Волшебник
Изумрудного города

Состав:

- Игровое поле с картой Волшебной страны и дорогой из жёлтого кирпича, по которой нужно идти до Изумрудного города.
- Карта заклинаний: по ней определяется, какие задания будут выполнять игроки.
- 16 карт странных ошибок в заклинаниях, которые могут привести к самым весёлым последствиям.
- 5 двусторонних фишек персонажей для перемещения по карте (Элли, Тотошка, Лев, Железный Дровосек и Страшила).
- 3 фишки магии (они нужны в разных заданиях).
- Шестигранный кубик.
- Песочные часы Бастинды (на 2 минуты) — ведь злая волшебница догоняет!
- Правила (вы их сейчас держите в руках).

2–6 игроков

От 6 лет

Партия 25 минут

Объясняется за 7 минут

Цель игры

Девочка Элли и её пёсик Тотошка жили в Канзасе, пока их домик-фургон не унесло ураганом в Волшебную страну.

Элли очень хотела вернуться домой к родителям. Местные жители подсказали, что исполнить её желание может только Великий и Ужасный Гудвин, который живёт в Изумрудном городе. Чтобы туда попасть, нужно идти по дороге из жёлтого кирпича и никуда не сворачивать.

По пути Элли и Тотошка встретили настоящих друзей. Страшилу, который хотел стать умным и иметь такие же мозги, как у людей. Железного Дровосека, искавшего живое, умеющее любить сердце. И Трусливого Льва, мечтавшего стать храбрым царём зверей, но который боялся даже собственной тени.

По дороге в Изумрудный город друзей подстерегают многие опасности, и к тому же за ними гонится злая колдунья Бастинда. Поэтому нужно спешить к Великому и Ужасному Гудвину, который исполнит заветные желания. Не стоит медлить: Бастинда уже начала погоню!

Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле с картой Волшебной страны. Все 5 фишек персонажей разместите цветной стороной вверх на первой клетке рядом с домиком (см. иллюстрацию ниже). Игроки могут передвигать любую из 5 фишек персонажей вперёд к Изумрудному городу.
2. Поставьте песочные часы Бастинды на клетку «Новичок» (самую крайнюю справа) — для первой игры. После нескольких сыгранных партий вы можете ставить часы на клетку «Опытный игрок», и даже, возможно, на клетку «Мастер»!
3. Перемешайте 16 карт ошибок в заклинаниях. Получившуюся колоду положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.
4. Самый младший участник начинает игру. Он берёт кубик, кладёт перед собой карту заклинаний и 3 фишки магии. Играют по часовой стрелке.

Начало игры

Переверните часы на той клетке, на которую вы их поставили до начала игры. Отсчёт пошёл, Бастинда начала охоту!

В свой ход обязательно выполните 3 действия:

1. Проверьте, как дела у Бастинды, то есть посмотрите на песочные часы.
2. Колдуйте, то есть бросайте кубик и двигайте фишку магии так, как покажет кубик.
3. Исполните результат заклинания.

Как проверить Бастинду?

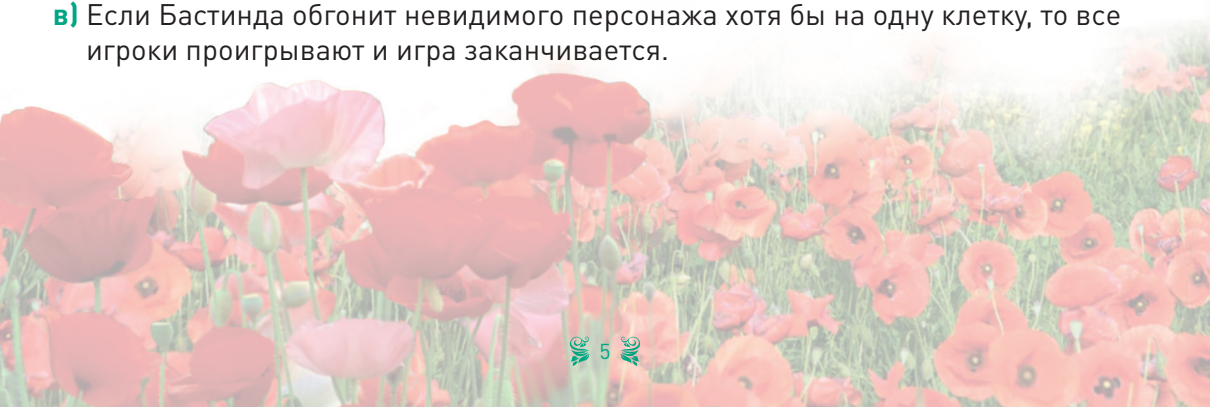
В самом начале своего хода посмотрите на часы. Если весь песок уже пересыпался в нижнюю часть, то нужно крикнуть: «Скорее вперёд!», перевернуть часы и поставить их на следующую клетку поля.

Варианты развития событий:

а) Если Бастинда догоняет видимого персонажа, то игра заканчивается. Все игроки проиграли.

б) Если Бастинда догоняет невидимого персонажа, то она его не замечает и игра продолжается как обычно.

