

# МАГО МАРКЕТ

П Р А В И Л А И Г Р Ы



8+



15'



1-8



Каспер Лапп  
Гийом

## ОБ ИГРЕ

**МагоМаркет** — это кооперативная игра в режиме реального времени. Каждый игрок отвечает за выполнение одного действия, не доступного другим: передвинуться на север, исследовать новую область, прокатиться на эскалаторе...

Все участники играют одновременно: **в любой момент каждый игрок может выполнить своё действие, используя любую из 4 фишек героев.** Вам предстоит наладить взаимодействие друг с другом, но это ещё не всё, потому что в ходе игры вам не разрешается... общаться с помощью звуков и жестов! Выполните миссию до истечения времени в песочных часах и докажите, что вы — настоящие герои!

### КОМПОНЕНТЫ

- 24 тайла торгового центра
- 4 фишки героев разных цветов
- 12 жетонов «Недоступно»
- 9 тайлов действия для игры с 2-8 участниками и 7 тайлов действия для одиночного режима игры
- 1 песочные часы на 3 минуты
- 1 фишка «Сделай что-нибудь!»
- 1 таблица для подсчёта очков
- 1 тайл похищения
- 1 набор наклеек для фишек героев (для людей с особенностями цветовосприятия) и 2 наклейки, которые не используются до сценария 3

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая фишка — это один из героев. **Цель наших героев — найти соответствующие им артефакты и покинуть торговый центр, пока не истечёт время.** Если им это удаётся, игра завершается победой всех игроков.

В начале игры у вас есть 3 минуты. По пути вам будут встречаться клетки с символом песочных часов, которые подарят вам дополнительное время. Если время в песочных часах истечёт до того, как герои покинут торговый центр, все игроки терпят поражение: герои слишком долго бродили по торговому центру и охранники их схватили!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте инструкциям в выбранном вами сценарии, которые укажут вам, как подготовить стопку тайлов торгового центра **1**, которая обычно кладётся рубашкой вверх; начните со сценариев 1-7 (кампания-посвящение), затем перейдите к сценариям 8-17. После этого вы можете придумывать свои собственные сценарии!

Положите **стартовый тайл** (тайл 1) **2** в центр стола (если это ваша первая игра — стороной **1a** вверх, в противном случае — любой стороной вверх) и поставьте **4 фишки героев** на 4 центральные клетки **3**. Неподдалёку положите **тайл похищения** **4** (стороной **A** вверх), а также **жетоны «Недоступно»** **5**. Рядом поместите **фишку «Сделай что-нибудь!»** **6** и **песочные часы** **7** так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Отберите только те тайлы действия, на которых в правом нижнем углу указано нужное вам количество участников игры, и раздайте по одному каждому игроку **8**.

Каждый игрок кладёт свой тайл действия перед собой так, чтобы стрелочка «Север» (N) указывала **в ту же сторону 9**, что и на **стартовом тайле**.

Вы можете сколько угодно разговаривать, строить и обсуждать планы в ходе подготовки к игре, **но как только вы в первый раз перевернёте песочные часы, вы больше не сможете как-либо общаться друг с другом**, пока снова не перевернёте песочные часы (см. «ОГРАНИЧЕНИЕ ОБЩЕНИЯ»!)

### СОВЕТ

Вам всем не уместиться за одним столом? Не все могут дотянуться до фишек? Нет проблем! Отодвиньте стулья и играйте стоя! Когда все должны передать свой тайл действия игроку слева (см. «Сценарий 3»), вместо этого просто сделайте шаг влево.





## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько этапов:

1. Игроки переворачивают песочные часы и исследуют торговый центр (частично или целиком), открывая новые тайлы и присоединяя их к игровому полю.
2. Игроки перемещают фишки героев на клетки таких же цветов с соответствующими им артефактами.



**Герой:** Варвар  
**Цвет:** жёлтый  
**Артефакт:** меч



**Герой:** Маг  
**Цвет:** фиолетовый  
**Артефакт:** зелье



**Герой:** Эльф  
**Цвет:** зелёный  
**Артефакт:** лук



**Герой:** Гном  
**Цвет:** оранжевый  
**Артефакт:** топор

### ПРИМЕЧАНИЕ

Для удобства людей с особенностями цветовосприятия цвет всегда обозначен изображением соответствующего ему артефакта.

