

# Питер:

## новые приключения

Сказка, изложенная Марком Пахьяном и иллюстрированная Жерми Флэри

2–5 уроков

От 10 лет

45 минут

### *Паника в Нетландии!*

*Заклятый враг Питера, Капитан Джеймс, похитил потерянных детей! Питер, фея Динь, Венди, Пигровая Лилия, Джон и Майкл пытаются ускользнуть от бдительного Капитана Джеймса и разобраться в видениях, которые посещают их во время поиска потерянных детей.*



## Цель игры



«Литер: новые приключения» — это кооперативная игра. Участники становятся командой и помогают друг другу выиграть, отыскав 4 потерянных детей. Игра завершается проигрышем, если участники столкнутся с Капитаном Джеймсом 5 раз.

### Компоненты

1 игровое поле Нетландии (двустороннее)

1 шаблон перемещения

1 шаблон наблюдения

Карты видений:

32 карты расстояния и

43 карты направления

10 карт событий

1 конверт событий

12 прозрачных чехлов

«Дети и Капитан Джеймс»

1 конверт «Дети и Капитан Джеймс»

6 мини-карт Нетландии (двусторонние)

1 жетон первого игрока

1 буклет правил

**У каждого игрока:**

1 личный планшет героя

1 фигурка героя

1 стираемый маркер

1 маркер опасности

1 карта-блокнот

1 памятка



## Подготовка к игре



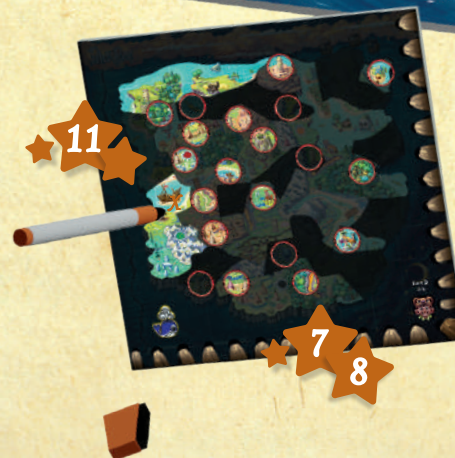
**1** Разместите в центре стола игровое поле Нетландии стороной со спящим вулканом вверх.

**2** Подготовьте колоду карт расстояния:

- Перемешайте карты расстояния с изображением бури на рубашке и поместите их лицевой стороной вниз рядом с полем Нетландии.
- Перемешайте карты расстояния с изображением рассвета на рубашке и поместите их лицевой стороной вниз поверх ранее сформированной стопки.

**3** Подготовьте колоду карт направления:

- Перемешайте карты направления с изображением бури на рубашке и поместите их лицевой стороной вниз рядом с колодой расстояния.
- Перемешайте карты направления с изображением рассвета на рубашке и поместите их лицевой стороной вниз поверх ранее сформированной стопки.



Пример подготовки партии для 4 игроков



4 Сбросьте верхние карты из обеих колод согласно числу игроков:

Число игроков	2	3	4	5
Сброс карт расстояния	8	5	2	0
Сброс карт направления	12	7	2	0

5 Каждый игрок выбирает героя и берёт личные компоненты: игровой планшет (1), соответствующую фигурку (2), карту-блокнот (3), один стираемый маркер (4). Также все игроки получают маркеры опасности (5), которые размещают рядом со своими планшетами, и памятки (6).



Пример: вот что получает участник, играющий за фею Динь.



6 Каждый игрок берёт себе в руку по 2 карты из каждой колоды, не показывая их остальным.

7 Каждый игрок осторожно вытягивает прозрачный чехол «Дети и Капитан Джеймс» из соответствующего конверта, не показывая его другим игрокам, а затем помещает свою карту-блокнот в этот чехол.

8 Случайным образом раздайте каждому игроку по одной мини-карте Нетландии. Её нужно поместить над картой-блокнотом в чехол «Дети и Капитан Джеймс» стороной со снятым вулканом и морем облаков наверху. Оставшиеся мини-карты уберите в коробку. Чтобы проверить, всё ли вы правильно разместили, посмотрите, находится ли шнуровка, изображенная на чехле, в нижней и правой части карты. Также проверьте, видны ли в цвете и обведены ли чёрным контуром кит и потерянный ребёнок, как показано на рисунке справа.

