

# КООРДИНАТЫ ЧУДЕС ВСЬ МИР

## Состав игры

- 145 карт городов
- 63 карты достопримечательностей
- 2 карты пауз
- 1 планшет с направлениями
- 42 жетона
- Правила игры



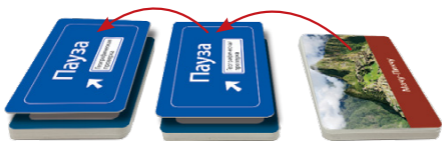
## Цель игры

Вам предстоит выкладывать на столе карты городов и достопримечательностей, стараясь угадать их положение относительно друг друга. Делайте как можно меньше ошибок, замечайте как можно больше ошибок за другими и получайте жетоны победных очков, которые принесут вам победу в игре.

## Подготовка к игре

Карты городов и достопримечательностей тщательно замешайте в одну колоду. Все карты должны лежать **стороной с координатами вниз**: игроки видят только названия. Отсчитайте из колоды 45 карт и разделите их на **3 стопки по 15 в каждой**.

На первую стопку положите карту паузы, на неё положите вторую стопку, затем вторую карту паузы, затем третью стопку. Разместите объединённую стопку карт так, чтобы до неё можно было легко дотянуться. Оставшиеся карты отложите в коробку.



Выложите посередине стола **планшет с направлениями**. Возьмите случайную карту из коробки и положите её на планшет **стороной с координатами вниз**. Это стартовая карта. Раздайте каждому игроку по **4 жетона**, а остальные жетоны сложите в общий резерв.

## Ход игры

Игру начинает тот, кто последним путешествовал в дальние страны. После него ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок берёт верхнюю карту стопки и зачитывает её название. **Внимание! Никто из игроков не должен видеть оборот карты с координатами.**

Игрок решает, на какое направление выложить карту: север-юг или запад-восток. В начале игры на столе только одна карта (стартовая), и у первого игрока выбор из 4 мест, куда положить новую: **сверху** от стартовой карты (на север), **снизу** от стартовой карты (на юг), **слева** от стартовой карты (на запад) и **справа** от стартовой карты (на восток). Сделав выбор, игрок кладёт карту на стол.

Второй игрок, взяв верхнюю карту из стопки, сможет выложить её не только сверху, снизу, слева или справа от стартовой, но и **между** стартовой и картой первого игрока. И так далее: с каждым новым ходом варианты для каждого следующего игрока увеличиваются.

**Важно!** Карты можно класть только по осям север-юг и запад-восток относительно стартовой карты. Таким образом в течение игры из карт формируется крест. Все прочие направления невозможны.

### Пример

Игрок берёт карту «Йоханнесбург». **Синими галочками** отмечены возможные места, куда он может её выложить. **Красными крестиками** — некоторые места, куда класть карту нельзя.



### Мнение соперников

Если все соперники согласны с тем, как выложена карта, ход передаётся следующему игроку. Но если кто-то из соперников подозревает ошибку, он может сказать: «Ошибка!»

### Примечания

- Если сразу несколько игроков сказали: «ошибка!», то проверять будет только тот, кто сделал это раньше.
- Нельзя говорить «Ошибка!», пока игрок, делающий ход, не закончил выкладывать карту (не отпустил руку от карты).
- Нельзя говорить «Ошибка!», если следующий игрок уже начал делать ход.

Игрок, сказавший «Ошибка», делает проверку: переворачивает **только что выложенную карту и одну соседнюю с ней**. Игроки смотрят, была ли в действительности допущена ошибка.

### Была ли ошибка?

Только что выложенную карту можно проверить только относительно **одной соседней** (этой соседней картой может быть и стартовая). Никакие другие карты в расчёт не принимаются. На обратных сторонах карт указаны географические координаты: долгота и широта. Если проверяются карты на оси запад-восток, игроки сравнивают только строчки с западными (←) и восточными (→) координатами. Если проверяются карты на оси север-юг, игроки сравнивают только строчки с северными (↑) и южными (↓) координатами.

#### Если стрелки на проверяемых картах смотрят в одну сторону

Карты лежат правильно, если числа на двух сравниваемых картах увеличиваются в направлении стрелки. В противном случае допущена ошибка.

Числа увеличиваются в направлении стрелки. Эти карты лежат правильно.

Числа уменьшаются в направлении стрелки. Допущена ошибка.

↑ 36° 12' с. ш.

~~↑ 5° 20' с. ш.~~

↑ 26° 15' с. ш.

~~↑ 56° 09' с. ш.~~

#### Если стрелки на проверяемых картах смотрят в разные стороны

Карты лежат правильно, если стрелки на проверяемых картах смотрят друг от друга. Если стрелки смотрят друг на друга, допущена ошибка.

Стрелки смотрят друг от друга. Эти карты лежат правильно.

Стрелки смотрят друг на друга. Допущена ошибка.

← 8° 49' з. д.

