

Правила игры

БАРАБАШКИ В ЗАМКЕ



DREI
MAGIER



AA
1-4

Обратите внимание:
мелкий шрифт.
Для прочтения правил
может понадобиться
взрослый игрок.

AA
5+

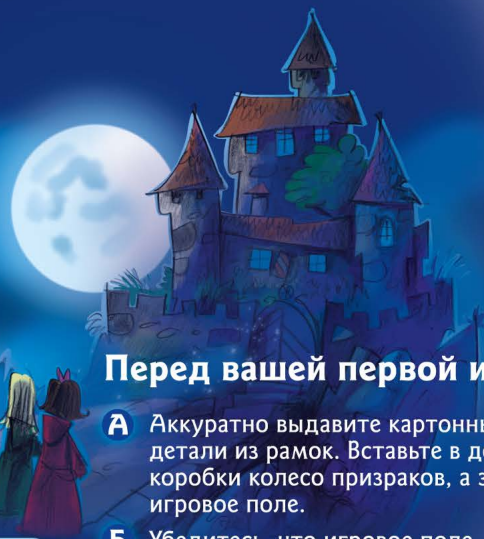
⌚
20'



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
СТИЛЬ ЖИЗНИ

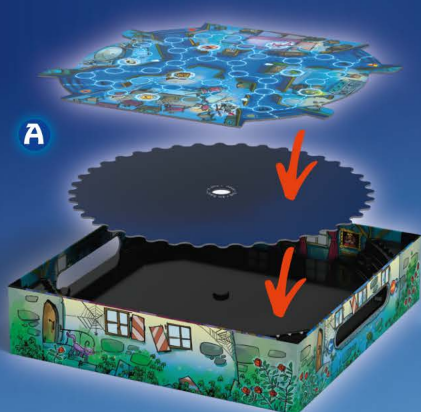
Полнолуние, часы бьют полночь. Три юных мага изумлённо смотрят на огромные ворота старинного замка, которые только что открылись перед ними как по волшебству. «Ну как, рискнём проверить, правда ли это место кишит привидениями?» — спрашивает слегка испуганным голосом Кондрат. «Мы же команда, у нас всё получится!» — хором отвечают ему Вика и Мила. А петли на воротах зловеще поскрипывают...

Сможет ли наша троица исследовать все комнаты древнего заколдованного замка и найти выход прежде, чем его двери захлопнутся до следующего полнолуния? Посмотрим. Но несомненно одно: если барабашки и правда что-то задумали, они пойдут на всё, чтобы остановить любопытных гостей!



Перед вашей первой игрой

- А** Аккуратно выдавите картонные детали из рамок. Вставьте в доньшко коробки колесо призраков, а затем игровое поле.
- Б** Убедитесь, что игровое поле вставлено правильно: большая картина должна висеть над кроватью.
- В** Кроме этого, чтобы поле плотно держалось внутри коробки, нужно вставить его в замочки под лестницами до щелчка.



Компоненты

- Игровое поле — замок
- Колесо призраков
- 3 фишки магов
- 7 жетонов ворот (3 пары ворот, состоящих из 2 створок, и 1 закрытые ворота цельным жетоном)
- 12 карточек призраков
- 15 жетонов заданий
- 4 фигурки призраков
- 1 планшет (для размещения жетонов уже выполненных заданий)
- 1 голубой кубик магов
- 1 кубик призраков

Перед каждой игрой

Выньте все остальные компоненты игры из коробки и разложите их в центре стола.

- 1 Возьмите жетон закрытых ворот. На его обратной стороне изображён старый хозяин замка, который наблюдает за игрой. Вставьте эти ворота в прорезь в углу замка, отмеченном красно-чёрной иконкой трёх магов.



- 2 Остальные жетоны ворот сложите рядом с полем на столе.

- 3 Поставьте фишки магов и фигурки призраков на любые соответствующие им стартовые поля (см. рисунки).

Примечание: используйте четвёртого призрака только в экспертном режиме игры!



- 4 Положите планшет и оба кубика рядом с игровым полем.

- 5 Перемешайте карточки призраков и сложите их стопкой стороной с призраком вверх рядом с планшетом.



- 6 Перемешайте жетоны заданий стороной с магами вверх. Рассортируйте их по цвету магов на рубашке и положите 3 получившиеся стопки рядом с планшетом. Откройте верхний жетон в каждой стопке. Это первые задания ваших магов внутри замка. Их цвет указывает, какой из магов должен выполнить задание.

- 7 На последней странице правил вы найдёте обзор всех заданий.

Цель игры

Удастся ли троице магов — Вике, Кондрату и Миле — вовремя выбраться из замка? Чтобы покинуть заколдованный замок, каждому из магов нужно исследовать его комнаты и выполнить 5 заданий, а затем добраться до ворот, которые ещё не успели закрыться.

Осторожно передвигайте трёх магов, чтобы они не столкнулись с призраками, ведь даже от малейшего касания ворота замка могут захлопнуться навсегда.

