



ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА

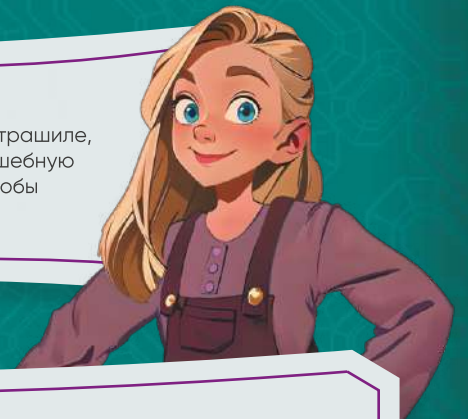
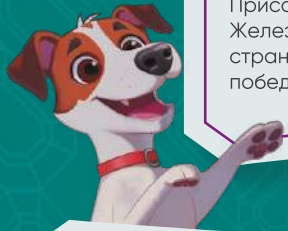
БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Присоединяйтесь к героям любимой сказки и помогите девочке Элли, её верному пёсику Тотошке, Страшилиле, Железному Дровосеку и Трусливому Льву исполнить свои самые заветные желания! Исследуйте Волшебную страну, познакомьтесь с её необычными обитателями и преодолите все преграды на своём пути, чтобы победить злую колдунью Бастинду и помочь Элли вернуться домой.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



4 фишки персонажей с подставками



6 жетонов подмоги



12 жетонов доброты



12 жетонов мудрости



12 жетонов храбрости



12 жетонов дружбы



3 особых жетона:

жетон маслёнки



жетон свистка



жетон золотой шапки



1 шестигранный кубик



Правила игры
(предназначены для чтения взрослыми)



Памятка по использованию волшебства



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Бросайте кубик и двигайте фишку вперёд по Дороге из жёлтого кирпича! Преодолейте все опасности, используя жетоны мудрости, храбрости, доброты и дружбы, чтобы первым войти в ворота Розового замка и помочь Элли отыскать путь домой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией вставьте фишки персонажей в подставки.

1. Расположите поле в центре стола так, чтобы всем было удобно.
2. Каждый игрок выбирает персонажа, за которого будет играть: Элли, Страшила, Трусливого Льва или Железного Дровосека, берёт соответствующую фишку и ставит её рядом с делением 1. Лишние фишки уберите в коробку, в этой партии они не понадобятся.
3. Разместите особые жетоны на соответствующих делениях поля розовой стороной вверх. Эти деления обозначены соответствующими изображениями.



Жетон маслёнки
положите на деление 6.



Жетон свистка
положите на деление 36.



Жетон золотой шапки
положите на соответствующее
деление в правом верхнем
углу игрового поля
(рядом с делением 64).

4. Разложите жетоны доброты, мудрости, храбрости и дружбы отдельными кучками рядом с полем так, чтобы всем было удобно дотянуться. Это **общий запас жетонов**.



Доброта

Мудрость

Храбрость

Дружба

5. Каждый игрок берёт из общего запаса по одному жетону и кладёт перед собой. Это его **личный запас**.

Элли берёт жетон дружбы.

Страшила берёт жетон мудрости.

Трусливый Лев берёт жетон храбрости.

Железный Дровосек берёт жетон доброты.

6. Разложите жетоны подмоги рядом с полем так, чтобы каждый жетон было хорошо видно всем игрокам. Это **зона подмоги**. Жетоны подмоги с персонажами, которые не участвуют в игре, уберите в коробку, в этой партии они не понадобятся.



7. Положите кубик рядом с полем.

8. Тот, кто последним читал или рассказывал сказки, ходит первым.

ВЫ ГОТОВЫ НАЧИНАТЬ ИГРУ

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не преодолеет ворота Розового замка.

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку вперёд на столько делений, сколько выпало на кубике. Закончив свой ход, он передаёт кубик игроку, сидящему слева.

