



8921

# Царевны

Приключение в Дивногорье

Автор игры  
Афанасьева Татьяна

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Жетоны Царевен – 5 шт.



Фишки Царевен – 5 шт.



Игровые  
карточки – 36 шт.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Привести свою Царевну к финишу первой и успеть на занятия.

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Правильно выбирать и применять доставшиеся карточки для того, чтобы передвинуть свою Царевну как можно дальше.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки Царевен от картонных оснований. Вставьте фишки в пластмассовые подставки. Положите поле в центр стола.

Случайным образом выберите первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева). Начиная с первого игрока, все выбирают Царевен, за которых будут играть, берут соответствующий жетон и фишку. Теперь каждый игрок получает карточку, на которой изображена единственная Царевна – та, за которую он играет. Жетон игрок оставляет около себя, а фишку ставит на старт.



Тщательно перемешайте остальные карточки и положите рядом с полем лицом вниз. Это общая стопка.

Даже если игроков меньше пяти, поставьте на старт все фишки цариц, а не пригодившиеся круглые жетоны верните в коробку.

## ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из 2 фаз.

1. Добор карточек на руку.
2. Применение карточки с руки и перемещение Цариц.

### ВНИМАНИЕ!

В ИГРЕ «ПРИКЛЮЧЕНИЕ В ДИВНОГОРЬЕ» НЕТ КУБИКА. ИГРОКИ БУДУТ ДВИГАТЬ ФИШКУ СВОЕЙ ЦАРИЦЫ, ОСНОВЫВАЯСЬ НА ЦИФРАХ С ДОСТАВШИХСЯ ИМ КАРТОЧЕК И ТЕКУЩЕМ РАСПОЛОЖЕНИИ ФИШЕК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.

## 1. ДОБОР КАРТОЧЕК НА РУКУ

В начале своего хода игрок, не подглядывая, берёт по одной карточке с верха общей стопки до тех пор, пока у него на руке не окажется ровно 3 карточки.

Игрок смотрит, кто из Цариц нарисован на доставшихся ему карточках, но не показывает их остальным игрокам.

При желании в этот момент игрок может сбросить все карточки с руки, передвинуть свою Царицу на один шаг и передать ход.



### ВНИМАНИЕ!

ЕСЛИ КАРТОЧКИ В ОБЩЕЙ СТОПКЕ ЗАКОНЧИЛИСЬ, ПЕРЕМЕШАЙТЕ СЫГРАННЫЕ КАРТОЧКИ ИЗ СБРОСА И СФОРМИРУЙТЕ НОВУЮ СТОПКУ.

## 2. ПРИМЕНЕНИЕ КАРТОЧКИ С РУКИ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЦАРИЦ

Игрок выбирает одну из доставшихся ему карточек и выкладывает перед собой на стол на всеобщее обозрение. Это действие называется «Сыграть карточку».



Перемещение фишки на соседнюю клетку называется «Шаг».

Игроку надо передвинуть **всех** Цариц с сыгранной карточки на указанное возле них количество шагов. Если на карточке у изображения Царицы указана цифра 3 – то фишку этой Царицы нужно переместить на 3 шага, если 5 – то на 5 шагов и т.д.

Игрок может передвигать фишки Цариц с сыгранной карточки **в любой последовательности**, но обязательно на указанное у каждой Царицы количество шагов.

Направление движения фишек всегда подскажут стрелки в углах поля.

На развилках игрок сам выбирает, по какой дорожке передвигать фишки. Ходить назад нельзя.



На одной клетке может находиться только 1 Царица. Занятые другими Царицами клетки придётся перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.



**ПРИМЕР.**  
ЦАРЕВНА ИГРОКА – ВАРЯ. ОН СЫГРАЛ КАРТОЧКУ С 5 ЦАРЕВНАМИ, ГДЕ КАЖДУЮ ЦАРЕВНУ НУЖНО ПЕРЕДВИНУТЬ НА 1 ШАГ. ИГРОК ПОМНИТ, ЧТО НА ОДНОЙ КЛЕТКЕ МОЖЕТ НАХОДИТЬСЯ ТОЛЬКО 1 ЦАРЕВНА И НАЧИНАЕТ ДВИЖЕНИЕ С ФИШЕК ДРУГИХ ИГРОКОВ, «ПЕРЕПРЫГИВАЯ» ЗАНЯТЫЕ КЛЕТКИ. ФИШКУ ВАРИ ОН ДВИГАЕТ ПОСЛЕДНЕЙ И, ЗА СЧЁТ ПРАВИЛЬНО СПЛАНИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ, ВАРЯ ОКАЗЫВАЕТСЯ ВПЕРЕДИ!



**ВНИМАНИЕ!** НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ИГРОКУ ВАЖНА ПОБЕДА «СВОЕЙ» ЦАРЕВНЫ, ОН БУДЕТ ВЛИЯТЬ И НА ДВИЖЕНИЕ ЦАРЕВЕН ДРУГИХ ИГРОКОВ. ЦАРЕВНЫ ОЧЕНЬ ДРУЖНЫ И БЕГУТ НА ЗАНЯТИЯ ГРУППОЙ. К ТОМУ ЖЕ ИМЕННО В ГРУППЕ ИГРОКУ ПРОЩЕ СПЛАНИРОВАТЬ И ПРОВЕСТИ УСПЕШНЫЙ МАНЁВР ДЛЯ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНОГО ПРОДВИЖЕНИЯ.

