



ОБ ИГРЕ

Вы – охотники за волшебными предметами. Вам удалось добыть целый сундук сказочных артефактов. Но как поделить сокровища между соратниками?

Спор вышел нешуточный, и вы зовёте на подмогу друзей: Илью Муромца, Кощея, Колобка, Бабу-Ягу, Водяного... Лишь сильнейший из вас запустит руку в сундук.

Но сокровищница заколдована и вытащить за раз можно только одну реликвию. Держим кулачки, чтобы именно вам досталась легендарная Швабра-кадабра!

ВИДЕОПРАВИЛА

Быстро ознакомиться с правилами и погрузиться в игру помогут видеоправила. Заходите в гости на doJoy.ru.

В СУНДУКЕ

- ★ 42 карты сказочных персонажей
- ★ 14 жетонов волшебных предметов
- ★ 1 фишка Колобка
- ★ 4 карты-подсказки
- ★ правила игры

ПОДГОТОВКА

На картах указывается сила, имя и действие персонажа. Также в правом нижнем углу некоторых карт есть маркировка **6**. При игре до 5 человек используйте только 19 карт без такой маркировки. При 6–10 участниках используются все 42 карты.

Перетасуйте колоду



Волшебные предметы сложите в сундук и потрясите его



Не раскрывая, отложите в сторону 2 верхние карты



Игроки берут по 1 карте из колоды и держат её в тайне от соперников



Фишка с Колобком нужна при игре от 6 человек, положите её в центре стола.



При игре вдвоём раскройте 3 верхние карты колоды и положите их в центре стола. В раунде эти карты не участвуют.



Первым ходит игрок, последний державший в руках швабру.

КАК ИГРАТЬ

Ход игрока состоит из 2 шагов:

- ★ Возьмите верхнюю карту колоды.
- ★ Сыграйте 1 из 2 карт с руки.



Выбранную карту положите перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы она была справа от ранее сыгранных вами карт. Так будет видно, в каком порядке сбрасывались карты. Будет легче строить догадки, какие карты на руках у соперников

Действие карт срабатывает сразу же, как их выложили на стол. Игрок обязан применить свойство карты, даже если ему это не выгодно. После этого ход переходит к следующему игроку.

ПРОИГРЫШ ИГРОКА

Если вы успешно сыграете на другого игрока карту Кощея, Бабы-Яги или Ивана-дурака, соперник выбывает из игры. Он сбрасывает карту с руки без применения её свойств.

ПРИМЕР: Вася сыграл Кощея и выбил Люсю из игры. Люся выкладывает с руки Царя Гороха без каких-либо действий (она не смотрит карту другого игрока) и ждёт завершения раунда.

ЧЕСТЬ И КАРМА

Действие нескольких карт предполагает честность игроков. Нелишним будет напомнить участникам, что лишь человек с чистой кармой может достичь дзена.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается в следующих случаях:

В игре остался
только 1 участник

В конце хода в колоде
не осталось карт

Игрок объявляется победителем раунда

*Оставшиеся в игре участники раскрывают свои карты.
Победителем раунда становится игрок с самой
сильной картой в руке. При равенстве все участники
с сильнейшей картой становятся победителями раунда*

Победа в раунде не означает победу в игре. Определение чемпиона может потребовать нескольких раундов.

Победитель раунда не глядя достаёт из сундука один волшебный предмет. Если после этого ни одно из условий победы в игре не выполняется (указаны в следующем разделе), начинается новый раунд. Первым будет ходить победитель прошлого раунда.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Почти на всех волшебных предметах указана их сила. Для победы в игре нужно выполнить любое из следующих условий:

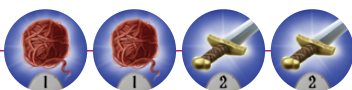
Найти в сундуке
Швабру-кадабру



Собрать 3 разных
волшебных предмета



Собрать любые волшебные предметы
с суммой сил 6 и более



Обладатель легендарной Швабры-кадабры становится чемпионом, даже если соперники выполнили другие условия для победы. Если Швабра-кадабра осталась в сундуке, но сразу несколько участников выполнили другие условия для победы, то побеждает игрок с наибольшей суммой сил собранных предметов. При равенстве все претенденты объявляются победителями.

