



Об игре

Дети нашли на чердаке древнюю книгу колдовства, а в ней — рецепт зелья для исполнения желаний. Оказывается, все ингредиенты можно найти в лесу! Ребята отправляются их искать, не подозревая, что лес охраняют волшебные совы, которые умеют накладывать чары на незваных гостей...

Каждый ход вы бросаете кубик сначала за своего героя, а затем за сов, и двигаете фишки по полю. Ваша задача — зайти в три разных лесных тайника на поле и взять оттуда по одному жетону волшебных ингредиентов. Но где-то рядом постоянно летают совы: если они окажутся на одной с вами клетке, то наложат на вас чары. Будьте внимательны!

Победит тот, кто первым соберёт три разных жетона: он сможет сварить зелье и исполнить своё желание!

Состав

- Игровое поле-пазл



- 4 фишки героев с подставками



- 3 фишки сов с подставками



- 50 карт чар



- Кубик



- 24 жетона ингредиентов



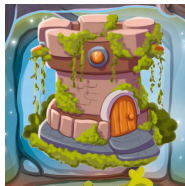
- Правила, которые вы держите в руках

Подготовка к игре

Перед первой игрой вставьте картонные подставки в фишки: в одну фишку — две подставки того же цвета.

1 Соберите игровое поле как пазл и положите его в центре стола.

2 Возьмите фишки сов и поставьте их на три любые дозорные башни: отсюда совы начнут свой путь.



3 Каждый игрок выбирает себе фишку героя и ставит её на стартовую клетку в центре поля. Лишние фишки уберите в коробку.



4 Разделите жетоны ингредиентов по стопкам, чтобы в каждой стопке были одинаковые жетоны. Всего у вас получится восемь стопок. Посчитайте количество жетонов в каждой стопке — оно зависит от количества игроков. Уберите в коробку лишние жетоны в соответствии с таблицей:

2 игрока

уберите по 1 жетону из каждой стопки

3 игрока

уберите по 2 жетона из каждой стопки

4 игрока

уберите по 3 жетона из каждой стопки

5 Положите по одной стопке жетонов ингредиентов на каждый лесной тайник на игровом поле.



Вы готовы играть. Первым ходит самый младший игрок — дайте ему кубик.



Цель игры

Ваша задача — собирать на игровом поле ингредиенты для волшебного зелья и мешать это сделать другим игрокам! Победит тот, кто первым соберёт три ингредиента.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок делает три простых действия:

- 1 Бросьте кубик и подвиньте свою фишку на 1 клетку в выпавшем направлении.
- 2 Бросьте кубик ещё раз и передвиньте фишку любой совы на 1 клетку в выпавшем направлении. Вы можете выбрать любую сову, кроме той, которая ходила последней (в первый ход выберите любую сову).
- 3 Передайте кубик игроку слева — теперь его ход.

Что может выпасть на кубике?



Прямо: передвиньте фишку на 1 шаг в любую из 4 сторон: наверх, вниз, вправо или влево, но не по диагонали!



По диагонали: передвиньте фишку на 1 шаг по диагонали.



В любую сторону: передвиньте фишку на 1 шаг в любую сторону.

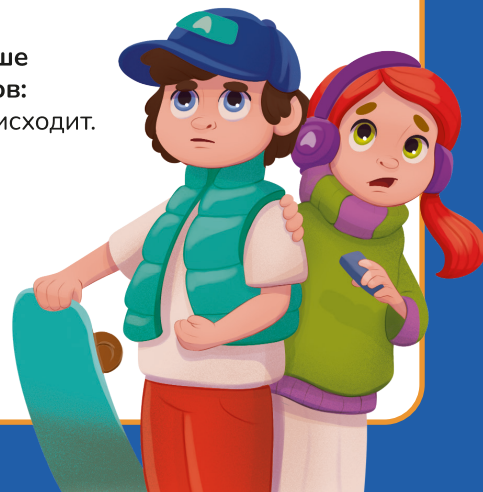


Пропустите ход: вы пропускаете ход и не перемещаете фишку игрока (или совы, если кидали кубик за сову).

Если вы пришли на клетку с лесным тайником, возьмите один жетон с верха стопки на этой клетке и положите его перед собой. Помните, что для победы вам нужно собрать три жетона из разных тайников.

Если на какой-то клетке оказалось несколько фишек:

- **Сова и фишка игрока:** этот игрок берёт верхнюю карту из колоды чар и выполняет то, что на ней написано. Подробнее — справа под заголовком «Как работают чары». Если сова окажется на клетке, где стоят несколько фишек игроков, то каждый из этих игроков берёт по карте чар. После этого сова улетает домой зарядить посох новыми чарами: поставьте фишку этой совы на свободную башню как можно дальше от заколдованной фишки. На одной башне может стоять только одна сова.
- **Две совы:** они тут же разлетаются — поставьте обеих сов на две любые свободные башни.
- **Две или больше фишек игроков:** ничего не происходит.



Как работают чары

Карту чар игрок может получить только при встрече с совой. Такая карта действует с того момента, как игрок её получил, и продолжает действовать до конца игры, то есть указанные на картах чар условия нужно выполнять постоянно.

- У одного игрока могут быть максимум две карты чар, и он должен выполнять условия обеих карт одновременно.

Если карты противоречат друг другу и их невозможно выполнять вместе, игрок сбрасывает одну из этих карт по своему выбору. Новую карту взамен сброшенной брать не нужно!

- Если у игрока уже есть две карты и он должен взять новую, он сбрасывает одну из старых карт по своему выбору.
- Если игрок забыл выполнить чары, то другие игроки могут ему об этом напомнить.

Над игрой работали:

Авторы игры: Максим Половцев, Анна Половцева.

Художник: Кристина Плазун.

Проект-менеджер: Анна Ларионова.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Арт-директор: Виктор Забурдаев.

Дизайнер: Любовь Савельева.

Корректор: Екатерина Тупицына, корректорское бюро «Ёлки-палки».

Продакшен-менеджер: Андрей Незнамов.

Конец игры и победа

Игра заканчивается, как только один из игроков соберёт три разных жетона ингредиентов. Этот игрок становится победителем!

Режим игры для опытных игроков

Если добыть ингредиенты для зелья оказалось слишком просто, попробуйте сделать игру посложнее: пусть у каждого игрока будут максимум три карты чар.

Хотите ещё сложнее? При подготовке игры положите в каждый лесной тайник только по одному жетону ингредиента каждого вида.



Сканируйте QR-код или ищите видеоправила на YouTube:
#тайнылесныхсов
#космоправила.



**Slaw
cheetah**

Директор по производству: Сергей Морозов.

Директор по продажам: Дмитрий Калмыков.

Директор по маркетингу: Владимир Эделев.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.

Игру тестировали: Яна Бельчикова, Тихон Половцев, Илья Зенкин, Мирон Кузнецов, Марк Шафеев.