

ИСТОРИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ

Сокровища галеона

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

На карте Новой Испании много темных пятен. Потомок конкистадора исследовал континент и нашёл обособленное племя индейцев. Он захватил поселение, забрал сокровища и отправил их в Испанию. Путь был безопасен. Но несмотря на это, адресат может не получить сокровища. Капитан корабля поручает вам найти вора, пока галеон «Сан-Фелипе» не вошёл в порт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждая карта в игре содержит в верхнем левом углу две цифры: номер колоды и номер карты. Всего в игре 13 пронумерованных колод с разным количеством карт. Каждая колода начинается с карты 1.

Это номер колоды

Это номер карты



Не перемешивая и не переворачивая карты, отделите колоды друг от друга и положите их перед собой лицевой стороной вниз. У вас должно получиться 13 колод с верхней картой 1.



2. Приготовьте телефон с функцией чтения QR-кодов или установите любое фотоприложение с такой функцией — оно понадобится в конце игры. Вы можете заранее скачать, не читая, файлы с обоими кодами на карте [DD], тогда вам не понадобится выход в интернет.

Всё готово. Прочитайте правила до конца, прежде чем начинать играть.

Важно: не смотрите и не перемешивайте карты, пока не прочитаете правила.

1–4 игрока

Состав игры

От 18 лет

56 карт,

**Партия
60–90 минут**

правила игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

Возьмите карту [DD], переверните её и зачитайте вступление. Затем следуйте инструкциям на картах.

В текстах карт вы будете встречать значки с номерами колод. Например, *каюта де Леона* [2]. Это означает, что вы можете разложить колоду под указанным номером: переверните верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх, а остальные карты из этой колоды, не переворачивая, разложите в ряд.



Так будет выглядеть разложенная колода 2: верхняя карта перевернута, остальные лежат в ряд неперевернутыми.

После того как вы разложите колоду, изучите изображения на картах и прочитайте надписи (но переворачивать карты пока ещё нельзя).

Совет: будьте внимательны к иллюстрациям, на них могут находиться улики.

Затем обсудите все вместе, какие карты стоит перевернуть, чтобы получить информацию для расследования. Многие карты тратят 1 действие на их изучение, а у вас на игру всего 24 действия.

Начиная с самого младшего игрока, каждый по очереди выбирает, какую карту перевернуть. При этом обсуждать ход расследования и высказывать версии можно без очереди.

Изучите раздел «Действия» и приступайте к расследованию! Если вам встретятся непонятные значки на картах, сверьтесь с разделом «Обозначения на картах».

ДЕЙСТВИЯ

Неперевернутые карты в разложенных колодах содержат на обороте информацию: она может быть полезной или бесполезной для расследования. Чтобы её изучить, вам нужно перевернуть карту, однако многие карты «платные» — вы потратите 1 действие, если перевернёте её.

У вас всего 24 действия на всю игру: как только они закончатся, остановите игру и переходите к разделу «Конец игры».

Получить информацию (карта де Арройо, известная своим предельно низким уровнем безопасности)

Стрелка без рынды означает, что вы можете перевернуть карту и получить информацию для расследования, не потратив действия.

Суть из картонной карты (карта де Селестин, известная своим уровнем безопасности)

Рында рядом со стрелкой означает, что вы потратите действие, если перевернёте карту.



Если вы перевернули карту за действие, то потраченное действие обозначается значком рынды в правом верхнем углу. После каждой перевернутой карты подсчитывайте, сколько у вас потраченных действий. Как только наберётся 24, остановите игру и переходите к разделу «Конец игры».



Например, если у вас перевернуты 3 карты с рындами, то вы потратили 3 действия.

Совет: для удобства вы можете взять 24 фишки или монетки, разделить их между всеми игроками и класть по одной монетке на каждую перевернутую за действие карту — как только монетки закончатся, остановите игру. Также вы можете делать отметки на бумаге. Это необязательно, но может облегчить вам подсчет потраченных действий.

