

Канопея

настольная игра

Автор игры
АННИК ЛОБЕ

Иллюстратор
ГАЭТАН НУАР

Высоко среди облаков есть сказочная страна Селестия, а в ней — славный город Канопея. Проявите свой талант в управлении воздушным кораблём, доберитесь до городов-на-деревьях, найдите и спасите как можно больше птиц, переправив их в безопасную Канопею. Ваша команда победит, если за 5 спасательных миссий сможет спасти больше птиц, чем поймают браконьеры.

Состав игры

Воздушный корабль-шайба

Город Канопея

Логово браконьеров

6 городов-на-деревьях

Планшет миссий

Жетон миссии

Фишка капитана



30 жетонов птиц

5 жетонов браконьеров

6 жетонов целей

Линейка

6 жетонов препятствий (5 буревестников и 1 молния)



по 5 шт. каждого вида

Сборка корабля

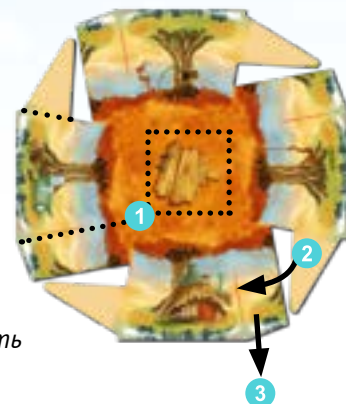
- 1 Вставьте карточку воздушного корабля в шайбу.
- 2 Вставьте крылья корабля.



Сборка городов и логова

- 1 Сложите все сгибы, чтобы облегчить дальнейшие шаги.
- 2 Вставьте все язычки в отверстия сгибов.
- 3 Аккуратно потяните язычки вниз так, чтобы они оказались зажаты.

Не разбирайте города после игры. Вы можете хранить их в коробке перевернутыми, чтобы удобно разложить остальные компоненты.



Подготовка к игре

Поместите город Канопею **1** и логово браконьеров **2** в центр стола, после чего расставьте вокруг них 6 городов-на-деревьях **3**. Расстояние между городами должно быть около 15 см (используйте всю длину линейки, входящей в комплект игры).

Перемешайте жетоны птиц **4** лицом вниз, затем случайным образом выберите и поместите на каждый город-на-дереве стопку из 5 жетонов (также лицом вниз).

Поставьте воздушный корабль **5** рядом с Канопеей.

Разместите планшет миссии **6** как можно дальше от городов, затем стопкой сложите на него 5 из 6 жетонов целей **7** лицом вниз, предварительно перемешав их. Оставшийся 6-й жетон цели не подглядывая уберите в коробку.

Поместите жетон миссии **8** в первую ячейку в нижней части планшета миссии. Рядом с планшетом миссии положите 5 жетонов браконьеров **9** стороной с изображением сетемёта вверх.

Игрок, сумевший лучше всех изобразить пение птицы, получает фишку капитана и переворачивает лицом вверх первый жетон цели.

Примечание 1. Не используйте в первой партии жетоны препятствий. Правила игры с жетонами препятствий на странице 6.

Примечание 2. Мы советуем сыграть несколько первых игр на большой поверхности или даже на полу. Затем бросьте себе вызов и попробуйте сыграть на поверхностях разной площади.



Цель игры

Выполнить 5 миссий и спасти больше птиц, чем поймают браконьеры.

В ходе каждой миссии игрокам предстоит спасти птиц определённого вида, указанного на жетоне цели.

Миссия состоит из нескольких ходов и завершается, когда корабль возвращается в Канопею с птицами, которых удалось спасти.



Важно! По желанию подберите игрокам подходящий уровень сложности (подробнее на стр. 5).

В игре 6 видов птиц:



Каждый вид представлен 5 жетонами, отличающимися по толщине: 2 тонкими, 2 средними и 1 толстым.

Ход игры

Обладатель фишки капитана отвечает за управление воздушным кораблём. Каждый капитан делает до 3 перемещений корабля, стараясь найти и спасти птиц, изображённых на жетоне цели, после чего передаёт фишку следующему игроку слева.

В свой ход сперва посоветуйтесь со своей командой, а затем с помощью фишки капитана толкните воздушный корабль так, чтобы, получив энергию толчка, он заскользил по направлению к выбранному городу. В свой ход вы можете переместить корабль не больше 3 раз.