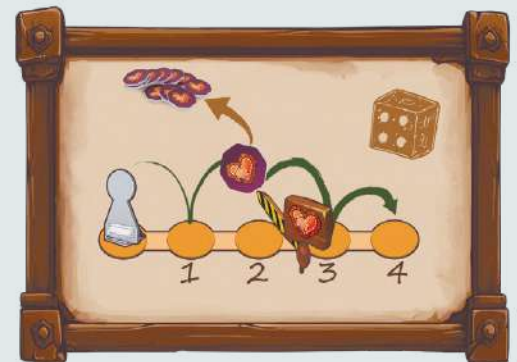
ПРЕГРАДЫ

Путешествие по Волшебной стране — дело непростое, иногда на пути будут встречаться преграды, которые вы сможете преодолеть, проявив свои лучшие качества — доброту, мудрость, храбрость или заручившись силой дружбы.

Такие преграды стоят между делениями и преграждают проход по Дороге из жёлтого кирпича. Чтобы преодолеть преграду и продолжить путь, игроку нужно вернуть в общий запас соответствующий жетон или жетоны. Считается, что это происходит в тот момент, когда фишка игрока должна переместиться через изображение шлагбаума и достигнуть следующего деления пути.

Обратите внимание: жетоны дружбы универсальные — их можно использовать вместо жетонов доброты, храбрости или мудрости.

Какие именно жетоны требуются для того, чтобы преодолеть преграду, указано на соответствующем знаке.



КАКИЕ БЫВАЮТ ПРЕГРАДЫ?



Чтобы преодолеть такую преграду, нужно проявить доброту: верните в общий запас 1 жетон доброты.



Чтобы преодолеть такую преграду, нужно проявить храбрость дважды: верните в общий запас 2 жетона храбрости.

Чтобы преодолеть такую преграду, нужно проявить либо мудрость, либо храбрость: верните в общий запас либо 1 жетон мудрости, либо 1 жетон храбрости.



Это особая преграда Макового поля. Подробные условия преодоления этой преграды описаны на с. 5.



См. также «Особые жетоны» на с. 6.



ПУТИ И ОБХОДЫ

Если у игрока есть жетоны, необходимые для того, чтобы преодолеть преграду, он должен вернуть эти жетоны в общий запас и продолжить движение по Дороге из жёлтого кирпича.

Если у игрока не хватает нужных жетонов, он не может преодолеть преграду и вынужден сойти с Дороги из жёлтого кирпича. В этом случае игроку придётся пойти в обход по дорожке голубого цвета или вернуться назад по пунктирной стрелке.

Если от деления перед преградой ведёт обходная дорожка голубого цвета, игрок продолжает движение по этой дорожке.

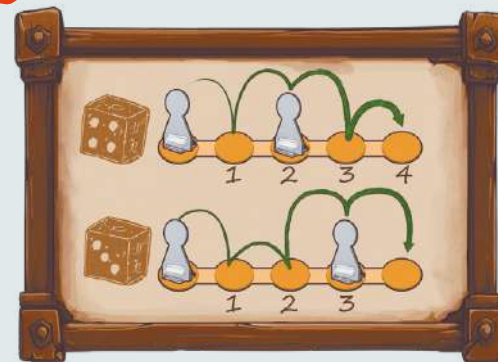
Если от преграды ведёт стрелка, игрок перемещается по ней, получает жетон дружбы и заканчивает свой ход на делении, на которую она указывает. Оставшиеся «шаги» этого игрока сгорают, и его ход заканчивается.



Каждая преграда на поле символизирует определённое событие из истории об Элли и её друзьях: например, переправа через реку, вход в Изумрудный город или сражение с воронами Бастинды.

ДВИЖЕНИЕ ФИШЕК

На одном делении одновременно может стоять только одна фишка игрока. Всякий раз, когда фишка игрока должна остановиться на одном делении с фишкой другого игрока, она «перешагивает» стоящую на этом делении фишку и встаёт на следующее деление. Если впереди такой фишки стоит ещё одна или несколько фишек других игроков, фишка ходящего игрока перешагивает их все и встаёт на следующее свободное деление впереди них. Если фишка игрока, которую нужно «перешагнуть», стоит на делении перед преградой, её нельзя «перешагнуть» прежде, чем игрок вернёт в общий запас нужные жетоны.



КАКИЕ БЫВАЮТ ДЕЛЕНИЯ?

ДЕЛЕНИЯ С СУНДУКАМИ

Если игрок останавливается на делении с изображением сундука, он берёт из общего запаса один жетон на свой выбор: либо жетон доброты, либо жетон храбрости, либо жетон мудрости. Жетон дружбы таким образом получить нельзя.



