

КОШЕЙ НАЧАЛО

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ДИКОЗЕМЬЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:



Фишки героев – 4 шт.



Кубик «D6»

Шкала победных очков



Жетоны приключения – 72 шт.



Жетоны 40 очков – 4 шт.



Жетоны Сказочного патруля – 4 шт.



Жетоны подсчёта очков – 4 шт.

Игровое поле

Таинственный и загадочный Кощей в молодости пережил множество интересных приключений и встреч. А вам хотелось бы принять участие в его путешествиях? Тогда вперёд – навстречу тайнам неисследованных земель Дикоземья; где вас встретят прекрасная Мэй, энергичная Ядвига, обаятельный Бао и общительный Меч Кладенец.

Игрокам будет нужно бросать кубик, передвигать своего героя по игровому полю и собирать комбинации из фишек героев для победы.

Задача игрока: набрать больше всех победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Перед первой игрой аккуратно отделите картонные элементы от оснований.

Выложите игровое поле в центр стола.

Положите жетоны приключения лицами вниз,



перемешайте и выложите на все клетки игрового поля, **кроме** клеток с оранжевым знаком. Клетки с оранжевым знаком – стартовые.

Положите жетоны волшебниц Сказочного патруля возле поля. Держите кубик под рукой.

Первым игроком станет тот, кто быстрее всех скажет: «Приключение в Дикоземье начинается!»

Первый игрок выбирает героя, за которого будет играть, и ставит его фишку на любую стартовую клетку, а жетон подсчёта очков оставляет у себя. Потом то же самое делает игрок, сидящий слева от первого и т. д.

Если игроков меньше четырёх – не пригодившиеся фишки героев и жетоны подсчёта очков верните в коробку.

Ход передаётся по часовой стрелке.

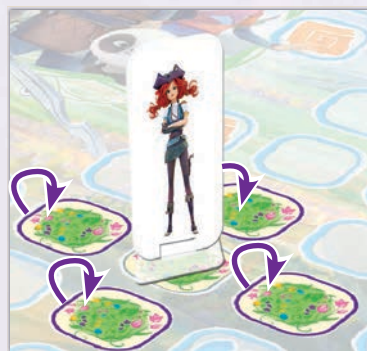
ХОД ИГРЫ

Для победы игроку нужно набрать как можно больше победных очков. Победные очки можно получить, собирая на поле жетоны приключений.

Каждая составленная из них комбинация принесёт игроку победные очки.

В СВОЙ ХОД ИГРОК ДОЛЖЕН:

1. Бросить кубик и переместить фишку своего героя на выпавшее число шагов. (Шаг – перемещение фишки на одну соседнюю клетку. «Соседними» называются клетки, граничащие друг с другом сторонами). Ходить можно на соседние клетки по вертикали и по горизонтали. Поворачивать в процессе хода можно, а ходить взад-вперёд и по диагонали – нельзя. Ходить по пустым клеткам, с которых забрали жетоны можно (это тоже шаг). На одной клетке может стоять только 1 герой. Проходить насквозь через клетки, занятые другими героями, можно.



2. Перевернуть лицом вверх все жетоны на соседних клетках, когда все выпавшие шаги пройдены. Если на соседней

клетке с жетоном стоит другой герой – переворачивать или забирать жетон, на котором он стоит, нельзя. Если фишка героя остановилась так, что вокруг оказались только открытые жетоны, переворачивать их снова не нужно.

3. Забрать себе один открытый жетон с соседней клетки. Забирать с соседних клеток жетоны, открытые в предыдущие ходы, можно.

4. При возможности составить комбинацию из собранных жетонов, передвинуть свой жетон подсчёта очков на поле и передать ход другому игроку.

О составлении комбинаций из жетонов героев и получении победных очков будет рассказано в разделе Комбинации.

Тайные тропы



Если фишка игрока попадает на клетку со стрелкой – он может переставить её на любую клетку с таким же изображением. В начале игры эти клетки закрыты жетонами. Перемещение является шагом. Переместив фишку, игрок продолжает действовать по правилам.

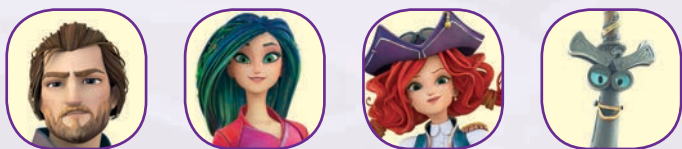
Внимание! Если в игре открыта только одна клетка тайных троп, переместиться с неё никуда нельзя. Ходить через клетки тайных троп, не используя их свойства, можно.

Жетоны приключения

Жетоны приключения квадратные.

