Издается по заказу ООО «Видеозащита.ру»

ВЕСЁЛЫЕ КЛЮЧИКИ

Правила настольной игры

Пунегов Г.М.

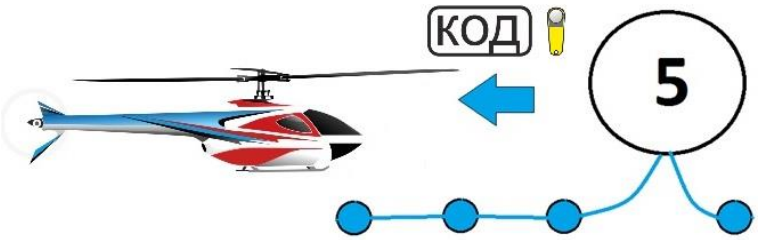
Санкт-Петербург

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Дорогой друг, в этой познавательной игре ты – суперагент – сотрудник службы разведки. Твоя задача – первым добыть секретные документы, которые хранятся в сейфе. Много приключений ждут тебя на этом пути. Переходы через множество препятствий: леса, горы и реки, охраняемые территории. Идти поможет тебе разный транспорт и специальная техника.

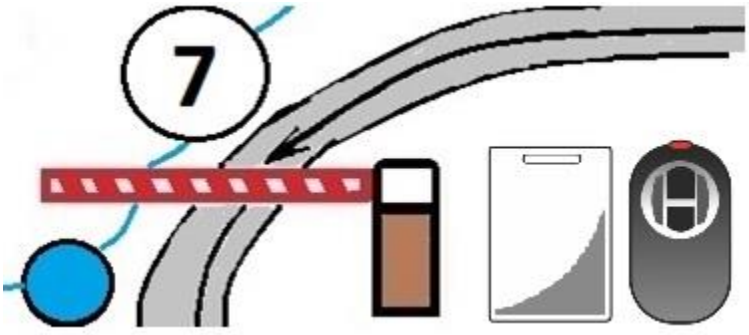
Гениальные инженеры из твоей службы разведки создали волшебное спецсредство – прибор-кубик, который генерирует любые секретные ключи. С его помощью можно открывать всевозможные замки, системы безопасности, запускать транспорт и специальную технику.

Ходы нужно делать сразу двумя кубиками. Один из них выдаст количество шагов от 1 до 6, а волшебный прибор-кубик – секретный ключ. Последним можно воспользоваться, если ты стоишь на поле перед посадкой в транспорт. Например, ты стоишь на поле №5 (см. рисунок слева). Сесть в вертолет можно, если прибор-кубик выдал «КОД» или «Ключ».



Рассмотрим еще один пример. Если шагов выпало больше, чем нужно для попадания на поле с номером, то ты можешь на нем остановиться, пропустив остальные шаги. Например, на кубике с шагами выпало пять, а нужно для попадания на поле с номером всего четыре (см. рисунок выше). В этом случае, можно пропустить один шаг. Встав на поле с номером, можно оставаться на нем сколько угодно долго, например, пока волшебный прибор-кубик не выдаст нужный ключ для запуска транспорта.

Перед прохождением любой системы безопасности нужно обязательно остановиться на поле с номером и посмотреть в карточке, какое действие нужно сделать, чтобы пройти дальше. Например, на рисунке слева показан шлагбаум, а перед ним поле №7. Заглядываем в карточку с таким же номером и читаем: «Открыть шлагбаум можно с помощью пульта или карточки». Соответственно пройти можно с помощью волшебного прибора-кубика, получив соответствующий символ. Каждая система безопасности подробно описана в каталоге.



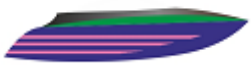
ВЕСЁЛЫЕ КЛЮЧИКИ

В этой игре надо опередить суперагента другой службы разведки. У него точно такое же задание как у тебя.

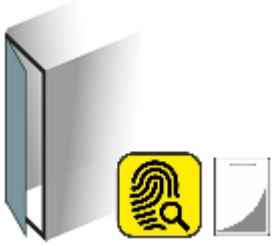
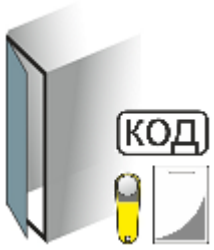
ОПИСАНИЕ КУБИКА С СЕКРЕТНЫМИ КЛЮЧАМИ

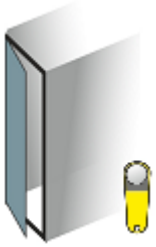
	Секретный код используется для открытия сейфов, замков, систем контроля доступа и любых устройств, оснащенных кодонаборными панелями.
	Символ контактного ключа, которым можно: открывать замки, включать автомобили, ставить/снимать сигнализацию с охраны.
	Проксимити карта – это современный бесконтактный ключ. Используется для открытия шлагбаумов, замков, систем контроля доступа.
	Биометрический ключ доступа, будь-то: отпечаток пальца, геометрия лица, радужная оболочка глаза. Волшебный прибор-кубик генерирует любой идентификатор. Позволяет открывать биометрические замки и запорные устройства.
	Пульт для дистанционного открывания шлагбаумов, замков, ворот. Запуска разной техники: автомобилей, специализированной техники.
	Деньги нужны в двух целях: во-первых, позволяют использовать платный транспорт: поезд, корабль, метро, маршрутный автобус. Во-вторых, с помощью них можно включать поля переноса назад.

ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ

1		Машина поможет тебе быстро пройти вперед, выиграв ходы. Автомобильная сигнализация деактивируется, если на кубике выпал символ «ПУЛЬТ» или «ОТПЕЧАТОК ПАЛЬЦА».
2		Летающий ранец позволяет перелететь вперед, выиграв сразу несколько ходов. Запуск ранца возможен, если на кубике выпало слово «КОД» или символ ключа.
3		Моторный катер поможет тебе быстро пройти вперед. Запуск катера возможен, если на кубике выпал символ «ПУЛЬТ» или ключа.
4		Если игрок попадает на поле «самолет», то происходит автоматический перелет по стрелочке на другое место. Это поможет тебе быстро пройти, выиграв сразу несколько ходов. Запуск самолета возможен, если на кубике выпал символ «ОТПЕЧАТОК ПАЛЬЦА» или ключа.
5		Вертолет перенесет тебя на несколько ходов вперед. Запуск этого транспорта возможен, если на кубике выпал символ «КАРТОЧКА» или слово «КОД».
6		Распашные ворота можно пройти в случае, если на кубике выпал символ «ПУЛЬТ».
		Домик – это секретное явочное место. Нельзя войти в дом, не сняв с охраны сигнализацию. Игроку можно войти только, если на кубике выпало слово «КОД» или символ ключа. Деактивировав сигнализацию с помощью ключа или кода, можно входить в дом. При выходе из домика нужно включить охранную сигнализацию с помощью символа «КОД» или ключа. Иначе тот, кто идет следом за игроком, проходит в дом без снятия его с охраны.
		С причала можно попасть на корабль, который поможет тебе быстро пройти вперед, выиграв ходы. Пройти на корабль можно заплатив 10 руб.
		Поле, попав на которое, игрок теряет все деньги.

		Оказавшись на поле «Вокзал», можно сесть на поезд. Проезд каждой станции стоит 10 руб., а именно: – Вокзал – Ж/Д станция «Речная» стоит 10 руб.; – Вокзал – Ж/Д станция «Мост» стоит 20 руб.; – Вокзал – Ж/Д станция «Завод» стоит 30 руб. Проехать можно столько станций на сколько хватает денег.
		«СУПЕРМАРКЕТ» оснащен автоматическими раздвижными дверьми. Проход через них свободный, потому что они открываются сами по сигналу от датчика движения. Подойди к дверям и датчик «заметит» твое приближение и даст сигнал на открытие. В супермаркете можно купить что-нибудь для личной защиты: GPS-трекер или карманную систему видеонаблюдения. Все по 10 руб.
		Это поле называется «Незнакомый водитель». Здесь ты садишься в машину, водитель которой тебе незнаком. Он быстро увезет тебя в лес с разбойниками. P.S. Никогда не садись в машину с водителем, которого ты не знаешь.
7		В этом месте нужно применить систему личной защиты. Если она есть, то игрок переходит к цифре 8, а если нет – в больницу.
		Это поле называется «Случайный звонок». Попав сюда, ты получаешь случайный звонок. Вытяни карточку с вопросом и правильно ответь на него. Пропускаешь один ход за неправильный ответ.
		Поле «метро» позволяет ехать сразу после оплаты 10 руб. за карточку для прохождения турникета. Если денег не хватает, то нужно бросать прибор-кубик пока не выпадет символ «Карточка» или «Денежка».
		Если без средств личной защиты игрок попал в лес с разбойниками, то автоматически пропадают все его деньги, и он окажется в больничке. Лечение бесплатное. Однако, игрок пропускает ход.
		Если игрок попал в больницу, то пропускает один ход.

		В случае, если игрок встал на поле переноса или уже прошел, он может оплатить перенос назад. Например, чтобы отбросить догоняющего соперника. Каждый перенос действует один раз и стоит 10 руб.
8		Шлагбаум ограничивает проход. Пройти дальше можно, если на кубике выпал символ «ПУЛЬТ» или «КАРТОЧКА».
9		Микроавтобус поможет тебе быстро пройти вперед, выиграв сразу несколько ходов. Проехать можно, только заплатив 10 руб.
10		Пройти проходную секретного завода можно двумя способами. Проход на микроавтобусе возможен, если на кубике выпал один из символов: «КАРТОЧКА» или «ПУЛЬТ». Пешком – проход не потребует ничего.
11		«Пеликан» - машина дистанционно-управляемая для пожаротушения. Запускается и управляется с пульта. Проехать на ней, выиграв несколько ходов, можно, если на кубике выпал символ «ПУЛЬТ».
12		На этой двери установлен биометрический замок, который может открываться карточкой или отпечатком пальца. Соответственно для того, чтобы пройти вперед на кубике должен выпасть или символ «ОТПЕЧАТОК ПАЛЬЦА» или «КАРТОЧКА».
13		Конвейер можно включить и проехать на нем, выиграв несколько ходов. Для этого на кубике должен выпасть символ «КЛЮЧ» или слово «КОД».
14		На этой двери установлен электрический замок, который может открываться карточкой, кодом или ключом ТМ. Соответственно для того, чтобы пройти вперед на кубике должен выпасть или символ «КЛЮЧ», или «КАРТОЧКА» или слово «КОД».
15		На этой двери установлен электрический замок, который может открываться карточкой или кодом. Соответственно для того, чтобы пройти вперед на кубике должен выпасть или слово «КОД», или символ «КАРТОЧКА».

16		На этой двери установлен электрический замок, который может открываться ключом. Соответственно для того, чтобы пройти вперед на кубике должен выпасть символ «КЛЮЧ».
17		Сейф можно открыть с помощью ключа или кода. Соответственно для того, чтобы выиграть игру на кубике должен выпасть символ «КЛЮЧ» или слово «КОД».