

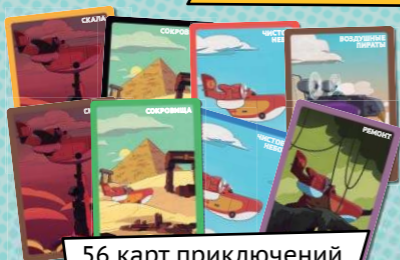
## ПРАВИЛА ИГРЫ

# Disney УТИНЫЕ ИСТОРИИ

## УЛётНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Скрудж и его команда отправляются в новое приключение. Надёжный самолёт «Метеор» вот-вот поднимется в небо. Самый богатый селезень в мире хочет добраться до Монако и отыскать редкий артефакт, Мальтийский Макгаффин. Но не всё так просто! У каждого племянника Скруджа своё мнение о том, что такое весёлые выходные, да и Зигзаг в кресле пилота – сам по себе extraordinary ситуация. Если они не найдут общий язык, этот полёт окажется для «Метеора» последним.

### СОСТАВ ИГРЫ



56 карт приключений  
(7 комплектов  
по 8 одинаковых карт)



8 карт  
чистого неба



8 карт  
тайных целей



1 карта  
штурвала

Правила игры

## ОБ ИГРЕ



Все игроки совместно управляют самолётом, который летит навстречу приключениям. При этом у каждого своя тайная цель: одни жаждут поскорее найти сокровища, для других увлекательный полёт на самолёте — уже награда, ну а третьи, эдакие растяпы, так и норовят что-нибудь разломать. Однако в одиночку вам своей тайной цели не достичь: нужно проявить интуицию, чтобы догадаться, кто из соперников сыграет нужную для вас карту, и грамотно блефовать, чтобы соперники не догадались о вашей собственной тайной цели.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

① Каждый игрок выбирает персонажа и берёт соответствующую ему колоду карт приключений. Все колоды персонажей одинаковые и состоят из 8 карт, отличаясь только по цвету.



**2** Соберите колоду тайных целей согласно таблице, исходя из количества игроков:



Количество игроков	Искатель сокровищ	Растяпа	Путешественник
4 игрока	2 карты	1 карта	2 карты
5 игроков	2 карты	2 карты	2 карты
6 игроков	3 карты	2 карты	2 карты
7 игроков	3 карты	2 карты	3 карты

**Обратите внимание:** карт тайных целей всегда на 1 больше, чем количество игроков. Если игроков трое, читайте правила для игры втроем на стр. 9.

Неиспользуемые карты тайных целей уберите в коробку – они вам не понадобятся.



**3** Перетасуйте колоду тайных целей и раздайте каждому игроку 1 карту лицевой стороной вниз. Оставшуюся карту тайной цели отложите на край стола: её никто не должен видеть.

**Важно:** нельзя показывать другим игрокам свою карту тайной цели.



**4** Каждый игрок тайно смотрит полученную карту тайной цели, кладёт её перед собой лицевой стороной вниз и сбрасывает из своей колоды 1 карту приключения, соответствующую его тайной цели.

**Обладатель цели «Искатель сокровищ» сбрасывает 1 карту сокровищ.**



**Обладатель цели «Растяпа» сбрасывает 1 карту скалы.**



**Обладатель цели «Путешественник» сбрасывает 1 карту чистого неба.**



Сброшенные карты приключений не раскрываются и складываются на край стола лицевой стороной вниз.

**5** Каждый игрок перемешивает свою колоду приключений (теперь в ней 7 карт), кладёт её перед собой лицевой стороной вниз и берёт 3 верхние карты на руку.

**6** Сбоку положите стопку из 8 двусторонних карт чистого неба.





**7** Первым игроком становится тот, кто последним летал на самолёте. Он получает карту штурвала и начинает игру в качестве пилота.



