



ІНСТРУКЦІЯ

1

Містичний експрес

"Містичний експрес" – це чарівний потяг, який опівночі відправляється в темні магічні землі, а на ранок повертається в звичайний світ, якщо... пасажирі відгадають загадки Провідника, взявши участь у грі і ставши не просто пасажирями, а гравцями.

На потяг потрапити дуже складно, але іноді люди отримують таємничі листи з білетами на рейс. Деякі сміливці відправляються в цю подорож, з якої мало хто повернувся. Кажуть, що не відгадавши загадки Провідника, експрес не випускає своїх пасажирів і забирає їх в нікуди назавжди.

Кожний вагон потяга - як окремий світ, що може вмістити в собі і гори, і море, і міста. В вагонах потрібно віднайти **Двері** і **Ключі** від них – це єдиний спосіб пройти в головний вагон і зустрітись зі всіма гравцями, щоб пройти фінальне випробування разом.

Мета гри

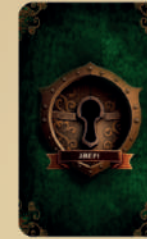
Розгадати загадки Провідника і пройти фінальне випробування разом з усіма гравцями.

2

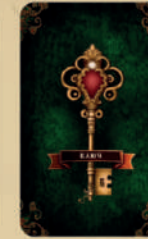
Комплектація: Карти пасажирів



18
Локацій



18
Дверей



18
Ключей

Карты Провідника



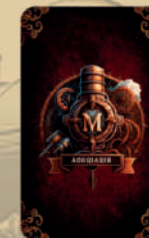
18
Локацій



18
Дверей



18
Ключей



72
Асоціацій

- 1 планшетка з розкладом руху потягу
- 1 пісковий годинник на 2 хв.
- 6 фігурок
- 6 квитків для гравців
- 6 квитків для Провідника

Підготовка до гри

1. Розділіть всі карти по відповідних колодах, орієнтуючись на їхню сорочку. Перетасуйте добре кожну.

2. Визначтесь з кількістю пасажирів – брати участь у грі може від 2 до 7 гравців. Серед них обирається один Провідник, всі інші залишаються пасажирами.

Визначтесь з рівнем складності – від цього залежить скільки карт буде у грі. За допомогою таблиці викладіть з колод для пасажирів відповідну кількість карт дверей, локацій та ключів.

гравців	легко	нормально	складно
	кількість карт з колод		
2	4	5	6
3	5	6	7
4	6	7	8
5	7	8	9
6	8	9	10

Картки з цих колод, які залишились, відкладіть в сторону.

3. Розкладіть картки пасажирів, які ви відібрали, горілиць на плоску поверхню таким чином:

Ключі



Двері



Локації



*Розкладка при умові гри 4 гравців та легкому рівню складності.

4. Покладіть поряд з картками планшетку з розкладом руху ескпреса і Пісковий годинник.

5. Один з гравців стає Провідником. Всі інші гравці отримують по одній фігурці та квитки відповідного кольору. Квитки гравці кладуть перед собою, щоб Провідник не забув у кого який колір.

6. Провідник бере собі колоду зі всіма картами асоціацій та копії квитків гравців. Копії квитків він розміщує перед собою, залишаючи місце для викладання карт поряд з ними. Провідник також відбирає зі своїх колод дверей, локацій і ключів **такі самі карти**, які вже викладені на столі. Інші карти з цих колод відкладає в сторону – вони **знадобляться пізніше**.

7. Провідник по черзі тасує свої колоди з відібраними картками дверей, локацій і ключів та розкладає біля кожної копії квитка по одній **сорочкою догори**. Карти, які після цього залишились, відкладають в сторону – ці карти вийшли з гри.



Таким чином, Провідник складає для кожного гравця комбінацію – які двері потрібно шукати, де саме вони знаходяться і чим відкриваються. Далі кожному доведеться відгадати свою комбінацію, щоб пройти випробування.

8. Провідник дивиться картки дверей, локацій і ключів, які присудив кожному гравцеві, але **не показує їх гравцям**, адже їм потрібно буде поступово відгадувати, що на цих картках.

Під час гри Провіднику дозволяється підглядати ці картки, щоб пам'ятати, що на них.

Хід гри

Гра триває не більше **8 ходів** (стільки ж станцій у розкладі експресу). На 8 станції гравцям необхідно вийти, інакше вони **навечно** залишаться в потязі. Найголовніше, що гравцям потрібно зробити для цього:

- **зустрітись разом в головному вагоні**
- **вийти до ранку з потягу**

Зустрітись разом в головному вагоні

Щоб віднайти вихід з потягу, необхідно дізнатись, які саме двері ведуть з вагонів, де їх шукати і що являється ключами від них. Кожний хід цього розділу пасажери намагаються дізнатись.

