



8920

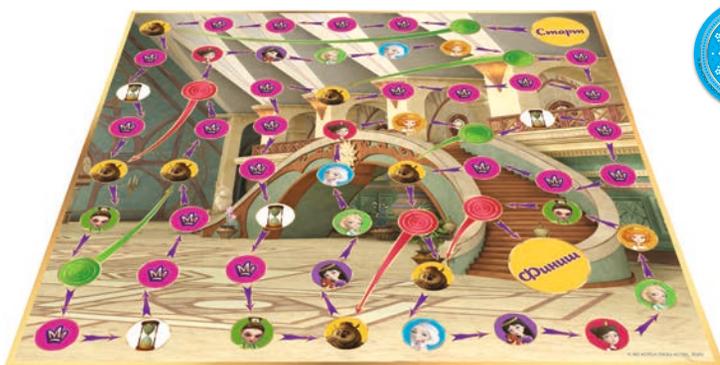
Царевны

Тетрадь желаний

Автор игры
Афанасьева Татьяна

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Жетоны царевен – 5 шт.



Фишки царевен – 5 шт.



Кубик D6 – 1 шт.



Игровые карточки
желаний – 50 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Быстрее всех добраться до тетради желаний, собрать по пути и спрятать как можно больше карточек с изображениями своей царевны.

Эти карточки символизируют желания царевны, которые она сможет загадать в будущем.

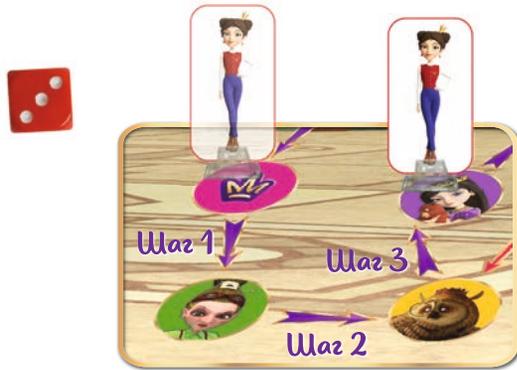
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки царевен от картонных оснований. Вставьте фишки в пластмассовые подставки. Положите поле в центр стола. Карточки желаний тщательно перемешайте и положите рядом с полем. Держите кубик под рукой. Случайным образом выберите первого игрока.

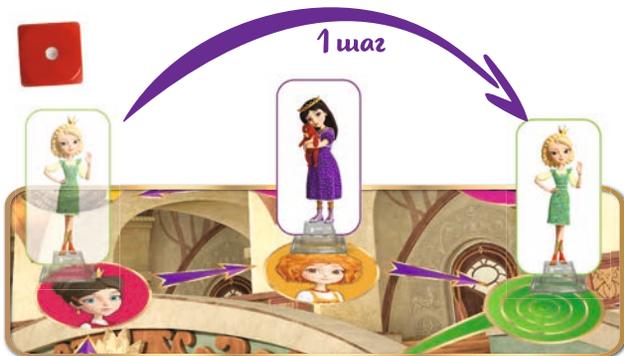
Начиная с первого игрока, все выбирают царевен, за которых будут играть, берут соответствующий жетон и фишку. Жетон игрок оставляет около себя, а фишку ставит на старт. Если игроков меньше пяти, не пригодившиеся фишки верните в коробку. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает царевну на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется **Шаг**. Если у игрока на кубике выпало 3 точки, то ему надо пройти 3 шага, то есть передвинуть свою фишку на 3 клетки. Фишки игроков движутся по направлению, указанному стрелками.



ВНИМАНИЕ!
НА ОДНОЙ КЛЕТКЕ МОЖЕТ НАХОДИТЬСЯ ТОЛЬКО 1 ЦАРЕВНА. ЗАНЯТЫЕ ДРУГИМИ ЦАРЕВНАМИ КЛЕТКИ НАДО ПЕРЕПРЫГИВАТЬ. ПРЫЖОК СЧИТАЕТСЯ ОДНИМ ШАГОМ.



Действия игрока зависят от свойства клетки игрового поля, где остановилась его фишка:



Клетка короны

Остановившись на такой клетке, игрок берёт в руку карточку из стопки.

ВНИМАНИЕ!

НА РУКЕ У ИГРОКА МОЖЕТ НАХОДИТЬСЯ НЕ БОЛЬШЕ 5 КАРТОЧЕК. ЕСЛИ У ИГРОКА УЖЕ ЕСТЬ 5 КАРТОЧЕК, А НУЖНО ВЗЯТЬ ЕЩЁ - СПЕРВА НУЖНО СБРОСИТЬ ОДНУ ИЗ ИМЕЮЩИХСЯ, А ПОТОМ ПОЛУЧИТЬ НОВУЮ. (СБРОС - ОТДЕЛЬНАЯ СТОПКА ПРИМЕНЁННЫХ ИГРОКАМИ КАРТОЧЕК РЯДОМ С ПОЛЕМ.)



Клетка царевны

Если фишка игрока остановилась на клетке **своей** царевны – игрок может **спрятать** одну карточку с изображением своей царевны и положить её лицом вниз под свой жетон.

