

Правила

# ВУЛКАНЫ КАМЧАТКИ

*Риски  
покорить!*

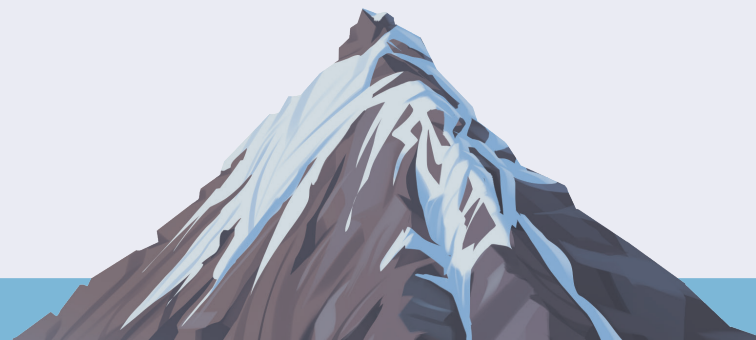


Камчатка — край уникальной природы, впечатляющий своими контрастами и самыми невероятными пейзажами: бурные реки, чистейшие озёра, нетронутые многолетние хвойные и лиственные леса, горячие источники и сотни вулканов, поражающих своими масштабами.

Только самые смелые и отважные решаются бросить вызов стихии и совершить восхождения на вершины полуострова. Сегодня вам выпала честь стать одним из них. Накапливайте и грамотно распределяйте ресурсы, получайте опыт и станьте покорителем самых высоких и опасных вулканов Камчатки!

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1** Двусторонняя карта Камчатки — 1 шт.  
(используется только в продвинутом режиме игры)
- 2** Поле вершин (из 5 частей)
- 3** Двусторонние планшеты игроков — 4 шт.
- 4** Жетоны снаряжения — 96 шт. (6 видов по 16 шт.)
- 5** Кубики снаряжения — 2 шт.
- 6** Кубик денег — 1 шт.
- 7** Фишки игроков — 4 шт.
- 8** Маркеры игроков — 48 шт. (по 12 шт. каждого цвета)
- 9** Жетон первого игрока — 1 шт.
- 10** Карты погоды — 7 шт.  
(используется только в продвинутом режиме игры)
- 11** Жетоны дополнительных победных очков — 5 шт.
- 12** Правила — 1 шт.
- 13** Информационная брошюра — 1 шт.
- 14** Карты «Памятка хода» — 4 шт.








Раскладка игрового поля  
при базовой игре  
на 4 игроков



Компоненты, используемые  
в продвинутом режиме игры



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поле вершин состоит из 5 частей. Разложите его в центре стола, начиная с части с наименьшим числом , указанным в левой верхней части вершин (поле с  внизу,  — наверху) — это минимальный уровень опыта, требуемый для восхождения. Для удобства на оборотной стороне каждой из частей поля вершин есть аналогичная нумерация. Поле готово!



- 2 Разложите жетоны снаряжения по стопкам и разместите их рядом с полем.



Верёвка



Трекинговые палки



Особое снаряжение



Ледоруб



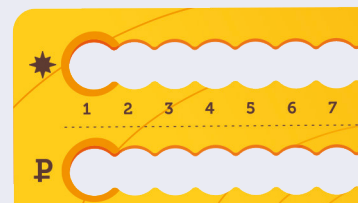
Кошки



Каска

Жетоны помогут вам совершать восхождения на некоторые из вершин.

- 3 Игроки выбирают себе планшеты и соответствующие цветам этих планшетов 12 маркеров, а также фишки игроков.
- 4 Каждый игрок размещает по одному маркеру на стартовых значениях шкалы опыта и денег (выделены круглой рамкой). Остальные 10 маркеров размещаются около планшетов — они будут использоваться для восхождений.
- 5 Первым игроком становится тот, кто последним был в горах. Он получает жетон первого игрока.



Можно начинать игру!



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — набрать как можно больше победных очков (далее — ПО 🌿 🌿), совершая восхождения на вершины и накапливая опыт.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, в течение которых каждый игрок последовательно совершает свои ходы.

## ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок **обязан** бросить все 3 кубика и выбрать **одно** из действий:

- получить все ресурсы, выпавшие на кубиках;
- совершить восхождение на одну из доступных ему вершин.