3. Когда все 4 фишки героев одновременно находятся на клетках таких же цветов с соответствующими им артефактами, срабатывает сигнализация. В этот момент переверните тайл похищения стороной **В** вверх. Герои хватают свои артефакты и теперь должны добраться до выхода и не попасться охранникам до того, как истечёт время.

4. Как только фишка героя оказывается на клетке с выходом, который он может использовать, уберите эту фишку с игрового поля. Если все 4 фишки героев окажутся вне игрового поля, пока не истекло время в часах, победа за вами! Но если время в часах всё-таки истекло, ваша команда терпит поражение!

## ОГРАНИЧЕНИЕ ОБЩЕНИЯ

Как только игроки закончат подготовку к игре, они переворачивают песочные часы: с этого момента игрокам запрещается разговаривать, указывать на что-либо, подавать знаки или сигналы и издавать звуки.

**Игрокам разрешается:**

- Пристально посмотреть на другого игрока.
- Взять фишку «Сделай что-нибудь!» и поставить её перед другим игроком, чтобы дать ему понять, что пора бы уже что-нибудь сделать! Игрок может не согласиться и поставить фишку перед другим игроком.

Каждый раз, когда игроки переворачивают песочные часы (см. «ВРЕМЕННОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ»), они снова могут разговаривать друг с другом. Игроки **не могут совершать действия**, пока переговариваются друг с другом.

**Как только один из игроков совершает какое-либо действие, игроки должны немедленно прекратить общение!**





## ▶ ТАЙЛЫ ДЕЙСТВИЙ ◀

Перед каждым игроком лежит тайл действия.

Вы можете выполнять действие (или действия), указанное на вашем тайле действия, **любое количество раз в любой момент игры с любой фишкой героя**; однако вы не можете выполнять действия, которых нет на вашем тайле действия.

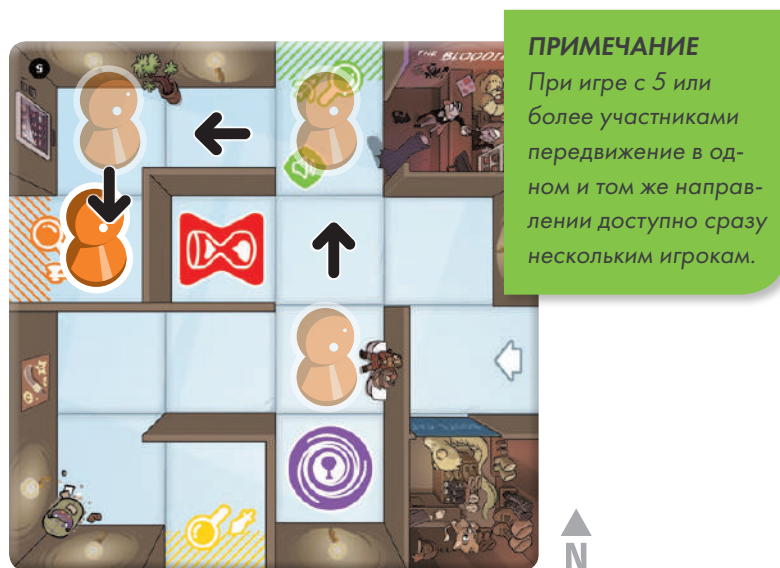
В этой игре нет "ходов": вы действуете тогда, когда считаете это нужным. Игроки не могут останавливать действия другого игрока: игрок сам должен решить, когда остановиться.

Каждое возможное действие подробно описано ниже.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Действие «Передвижение» позволяет передвинуть фишку героя на любое количество клеток (на усмотрение игрока) в направлении, указанном стрелкой. Если фишка героя сталкивается с препятствием (стеной, другим героем и т. д.), её передвижение немедленно завершается. Фишки героев могут передвигаться только по клеткам. На одной клетке может находиться только одна фишка героя.

