

 2–4 игрока

 От 6 лет

 Партия
20–30 минут

 Объясняется
за 5 минут

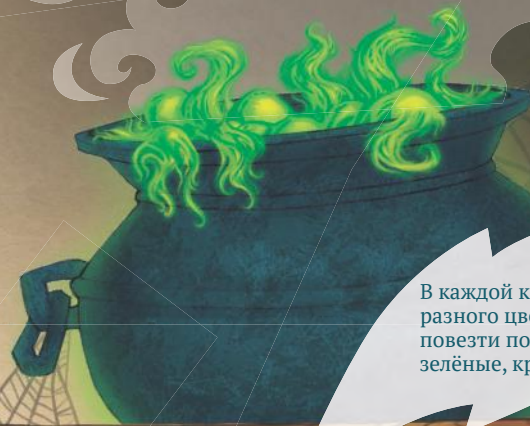
Волшебный котёл

Правила игры

Цель игры

Соберите три нужных ингредиента в котле до того, как все 6 путей к котлу станут непроходимыми.

Злой колдун наложил страшное заклятие, которое уничтожит королевство! Вы можете сварить зелье, которое разрушит чёрную магию, но вы должны работать сообща. Главная задача — найти три нужных ингредиента, спрятанных во флаконах с зельями, и переместить их по путям в котёл до того, как колдун перекроет их. Если вы не успеете собрать в котле все 3 флакона с зельями с правильными ингредиентами до того, как злой колдун наберёт силу, то королевство будет уничтожено.



В каждой коробке эти кубики разного цвета. Вам может повезти получить, например, зелёные, красные или синие.

Состав:

6 разных зелий (зелёные флаконы).



6 алхимических ингредиентов: тухлое яйцо, ядовитый гриб, рогатая жаба, глаз тритона, корень одуванчика и крыло летучей мыши.



6 препятствий.



Шляпа колдуна на подставке.



Жетон разрушения заклятия.



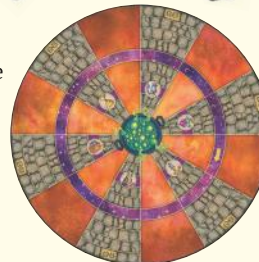
2 цветных шестигранных кубика действия.



3 цветных шестигранных волшебных кубика.



Круглое большое игровое поле.



Правила игры, которые сейчас у вас в руках.

Подготовка

- 1 Положите игровое поле так, чтобы все могли до него дотянуться.
- 2 Поверните флаконы с зельями рисунками вниз и перемешайте их. В случайном порядке поставьте по одному флакону с зельем рисунком вниз на каждую клетку  игрового поля.
- 3 Поверните алхимические ингредиенты рисунком вниз и перемешайте их. Не глядя выберите 3 из них и положите их лицевой стороной вверх в котле, в самом центре игрового поля. Эти 3 ингредиента понадобятся вам, чтобы разрушить заклятие злого колдуна. Остальные ингредиенты для котла отложите в сторону — они вам не понадобятся.
- 4 Перемешайте все препятствия и положите их возле поля лицевой стороной вниз. 
- 5 Поставьте шляпу колдуна на стрелку на фиолетовом круге игрового поля. Это круг колдуна. Колдун ходит только по этому кругу и только по часовой стрелке.

- 6 Поместите 2 кубика действия, 3 волшебных кубика и жетон разрушения заклятия возле игрового поля так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.



Самый младший игрок ходит первым.

Как играть

В начале каждого хода вы будете бросать кубики действия. Эти кубики покажут вам, что нужно делать в этом ходу.

Запомните: «Волшебный котёл» — это командная игра. Работайте как одна команда и помогайте друг другу определить, как лучше всего действовать в каждом ходу.

Есть 4 возможных результата броска кубиков действия:



Передвиньте флакон с зельем



Бросьте волшебные кубики



Ходит колдун



Путь закрыт

Бросьте кубики в первый раз — и вы можете начать играть, заглядывая в правила.


Передвиньте флакон с зельем

Переместите любой флакон с зельем на то количество клеток, которое выпало на кубике.

- Вы можете перемещать любой флакон с зельем, даже если его ингредиент ещё не открыт. Вы узнаете, как вскрыть ингредиент, в разделе «Как колдовать» (на следующей странице).
- Флаконы с зельем можно перемещать вниз и вверх по пути и в любом направлении по кругу колдуна.
- Флакон с зельем нельзя перемещать через колдуна на круге колдуна или через препятствие на игровом поле.
- Флакон с зельем нельзя переместить в котёл, если ингредиент во флаконе ещё не открыт.
- Вам не обязательно выбрасывать на кубике точное значение, чтобы переместить флакон с зельем в котёл — подходят и значения больше.




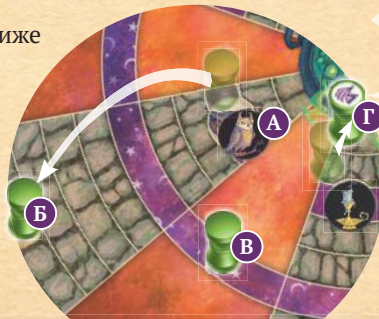
Ходит колдун

Передвиньте шляпу колдуна по часовой стрелке по кругу колдуна на столько клеток, сколько выпало на кубике. Если во время своего хода колдун проходит через флакон с зельем или останавливается на нём, такой флакон с зельем нужно вернуть на ближайшую клетку  на игровом поле.