9 Каждый игрок помещает своего героя на место соответствующего цвета на поле Нетландии.

10 Передайте жетон первого игрока самому старшему члену команды. Положите 2 шаблона рядом с игровым полем.

11 Каждый игрок указывает местоположение одного из потерянных детей, втайне от всех рисуя на чехле крест внутри видимой незакрашенной области. Можно выбрать любую точку внутри этой области, кроме затенённых мест и кругов, которые символизируют Капитана Джеймса (см. «Оценка опасности Капитана Джеймса» на с. 5). Теперь вы готовы начать игру!



### Карты благоприятных и неблагоприятных событий

Используйте эти карты, чтобы разнообразить игровой процесс и увеличить его сложность. Их описание вы найдёте на с. 6.



# Игровой раунд

Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. Появление видений.
2. Оценка опасности Капитана Джеймса.
3. Действия на острове.



## 1. Появление видений

Эту фазу все участники отыгрывают одновременно. Каждый игрок выполняет 3 шага в указанном порядке:

### А. Вытягивает 2 карты

Каждый игрок вытягивает 2 карты видений (каждую из любой колоды) и добавляет их в руку. Он может просмотреть свою руку, состоящую из 6 карт видений. Закончившаяся колода никогда не восстанавливается. Когда остаётся всего одна колода, возможность выбора, откуда вытягивать карту, исчезает.

*Покуда бушует буря, Капитан Джеймс оказывается в своей стихии и становится ещё свирепее!*

Когда игрок вытягивает карту видения с символом Капитана Джеймса , он делает пометку об этом на шкале Капитана Джеймса на поле Нидерландии . Затем он сбрасывает эту карту и вытягивает новую из любой колоды.

### Б. Обновляет планшет героя

Пропустите эту фазу в первом раунде игры, пока планшеты героев пусты.

Начиная со второго раунда, каждый игрок может убрать карты видений с планшета игрока справа. Вы не обязаны это делать при условии, что на планшете игрока справа осталось не более 2 карт. Карты видений можно убирать по разным причинам: чтобы освободить пространство или из-за того, что они больше не пригодятся при нынешнем положении фигурки игрока справа. Оставшиеся карты видений перемещать нельзя. Участник, играющий за Венди, может перемещать, с некоторыми ограничениями, карты видений игрока справа (см. «Способности героев» на с. 7).

### В. Разыгрывает карты видений

Каждый игрок выбирает 2 карты видений из своей руки. Каждая из этих 2 карт должна быть:

- сброшена
- ИЛИ
- размещена над шкалой отпечатков личного планшета игрока справа.



Видение в этой области наиболее точно показывает, на каком расстоянии или в каком направлении стоит двигаться

Видение в этой области наиболее точно показывает, на каком расстоянии или в каком направлении не стоит двигаться

## Как использовать видения?

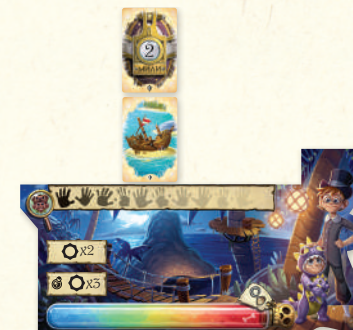
Карты видений используют, чтобы сориентировать получившего их игрока во время поисков потерянного ребёнка. Карты направления показывают, куда стоит двигаться, а карты расстояния — дистанцию, которую необходимо преодолеть. Если кажется, что видение точное и может помочь игроку справа, то его размещают над чёткими (тёмными) следами шкалы отпечатков. Если видение приблизительное или совсем не подходящее для продвижения, тогда его размещают над исчезающими (светлыми) следами шкалы отпечатков. Стрелка в нижней части карты указывает на определённую область шкалы.

**Пример.** Разместив таким образом 2 карты, игрок показывает своему соседу справа, что потерянный ребёнок точно находится в направлении горы. При этом он точно не находится в 6 милях и может быть совсем рядом или, наоборот, очень далеко. Эти указания относятся к текущему положению фигурки игрока, который получает карты видений.



Можно уточнять информацию, регулируя положение карты между двумя краями шкалы.

