

ROZUM

# МАГІЯ

МІЖ ДВОМА СВІТАМИ

Правила настільної гри

## Про гру

Мавка, Лукаш, Гук, Квусь і Шусть шалено повеселилися на ярмарку у Світі Людей, проте настав час повертатися до Магічного Лісу. Та це не привід завершувати веселощі. Друзі вирішили влаштувати незвичайний забіг, відвідуючи різноманітні місця в обидвох світах і досліджуючи шляхи між ними. Проведіть свого персонажа чарівними стежками та допоможіть йому здобути перемогу в цих перегонах.



## Огляд гри

У грі «Мавка. Між двома світами» кожен учасник отримує персональне завдання, що вказує, в яку саме локацію йому потрібно дістатися. Потрапивши в потрібну локацію, гравець бере жетон, що вказує на наступну ціль. Обирайте найвдаліші шляхи, використовуйте руни та властивості локацій, спробуйте випередити інших гравців, переміщуючись ігровим полем. Гравець, який першим дістанеться до третьої фінальної локації, перемагає.





# Підготовка до гри



1. Розташуйте *ігрове поле* в центрі столу.

2. Переверніть *жетони цілей* долиць (стороною із зображенням лупи та назвою локації донизу). Відкладіть 8 стартових жетонів (маленькі ромби з позначкою «Старт») убік. На зворотах решти жетонів зображені певні локації з ігрового поля: *Кузня, Ярмарок* тощо. Розподіліть ці жетони на стопки за локаціями, які на них зображені, та розташуйте їх на відповідних локаціях на ігровому полі. На локаціях *Шинок, Кузня, Ярмарок* і *Будинок Лукаша* мають бути розташовані стопки по 2 жетони (середні ромби), на локаціях *Озеро, Зубаті скелі, Водоспад* і *Ліс* — також по 2 жетони (великі ромби).

3. Оберіть персонажів. Кожен гравець кладе перед собою *планшет* обраного персонажа та відповідний *жетон-пам'ятку* персонажа, а *фігурку* розташовує в локації «Старт» на ігровому полі.

4. Визначте першого гравця. Першим гравцем стає той, хто останнім дивився анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня». За бажання можете використати будь-який інший метод визначення першого гравця.





5. Ретельно перемішайте *стартові жетони цілей* долілиць (стороною із зображенням лупи та назвою локації донизу). Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен учасник обирає один із цих жетонів, перевертає його горілиць (стороною із зображенням лупи та назвою локації догори) та розташовує його на планшеті свого персонажа у верхній комірці для жетонів цілей (комірка у формі маленького ромба). На цьому жетоні вказана перша локація, до якої гравцеві потрібно дістатися. Розташуйте свій *жетон-пам'ятку* персонажа на тій локації на ігровому полі, до якої вам потрібно дістатися. Жетони-пам'ятки нагадуватимуть усім гравцям, хто до якої локації зараз рухається. Невикористані стартові жетони цілей поверніть до коробки, вони не знадобляться в поточній партії.

6. Ретельно перетасуйте *карти рун*. Розташуйте їх колодою у зручному для всіх гравців місці поряд із ігровим полем. Перший гравець бере з колоди 2 карти, другий — 3, третій — 4, четвертий — 5, а п'ятий гравець бере 6 карт.

Ви готові починати!

## Передбiг гри

Гравці здійснюють ходи по черзі, починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою.

У свій хід ви виконуєте такі дії у вказаній послідовності:

1. Візьміть 2 карти.
2. Перемістіться в сусідню локацію.
3. Виконайте дію локації.
4. Скиньте карти з руки.

## Візьміть 2 карти

На початку ходу ви берете собі 2 карти з колоди рун. Не показуйте свої карти рун іншим гравцям.

Якщо в колоді закінчилися карти, ретельно перетасуйте стопку скидання й утворіть із неї нову колоду рун.

## Перемістіться в сусідню локацію

Між локаціями на ігровому полі є стежки. На кожній стежці вказано, скільки карт рун і якого кольору вам потрібно скинути, щоб переміститися. Скиньте вказану кількість карт відповідного кольору та перемістіть фігурку свого персонажа на нову локацію.

В одній локації може бути розташована будь-яка кількість фігурок персонажів, вони ніяк не заважають один одному.



*Приклад.* Аби переміститися зі старту в цю локацію чи навпаки, вам потрібно скинути 1 червону й 1 синю карти рун.



У грі є 5 різновидів карт рун.

4 види звичайних карт: червоні, сині, фіолетові та зелені.



1 особливий вид карт рун — золоті карти.




Золотою руною ви можете замінити будь-яку звичайну карту рун.

*Приклад.* У попередній ситуації можна скинути синю і червону руни, синю та золоту, золоту і червону чи дві золоті.

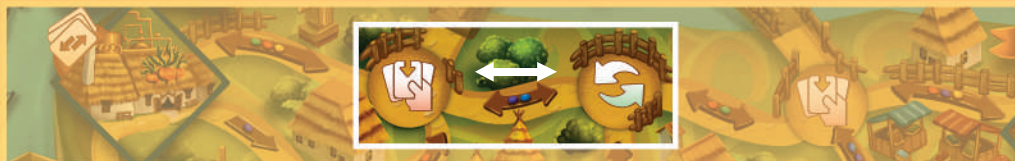
Проте на деяких стежках вам потрібно буде скидати саме золоті карти рун, аби переміститися.



