

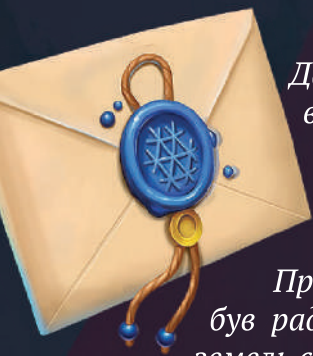


ХРОНІКИ ПРИГОД

У пошуках Місячних Каменів

Правила гри

 ДЕВІД ЧІК'ЮРЕЛ



Давним-давно існувало два королівства: вони були сусідами, але дуже відрізнялися одне від одного. Перше — Королівство Літа — звалося так через свій теплий клімат і правління добросердного короля сумирної вдачі. Друге називалося Імперією Зими через свої холодні засніжені пейзажі, а також через владарювання жорстокої імператриці, що мешкала в крижаному палаці!

Протягом багатьох років у тій місцевості проживав лише один чарівник, який був радником обох правителів. Проте він утомився вирішувати проблеми цих земель самотужки. Тому сьогодні він кличе вас, своїх нових учнів! Допоможіть йому розгадати таємниці королівств і отримайте незабутні враження від цієї подорожі. Рушайте на пошуки Місячних Каменів і працюйте разом, аби стати найкращими чарівниками, яких коли-небудь знав цей світ!

ВСТУП

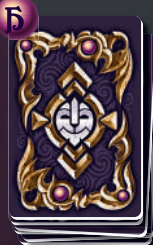
Хроніки пригод — це сімейна кооперативна гра про пригоди та розслідування таємниць, яка поєднує настільну гру та мобільний застосунок.

КОМПОНЕНТИ ГРИ

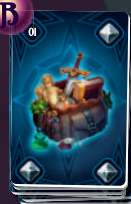
А



Б



В



Г



- А двостороннє ігрове поле із зображенням Королівства Літа й Імперії Зими;
- Б 21 карта персонажів;
- В 40 карт предметів;
- Г правила гри.



ЗАВАНТАЖУЙТЕ З
Google Play



Завантажуйте з
App Store

Для гри «Хроніки пригод» потрібен безкоштовний застосунок, який можна завантажити з Apple App Store або Google Play (потрібна версія Android 5 або новіша, версія iOS 11.0 або новіша; системні вимоги можуть змінитися з часом). Щоб грати, вам достатньо встановити застосунок лише на один телефон або планшет. Без застосунку грати неможливо. Інтернет-з'єднання потрібне лише для того, щоб завантажити застосунок, для гри воно не знадобиться. У застосунку можна вибрати українську мову.



МЕТА ГРИ

Кожен сценарій — це унікальна пригодницька історія. Усі сценарії повністю кооперативні: гравці працюватимуть разом, аби розгадати таємницю. Історія розвиватиметься, поки ви будете збирати предмети та спілкуватися з персонажами, яких зустрінете на своєму шляху. Коли вам вдасться вирішити проблеми, представлені на початку історії, ви відповісте на кілька запитань, які визначають ваш командний підсумковий результат.

Кожна завершена історія дасть вам змогу отримати один із магічних Місячних Каменів. Зібравши всі чотири Камені, ви станете чарівниками й почнете фінальну історію гри!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Розташуйте ігрове поле в центрі столу.

Ігрове поле має дві сторони: на одній зображено Королівство Літа, на іншій — Імперію Зими.

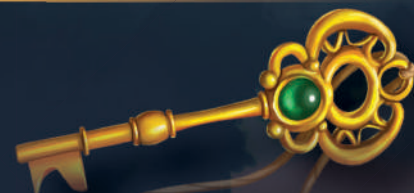
У вступі до історії ви отримаєте підказку від застосунку, яку сторону ігрового поля використовувати; поки що вибирайте будь-яку сторону.

- 2 Розташуйте всі карти персонажів  і предметів  горілиць у зручному для всіх гравців місці на столі.

