

Место приключения

Пророчество Старого Дуба

Правила игры



Дэвид Чикьюрел

Об игре



Давным-давно Изменчивый лес был царством войн и хаоса, и лишь мудрые советы Старого дуба — древнейшего и почтеннейшего из всех живых существ — смогли подарить ему спокойствие и процветание. Теперь обитатели Леса живут в мире и согласии, однако грядут великие перемены, и вскоре Лес вновь окажется в опасности!

Но, согласно пророчеству, чтобы спасти Лес, придут храбрейшие герои, Хранители, — и это вы! В игре вам предстоит познакомиться с милыми лесными обитателями, исследовать самые потаённые уголки Леса, столкнуться с бесчисленными опасностями и спасти это прекрасное место от надвигающегося зла!

«Место приключения» — семейная кооперативная игра, в которой сочетаются физические компоненты и современные технологии.



Состав игры

- 1 18 планшетов локаций
- 2 19 жетонов персонажей с подставками
- 3 40 карт предметов
- 4 Поле-инвентарь
- 5 Правила игры



Для игры требуется бесплатное приложение Kids Chronicles, которое можно скачать в App Store или Google Play (на данный момент требуется Android 5 или более поздняя версия; iOS 11.0 или более поздняя версия; в будущем системные требования могут измениться). Вам достаточно всего лишь установить приложение на телефоне или планшете. **Без приложения играть невозможно. После того как вы загрузите приложение, интернет-соединение для игры не требуется.** В приложении можно будет выбрать русский язык.

Скачай
на App Store

ЗАГРУЗИ
с Google Play

Цель игры

«Место приключения» — кооперативная игра, в которой вы действуете сообща ради достижения общей цели. От сценария к сценарию сюжет вашей истории будет развиваться. Разговаривайте с волшебными персонажами и собирайте магические предметы, чтобы в конце приключения сделать верный выбор или правильно ответить на вопросы.

За каждый успешно пройденный сценарий, кроме обучающего, вы получите по волшебному амулету. Собрав все четыре, вы станете достаточно сильны, чтобы выступить против угрожающего Лесу зла.

Подготовка к игре

- 1 Оставьте место в центре стола пустым.
- 2 Разместите поле-инвентарь так, чтобы слева от поля осталось немного свободного места.
- 3 Положите планшеты локаций лицевой стороной вверх на стол так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 4 Положите карты предметов лицевой стороной вверх на стол. В ходе игры вы можете свободно просматривать эти карты. Поэтому раскладывайте их так, как удобнее игрокам.
- 5 Положите все жетоны персонажей рядом с планшетами локаций и картами предметов. В ходе игры вам необходимо будет вставлять в подставки те из них, которые будут принимать участие в сценарии.



Как играть

Закончив подготовку, запустите приложение, нажмите в главном меню на вкладку «Пророчество Старого дуба» и выберите сценарий, который вы хотите пройти.

Чтобы понять суть игры и получить представление о своей миссии Хранителей леса, сперва пройдите сценарий «Магическое обучение». В нём объясняются все правила игры: вы можете приступить к игре и обращаться к правилам, которые держите в руках, по мере возникновения вопросов.



Важно: все сценарии связаны между собой. Чтобы разблокировать финальный сценарий «Пророчество», вы должны пройти обучающий сценарий «Магическое обучение» и первые 4 сценария.

Введение

Каждый сценарий начинается с введения, в котором указано:

- В какой локации вы начинаете игру (локация всегда одна и та же).
- Какое задание вам нужно выполнить и его предыстория.

Прочитав введение, нажмите кнопку **Далее**, чтобы начать игру.

3D-сцены

Когда вы попадаете в какую-то локацию впервые, автоматически начинается осмотр 3D-сцены.



Совершите полный оборот на 360°, чтобы осмотреть локацию целиком. Вы также можете сделать это, проведя влево, вправо, вверх или вниз по экрану.

Выберите одного игрока. У него есть 40 секунд, чтобы осмотреть локацию и описать другим игрокам то, что он видит. Другие игроки должны выбрать из доступных те карты предметов и жетоны персонажей, которые соответствуют тому, что вы описываете, и выложить карты лицевой стороной вверх на стол, а жетоны вставить в подставки и поместить на нужный планшет локации.

Убедитесь, что эти карты и жетоны персонажей видны всем игрокам, не осмотревшим локацию в приложении.

Когда время закончится, вы можете либо прекратить осмотр локации, либо предложить другому игроку осмотреть её, нажав кнопку  **Посмотреть снова**.

Обычно в каждой локации вам встретится не более двух персонажей, вы сможете найти не более двух предметов и трёх дорожных указателей.



