



8915

Царевны

Волшебное зелье

Автор игры
Соловова Валерия

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



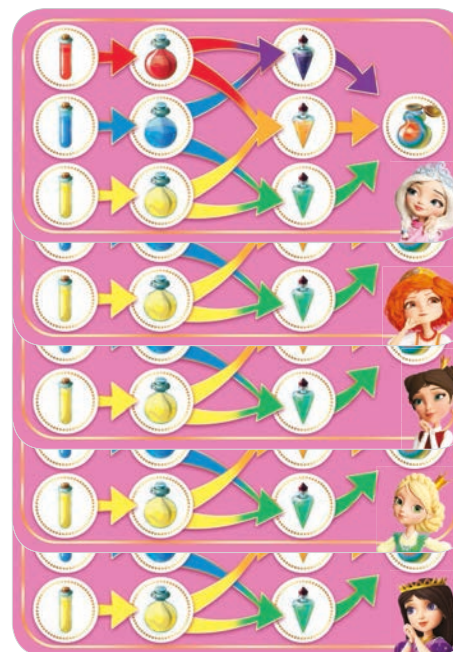
Фишки цариц - 5 шт.



Кубик «D6»



Жетоны зелий
и ингредиентов - 50 шт.



Планшеты игроков - 5 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Цель каждого игрока, перемещая фишки царевен по полю как можно быстрее собрать 3 ингредиента, при помощи которых сделать 3 основных зелья. Смешав основные зелья игроки получат 3 продвинутых зелья и, наконец, смешав продвинутые зелья вместе получают волшебное зелье.



ингредиенты



основные зелья



продвинутые зелья



волшебное зелье

ПОДГОТОВКА

Перед первой игрой аккуратно отделите все картонные элементы из листов. Вставьте фишки царевен в пластиковые подставки.

1. Положите поле в центре стола.
2. Определите – сколько игроков будет принимать участие в игре.
3. Отберите все жетоны с цифрами, которые не превышают количество игроков. К примеру, если в игре будут принимать участие 4 игрока, возьмите все жетоны ингредиентов с цифрами 1, 2, 3 и 4, а жетоны с цифрами 5 верните в коробку с игрой, они вам не понадобятся.
4. Возьмите все жетоны ингредиентов и случайным образом разложите их на игровом поле на клетки с соответствующими цифрами лицом вниз. После – переверните жетоны лицом вверх.



5. Жетоны зелий разделите по цветам, разложите их стопками так, чтобы цифры в стопке жетонов шли по порядку, начиная с 1 в самом низу и заканчивая самой большой цифрой вверху. После этого разместите стопки жетонов на соответствующих местах на игровом поле.



6. Каждый игрок берет себе фишку Царевны и ее планшет. Фишки царевен размещаются на центральной локации Школы волшебства, а планшеты кладутся перед игроком.

7. Игроки должны определить первого игрока при помощи жребия или по договоренности. Теперь все готово и можно начинать игру.

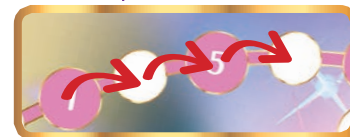
ХОД ИГРЫ

Игроки передают ход по часовой стрелке. В свой ход игрок последовательно совершает следующие действия:

1. Бросок кубика и перемещение своей фишки
2. Активация клетки, на которой остановилась фишка

1. БРОСОК КУБИКА И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СВОЕЙ ФИШКИ

После броска кубика игрок может переместить свою фишку царевны на столько клеток, сколько выпало на кубике или меньше. Игрок может остановить свою фишку, не пройдя всех выпавших шагов. Перемещение осуществляется только по клеткам, соединенным между собой дорожками.



Примечание: несколько царевен не могут находиться на одной клетке.

Если на пути перемещения находится одна или несколько клеток, занятых другими царевнами, то фишка игрока перепрыгивает их, двигаясь только по свободным клеткам. Прыжок считается одним шагом.



