

НАСТІЛЬНА ГРА



МАГІЧНА ВЕРБА



6+ років



2-5 гравців



30 хв.

Правила гри



ROZUM

Егоїстична й підступна Килина вже довгий час підтримувала свою молодість за допомогою краплі із Серця Лісу – лісового Джерела Життя. Колись вона заволоділа нею обманом і відтоді додавала у свої косметичні засоби. Та з плином часу крапля вичерпалась, а Килина знову почала старіти. Прагнучи продовжити своє життя й молодість, Килина хоче знайти Серце Лісу та привласнити його собі. На шляху до цієї мети вона намагатиметься заплутати вас у будь-який спосіб. Проте ви можете зберегти Джерело та завадити Килині зруйнувати Ліс, якщо будете уважними та подолаєте всі капості лиходійки. Допоможіть Мавці й Лукашу якнайшвидше зустрітися біля Магічної Верби, під корінням якої і приховане Джерело Життя, та врятуйте Магічний Ліс і його мешканців.



Огляд гри

У грі «Мавка. Магічна Верба» всі учасники грають однією командою проти самої гри. Усі гравці або перемагають, або зазнають поразки разом. Аби перемогти, вам необхідно привести Мавку й Лукаша до Магічної Верби раніше, ніж туди дістанеться Килина. А щоб це зробити, ви маєте бути уважними та мати гарну пам'ять.

Компоненти гри:



10 карт
капостей Килини



5 карт-пам'яток
гравців



12 карт
Магічного Лісу



Планшет Магічного Лісу



3 фігурки
персонажів



Планшет Килини



Правила гри

Пігготи

1 Роздайте кожному гравцеві по 1 карті-пам'ятці. На ній зображені підказки, якими гравці можуть користуватися впродовж гри. Невикористані карти-підказки поверніть до коробки. Розподіліть усі інші карти на дві стопки за їхнім зворотом. 12 карт зі світлим зворотом — це карти Магічного Лісу. 10 карт із темним зворотом — це карти капостей Килини.

2 Перетасуйте 12 карт Магічного Лісу та розташуйте їх у центрі столу долілиць, утворивши прямокутник 4x3.

3 Розташуйте планшет Килини над викладеними картами Магічного Лісу.

4 На планшеті Килини є три рівні складності: **A**, **C** і **B** («Легкий», «Середній» і «Важкий»). Оберіть рівень складності, на якому хочете спробувати свої сили, та розташуйте фігурку Килини на відповідній позначці на її планшеті.

5 Розташуйте планшет Магічного Лісу під викладеними картами Магічного Лісу.



товка до гри:

- 6 Розташуйте фігурки Мавки й Лукаша на початкових поділках їхніх стежок на планшеті Магічного Лісу так, як показано на ілюстрації.



- 7 Ретельно перетасуйте всі карти капостей Килини та розташуйте їх стопкою долілиць поряд із планшетом Килини. Це колода її капостей.

- 8 Відкрийте верхню карту колоди капостей і розташуйте її горілиць у комірці 1 на планшеті Магічного Лісу. Ця карта перекриватиме зображення Магічної Верби.



8

6

Тепер ви готові починати!

Першим гравцем стає той, хто останнім бачив анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня».

Передбiг гри

У свiй хiд гравець виконує по черзi такi дiї:

1

Обирає та вiдкриває одну з карт Магiчного Лiсу.

2

Долає капость Килини, якщо це можливо.

3

Пересуває персонажiв по стежках.

4

Закриває карту Магiчного Лiсу.

5

Застосовує ефекти капостей.

Потiм хiд переходить до наступного за годинниковою стрiлкою гравця.

Пояснення ходу

1 **Оберiть i вiдкрийте карту Магiчного Лiсу**

Оберiть будь-яку карту Магiчного Лiсу серед 12 карт, що лежать прямокутником долiлиць, i перевернiть її горiлиць. Цiєю картою можна подолати одну з капостей Килини.

Звернiть увагу! Гравцi грають однiєю командою, тому можуть радитися щодо того, яку саме карту Магiчного Лiсу вiдкрити, але остаточне рiшення завжди за тим гравцем, чий зараз хiд.

2 **Подолайте капость Килини**

Якщо в будь-якiй iз комiрок планшета Магiчного Лiсу є карта капостi Килини, яку можна подолати щойно вiдкритою картою, одразу ж приберiть вiдповiдну карту капостi до коробки, вона бiльше не знадобиться в поточнiй партiї. Ви подолали одну iз влаштованих Килиною перешкод. Тепер усi капостi, що лежать на планшетi Магiчного Лiсу в комiрках за подоланою картою капостi, пересуваються на 1 комiрку вперед.



Якщо ж у жодній із комірок на планшеті Магічного Лісу немає карти капості, яку можна подолати відкритою картою Магічного Лісу, то нічого не відбувається.

У нижній частині карти Магічного Лісу вказано, яку з капостей Килини можна подолати цією картою **В**.

Приклад. Картою Магічного Лісу «Дотик Мавки» можна подолати карту капості Килини «Бізони, що панікують» **В**.



