

2-4
8+
30 мин.

Казачьи земли

Правила



Мэтью Данстан

Бретт Дж. Гилберт

Мигель Коимбра



Сказочные земли

Правила

Об игре



Добро пожаловать в «Сказочные земли» — волшебное Королевство бесстрашной Принцессы, отважного Рыцаря и ужасного Дракона. Добро пожаловать в историю о приключениях и любви. Героям нужна ваша помощь, чтобы исследовать эти земли, исполнить свою судьбу и страница за страницей пройти до счастливого конца.

Компоненты

15 Земель
(разные с обеих сторон)

3 начальных земли с символами



12 обычных земель



3 Фигурки персонажей

Принцесса Рыцарь Дракон



36 карт



4 Памятки



4 Волшебных жетона



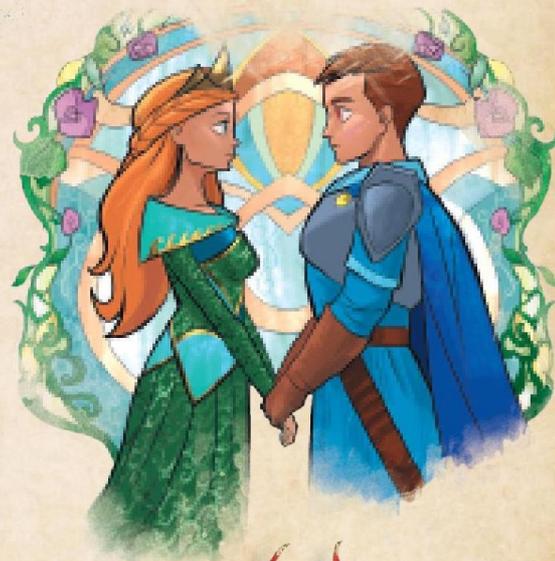
1 Правила



Цель игры

Создайте свое Королевство Сказочных земель, выкладывая на стол карточки с горами, замками и равнинами, и отправьте Принцессу, Рыцаря и Дракона путешествовать по нему. В этом приключении им непременно понадобится ваша помощь. Для этого вам будет нужно выполнять задания из своей книги сказок. Преодолейте все испытания, напишите свою историю и расскажите ее друзьям.

Будьте первым, кто прочитает все страницы из своей книги сказок, — и станете победителем.



Игровые элементы

Фигурки

Три фигурки — Принцесса, Рыцарь и Дракон — это герои ваших сказок. Вы можете перемещать их в процессе игры, однако фигурки не принадлежат игрокам: любой участник игры может двигать любые фигурки в свой ход.



Карты страниц

Ваша книга сказок состоит из карт страниц, на которых написаны задания. Их нужно выполнить, чтобы ваши персонажи успешно завершили свои приключения, а вы стали победителем.

Помните: каждое выполненное задание приближает вас к победе в игре.

Цель



История

Земли

Королевство состоит из земель, на которых находятся различные территории, куда могут отправиться персонажи в ходе игры. Каждая земля состоит из трех территорий.

Равнина



Лес



Гора



Замок



Через некоторые территории протекают реки.



Среди земель есть три начальные: они помечены символами Принцессы , Рыцаря  и Дракона . Символами обозначено, на каких территориях начинают игру эти фигурки. Также на начальных землях есть территории, помеченные белым уголком, для помощи в подготовке к игре.

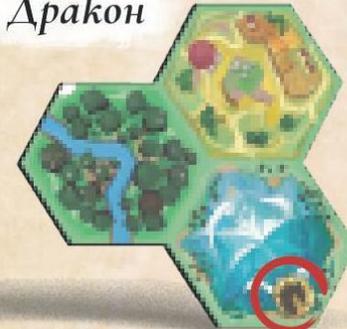
Принцесса



Рыцарь



Дракон



Волшебные жетоны

Волшебные жетоны, лежащие заряженной стороной вверх, позволяют игрокам совершать больше действий в свой ход.

Заряженная сторона

Обычная сторона



Подготовка к игре

- 1 Поместите три начальных земли в центре стола так, чтобы белые уголки образовали круг в центре и река проходила через каждую землю. Это начальное Королевство.
 - 2 Поместите Принцессу , Рыцаря  и Дракона  на соответствующие территории.
 - 3 Замешайте обычные земли и положите их стопкой рядом с Королевством так, чтобы всем игрокам было хорошо видно.
 - 4 Выдайте каждому игроку по волшебному жетону. Игроки кладут их перед собой заряженной стороной вниз.
 - 5 Замешайте 36 карт страниц и раздайте их поровну всем игрокам. Каждый игрок выкладывает полученные карты стопкой лицевой стороной вниз рядом с собой — это его книга.
- Каждый игрок берет верхнюю карту своей книги, смотрит на нее и оставляет в руке. Не смотрите другие страницы своей книги, вы познакомитесь с ними во время игры.
- 6 Первым ходит самый старший игрок.



