

Harry Potter SAGALAND

Ravensburger® Игра № 20 575 2

Разработчики: Алекс Рэндольф и Михель Матшосс

Дизайн: Студия Paul Windle Desig

**Популярная игра с кубиками на запоминание.
Рассчитана на 2–4 игроков в возрасте от 6 лет.**

В комплекте:

1 игровое поле, 7 пластмассовых деревьев,
7 дисков, 7 карточек, 4 игральные фишки
на подставке и 2 кубика

В запретном лесу исчезло несколько волшебных существ. Помогите Гарри, Гермионе, Рону, Драко, Хагриду и Лорду Волдеморту найти их волшебных существ и как можно скорее привести к Хижине Хагрида! Все, что вам понадобится, – немножко удачи, когда бросаете кубик, и хорошая память!

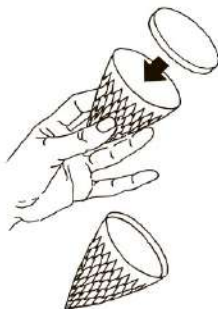
Цель игры:

Собрать как можно больше карточек. Вам просто надо запомнить, под какими деревьями прячутся волшебные существа!

Перед первой игрой

Осторожно извлеките карточки и диск из картонки с насечками. Плотно прижмите диски к основанию деревьев картинкой наружу (как показано на рисунке).

После этого диски уже не меняют свое местоположение.



1. Сложите фрагменты пазла, чтобы получилось игровое поле, и поместите игровое поле в центр.
2. Перемешайте деревья и, не глядя на картинки, расставьте их на игровом поле на специальных клетках для деревьев.
3. Выберите игральную фишку и поставьте в начало (нижняя левая часть игрового поля).
4. Перемешайте карточки и положите колоду рядом с игровым полем лицом вниз.

Начинает самый младший игрок. Игра идет по часовой стрелке.

Когда пришла ваша очередь

Возьмите верхнюю карту из колоды. Вы должны найти волшебное существо, изображенное в верхнем левом углу карточки, а искать вы будете под деревьями.

Бросьте оба кубика и передвиньте игральную фишку на выпавшее вам число клеток. Можно сложить числа, выпавшие на двух кубиках, а можно использовать их по отдельности.

Например, если на одном кубике выпало число 3, а на другом – 5, у вас есть следующие варианты:

1. Передвинуть игральную фишку на 8 клеток вперед или назад.
2. Передвинуть игральную фишку на 3 клетки вперед и на 5 клеток назад.
3. Передвинуть игральную фишку на 3 клетки назад и на 5 клеток вперед.

Если игральная фишка в конце хода оказывается на клетке, занятой кем-то другим, вы можете вернуть фишку противника в самое начало.

Где вы оказались?

Клетка с деревом

Если ваш ход закончился на клетке с деревом, только вы можете заглянуть и посмотреть, какое существо под ним прячется. Верните дерево на ту же клетку и запомните, кого вы под ним обнаружили. Вот теперь ваш ход закончился.

Хижина Хагрида

Если вы взяли карточку с соответствующим героем, отлично! Сохраните ее как приз и положите перед собой. Возьмите еще одну карточку и поставьте свою игральную фишку на Волшебную клетку.

Волшебная клетка

Если ваш ход закончился на этой клетке, в следующем раунде вы сможете быстро вернуться к Хижине Хагрида, но сначала убедитесь, что знаете, под каким деревом прячется существо, которое вы ищете. Или же можно вернуться и продолжить поиск существ.

А вот если под деревом не оказалось нужного вам существа, дело плохо! Верните свою игральную фишку в начало.



Когда пришла ваша очередь

Поставьте свою фигурку на волшебную клетку.

Отсюда можно быстро добраться до Хижины в следующем раунде (если вы уже знаете, под каким деревом прячется волшебное существо, которое вы ищете). Также вы можете вернуться в лес и поискать существ под другим деревьями.

Что делать, если существо под деревом не соответствует тому, которое изображено у вас на карточке? Плохо дело! Верните дерево на место. Верните свою фигурку в начало

Магия

Если на обоих кубиках вам выпало по единице, можете выбрать один из следующих вариантов:

1. Поменять два дерева местами.
2. Перейти на любую клетку с деревом и заглянуть под дерево.
3. Перемешать колоду карточек и взять новую карту.

Игра заканчивается, как только взята последняя карта.

Побеждает игрок, собравший больше всего карточек.



Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет! Мелкие детали. Опасность закупорки дыхательных путей. Для безопасности ребенка удалите все упаковочные элементы. Сохраняйте упаковку с данными предприятия изготовителя.