Все остальные игроки могут выбрать один любой кубик и получить выпавший на нём ресурс. Один и тот же кубик могут выбрать несколько игроков.

Далее ход передаётся по часовой стрелке, а первый игрок не меняется в течение всей игры.

### Рассмотрим подробнее ход игрока

Игрок бросает все 3 кубика. Все остальные игроки, вне зависимости от дальнейшего выбора активного игрока, могут выбрать один из 3 кубиков и получить выпавший на нём ресурс (либо один жетон снаряжения, либо деньги).

Если игрок выбрал получение ресурсов, то он перемещает маркер денег вправо на число, соответствующее выпавшему на кубике денег, и берёт по одному жетону снаряжения из выпавших на кубиках значений. Ресурсы (деньги и снаряжение) понадобятся игроку для восхождения на некоторые из вершин.

Например, Мила бросила кубики и выбрала получение ресурсов. Она берёт из общих стопок 1 жетон верёвки, 1 жетон ледоруба и сдвигает маркер денег на своём планшете на 3 значения вправо.




Если маркер игрока на шкале денег на планшете стоит на максимальном значении 25, то игрок взять деньги не может. В таком случае он берёт только снаряжение, выпавшее на кубиках.

Если игрок выбрал восхождение на одну из вершин, он **не** получает никаких ресурсов.

Вместо этого он:

### 1 Выбирает одну из доступных ему вершин на поле.


Доступная вершина — та, для восхождения на которую у игрока достаточно опыта и ресурсов. Игрок не может взойти на вершину, если его опыт  меньше требуемого и / или у него недостаточно ресурсов!



### 2 Тратит ресурсы, необходимые для восхождения (ресурсы указаны над названием каждой из вершин).


Для этого он сбрасывает в общий запас нужное количество жетонов снаряжения указанного вида и тратит деньги, сдвигая влево маркер денег на своём планшете на указанное количество единиц.


### 3 Выставляет один маркер своего цвета в пустую ячейку около вершины.

Указанное рядом с QR-кодом значение  — это количество ПО, которые получают игроки, чьи маркеры занимают ячейки.

**ВАЖНО!** При игре вдвоём или втроём вы не используете ячейку, отмеченную  у каждой вершины — она заблокирована в течение всей игры!

Если ячейка занята (там уже стоит маркер одного из игроков), то игрок может совершить восхождение, не выставляя свой маркер (он остаётся у игрока). В этом случае игрок получает только опыт , но не получит ПО  за это восхождение в конце игры.

При игре вчетвером (когда доступны обе ячейки) игрок может поставить на вершину только один маркер своего цвета. Он может взойти на эту вершину ещё раз, чтобы получить опыт , но повторно свой маркер уже не выставляет.

Около одной из вершин, Сопки Мишенной, нет ячеек под маркеры игроков. Эта вершина позволяет получить игрокам опыт, но не приносит ПО  в конце игры. Для восхождения на эту вершину не требуется тратить ресурсы и маркеры игрока.

#### 4 Получает очки опыта ★.

За восхождение на вершину игрок всегда получает указанные на ней очки опыта ★. Опыт накапливается, но не тратится в течение игры.

Некоторые вершины принесут игрокам 2 очка опыта, если опыт игрока равен минимально требуемому. Это отмечено в нижней правой части вершины.