ДЕЛЕНИЕ С СУНДУКОМ ДРУЖБЫ

Если игрок останавливается на делении с изображением сундука дружбы (деление 48), он берёт из общего запаса один жетон дружбы.



ВОЛШЕБНЫЕ ДЕЛЕНИЯ

Если игрок останавливается на делении со звёздочкой, он получает возможность вернуть в общий запас один из своих жетонов, чтобы получить одно бонусное действие:



За жетон мудрости игрок может получить 2 любых жетона на свой выбор (кроме жетона дружбы).



За жетон доброты игрок может обогнать ближайшего соперника, стоящего впереди на Дороге из жёлтого кирпича, поставив свою фишку на следующее деление впереди фишки этого соперника. Обгоняющий игрок не возвращает в общий запас жетоны, чтобы преодолеть преграды, находящиеся между этим делением со звёздочкой и делением, на котором стоит фишка соперника, к которому он переместился. Если впереди нет игроков, выполнить это действие не получится.

(Если игрок перемещает свою фишку к фишке другого игрока, стоящей перед преградой, он возвращает в общий запас необходимые для преодоления этой преграды жетоны, или сразу перемещается по стрелке, или идёт в обход.)



За жетон храбрости игрок может переместиться на ближайшее деление со звёздочкой впереди на Дороге из жёлтого кирпича. Если впереди больше нет делений со звёздочкой, выполнить это действие не получится. Если на делении со звёздочкой, на которое игрок должен переместиться, стоит фишка другого игрока, его фишка «перешагивает» фишку другого игрока и встаёт на следующее свободное деление.



За жетон дружбы игрок может выполнить одно любое бонусное действие из перечисленных выше.

Обратите внимание: игрок, остановившийся на делении со звёздочкой, может воспользоваться жетоном подмоги (см. описание жетонов подмоги на с. 6), чтобы взять жетон, необходимый для того, чтобы воспользоваться этим делением (но не жетон дружбы).

Чтобы воспользоваться делением со звёздочкой, нельзя использовать **особый** жетон (см. описание особых жетонов на с. 6).

Воспользоваться делением со звёздочкой можно не более одного раза за ход.

МАКОВОЕ ПОЛЕ

Маковое поле опаснее, чем кажется на первый взгляд. На нём игрокам будет необходимо преодолеть особую преграду.

Если игрок начинает свой ход на любом делении Макового поля (30–36), он возвращает в общий запас один жетон доброты или один жетон мудрости прежде, чем бросить кубик. Если у игрока нет подходящих жетонов, он получает один жетон дружбы, но не бросает кубик, а сразу передаёт ход следующему игроку.

Обратите внимание: это правило не распространяется на обходную дорожку розового цвета.



ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ

На трёх делениях поля лежат особые жетоны – жетон маслѐнки, жетон свистка и жетон золотой шапки. Тот игрок, кто первым достигнет деления с таким жетоном, забирает его, переворачивает и кладѐт перед собой. Такой жетон остаѐтся у игрока до конца игры, его нельзя взять с помощью жетона подмоги. Таким образом, в распоряжении игрока жетон маслѐнки, свистка и золотой шапки становятся «бесконечными» жетонами доброты, мудрости и храбрости соответственно. Такие жетоны могут быть использованы при преодолении преград, но сам жетон при этом не расходуется: его не нужно возвращать в общий запас, и он может быть использован снова. Воспользоваться бесконечным жетоном на делении со звѐздочкой нельзя.

Например, чтобы преодолеть преграду между делениями 57 и 58, необходимо проявить доброту дважды, то есть вернуть в общий запас два жетона доброты. В этом случае игроку, у которого есть особый жетон доброты (перевёрнутый жетон маслѐнки), достаточно вернуть в запас лишь один обычный жетон доброты. Особый жетон доброты этого игрока заменит второй необходимый жетон.



Обратите внимание: сразу после того, как игрок забирает себе жетон маслѐнки или жетон свистка, он продолжает путь по обходной дорожке розового цвета. Пройдя по ней и вернувшись на Дорогу из жѐлтого кирпича, игрок продолжает свой путь вперѐд как обычно. Все прочие игроки, которые не получили особый жетон, розовую дорожку игнорируют.