Путь закрыт

О нет, злой колдун перекрыл путь! Переверните одно из препятствий лицевой стороной вверх и поместите его на соответствующую клетку пути на игровом поле. Этот путь теперь перекрыт — **А**.

- Если на этой клетке стоит флакон с зельем, он возвращается на ближайшую  клетку игрового поля — **Б**.
- Флакон с зельем нельзя перемещать через препятствия на игровом поле, но их можно перемещать по кругу колдуна к ещё не перекрытому пути **В**.
- Если флакон с зельем находится на клетке ближе к центру поля, чем препятствие, можно продолжать перемещать его к котлу — **Г**.
- Чтобы удалить одно препятствие, используйте жетон разрушения заклятия.



Жетон разрушения заклятия

Используйте этот жетон в любой момент игры, чтобы удалить одно препятствие с игрового поля. Когда вы удалите препятствие, путь снова будет свободен. **Жетон разрушения заклятия** можно использовать только один раз за игру. После использования переверните жетон лицевой стороной вниз. Препятствие после удаления с игрового поля переворачивается лицевой стороной вниз и перемешивается с другими жетонами. Оно снова может попасться вам.

Жетон разрушения заклятия должен быть использован до того, как все 6 препятствий окажутся на игровом поле.

Бросьте волшебные кубики

Пусть в ход добрую магию! Бросьте 3 волшебных кубика, чтобы начать колдовать.

Волшебные чары помогут вам открыть ингредиенты, поменять местами флаконы для зелий или же пробраться через препятствия и колдуна. Если у вас получилось, используйте заклинание. Если нет, передайте ход следующему игроку.



Как колдовать

Бросьте кубики. После этого вы можете перебросить один, два или все три ещё раз, а потом, после второго результата, снова выбрать кубики для перебрасывания и попробовать ещё раз.

Всегда **говорите заранее, какой результат вы хотите получить**, перед тем, как бросать кубики. Да-да, вы должны выбрать желаемое заклинание до первого броска кубиков.

Заклятие всезнания

Выбросьте все чётные числа



Выбросьте 3 чётных числа, чтобы открыть ингредиент на флаконе. По правилам флакон с зельем должен стоять ингредиентом вверх, прежде чем вы добавите его в котел. Заклятие всезнания позволяет вам перевернуть флакон, поставив его ингредиентом вверх. Для этого вы должны выбросить 3 чётных числа на кубиках. Если вам удалось, флакон с зельем останется стоять ингредиентом вверх до конца игры.

Подсказка: открывайте ингредиенты как можно раньше, чтобы точно знать, какие флаконы с зельем перемещать в котёл.

Чары обмена

Выбросьте все нечётные



Выбросьте 3 нечётных числа, чтобы поменять местами два любых флакона для зелий в любом месте игрового поля. Например, поменять местами флакон на перекрытом пути с тем флаконом, который стоит на свободном.

Подсказка: возможно, стоит сначала открыть несколько ингредиентов, перед тем как менять их местами.



Большое колдунство

Выбросьте в сумме 12 или больше на всех 3 кубиках



Большое колдунство позволяет вам переместить флакон с зельем через колдуна, стоящего на круге колдуна, или через препятствие на одном из перекрытых путей. Если сумма чисел на 3 кубиках больше или равна 12, вы можете переместить любой флакон с зельем на расстояние до 6 клеток включительно. Вы можете в конце движения переместить флакон в котёл, если ингредиент открыт.

Пример броска волшебных кубиков

Вы объявляете, что хотите использовать **заклятие всезнания**, потому что вы должны выбрать определённое заклинание до броска кубиков. Получается, что вы можете бросить кубики 3 раза, чтобы выбросить все чётные числа.

Например, при вашем первом броске вы выбросили 2 чётных числа и 1 нечётное. У вас есть еще 2 броска, чтобы получить последнее чётное число на третьем кубике.



Во время второго броска вы оставляете кубики 2 и 4 лежать и бросаете только кубик, на котором 5. Если второй бросок не удался, помните, что у вас в запасе ещё есть третий бросок.



Если выпадает чётное число и все 3 ваши числа на кубиках чётные, то вы успешно наколдовали заклятие всезнания и можете перевернуть любой флакон с зельем ингредиентом вверх.



Конец игры

Соберите три флакона с нужными ингредиентами в котёл до того, как колдун перекроет все пути — и вы все победите! Если же злой колдун перекрыл все 6 путей до того, как вы поместили флаконы с зельем с нужными ингредиентами в котёл, то побеждает колдун.

Играйте вместе!

Мы верим, что дети (и взрослые!) всегда выигрывают, когда работают и играют сообща, уважая друг друга. Играть вместе хорошо: это совместный труд, общие решения, обсуждение, доверие и эмоциональное здоровье. Разделите радость игры сообща.

Ещё командные игры есть на mosigra.ru и mglan.ru — посмотрите «Волшебника Изумрудного города», «Урфина Джюса» и «01: Большой пожар».



© 2015 Peaceable Kingdom,
Illustrations ©2014 CB Canga.
Game Design by Department of Recreation.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Минина, А. Берсенева, А. Стекольников, М. Половцев, Е. Безлепкина, А. Якшин.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.
117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7-926-522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.