**Пример.** Разместив эти 2 карты, игрок показывает своему соседу справа, что, исходя из текущего положения фигурки на игровом поле, он в целом должен двигаться к северу на мель кораблю, но не прямо к нему. В то же время он может продвинуться примерно на 2 мили вперёд (возможно, на 1 или 3 мили, но точно не на 2).



## Как расшифровывать видения?

Видение — всегда предмет интерпретации того, кто его посылает, и того, кто его получает. Нет правильной или неправильной интерпретации, скорее это вопрос взаимопонимания между игроком и его соседом. Логика одного не всегда совпадает с логикой другого, но в процессе игры участники научатся лучше понимать друг друга и станут точнее интерпретировать видения своей команды.

**Важно!** Игроки могут попытаться расшифровать видение вместе, разговаривая друг с другом, в то время как игрок, отправивший видение, будет молчать.



## 2. Оценка опасности Капитана Джеймса

Одновременно с этим каждый игрок просчитывает приблизительный ход своего соседа справа (см. далее «Действия на острове») и риск того, что он окажется рядом с Капитаном Джеймсом. Игрок может передвигать маркер опасности по шкале столкновения с Капитаном Джеймсом своего соседа справа. **Опасность невелика ближе к доньшку колбы и высока рядом с её крышкой.**



### Где Капитан Джеймс?

Присутствие Капитана Джеймса отмечено красными кругами на мини-карте Нетландии. Эти круги относятся только к игроку, сидящему справа. Круги, скрытые тёмными областями, не учитываются.

Пример двух кругов: активный (красный) и неактивный (серый).



Таким образом, игрок не знает об опасных областях, в которых его герой может столкнуться с Капитаном Джеймсом, но видит опасные области для игрока, сидящего справа.

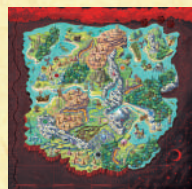


## 3. Действия на острове

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник становится активным игроком. Активный игрок может один раз выполнить каждое из 3 действий в любом порядке:

### Передвижение


Активный игрок помещает на фигурку своего героя **шаблон перемещения**, ориентируя его по своему усмотрению, а затем прочерчивает маркером путь исключительно в голубой области шаблона. Он может переместить героя в пределах прочерченной линии на выбранную им длину. Игрок рисует крест там, где хотел бы закончить перемещение, и ставит на него фигурку своего героя.



Доступен весь остров, включая мелководье. Красным выделена недоступная область



### Возведение лагеря

Если на игровом поле осталась незаполненная ячейка лагеря , активный игрок может разбить лагерь. На своё усмотрение он помещает шаблон наблюдения так, чтобы фигурка героя оставалась в пределах внутреннего периметра шаблона. В этом случае, возможно, он выйдет за пределы доступной области игрового поля. Затем игрок обводит шаблон с внешней стороны. До конца игры Капитан Джеймс будет полностью нейтрализован внутри этой области для всех игроков (см. действие «Исследование»).

Когда все ячейки лагеря на игровом поле будут заполнены, действие станет недоступным до конца игры. Обратите внимание, что участник, играющий за Питера, может возвести дополнительный лагерь благодаря своей особой способности (см. «Способности героев» на с. 7).

Внешний контур



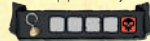
Внутренний контур



### Исследование

Это действие выполняется для поиска потерянных детей. На своё усмотрение активный игрок помещает шаблон наблюдения таким образом, чтобы фигурка героя оставалась в пределах внутреннего периметра шаблона. В этом случае, возможно, он выйдет за пределы доступной области игрового поля. Затем игрок рисует на игровом поле круг исследования, используя внутренний периметр шаблона.



Участник, сидящий слева от активного игрока, проверяет, встретил ли тот Капитана Джеймса, — то есть находится ли внутри круга исследования один или несколько кругов Капитана Джеймса, изображённых на его мини-карте. Если находится, то игрок заполняет ячейку Капитана Джеймса на поле Нетландии . Если игрок решил не выполнять действие исследования, он не встречает Капитана Джеймса, даже если остановился в одной с ним локации.