в) Если Бастинда обгонит невидимого персонажа хотя бы на одну клетку, то все игроки проигрывают и игра заканчивается.



Как колдовать?

Бросьте кубик и посмотрите, какой стороной он упал. Возьмите фишку магии и используйте её так, как нарисовано на картинке на кубике.

Ураган. Положите фишку магии в начало карты заклинаний (рядом с башмачками Элли). Подуйте на фишку, чтобы сдвинуть её. Дуть можно сколько угодно раз, но сильно не увлекайтесь: время в песочных часах не останавливается!

Вратарь. Положите фишку магии в начало карты заклинаний. Щёлкните один раз по фишке указательным пальцем, чтобы она проехала вперёд.

Камень. Поднимите фишку магии на уровень глаз и уроните на карту заклинаний.

Санки. Положите фишку магии в начало карты заклинаний. Приподнимите карту с одной стороны, чтобы фишка съехала вниз.

Кёрлинг. Разместите фишку магии в начало карты заклинаний, положите палец на фишку и толкните её вперёд. Смотрите внимательнее: ваш палец не может быть дальше изображения башмачков.

Боулинг. Возьмите фишку магии в ладонь и бросьте на поле. Обратите внимание, что ваша ладонь не может быть дальше изображения башмачков!

Колдовство в действии!

Посмотрите, куда попала ваша фишка магии:

а) Если фишка вылетела за пределы клеток (в траву или кусты), то вы что-то напутали в заклинании! Возьмите одну карту из колоды ошибок в заклинаниях и сделайте то, что на ней написано. Не забывайте про Бастинду — следите за песочными часами! После того как выполните задание, передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Сыгранная карта отправляется в сброс. Если колода ошибок в заклинаниях закончилась, перемешайте сыгранные карты, чтобы сформировать новую колоду.

б) Если фишка магии вылетела за пределы карты заклинаний, то колдовство не удалось совсем — вам ещё многому надо учиться! А пока отложите фишку справа от карты заклинаний и передайте ход следующему игроку, он берёт одну из оставшихся фишек.

Когда все три фишки вылетят за пределы поля, игрок, чей ход следующий, переставляет, не переворачивая, часы на одну клетку вперёд и возвращает все фишки магии обратно в игру. Затем этот же игрок делает свой обычный ход.

в) Если фишка магии попала на одну из девяти клеток на карте заклинаний, то всё получилось! Выполните действие, соответствующее значению клетки. Если фишка упала посередине между клетками, выберете ту, которая вам больше нравится.

Значения клеток карты заклинаний

5 разных персонажей

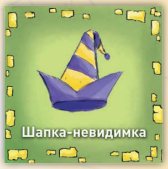
Подвиньте соответствующего персонажа на одну клетку вперёд на игровом поле. Если этот персонаж уже дошёл до Изумрудного города, то передвиньте любую другую фишку.

Секретный ход!

Вы можете воспользоваться секретным ходом и провести любого персонажа на игровом поле через мост, если в этот момент фишка персонажа стоит на клетке начала моста.

Шапка-невидимка

Когда вы попадаете на эту клетку заклинания, переверните фишку любого персонажа. Только на этой клетке вы можете сделать одного персонажа за раз невидимым или, наоборот, видимым. Посмотрите внимательно, догоняет ли Бастинда кого-то из путников; чтобы не проиграть, лучше сделать его невидимым! Одновременно невидимыми могут быть хоть все пять персонажей. Но чтобы победить, в город должны войти хотя бы четверо видимых персонажей — иначе Великий и Ужасный Гудвин просто не даст друзьям аудиенцию.



Песочные часы

Вам нужно перевернуть песочные часы на той же клетке, где они стояли. Осторожнее: иногда это заклинание бывает очень опасным!

Колокольчик

Поместите фишки Элли и Тотошки на одну клетку поля. Если Элли находится ближе к Изумрудному городу, то подставьте к ней фишку Тотошки, и наоборот. Очень хорошее заклинание для тех случаев, когда персонажи находятся далеко друг от друга на игровом поле.

Конец приключения

Все игроки выигрывают:

а) Если все 5 персонажей (видимые) дошли до Изумрудного города.

б) Если до Изумрудного города дошли 4 видимых персонажа и 1 невидимый.

Все игроки проигрывают:

а) Если Бастинда догнала на игровом поле видимого персонажа.

б) Если песочные часы Бастинды обогнали хотя бы на одну клетку невидимого персонажа. В тот момент, когда песочные часы переходят на клетку, следующую за той, на которой стоит фишка невидимого персонажа, заклинание невидимости прекращает действовать.

mosigra.ru mglan.ru blackrockgames.fr

Игра по мотивам произведений Александра Волкова.
При создании игры использованы рисунки Леонида Владимирского.

Художник Карина Лемешева.

Над игрой работали: Дмитрий Кибкало, Сергей Абдульманов, Тихон Фисейский, Елена Дубосарская, Алина Деева, Евдокия Кутепова, Галина Иванникова.

© ООО «Магеллан Производство», 2013. 111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!