3 Пересуньте персонажів по стежках


У нижній правій частині карт Магічного Лісу зображені персонажі та вказана кількість поділок **Г**, на які їх потрібно пересунути по відповідних стежках у бік Магічної Верби. Персонажі пересуваються незалежно від того, подолали ви капость Килини чи ні.

Зверніть увагу! Персонажі пересуваються по черзі зверху вниз, як вказано на карті. Тож Килина завжди пересувається першою.

Якщо навпроти зображення певного персонажа вказано число 0, це означає, що він не пересувається.

Приклад. Усі персонажі — Килина, Мавка й Лукаш — пересуваються на 1 поділку.



Якщо ж на карті Магічного Лісу зображено , ви можете подивитися вказану на ній кількість карт Магічного Лісу.

4 Закрийте карту Магічного Лісу

Після цього переверніть карту Магічного Лісу долілиць і залиште її на тому ж місці, де вона була. Спробуйте запам'ятати, що це за карта, щоб її можна було використати для подолання капості. Якщо ви вже подолали якусь капость Килини за допомогою щойно відкритої карти Магічного Лісу, то варто запам'ятати її, щоб не відкрити цю карту ще раз. Адже кожна карта Магічного Лісу може подолати лише одну карту капості Килини.

5 Застосуйте ефекти капостей

Застосуйте ефекти всіх карт капостей Килини, що лежать у комірках на планшеті Магічного Лісу. Спочатку потрібно застосувати ефект карти в комірці 1 із Магічною Вербою і далі по черзі в порядку зростання номера комірки.

Ефекти, які потрібно застосувати, зображені в нижній лівій частині карти капості.



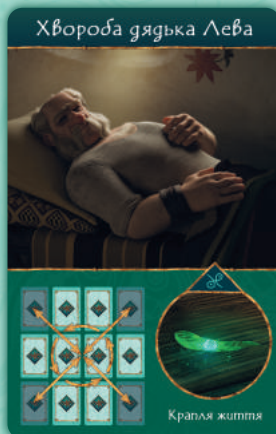
Приклади капостей



Поміняйте місцями
ці дві карти.



Зсуньте цей ряд карт
у вказаному напрямку.
(Крайня карта, яка виїжджає за межі
прямокутника 4x3, переміщається
в протилежний кінець ряду
на місце, що звільнилося.)



Візьміть ці карти,
перетасуйте й навмання
розташуйте їх на
вільних місцях.

Після застосування ефектів карт капостей хід гравця завершується. Далі хід здійснює наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Перемога та поразка

Гравці перемагають, коли Мавка й Лукаш стоять на останніх поділках своїх стежок у комірці з Магічною Вербою. Для цього потрібно, щоб на планшеті Магічного Лісу не було жодної карти капості Килини.


Щойно Килина стоятиме на останній поділці своєї стежки в комірці з Магічною Вербою, гравці негайно зазнають поразки. Оскільки Килина завжди ходить першою, то гравці зазнають поразки, навіть якщо під час цього ж ходу Мавка й Лукаш опиняться в комірці з Магічною Вербою.

А звідки ж беруться капості на планшеті Магічного Лісу?

Їх викладає Килина, коли пересувається своєю стежкою, щоб заплутати вас і перемішати вам усі карти.

Пересування Килини

Килина пересувається стежкою на своєму планшеті в напрямку Магічної Верби на таку кількість поділок, яка вказана на відкритій карті Магічного Лісу.

Під час пересування Килина може пройти повз поділку із символом  або зупинитися на ній. У такому разі ви відкриваєте нову карту з колоди капостей і розташовуєте її в найпершій вільній комірці на планшеті Магічного Лісу. Цю карту не можна подолати картою Магічного Лісу, відкритою в поточному ході (завдяки якій ходила Килина), навіть якщо це підходяща карта. Вам доведеться відкрити потрібну карту Магічного Лісу ще раз, щоб подолати отриману капость.



Зверніть увагу! Нова карта капості відкривається відразу після того, як Килина пересунулася своєю стежкою та пройшла повз відповідний символ або зупинилася на ньому. Ефект цієї капості буде застосовуватися наприкінці поточного ходу.

Капости

Відкривши карту капості, розташуйте її в найпершій вільній комірці на планшеті Магічного Лісу. Тобто, якщо на планшеті немає капостей, покладіть її в комірку 1 із Магічною Вербою. Друга капоть кладеться в комірку 2, третя — в комірку 3 і так далі.

Зверніть увагу! Якщо ви виклали на планшет Магічного Лісу третю карту капості Килини (в комірку 3), то, починаючи з наступного ходу, щоразу, коли Килина рухається стежкою на своєму планшеті, вона пересувається на ще одну додаткову поділку! Це відбуватиметься, доки ви не здолаєте якусь карту капості, щоб комірка 3 була порожньою.

Якщо ви подолали капоть, то всі капості, що лежать за нею, одразу ж пересуваються на 1 комірку вперед.