**Напоминание:** круги, закрытые тёмными областями, не учитываются.

Затем игрок слева сообщает, найден ли потерянный ребёнок, — то есть находится ли нарисованный им крест внутри круга исследования. Если находится:

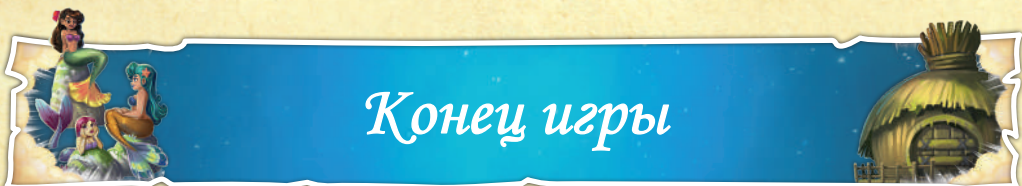
### Активный игрок должен:

- ♦ Заполнить ячейку потерянного ребёнка на поле Нетландии.
- ♦ Стереть с игрового поля все круги исследования своего цвета, включая пунктирные круги Питера.
- ♦ Сбросить все карты видений с планшета героя.

### Участник, сидящий слева от активного игрока, должен:

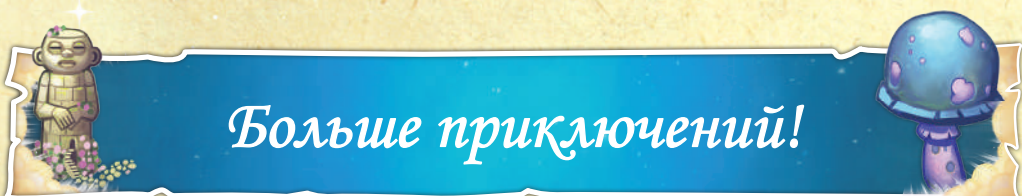
- ♦ Стереть крест со своего чехла.
- ♦ Снять чехол «Дети и Капитан Джеймс» и заменить его новым, втайне от всех вытянув его из соответствующего конверта.
- ♦ Нарисовать новый крест внутри видимой области, отмечая новое местоположение потерянного ребёнка, которого нужно найти.

Когда все игроки завершат свои действия, передайте участнику слева жетон первого игрока и начинайте новый раунд.



## Конец игры

Игровые раунды продолжаются до тех пор, пока не будут выполнены победные условия (заполнены все 4 ячейки потерянных детей) или не наступит поражение (заполнены все 5 ячеек Капитана Джеймса). Игра немедленно заканчивается. Вы можете сложить все компоненты обратно в коробку до своего следующего приключения в Нетландии.



## Больше приключений!

Возможно, вы хотите пуститься в удивительное приключение и увидеть, как ваши подвиги и поражения влияют на историю Нетландии? Так ведь? Тогда читайте внимательно.

По завершении игры положите карты с разыгранными событиями обратно в конверт. Если это была ваша первая партия, в ней ещё не было событий. Добавьте карту события, как описано ниже.

**Если вы выиграли:**  
случайным образом вытяните карту неблагоприятного события и поместите её в конверт событий.

**Если вы проиграли:**  
случайным образом вытяните карту благоприятного события и поместите её в конверт событий.



В вашей следующей партии перед подготовкой к игре вытяните все карты событий из конверта событий, разместите их на столе в поле зрения всех игроков и применяйте свойства карт на протяжении всей партии. Если текст на карте противоречит правилам игры, руководствуйтесь свойством карты.

### Особые ситуации в конце игры в режиме приключений

Если партия проиграна со всеми картами благоприятных событий, уже находящимися в игре, уберите карту неблагоприятного события, уже находящуюся в игре.

Если партия проиграна со всеми картами благоприятных событий, уже находящимися в игре, и без карт неблагоприятных событий, тогда Капитан Джеймс выигрывает сражение... но не войну! Оставьте все карты благоприятных событий в конверте. Ваш опыт в интерпретации видений должен помочь вам выиграть следующую партию.

Если вы выиграли партию со всеми картами неблагоприятных событий, уже находящимися в игре, уберите карту благоприятного события, уже находящуюся в игре.

