Эврикус®

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сальки в замке

6+ | 2 – 5 | 30 мин.

У каждого уважающего себя волшебника, даже ещё совсем юного, обязательно должен быть питомец-помощник – фамильяр. Каждый ученик волшебной школы мадам Фелиции привёз с собой в старинный замок любимое домашнее животное. Пока сама могущественная волшебница в школе, в замке царят чистота и тишина, но стоит мадам Фелиции отлучиться, как озорные фамильяры выходят из-под контроля своих маленьких хозяев.

Вот и сегодня в отсутствие волшебницы ящерка, летучая мышь, пёс, ворона и даже кот самой мадам Фелиции весело разыгрались! Выберите, кому вы хотите помочь: ученикам, пытающимся поймать разбежавшихся питомцев и навести порядок, или расшалившимся фамильярам, переворачивающим замок вверх дном.

Цель игры

«Салки в замке» – это настольная игра в жанре «один против всех». Один участник играет за проказников-фамильяров, его цель – устроить как можно больше шалостей и не дать юным волшебникам поймать своих питомцев. Остальные участники выступят в роли учеников-волшебников, которые должны как можно быстрее поймать своих фамильяров и исправить всё, что те успели натворить.

Состав игры

Игровое поле

18 жетонов шалости

Мешок для жетонов шалости

4 фигурки волшебников

Для удобства игроков, испытывающих трудности при различении цветов, каждый цвет волшебника дублируется уникальной формой магического кристалла. С заботой о вас!

5 фигурок фамильяров

Перед первой игрой вставьте все фигурки в подставки

Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Поставьте все 4 фигурки волшебников в вестибюль. Независимо от количества игроков в партии всегда участвуют все 4 фигурки. Каждый участник, играющий за волшебников, может управлять одной или несколькими их фигурками.
3. Положите все 18 жетонов шалости (далее просто шалости) в мешок и хорошо перемешайте.
4. Выберите главного фамильяра – участника, который будет играть за фамильяров.
5. Главный фамильяр выполняет следующие действия.

- Выставляет 5 фигурок фамильяров в разные комнаты замка: по 1 фамильяру в комнате. Фигурки могут располагаться в любых комнатах замка за исключением вестибюля.
- Достаёт 3 шалости из мешка и, не показывая их остальным игрокам, кладёт их перед собой лицом вниз – это его запас. Главный фамильяр может просматривать шалости в своём запасе в любой момент игры.

Рекомендации для первых игр

- *Предложите роль главного фамильяра самому старшему или самому опытному игроку.*
- *Расположите фигурки фамильяров, как показано на рисунке ниже.*

Игровое поле – это замок с 12 комнатами. У каждой комнаты есть свой символ. Комнаты соединены коридорами с красными ковровыми дорожками, по которым могут перемещаться волшебники и фамильяры.

Ход игры

Волшебники и главный фамильяр ходят по очереди, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры (смотрите «Конец игры» на стр. 7).

Первым всегда ходит главный фамильяр. Затем общий ход совершают остальные участники, играющие за волшебников.

ХОД ФАМИЛЬЯРОВ

Фамильяры перемещаются из комнаты в комнату и ищут, с чем бы ещё поиграть.

В свой ход главный фамильяр должен выполнить 2 последовательных действия.

1. **ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ФАМИЛЬЯРА**
2. **РАЗМЕЩЕНИЕ НОВОЙ ШАЛОСТИ**

1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ФАМИЛЬЯРА

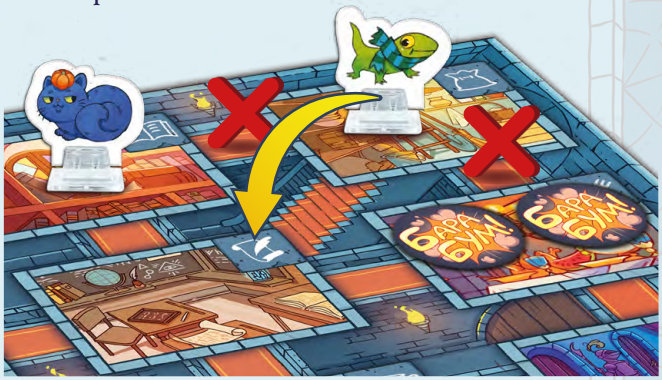
Игрок передвигает фигурку 1 любого фамильяра в любую соседнюю комнату, соблюдая следующие правила.

- Фамильяр может переместиться только в соседнюю комнату. Комнаты считаются соседними, если между ними на поле изображены коридор или лестница с красной ковровой дорожкой.
- Фамильяр не может прийти в комнату, где лежат 2 шалости или стоит фигурка другого фамильяра.