Совет

Земли двусторонние. Рекомендуем переворачивать часть из них во время перемешивания, чтобы каждая ваша партия отличалась от предыдущих.

Игровой процесс

Игра проходит в несколько последовательных ходов, пока один из игроков не зачитает все свои страницы (выполнит все свои задания).

Игровой ход

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди выполняет одно из следующих действий:

✦ Продолжает свою историю

или

✦ Переворачивает страницу

✦ Продолжить историю

✧ Вперед к приключениям

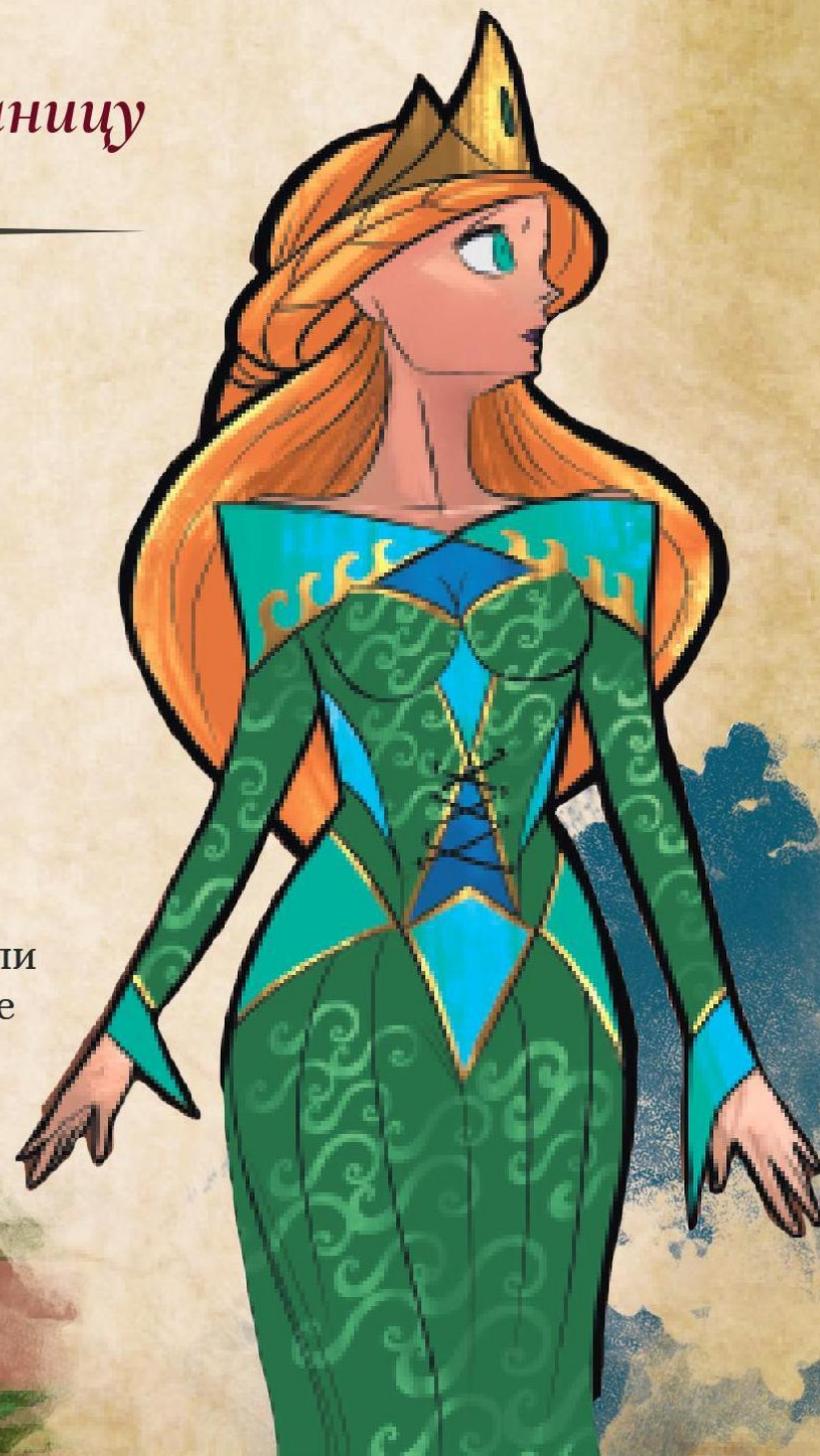
Когда вы отправляетесь на поиски приключений, вы совершаете одно из следующих действий:

а Перемещаете персонажа

или

б Добавляете землю

После этого вы проверяете, удалось ли выполнить задание (рассказываете о своих приключениях).



