

## Правила настольной игры «Мельница привидений» (Geister Mühle)

**Авторы: Thomas Daum & Violetta Leitner (Томас Даум и Виолетта Лайтнер)**

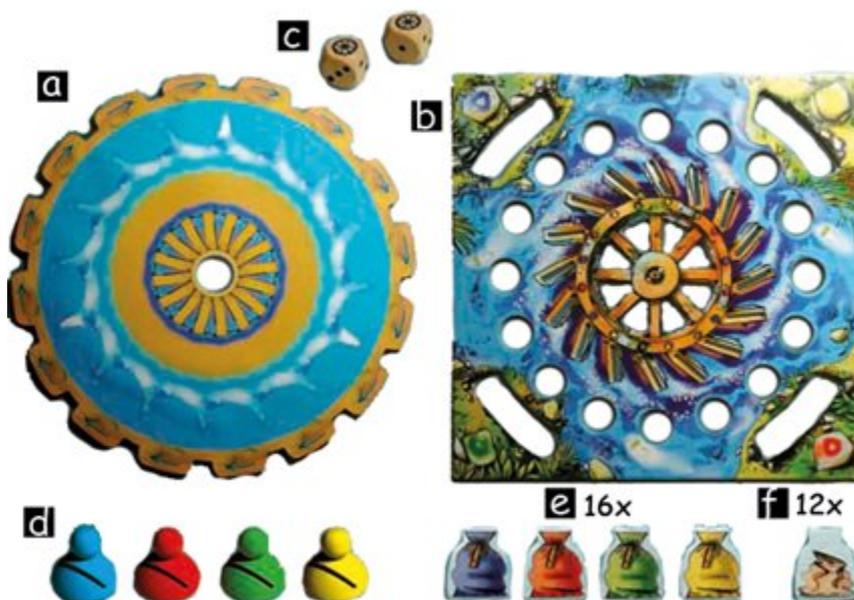
**Графика/иллюстрации: Rolf Vogt ARVI (Рольф Фогт ARVI)**

**Редакция: Клаудия Викцорек (Claudia Wiczorek)**

**Перевод на русский язык: Екатерина Зыкова, ООО «Игровед» ©**

### Содержимое игры

- a) 1 деревянное мельничное колесо
- b) 1 игровая доска
- c) 2 кубика (2, 3, 3, 3 и 1, 1, 2, 2, 3)
- d) 4 фигурки с магнитом (красного, синего, зеленого и желтого цветов)
- e) 16 полных мешков с мукой (красного, синего, зеленого и желтого цветов)
- f) 12 пустых мешков для муки



### Мельница привидений

Усталый старый мельник поставил на пол последний мешок с мукой и вытер пот со лба. «Я целый день работал на мельнице. Если бы у меня был хоть кто-нибудь, кто помог бы мне вынести все эти мешки с мукой наружу...»

Едва он произнес эти слова, как раздался веселый смех, и четверо детей заглянули внутрь. «Добрый вечер, господин Заря, мы вам поможем!» И перед тем, как мельник успел что-то понять, дети принялись за работу.

Они вытаскивали мешки с мукой наружу один за одним.

«Уууууу!» А может это действительно привидение?

«Уходите, привидения! Сегодня мы помогаем мельнику!»

### Подготовка к игре

Перед первой игрой аккуратно достаньте игровые предметы.

- 1) Установите мельничное колесо в коробке и положите на него игровую доску. Присоедините мельничное колесо, повернув его один раз до упора.





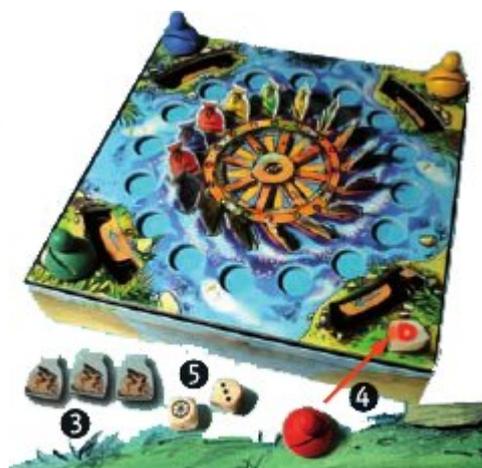
2) Вставьте 16 полных муки мешков в отверстия таких же цветов на игровой доске.

3) Каждый игрок берет по 3 пустых мешка и кладет их перед собой.

4) Выберите фигурку и поставьте ее на угловое поле такого же цвета.

5) Держите два кубика наготове.

Каждый игрок должен стараться погрузить 3 полных мешка муки своего цвета и в целости и сохранности принести их домой. Но будьте осторожны! Поблизости бродят привидения, которые будут вас пугать...



### Как играть

Игроки распределяют очередность ходов.

Начать разрешается тому, кто последний стряхнул муку с рук. В свой ход игрок бросает оба кубика. Если выпадает:



1) два числа

В этом случае вы должны решить, как далеко вы хотите продвинуть свою фигурку.

У вас есть выбор: а) вы передвигаетесь на значение только одного кубика;

б) вы суммируете числа.

Передвиньте свою фигурку на поле, направо или налево в соответствии с числом. Если на этом поле уже стоит чья-то фигурка, поставьте свою на следующее свободное поле в том направлении, куда вы двигались.



2) одно число и одно мельничное колесо

Переставьте свою фигурку вперед на столько полей, сколько выпало на кубике. Затем один раз поверните мельничное колесо по стрелке до упора.



3) два мельничных колеса

Ваша фигурка остается в том же месте, и вы два раза крутите мельничное колесо в направлении, указанном стрелкой.

1) погрузка одного мешка с мукой

Если фигурка окажется рядом с одним из мешков вашего цвета, вы можете погрузить его сразу. Для этого поместите мешок в отверстие на фигурке.

На этом ваш ход заканчивается, и начинается ход следующего игрока.



2) перевозка мешка с мукой домой

Если вы достигнете своего углового поля с мешком муки, то вы справились с заданием. Лишние очки кубика не считаются. Положите полный мешок перед собой и вставьте пустой в свободное отверстие. Ваш ход окончен, и начинается ход следующего игрока.

## Привидения

Вы повернули мельничное колесо, и привидения напугали вас?

Тогда поместите выпрыгнувшие фигурки на их угловое поле и вставьте погруженные мешки с мукой обратно в их отверстия на доске. Ваш ход на этом заканчивается, и начинается ход следующего игрока.



### Подсказка:

*Если при повороте колеса вы внимательно присмотритесь, то увидите, как несутся привидения! «С привидениями держите ухо востро, иначе они напугают вас до смерти!»*

### Конец игры

Выиграет тот, кто первым сумеет донести 3 полных муки мешка до своего углового поля!

«Вы меня не напугаете, старые привидения; сегодня я ваш повелитель!»