→ 31° 23' в. д.

~~→ 30° 20' в. д.~~

~~← 99° 52' з. д.~~

**Важно:** если на двух проверяемых картах указаны одни и те же сравниваемые координаты, считается, что ошибки не было.

Если проверка показала, что допущена ошибка, игрок, который делал проверку, забирает 1 жетон у игрока, который делал ход. Последнюю выложенную карту уберите из игры. Соседнюю карту (ту, относительно которой проверяли) переверните стороной с координатами вниз.

Если проверка показала, что карты лежат правильно, игрок, который делал проверку, отдаёт 1 жетон игроку, который делал ход. Последняя выложенная карта остаётся на столе. Переверните обе карты, которые вы проверяли, стороной с координатами вниз.

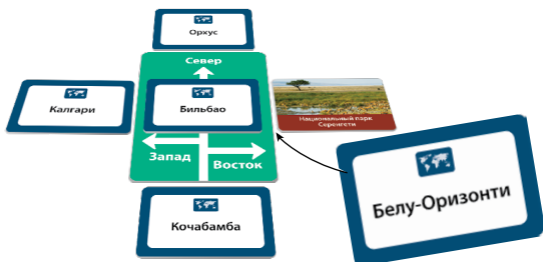
## Примечания

- Если у игрока нет жетонов, он не отдаёт жетон. Вместо этого его соперник берёт жетон из резерва.
- Если в резерве закончились жетоны, возьмите любую вышедшую из игры карту и отдайте в резерв 5 жетонов. В конце игры при определении финального результата карта будет считаться за 5 жетонов.



## Пример проверки

Ходит Анна, и ей достаётся карта города Белу-Оризонти. У неё есть несколько вариантов, куда положить карту, и после некоторых раздумий Анна кладёт Белу-Оризонти между Бильбао и национальным парком Серенгети.



Соперники считают, что Анна допустила ошибку, и первым об этом успевает сказать Павел. Карта лежит на оси запад-восток, а поэтому проверить её можно только по долготе. У Павла выбор: проверить карту относительно Бильбао или Серенгети. Павел решает проверить Белу-Оризонти относительно Бильбао. Эти две карты переворачиваются.



На перевёрнутых картах координаты уменьшаются в направлении стрелки. Это значит, что Анна допустила ошибку. Она должна отдать 1 из своих жетонов Павлу. Карта Белу-Оризонти выходит из игры и убирается в коробку. Карту Бильбао игроки переворачивают стороной с координатами вниз, а карту Серенгети придвигают обратно к Бильбао. Если бы Павел решил проверить Белу-Оризонти относительно Серенгети, а не относительно Бильбао, такая проверка показала бы, что карты лежат правильно (стрелки на них смотрят в разных направлениях друг от друга). В этом случае Павел отдал бы свой жетон Анне, а карты Белу-Ори-

зонти и Серенгети остались бы лежать на столе стороной с координатами вниз даже несмотря на то, что относительно Бильбао положение Белу-Оризонти было бы ошибочным.

### Географическая проверка во время паузы

Игроки продолжают делать ходы, пока верхней в стопке карт не оказывается **карта паузы**. Обычное течение игры прерывается. Теперь **все игроки** должны постараться угадать, сколько карт выложено на столе **ошибочно**. Каждый игрок тайно зажимает в кулаке столько своих жетонов, сколько, по его мнению, на столе ошибочных карт. После этого все игроки **одновременно разжимают** кулаки и показывают другим свою ставку.

#### Примечания

- Игроки **не сбрасывают** зажатые в кулаке жетоны. Сделав ставку и показав её другим, игроки возвращают жетоны в личный запас.
- Если в раскрытом кулаке нет жетонов, значит, игрок считает, что **ошибочных карт на столе нет**.
- Если игроку не хватает жетонов, чтобы сделать ставку, он может взять недостающее число жетонов из резерва. Сделав ставку и показав её другим, игрок возвращает взятые из резерва жетоны обратно в резерв.

Когда все ставки сделаны, игроки проверяют правильность положения карт на столе. Проверка начинается от стартовой карты и проходит **отдельно для каждой из четырёх сторон света** по правилам, описанным на стр. 3. Если допущена ошибка, откладывают ошибочную карту в отдельную стопку. После окончания проверки подсчитайте, сколько карт в стопке ошибочных. Каждый игрок, чья **ставка совпала** с числом ошибочных карт, берёт из резерва **2 жетона**. Если никто не угадал число ошибок, то все, **кто был наиболее близок** к правильному результату, берут из резерва **1 жетон**.

### Пример географической проверки во время паузы

Во время паузы на столе мы видим следующий расклад.



Игроки тайно делают ставки на количество ошибок и одновременно разжимают кулаки. Затем начинается проверка. Проверка проводится отдельно для каждой из четырёх сторон света. Игроки решают начать с запада. Они переворачивают стартовую карту и все карты, лежащие к западу от неё.