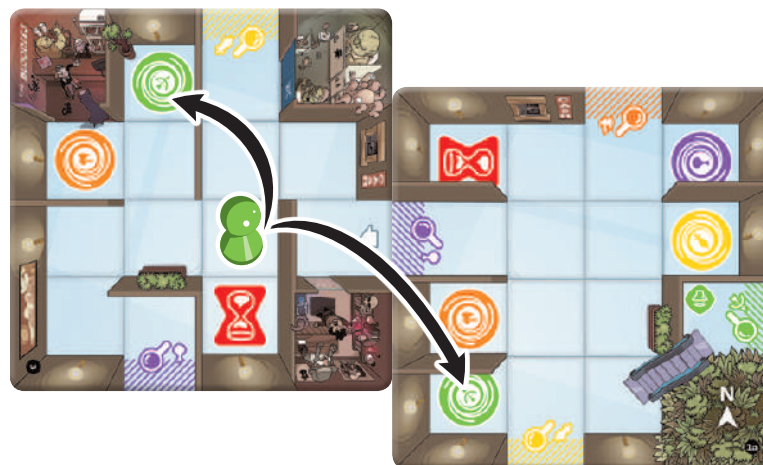
В этом примере, чтобы передвинуть оранжевую фишку героя, потребовалось 3 действия:




- У Кирилла на тайле действия изображена стрелка, указывающая на СЕВЕР: он передвигает фишку героя на 2 клетки на север.
- У Алисы на тайле действия изображена стрелка, указывающая на ЗАПАД: она передвигает фишку героя на 2 клетки на запад.
- У Марка на тайле действия изображена стрелка, указывающая на ЮГ: он передвигает фишку на 1 клетку на юг, и та оказывается на оранжевой клетке исследования.

### ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОРТАЛ

Игрок, у которого на тайле указано действие «Использовать портал» (и только этот игрок), может передвинуть фишку с **любой клетки на любой** портал такого же цвета, как и фишка. Это простой способ перемещаться на большие расстояния.



#### ВАЖНО!

 Как только все фишки оказываются на клетках с соответствующими им артефактами, система Порталов перестаёт действовать. Вы больше не можете совершать действие «Использовать портал» до конца игры!

### ПРОКАТИТЬСЯ НА ЭСКАЛАТОРЕ

Игрок, у которого на тайле указано действие «Прокатиться на эскалаторе» (и только этот игрок), может передвинуть фишку героя с одной стороны эскалатора на другую независимо от того, в какую сторону направлен эскалатор. **Фишку героя нельзя поставить на эскалатор.**





## ИССЛЕДОВАТЬ 🔍

Как только фишка героя оказывается на **клетке исследования** (с **символом лупы**) своего цвета, игрок, у которого на тайле указано действие «Исследовать», открывает верхний тайл торгового центра из стопки и присоединяет его к игровому полю:

- Клетка с белой стрелкой должна примыкать к клетке исследования, на которой находится фишка героя.
- Белая стрелка должна указывать по направлению от этой клетки исследования.
- Теперь любая фишка героя может перемещаться через образовавшийся проход в любом направлении независимо от её цвета.

### 4 ТИПА КЛЕТОК ИССЛЕДОВАНИЯ



- У Кирилла на тайле действия изображена стрелка, указывающая на СЕВЕР, поэтому он передвигает оранжевую фишку героя на север;
- У Тимура на тайле действия изображена стрелка, указывающая на ВОСТОК: он передвигает оранжевую фишку героя на восток и ставит её на оранжевую клетку исследования;
- Наконец, у Лизы на тайле действия изображена лупа, поэтому она открывает следующий тайл торгового центра.

## ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

После присоединения нового тайла **5** к игровому полю с помощью клетки исследования (действие **A**), другая клетка исследования игрового поля совпала с клеткой исследования на новом тайле (действии **B**). Любая фишка героя может перемещаться через проход, образованный таким образом, в обоих направлениях.

После присоединения нового тайла к игровому полю возможно, что одна из клеток исследования нового тайла упрётся в стену (действие **B**) на выложенном ранее тайле. Это тупик.


Если сразу несколько фишек героев оказываются на клетках исследования своих цветов, игрок, у которого на тайле указано действие «Исследовать», сам выбирает, к какой клетке исследования присоединить тайл в первую очередь. Этот игрок должен открывать и присоединять их по одному.



## ПОХИЩЕНИЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДЕЙСТВИЕМ!

Похищение происходит автоматически, когда все 4 фишки героев находятся на клетках соответствующего им цвета с соответствующими им артефактами (т.е. жёлтая фишка на жёлтой клетке с мечом и т.д.).



Чтобы визуально обозначить, что похищение состоялось, переверните тайл похищения стороной **B** вверх. Теперь герои должны добраться до выхода... **не используя систему порталов — она перестаёт действовать** (переверните тайл, на котором указано действие «Использовать портал»)! 

## ВРЕМЕННОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ

Если время в часах истекло, вы проиграли! Каждый раз, когда вы передвигаете фишку на доступную клетку с символом песочных часов, вы должны перевернуть песочные часы — независимо от того, даст ли вам это больше или меньше времени. **ВАЖНО:** не используйте для игры обычный таймер — результат будет отличаться!



Фишку героя можно передвинуть на клетку с символом **песочных часов**, чтобы перевернуть песочные часы.

Каждую клетку с символом песочных часов можно использовать **только один раз**, после чего на неё нужно положить жетон «Недоступно» — под фишку героя, стоящую на этой клетке. В торговом центре всего 4 клетки с символом песочных часов.



### ПРИМЕЧАНИЯ

- Если игрок совершил действие, которое совершать не хотел, и при этом не нарушил правила игры, то исправить это может только игрок, у которого есть тайл с подходящим действием. Например, если игрок передвинул фишку героя слишком далеко на север, вернуть её обратно может только игрок, у которого на тайле действия стрелка указывает на юг.
- Если вы заметили, что другой игрок нарушил правила игры, вы можете сказать об этом вслух. Верните компоненты игры в положение как до ошибки. Время идёт, поэтому поторопитесь!



## СЦЕНАРИЙ 1: ОТКРЫТИЕ

НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА ИКОНКИ С ГРОМКОГОВОРИТЕЛЕМ

**ПЕРЕМЕШАЙТЕ ТАЙЛЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА 2-9 и положите тайл 1 стороной 1a ВВЕРХ.**

Исследуйте торговый центр, схватите артефакты и покиньте торговый центр через единственный (фиолетовый) выход. Как только фишка героя покидает торговый центр через выход, поставьте эту фишку на соответствующую область на тайле похищения.

### ОСОБОЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ

Играя по вводному сценарию, вы при желании можете разговаривать сколько вам угодно в течение всей игры. Это поможет вам разобраться в основных правилах игры.

### ПОМНИТЕ ОБ ОСНОВАХ

Ваш план крайне прост: исследуйте торговый центр, схватите 4 артефакта и бегите к выходу! Вот несколько важных правил, которые вам нужно освоить перед вашей первой игрой:

- Игроки не ходят по очереди и не сбрасывают тайлы действия, когда применяют их эффект. Каждый игрок просто выполняет действие (или действия), указанное на его тайле, когда он этого хочет и столько раз, сколько он хочет.
- Игрок, у которого на тайле действия указано действие «Исследовать», отвечает за присоединение новых тайлов торгового центра к игровому полю. Чтобы это сделать, фишка героя должна находиться на неиспользованной клетке исследования своего цвета. Любая фишка героя может перемещаться через образовавшийся проход в обоих направлениях.
- Фишка героя не может проходить сквозь стены или перепрыгивать другие фишки героев. На одной клетке не может одновременно находиться две фишки героев.
- Действие «Использовать портал» позволяет вам передвинуть фишку героя на любую клетку портала такого же цвета, как и фишка героя.
- Когда все 4 фишки героев находятся на клетках с соответствующими им артефактами своего цвета, переверните тайл похищения бегите к выходу!
- Вы не можете использовать систему порталов, когда бегите к выходу (после похищения)!

## СЦЕНАРИЙ 2: НЕСКОЛЬКО ВЫХОДОВ

НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА ИКОНКИ С ГРОМКОГОВОРИТЕЛЕМ

ПЕРЕМЕШАЙТЕ ТАЙЛЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА 2-12 и положите тайл 1 стороной 1a ВВЕРХ.

### НОВОЕ ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО

Каждая фишка героя должна покинуть торговый центр через выход своего цвета.



## СЦЕНАРИЙ 3: ПЕРЕДАЙТЕ СВОЙ ТАЙЛ ДЕЙСТВИЯ

НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА ИКОНКИ С ГРОМКОГОВОРИТЕЛЕМ

ПЕРЕМЕШАЙТЕ ТАЙЛЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА 2-12, положите тайл 1 стороной 1a ВВЕРХ и следуйте предыдущему постоянному правилу.

### НОВОЕ ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО

При игре с 2 или более участниками



Каждый раз, когда переворачиваются песочные часы, игроки передают свой тайл действия игроку слева. Убедитесь, что стрелки «Север» на всех тайлах действий указывают в ту же сторону, что и на стартовом тайле.

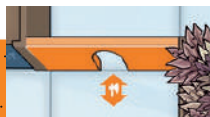
Приклейте наклейки на оба основания песочных часов как напоминание.