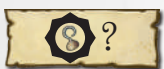
Если вы выиграли партию со всеми картами неблагоприятных событий, уже находящимися в игре, и без карт благоприятных событий, поздравляем вашу команду — это огромная победа! Вы окончательно разгромили Капитана Джеймса! Уберите все карты событий обратно в коробку, ведь ваша следующая партия превратится в абсолютно новую историю!

# Способности героев

Во время игры каждый герой может пользоваться своей способностью, что делает его уникальным членом команды. Особые способности можно использовать только при розыгрыше карты благоприятного события «Волшебная пыльца».



Питер



**Способность.** Во время фазы действий на острове у игрока есть возможность обнаружить Капитана Джеймса. Если он выберет это действие, он не сможет в этот же ход выполнить действие исследования.

**Обнаружение Капитана Джеймса.** Игрок помещает шаблон наблюдения так, чтобы фигурка его героя оказалась во внутреннем периметре. Затем он очерчивает внутренний периметр шаблона пунктирной линией. Его сосед слева сообщает, находится ли Капитан Джеймс в этой области. Ни одно местоположение (ни ребёнка, ни Капитана Джеймса) не проверяется в этот ход.



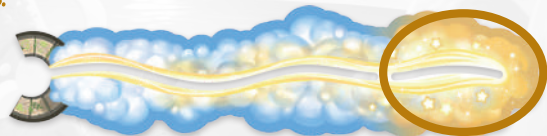
**Особая способность.** Игрок больше не может воспользоваться способностью «Обнаружение Капитана Джеймса». Однако он может возвести дополнительный лагерь, заполнив специальную ячейку на игровом поле.



Фея Динь



**Способность.** Игрок может использовать вторую часть шаблона перемещения в качестве бонуса, чтобы прочертить более длинный путь.



**Особая способность.** Игрок может переместиться в любое место игрового поля. Игрок больше не использует шаблон и не очерчивает путь, а только рисует крест в качестве конечной точки прибытия.



Шигровая Лилия



**Способность.** Во время фазы появления видений, при получении 2 карт, игрок может при желании выбрать одну карту из сброса, а вторую вытянуть как обычно.



**Особая способность.** Во время фазы появления видений, при получении 2 карт, игрок может при желании выбрать 2 карты из сброса, вместо того чтобы их вытягивать как обычно.



Венди



**Способность.** Во время фазы появления видений, перед розыгрышем карт видений, игрок может поменять расположение карт направления, уже находящихся над шкалой отпечатков своего соседа справа.



**Особая способность.** Во время фазы появления видений, перед розыгрышем карт видений, игрок может поменять расположение любых карт видений, уже находящихся над шкалой отпечатков своего соседа справа.




Джон и Майкл



**Способность.** Игрок может начертить 2 разных круга исследования, выполняя действие исследования.



**Особая способность.** Игрок может начертить 3 разных круга исследования, выполняя действие исследования.



*«Как ни странно, они сразу узнали остров (...)  
они как будто возвращались домой на каникулы».*

*Джеймс М. Барри, «Питер Пэн и Венди», глава 4*



[www.matagot.com](http://www.matagot.com)

«Питер: новые приключения» — игра Марка Пакьяна, иллюстрированная Жереми Флэри. Проект и графический дизайн: Дени Эрву. Русская версия игры

Руководитель проекта: Андрей Сафронов.

Редактор: Елена Шкуткова. Переводчик: Елена Шкуткова.

Корректор: Кирилл Егоров. Верстальщик: Константин Соколов.



[4games.shop](http://4games.shop)

Для Камиллы.

Особая благодарность Жереми Флэри. Игровой процесс и иллюстрации — результат прекрасного взаимопонимания. Огромное спасибо моим друзьям-авторам за их неоценимую помощь: Седрику Мийе, Элиетт и Жереми Фрель, Йохану Сервэ, Бруно Катале, Кристофу Рэмбо, La Safetière: Людо, Антуану и Корентену. А также множеству тестировщиков: Мириам, Магали, конечно же, les Couz, Team Essen и особенно Яэль и Лорану, Марин Казо, Грегуару Клемансону, игрокам из Meerle в Ла-Рош-сюр-Форон, игрокам из Appesny Ludique и La Ludothèque de l'Arbre à jouets и в особенности Седрику.

И, конечно, спасибо тебе, Лора.