Пасажири отримали білети в різні вагони – тому, щоб перейти до наступного розділу випробувань, їм необхідно дійти до **голови потягу**.

Щоб це зробити, кожному гравцю необхідно здогадатись, як виглядає його комбінація «**локація – двері – ключ**».

Спочатку гравці відгадують локації, потім двері, після чого - ключі.

Провідник **не може** напряму підказувати гравцям, **не може** розмовляти з ними. Для комунікації з пасажиром в нього є лише колода карт асоціацій.

Як проходить відгадування:

1. Провідник по черзі для кожного гравця дає підказки, в якості підказок використовує **карти асоціацій**. Рухається він від гравця до гравця завжди зліва направо.

2. Провідник бере верхні 8 карт асоціацій, дивиться їх та обирає **1-3 картки**, які (за його асоціаціями) підходять до Локації гравця, та віддає їх йому долілиць, щоб інші їх не побачили. Гравці одразу можуть дивитися отримані карти.

3. Після цього Провідник кладе карти асоціацій, які залишились в руках, всередину колоди асоціацій та бере нові 8 штук для наступного гравця.

4. Коли всі гравці отримали асоціації, Провідник ставить **пісковий годинник** на планшетку з розкладом займаючи клітинку з 1-ою станцією.

5. Як тільки Провідник перевертає пісковий годинник, у гравців є **2 хвилини**, щоб визначитися з вибором своїх Локацій. Вони можуть радитись одне з одним, але **не показуючи** картки асоціацій – їх можна тільки описувати словами.

6. По закінченні 2 хвилин гравці повинні визначитись з картками та поставити свою **фігурку** на обрану локацію.

7. Провідник в будь-якому порядку оголошує, хто з гравців зрозумів підказку і відгадав. Відгадані картки **перевертаються**.

***Гравці, які відгадали Локацію, віддають карти асоціацій Провіднику, і наступного разу будуть відгадувати Двері.**

***Гравці, які не відгадали свою Локацію, не віддають карти асоціацій з рук і наступного разу будуть знову відгадувати Локацію.**

Як відгадувати далі:

Так само. Провідник знову бере 8 верхніх карт з колоди асоціацій та так само зліва направо роздає кожному гравцю по 1-3 картки, враховуючи свої асоціації. Але тепер можуть бути гравці, які все ще шукають Локацію, а є ті, які вже перейшли до пошуку Дверей. Провідник повинен враховувати хто і що шукає, та роздати відповідні картки асоціацій.

***Поки гравець не відгадав свою Локацію, він не може перейти до відгадування Дверей. Так само, якщо не відгадав Двері, не можна перейти до відгадування Ключів.**

Коли гравці отримали карти асоціацій, Провідник перевертає пісковий годинник, поставивши його на клітинку з 2-ю станцією.

Гравці знову відгадують свою локацію/двері/ключі, радячись одне з одним.

Коли хтось з гравців відгадає повністю свою комбінацію, він **не залишає гру** – за бажанням, він продовжує допомагати іншим відгадувати їхні комбінації. Відгадування комбінацій продовжується, поки **всі гравці** не відгадають свої «локації-двері-ключі».

Кожний гравець повинен встигнути відгадати свою комбінацію до того, як потяг приїде на 8 станцію. Якщо це не відбудеться, то всі програють. Якщо ж гравці встигли, то всі переходять до наступного етапу випробувань.

Вийти до ранку з потягу

Всі картки, які були зараз розкладені на столі, і картки Провідника, які він використовував для комбінацій, **прибирають** – вони більше не знадобляться в грі. Натомість Провідник бере свої картки локацій, дверей і ключів, які він відклав в сторону на етапі підготовки. Адже, вони **не повинні повторювати** ті, що були на минулому етапі.

З кожної колоди Провідник викладає по 3 карти горілиць.

Ключі

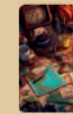


Двері



Асоціації

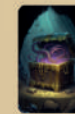
Локації



Тепер Провідник бере 3 верхні картки з колоди асоціацій. Розглядає їх та обирає **мовчки** один зі стовпчиків, в якому буде комбінація «локація – двері – ключі» – в цьому етапі гравцям потрібно буде її відгадати.

Визначившись зі стовпчиком, Провідник розкладає поряд з комбінаціями ці 3 картки асоціацій і перевертає пісковий годинник, поставивши його на клітинку 8 станції в розкладі.

Ключі

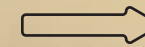


Двері



Асоціації

Локації



Гравцям за 2 хвилини необхідно разом визначитись із комбінацією (стовпчиком), орієнтуючись на 3 картки асоціацій поряд. Для цього можна радитись між собою. По закінченню 2 хвилин, гравці обирають 1 варіант і той, який набере **найбільшу кількість голосів** – приймається Провідником. Якщо він правильний, то **пасажир**и виграють. В іншому разі **програють всі**.

