

Битва АНИМАГОВ

или Удиви Мерлина

Развивающая игра для детей старше 5 лет

Правила игры

Количество игроков: 2–4.

Возраст игроков: 5–99.

Время игры: 20–30 мин.

Уважаемые взрослые!

Игра развивает внимание, зрительную память и логическое мышление.

Состав игры

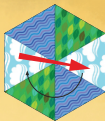
1. 96 карт (48 животных) с половинками изображений персонажей:



2. 9 карт Мерлина с волшебными артефактами:



3. **1** шестиугольник со стрелкой:



4. **8** деревянных фишек «Юный волшебник»

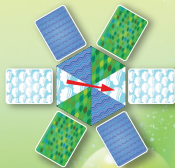
(4 вида по 2 шт.):



В одном королевстве великий маг Мерлин открыл школу волшебства. Его ученики, юные волшебники, усердно изучали там анимагию — превращение животных. Старый Мерлин решил устроить выпускной экзамен и соревнование на звание лучшего анимага королевства. Он превратил всех животных королевства в разных диковинных тварей, а юные волшебники-анимаги должны как можно быстрее вернуть животным первоначальный облик. Тот, кто больше всех расколдует животных, будет признан лучшим анимагом и преемником Мерлина.

Цель игры — расколдовать как можно больше животных, заколдованных Мерлином (собрать как можно больше правильных пар карт).

Подготовка к игре. Шестиугольник разместить в центре игровой зоны, карты перемешать и выложить в **6** равных стопок по цветам с каждой стороны шестиугольника. Разыграть очерёдность хода.



Ход игры

Игроки по очереди вращают стрелку и снимают верхнюю карту из стопки, на которую показывает стрелка. Рассматривают полученную карту и по отличительным признакам определяют, какому животному принадлежит эта часть (какая стихия этого зверя — **вода**, **суша** или **воздух**).

Получив следующую карту, игроки пытаются составить зверя целиком (верхняя половинка и нижняя). Если у игрока две половинки одного зверя, то зверь заколдован правильно, и он отправляется в копилку игрока.



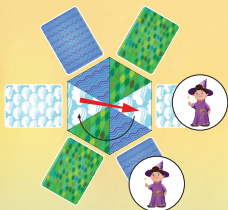
Если половинки изображений не сходятся в облик зверя — это проделки Мерлина, он создал гибридное животное, например **медусь** или **гуседь**, и юному волшебнику придётся исправлять положение, вращая стрелку, находить вторую верную половинку этого зверя.



Если необходимая игроку карта находится у другого игрока, то они могут договориться об обмене: игроки меняются имеющимися у них картами или игрок уступает за нужную ему карту право своего хода.

Если игроку при вращении попадает карта с волшебным артефактом, он может, используя его, заколдовать необходимую ему карту, то есть найти в стопках нужную карту и собрать зверя (остальные карты в стопке ещё раз перемешиваются и выкладываются на своё прежнее место около шестиугольника).

У каждого игрока есть по 2 фишки «Юный волшебник»: это помощники. Например, если у игрока накопилось много карт с половинками птиц, то он может поставить эту фишку на стопку водных или сухопутных животных (или на обе сразу), и если стрелка укажет на заблокированный юным волшебником сектор (если установлена фишка на один сектор), то брать карту нужно со следующей после заблокированной стопки (таким образом повышается вероятность получить вторую половинку птицы).



Внимание!

1. Каждую фигурку можно использовать только один раз.
2. Если заблокирован, например, один сектор водных животных, то заблокированными считаются оба сектора водных животных.

Выигрывает тот анимаг, кто расколдовал больше всего животных. Он объявляется победителем соревнования и преемником Великого Мерлина.

**ЗАО «Степ Пазл». 142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: +7 (495) 660-37-73, www.iqstep.ru**

Автор идеи и руководитель проекта *Татьяна Колмыченко*
Главный редактор *Ольга Юсова*
Дизайнер-верстальщик *Елена Садекова*
Корректор *Наталья Князева*