- a Ви можете переглядати ці карти в будь-який момент гри. Ви можете сортувати та розташовувати їх у будь-який зручний для вас спосіб.



ПЕРЕБІГ ГРИ



Спробуйте зіграти коротку **тренувальну історію**, щоб ознайомитися з грою. У ній пояснюються всі правила, необхідні для гри. Це означає, що вам не потрібно більше читати ці правила! Крім того, ця історія буде важливим сюжетним вступом до вашої місії як молодих учнів чарівників і познайомить вас із найважливішими персонажами всієї пригоди!

Будь ласка, зверніть увагу: ви повинні пройти тренувальну історію, а також чотири основні, щоб розблокувати фінальну історію!

ВСТУП ДО ІСТОРІЙ

Кожна історія починається зі вступу, який повідомить вам:

- ▶ яку сторону ігрового поля використовувати (у цей момент переверніть ігрове поле на вказану сторону);
- ▶ локацію на ігровому полі, з якої потрібно почати;
- ▶ передісторію та мету поточної історії.

Прочитавши цей вступ, натисніть кнопку **ДАЛІ**, щоб почати історію.

(Ви автоматично перейдете до 3D-сцени для вашої стартової локації.)

3D-СЦЕНИ

3D-сцена автоматично запускається в застосунку, коли ви вперше відвідуєте локацію.


Щоб «озирнутися навколо» у 3D-сцені, проведіть пальцем ліворуч, праворуч, угору чи вниз по екрану або поверніть пристрій у відповідну сторону.

Один гравець на ваш вибір розглядає сцену, що відображається на пристрої, й описує те, що бачить, іншим гравцям.

Але не зволікайте: коли вікно сцени закриється — час сплив!

Поки ви **вголос описуєте те, що бачите**, **інші гравці** шукають серед усіх карт предметів і персонажів карти, які відповідають вашому опису 3D-сцени.

Переконайтеся, що всі карти предметів і персонажів розташовані горілиць між гравцями так, щоб кожен гравець, який не переглядає 3D-сцену, міг швидко знайти відповідні карти та не заважав іншим!

Коли **час закінчиться**, не засмучуйтеся! Ви можете переглянути сцену ще раз, натиснувши кнопку  **ПОДИВИТИСЯ ЗНОВУ**, або передати цю можливість іншому гравцеві.

Зазвичай у кожній 3D-сцені можна знайти до **двох персонажів** і до **двох предметів**.



Візьміть знайдені карти персонажів і розташуйте кожну на місці із зображенням значка локації, в якій ви перебуваєте.

Наприклад: під час 3D-сцени «Вежа Мерліна» ви побачили Мерліна, а інші гравці знайшли його карту та помістили її у відповідну локацію.



Візьміть знайдені карти предметів і розташуйте їх у інвентарі на ігровому полі.

Наприклад: ви також побачили два предмети — меч і рибу; інші гравці знайшли ці карти та розташували кожну з них на місцях для предметів у інвентарі на ігровому полі.

Кarti предметів можна розташовувати на будь-якому з 9 місць у інвентарі (предмети не належать до конкретної локації).



СПІЛКУВАННЯ З ПЕРСОНАЖАМИ

Коли гравці зустрічають у локаціях персонажів, їм слід із ними поговорити!

ЩОБ ПОГОВОРТИ З ПЕРСОНАЖЕМ:

Відскануйте QR-код, зображений на карті.

Наведіть камеру свого пристрою на QR-код, потім натисніть на екран у будь-якому місці й утримуйте палець на ньому, щоб почати сканування.

Зверніть увагу: ви можете ввімкнути функцію автосканування в меню застосунку.



Після сканування персонаж може відповісти на запитання щодо **будь-якого іншого** персонажа чи предмета, карти яких у вас є.

ЩОБ ЗАПИТАТИ ПЕРСОНАЖА ПРО ПРЕДМЕТ АБО ІНШОГО ПЕРСОНАЖА:

Під час розмови з ним **відскануйте карту предмета чи персонажа**, і персонаж поговорить із вами про це.