2 РАЗМЕЩЕНИЕ НОВОЙ ШАЛОСТИ

Игрок тянет из мешка 1 шалость, если там ещё остались жетоны, и добавляет её в свой запас. Затем он выбирает одну из шалостей в своём запасе и размещает её в той комнате, в которую только что переместил фамильяра, по следующим правилам.

- Если в комнате нет волшебников, шалость размещается лицевой стороной вниз.
- Если в комнате есть хотя бы 1 волшебник, шалость размещается лицевой стороной вверх.



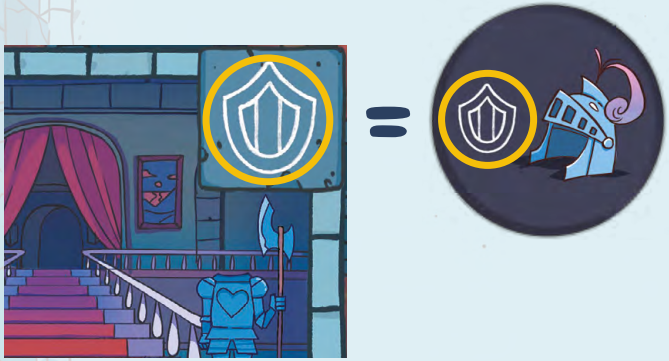
***Пример**. Из кладовой фамильяр может пойти только в класс, потому что в библиотеке уже есть фигурка другого фамильяра, а в трапезной уже лежат 2 шалости. Фамильяр перемещается в класс и размещает там 1 шалость лицевой стороной вниз, потому что в классе нет волшебников.*

ЖЕТОНЫ ШАЛОСТИ

Шалости делятся на беспорядки и происшествия. Когда волшебники устраняют беспорядок или справляются с происшествием, жетон шалости сбрасывается – уберите его с игрового поля обратно в коробку, до конца партии он вам не понадобится.

1 **Беспорядок** – вещи, которые лежат не на своём месте. Чтобы сбросить такой жетон шалости, волшебникам надо отнести его в комнату, где должна лежать изображённая на нём вещь (ориентируйтесь на картинку и/или символ комнаты на жетоне). Если фамильяр выложит такую шалость в комнате с соответствующим значком, жетон будет сброшен сразу, как только волшебники перевернут его лицом вверх.

***Совет**. Главный фамильяр должен стараться размещать такие жетоны подальше от нужной комнаты.*



***Пример**. Чтобы сбросить жетон со шлемом, необходимо отнести его в вестибюль, где стоят рыцарские доспехи.*

2 **Происшествие** — это результат неаккуратного обращения фамильяров с магическими предметами в замке. С происшествиями юные волшебники могут справиться только сообща. На таких жетонах вы найдёте символы 2 волшебников, которые могут справиться с этим происшествием. Чтобы сбросить такой жетон, 2 этих волшебника должны одновременно находиться в одной комнате с этой шалостью. Это может быть любая комната.

***Пример**. Чтобы помочь крошке мандрагоре и сбросить этот жетон, в одной комнате с ним должны оказаться две волшебницы с символами и .*

***Важно**. Если в момент сброса любого жетона шалости волшебником (или несколькими волшебниками) в этой же комнате находится фамильяр, то волшебники ловят его! Фигурка фамильяра убирается из игры до конца партии обратно в коробку.*

ХОД ВОЛШЕБНИКОВ

Юные волшебники бегают по замку и наводят порядок там, где успели пошалить их любимые фамильяры.

В свой ход участники, играющие за волшебников, выполняют следующие действия.

1. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЛШЕБНИКОВ
2. СБРОС ШАЛОСТИ И ПОИМКА ФАМИЛЬЯРА (ЕСЛИ ВОЗМОЖНО)

1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЛШЕБНИКОВ

Игроки могут совершить до 3 перемещений на всех волшебников. Они сообща решают, как распределить эти 3 перемещения: потратить их все на передвижение одной фигурки или разделить между несколькими волшебниками. В одной комнате может находиться любое количество фигурок волшебников.

Если в комнате, куда приходит волшебник, лежит шалость лицевой стороной вниз, жетон переворачивается лицом вверх.

Каждый волшебник может переносить с собой 1 или 2 шалости.