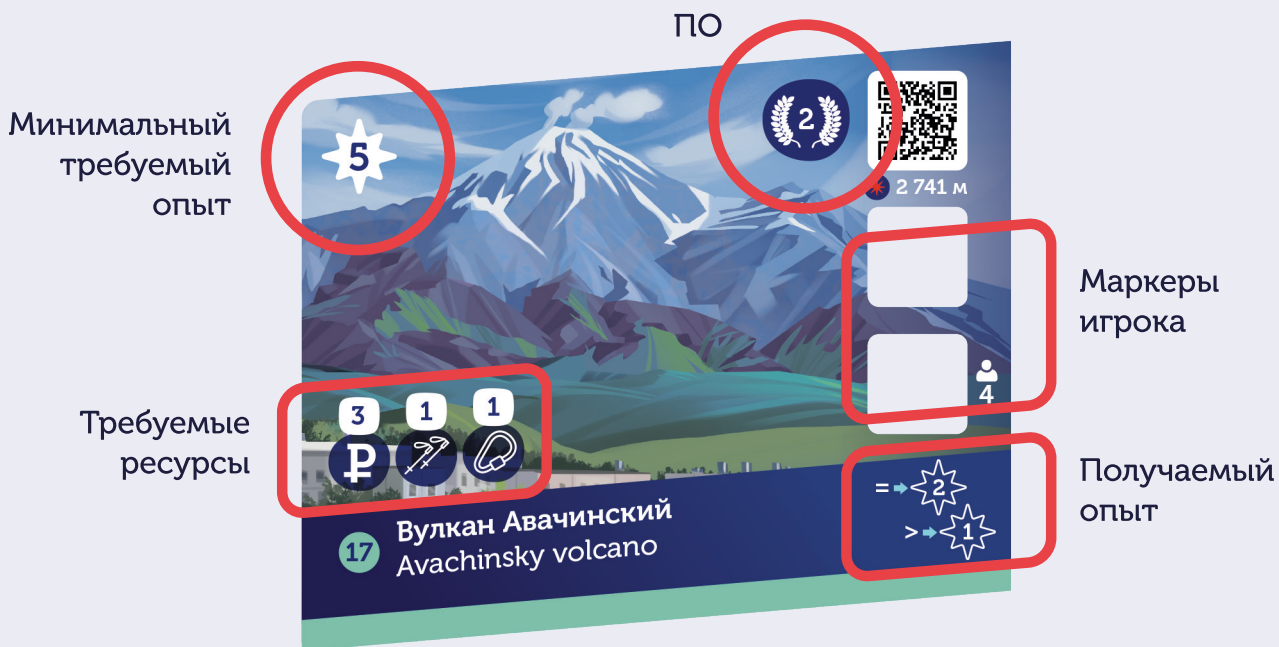


**ВАЖНО!** Курильское озеро, Долина Гейзеров, Сёрфинг и Хели-ски, расположенные внизу поля, не требуют и не приносят очки опыта ★ — они приносят только ПО 🏆.

Например, для восхождения на вулкан Авачинский нужно не менее 5 очков опыта ★.

Значит, маркер игрока на шкале ★ на его планшете должен стоять на значении 5 или больше. Для восхождения он тратит ресурсы: игрок сбрасывает из своего запаса 1 особое снаряжение 🧥, 1 трекинговые палки 🥾 и передвигает свой маркер на шкале денег на 3 влево.




Если опыт игрока равен 5, то он получит 2 опыта и передвинет маркер опыта на своём планшете на 2 вправо. Если его опыт 6 и больше, то он получит 1 очко опыта.





## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда один из игроков:





совершил восхождение (поставил маркеры своего цвета) на вулканы Ключевской  9 и Камень  10, а также посетил Долину Гейзеров  0.


или


выставил на поле все свои 10 маркеров, то есть первым совершил восхождение на 10 разных вершин (не считая Сопки Мишенной).

Остальные игроки могут сделать ещё один ход по часовой стрелке до первого игрока (первый игрок уже не совершает ход).

### Подсчёт победных очков:

- игрок, завершивший игру, получает один жетон +  ПО;
- каждый игрок, достигший максимального значения (15) на шкале опыта  своего планшета, получает один жетон +  ПО;
- каждый игрок считает количество ПО , указанное на вершинах, где стоят маркеры его цвета.

При игре вчетвером  $\frac{5}{4}$  **каждый** из игроков, чей маркер стоит на вершине, получает указанное количество ПО .

Игрок, набравший наибольшее число победных очков , становится победителем. В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшим количеством опыта .

## ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Игру можно усложнить одним из двух способов (или использовать их вместе): добавить модуль погоды или модуль перемещения. Мы не рекомендуем применять их в вашей первой партии.

В продвинутом режиме игры особое значение будут иметь цвета под названиями вершин.

## Модуль погоды

Погода на Камчатке очень нестабильна и часто является проблемой для путешественников: густые туманы и штормовой ветер — это не диковинка для этого региона, а метель в горной местности бывает даже летом.

В модуле погоды карты с этими и другими явлениями делают невозможным или затрудняют восхождение на определённые вершины, и игрокам может понадобиться больше денег, снаряжения или опыта.

