

СОКРОВИЩА ТРОЛЛЯ



2–4 игрока



От 6 лет



Партия 15–20 минут



Стоит поиграть в семье



Развивает коммуникативные навыки

Правила игры

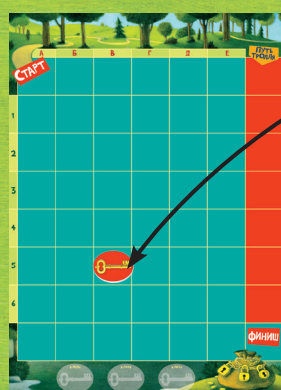
Состав

- Кубик с буквами
- Кубик с числами
- Игровое поле для выкладывания дорог
- 10 карт тролля
- 27 карт дорог:
- 4 жетона ключей
- Жетон завтрак туриста
- Правила, которые вы сейчас держите в руках

Цель игры

Вы и старый страшный тролль пробуете добраться по запутанным дорогам до сундука с сокровищами. Нужно сообща с другими игроками строить длинный путь от старта к сокровищу и по пути собрать 3 ключа, которыми будут открыты замки на сундуке с сокровищем. Если игроки соберут все 3 ключа и придут к финишу первыми — это победа. Если же первым к сундуку приходит тролль, тогда побеждает он. Если игроки не собрали все 3 ключа, они не смогут выиграть, даже если первыми доберутся до сундука.

Подготовка к игре



Откройте игровое поле. Определите местоположение 4 ключей и завтрак туриста на клетках поля с помощью кубиков. Например, если на одном кубике выпало В, а на втором 5, положите ключ на клетку, соответствующую столбцу В и ряду 5. Для каждого предмета кидайте по два кубика.



Повторите процесс для всех ключей и завтрака туриста. На одной клетке может быть только один предмет. Если вдруг они совпадают, перебросьте кубики.

Разложили? Теперь перемешайте вместе карты дорог и карты тролля и положите их рубашкой вверх туда, где все смогут до них достать — это будет ваша колода.



Примечание: В игре 4 ключа, но для победы вам нужно подобрать только 3. Дополнительный ключ создан для того, чтобы у вас был выбор, какие ключи забирать.

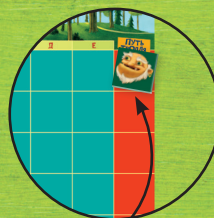
Вы можете начать играть уже сейчас, заглядывая в правила.

Как играть

Первый игрок берёт карту из колоды. Если это карта дороги, положите её лицевой стороной вверх на поле, на клетке старта. Карту дороги можно класть в любом положении какой угодно стороной. Хорошо, если игроки вместе будут решать, куда класть карты дороги. Если же вы вытащили из колоды карту тролля, положите её на самую верхнюю клетку на пути тролля (справа на игровом поле).

Когда вытянутая из колоды карта окажется на игровом поле (среди других карт дорог или на пути тролля), наступает ход следующего игрока. Каждый ход игрок берёт одну карту из колоды, играет эту карту, затем наступает ход следующего игрока.

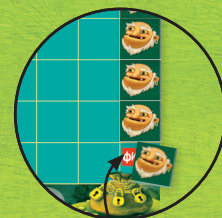
Когда из колоды берётся карта тролля, вы кладёте её на следующую свободную клетку на пути тролля.



Так нужно положить первую карту тролля



Вот так тролль идёт к кладу



Если тролль придёт на эту клетку, он выиграл

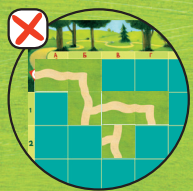
Карты пути

Чтобы сыграть карту пути, положите её вплотную одной стороной дороги к любой стороне выложенной карты дороги на поле (то есть чтобы они соприкасались, и дороги продолжали друг друга).

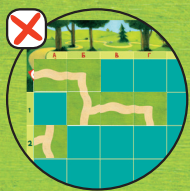
Запомните: вы пытаетесь опередить тролля и прийти к сокровищам первыми, так что нужно как можно быстрее проложить путь от старта к сундуку и собрать при этом 3 ключа, используя как можно меньше карт дорог. Это нормально, если у вас одновременно существуют несколько разных вариантов после развилки: например, один может отходить к ключу. Можно делать и так, что ваши пути не будут соединяться.



