

Правила настольной игры «Магическая метла» (Saus und Brau's)

Авторы игры: Томас Даум, Виолетта Ляйтнер

Перевод на русский язык: Юлия Клокова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 5 лет

Продолжительность игры: 20 мин.

ВВЕДЕНИЕ

Весёлая ведьмочка Винни летает на своей заколдованной метле над лесами и прудами, и всё ей нипочём, ведь она ищет ингредиенты для своего любимого зелья, которые можно найти в самых разных местах. Волшебные ингредиенты можно схватить прямо на лету, но только если вовремя найти рецепт в книге зелий!

Вы однозначно можете помочь Винни! Направляйте её метлу и подсказывайте ей, какую книгу лучше открыть, чтобы заполучить ингредиент, над которым она только что пролетела.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым соберите 5 ингредиентов в своём котле.

КОМПОНЕНТЫ

- фигурка Винни
- 1 игровое поле
- 4 круглых планшета котлов
- 26 жетонов ингредиентов для зелий
- 16 книг зелий (складывающихся папочек)
- 1 волшебная палочка
- 2 наклейки для волшебной палочки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перед первой партией приклейте наклейки на оба конца волшебной палочки.
2. Поместите игровое поле на такую поверхность, на которой фигурка Винни будет хорошо прокручиваться в отверстиях поля.
3. Поставьте фигурку Винни в центральное отверстие поля.
4. Перемешайте все книги зелий (не заглядывая в них!). Вставьте их в закрытом виде в специально отведённые места по краям поля.
5. Выложите на поле по 2 **разных** ингредиента на предназначенные для них круги.
6. Каждый игрок получает круглый планшет котла.

ХОД ИГРЫ

Игрок, который последним подметал, берёт волшебную палочку и начинает игру.

1. Винни кружится!

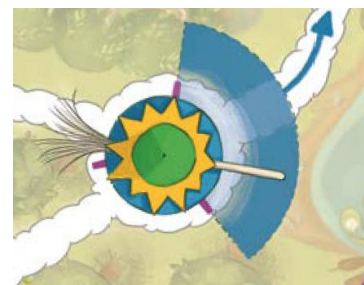
В свой полёт... ой... ход толкните волшебной палочкой ручку метлы Винни так, чтобы Винни прокрутилась вокруг своей оси хотя бы раз. Если Винни даже совсем чуть-чуть не докрутилась до полного оборота вокруг своей оси, попробуйте снова!



2. Метла укажет путь!

Как только фигурка Винни остановилась, посмотрите, куда указывает ручка её метлы. Теперь Винни нужно передвинуть:

- Вокруг каждого отверстия в поле есть чёрточки — они делят круг на три сектора и помогают понять, куда нужно двигать Винни.
- Сектор, в котором остановилась ручка метлы, показывает, по какой дорожке полетит Винни.
- Если ручка метлы остановилась ровно на уровне чёрточки, прокрутите Винни ещё раз.

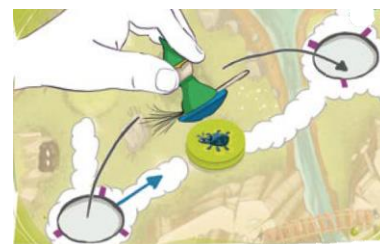


3. Вижу цель!

Возьмите фигурку Винни и переместите её по дорожке в том направлении, которое указывает ручка метлы, до ближайшего отверстия в поле.

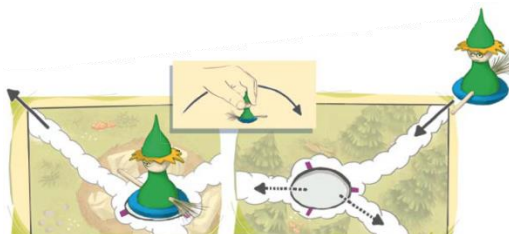
Если на дорожке, по которой пролетела Винни, нет жетонов ингредиентов (на рисунке справа отмечены символом **X**), то дальше Винни летит по дорожкам, которые выбираете вы сами, но останавливается сразу после того, как пролетит над любым ингредиентом.

Примечание: в течение одного хода Винни не может пролететь по одной и той же дорожке несколько раз.



4. Винни вылетает из игрового поля? Она залетает обратно!

Если дорожка ведёт Винни за пределы игрового поля, то Винни залетает с другого угла поля по вашему выбору (и летит до тех пор, пока не пролетит над любым ингредиентом).



5. Открываем нужную книгу!

Чтобы заполучить верхний ингредиент из стопки, над которой только что пролетела Винни, откройте книгу зелий, в которой изображён этот ингредиент. У вас есть лишь одна попытка!

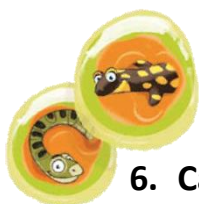


Открыли правильную книгу?

Здорово! Заберите этот ингредиент себе (даже если у вас уже есть такой же) — положите его в свободное отверстие своего котла.

Открыли неправильную книгу?

Не повезло! К сожалению, вы не получаете этот ингредиент. И... ой-ой! Кажется, он заколдован и улетает от вас! Переместите этот жетон на другую стопку (или кружок) с ингредиентами по своему выбору.

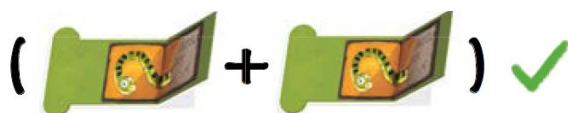


Помните: в стопке ингредиентов не может лежать больше трёх ингредиентов!

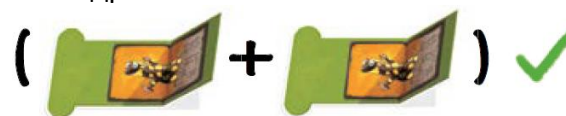
**6. Саламандра или змея? Ох, для таких нужны две книги!**

В игре есть два особых ингредиента — саламандра и змея. Чтобы добавить их к себе в котёл, нужно открыть две книги зелий одновременно двумя руками.

Если Винни пролетела над змеей, вам нужно открыть две книги со змеями.



Если она пролетела над саламандрой — в обеих открытых книгах должны быть саламандры.



Если обе открытые вами книги **правильные**, заберите ингредиент (саламандру или змею), над которым пролетела Винни, и поместите его в свободное отверстие своего котла.



Но если вы открыли одну или две **неправильные** книги — о нет! Обе книги улетают от вас!



Поменяйте местами две открытые вами книги. Переместите жетон ингредиента, над которым пролетела Винни, в другую стопку с ингредиентами по своему выбору.

7. Закройте книги!

В конце своего хода закройте все открытые книги зелий. Передайте волшебную палочку игроку слева. Теперь его очередь закрутить Винни и выяснить, куда её заведёт магическая метла!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, первым собравший 5 ингредиентов в своём котле (и среди них может быть несколько ингредиентов одного вида), помогает Винни сварить её любимое зелье и побеждает в игре!