Ход игры

По очереди передвигайте любого из трёх магов — Виду, Кондрата и Милу — по комнатам замка. Игру начинает самый младший игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход бросьте одновременно оба кубика. Сначала передвиньте мага в соответствии со значением на голубом кубике магов, а затем разыграйте эффект кубика призраков.

ГОЛУБОЙ КУБИК МАГОВ Передвиньте любого мага!



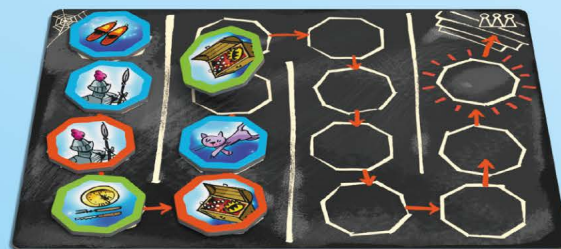
Выпавшее число точек на кубике магов указывает, на сколько шагов вы можете переместить одного любого мага. При перемещении следуйте правилам:

- Вы можете остановиться на клетке со своим заданием, сделав меньше шагов, чем выпало на кубике. Оставшиеся шаги в таком случае сгорают.
Внимание: маг должен сделать как минимум 1 шаг.
- Вы можете перемещаться через клетки с другими магами, но в конце хода на каждой клетке может стоять только 1 маг. Если вы заканчиваете ход на клетке с другим магом, вы можете передвинуть выбранного мага на следующую свободную клетку.
- Остерегайтесь призраков! **Маг не может проходить по клеткам, которые задевает призрак!**
- Маг может покинуть игровое поле и подняться на лестницу только после того, как соберёт все 5 жетонов заданий своего цвета.



Сбор жетонов заданий в заколдованном замке

Как только маг выполняет своё текущее задание (т. е. доходит до клетки с таким же предметом на поле), возьмите жетон задания и положите его на планшет. Сразу после этого откройте новый жетон с заданием для этого мага. Отлично! Вперёд, к новым целям!



КУБИК ПРИЗРАКОВ

Теперь очередь призраков летать по замку!

Кубик призраков указывает, сколько раз нужно повернуть колесо призраков в отверстия на боку коробки, чтобы призраки переместились по замку! Поворачивая колесо, хватайте его за самый крайний зубчик и передвигайте до упора в направлении нужной стрелки.

Цвет на кубике показывает, куда нужно поворачивать колесо — в направлении красной или синей стрелки. Количество призраков на кубике указывает, сколько раз надо прокрутить колесо — один раз, дважды или трижды.

Вращайте колесо медленно и осторожно, чтобы в любой момент можно было остановиться. **Немедленно прекратите вращать колесо, если призрак прикоснулся к какому-либо магу!** Следующий игрок в свой ход будет вращать колесо, начиная с положения, в котором оно остановилось.



Призрак прикоснулся к магу

Прекратите вращать колесо сразу же, как только призрак прикоснётся к какому-либо магу. Затем откройте карточку призрака из стопки.



Карточка подскажет, что происходит потом:



Повезло! Передвиньте мага на две клетки прочь от того призрака, который прикоснулся к нему: на этот раз вы отделались лёгким испугом.



Нет худа без добра! Передвиньте мага на столько клеток от призрака, который к нему прикоснулся, сколько выпало в текущий ход на кубике магов (вы всё ещё можете сделать меньше шагов, чем на кубике).

Спасаясь бегством, вы можете двигаться в любом направлении, даже сквозь призрака. Если получится, вы можете даже подобрать свой жетон задания.



Вот так незадача! Вставьте одну створку ворот с таким же гербом, как на карточке, в соответствующий угол поля (в углу поля нарисован такой же герб).



После этого передвиньте напуганного мага прочь от призрака (на две клетки или на столько клеток, сколько выпало в текущий ход на кубике магов).

Примечание: как только вы вставляете вторую створку ворот в один и тот же угол поля, данные ворота считаются запертыми. К сожалению, маги больше не смогут покинуть заколдованный замок по этой лестнице.

Применив эффект карточки призраков, сбросьте её.

В редких случаях призраки могут прикоснуться к двум (или даже трём) магам **одновременно**.

Если это произошло, откройте и разыграйте карточку призраков для каждого напуганного мага по отдельности.



Выход из заколдованного замка

Если маг собрал все 5 жетонов заданий своего цвета, он может покинуть заколдованный замок. Для этого маг должен переместиться со стартовой клетки на лестницу через всё ещё открытые ворота. Одного хода на кубике для этого достаточно. Теперь остаётся только вывести из замка остальных магов...



Конец игры

Вы побеждаете все вместе, если вам удалось разместить все 15 жетонов заданий на планшете и вывести троицу магов через ещё открытые ворота из заколдованного замка.

Поздравляем! Отличная партия!