Поместите жетоны персонажей, которых вы видели в этой локации, на планшет локации, которую вы осматривали.

Пример: во время осмотра локации «Старый дуб» вы видите Бобра и описываете его другим игрокам. Они находят жетон Бобра, вставляют его в подставку и помещают на планшет локации «Старый дуб».

Возьмите подходящие карты предметов и положите в ячейки на поле-инвентаре. Теперь эти предметы в вашем инвентаре.



Пример: осматривая локацию, вы замечаете два предмета — чертёж и часы. Остальные игроки находят эти карты и кладут их в любые свободные ячейки поля.

Карты предметов можно класть в любую незанятую ячейку. Карты амулетов кладите рядом с полем.



На дорожных указателях всегда изображён символ локации и цвет. Цвет совпадает с цветом стрелки компаса, изображённого на поле-инвентаре.

Увидев дорожный указатель в 3D-сцене, найдите планшет локации с соответствующим символом  и поместите его рядом с планшетом локации, в которой вы находитесь, так, чтобы планшеты полностью соприкасались одной стороной (не углами!). Цвет указателя подскажет вам, с какой стороны от вашей локации его нужно поместить .

Пример: осматривая 3D-сцену в локации «Старый дуб», вы замечаете красный дорожный указатель с символом локации «Статуя». Остальные игроки находят планшет локации «Статуя» и помещают его в соответствии с указанием компаса — севернее (сверху) той локации, где вы находитесь.



КАК ГОВОРИТЬ С ПЕРСОНАЖЕМ

Когда отображается окошко сканирования, направьте ваше устройство на QR-код на жетоне персонажа. Далее нажмите на любое место экрана, чтобы начать сканирование.

Имейте в виду, что вы можете переключиться на режим «автоскан» в меню приложения .

Теперь просканированный персонаж с удовольствием ответит на ваши вопросы о персонажах и предметах. Завершить разговор вы сможете, нажав кнопку **Прощай**.

КАК ЗАДАТЬ ПЕРСОНАЖУ ВОПРОС О ПРЕДМЕТЕ ИЛИ ПЕРСОНАЖЕ

Во время разговора сканируйте карты предметов и жетоны персонажей, и ваш собеседник расскажет о них (даже если вы спросите персонажа о нём самом).

Помните: сканировать можно только те карты и жетоны персонажей, которые уже упоминались в сценарии, — те, что находятся в локациях, в вашем инвентаре или рядом с ним. Нельзя сканировать карты и жетоны, которые не упоминались в сценарии.

КАК ДАТЬ ПРЕДМЕТ ПЕРСОНАЖУ

Если персонажу нужен какой-нибудь предмет, при сканировании этого предмета в разговоре с этим персонажем вы **автоматически отдадите предмет**. Переживать не стоит: это всегда верное решение, которое послужит развитию сюжета. Просканировав карту, уберите её с поля-инвентаря и положите к другим картам предметов на столе.

Важно! Персонажей нельзя спрашивать о локациях. Сканирование планшета локации во время разговора приведёт к тому, что беседа закончится и вы отправитесь в просканированную локацию.

Общение с персонажами

Встретив персонажей, нужно с ними поговорить!

Бывает так, что персонаж упоминает другого персонажа или предмет, местонахождение которых неизвестно. Если в приложении появляется изображение упоминаемого персонажа/предмета, найдите нужный жетон персонажа или карту предмета и поместите слева от поля-инвентаря.

Вы можете расспрашивать других персонажей о таких персонажах и предметах, но поговорить с этими персонажами или передать кому-либо эти предметы — нет.

Здесь располагаются ещё не найденные персонажи и предметы.

Пример: во время разговора с Черепахой вы показываете ей часы и она обращает внимание на портрет Зайца на часах. Вы пока не знаете, в какой локации находится Заяц. Вы находите жетон Зайца и помещаете его слева от поля-инвентаря.



Локации и путешествия

В игре есть 18 уникальных планшето- ло- каций, из которых будет складываться карта сценария.

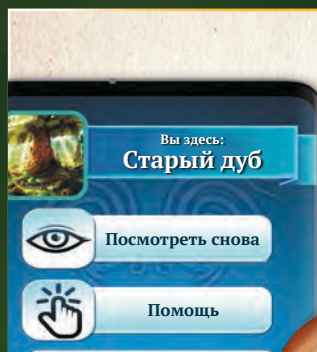


На каждом планшете ло- кации есть QR-код в правом нижнем углу...

...и символ локации в левом верхнем углу.