Пам'ятайте: сканувати можна лише ті карти, які ви вже розташували на ігровому полі. Ви **не можете** сканувати карти, які лежать на столі.

Важливо! Ви **не можете** запитати персонажа про **локацію**; він може знати щось тільки про інших персонажів або предмети.

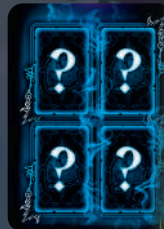
Якщо ви відскануєте **локацію**, то **негайно переміститься туди** (і завершите вашу розмову з персонажем).

Іноді персонаж може сказати щось про **персонажа чи предмет**, яких у вас ще немає.

Якщо таке відбулося, знайдіть відповідну карту та покладіть її на **місце для незнайдених карт** (ліворуч на ігровому полі).



Тут, якщо це карта персонажа.



Або тут, якщо це карта предмета.



Наприклад: під час вашої розмови з Мерліном він згадує, що втратив свій магічний посох, і припускає, що король може знати, де він. Гравці знаходять карти короля та магічного посоха, потім розташовують кожну з них на місці для незнайдених карт.



НЕЗНАЙДЕНІ КАРТИ:



Кarti в цій зоні представляють персонажів, яких ви ще не знайшли, і предмети, які ви поки що не відшукали, але ви можете **запитати інших персонажів** про них під час розмови.

Іноді у вас може з'явитися можливість дати предмет (тільки з інвентаря) персонажу, з яким ви розмовляєте.

ЩОБ ДАТИ ПРЕДМЕТ ПЕРСОНАЖУ:

Відскануйте карту, а потім заберіть її з інвентаря та поверніть до інших предметів на столі.

Ви можете **припинити розмову** з персонажем, натиснувши кнопку **БУВАЙ** у застосунку.

ЛОКАЦІЇ ТА ПОДОРОЖІ



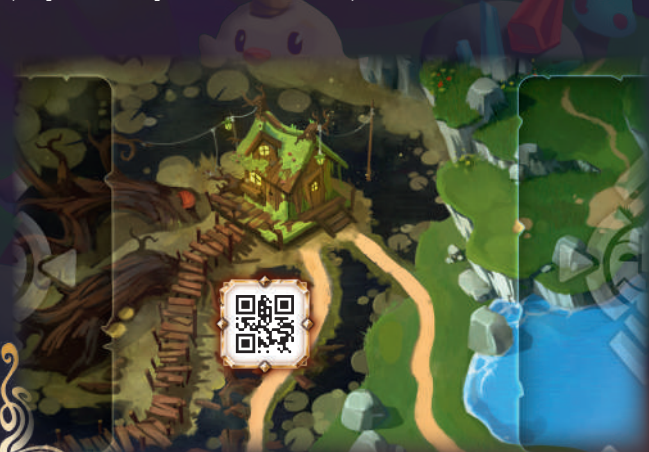
На кожній стороні ігрового поля є 6 локацій, кожна з яких має відповідний QR-код.

У верхній частині вікна застосунку ви можете побачити, в якій локації зараз перебуваєте.



Щоб переміститися до іншої локації, відскануйте QR-код бажаної локації.

Але існує обмеження: ви можете переміститися лише до локації, яка безпосередньо з'єднана дорогою з вашою поточною локацією (дороги зображені на мапі).



Наприклад: гравці перебувають у локації Замок на стороні ігрового поля з Королівством Літа. Звідти вони можуть переміститися до таких локацій, як Ліс, Вежа Мерліна чи Вулкан, оскільки вони з'єднані дорогою. Гравці не можуть переміститися до таких локацій, як Озеро чи Болота, оскільки вони не з'єднані дорогою із Замком.



СВІТ ХРОНІК ПРИГОД ДИНАМІЧНИЙ І ПОСТІЙНО ЗМІНЮЄТЬСЯ!

Коли ви повернетеся до раніше відвіданої локації, там може з'явитися щось нове; у такому разі 3D-сцена запуситься автоматично.

