



ВЫ УЖЕ БЫВАЛИ НА ОСТРОВЕ И ТОЧНО ЗНАЕТЕ, ГДЕ СПРЯТАЛИ СВОЙ КЛАД. ОСТАЛОСЬ ЛИШЬ НАЙТИ ОРИЕНТИРЫ И ПО НИМ ДОБРАТЬСЯ ДО НУЖНОГО МЕСТА. ДОСТАВАЙТЕ КАРТУ И СКОРЕЕ НА ПОИСКИ!



## СОСТАВ ИГРЫ

**72 жетона ориентиров** – по 12 шт. в 6 цветах: синем, красном, фиолетовом, зелёном, оранжевом, бирюзовом

**5 двусторонних планшетов**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ 5+**  
(играть легче;  
диаметры жетонов  
отличаются на 2 мм.)

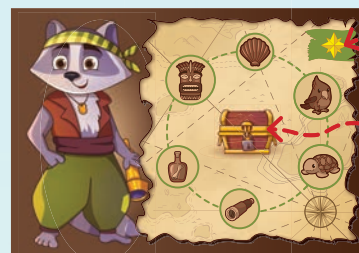
**ОБОРОТЫ ЖЕТОНОВ**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ 7+**  
(играть сложнее;  
диаметры жетонов  
отличаются на 1 мм.)

**ЛИЦА  
ЖЕТОНОВ**



**ДЛЯ ДЕТЕЙ 5+**



**ДЛЯ ДЕТЕЙ 7+**

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Раньше других игроков на своей карте сокровищ собрать нужные жетоны ориентиров, определяя их размеры на глаз и запоминая, где какой находится.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перед первой игрой аккуратно отделите жетоны ориентиров от листов картона.
- 2 Каждый игрок выбирает персонажа, берёт соответствующий планшет и кладёт его перед собой. Лишние планшеты уберите в коробку.
- 3 Вместе решите, на какой стороне планшета будете играть. (Символ в правом верхнем углу планшета должен быть одинаковым у всех игроков: ✨ или ✈️.)
- 4 Отсортируйте жетоны ориентиров по оборотам. Возьмите те, символ которых тот же, что и в правом верхнем углу планшетов. Остальные жетоны ориентиров уберите в коробку – в этой партии они не потребуются.
- 5 Если вы играете вдвоём, возьмите оставшиеся жетоны ориентиров, **кроме** 6 штук фиолетового цвета 🦉. Играя втроём, вчетвером или впятером, возьмите **все** оставшиеся жетоны ориентиров, в том числе и фиолетового цвета.
- 6 Переверните жетоны ориентиров лицом вниз, перемешайте и положите на центр стола так, чтобы жетоны не накладывались друг на друга.
- 7 Определите первого игрока: им станет тот, кто быстрее всех назовёт 3 предмета, необходимых пирату.

**Карамба! Начинаем!**

## ХОД ИГРЫ

Игроки будут ходить по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Задача каждого – раньше других отыскать среди всех жетонов ориентиров те, которые изображены на его карте сокровищ, и разместить на ней.

### ПРИБЫТИЕ НА ОСТРОВ

Итак, начинает первый игрок. Он наугад выбирает из центра стола 3 жетона ориентиров и, **не сдвигая** их с мест, открывает (переворачивает лицом вверх). Затем смотрит, есть ли среди этих 3 открытых жетонов ориентиров подходящий – такого же цвета, как флаг и рамка на местах для жетонов на его планшете.

### ПОИСК ОРИЕНТИРОВ

Игрок может взять ровно 1 подходящий жетон ориентира, только из центра стола и только нужного ему цвета. (Нельзя брать чужие жетоны ориентиров, только свои!)

Если подходящий жетон ориентира среди открытых есть, игрок берёт его, кладёт на свою карту сокровищ лицом вверх на место, предназначенное для него, и передаёт ход игроку слева.





Жетоны ориентиров при этом остаются на тех же местах. Если подходящего жетона нет, он передаёт ход игроку слева, также оставляя жетоны ориентиров на тех же местах.

С этого момента всем игрокам доступны два набора действий. В свой ход игрок выбирает и **полностью, пошагово**, выполняет **один** из наборов: «Ориентир» или «Поиск».

