

# 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

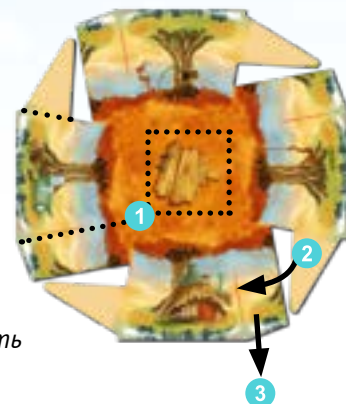
- 1 Вставьте карточку воздушного корабля в шайбу.
- 2 Вставьте крылья корабля.



## 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 грани 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**

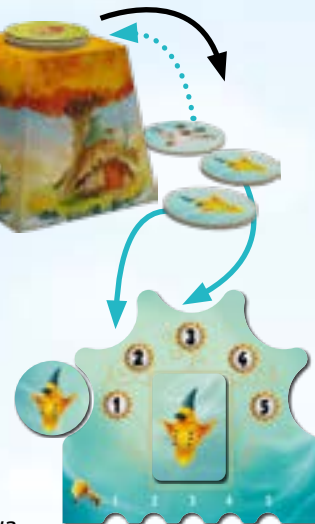
- 1** Амелия сейчас капитан. Она находится далеко от оранжевого города-на-дереве, поэтому она решает использовать первое перемещение для того, чтобы подойти к нему поближе.



- 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 буревестника



Поместите фигурку буревестника 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, буревестник занимает ячейку с последней спасённой птицей, а жетон этой птицы отправляется в логово браконьеров. Не выполняйте эффект буревестника, если все ячейки на планшете заняты жетонами браконьеров.


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

После каждого возвращения воздушного корабля в Канопею, все фигурки буревестников, 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.