

Сказочный
ПАТРУЛЬ



Огненные замки

Правила игры



8772

Автор игры Соловова Валерия

Огненный Дэв снова хочет призвать свою армию! Помешать ему сможет только Сказочный патруль. Чтобы помешать Дэву добраться до огненной печати, Варе, Снежке, Алёнке и Маше надо как можно быстрее закрыть двери к ней на множество волшебных замков!

В свой ход игроки будут бросать кубики и перемещать фишки волшебниц по полю, в поисках заколдованных ключей. Волшебницы будут стремиться к победе и помогать своим подругам, ведь справиться с Огненным Дэвом можно только вместе!

СОСТАВ ИГРЫ:

Жетоны ключей
22 шт.

Фишка
Огненный Дэв

Старт
Огненного Дэва

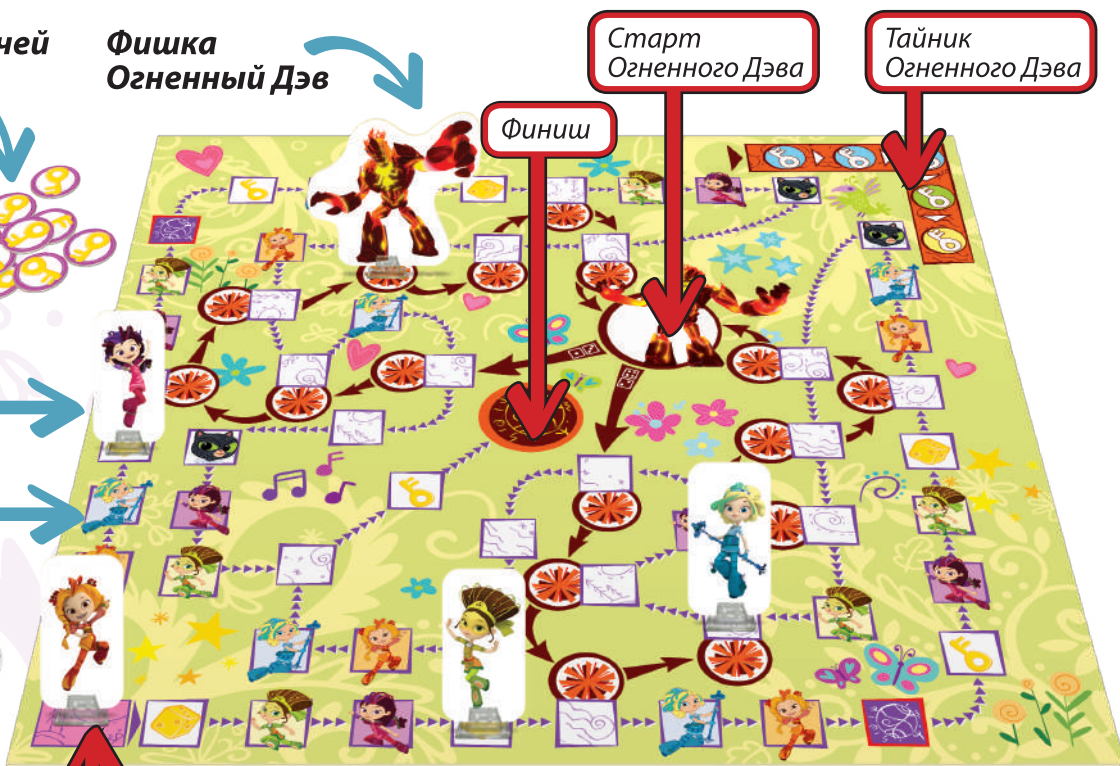
Тайник
Огненного Дэва

Фишки
волшебниц
4 шт.

Игровое
поле

Кубик D6
(специальный)

Старт
Сказочного Патруля



ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Помешать Огненному Дэву добраться к огненной печати и призвать огненную армию.