Каждый в свой ход сам решает, какую карту стоит изучить сейчас. Вы не обязаны переворачивать каждую карту. Если вы перевернули карту, то можете в любой момент посмотреть информацию на другой стороне, но учитывайте эту карту, когда подсчитываете действия.

Совет: когда спрашиваете персонажей, обращайтесь к их эмоциям. Они подсказывают, как персонаж реагирует на ваш вопрос.

КОНЕЦ ИГРЫ

Возьмите карту **83** и сканируйте QR-код с вопросами. Зачитайте вслух вопросы. Затем каждый предлагает свои ответы на каждый вопрос. У вас могут быть разные версии. На этом этапе вы уже не можете открывать колоды и переворачивать новые карты — вы должны ответить, исходя из уже перевернутых карт.

Когда будете готовы, сканируйте на обороте той же карты QR-код с ответами и зачитайте их вслух. Получите очки за свои правильные ответы и посмотрите свой результат.

6+ очков. Вам удалось найти виновных, и теперь их судьба в ваших руках. Капитан рекомендовал вас перед испанской короной.

4–5 очков. Вы были близки к истине, но вам не удалось установить все обстоятельства дела.

3 очка. Вы не собрали достаточно доказательств, чтобы обвинить вора.

0–2 очка. К сожалению, вы не выяснили ничего стоящего, и вор, кто бы он ни был, сошел в порту, исчезнув для вас навсегда.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор, дизайн и верстка: Ксения Таргулян • Художники: Владимир Любин, Алиса Плис, Анна Орлова, Никита Москалев, Екатерина Жарова, Оксана Потапова, Евгения Банди, Яна Лялюк • Арт-директор: Ольга Дребас • Развитие игры: Екатерина Рейес • Продюсер: Валентина Чукулева • Выпускающий редактор: Софья Бут • Директор издательского департамента: Александр Киселев • Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Мирина Кузнецова, Егор Березков, Андрей Виннер • Игру тестировали: Арина Богданова, Елизавета Бузова, Оксана Верба, Илья Воробьев, Дана Кузнецова, Федор Кухин, Сергей Машковский, Николай Пегасов, Константин Пономарев, Алиса Раченко, Матвей Частяков

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

каюта де Леона **2**

Блажок с цифрой означает, что вы можете разложить указанную колоду: то есть перевернуть верхнюю карту колоды, а остальные карты колоды выложить в ряд не переворачивая. В примере вы можете разложить колоду 2, которая относится к Фабио де Леону. Колоды лучше раскладывать сразу, как вы получаете указание.

Колоды: 2, 10, 11

В низу карты находится дополнительное перечисление всех колод, которые вы можете разложить, и карт из разложенных колод, к которым теперь можно обратиться.



Стрелка рядом с действием означает, что вы можете перевернуть карту и получить информацию для расследования. Например, вы можете послушать бахвальство, не потратив действия.



Рында рядом со стрелкой означает, что вы потратите действие, если перевернете карту. Например, вы можете за действие собрать слухи на корабле. Обсудите совместно, стоит ли тратить действие на эту карту.



Если рядом с действием есть знак предупреждения, это означает, что вы можете перевернуть эту карту только при определенных обстоятельствах, о которых скажет игра. Возможно, вы должны сначала получить дополнительную информацию из других колод. Обращайте внимание на значок рынды: в таких случаях карты тоже могут трать или не трать действие.



Указание на конкретную карту обозначается так: 8 — это номер колоды, 3 — это номер карты. То есть вы можете обратиться к карте 3 из колоды 8, если она разложена.



Рында в правом верхнем углу перевернутой карты означает, что вы потратили 1 действие. Как только вы потратите 24 действия, игра заканчивается.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Валентин Матюшин • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей • Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегасов • Международное продвижение: Мария Никольская
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
© 2025 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0