Каждый сценарий игроки начинают в одной конкретной локации. По мере продвижения по сюжету игроки будут узнавать о новых локациях и о том, где они расположены. В разных сценариях количество локаций может отличаться.



В верхней части экрана отображается название вашей текущей локации.



КАК ПЕРЕЙТИ В НОВУЮ ЛОКАЦИЮ

Чтобы перейти в другую локацию, просканируйте её QR-код. Однако помните: вы можете перемещаться только в локации, которые вы уже открыли и планшеты которых выложены рядом с планшетами других локаций. Если вы слышали о локации, но не выложили её планшет, вы не можете в неё перейти.

Пример: вы в локации «Старый дуб». В ходе сценария вы обнаруживаете локацию «Статуя» к северу от «Старого дуба», а чуть позже выкладываете локацию «Река» к востоку от «Статуи». Вы слышали кое-что о локации «Огород», но пока точно не знаете, где она находится. Значит, вы можете отправиться к статуе или к реке, но в огород — не можете.



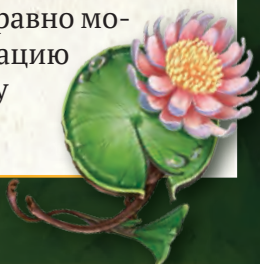
МИР «МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ» ЖИВОЙ И ПЕРЕМЕНЧИВЫЙ!

Вернувшись туда, где вы уже бывали, вы можете обнаружить, что там всё изменилось. В этом случае **автоматически** начнётся осмотр 3D-сцены.

Если осмотр не запускается, значит, с прошлого вашего визита ничего не изменилось. Но вы всё равно можете осмотреть эту локацию заново, нажав кнопку



Посмотреть снова.



Как использовать предметы

В некоторых локациях может появиться дополнительная кнопка, предлагающая вам выполнить то или иное действие. Чтобы его выполнить, вы должны нажать эту кнопку и просканировать карту предмета, который хотите использовать. Если предмет подходит, в приложении появится новая информация. Если вы выбрали не тот предмет, ничего не выйдет. Но не волнуйтесь, вы сможете попробовать ещё раз.

Пример: вы в локации «Огород». На экране появилась кнопка  **Посадить**. Вы нажимаете её и сканируете карту семян. Получилось! В приложении появляется текст с описанием дальнейших событий.



Помните: использовать можно только те предметы, которые выложены на поле-инвентаре.

Дневник

Если вы упустили часть информации или забыли, какие карты или жетоны вы уже сканировали, можете заглянуть в свой дневник! В любой момент вы можете нажать кнопку  и просмотреть, как развивался сюжет до сих пор и какие карты и жетоны вы уже сканировали.

В редких случаях сканирование может не сработать из-за:

- света в комнате (избегайте резких теней);
- протекторов на картах (создают блики и отражения);
- проблем с камерой на телефоне (грязь на камере и т. д.).

Убедитесь, что QR-код находится внутри рамки, и держите телефон неподвижно, чтобы камера сфокусировалась. Если камера не может сфокусироваться, попробуйте провести перед ней рукой, чтобы перезагрузить фокусировку.

Завершение игры

После прохождения сценария вы можете перейти к следующему. Игра завершается после прохождения шестого сценария «Пророчество».

Если вы успешно завершили игру, поздравляем! Теперь можете сыграть всю историю ещё раз с самого начала или заново пройти отдельные, особо любимые сценарии.



Создатели

Автор игры: Дэвид Чикьюрел

Текст: Бенжамин Бушар

Художники: Настя Лен, Павел Мархвицкий, Ольга Пых, Елизавета Юзепольская

Художественный директор: Уршула Маркушевская-Сивек

Креативный директор: Марек Холостяков

Менеджеры проекта: Марта Боровская, Доминика Киюч

Продюсер: Венсан Вергонжан

Интерфейс приложения: Эсфирь Каневская

Разработка: Марек Холостяков, Филип Милуньски

Графическое оформление: Магдалена Плошай

Игроки-тестеры: Лоик Сиол Плато, Лукаш Зеп

Руководство производством: Радослав Милевский

Ведущий программист: Марчин Мушал

Программисты: Павел Богуславский, Симон Фурнье, Масео Вивье

Корректурa: Расс Уильямс

Редактура оригинальных правил: Жонатан Бобаль

Звуковое сопровождение: Барри Дубле, Матеуш Вывроцкий

Перевод: Элизабет Мур

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка и редактура приложения: Александр Петрунин

Переводчик: Дмитрий Овчинников

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректоры: Ольга Португалова, Наталья Валько

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Игру тестировал: Андрей Ростовцев

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