Модуль погоды вносит следующие изменения в обычный режим игры:

- 1 при подготовке к игре возьмите колоду карт погоды, перемешайте её и положите рядом с полем лицевой стороной вниз. Откройте верхнюю карту — это ваше первое погодное явление.

На каждой карте погоды изображены цвета вершин, восхождение на которые будет требовать больше ресурсов. Эти дополнительные ресурсы также отображены на каждой карте погоды.

Например, рассмотрим карту погоды «Штормовой ветер».



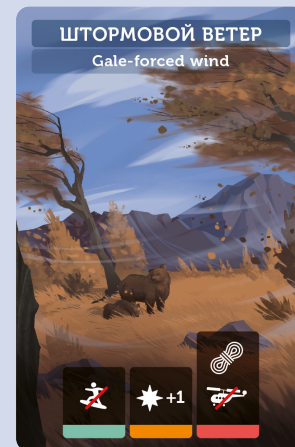
Игроки не могут посетить Сёрфинг и поставить там маркер своего цвета.



Для восхождения на вершины, отмеченные оранжевым цветом, опыт игрока должен быть как минимум на 1 больше требуемого.



Для восхождения на вершины, отмеченные красным цветом, игрок должен потратить дополнительную верёвку. Он также не может посетить Курильское озеро, отмеченное вертолётom.



- 2 когда на кубике денег выпадает значение 1, игрок сразу сбрасывает старую карту погоды и открывает новую — наступает новое погодное явление. После этого игрок совершает одно из действий в свой ход: берёт ресурсы или совершает восхождение. Если колода карт погоды закончилась, игроки заново перемешивают все сброшенные карты и повторяют пункт 1.



## Модуль перемещения

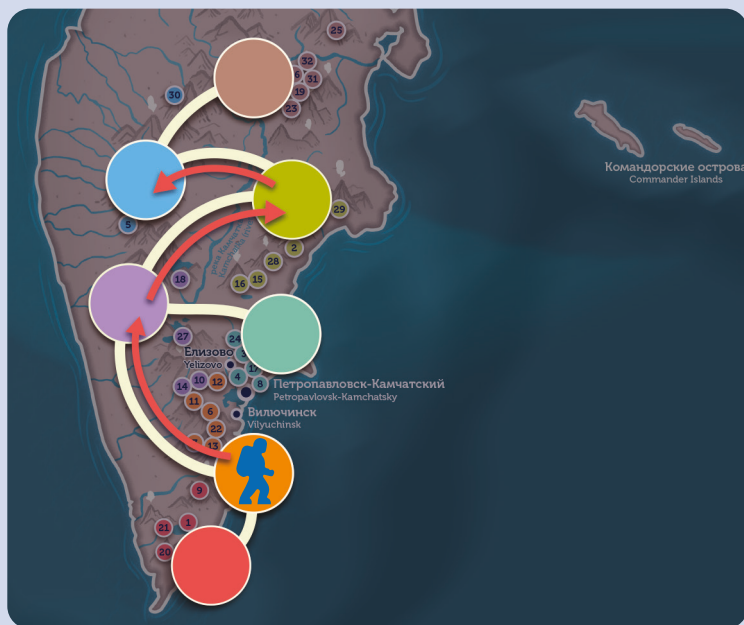
В этом модуле игроки будут перемещаться по разным точкам на карте Камчатки. От расположения их фишек будет зависеть доступность вершин.

Модуль перемещения вносит следующие изменения в обычный режим игры:

- 1 При подготовке к игре положите карту Камчатки стороной Б и выставьте фишки всех игроков на зелёную точку рядом с Петропавловском-Камчатским.
- 2 Игроки могут совершать восхождения только на те вершины, цвет которых совпадает с цветом точки, где находится их фишка. Чтобы совершать восхождения на вершины других цветов, необходимо перемещаться по карте Камчатки.
- 3 Игроки могут перемещаться между точками на карте в свой ход или в ход другого участника, а их фишки могут стоять на точках вместе.

**Если игрок хочет переместиться в свой ход**, то после броска кубиков он может выполнить только получение ресурсов (совершить восхождение он не может!). Он получает всё снаряжение, выпавшее на кубиках, значение кубика денег он уменьшает на количество шагов, которое хочет сделать, а остаток денег отмечает на своём планшете, сдвигая маркер на шкале денег **₽** вправо.