ЗАДАЧА ИГРОКА:

Бросать кубик, двигать фишки волшебниц и Огненного Дэва, собрать 4 ключа до финиша и помогать друзьям!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Перед первой игрой отделите жетоны Ключей, фишки волшебниц и Огненного Дэва от картонных оснований. Вставьте фишки волшебниц и Огненного Дэва в пластиковые подставки. Положите поле в центр стола. Жетоны Ключей положите рядом с полем. Это общий запас Ключей. Держите кубик под рукой. Первым игроком станет тот, кто быстрее всех вспомнит, в каком городе происходит действие «Сказочного патруля».

Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).



Фишку Огненного Дэва поставьте на **старт Огненного Дэва**.



Если игроков меньше четырёх, лишние фишки волшебниц верните в коробку.

ХОД ИГРЫ:

В свой ход игроку обязательно надо будет сделать 2 действия:

1. Бросок кубика и передвижение своей волшебницы на выпавшее число шагов.
2. Бросок кубика для перемещения фишки Огненного Дэва!

Внимание! Не забывайте двигать Огненного Дэва после каждого хода своей волшебницы!

БРОСОК КУБИКА И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЛШЕБНИЦЫ

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою волшебницу на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «Шаг». Если у игрока на кубике выпало три точки, то он может передвинуть свою фишку на 3 клетки и пройти таким образом 3 шага.

Начиная с первого игрока, все выбирают фишки волшебниц, которыми будут играть, и ставят их на **старт Сказочного патруля**.

Игрок сам выбирает, по какой дорожке поля будет двигаться его волшебница.

Волшебницы могут двигаться только по направлению, указанному на дорожке.



Ключа. Каждой волшебнице надо собрать 4 жетона Ключей для замков!

Внимание! Волшебница может одновременно иметь при себе только 4 жетона Ключей.

Если фишка остановилась на «чужой» клетке и там нарисована другая волшебница – игрок берёт жетон Ключа из общего запаса и отдаёт игроку, который играет за волшебницу, на чьей клетке он остановился.

Пример: Маша остановилась на клетке Снежки. Подруги всегда помогают друг другу, и жетон из общего запаса передаётся Снежке.

В зависимости от того, на какой клетке игрового поля остановилась фишка волшебницы, игрок будет делать следующее:



Игрок бросает кубик и немедленно делает ещё один ход.



На поле есть клетки с изображениями волшебниц.

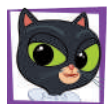


Если фишка заканчивает движение на «своей» клетке, игрок получает из общего запаса жетон



Поворачивать во время перемещения фишки можно, а ходить взад-вперёд нельзя.

Несколько волшебниц не могут стоять на одной клетке. Занятые чужими фишками клетки надо перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом, даже если удастся перепрыгнуть несколько стоящих вплотную на соседних клетках волшебниц.



Оказавшись на клетке с Котом Учёным, волшебница может забрать себе один Ключ у Огненного Дэва, если у него они есть. Если у волшебницы уже есть 4 жетона Ключей, ничего не происходит.



Остановившись на этой клетке, волшебница получает жетон Ключа из общего запаса и может оставить его себе или отдать той волшебнице, у которой меньше всего ключей. Выбор, оставить Ключ себе или отдать Ключ и кому, остаётся за игроком.


Внимание! Волшебница безбоязненно может проходить насквозь через клетки, занятые Огненным Дэвом. Но если её ход заканчивается на одной с ним клетке, то Дэв отнимет у неё один из жетонов ключей и положит в свой тайник. Если у волшебницы нет ни одного Ключа – ей придётся вернуться на старт.



Когда волшебница оказывается на клетке «финиш» она считает найденные жетоны Ключей. Если их 4 – ура! Эта волшебница нашла достаточное количество ключей, чтобы закрыть 4 замка на двери огненной печати и закончила поиски (но не участие в игре). При удачном завершении маршрута волшебницей, верните найденные ею жетоны Ключей в общий запас, а её фишку поставьте перед игроком. Также, успешно завершившая поиск волшебница может забрать один жетон Ключа у Огненного Дэва и вернуть его в об-

щий запас. Игра продолжается и теперь волшебница, сумевшая закрыть замки на двери к огненной печати, будет помогать подругам.