## ЦЕЛЬ ИГРОКОВ

В ходе игры вы будете выкладывать карты приключений в общий ряд в центре стола, стремясь достичь своей тайной цели. Всего в игре есть три тайные цели:

— **Искателей сокровищ**, стремящихся **выложить 3 карты сокровищ**, интересуют богатства — древние артефакты, монеты и драгоценные камни, которые можно найти во время приключения. Как только в общем ряду окажутся 3 карты сокровищ, трюмы «Метеора» заполнятся и все искатели сокровищ немедленно побеждают.



— **Растяпы**, стремящиеся **выложить 3 карты скал**, делают так, чтобы «Метеор» не добрался до места назначения. Зачем? Просто так получается! Как только в общем ряду окажутся 3 карты скал, самолёт терпит крушение и все растяпы немедленно побеждают.



— **Путешественникам**, стремящимся **выложить 15 карт**, нравится летать и посещать новые места, и чем длиннее будет маршрут, тем лучше.



Как только в общем ряду окажутся 15 карт (при этом среди них не будет 3 карт сокровищ или 3 карт скал) или как только у одного из игроков закончатся карты приключений в колоде и на руке, все путешественники немедленно побеждают.

## ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды. Каждый раунд проходит в несколько этапов.

**1** **Пилот** (игрок с картой штурвала) спрашивает других игроков: «Что нас ждёт впереди?» При желании он также может попросить других сыграть определённую карту. Например, «нам нужно лететь в сторону чистого неба/сокровищ/скалы/воздушных пиратов/ремонта».

**2** Каждый игрок, кроме пилота, тайно выбирает у себя на руке 1 карту приключения и кладёт перед собой **лицевой стороной вниз**. По очереди, начиная с игрока слева от пилота, каждый игрок рассказывает пилоту, что ему видно впереди. Он не обязан называть выбранную карту — можно ввести пилота в заблуждение или дать ему только смутные подсказки (например, «Прямо по курсу страшная угроза... но мы с ней справимся»).

**3** Пилот должен выбрать одного игрока — **штурмана**, открыть его карту приключения и выложить её в центр стола в общий ряд (справа



от предыдущей карты ряда, если там уже есть карты). Эффект выложенной карты немедленно вступает в силу.

Если пилот выложил карту **сокровища** и в общем ряду стало **3** такие карты (необязательно подряд), искатели сокровищ показывают всем свои карты тайных целей и немедленно побеждают. Если карт сокровищ в ряду меньше **3**, ничего не происходит.



Если пилот выложил карту **скалы** и в общем ряду стало **3** такие карты (необязательно подряд), растяпы показывают всем свои карты тайных целей и немедленно побеждают. Если карт скал в ряду меньше **3**, ничего не происходит.



**Важно:** если тайные цели распределились так, что в игре нет ни одного растяпы, игра продолжается.

Если пилот выложил карту **воздушных пиратов**, он должен вернуть крайнюю левую в ряду карту сокровища под низ колоды её владельца и выложить на её место двустороннюю карту чистого неба из отложенной стопки. Если карт сокровищ в ряду нет, ничего не происходит.



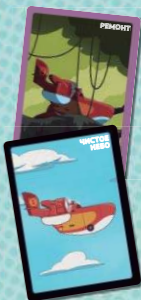


Если пилот выложил карту **ремонта**, он должен вернуть крайнюю левую в общем ряду карту скалы под низ колоды её владельца и выложить на её место двустороннюю карту чистого неба из отложенной стопки. Если карт скал в ряду нет, ничего не происходит.

Если пилот выложил карту **чистого неба**, ничего не происходит.

**4** Карты других игроков, которые не были выбраны пилотом, не раскрываются и помещаются под низ колод их владельцев. После этого каждый игрок, кроме пилота, добывает на руку 1 карту. Если в колоде игрока нет карт, он ничего не добывает.