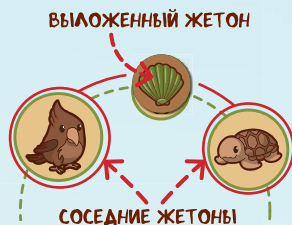
### ОРИЕНТИР

- 1 Берёт 1 подходящий открытый жетон ориентира и кладёт на свою карту сокровищ (если есть);
- 2 Переворачивает открытые жетоны ориентиров лицом вниз;
- 3 Открывает 3 новых жетона ориентиров.

Вне зависимости от того, какой набор действий выполняет игрок, он обязан открывать новые жетоны ориентиров – те, которые в его ход не были открытыми (т.е. нельзя перевернуть жетон лицом вниз, а потом его же и открыть).

### ОРИЕНТИР НАЙДЕН, А ДАЛЬШЕ?

Первый взятый жетон ориентира может быть любым, главное, чтобы подходил по цвету. Однако **следующий** жетон ориентира, который сможет взять игрок, может быть **только соседним** с уже выложенным – т.е. тем, что изображён на карте сокровищ слева или справа от него.



Старайтесь запоминать, где лежит нужный жетон, тогда в следующий ход его не придётся искать снова!

### ПОИСК

- 1 Переворачивает открытые жетоны ориентиров лицом вниз;
- 2 Открывает 3 новых жетона ориентиров;
- 3 Берёт 1 подходящий открытый жетон ориентира и кладёт на свою карту сокровищ (если есть).

Внимательнее следите за тем, какие жетоны ориентиров открывают соперники, ведь они могут найти и ваши!

Все 3 жетона ориентиров Жоре подходят. Тем не менее, он не может взять жетон с , потому что он не соседний с тем, который уже выложен. Жора может взять жетон ориентира с  или с , потому что они оба соседние с выложенным.

### Я НАШЁЛ ВСЕ ОРИЕНТИРЫ!

Игра заканчивается, когда один из игроков выложит на свою карту сокровищ все жетоны ориентиров. Этот игрок объявляется самым ловким и храбрым пиратом!



## ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА



1 Гоша выполняет набор действий «Поиск» и переворачивает открытые жетоны ориентиров лицом вниз.

2 Затем Гоша должен открыть 3 новых жетона: он может выбрать любые 3, кроме тех, которые сам только что перевернул.



3 Ему подходит бирюзовый жетон ориентира, Гоша забирает его, оставляя остальные жетоны на своих местах, и передаёт ход игроку слева.

## ГРОМ И МОЛНИЯ!

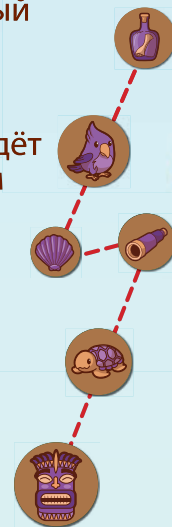
Это вариант игры для **двух игроков**, желающих определить, кто из них самый отважный пират или для тех, кто хочет улучшить свои навыки поиска ориентиров.

Игроки проводят подготовку к игре по обычным правилам, кроме:

- 1 Каждый игрок выбирает **двух** персонажей, берёт соответствующие планшеты и кладёт их перед собой. (Символ в правом верхнем углу планшета должен быть одинаковым у обоих: ✨ или ⚔.)
- 2 Возьмите **все** жетоны ориентиров с выбранным символом на обороте, в том числе и фиолетового цвета.

Теперь для победы игроку нужно собрать все жетоны ориентиров **на обеих** картах сокровищ.

Правила игры остаются прежними, **за исключением** момента: когда игрок берёт из центра стола жетон ориентира, он может взять подходящий для любой из двух своих карт сокровищ (но только 1 жетон ориентира).



8435



© Zvezda. All rights reserved.

Над игрой работали:  
Автор игры: Мелешин Олег  
Менеджер проекта: Чикулаева Валентина  
Графический дизайн: Самухина Екатерина  
Художник: Измалкова Анна  
Арт-директор: Романова Татьяна  
Продюсер: Комаров Константин  
Общее руководство: Панов Евгений

Автор благодарит за помощь в тестировании и советы по разработке: Ермакову Ольгу, Мелешину Купаву, Мелешину Романа, Дорохова Тимура, Бабайцева Алексея, Филиппович Надежду, Притулу Сергея, Хуснатдинова Дамира.