Если жетонов ключей меньше 4, придётся ещё потрудиться. Переставьте фишку волшебницы на клетку  и продолжайте игру!

Что делает волшебница, закрывшая замки на двери к огненной печати?

Когда ход дойдёт до игрока волшебницы, успешно закрывшей замки на двери к огненной печати и закончившей гонку, то игрок всё равно бросает кубик и решает, кому из подруг поможет его волшебница. Можно помочь отстающей подруге быстрее собрать ключи и попасть к финишу.

И – не забывайте – обязательно бросать кубик для перемещения Огненного Дэва!

БРОСОК КУБИКА ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ФИШКИ ОГНЕННОГО ДЭВА

У Огненного Дэва свой маршрут. Он отмечен особыми клетками , соединёнными соответствующими стрелками .

После того, как игрок бросил кубик, переместил свою волшебницу и сделал необходимые действия, согласно свойствам клетки, на которой она остановилась, приходит время Огненного Дэва!

Бросьте кубик. Выпавшее на верхней грани число покажет, на сколько шагов надо переместить фишку Огненного Дэва в этом ходу.

Если ход Огненного Дэва закончится на одной клетке с любой волшебницей, он отберёт у неё один жетон Ключа и положит в свой тайник.

Пример: Огненный Дэв прошёл все выпавшие шаги и остановился на клетке Вари. У неё есть 2 жетона Ключей и Огненный Дэв отбирает один из них.

Внимание! Огненный Дэв **не отнимает** Ключи у волшебниц, если в процессе хода он проходит **через клетку**, на которой стоит волшебница.

Пример. На кубике выпало 3 шага и Огненный Дэв в процессе перемещения пройдёт насквозь клетку с Алёнкой. В этом случае он не отбирает жетонов и не влияет на передвижение волшебницы. Алёнке повезло!

Если у волшебницы нет ни одного жетона Ключа, а Огненный Дэв остановился на одной клетке с ней – ей придётся вернуться на старт.

Каждый раз, когда фишка Огненного Дэва попадает на свою стартовую клетку, игрок, который двигает Огненного Дэва смотрит, что выпало на кубике и направляет Огненного Дэва на ту дорожку, которая соответствует выпавшему значению.



Если у Огненного Дэва закончились шаги на старте Огненного Дэва, то дорожку, на которую он свернёт, определит бросок кубика следующего игрока.

Пример: Огненный Дэв прошёл выпавшие 2 шага и остановился своей на стартовой клетке. Куда он повернёт – решит бросок кубика следующего игрока.

Пример: На кубике выпало 2. Огненный Дэв прошёл 1 шаг и попал на стартовую клетку. У него остались шаги и он поворачивает на стрелку с пометкой «два».



КАК ИГРАТЬ, ЕСЛИ ВОЛШЕБНИЦ МЕНЬШЕ ЧЕТЫРЁХ?

В случае, если игроков меньше 4-х и какие-то волшебницы не участвуют в игре действует следующее правило:

– при остановке фишки игрока на клетке отсутствующего персонажа полученный ключ игрок отдаёт любой другой волшебнице по своему выбору. Если передать ключ нельзя он остаётся в общем запасе и ничего не происходит.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Огненный Дэв может победить Сказочный патруль, если раньше всех волшебниц соберёт нужное количество жетонов Ключей.

Если **игроков двое** – Огненному Дэву достаточно набрать **3 жетона**.

Если **игроков трое** – Огненному Дэву нужно собрать **4 жетона**.

При четырёх игроках – целых **5**.

Если Огненному Дэву удастся набрать необходимое количество жетонов – игра остановится и Сказочный патруль проиграет.



УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Для безоговорочной победы над Огненным Дэвом все волшебницы сказочного патруля должны прийти на клетку финиша с 4-мя жетонами Ключей каждая. В этом случае Сказочный патруль побеждает!