Например, у Ивана выпали 1 верёвка , 1 кошки  и 5 денег. Он берёт оба жетона снаряжения и хочет переместиться из оранжевой точки в голубую. Это перемещение займёт 3 шага, поэтому он передвигает фишку своего цвета на 3, а маркер на шкале денег на своём планшете сдвигает вправо на 2.



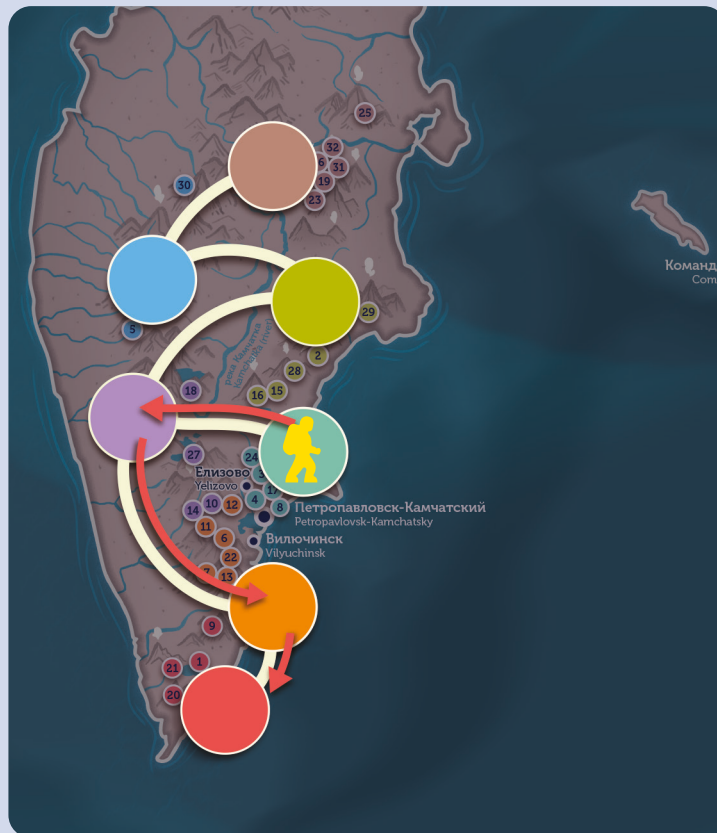


**Если игрок решил переместиться в ход другого участника,** он может выбрать для получения ресурса только кубик денег. Значение кубика денег он уменьшает на количество шагов, которое хочет сделать, а остаток денег отмечает на своём планшете, сдвигая маркер на шкале денег **Р** вправо.

После этого игрок перемещает свою фишку по карте Камчатки на нужное ему количество шагов.

Каждая единица денег — это один шаг. Перемещаться на большее количество шагов, чем выпало денег на кубике, нельзя!

Олеся в свой ход кинула кубики. Родослав решил взять себе деньги и продвинуться по карте Камчатки. Он находится в зелёной точке и хочет попасть в красную, расстояние до которой — 3 шага. Поэтому Родослав не берёт деньги (не двигает маркер на шкале денег) и перемещает фишку своего цвета на красную точку. Теперь он может совершать восхождения только на вершины, отмеченные красным цветом.



## **БЛАГОДАРНОСТИ**

### **Выражаю благодарность:**

директору ООО «2ГИС-Камчатка» Мухиддинову Алексею Владимировичу и техническому директору Масленникову Ивану Владимировичу — за IT поддержку и отзывчивость;

вулканологу и основателю музея вулканов на Камчатке «Вулканариум» Самойленко Сергею Борисовичу — за научную достоверность в написании информации о вершинах;

министру туризма Камчатского края Русанову Владимиру Владимировичу — за мотивацию и общую поддержку проекта;

сотруднику издательства Cosmodrome Games Савостьяновой Вере — за общее курирование проекта;

моей семье (супруге Олесе и детям) — за поддержку и терпение. Без вас ничего бы не вышло!

### **НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:**

Автор игры — Иван Бархатов

Разработчики — Юрий Ямщиков, Герман Тихомиров

Иллюстратор — Валерия Заславская

Корректурa — Маргарита Нагорная, Екатерина Тупицына

