



# **Інструкція ПІЛЬНЕ ОКО (карта скарбів)**

Змагайтеся між собою за звання найкращого археолога. Для цього вам доведеться показати всю свою уважність та кмітливість, щоб віднайти загублені скарби древніх народів.

## Комплектація гри

- 4 картки з таборами археологів
- 1 картка з табором контрабандистів
- 28 карток пошуку артефактів
- 14 карток загублених артефактів
- 3 спеціальні картки

## Підготовка до гри

1. Розділіть картки на три окремі колоди та перетасуйте кожену
2. Гравці обирають собі по картці табору і кладуть її перед собою, але так, щоб кожний гравець міг її дістати рукою. Табір контрабандистів покладіть окремо від всіх.
3. Картки загублених артефактів розділіть порівну між гравцями. Кожний розкладає їх перед собою в рядок сорочкою донизу.
4. Якщо залишилися картки з зайвими загубленими артефактами, покладіть їх поряд із табором контрабандистів.
5. Колоду пошуку артефактів перемішайте і покладіть в центр столу сорочкою доверху.



## Хід гри

Усі грають одночасно і намагаються знайти загублені скарби. Але будьте уважні, адже той, хто буде найшвидшим – переможе.

1. Оберіть того, хто ходить першим.
  2. В свій хід гравець відкриває картку з колоди пошуку артефактів. Відкривати картку потрібно так, щоб усі гравці одразу побачили що на ній.
  3. Щойно картка відкрита, гравці одразу починають шукати артефакт з неї на своїх і чужих картках, які розкладені на столі.
  4. Гравець, який помітив, де приховано артефакт, має доторкнутися до картки табору, біля якого вона знаходиться.
  5. Той, хто першим це зробить, забирає шукану картку загубленого артефакту і кладе біля свого табору. А якщо потрібний артефакт вже знаходився біля гравця і він першим доторкнувся до картки свого табору, то артефакт просто залишається лежати на місці.
  6. Якщо хтось з гравців помилився, він повинен перемістити один зі своїх артефактів до табору контрабандистів.
  7. Наступним витягує картку з колоди пошуку артефактів той, хто правильно знайшов попередній артефакт.
- Що вважається помилкою? Якщо гравець першим доторкнувся до картки з табором, але не до того, біля якого лежить потрібний артефакт.

Помилку не враховують, якщо гравець доторкнувся не до тої картки вже після того, як хтось інший першим правильно походив.

Гра триває доки в колоді пошуку артефактів не закінчатся картки. І той, хто збере за гру найбільшу кількість карт зі

скарбами біля свого табору – переможець.

### Спеціальні картки

Привид з руїн. Це добрий привид, який допомагає тому, хто витягнув його картку. Гравець може забрати одну картку загубленого артефакту у будь-якого іншого гравця або з табору контрабандистів та покласти біля свого табору.

Картка Міраж. Ви занадто довго були на сонці, тому ви бачите неіснуючі речі. Якщо гравець відкрив цю картку, він переміщує одну будь-яку свою картку загубленого артефакту до табору контрабандистів.

Порожня картка. Якщо гравець витягнув цю картку, наступний хід він грає із заплющеними очима. Наступний за годинниковою стрілкою гравець витягує картку пошуку артефакту, всі гравці шукають його. А гравець із заплющеними очима може випробувати інтуїцію та наосліп ляснути по одному з таборів. Якщо спроба вдала – гравець забирає шуканий артефакт та ще один будь-який біля цього ж табору. Якщо спроба невдала - гравець переміщує один свій артефакт до табору контрабандистів.



Привид з руїн



Порожня карта



Картка міраж