалка	5
Магический футляр Владислава	клирик	воздух	танцовщица	5
Магический футляр Баязида	купец	земля	пирожки	5
Футляр духа	аскет	дух	горностай	5*

* - при условии отсутствия денег у игрока, владеющего этой комбинацией.

характер – просто справочная информация, ни на что не влияет.

В других случаях футляры, стихии и артефакты имеют стоимость – по 1 очку.
3 монеты – 1 очко.

Как артефакты отбирают стихии и у кого:

В конце игры:

Если у вас есть «Жеребец» - вы можете забрать у «Тимура» «Огонь»

Если у вас есть «Русалка» - вы можете забрать у «Чжу» «Воду»

Если у вас есть «Танцовщица» - вы можете забрать у «Владислава» «Воздух»

Если у вас есть «Пирожки» - вы можете забрать у «Баязида» «Землю»

Игра завершается, когда все возможные стихии собраны, либо когда один из игроков произвёл захват чужого футляра, либо истекло время игры (*можно поставить время игры, например 1 час и по истечении посчитать очки*). Игроки могут сами определиться с условиями завершения игры.

Как вариант завершения – побеждает игрок, покоровший больше всех стран.

Подсчитываются очки и определяют победителя.

Игровая карта
«Странствия»