## СЦЕНАРИЙ 4: ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ГНОМА И ЭЛЬФА

ПЕРЕМЕШАЙТЕ ТАЙЛЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА 2-14, положите тайл 1 стороной 1a ВВЕРХ и следуйте предыдущим постоянным правилам.

### НОВОЕ ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО

Только Гном (оранжевая фишка героя) может проходить сквозь небольшие проёмы в оранжевых стенах.



### НОВОЕ ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО

Когда вы используете Эльфа (зелёная фишка), чтобы исследовать новый тайл торгового центра, всем игрокам **разрешается общаться друг с другом**, пока вы снова не перевернёте песочные часы. Об этом напоминает символ Громкоговорителя.



## СЦЕНАРИЙ 5: ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ МАГА

ПЕРЕМЕШАЙТЕ ТАЙЛЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА 2-13, СВЕРХУ ПОЛОЖИТЕ ТАЙЛ 15. Тайл 1 положите в центр стола стороной 1b ВВЕРХ, а далее следуйте всем предыдущим постоянным правилам.

### НОВОЕ ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО (ДЕЙСТВУЕТ ВСЕГДА)

Когда Маг (фиолетовая фишка героя) находится на клетке с символом Хрустального шара, игрок, на тайле которого указано действие «Исследовать», может добавить к торговому центру один или два новых тайла (в этом случае тайлы могут примыкать клетками с белой стрелкой к неиспользованным клеткам исследования **любого** цвета).

Игрок может присоединить второй такой тайл к тайлу, который он только что разместил. Игроку не обязательно тут же размещать тайл или тайлы, он может сделать это и позже при условии, что Маг всё ещё находится на клетке с символом Хрустального шара. Как только клетка с символом Хрустального шара была использована (и вы добавили к торговому центру один или два тайла), поместите на неё жетон «Недоступно» под фишку Мага.

- У Алисы стрелка на тайле действия указывает на ЗАПАД, поэтому она перемещает Мага (фиолетовая фишка героя) на клетку с символом Хрустального шара **A**.
- У Лизы на тайле указано действие «Исследовать», она может присоединить два тайла к торговому центру: она берёт тайл **5** и размещает его (действие **B**), затем берёт ещё один тайл (**9**) и присоединяет к тайлу **5** (действие **B**). При желании она могла бы разместить тайл **9** в другом месте.



Если на клетке с символом Хрустального шара оказывается фишка героя не фиолетового цвета, ничего не происходит.



## СЦЕНАРИЙ 6: ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ВАРВАРА

ПЕРЕМЕШАЙТЕ тайлы торгового центра 2-17, положите тайл 1 стороной 1b ВВЕРХ и СЛЕДУЙТЕ ВСЕМ ПРЕДЫДУЩИМ ПОСТОЯННЫМ ПРАВИЛАМ.

В этом сценарии на тайлах в стопке есть 2 камеры наблюдения. Для удобства все клетки на тайле с камерой наблюдения — жёлтые.

### НОВОЕ ПОСТОЯННОЕ ПРАВИЛО (ДЕЙСТВУЕТ ВСЕГДА)

Вы не можете переместить ни одну фишку героя на какую-либо клетку с символом песочных часов, пока работает хотя бы одна камера наблюдения. Чтобы вывести камеру наблюдения из строя, Варвар (жёлтая фишка героя) должен передвинуться на клетку с ней. Затем положите жетон «Недоступно» на эту клетку под фишку Варвара.



Если на клетке с камерой наблюдения оказывается фишка не жёлтого цвета, ничего не происходит.

## СЦЕНАРИЙ 7: ТОТАЛЬНОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

ПЕРЕМЕШАЙТЕ тайлы торгового центра 2-19, положите тайл 1 стороной 1b ВВЕРХ и СЛЕДУЙТЕ ВСЕМ ПРЕДЫДУЩИМ ПОСТОЯННЫМ ПРАВИЛАМ.

В этом сценарии не появляется каких-либо новых постоянных правил, но теперь в стопке тайлов торгового центра 4 клетки с камерой наблюдения. Вам нужно быть очень осторожными, как только вы открываете тайл с камерой наблюдения!