Важно! Во время игры корабль и города будут перемещаться по столу. Всегда оставляйте их в тех местах, в которых они оказались.

Примечание. Если воздушный корабль или город упали на бок, поставьте их туда, где они были в начале вашего хода. Если какой-то компонент упал со стола, поместите его на расстоянии 5 см от края стола (или границ другой игровой поверхности, на которой вы играете). После этого, в обоих случаях, продолжайте ход как обычно.

Куда лететь

А В город-на-дереве, чтобы сбить с его верхушки жетоны птиц и возможно найти нужный вид (**ИССЛЕДОВАНИЕ**).



Б В Канопею, чтобы отвезти туда найденных птиц и затем начать **новую спасательную миссию (ВОЗВРАЩЕНИЕ)**.



В Во время полёта вас могут атаковать браконьеры (**АТАКА**).



А ИССЛЕДОВАНИЕ



Если воздушный корабль коснулся города-на-дереве, и при этом с верхушки города упали жетоны птиц, то вам удалось исследовать город и тогда сделайте следующее.

- 1 Переверните и посмотрите все жетоны птиц, упавшие с города.
- 2 Положите жетоны птиц, не совпадающие с жетоном цели текущей миссии, обратно на верхушку города-на-дереве, лицом вниз.
- 3 Поместите каждый жетон птиц, соответствующий жетону цели текущей миссии, в свободные ячейки на планшете миссии.

Примечание. Если у вас недостаточно свободных ячеек на планшете миссии, верните непопадающие жетоны птиц на верхушку города лицом вниз.

- 4 Передайте фишку капитана игроку слева. Он становится новым капитаном и начинает свой ход, **продолжая текущую миссию.**

Б ВОЗВРАЩЕНИЕ



Если воздушный корабль коснулся Канопеи, то миссия заканчивается.

- 1 Опустите все жетоны птиц с планшета миссии внутрь Канопеи через специальную прорезь.
- 2 Уберите все жетоны браконьеров с планшета миссии и сложите их рядом с ним стороной с изображением сетемёта вверх.
- 3 Передвиньте жетон миссии на одну ячейку вправо.
- 4 Уберите текущий жетон цели в коробку и переверните следующий лицом вверх.
- 5 Игрок, который достиг Канопеи, сохраняет фишку капитана у себя и **начинает новую миссию**, совершая первый ход.

Важно! Если после попадания корабля в Канопею из-под города вылетели жетоны птиц, то их ловят браконьеры. Они не возвращаются в Канопею, вместо этого поместите их внутрь логова браконьеров.

В АТАКА БРАКОНЬЕРОВ




Браконьеры атакуют игроков в этих случаях:

- корабль коснулся логова браконьеров;
- после 3 перемещений корабль не коснулся ни Канопеи, ни одного из городов-на-деревьях;
- корабль коснулся города-на-дереве, но с его верхушки не упало ни одного жетона птиц, соответствующего жетону цели текущей миссии;
- корабль коснулся нескольких городов одновременно (Канопея, логово браконьеров и/или города-на-дереве). Если птицы упали с разных городов-на-деревьях, перемешайте жетоны упавших птиц и распределите поровну по городам, которых коснулся корабль.

Порядок атаки браконьеров

- 1 Возьмите в руку то количество жетонов браконьеров, которое соответствует номеру текущей миссии и подбросьте их в воздух над столом (1 жетон в первой миссии, 2 во второй и так далее).

Примечание. Если жетонов недостаточно, подбросьте только те, которые доступны на данный момент.

- 2 Поместите жетоны, упавшие стороной  (изображение сети вверх), в ячейки планшета миссии с соответствующей цифрой. Если в этой ячейке уже есть жетон птицы, то браконьеры ловят её. Переложите эту птицу в логово браконьеров, а затем поместите жетон браконьеров в ячейку на её место.

Важно! Жетон браконьеров не позволяет игрокам до конца текущей миссии размещать жетон птиц в этой ячейке планшета.

- 3 Передайте фишку капитана игроку слева. Он становится новым капитаном и начинает свой ход, **продолжая текущую миссию.**

Конец игры

Игра заканчивается после окончания 5 миссии.

