

1, 2, 3 HEX HERBEI!

Бурная, игра на внимательность для 2-4 учеников чародея в возрасте от 5 до 99 лет.

Авторы: Marco Teubner, Frank Bebenroth

Иллюстратор: Andreas Besser

Продолжительность игры: прим. 10 минут

В старом заколдованном лесу наступила ночь. Когда драконы просыпаются и полная луна отбрасывает длинные тени, начинается большой выпускной экзамен для учеников чародея. Предполагается, что они должны в одиночку пробраться через мрачный лес к тайной комнате колдуна. Каждый ученик получил волшебный шар, который поможет ему найти дорогу в лесу. Только когда произнесено правильное магическое заклинание и шар встряхнут три раза, в волшебных шарах появятся подсказки о правильном пути. Но будьте осторожны: Вы должны действовать быстро и смотреть очень внимательно, потому что только если вы сможете найти подсказки, вы продвинетесь вперед на один шаг ближе к своей цели.

Игрок, который лучше всех владеет волшебным шаром, первым найдет путь в тайную комнату колдуна и пройдет магическое испытание.

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле (8 частей пазла), 4 магических шара, 4 ученика чародея, 4 подставки для шариков, 4 листа с 34 подсказками на каждом, 1 правила игры.



Перед первой игрой

Каждый из четырех шаров должен быть заполнен 34 подсказками. Извлеките все тайлы с подсказками с отдельного листа (34 тайла) и разместите тайлы в один волшебный шар; плотно закройте шар и разместите тайлы с подсказками со следующего листа в следующий шар.

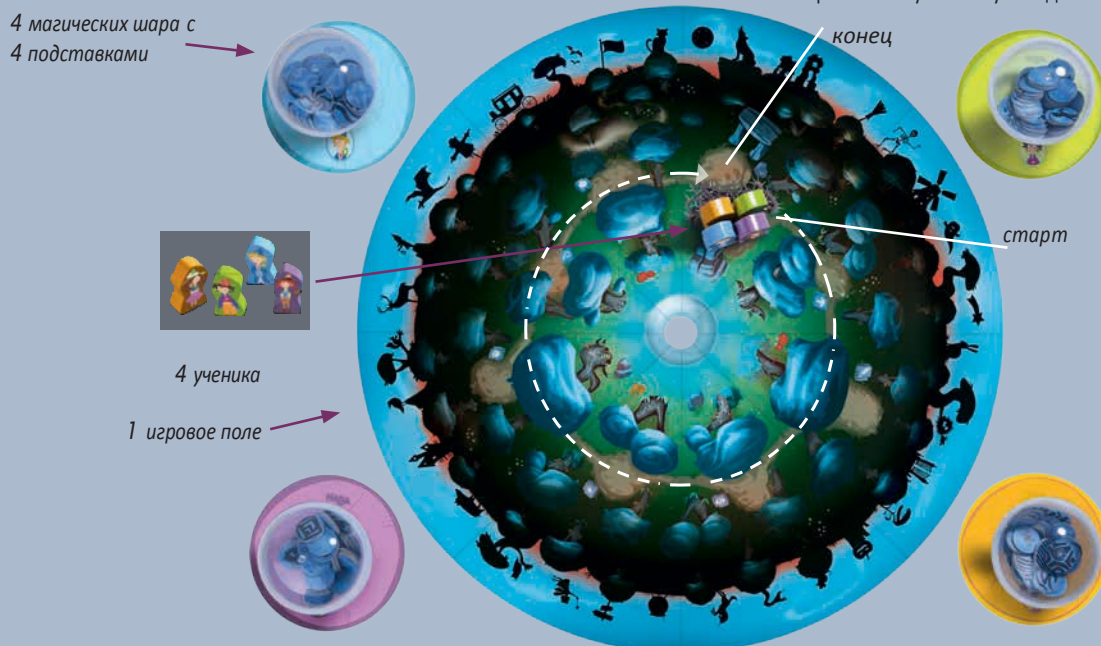
ПОДГОТОВКА

Соберите игровое поле и поместите его в центр стола. Восемь частей поля могут быть размещены в любом порядке, соединяясь в круг. Каждый игрок выбирает ученика чародея и подставку с шариком соответствующего цвета. Положите волшебный шар перед собой на подставку. Важно: Все четыре волшебных шара используются независимо от количества игроков. Если у вас меньше четырех игроков, то разместите оставшиеся подставки с шарами рядом, чтобы всем игрокам было легко добраться до них. На каждой подставке находится волшебный шар. Все ученики чародея начинают на стартовом поле рядом с большим магическим камнем.