ТЕПЕРЬ ВЫ ЗНАЕТЕ ВСЕ ПРАВИЛА ИГРЫ. ЧТОБЫ УСЛОЖНИТЬ ИГРУ, ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ УВЕЛИЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ТАЙЛОВ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА. ПРИШЛО ВРЕМЯ БРОСИТЬ ВЫЗОВ ТРУДНОСТЯМ, ОЖИДАЮЩИМИ ВАС В СЛЕДУЮЩИХ СЦЕНАРИЯХ!

Теперь вы знаете все правила игры и готовы к любым испытаниям! Предлагаем вам ряд сценариев разной сложности. Уровни сложности приведены в первой строке таблицы для подсчёта очков в порядке возрастания вместе с количеством тайлов торгового центра, используемых в каждом из них. Номера сценариев указаны в колонке слева. Также рядом с каждым уровнем сложности есть отдельная графа для записи количества использованных в игре клеток с символом песочных часов (чем меньше, тем лучше!). Записывайте имена игроков, успешно разыгравших сценарий в соответствующей графе таблицы.

В каждом сценарии вы сами решаете, какой стороной вверх положить стартовый тайл (тайл 1) — 1a или 1b. На обороте листа для подсчёта очков колонка слева оставлена пустой, чтобы вы могли записывать туда свои собственные сценарии.

## СЦЕНАРИЙ 8: ПРЕДСКАЗАНИЕ

Положите стопку тайлов торгового центра лицевой стороной вверх: так вы всегда будете видеть, какой тайл будет присоединён к торговому центру следующим.

## СЦЕНАРИЙ 9: СЛЕДУЙ ЗА ЛИДЕРОМ!

3 ИГРОКА ИЛИ БОЛЬШЕ.

При подготовке к игре возьмите тайлы действия для игры, как если бы в вашей команде было на 1 участника меньше. Раздайте каждому игроку по тайлу действия. Одному игроку не достанется ничего, но только этот игрок может использовать фишку «Сделай что-нибудь!».

### ПРИМЕЧАНИЕ

В этом сценарии может участвовать сразу до 9 игроков!

## СЦЕНАРИЙ 10: ОБМАНИ ОХРАННИКОВ

Чтобы обмануть охранников, наши герои должны схватить **чужой артефакт** и покинуть торговый центр через выход не своего цвета. Каждый выход может быть использован только одним игроком, поэтому оставьте фишку героя на клетке с выходом.

## СЦЕНАРИЙ 11: ПЕРЕСТАНОВКА

Стены никогда не перестают двигаться. До того как произойдёт похищение, каждый раз, когда вы переворачиваете песочные часы, сбросьте два тайла, уже присоединённые к торговому центру.

Чтобы сбросить тайл, он должен отвечать следующим **требованиям**:

- На нём не должно быть фишек героев и жетонов «Недоступно».
- Это не может быть стартовый тайл (тайл 1).
- После того как тайл будет сброшен, должно быть возможным добраться до любой части торгового центра, не используя систему порталов (чтобы фишки героев могли покинуть торговый центр).

Если вы не можете сбросить два тайла, не нарушив эти условия, вы проигрываете.

Подложите два сброшенных тайла под низ стопки тайлов.

## СЦЕНАРИЙ 12: ТОЛЬКО ЖЕСТЫ

Даже когда вы можете общаться, вы можете общаться только при помощи жестов: вы **никогда** не можете разговаривать друг с другом!

## СЦЕНАРИЙ 13: МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР

ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР СУЩЕСТВУЕТ СРАЗУ В ДВУХ ИЗМЕРЕНИЯХ.

**Подготовка к игре:** поставьте оранжевую и зелёную фишки героя на тайл 1 (как обычно). Неподалёку положите тайл 3 и поставьте жёлтую и фиолетовую фишки героя на любые две клетки на нём. Эти два тайла — два измерения, которые не могут быть соединены новым тайлом (отодвиньте их подальше друг от друга, если требуется). Стопка тайлов торгового центра лежит лицевой стороной вверх так, чтобы вы всегда видели, какой тайл будет присоединён к торговому центру следующим.

**Все 4 фишки героев никогда не должны оказываться в одном измерении** (у вас может быть по 2 фишки в разных измерениях или 1 фишка в одном измерении и 3 — в другом, но не 4 фишки в одном и ни одной в другом). Фишка героя может перемещаться между

двумя измерениями с помощью действия «Использовать портал»: для этого переместите фишку с клетки портала такого же цвета в одном измерении на клетку портала того же цвета в другом измерении. Это **единственный разрешённый способ использования порталов в этом сценарии**.