*Приклад.* Аби переміститися між цими локаціями, ви можете скинути червону, золоту і синю руни, або дві золоті і червону, або дві золоті і синю, або навіть три золоті руни.

Крім того, на деяких стежках є символ . У такому разі ви можете скинути руну будь-якого кольору.

Деякими стежками можна рухатися тільки в одному напрямку. Напрямок, у якому можна рухатися стежкою, вказаний стрілкою.



*Приклад. Цією стежкою можна рухатися в обох напрямках.*



*Приклад. Цією стежкою можна тільки покинути Ярмарок. А от потрапити до нього не вийде.*

Окрім стежок, ви можете переміщуватися річкою. Локації, з яких і до яких ви можете переміститися річкою, виділені на ігровому полі бірюзовим кольором.



*Приклад. Ви можете переміститися річкою між цими локаціями, скинувши карти кольорів, які зображені на стрілці на річці між ними.*



*Зауважте! Ви не зобов'язані переміщуватись і можете лишитися в ті самі локації, в які були на початку ходу, навіть якщо у вас є потрібні для переміщення карти.*

## Виконайте дію локації

На кожній локації зображено символ, що позначає дію, яку можна виконати, перебуваючи в ній. Подивіться, який символ зображений на локації, де розташована фігурка вашого персонажа, та виконайте цю дію.



Візьміть 2 карти з колоди рун.



Скиньте будь-яку кількість карт із руки й візьміть із колоди рун таку саму кількість карт.



Оберіть гравця та візьміть із його руки 1 випадкову карту.



Обміняйтеся картами з іншим гравцем.

*Обмін картами потребує детальнішого пояснення. Ви можете попросити в інших гравців руну певного кольору, а натомість запропонувати на обмін будь-яку іншу свою карту чи навіть декілька карт. Можна обмінюватися будь-якою кількістю карт, у будь-яких комбінаціях, із будь-якою кількістю гравців. Можна навіть влаштувати невеличкий аукціон, якщо у вас є карта, яка потрібна кільком гравцям, та обрати того, хто зробить вигіднішу для вас пропозицію. Звісно, обмін повинен бути чесним: ви повинні віддати саме ті карти, які запропонували, й отримати від іншого гравця саме ті карти, які він вам пообіцяв.*

*За хід можна здійснити будь-яку кількість обмінів. Але розпочати обмін картами може лише той гравець, чий зараз хід, і лише в тому разі, якщо його персонаж перебуває в локації з відповідним символом. Просто так обмінюватися картами не можна.*

*Ви не зобов'язані виконувати дію локації, якщо не хочете цього робити!*

## Скиньте карти з руки

Якщо після виконання дії локації під час вашого ходу у вашій руці залишилось понад 10 карт, ви повинні обрати та скинути карти, щоб на руці залишилося 10 карт.

Якщо ж після цієї дії у вас 10 чи менше карт на руці, то нічого скидати не потрібно.

Зауважте, що в будь-який інший момент гри у вас може бути понад 10 карт і їх не потрібно скидати відразу ж.

*Приклад. У вас на руці є 10 карт. Інший гравець у свій хід виконує дію обміну з вами та міняє 3 червоні руни на 1 золоту. Ви віддаєте йому одну золоту руну й натомість отримуєте 3 червоні. Тепер у вас на руці 12 карт. Вам не треба відразу ж скидати карти. Ви маєте дочекатися свого ходу, походити, і якщо наприкінці вашого ходу у вас усе ще буде понад 10 карт, тільки тоді потрібно буде скинути зайві.*

Після цього ваш хід завершується. Далі свій хід здійснює наступний за годинниковою стрілкою гравець.





## Як перемогти?

Ваша мета — якнайшвидше дістатися до *третьої цільової локації*. Перша локація вам відома. Жетон із її зображенням лежить у верхній комірці вашого планшета персонажа (комірка у формі маленького ромба), а на ігровому полі на цій локації розташований жетон-пам'ятка вашого персонажа. Щойно ви дістанетеся до цієї локації, візьміть верхній жетон цілі зі стопки в цій локації, переверніть його горілиць (стороною із зображенням лупи й назвою локації догори) та покладіть у другу комірку на вашому планшеті (комірка у формі середнього ромба). Перемістіть жетон-пам'ятку вашого персонажа в цю локацію на ігровому полі.

Щойно ви дістанетеся до другої локації, візьміть верхній жетон цілі зі стопки в цій локації, переверніть його горілиць (стороною із зображенням лупи й назвою локації догори) та покладіть у третю комірку на вашому планшеті (комірка у формі великого ромба). Перемістіть жетон-пам'ятку вашого персонажа в цю локацію на ігровому полі.

Щойно хтось із гравців дістанеться до локації, яка зображена на третьому жетоні цілі, гра завершується, а цей гравець здобуває перемогу.



## Творці гри

Автор гри: Остап Гевко

Випусковий редактор: Марія Отрошенко

Дизайнер: Володимир Семенів

Художник ігрового поля: Олена Лазаренко

Текст правил: Михайло Клейменов

Коректор: Ірина Гнатюк

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко

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



# ROZUM

[rozum.com.ua](http://rozum.com.ua)

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



[mavka.ua](http://mavka.ua)

  /mavka.movie