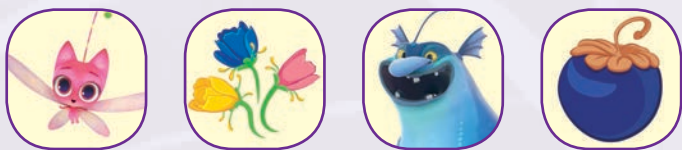
Они делятся на:

• жетоны героев



– с их помощью игроки будут зарабатывать победные очки;

• жетоны действий



– с их помощью можно влиять на ход игры;



• жетоны-пустышки

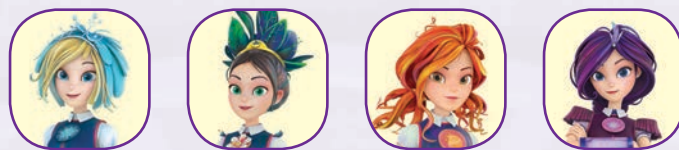
– развивают память игроков.

Комбинации

В своих приключениях герои встречаются, общаются и помогают друг другу преодолевать трудности. Каждая собранная игроками комбинация показывает успешность развития приключений в Дикоземье. Это отражается на шкале победных очков на краю поля.

Игрок, собравший комбинацию из жетонов героев, показывает её всем игрокам, называет героев вслух, передвигает свой жетон по шкале очков и сбрасывает жетоны, участвовавшие в комбинации, в коробку игры. Больше в этой партии они не участвуют.

На шкале очков есть клетки Сказочного патруля. Волшебницы внимательно следят за историей Коцея и могут помочь. Если жетон подсчёта очков игрока **останавливается** на клетке Сказочного патруля – игрок получает жетон изображённой на ней волшебницы.



Это **джокер**. Его можно применить для завершения комбинации вместо любого недостающего жетона.

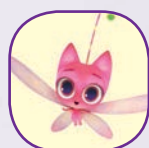
Жетоны Сказочного патруля, применённые в комбинациях, уходят из игры в коробку.

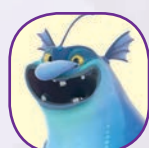
Внимание! Жетоны Сказочного патруля нельзя забрать с помощью жетонов действий.


Если жетон игрока **перепрыгнул** клетку Сказочного патруля или жетон указанной волшебницы уже достался другому игроку – ничего не происходит.


В свой ход игрок может собрать и показать всем только одну комбинацию.

Игрок может применить взятый с поля жетон действий в любой момент своего хода. Применять его сразу же необязательно, можно сохранить для будущих ходов.

 Игрок поочерёдно начинает открывать по одному жетону в любом месте игрового поля. Если открывает нужный – забирает себе и переходит к составлению комбинации (пункт 4 хода игрока). Максимально можно открыть 4 жетона, но взять только один.

 Заберите у любого игрока один жетон.

 Переверните лицом вниз 4 жетона в любом месте игрового поля. Получите 1 победное очко.

 Игрок может пройти на 1 шаг больше или на 1 шаг меньше, чем выпало на кубике и получить 1 победное очко.

Внимание! Не забывайте возвращать в коробку жетоны действий после применения их свойств. Каждый жетон действий срабатывает только один раз.



© Zvezda. All rights reserved

Сколько победных очков получит игрок?

Каждая комбинация приносит свою награду:

$$\text{Игрок 1} + \text{Игрок 2} = 3 \quad \text{Игрок 1} + \text{Игрок 3} = 3$$

$$\text{Игрок 3} + \text{Игрок 2} = 4 \quad \text{Игрок 3} + \text{Жетон 1} = 4$$

$$\text{Игрок 2} + \text{Жетон 1} = 4 \quad \text{Игрок 1} + \text{Жетон 1} = 5$$

$$\text{Игрок 1} + \text{Игрок 2} + \text{Игрок 3} = 7$$

$$\text{Игрок 1} + \text{Игрок 2} + \text{Жетон 1} = 8$$

$$\text{Игрок 1} + \text{Игрок 3} + \text{Жетон 1} = 8$$

Пример: Комбинируя жетон Снежки (джокер) с жетоном Кощея игрок получит 5 очков, как за комбинацию Кощея с Мечом Кладенцом.

$$\text{Игрок 1} + \text{Игрок 2} = \text{Игрок 1} + \text{Жетон 1} = 5$$

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда на поле останется 10 жетонов приключения (6 пустышек и 4 любых), игра заканчивается.

После этого игроки могут по очереди собрать по одной комбинации из накопленных жетонов и получить победные очки. Если кто-то из игроков наберёт очков больше, чем указано на шкале, он берёт жетон 40, переставляет фишку подчёта очков на начало шкалы и продолжает счёт. Его итоговый счёт будет равен 40+ цифра, на которой остановится его жетон подсчёта очков. Победителем станет игрок, набравший больше всех победных очков.