



РУСАЛОЧКА



8686

Жемчужина морских глубин



Состав игры:

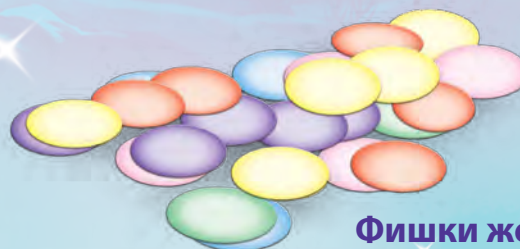
- Игровое поле
- Фишки героев – 4 шт.
- Фишки жемчужин – 30 шт.
- Кубик «D6»



Игровое поле



Фишки героев



Фишки жемчужин



Кубик «D6»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Коварная ведьма Урсула заманила Русалочку и ее маленьких друзей в ловушку, а сама отправилась к Тритону, чтобы завладеть его волшебным трезубцем. Возьмите на себя роль Урсулы, Русалочки или ее друзей и отправляйтесь в яркое приключение по подводному царству.

ЦЕЛЬ ИГРЫ



Первым добраться до замка Тритона.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображен огромный водоворот, в который морская ведьма хитростью заманила Ариэль и ее друзей. Центр водоворота с изображением ведьмы – стартовая клетка для всех участников игры. От нее до финиша ведет спиральная дорожка, состоящая из разноцветных волшебных пузырьков. Пузырьки – это клетки игрового поля, предназначенные для перемещения фишек игроков. На каждом пузырьке могут одновременно находиться несколько фишек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Попав в ловушку, Русалочка и ее друзья сначала не очень испугались: ведь у Русалочки было волшебное ожерелье из тридцати разноцветных жемчужин. Но коварная Урсула тоже знала про ожерелье, поэтому разрешила нитку и все бусины раскатились по дну моря. Перед началом игры переверните все фишки жемчужин лицевой стороной вниз, тщательно перемешайте и сложите в центре игрового поля закрытыми.



Игроки по договоренности или по жребию решают: кто будет играть за ведьму, а кто – за Русалочку и ее друзей. Игрок-ведьма должен быть в игре обязательно. Если игроков меньше 4, то лишние фишки в игре не участвуют. Все игроки ставят свои фишки в центре водоворота на изображение ведьмы.

МОРСКАЯ ВЕДЬМА

Морская ведьма Урсула ходит первой. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку вперед ровно на столько клеток-пузырьков, сколько очков выпало.



Если фишка ведьмы остановилась на пузырьке с ее отражением, то игрок сразу же бросает кубик и делает еще один ход.

При везении ведьма может за один раз сделать несколько дополнительных ходов.



Если на таком пузырьке лежит фишка жемчужины, то ведьма, прежде чем в этот же ход идти дальше, убирает ее и кладет закрытой в центр водоворота.

Если фишка ведьмы остановилась на одной клетке с фишкой другого игрока, то игрок-ведьма бросает кубик и забирает у другого игрока столько жемчужин по своему выбору, сколько очков выпало. Если у игрока жемчужин меньше, то ведьма забирает все, что есть. Если игроков на клетке несколько, то ведьма забирает у каждого из них выпавшее количество жемчужин. Если у игрока нет жемчужин, то ведьма ничего у него отнять не может. Отобранные фишки жемчужин возвращаются в центр игрового поля и кладутся закрытыми.



Если фишка ведьмы остановилась на клетке, где нет ни ее отражения, ни фишек других игроков, то нужно обратить внимание на цвет пузырька. Пузырьки волшебные, игрок-ведьма может поменять местами свою фишку героя с фишкой героя любого игрока, стоящей на пузырьке такого же цвета. Конечно, это имеет смысл только тогда, когда фишка другого игрока ближе к финишу.

РУСАЛОЧКА, ФЛАУНДЕР И СЕБАСТЬЯН

Ходят по очереди после того, как ведьма закончила свой ход.