**5** Карта штурвала передаётся штурману. Он становится новым пилотом, и начинается новый раунд.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается в одном из следующих случаев:

— Выложено 3 карты сокровищ.  
**Побеждают искатели сокровищ.**

— Выложено 3 карты скал.  
**Побеждают растяпы.**

— Выложено 15 карт, и среди них нет ни трёх карт сокровищ, ни трёх карт скал.  
**Побеждают путешественники.**





— Хотя бы у одного из игроков закончились карты и в колоде, и на руке, а среди выложенных карт нет ни трёх карт сокровищ, ни трёх карт скал. **Побеждают путешественники.**

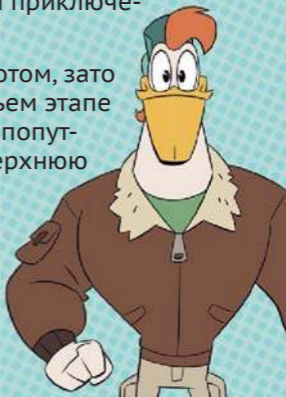
## РЕЖИМ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Игра втроём проходит по тем же правилам, за исключением нескольких изменений.

Перед началом игры подготовьте колоды приключений для трёх персонажей, а также для четвёртого, нейтрального персонажа. Это **попутчик**.

Затем составьте колоду тайных целей из 2 карт «Путешественник», 1 карты «Искатель сокровищ» и 1 карты «Растяпа». Каждый игрок получает 1 случайную карту тайной цели, как обычно, а оставшаяся карта тайной цели кладётся рядом с колодой попутчика. Карту его тайной цели нельзя подсматривать, поэтому в его колоде персонажа остаётся 8 карт: карта приключения из неё не сбрасывается.

Попутчик не может стать пилотом, зато штурманом — может. На третьем этапе раунда пилот может выбрать попутчика штурманом, раскрыть верхнюю случайную карту его колоды и выложить её в общий ряд. После этого пилот передаёт карту штурвала любому другому игроку, кроме попутчика, на свой выбор.



При игре втроём в игре всегда присутствуют все виды тайных целей. Поэтому когда в общем ряду оказываются 3 карты сокровищ или 3 карты скал, попутчик может победить: если никто из игроков не открыл соответствующую карту тайной цели, значит, победил попутчик.

Если колода попутчика закончилась, немедленно побеждают путешественники.

## ПРИМЕР РАУНДА



Билли, Вилли, Дилли и Поночка отправились в путешествие. Идёт седьмой раунд игры. Карта штурвала у Билли, значит, он пилот «Метеора». Билли спрашивает Вилли: «Что готовит нам небо, братец?» Вилли отвечает: «Мы рискуем врезаться в Великую Китайскую стену, но ничего страшного, всё под контролем!» Дилли говорит: «Скукота, только птички чирикают». Поночка вторит ему: «Да, я бы рада прилететь в большой и шумный город, но пока вокруг одна только пустыня».

Билли – путешественник, и его тайная цель – выложить 15 карт раньше, чем выиграют остальные. Слова Поночки и Дилли обещают карту чистого неба, но он не склонен им верить, так как подозревает в них охотников за сокровищами. Поэтому он выбирает штурманом Вилли, так как до этого тот уже один раз сыграл воздушных пиратов, убравших одну карту сокровищ. Выбор пилота оказался верным: Вилли раскрыл карту ремонта. Первая выложенная карта скалы (принадлежащая Поночке) отправляется под низ её колоды, и на её место выкладывается двусторонняя карта чистого неба. Карта ремонта занимает своё место в ряду, справа от остальных карт.

Карты, выбранные Поночкой и Дилли, отправляются под низ их колод, после чего Вилли, Поночка и Дилли берут на руки по одной новой карте. Билли ещё не знает, как близок к выигрышу был Дилли с картой сокровища...

Начинается новый раунд, и Вилли берёт на себя роль пилота.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Роджер Гатти

**Развитие игры:** Павел Ильин

**Дизайн и вёрстка:** Кристина Соозар

**Дополнительные иллюстрации:** uildrim

**Продюсирование:** Александр Киселев

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

**Международное продвижение:** Юлия Клокова, Павел Сафонов

**Креативный директор:** Николай Пегасов

Редакция благодарит Юрия Тапилина и Андрея Аганова за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



© Disney. Волшебство продолжается на [disney.ru](http://disney.ru)