КОМАНДНАЯ ИГРА

При чётном количестве участников вы можете сыграть парами. Расположитесь за столом так, чтобы игроки одной команды не сидели рядом. Условия победы остаются прежними, но волшебные предметы участников одной команды считаются общими.

ЕСЛИ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ, ТО МОЖНО

Что делать, если хочется добавить в игру Жар-птицу, Колобка и других персонажей, но игроков слишком мало? Что ж, мы уже заполучили ваши денежки, кто мы такие, чтобы что-то вам запрещать... Не бойтесь экспериментировать и создавать свои наборы карт.

ЧТО ЗА ШВАБРА-КАДАБРА?

Вы впервые услышали о Швабре-кадабре? Немудрено! Упоминание этой могущественной реликвии было удалено из всех сказаний древними магами. Они считали её слишком опасной. С её помощью можно летать... но главное, выдернув нить из Швабры-кадабры, можно загадать любое желание, которое будет исполнено в мгновение ока. Помимо Швабры-кадабры в сундуке можно найти молодильное яблоко, меч-кладенец, шапку-невидимку, сапоги-скороходы и волшебный клубок.

КАРТЫ-ПОДСКАЗКИ

Действие персонажей на картах-подсказках указано очень кратко. Эти карты позволяют освежить в памяти свойства персонажей, их силу и посмотреть количество персонажей в игре (левая колонка для 2–5 игроков, правая для 6–10 игроков). Подробное описание действий персонажей приведено в этих правилах.

ПЕРСОНАЖИ



Легендарный богатырь любит подремать на тёплой печи и сердится, если его будят по пустякам. Илью стоит приберечь для финальной схватки! Если же вы выложите его на стол до завершения раунда (неважно, по какой причине), вы проиграете. Это относится и к ситуации, когда сбросить Муромца вас вынуждает соперник.



Никого не боится огнедышащий змей, кроме богатырей. В отличие от других карт, Горыныч срабатывает не в момент выкладывания на стол, а когда находится в руке. Если в ваших руках одновременно оказались Змей Горыныч и любой из богатырей, вы должны выложить трёхголового на стол. Вы можете сбросить Горыныча по желанию и при других обстоятельствах, заморочив головы соперникам.



Водяник – большой мастер торга. Любит обернуться простолюдином и гулять по ярмаркам. Торгуется до изнеможения, предлагая бесчисленные варианты обмена. Сыграв Водяного, поменяйтесь картами с любым игроком.



Мудрый наставник. Сыграв Добрыню, вы увеличите силу всех приходящих в руку карт на 1 до конца раунда. Это усиление нужно учитывать, когда игроки пытаются угадать силу карты в руке, сравнивают карты на руках, а также при завершении раунда. Если сыграете 2 карты Добрыни, то карта в руке получит +2 к силе.

ПРИМЕР: Вася сыграл Добрыню, в его руке остался Водяной. Ход

переходит к Маше. Выложив Кощея, она говорит, что у Васи карта силой 6. Вася радостно мотает головой, ведь благодаря Добрыне сила его Водяного – 7.



Позволит вам возродиться из пепла. Если вы вылетели из игры, но при этом в раунде только вы сыграли Жар-птицу, – сразу же не глядя возьмите волшебный предмет из сундука. Если вытащили Швабру-кадабру – вы чемпион. Если это другая реликвия, то даже если с её помощью вы выполнили одно из условий победы (собрали 3 разных предмета или сумма сил собранных предметов стала 6 и более), раунд доигрывается до конца.



Прирождённый защитник. Сыграв Алёшу Поповича, вы до своего следующего хода будете защищены от любых действий соперников. Если все игроки защитились Алёшей, то делающий ход игрок должен применить свойство карты на себя, если это возможно. Богатырь не мешает действию Колобка.



Большой любитель водить путников ложными тропами. Сыграв Лешего, укажите на любого игрока (можно себя). Следующая сыгранная в игре карта, если это возможно, подействует на выбранного игрока.

ПРИМЕР: Лена сыграла Лешего и указала на Сергея. Следующим ходит Кирилл. Он выкладывает Царя Гороха и может посмотреть карту только у Сергея.