На стартовой клетке в центре поля

Если в начале хода фишка игрока находится на стартовой клетке (в самом центре водоворота), то он делает выбор: либо сразу отправиться в путь, либо заpastись жемчужинами, если их фишки еще есть на этой клетке.

Решив заpastись жемчужинами, игрок бросает кубик и берет себе столько фишек жемчужин, сколько очков выпало. Если фишек меньше, чем очков, то игрок берет себе все оставшиеся.



Собрать еще жемчужин или отправиться в путь он сможет только на следующий ход.

Перемещение по полю

Решив отправиться в путь, игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед по волшебным пузырькам на столько клеток, сколько очков выпало.

Если фишка игрока остановилась на цветном пузырьке, в нем не отражается ведьма, и ее фишка не стоит на этой клетке, то игрок может:



Поменяться местами с фишкой любого другого игрока (даже с ведьмой), стоящей на пузырьке такого же цвета;



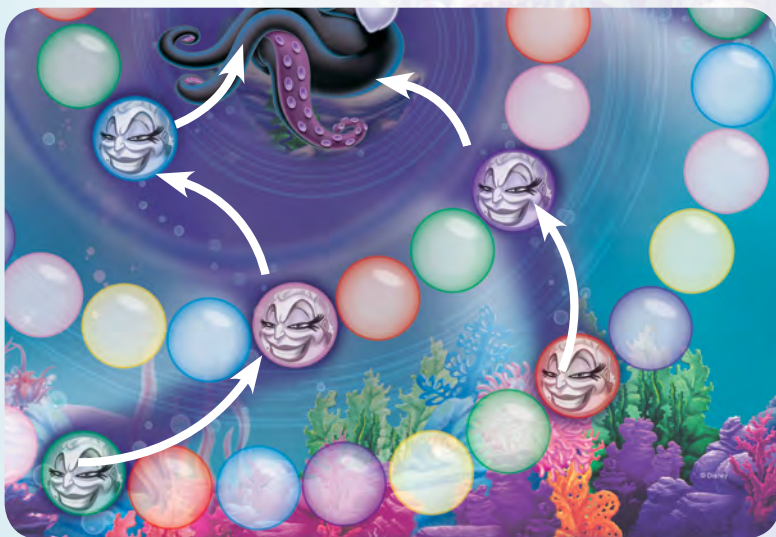
Отдать фишку жемчужины такого же цвета, что и сам пузырек, и сделать дополнительный ход. При этом фишка жемчужины возвращается к остальным фишкам жемчужин, лежащим в центре поля.

Для дополнительного хода можно использовать не больше одной жемчужины за раз. Если игрок не хочет или не может воспользоваться описанными выше возможностями, то его ход заканчивается.



Если фишка игрока остановилась на пузырьке с отражением ведьмы, то он в ловушке.

Злое колдовство тянет его фишку назад. Если у игрока есть фишка жемчужины такого же, как пузырек, цвета, то он может выложить ее на эту клетку открытой и сделать дополнительный ход. Иначе он проваливается в бездну (по чернильному щупальцу).



Если и для следующей ловушки у него не оказалось жемчужины подходящего цвета, то он проваливается дальше, и так до тех пор, пока не окажется в центре поля или на клетке с уже кем-то выложенной жемчужиной.

Попав в ходе перемещения или оказавшись на заколдованном ведьмой пузырьке

с уже лежащей на нем жемчужиной, игрок сразу бросает кубик и делает дополнительный ход. При везении, попадая на закрытые жемчужинами ловушки или закрывая их сам, игрок может сделать несколько дополнительных ходов. Меняться местами на клетках с изображением ведьмы нельзя!

Если фишка игрока остановилась на одном пузырьке с фишкой игрока-ведьмы, то ведьма, не дожидаясь своего хода, бросает кубик и забирает у игрока столько жемчужин, сколько очков выпало. На этом ход игрока заканчивается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает игрок, первым дошедший до замка Тритона. При этом, если у игрока остались очки, они не учитываются.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

Автор игры: Олеся Емельянова

© Disney

Волшебство продолжается www.disney.ru.



© 2013 Zvezda.
All rights reserved.