Якщо 3D-сцена не запускається автоматично, це означає, що з моменту, коли ви востаннє її переглядали, нічого не змінилося; однак ви можете переглянути її ще раз, натиснувши кнопку

 ПОДИВИТИСЯ ЗНОВУ



ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Іноді під час відвідування локації в застосунку може з'явитися нова кнопка, яка надасть вам можливість виконати певну дію. Для цього вам потрібно використати (відсканувати) правильний предмет!

Натисніть на кнопку, а потім відскануйте бажаний предмет; якщо він підійде, застосунок дасть вам знати, що відбулося. (Якщо ви оберете неправильний предмет, нічого не відбудеться; але не хвилюйтеся, пізніше ви зможете спробувати ще раз!)

*Наприклад: ви прибули до локації Ліс і побачили в застосунку кнопку **ЗАБРАТИСЯ НА ДЕРЕВО**. Ви натискаєте на цю кнопку, а потім скануєте предмет, за допомогою якого хочете спробувати забратися на дерево. Після сканування драбини застосунок повідомить вам, що відбулося внаслідок цієї дії!*



*Пам'ятайте, що ви можете використовувати лише ті предмети, які є у вас в **інвентарі** — не ті, що на столі чи на місці для незнайдених карт.*


ПОПЕРЕДЖЕННЯ: у деяких випадках сканування може не спрацювати через:

- освітлення в кімнаті (уникайте різких тіней);
- протектори на картах (спричинюють відблиски);
- проблеми з камерою (бруд на об'єктиві тощо).

Переконайтеся, що QR-код міститься всередині рамки, та постарайтеся не рухати пристроєм, аби камера могла сфокусуватися. Якщо камера все ще не може налаштувати фокус, спробуйте провести перед нею рукою, щоб переавантажити фокусування.

ЩОДЕННИК

Якщо ви пропустили частину історії чи забули, які карти ви вже відсканували, загляньте в щоденник у застосунку!

У будь-який момент натисніть на , щоб переглянути вже пройдену частину сценарію та результати сканування.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли ви досягаєте поставленої під час вступу до історії мети, гра закінчується... але перед її завершенням ваша команда має відповісти на низку запитань. Відскануйте карти, які найкраще відповідають на запитання, спираючись на висновки, зроблені вами під час гри. Ви можете натиснути **РОЗВ'ЯЗКА**, щоби прочитати всю історію, або можете зіграти її ще раз.



ТВОРЦІ ГРИ

| | |
|--|--|
| Автор гри: | Девід Чік'юрел |
| Сценарист: | Бенджамін Бушард |
| Ілюстратори: | Шенон Тонршароенсрі, Вігун Лі, Марина Нестерова |
| Художній керівник: | Матеуш Комада |
| Художнє оформлення й інтерфейс застосунку: | Катажина Кособуцька |
| Директор гри: | Філіп Мілунський |
| Програмування: | Марцин Мушял |
| Продюсер: | Вінсент Вергонжан |
| Менеджер проєкту: | Марта Боровська |
| Розробка: | Філіп Мілунський |
| Менеджер виробництва: | Пшемек Долеговський |
| Консультант із дитячих ігор: | Рафаель Дюїт |
| Гру тестували: | Корнелія Рубі, Томаш Нап'єрала, Лукаш Зеп, Лоїк «Чол» Плато |
| Редактор правил: | Джонатан Бобал |
| Коректор: | Брі Голдман |

ОСОБЛИВА ПОДЯКА:

ОРЕЛІ ЧІК'ЮРЕЛ

ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ:

| | |
|-----------------------|--|
| Головний редактор: | Михайло Клейменов |
| Редактор: | Марія Отрошенко |
| Перекладач: | Андрій Каплун |
| Коректор: | Ірина Гнатюк |
| Дизайнер-верстальник: | Катерина Шеремет |
| Видавничі процеси: | Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран |

Видавництво «ROZUM»



ROZUM