ЕЩЁ ПРИМЕР: Лена сыграла Лешего и указала на Сергея. Следующим ходит Кирилл, он выкладывает Алёшу Поповича, которого невозможно применить на Сергея, так как карта действует на сыгравшего её игрока, а не его соперника. Алёша Попович будет защищать Кирилла до его следующего хода.



За неприглядной склизкой внешностью скрывается мудрость и чарующая магия. Сыграв Царевну-лягушку, попытайтесь угадать карту в руке соперника (персонажа, а не силу карты). Угадали — сразу же не глядя возьмите волшебный предмет из сундука. Если вытащили Швабру-кадабру — игра завершается вашей победой.

Если это другая реликвия, то даже если с её помощью вы выполнили одно из условий победы (собрали 3 разных предмета, или сумма сил собранных предметов стала 6 и более), раунд доигрывается до конца.

Игрок, чью карту вы угадали, может её сбросить без применения свойств (кроме Ильи Муромца) и взять новую.



Мало кто способен устоять при его могучем свисте. Сыграв эту карту, выберите любого игрока (можно себя), и Соловей-разбойник буквально сдует карту из его рук. Выбранный игрок сбрасывает карту без применения её свойств (кроме Ильи Муромца) и берёт из колоды новую карту. Если в колоде не осталось карт, игрок берёт не глядя любую из отложенных в начале раунда.



У Колобка был непростой жизненный путь. Познав силу хитрости и коварства, он научился видеть их в других и умеет угадывать победителя междоусобицы. Сыграв эту карту, положите фишку Колобка перед любым из игроков. Если он выиграет раунд – вы тоже получите волшебный предмет. Алёша Попович не мешает действию Колобка.



Свою власть этот трусливый хитрец использует для слежки за подданными. Сыграв Гороха, посмотрите карту любого соперника, но не делитесь увиденным с другими игрокам.



Чрезвычайно любопытен и любит порядок. Заглядывает в самые дальние и пыльные уголки. Выложив Домового, посмотрите 3 последние карты в колоде. Можете поменять их порядок.



Ничто не радует Кощея так, как устранение соперников. Сыграв Кощея, попытайтесь угадать силу карты в руке любого участника (кроме «2»). Если угадали – игрок проигрывает. Проигравший игрок сбрасывает карту без применения её свойств. Если никого из соперников нельзя выбрать из-за действий Алёши Поповича или Лешего, выложите карту без применения её свойств.



Знает, где Кощей прячет свою смерть. Иван-дурак срabатывает, только когда находится в вашей руке, а соперник атакует вас Кощеем. Соперник может назвать любое число, пытаюсь угадать силу вашей карты. Если у вас в руке Иван – соперник проигрывает и сбрасывает карту с руки без применения её свойств. Вам же нужно сбросить Ивана-дурака и взять новую карту. Если в колоде не осталось карт, возьмите не глядя любую из отложенных в начале раунда.



Известная интриганка. За корзинку мухоморов и пару мышиных хвостиков Яга сотворит древнюю магию, и слабейший в схватке падёт. Выложив Бабу-Ягу, в тайне от других сравните с любым соперником карты на руках. Игрок с более слабой картой выбывает из игры. Проигравший игрок сбрасывает карту без применения её свойств. При равенстве ничего не происходит.



Мастер глубокого гипноза. Своим убаюкивающим мурчанием зачаровывает игроков. Выложив котика, выберите любого соперника. В его следующий ход не глядя выберите, какой картой он сыграет.



Услужливая крохотуля. Живёт на болоте и помирает со скуки. Кикимора будет счастлива выполнить ваше поручение. Сыграв эту карту, посмотрите отложенные карты. Можете поменять карту с руки на любую из них.



Находка для тех, кто любит шутить, смеяться и дурачиться



Игра для весёлых посиделок. Постройте отель для монстров



Побеждаем лень играя. Учимся ставить цели и добиваться их



Семейная игра, в которую родителям интересно играть с детьми



Сказкотерапия детских страхов в игре. Развиваем эмоциональный интеллект, преодолеваем страхи малышей и влияем на поведение ребёнка

-20%

по промокоду "АбраКадаба"
на эти и другие игры на doJoy.ru