а *Переместите персонажа*

Если вы выполняете это действие, вы можете передвинуть одного персонажа по Королевству один раз.

Каждый персонаж перемещается по-своему:

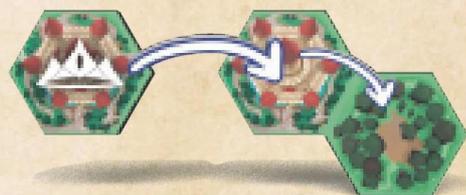
▲ Принцесса: Принцесса перемещается ровно на одну территорию (в соседнюю с той, где она начала ход). Также она может прыгать между замками.

✂ Если Принцесса заканчивает перемещение в замке, она сразу же может переместиться в любой другой замок в Королевстве.

✂ Если Принцесса начинает свой ход в замке, она может прыгнуть (переместиться) в любой другой замок и после этого переместиться на одну территорию.

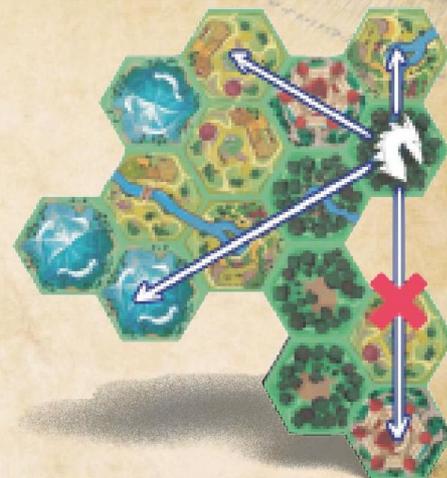
Важно: Принцесса может прыгать между замками, только если до этого или сразу после этого она перемещается на одну землю.

🛡 Рыцарь: Рыцарь может переместиться ровно на две территории. Если вы ходите Рыцарем, он должен завершить движение в двух территориях от той, где начал, ни дальше, ни ближе. Рыцарь не может переместиться только на одну территорию или завершить движение на территории, соседней с той, в которой он начал.



Дракон: Дракон пролетает по прямой линии от той территории, где он начал ход, до края Королевства. Когда он двигается, он не может завершить свое перемещение, пока не долетит до края Королевства. Он может перелетать над любыми территориями, но не может перелетать через пустые места между землями.

Ни один персонаж не может покинуть Королевство. Они всегда остаются на одной из земель в игре. Однако персонажи могут перемещаться и останавливаться в землях, где уже есть другие персонажи.



Добавьте землю в Королевство

Если вы совершаете это действие, возьмите верхнюю землю из стопки, не переворачивая ее на другую сторону, и добавьте к уже выложенным в Королевстве:



✂ Новая земля должна соприкоснуться с уже выложенными хотя бы двумя гранями.

✂ Чтобы присоединить новую территорию к территории с рекой, вы должны поместить новую землю так, чтобы река продолжилась. Если это невозможно, вы не можете присоединить новую землю в этом месте. В Королевстве может быть несколько рек.

Если стопка земель закончилась, добавить новую территорию в Королевство больше нельзя.



✧ Расскажите о приключениях.

Если вы отправлялись на поиски приключений, проверьте, можете ли вы о них рассказать.

Вы можете рассказать о приключениях после своего действия, если в результате вашего хода персонажи расположены таким образом, что вы выполнили задание с вашей карты страницы. Вы не можете выполнять задания в чужой ход и можете рассказать о приключениях только один раз за ход.

Когда вы рассказываете о приключениях, поместите перед собой соответствующую карту страницы лицевой стороной вверх и зачитайте ее. Возьмите следующую страницу из своей книги.



✧ Переверните страницу

Если по какой-либо причине не можете или не хотите выполнять задание с вашей текущей карты страницы, вы можете перевернуть страницу, но только если не отправлялись на поиски приключений в этот ход. Это будет ваше единственное действие в этот ход.