Для того, чтобы игрок всегда мог напомнить себе за какую Царевну он играет, и предназначен круглый жетон Царевны.



**Действия игрока зависят от того, на какой клетке игрового поля остановится его фишка.**

Игрокам в течение игры предстоит передвигать фишки разных Царевен – тех, которые нарисованы на сыгранной игроком карточке. Только **выбранная** игроком Царевна активирует действия клеток дорожки поля.

**ПРИМЕР.**  
ЦАРЕВНА ИГРОКА – ВАРЯ. ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА ИГРОК ПРИМЕНИЛ КАРТОЧКУ С СОНЕЙ, ВАСИЛИСОЙ И ВАРЕЙ И ПЕРЕДВИНУЛ ИХ ФИШКИ. НО ПОЛУЧИТ БОНУС ТОЛЬКО ЗА ТУ КЛЕТКУ, НА КОТОРУЮ ПОПАДЁТ ФИШКА ВАРИ.



## КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ



### Листок

Если фишка игрока остановилась на этой клетке, то ничего не происходит. Ход переходит следующему игроку.



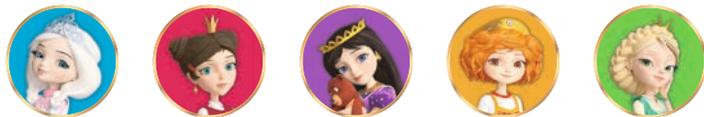
### Сердечко

Игрок передвигает фишку последней Царевны на 1 шаг вперёд



### Корона

Игрок может немедленно сыграть ещё одну карточку с руки. Играть карточку не обязательно, можно передать ход.



## Своя Царевна

Остановившись на такой клетке, игрок берёт в руку карточку из стопки и может сыграть ещё одну карточку с руки до окончания своего хода.

### ПРИМЕР.

ЦАРЕВНА ИГРОКА – ВАРЯ. ОН СЫГРАЛ КАРТОЧКУ С ВАРЕЙ И АЛЁНКОЙ. СНАЧАЛА ОН ДВИГАЕТ ФИШКУ ВАРИ И ПОПАДАЕТ НА КЛЕТКУ СВОЕЙ ЦАРЕВНЫ (ВАРИ). ИГРОК БЕРЁТ КАРТОЧКУ ИЗ ОБЩЕЙ СТОПКИ И, ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПЕРЕДВИНЕТ АЛЁНКУ, СМОЖЕТ СЫГРАТЬ ВТОРУЮ КАРТОЧКУ В ЭТОМ ХОДУ. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ВСЕГДА ПЕРЕМЕЩАТЬ ВСЕХ ЦАРЕВЕН С СЫГРАННОЙ КАРТОЧКИ.

## Чужая Царевна

Оказавшись на такой клетке, игроку придётся сбросить с руки карточку с изображением этой Царевны. Если у игрока на руках нет такой карточки – он передвигает фишку этой Царевны на 1 шаг вперёд и ход переходит следующему игроку.

### ПРИМЕР.

ЦАРЕВНА ИГРОКА – ВАРЯ, И ФИШКА ВАРИ ОСТАНОВИЛАСЬ НА КЛЕТКЕ ДАШИ. У ИГРОКА НЕТ КАРТОЧЕК С ДАШЕЙ И ПОЭТОМУ ОН ДВИГАЕТ ФИШКУ ДАШИ НА 1 ШАГ ВПЕРЁД.



## Звёздочка

Игрок сбрасывает все карточки с руки. Не огорчайтесь – в начале следующего хода их снова будет 3!

## КАРТОЧКИ



Это игровая карточка. На ней находится изображение Царевны или даже нескольких Царевен и цифры. Цифра показывает на сколько шагов игрок должен передвинуть изображённых на карточке Царевен.

В ходе игры игроки будут передвигать фишки разных Царевен – всех изображённых на сыгранной игроком карточке. Но только своя Царевна, за которую игрок решил играть в начале партии, активирует действия клеток дорожки поля.



Это Директор. Когда играется карточка Директора – игрок может переместить на 5 шагов любую Царевну по своему выбору или разделить эти 5 шагов между любыми Царевнами по своему желанию.

**ВНИМАНИЕ!**  
СОВЕРШИВ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИГРОК ПЕРЕДАЁТ ХОД.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Когда фишка любой Царевны приходит к финишу игра останавливается. Эта Царевна первой успела на занятие и приносит победу своему игроку.

Все остальные игроки по очереди делают последний ход. После этого сбросьте карточки, оставшиеся на руках у игроков.

Если хотя бы 3 Царевны успели добежать до финиша – занятие состоится. Скоро все Царевны узнают что-то новое и волшебное на занятиях в школе Дивногорья!