Сначала нужно сравнить стартовую карту (Антверпен) с соседней (Кочабамба). Горизонтальные стрелки на картах смотрят друг от друга, значит, карты лежат правильно. Теперь следующую карту (Белу-Оризонти) нужно сравнить с предыдущей (Кочабамба). Координаты уменьшаются в направлении стрелки, значит, карта Белу-Оризонти лежит ошибочно. Игроки откладывают её в стопку ошибок. Теперь следующую карту (Веллингтон) нужно сравнить с предыдущей (снова Кочабамба, потому что Белу-Оризонти отложена). Стрелки смотрят друг на друга, значит, карта Веллингтона лежит ошибочно. Игроки откладывают её в стопку ошибок. Теперь игрокам нужно точно так же, начиная со стартовой карты, проверить северное, восточное и южное направления по отдельности.

**Примечание:** когда вы сравниваете положение карт по оси запад-восток, важно понимать: если между сравниваемыми городами проходит линия перемены дат (180-й меридиан), значит, они лежат ошибочно (стрелки смотрят друг на друга). Именно поэтому в примере выше считалось ошибкой, что Новая Зеландия лежала западнее Южной Америки.

### Дальнейший ход игры

Уберите из игры все выложенные карты, включая стартовую. Возьмите случайную карту из коробки и положите её на планшет **стороной с координатами вниз**. Это новая стартовая карта. Игра продолжается так, как описано выше, до появления новой карты паузы. Затем снова делаются ставки и проводится географическая проверка. И так далее.



## Конец игры

Разыграв все карты (3×15), участники проводят последнюю географическую проверку и заканчивают игру.

Игрок, собравший после третьей географической проверки больше всего жетонов, побеждает в игре. При равенстве жетонов претенденты делят победу.

**Совет:** если вы играете с соперниками, которые не слишком хорошо знают географию, не спешите убирать из игры карты «трудных» городов и достопримечательностей. Именно наличие в игре большого количества таких городов, как Кочабамба и Лубумбаши, уравнивает в шансах на победу знатоков географии и тех, кто знает её не слишком хорошо.



## Упрощённый вариант игры

В каждом раунде кладите стартовую карту стороной с координатами вверх. Так вы будете лучше представлять точку отсчёта и вам будет проще выкладывать относительно неё новые карты.

## Вариант игры с численностью населения

На картах городов можно найти информацию о численности проживающего в них населения. Используйте в игре этот параметр, вместо того чтобы сверять географические координаты. В данном варианте игры нет планшета с направлениями и карты на столе не образуют крест. Вместо этого все карты выкладываются в один ряд в порядке возрастания численности населения: карты мест с меньшей численностью населения кладутся левее, с большей — правее. Сомнения относительно верного расположения той или иной карты разрешаются так же, как и в обычном варианте игры. Карты достопримечательностей в этом варианте не используются.



**Примечание:** численность населения, указанная на картах городов, являлась актуальной на момент создания игры — 2010 год.



## Создатели игры

**Разработчики:** Бернард Лах, Уве Папп

**Графический дизайн:** Фолькер Мас,  
Сабина Кондиролли

© 2010, 2015 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 D-89312 Gunzburg



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактура и адаптация:** Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Иллюстрация на коробке:** Сергей Дулин

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Фотографии на картах:** © cristianl/iStockphoto.de,

© aprott/iStockphoto.de, © jenifoto/iStockphoto.de,

© CWLawrence/iStockphoto.de, © dpenn/iStockphoto.de,

© NNehring/iStockphoto.de, © HHakim/iStockphoto.de,

© dndavis/iStockphoto.de, © HFeather/iStockphoto.de,

© graemes/iStockphoto.de, © Pgiarn/iStockphoto.de,

© Viola Boxberger/pixelio.de, © DavorLovincic/iStockphoto.de,

© sburel/iStockphoto.de, © chrisncami/iStockphoto.de,

© ishoot63/iStockphoto.de, © Balashark/iStockphoto.de,

© compassandcamera/iStockphoto.de, © marcoregalia/

iStockphoto.de, © JohanSjolander/iStockphoto.de,

© bycostello/iStockphoto.de, © erlucho/iStockphoto.de,

© jmorton/iStockphoto.de, © arturbo/iStockphoto.de,

© pressdigital/iStockphoto.de, © Naive/iStockphoto.de,

© BMPix/iStockphoto.de, © christophe\_cerisier/iStockphoto.de,

© LeeYiuTung/iStockphoto.de, © 06photo/iStockphoto.de,

© ph2212/iStockphoto.de, © WitR/iStockphoto.de,

© robchros/iStockphoto.de, © luoman/iStockphoto.de,

Александр Киселев, Александр Матюша, Валентин Матюша,

Галина Андреева, Геннадий Минцев, Иван Суховой,

Кристина Соозар, Наталья Ануфриева.

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя  
запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно