

ЗОЛОТО ИНКОВ

В поисках Эльдорадо

Нескучные
Игры



По легенде в начале XX века английским кладоискателям в руки попала карта Южной Америки, на которой указаны возможные места захоронения оставшегося Золота Инков. Они собирают экспедицию для поиска сокровищ. Но члены экспедиции не подозревали, что к тому времени еще сохранилась немногочисленная община Инков, которая всеми силами будет стараться спрятать наследство предков от рук англичан. Выбери, на какой ты стороне: Кладоискателей или Инков!

ПРАВИЛА

В начале игры каждому участнику предоставляется возможность выбрать, за кого он будет играть: за Инков или Кладоискателей. Если играют только два игрока, то обязательно должны быть выбраны персонажи из разных категорий.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для Инков – найти и спрятать жетон «Золотого человечка» в секретном городе Мачу-Пикчу. Для Кладоискателей – найти и доставить жетон «Золотого человечка» в Рио-де-Жанейро.

Перед началом игры расположите все жетоны на кругах поля так, чтобы никто из игроков не знал, что скрывает тот, или иной жетон. Инки стартуют из Мачу-Пикчу, Кладоискатели из Рио-де-Жанейро (города, обведенные в красный круг). Жребием определяется кто ходит первый, далее ходы идут по часовой стрелке. Каждому игроку из банка выдается по 500 песо.

1

Передвигаться по полю можно тремя способами: по суше, по воде, по воздуху.

По суше - передвижение бесплатно по броску кубика (цифра, выпавшая на кубике равна количеству шагов).

По воде - бесплатно по броску кубика, но нужно заплатить 100 песо при выходе из любого города-порта (если у игрока нет денег, то при выходе из порта за каждый ход он может передвинуться на три шага вперед, не бросая кубик).

По воздушным линиям (обозначены красным цветом) - кубик не бросается, перелёт стоит 300 песо.

Покупка жетонов. Если фишка попадает на один из жетонов, игрок должен обязательно его перевернуть. Это можно сделать за 100 песо. Если у игрока нет денег или он не хочет платить, то он может кинуть кубик. При выпадении 4,5,6 игрок открывает жетон, в противном случае он ждет следующий ход (игрок не имеет права ходить дальше, пока не откроет жетон). Если цифра на кубике больше, чем количество ходов до ближайшего города, то игрок может выбрать из двух вариантов: открыть жетон, потеряв остальные ходы и заплатив 100 песо, либо не открывать жетон и перейти на количество ходов, выпавших на кубике, при этом платить не надо. Открытые жетоны убираются с поля.


*ПРИМЕЧАНИЯ:


При попадании фишки игрока на новый круг, действия идут по хронологии: сначала на жетоне, потом на круге (например, если вы попали на мыс Горн и там лежит жетон Шамана, то сначала Вы теряете все деньги, потом получаете 500 песо из банка). На одном круге может находиться любое количество игроков.





2


ЖЕТОНЫ


 Золотой человечек (1 шт.) Жетон должен быть найден и доставлен в Мачу-Пикчу или в Рио-де-Жанейро (Инки доставляют Золотого мальчика в Мачу-Пикчу, Кладоискатели доставляют в Рио-де-Жанейро).

 Золотая маска (4 шт.) Игрок получает 1000 песо.


 Золотое ожерелье (4 шт.) Игрок получает 600 песо.


 Золотая чаша (4 шт.) Игрок получает 300 песо.

 Проводник (2 шт.) Игроку, нашедшему этот жетон, дается возможность сразу передвинуть свою фишку на любой круг поля. Сохранять жетон для последующего использования нельзя.


 Солнечный диск (6 шт.) Жетон ничего не значит до момента, пока кто-либо из игроков не найдет Золотого человечка. Подробнее в пункте «ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ...»

 Шаман (4 шт.) У этого жетона двойное предназначение. Игрок, перевернув данный жетон, теряет все деньги, но сохраняет его у себя. Впоследствии его можно использовать в свой ход (за один ход можно либо бросать кубик, либо использовать жетон Шамана), чтобы перегородить дорогу другому игроку. Для этого жетон кладется на любой круг (даже если на нем есть другой жетон), соответственно дорога считается заблокированной и по ней пройти нельзя. Полностью все дороги к Мачу-Пикчу и Рио-де-Жанейро перекрывать нельзя, должна остаться хотя бы одна свободная дорога.

 +1 (2 шт.) Дополнительный ход.

 Черный жетон (2 шт.) Пропуск хода.

 Пустой жетон (6 шт.) Ничего не значит.

 Запасной жетон (1 шт.)

3

ТУПИКИ

На карте вам будут встречаться тупиковые дороги. Возвращаться с них возможно только тем же путем, как вы туда добрались.

БОНУСЫ

Игрок, который первым достигнет мыса Горн, получает 500 песо, Икитос - 200 песо, Игуасу - 200 песо.

ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ:

Игрок, который первым найдет и доставит Золотого человечка в Мачу-Пикчу или Рио-де-Жанейро в зависимости от того, за кого он играет. Но если, после того как был найден Золотой человечек, другой игрок находит Солнечный диск и доставляет его быстрее в город, из которого он стартовал, то победа присуждается ему!

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

- Игровое поле
- Правила игры
- Купюры по 100 песо - 16 шт.
- Купюры по 500 песо - 8 шт.
- Фишки 4 шт.
(2 фишки кладоискателей и 2 фишки Инков)
- Жетоны - 36 шт.
- Кубик - 1 шт.

По желанию вы можете менять наши правила и вводить свои. Споры в игре рекомендуем решать при помощи кубика.

4