Важно. *В комнате не может находиться больше 2 шалостей. Таким образом ученики не могут занести шалость в комнату, в которой после их движения окажется 3 или 4 шалости, даже если 1 из жетонов в этой комнате сразу будет сброшен.*

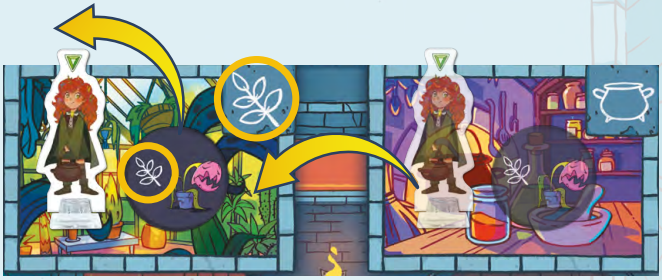
Пример. *Волшебник не может зайти в мастерскую с шалостью, чтобы починить песочные часы, так как в мастерской уже лежат 2 шалости.*

2 СБРОС ШАЛОСТИ И ПОИМКА ФАМИЛЬЯРА (ЕСЛИ ВОЗМОЖНО)

Чтобы навести порядок в замке, волшебникам нужно сбросить жетоны шалости и поймать разбежавшихся фамильяров.

Устранить беспорядок

Беспорядок можно устранить, отнеся шалость с предметом в комнату, указанную на жетоне. Как только шалость оказывается в нужной комнате, сбросьте жетон – ученики отнесли вещь на место или починили.



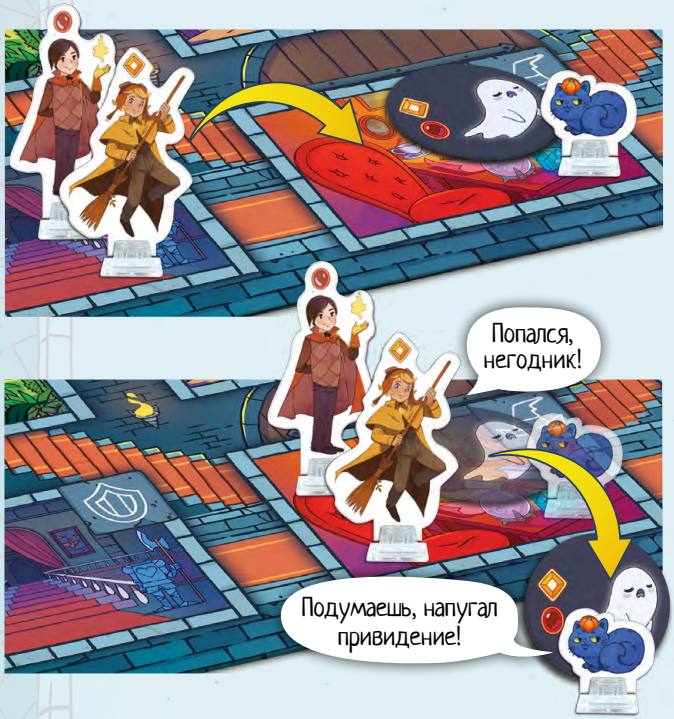
Пример: *Девочка-волшебница вернула хищный цветок в оранжерею, жетон этой шалости сбрасывается – растение вернулось на место.*

Справиться с происшествием

В комнате с шалостью-происшествием должны одновременно оказаться 2 волшебника, указанных на жетоне. Если это условие выполняется после передвижения волшебников, сразу же сбросьте жетон шалости – ученики успешно справились с происшествием.

Поймать фамильяра (если возможно)

Если в момент сброса любой шалости (с беспорядком или происшествием) в этой же комнате находится фигурка одного из фамильяров, волшебники ловят его. Поймав фамильяра, уберите с поля его фигурку.



***Пример**. Мальчики-волшебники успокаивают расстроенное приведение и заодно ловят фамильяра, который был в комнате.*

Каждый раз после хода волшебников проверяйте условия наступления конца игры. Если ни одно из них не выполняется, игра продолжается и свой ход делает главный фамильяр.

Конец игры

Игра заканчивается в 3 случаях.

- На поле осталась только 1 фигурка фамильяра – в таком случае побеждают участники, игравшие на стороне волшебников.
- На поле в конце хода волшебников лежат 5 шалостей – в таком случае побеждает участник, игравший на стороне фамильяров.
- В конце хода волшебников в мешке и в резерве главного фамильяра не осталось шалостей – в таком случае побеждает участник, игравший на стороне фамильяров.

Если победили участники, играющие за волшебников, то замок удалось привести в порядок. По возвращении мадам Фелиция хвалит своих учеников за проявленную ответственность и бдительность.

Если победил главный фамильяр, значит, маленьким озорникам удалось остаться непойманными. Вернувшись, мадам Фелиция помогает ученикам с уборкой, размышляя о новом заклинании, запирающем комнату фамильяров.

Удачных шалостей!

Автор игры: Олег Мелешин
Художник: Сюзанна Антонова
Редакторы: Наталья Акимова и Екатерина Оськина
Менеджер проекта: Юлия Ткаченко
Дизайнер: Екатерина Болдина