Если фишка остановилась на клетке с изображением **другой** царевны, начинается **обмен**. Игроки этих царевен предлагают друг другу наугад обменяться одной карточкой из имеющихся у них на руках. Для этого игроки разворачивают карточки на руке веером, лицом к себе, и одновременно вытягивают друг у друга одну любую карточку из предложенных. Если повезёт и им достанется «своя» царевна – карточку можно немедленно **спрятать!**

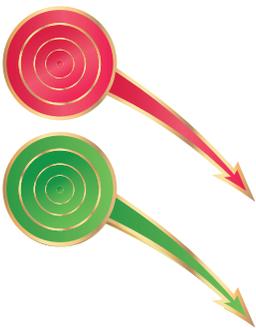


Клетка Бабы-Яги

Фишка остановилась здесь? Громко предупреждайте всех царевен: «Баба-Яга!» С этого момента и до тех пор, пока фишка стоит на клетке Бабы-Яги, ВСЕ игроки передвигают фишки царевен назад, против направления, указанного стрелками. Если несколько царевен попадут на клетки Бабы-Яги, то все игроки будут двигать свои фишки назад до тех пор, пока клетки Бабы-Яги не освободятся.

ПРИМЕР!

ФИШКА СОНИ ОСТАНОВИЛАСЬ НА КЛЕТКЕ БАБЫ-ЯГИ. ИГРОК ГРОМКО ГОВОРИТ: «БАБА-ЯГА!» ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ ИГРОКУ ВАРИ И ПОСЛЕ БРОСКА КУБИКА ЕЁ ФИШКА ПЕРЕДВИНЕТСЯ НАЗАД НА ВЫПАВШЕЕ ЧИСЛО ШАГОВ. КОГДА ХОД ВЕРНЁТСЯ К ИГРОКУ СОНИ, ЕЁ ФИШКА ТОЖЕ БУДЕТ ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПРОТИВ НАПРАВЛЕНИЯ, УКАЗАННОГО СТРЕЛКАМИ, ПОТОМУ ЧТО КЛЕТКА БАБЫ-ЯГИ БЫЛА ЗАНЯТА ЕЁ ФИШКОЙ.



Клетка со стрелкой

Если фишка заканчивает своё движение на клетке с красной или зелёной стрелкой, то игрок немедленно передвигает свою фишку в указанном направлении и может применить свойство клетки на которой окажется.



Клетка часов

Оказавшись на такой клетке, игроку придётся сбросить одну любую карточку из руки. Если у игрока на руках нет карточек – ничего не происходит.



Клетка совы

Оказавшись на этой клетке, игрок может «спрятать» одну карточку с изображением своей царевны и положить её перед собой под свой жетон. Эта карточка останется у игрока до конца игры, её нельзя будет сбросить, применить её свойство или обменять, зато она будет учтена при определении победителя.



Что делать, если у одного из игроков нет на руках карточки для обмена?

Игрок, у которого карточки есть, сбрасывает любую из имеющихся на руках и берёт одну из общей стопки. Игрок, у которого нет карточек, берёт одну из общей стопки. Если им достанется карточка «своей» царевны – её можно немедленно спрятать.

Что делать, если фишка игрока остановилась на клетке царевны, которая не участвует в текущей игре?

Игрок сбрасывает одну карточку и берёт одну из общей стопки. Если карточек на руке нет – он берёт одну из общей стопки. Попалась «своя» царевна – прячьте карточку.

КАРТОЧКИ

Это игровая карточка.

Верхняя половина
карточки



Нижняя половина
карточки

В верхней половине находится изображение царевны или даже нескольких царевен.

Одна из целей игрока – «спрятать» и накопить в ходе игры как можно больше карточек с царевной, за которую он играет. Карточки с изображением нескольких царевен тоже можно «прятать», если одна из царевен – та, за которую вы играете.

можно
спрятать



«Спрятанные» карточки понадобятся игрокам в конце игры. Но в игре они больше участвовать не будут, их нельзя будет сбросить, обменять или применить их свойства.

В нижней половине карточки указано её свойство. После броска кубика игрок может сыграть свойство карточки: выложить её перед собой лицом вверх, применить свойство и отправить карточку в сброс. Свойства карточек помогут игроку не попасть на нежелательные клетки, ускориться и победить. В свой ход можно применить свойство только одной карточки.

Если стопка карточек закончится, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

ПРИМЕР!

ИГРОКУ ВАРИ ВЫПАЛО 3 И НУЖНО ПРОЙТИ 3 ШАГА. НО ТОГДА ФИШКА ПОПАДЁТ НА КЛЕТКУ С КРАСНОЙ СТРЕЛКОЙ. ИГРОК ЭТОГО НЕ ХОЧЕТ, ПРИМЕНЯЕТ СВОЙСТВО КАРТОЧКИ «-1 ШАГ» И ПЕРЕДВИГАЕТ ФИШКУ ВАРИ НА 2 ШАГА, ВМЕСТО 3. ОН СБРАСЫВАЕТ ПРИМЕНЁННУЮ КАРТОЧКУ И, ПОСКОЛЬКУ ФИШКА ВАРИ ОСТАНОВИЛАСЬ НА КЛЕТКЕ ПОЛУЧЕНИЯ КАРТОЧКИ, БЕРЁТ НОВУЮ КАРТОЧКУ ИЗ СТОПКИ.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Когда фишка любой царевны приходит к финишу игра останавливается. Эта царевна нашла переплёт тетради желаний и получает 3 дополнительных победных очка. Все остальные игроки по очереди делают последний ход. Теперь все игроки подсчитывают сколько раз изображение царевны, за которую они играли, встречается на спрятанных карточках и карточках, оставшихся у них на руках. Одна «своя» царевна приносит 1 победное очко. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем по желаниям! Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков побеждает тот, кто ходил последним.