Поместите вашу текущую страницу вниз вашей книги лицевой стороной вниз и возьмите новую сверху (не показывайте ее другим игрокам). После этого переверните свой волшебный жетон заряженной стороной вверх.

Вы сможете использовать жетон, чтобы в один из следующих ходов дважды отправиться на поиски приключений.

Даже если у вас в книге осталась всего одна страница, вы можете перевернуть её, чтобы зарядить свой волшебный жетон и иметь возможность воспользоваться им в следующем ход.

Однако дополнительное действие может быть только одно (игрок не сможет совершить больше двух действий в ход), накапливать их нельзя.

Если ваш волшебный жетон лежит заряженной стороной вверх, когда вы отправляетесь на поиски приключений, вы можете перевернуть его и отправиться на поиски приключений еще раз в этот же ход. Вы должны полностью завершить первое действие перед тем, как начинать второе.

Заряженная
сторона



Конец хода

Ваш ход завершается после того, как вы совершили свое действие (или два с волшебным жетоном) и рассказали о приключениях, если вам удалось выполнить задание со своей карты страницы. После этого ходит следующий игрок.

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков рассказал о своем последнем приключении (выполнил задание на последней странице своей книги). Этот игрок объявляется победителем.

В очень редких случаях, когда задание с карт страницы невозможно выполнить, поскольку нельзя более выложить землю, вы проигрываете, а остальные игроки продолжают игру. Если у каждого из игроков есть такое задание, эта история бесконечна, и победителей в ней нет.

Подсказка

Внизу каждой карты страницы есть номер. В конце игры разместите все карты, задания которых вы выполнили, в последовательности этих номеров, чтобы можно было прочитать вашу историю. Продолжайте свои приключения и делитесь ими в нашей группе Вконтакте!

Пояснения по целям

1 Увидел

Персонаж видит любую территорию в Королевстве и любого персонажа, которые находятся от него на прямой линии, независимо от расстояния. Персонажи не перекрывают линию видимости друг друга.

Персонажи видят только в пределах Королевства.
Персонажи видят ту землю, в которой находятся.

Если в задании указано, что один персонаж должен видеть двух других, они не обязательно должны находиться на одной территории.

Если в задании указано, что один персонаж должен видеть 3 территории, лежащие на прямой, он должен видеть их, смотря в одном направлении. Эти территории не обязательно должны быть соседними.



Принцесса увидела Дракона и Рыцаря

2 Посетил

Персонаж посещает территорию, только если он заканчивает свое перемещение на ней в ваш ход.

3 Встретились

Два персонажа встречаются, если оказываются на одной территории. Хотя бы один из этих персонажей должен закончить свое перемещение на ней в свой ход.

Важно: Вы можете рассказать о приключениях с заданием «встретились» или «посетил», только если вы переместили одного из указанных персонажей на соответствующую территорию в этот ход. Если вы просто добавили землю в Королевство, вы не можете выполнить это задание. Вы можете рассказать о приключениях с заданием «увидел», если вы переместили персонажа или добавили территорию.



4 *Большой лес/гора/равнина*

В Королевстве появляются большие леса, горы и равнины, когда 3 или более территории такого типа расположены рядом. Эти территории могут быть расположены каким угодно образом, но должны быть соединены. В Королевстве может быть несколько больших гор, лесов и равнин.



Большой лес

5 *Большая река*

Река считается большой, если последовательно проходит хотя бы через пять территорий. Эти территории могут быть расположены каким угодно образом, но через них должна проходить одна и та же река.



Большая река

6 *Прошел мимо*

Персонаж проходит мимо определенной территории, если он двигался через нее или закончил на ней перемещение.

Авторы

Авторы: Мэтью Данстан и Бретт Дж. Гилберт

Иллюстратор: Мигель Коимбра

Менеджер проекта: Вирджин Гилсон и Хавьер Таверн

Графический дизайн: LowKey

© 2018 IELLO USA LLC. IELLO, Fairy Tile и их логотипы являются товарными знаками IELLO USA LLC

**ФАБРИКА
ИГР**

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ
Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru
Эксклюзивный дистрибьютор на территории
России, Казахстана, Украины, Республики
Беларусь, Республики Молдовы, Республики
Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджи-
кистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

Редакторы: Майя Балабанова, Павел Червяков
Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев,
Егор Юрескул — Geek Media
www.vk.com/geekmediaru
Верстка: Юлия Пузырькова — Geek Media

www.iello.com

iello