В конце игры браконьеры ловят всех птиц, оставшихся на верхушках городов-на-деревьях. Объедините их с теми птицами, которые находятся в логове браконьеров.

Затем сложите в две отдельные стопки жетоны птиц, которых удалось спасти игрокам (находятся в Канопее) и которых удалось поймать браконьерам. Если стопка игроков выше, чем стопка браконьеров, то игроки празднуют общую победу!

Если наоборот, то команда игроков проиграла. Сыграйте ещё раз и одержите победу.

Выбор сложности игры в соответствии с возрастом и способностями каждого игрока!

В рамках одной игры участники могут использовать разные режимы игры.

1 • Двигай, а не толкай

Игрок использует фишку капитана, чтобы непрерывно двигать воздушный корабль, пока тот не достигнет цели. Рекомендуется для игроков в возрасте 4+.

2 • Много попыток

В течение своего хода игрок может неограниченное количество раз перемещать корабль, пока тот не достигнет цели.

3 • Риск и отвага

Игрок может совершить максимум 2 перемещения в свой ход.

4 • Всё в твоих руках

Игрок передвигает воздушный корабль с помощью щелчков пальцев, не используя фишку капитана. Этот режим можно совмещать с режимами «Много попыток» или «Риск и отвага».

ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ

- 1** Амелия сейчас капитан. Она находится далеко от оранжевого города-на-дереве, поэтому она решает использовать первое перемещение для того, чтобы подойти к нему поближе.



- 2** Амелия использует второе перемещение, ей удаётся коснуться намеченной цели и с оранжевого города упали 3 из 5 жетонов птиц.



- 3** В текущей миссии нужно спасти **жёлтых птиц**: она нашла двух и помещает их в пустые ячейки на планшете миссии. Оставшуюся белую птицу она возвращает на верх оранжевого города лицом вниз.



- 4** Ход Амелии закончен. Она передаёт фишку капитана Оливеру, игроку слева, и тот становится новым капитаном! Он решает посоветоваться со своей командой: «Как вы считаете, нам следует двигаться к следующему городу в поисках жёлтых птиц или мы можем возвращаться в Канопею?».

Игра с препятствиями

После каждой одержанной вами победы отметьте карандашом одно из препятствий ниже. Во время подготовки к следующей игре, добавьте все отмеченные препятствия.



Подготовка к игре

Разместите каждое препятствие между Канопеей и любым городом-на-дереве, на расстоянии около 3 см от города-на-дереве (используйте ширину линейки).



Каждый раз, когда воздушный корабль коснулся препятствия, примените соответствующий негативный эффект.

→ Если коснулись буреветника



Поместите фигурку буреветника на свободную ячейку на планшете миссии. Эта ячейка не может быть использована до конца текущего путешествия. После этого продолжите ваш ход как обычно.

Примечание 1. Если свободных ячеек не осталось, буреветник занимает ячейку с последней спасённой птицей, а жетон этой птицы отправляется в логово браконьеров. Не выполняйте эффект буреветника, если все ячейки на планшете заняты жетонами браконьеров.


Примечание 2. Если вы должны положить жетон браконьеров в ячейку, где находится фигурка буреветника, то выберите любой город-на-дереве и разместите эту фигурку буреветника на расстоянии 3 см от него, после этого поместите в ячейку жетон браконьеров.

После каждого возвращения воздушного корабля в Канопею, все фигурки буреветников, участвующих в игре, снова размещаются между городами-на-деревьях и Канопеей (на расстоянии 3 см от города-на-дереве).

→ Если коснулись фигурки молнии



Все птицы, размещённые на планшете миссии, считаются потерянными, а миссия немедленно заканчивается, так как корабль требует ремонта.

- 1 Сложите все жетоны птиц с планшета миссии в логово браконьеров.
- 2 Поместите корабль рядом с Канопеей.
- 3 Уберите все жетоны браконьеров с планшета миссии.
- 4 Передвиньте жетон миссии  на одну ячейку вправо.
- 5 Уберите текущий жетон цели в коробку и переверните следующий лицом вверх.
- 6 Передайте фишку капитана игроку слева. Он становится новым капитаном и **начинает новую миссию**, совершая первый ход.