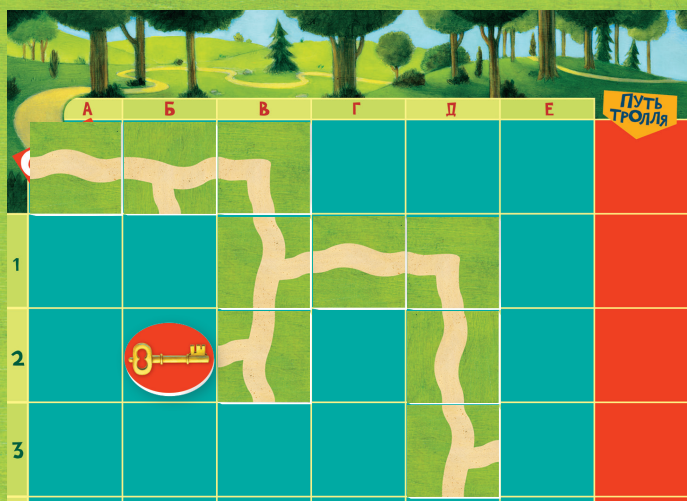
Так правильно



Так неправильно

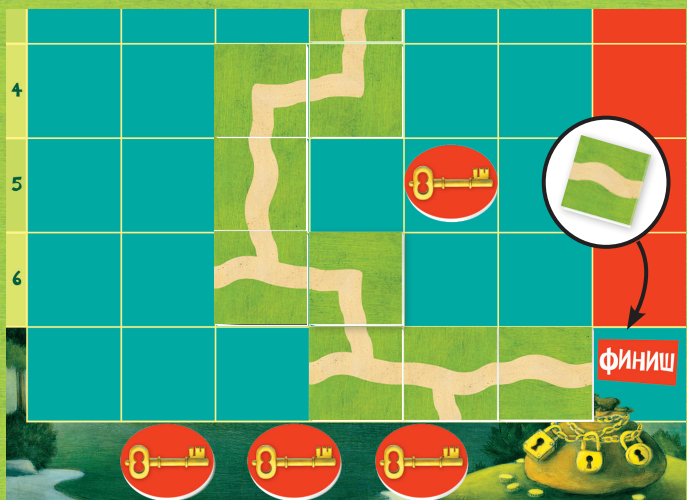


Вы не можете сыграть больше одной карты пути на клетку поля. Как только вы сыграли карту пути, вы уже не можете её переместить.



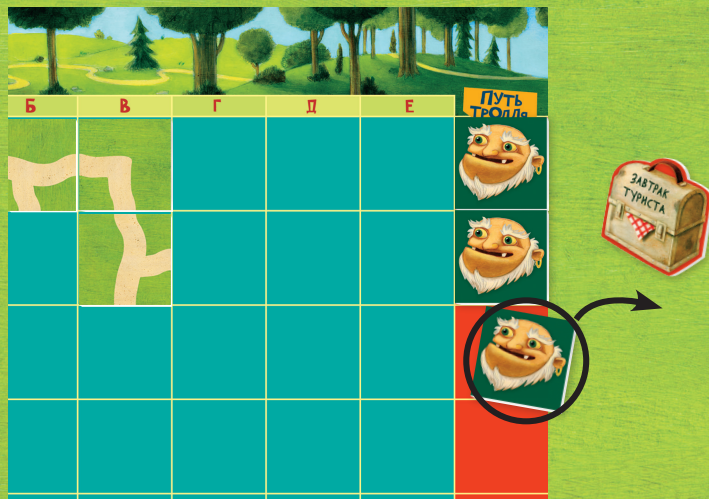
Ключи

Чтобы забрать ключ, вы кладёте на клетку с ключом карту дороги. Когда вы берёте ключ, положите его на одну из клеток для ключей внизу игрового поля. Вы должны собрать 3 ключа, чтобы выиграть.



Завтрак туриста

Завтрак туриста такой вкусный, что ни один тролль не может удержаться, чтобы не свернуть со своей дороги и не съесть его с чавканием. Чтобы сыграть завтрак туриста, положите карту дороги на то место, где лежит завтрак туриста на поле. Когда вы поднимите этот ценный сухой паёк, отложите его в сторону, он не испортится. Он вообще никогда не портится. Игроки вместе решают, когда лучше отдать его троллю. Вы можете использовать подобранный завтрак туриста в любой момент игры. Как только вы его использовали, уберите его и одну карту тролля с пути тролля в сторону — их больше нельзя использовать в этой игровой партии.



Конец игры

Игра заканчивается, когда на клетке сундука появляется карта. Если это карта дороги (и у вас есть при этом 3 ключа), вы все побеждаете! Если же это карта тролля, завершающая его путь, то он побеждает.



mglan.ru



mosigra.ru



Внимание!

Опасность удушья — маленькие части.
Для детей старше 3 лет.

Автор игры: Джина Маноло.

Иллюстрации © 2011 Келли Мёрфи.

Концепция игры: © 2010 компания Calico.

Над игрой работали: Д. Кибало, С. Абдулманов, Т. Фисейский, М. Минина, Л. Савельева, М. Половцев, А. Стекольников, А. Якшин.

© 2012, Peaceable Kingdom.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон: +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.