### ОСТОРОЖНО:

Если в ходе игры вы неудачно расположили тайлы, может оказаться так, что фишки героев не могут покинуть торговый центр. Не забывайте о том, что система порталов деактивируется после похищения!

## СЦЕНАРИЙ 14: НИКАКОГО ОБЩЕНИЯ

Игроки не могут общаться друг с другом в течение игры. Вы всё ещё можете пристально смотреть друг на друга и использовать фишку «Сделай что-нибудь!».

## СЦЕНАРИЙ 15: КАКИЕ КРАСИВЫЕ ГЛАЗА!

Игроки не могут общаться друг с другом в течение игры. Вы также не можете использовать фишку «Сделай что-нибудь!». Вы всё ещё можете смотреть друг на друга... ещё более пристально.

## СЦЕНАРИЙ 16: СЛОМАННЫЕ ПОРТАЛЫ

Вся система порталов не работает в течение всей игры. Поэтому вы не можете использовать действие «Использовать портал».

## СЦЕНАРИЙ 17: НИКАКИХ СБОРИЩ

Охранники с подозрением относятся к группам людей: в ходе игры две или более фишки героев не могут одновременно находиться на одном и том же тайле, за исключением тайла 1 — на нём может одновременно находиться любое количество фишек героев.

Когда фишка героя достигает выхода из торгового центра, не убирайте её с клетки выхода: так другие фишки героев не смогут попасть на этот тайл.

## ▶ ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ ◀

В одиночном варианте игры тайлы подготавливаются так же, как и при игре с 2 или более участниками. Возьмите 7 тайлов действия для одиночного варианта игры (с цифрой 1 в правом нижнем углу), убедитесь, что стрелка «СЕВЕР» на них указывает в ту же сторону, что и на стартовом тайле. Это нужно для того, чтобы в процессе игры не тратить время на переворачивание тайлов правильной стороной. Аккуратно перемешайте тайлы действия и положите в виде стопки рубашкой вверх.

Игра начинается, как только вы переворачиваете песочные часы. Используя только одну руку, открывайте один за другим тайлы действия и складывайте их в стопку сброса лицевой стороной вверх, пока не найдёте действие, которое хотите совершить (оно должно оказаться наверху стопки сброса). Вы можете выполнить это действие любое количество раз любым количеством фишек героев. Вы не можете брать стопки тайлов в руки!

Чтобы применить другое действие, вы должны продолжить открывать тайлы и перекладывать их в стопку сброса, пока не найдёте действие, которое вы хотите применить. Если тайлы закончились, переверните стопку сброса рубашкой вверх (не перемешивая её) и начните открывать тайлы один за другим, пока не найдёте действие, которое вы хотите совершить.

Каждый раз, когда вы переворачиваете песочные часы (см. «ВРЕМЕННОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ»), вы должны перемешать тайлы из стопки с тайлами из стопки сброса и сформировать новую стопку.



⚙ Автор игры: **Каспер Лапп**

✍ Иллюстратор: **Гийом**

Каспер Лапп: «С самого детства я обожаю разрабатывать настольные игры, но так как казалось, что будущее за цифровыми технологиями, я пошёл в индустрию компьютерных игр. Однако пару лет назад я наткнулся на сообщество начинающих разработчиков настольных игр и понял, что настольные игры — это вовсе не пережиток прошлого. С тех пор я просто не мог не разрабатывать настольные игры. «МагоМаркет» — моя первая изданная настольная игра и, надеюсь, не последняя!»

Автор игры хотел бы поблагодарить всех, кто участвовал в тестировании игры. Он выражает отдельную благодарность **Миккелю Баллеву, Ларсу Хоффманну, Летиции Ди Шашо и Дидье Делезу** за основные идеи.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!





rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium | +32 486 50 51 91  
info@sitdown-games.com | [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Игра от компании Sit Down! издана Megalopole. ©Megalopole (2017). Все права защищены. Игра предназначена только для личного использования. Компоненты игры могут отличаться от изображённых на картинке. Любое полное или частичное воспроизведение игры в физической или электронной форме запрещено без разрешения Megalopole.  
©Megalopole (2017)



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ, Республик Беларусь и Казахстан: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни». Импортёр: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни», Россия, 121087 г. Москва, Береговой пр., д. 7, корп. 1, оф. 1  
Тел.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru | [www.lifestyleltd.ru](http://www.lifestyleltd.ru)