

SAGALAND

Ravensburger® Spiele Nr. 23 318 2

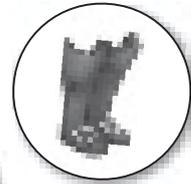
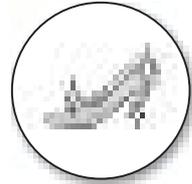
Популярная игра с кубиком
для 2–4 игроков

в возрасте 6–99 лет

Авторы: Alex Randolph und Michel Matschoss

Иллюстрации: Dynamo Ltd., Funhouse

Редакция: Monika Gohl



D



Содержание: 1 игровое поле

7 пластмассовых елок

7 жетонов

7 карточек с иллюстрациями к сказкам

4 игровые фигуры

2 кубика



В одном красивом замке жил-был король.

Когда он состарился, то начал искать наследника для своего королевства.

Он объявил, что сделает своим наследником того, кто первым отыщет в волшебном лесу спрятанные сокровища. Но все деревья выглядят одинаково.

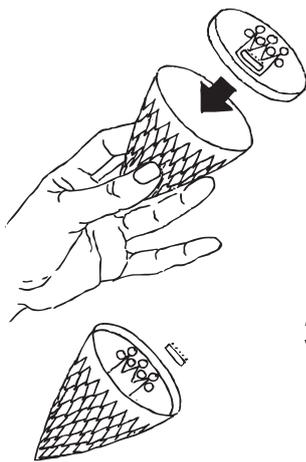
Отгадайте, где спрятаны сокровища.

Цель игры:

Найти сокровища, спрятанные под деревьями, и собрать карточки с иллюстрациями сказок.

Подготовка

Перед началом первой игры отделите от картонного листа карточки с иллюстрациями и жетоны с изображениями разыскиваемых вещей.



Круглые жетоны вставьте в основание елок картинкой наружу (смотрите рисунок).

Закрепив внутри елки, больше не вынимайте их.

Соберите четыре части игрового плана вместе, Все ёлки перемешайте и распределите их на круглых полях с изображением деревьев. Затем каждый из игроков выбирает себе по одной игровой фигуре и ставит ее на свободное место деревенской площади. Карточки хорошо перемешайте и сложите их рядом с игровым полем возле замка. Откройте первую карточку. Изображенный на ней мотив и будет первым сокровищем, которое нужно отыскать под елкой. Приготовьте два кубика. И игра начинается.

Ход игры

Игру начинает самый младший из игроков. Далее игроки вступают в игру по часовой стрелке. Делая ход, нужно всегда бросать два кубика и перемещать свою фигурку по игровому полю. Очки двух кубиков можно считать как вместе, так и отдельно. Ходить можно вперед и назад. Однако число шагов, сделанных в одном направлении, должно соответствовать количеству очков, выпавших на одном кубике.

Например: на одном кубике выпало 3, а на другом 5.

Игрок может поступить следующим образом:
может сделать 8 шагов в одном направлении(вперед/назад);
может сделать 3 шага вперед и 5 шагов назад;
может сделать 3 шага назад и 5 шагов вперед;

Чужая фигура не мешает движению по полям и поле, где она стоит входит в число шагов.

Отправить соперника домой

Если ваша фигурка становится на поле, уже занятом соперником, после того, как вы сделали столько шагов, сколько выпало на обоих кубиках, тогда чужая фигурка должна вернуться назад.



Найти сокровища

Если игрок остановился на голубом поле, он должен заглянуть под елку, чтоб узнать, что там спрятано. Игрок поднимает дерево и смотрит, что там спрятано. Остальные игроки не должны ничего видеть. Затем нужно поставить эту елку на место, но при этом запомнить, что там спрятано.

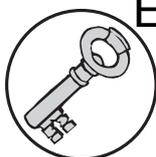
Попасть в замок

Если игрок нашел под ёлкой сокровище, которое изображено на карточке, он может отправиться в замок.

Чтобы попасть на поле с ключом в замке, нужно выбросить

недостающее количество очков на кубиках. Если достаточно очков одного кубика, то очки другого кубика просто не учитываются.

Если игроку не удалось достичь поля с ключом, то он проходит мимо замка. Если игроку удалось добраться до поля с ключом, он берет елку, заглядывает под нее, не показывая спрятанное сокровище другим игрокам.



Совпадает изображение на карточке с изображением сокровища под елкой? Браво! В этом случае игрок показывает нижнюю сторону елки всем остальным игрокам, а затем ставит ее на место.

В качестве награды игрок получает карточку с изображением сокровища, которую он кладет перед собой и открывает следующую карточку из стопки.



Свою фигуру игрок ставит на поле с подковой перед замком. В новом раунде с этого места игрок может попасть снова в замок, если ему известно дерево, под которым спрятано новое сокровище. Либо игрок идет обратно в лес на поиски новых сокровищ.

Картинка под ёлкой не совпадает с карточкой? Не повезло! В этом случае игрок ставит елку на место и никому не показывает изображение под ней. И фигура игрока отправляется на деревенскую площадь.

Волшебство

Если игроку выпадает одинаковое количество очков на обоих кубиках, он может применить волшебство. В этом случае игрок может:

- ⇨ поменять местами две елки
- ⇨ перейти на любое свободное голубое поле и заглянуть под елку
- ⇨ перемешать стопку с картами и открыть одну

Игра заканчивается как только игроки разыграют последнюю карту. Побеждает игрок, собравший больше всех карточек. Если победителей несколько, тогда играют еще один раунд, чтобы выбрать короля!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sagaland
26 424 7