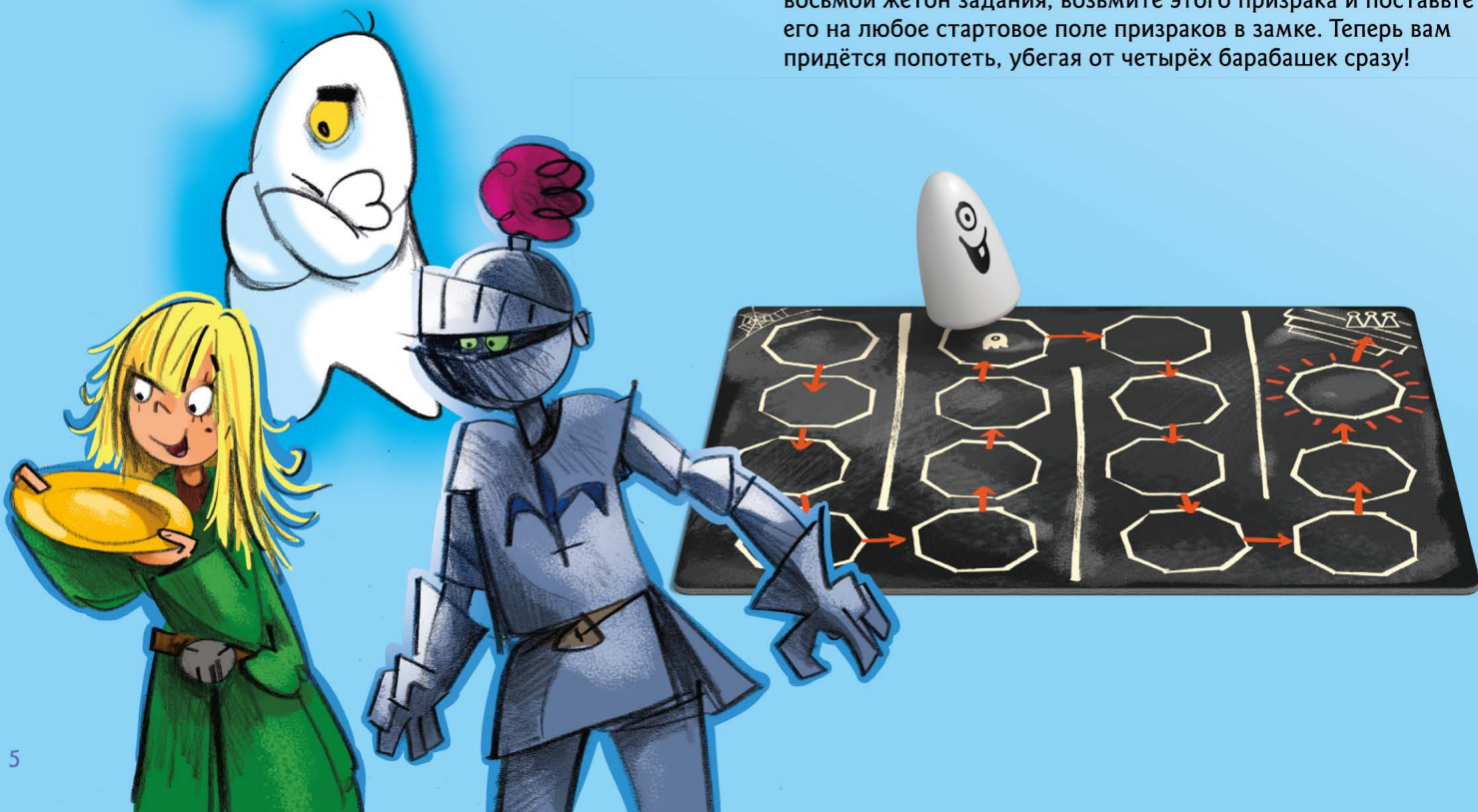
Вы проигрываете все вместе, как только призраки закрывают все ворота и у магов не остаётся доступных выходов.

Не повезло! Придётся попробовать ещё раз.



Экспертный режим

Вы с лёгкостью уворачиваетесь от трёх барабашек? Значит, вы готовы к экспертному режиму игры. Теперь в замке появляется четвёртый призрак, который только и думает, как бы усложнить вам жизнь. Поставьте его фигурку на клетку планшета, отмеченную иконкой призрака. Как только вы выложите на планшет восьмой жетон задания, возьмите этого призрака и поставьте его на любое стартовое поле призраков в замке. Теперь вам придётся попотеть, убегая от четырёх барабашек сразу!





Авторы игры: Вольфганг Диршерль,

Вольфганг Леманн

Иллюстрации: Рольф Фогт (ARVi)

Редактор проекта и переводчик: Мария Кравченко

Корректор: Анастасия Филонова

Вёрстка: Алёна Наумова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Технолог: Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru!



© 2024 DREI MAGIER
by Schmidt Spiele GmbH,
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de