

KALEVITE MAAL

Настольная игра для 2-6 игроков

В Эстонии, прозванной Землей Калева в честь старинного правителя, люди жили уже тысячи лет. Эта земля полна древнего богатства: заморские монеты, оружие бронзового века, глиняная посуда и украшения из золота и серебра. Много интересного уже найдено и выставлено в музеях, но сколько еще таится в подземных глубинах. Так что берите лопатку, карту и компас – и удачи! Но не нужно забывать, что стародавние сокровища могут охранять привидения или кое-что похуже!



В коробке содержится

Игровое поле

36 круглых картонных жетонов

12 карточек с тайными заданиями

6 игровых фишек

1 кубик

Правила игры

Цель игры

У каждого игрока есть тайное задание. Он должен собрать с игрового поля три находки, отмеченные в карточке с его тайным заданием. Кто выполнит задание первым, тот выигрывает. Свое тайное задание до полного его выполнения нельзя показывать остальным.

Если же хочется поиграть подольше и понапряженней, то вместо выполненного задания берут из колоды другое и играют до тех пор, пока все сокровища не будут найдены и показаны. В этом случае победителем становится тот, у кого выполнено больше тайных заданий.

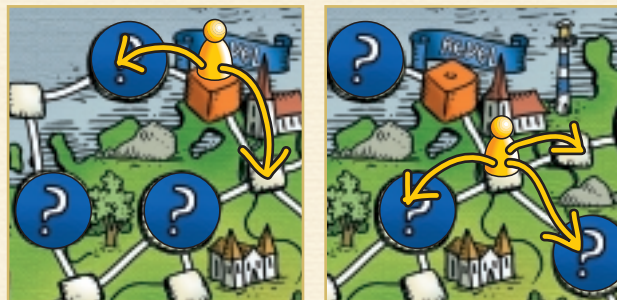
Подготовка

- 1) Положи игровое поле в центре между игроками.
- 2) Переверни картонные жетоны лицом вниз, перемешай и положи на круглые камни игрового поля. Все камни должны быть покрыты. Обратная сторона всех жетонов одинаковая (знак вопроса на синем фоне), и никто из игроков не знает, где какой находится.
- 3) Смешай карты с заданиями. Каждый игрок берет себе карту из колоды. Игрок может смотреть в свою карту на протяжении всей игры, но он не может показывать ее другим до конца игры.
- 4) Каждый игрок выбирает одну фишку, броском кубика выбирает себе город (отмечены картинками на кубике 1–6) и ставит туда свою фишку. В одном и том же городе могут начинать несколько игроков.

Ход игры

Начало

Начинает игрок, выбросивший кубик с наименьшим числом (Там находится Ревель). Очередь ходов движется по часовой стрелке.

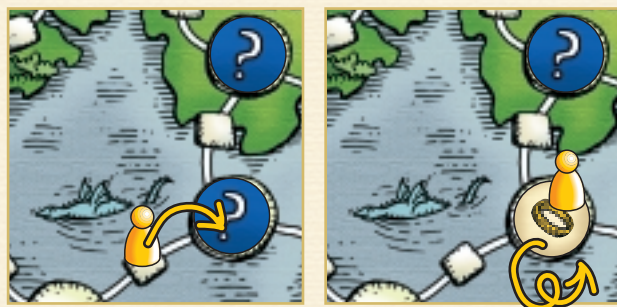


Ходы

Игрок двигает свою фишку в каждый черед на один камень по свободно выбираемому пути. Игроки могут обгонять друг друга и стоять на одном камне. Кубика при движении фишек не используют.

Сбор жетонов

Если фишка игрока попадает на маленький четырехугольный камень, то в этот круг с ним ничего не происходит. Если фишка попадает на большой круглый камень, на котором лежит картонный жетон, то игрок его переворачивает.



Когда жетон перевернут и все его увидели, игрок ведет себя согласно значению жетона. См. значения жетонов на обороте! >>

Значения жетонов



Находки

В игре семь видов древних находок, по три штуки каждого вида. Нашедший забирает находку с игрового поля и кладет перед собой рядом с полем, чтобы все это видели.



Нечистая сила

Их три вида – Привидение, Северная жаба и Бес, каждого по три штуки. Если игрок находит нечистую силу, то он должен с ней бороться и выбросить кубиком цифру не меньше, чем указано на жетоне нечистой силы. Победившую нечистую силу игрок забирает себе, как обычную находку.

Но если игрок выбросит меньшую цифру, чем указано, то он должен все собранные до этого находки отдать нечистой силе и найти себе новый город броском кубика. Находки игрока ставятся одна на другую под нечистой слой. Нечистая сила остается сторожить находки, лицом вверх. Фишка игрока ставится в новый город. Каждый игрок, который найдет в себе достаточно смелости, может сразиться с нечистой силой и попробовать отобрать находки.

Конфеты Kalev

В игре шесть синих конфет Kalev. Они придают игрокам сил и скорости.

Если игрок нашел конфету, он оставляет ее себе, как обычную находку. Начиная со следующего круга игрок может использовать конфету двумя способами:

А) Для получения дополнительного шага. Во время своего хода он убирает конфету из игры (съедает) и может шагнуть не на следующий камень, а через один.

В) Для добавления силы. Если игрок вступает в схватку с нечистой силой, он до выброса кубика убирает конфету из игры (съедает) и прибавляет одно очко к результату своего броска.

Использовать две конфеты за один ход нельзя. Использованные конфеты остаются вне игры до конца игры.



Правило пяти жетонов

У каждого игрока может быть не более пяти жетонов одновременно. Если у игрока уже есть пять жетонов, и он подбирает шестой или получает в борьбе с нечистой силой и того больше жетонов, то он должен решить, какие оставить себе, а какие сбросить. Лишние жетоны игрок кладет обратно, лицевой стороной вверх. За ними могут отправиться все игроки.

Конец игры и победа

Если один из игроков набрал все три указанные в своей карте с тайным заданием находки, то он в доказательство поворачивает карту другой стороной, чтобы все видели. Так он выигрывает игру и его торжественно объявляют самым умелым охотником за сокровищами.



Второе и третье места

При желании другие игроки могут играть дальше, чтобы выяснить обладателей второго и третьего мест.

Игра с несколькими карточками

Играя вдвоем, можно попробовать и вариант игры с несколькими карточками. В случае, если победа будет достигнута слишком быстро, а большая часть жетонов не перевернута, победитель убирает свое выполненное тайное задание вместе с соответствующими тремя жетонами из игры и берет из колоды карту с новым тайным заданием. Он находит с помощью броска кубика свой новый город и ставит туда свою фишку.



Теперь игра длится до тех пор, пока все жетоны не будут перевернуты. Вместо каждого выполненного задания берется новая карта из колоды. Выигрывает тот, у кого в конце игры выполнено больше тайных заданий. Обычно не удается выполнить больше двух или трех заданий.

Интересной игры, удачи и смелости!

ЗЕМЛЯ КАЛЕВА

Издание и маркетинг: **AS KALEV**
www.kalev.ee

Идея и иллюстрации игры: **Asko Künnap**
Оформление упаковки и правила: **Asko Künnap / Rakett**
www.rakett.org

Изготовлено в Эстонии