Приклад. Ви подолали капоть у комірці 2 планшета Магічного Лісу, але у вас також була капоть у комірці 3. Тепер вона переміщається з комірки 3 до комірки 2. Це вказано стрілочками на планшеті. Оскільки комірка 3 тепер порожня, Килина більше не буде пересуватися на одну додаткову поділку, рухаючись своїм планшетом.



Зверніть увагу! У нижній правій частині кожної карти капості вказано, якою картою Магічного Лісу можна її подолати **В**.





І як же тоді перемогти?

Долайте капості, якими Килина намагається вам завадити. Тільки так ви зможете вчасно влаштувати зустріч Мавки й Лукаша біля Магічної Верби.

Пересування Мавки та Лукаша

Мавка й Лукаш пересуваються своїми стежками на планшеті Магічного Лісу назустріч один одному (в напрямку Магічної Верби) на таку кількість поділок, яка вказана на відкритій карті Магічного Лісу.

Під час пересування Мавка та/або Лукаш можуть пройти повз поділку із символом  або зупинитися на ній. У такому разі ви можете подивитися 1 будь-яку карту Магічного Лісу за кожен символ , повз який пройшли (чи на якому зупинилися) Мавка та Лукаш протягом цього ходу.

Якщо Мавка чи Лукаш повинен/нна пересуватись, але стоїть на поділці перед коміркою з Магічною Вербою, а ця комірка зайнята картою капості, то персонаж не може пересуну-




тися в цю комірку. Рух не накопичується, тож коли комірка звільниться від карти капості, потрібно буде відкрити карту Магічного Лісу з відповідною кількістю пересувань персонажа, щоб пересунути його в комірку з Магічною Вербою.

Якщо Мавка чи Лукаш повинен/нна пересунути, але вже стоїть у комірці з Магічною Вербою, нічого не відбувається.

Якщо в комірці з Магічною Вербою вже стоїть один із персонажів, у неї все ще можна покласти карту капості. У такому разі персонаж повертається на поділку перед коміркою з Магічною Вербою. Йому знову доведеться пересуватися в комірку з Магічною Вербою, коли та звільниться від карти капості, а гравці відкриють карту Магічного Лісу з відповідною кількістю пересувань персонажа.

Зверніть увагу! Оскільки Килина завжди пересувається своїм планшетом першою, то вона може викласти карту капості на планшет Магічного Лісу, навіть якщо Мавка й Лукаш стоять на поділках перед коміркою з Магічною Вербою. У такий спосіб Килина може заблокувати комірку з Магічною Вербою своєю капостою, а Мавка та Лукаш не зможуть туди зайти, доки не подолають усі капості.

Що означає символ ока?

Символ  є на карті Магічного Лісу та на планшеті Магічного Лісу. Якщо ви відкриваєте карту з таким символом або Мавка чи Лукаш проходять повз нього чи зупиняються на ньому, ви можете подивитися карту Магічного Лісу за кожен такий символ. Ви просто дивитеся цю карту, щоб дізнатися й запам'ятати, яку капость вона може подолати та на яку кількість поділок дає змогу рухатися персонажам. Відкриваючи карту в такий спосіб, ви не можете подолати нею капость, а також не можете пересувати персонажів.

Ви можете радитися з іншими гравцями, яку карту варто подивитися, але остаточне рішення за тим гравцем, чий зараз хід.

Допомога духів

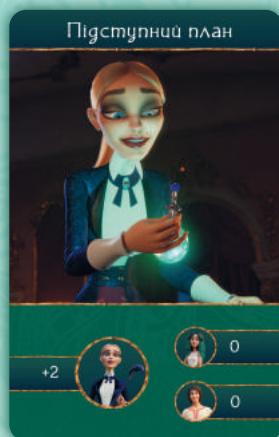
Це особлива карта Магічного Лісу, яка дає змогу подивитись одразу 2 карти Магічного Лісу, що допоможе вам швидше знайти необхідні карти та подолати капості Килини.

Зверніть увагу! Ця карта пересуває Килину вперед, тоді як Мавка й Лукаш стоять на місці. Тож не зловживайте використанням цієї карти!



Підступний план

Це небажана для гравців карта, адже вона пересуває Килину аж на 2 поділки вперед, тоді як Мавка й Лукаш стоять на місці. Якщо ви знаєте, де лежить ця карта, уважно слідкуйте за її переміщеннями, спричиненими капостями, щоб ненароком не відкрити її.



Творці гри

Автор гри: Остап Гевко

Дизайнер: Антон Лещинський

Випусковий редактор: Марія Отрошенко

Текст правил: Михайло Клейменов

Коректор: Ірина Гнатюк

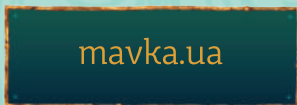
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко

Видавництво «ROZUM» —
настільні ігри та товари для розвитку
Група компаній «ФАКТОР»



rozum.com.ua

Правовласник «Всесвіт Мавки»:
© FOUNDLAND PICTURES LIMITED, 2023.
Виробник анімаційного фільму
«Мавка. Лісова пісня»: ТОВ «АНИМАГРАД».



@mavka.movie