ЖЕТОНЫ ПОДМОГИ



Жетоны подмоги предназначены для того, чтобы получить помощь от друга – то есть взять жетон доброты, мудрости или храбрости у другого игрока (если он у него есть). Сделать это можно только для преодоления преграды или для того, чтобы воспользоваться эффектом волшебного деления со звѐздочкой (см. с. 5). Чтобы взять жетон другого игрока, нужно использовать **подходящий жетон подмоги**. Подходящим жетоном подмоги является тот, на котором ваш герой изображѐн вместе с героем игрока, чья помощь вам потребовалась.

Приняв решение воспользоваться помощью другого игрока, определите, какой из жетонов подмоги является подходящим, и уточните, где он находится.

● Если подходящий жетон подмоги лежит в зоне подмоги, передайте его соответствующему игроку в его личный запас. После этого вы можете взять из его личного запаса нужный вам жетон доброты, мудрости или храбрости (но не особый жетон и не жетон дружбы). В благодарность помогающий вам игрок берѐт из общего запаса жетон дружбы.

● Если подходящий жетон подмоги лежит в вашем личном запасе (то есть вы уже помогли этому игроку раньше), верните его в зону подмоги. После этого вы можете взять из личного запаса соответствующего игрока нужный вам жетон доброты, мудрости или храбрости (но не особый жетон и не жетон дружбы). В благодарность помогающий вам игрок может взять из общего запаса жетон дружбы.

● Если подходящий жетон подмоги находится в личном запасе соответствующего игрока (то есть этот игрок уже помогал вам раньше), вы не можете воспользоваться возможностью снова получить помощь от этого игрока до тех пор, пока не окажете ответную услугу и жетон подмоги не вернѐтся в зону подмоги.

Обратите внимание: нельзя воспользоваться жетоном подмоги, если у подходящего игрока нет нужного вам жетона доброты, мудрости или храбрости.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА



Игра завершается, когда один из игроков преодолевает последнюю преграду «Ворота Розового замка». Элли и Тотощка наконец-то вернутся домой!

Чтобы преодолеть «Ворота Розового замка», игрок возвращает в общий запас по одному жетону доброты, мудрости, храбрости и дружбы.

Игрок, преодолевший эту преграду первым, становится победителем.

ПРИМЕР ХОДА



Лена, Марина, Егор и Андрей играют вчетвером. Наступает ход Егора, чья фишка Страшила находится на делении 30. Так как это деление находится на Маковом поле, прежде чем Егор сможет бросить кубик, ему нужно вернуть в общий запас либо жетон доброты, либо жетон мудрости. У Егора нет подходящего жетона, и он решает воспользоваться жетоном подмоги: он берёт из зоны подмоги жетон подмоги со Страшилой и Железным Дровосеком (персонажем Марины), отдаёт его Марине и берёт из её личного запаса один жетон мудрости. Марина кладёт жетон подмоги в свой лич-

ный запас и берёт себе жетон дружбы. Теперь Егор возвращает в общий запас только что полученный жетон мудрости и бросает кубик — на нём выпадает 3. Фишка Егора проходит на 3 деления вперёд и оказывается на волшебном делении со звёздочкой. Егор хочет воспользоваться эффектом этого деления и возвращает в общий запас жетон храбрости, который был в его личном запасе, что позволяет ему перенестись на следующее волшебное деление впереди на Дороге из жёлтого кирпича. Фишка Егора переносится на деление 45, и на этом его ход заканчивается.





ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: **Сергей Притула** ● Руководитель проекта: **Артём Шорохов** ● Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов** ● Арт-директор: **Ольга Дребас**
Художник: **Семён Чирков** ● Выпускающий редактор: **Луиза Кретова** ● Менеджер по работе с лицензиаром: **Георгий Войнов** ● Директор издательского
департамента: **Александр Киселев** ● Игру тестировали: **Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер**

Издатель: **ООО «Мир Хобби»** ● Общее руководство: **Михаил Акулов** ● Руководство производством: **Иван Попов** ● Главный редактор: **Валентин Матюша**
Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой** ● Корректор: **Ольга Португалова** ● Креативный директор: **Николай Пегасов**
Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Издательство выражает **благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка»** за помощь в тестировании игры.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 www.hobbyworld.ru

© Кинослово; ТРИТЭ; ЦПШ; CGF



Играть интересно