Поместите о учеников чародея обратно в игровую коробку.

Посмотрите внимательно на заколдованный лес и откройте для себя скрытую волшебную тропу, которая ведет через него. Вы найдете тропинки с белым символом на семи из восьми секций игрового поля. В восьмой части игрового поля вы увидите волшебный камень рядом со стартовым полем и входом в ваш конечный пункт назначения - комнату Волшебника (каменная арка).

На опушке леса в каждом разделе игрового поля вы можете обнаружить силуэты четырех различных подсказок, например: оленя, гнома, драгона и пугала. Когда вы встряхнете свой волшебный шар и заглянете внутрь, вы увидите те же символы на тайлах. Но в каждом шаре находится только одна подсказка из каждой секции игрового поля. Тем не менее, никто из вас не будет точно знать, с помощью какого волшебного шара вы сможете вызвать в воображении ту или иную подсказку.



ХОД ИГРЫ

Обмен волшебными шарами

В начале каждого раунда игры игроки должны встряхнуть свой волшебный шар, а затем передать его игроку слева от себя. Волшебные шары, которые не принадлежат другим игрокам, также будут переданы в следующую подставку для шаров.

Поиск подсказки

Во время каждого раунда вы должны быстро найти тайл с силуэтом, который изображен на следующем участке игрового поля по часовой стрелке относительно вашего ученика (например, олень, гном, драгон и пугало). Силуэты из более отдаленных, несмежных секций игрового поля не учитываются.



Все вместе произносят магическое заклинание "1, 2, 3 – в волшебный шар смотри"... Каждый игрок берет шар, который находится перед ним, и пытается повернуть и встряхнуть его таким образом, чтобы найти тайл с силуэтом подходящей подсказки.

Когда игрок находит подсказку с подходящим силуэтом, он быстро выкрикивает "Волшебный стоп!" Все игроки должны немедленно прекратить поиск и поместить свои волшебные шары в подставки. Игрок, выкрикнувший "Волшебный стоп!", осторожно кладет свой волшебный шар на лунку в центре игрового поля. Вместе с другими игроками проверьте волшебный шар.



Показывает ли тайл подсказки один из искомых силуэтов со следующего раздела игрового поля?

- Да! Отлично, вы хорошо поколдовали и нашли подходящую подсказку. Вы можете переместить своего ученика вперед по тропинке к следующей поляне.
- Нет! К сожалению, вы совершили ошибку. Ничего! Все игроки снова берут свои волшебные шары и продолжают искать подходящую подсказку.

Начинается новый раунд, игроки встряхивают свои волшебные шары и передают их игроку слева от себя (см. раздел Обмен волшебными шарами). Скажите “1, 2, 3, в волшебный шар смотри” и начните искать подходящий силуэт в следующем разделе игрового поля.



Волшебная миля

Если вы со своим учеником чародея отстае от всех, вы можете применить специальное заклинание, чтобы попытаться наверстать упущенное. Во время следующего раунда вы можете искать в волшебном шаре не только силуэт, показанный на следующем участке пути, но и белый символ на следующем участке игрового поля. Если вы нашли белый символ, быстро крикните “Волшебный стоп!” и аккуратно поместите свой волшебный шар в центр игрового поля. Если это искомый символ, вы можете перейти на поле, которое находится на одно место позади следующего игрока.

Внимание: Если вы играете вдвоем, вы можете встать на поле только непосредственно за своим товарищем по игре.

Затем поиск продолжается в обычном режиме.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков достигает входа в секретную комнату чародея. Этот игрок является победителем, так как он был первым учеником, сдавшим последний экзамен на мага!

Внимание

Пожалуйста, обращайтесь с волшебными шарами бережно и старайтесь не ронять и не бросать их. Волшебные шары могут разболтаться, а тайлы с подсказками могут перепутаться или даже потеряться.



Шары могут быть открыты для очистки; пожалуйста, убедитесь, что тайлы с подсказками из разных шаров не перепутались. Если, однако, что-то перепутается, вы найдете на странице с содержимым, какие тайлы с подсказками должны быть собраны в шар.