Пример: у игрока Вари на кубике выпало 3 (она может пройти 1, 2 или 3 клетки по желанию). Варя перемещается на одну клетку, а поскольку на следующей клетке стоит Даша, вторым шагом она перепрыгивает через нее, а третьим шагом перемещается на следующую клетку.



При выпадении на кубике «1», после перемещения фишки игрок может либо закончить свое передвижение и активировать клетку, на которой остановилась его фишка, либо немедленно бросить кубик еще раз и продолжить перемещение.

Примечание: если игрок снова выбросит на кубике «1», он может также бросить кубик и продолжить свое перемещение.

Пример: У Вари на кубике выпала «1». Она передвинулась на обычную клетку дорожки. Можно бросить кубик ещё раз и продолжить движение Вари.

Если бы Варя попала на другую клетку и подобрала ингредиент или собрала зелье, то продолжить движение она бы не смогла.

2. АКТИВАЦИЯ КЛЕТКИ, НА КОТОРОЙ ОСТАНОВИЛАСЬ ФИШКА

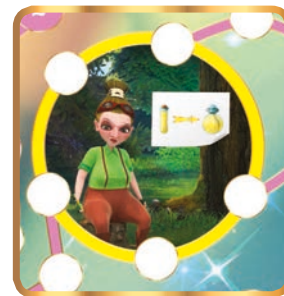
После окончания перемещения игрок может активировать клетку. Клетки бывают трех типов:



Обычная клетка, на которой ничего не происходит.



Клетка с жетоном ингредиента. Если фишка игрока остановилась на такой клетке и на ней лежит жетон ингредиента, которого у игрока еще нет (можно проверить на своем планшете игрока), то можно взять этот жетон и положить его на свой планшет.



Клетки на цветных дорожках у персонажей, которые помогут сделать зелье. Остановившись на любой такой клетке, игрок может приготовить зелье, если у него есть необходимые компоненты и такое зелье он еще не делал. Если оба этих условия соблюдены, можно взять верхний жетон из советующей стопки и положить его на свой планшет игрока. При этом составляющие части зелья не расходуются и остаются лежать на вашем планшете.

Пример: Фишка Вари остановилась на клетке жёлтой дорожки у Бабы Яги. На планшете игрока Вари есть жетон жёлтого ингредиента и он может сделать основное жёлтое зелье. Игрок берёт верхний жетон основного жёлтого зелья и кладёт на предназначенное для него место на своём планшете. Жетон ингредиента остаётся у игрока. У игрока может быть только по одному жетону каждого вида.

В качестве напоминания на планшетах игроков и на игровом поле указано что с чем надо смешать, чтобы получить нужное зелье.



На клетках Совы можно сделать из красного ингредиента - красное основное зелье.



На клетках Арчи можно сделать из синего ингредиента - синее основное зелье.



На клетках Бабы Яги можно сделать из желтого ингредиента - желтое основное зелье.



На клетках Директора можно сделать из желтого и красного основных зелий - оранжевое продвинутое зелье.



На клетках Марлен можно сделать из синего и красного основных зелий - фиолетовое продвинутое зелье.



На клетках Профессора можно сделать из желтого и синего основных зелий - зеленое продвинутое зелье.



На клетках учебного класса можно сделать из оранжевого, фиолетового и зеленого продвинутого зелья - волшебное зелье. Что в свою очередь активирует конец игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того как один из игроков сделал волшебное зелье (последнее зелье на план-

шете), все остальные игроки совершают по последнему ходу после чего начинается подсчет очков. Таким образом, несколько игроков могут успеть сделать волшебное зелье.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки складывают все цифры на жетонах, которые лежат у них на планшете. Игрок, набравший больше победных очков, побеждает в игре. Если среди игроков набравших больше остальных победных очков ничья - выигрывает тот, кто ходил позже.



$$4+2+2+4+4+3+1+2+1+4=27$$

Игрок Даши собрал все возможные ингредиенты и зелья и успешно создал волшебное зелье. Он заработал 27 победных очков.



Совет! Для самых маленьких игроков, которые ещё не освоили основы сложения, победителем можно считать игрока той царевны, который первым создал волшебное зелье.