

## **Магическая карта** - новая и самая точная карта Неизведанного Мира.

В Неизведанном Мире царит хаос! Только магические талисманы могут спасти цивилизации от полнейшего краха. Вам придется отправляться в опасные плавания по морям, умело торговаться, принимать участие в сражениях и приручать монстров. Но будьте осторожны! Штормовой ветер может неожиданно изменить ситуацию и воспрепятствовать выполнению миссии.

(45 минут • 2-4 игрока • 7+)

**В комплект игры входит:** 64 карты, 1 игровое поле, 1 вращающаяся стрелка, 4 корабля, 32 жетона «золото», 32 жетона «товары», 32 жетона «магическая сила».

**Цель игры:** Отправиться в морское путешествие по Неизведанному Миру, торговать своими товарами и приручать монстров при помощи магии, чтобы заполучить как можно больше золотых монет и первым вернуться в гавань откуда началась игра.

### **Подготовка к игре:**

Разделите все карты на четыре колоды: герои, задания, приключения и талисманы.

Перед началом игры каждый игрок берет одну карту с героем и заданием и размещает их перед собой (рис. 7). Неиспользованные карты с героями и заданиями уберите в коробку.

Колоды карт с приключениями (рис.8) и талисманами (рис. 6) положите рядом с игровым полем. Откройте три карты с талисманами и поместите их лицом вверх около соответствующей колоды.

Рассортируйте жетоны по типам (золото, товары, магическая сила) и определите около игрового поля такое место под «банк», чтобы было удобно всем игрокам.

Каждый игрок в начале игры получает по 3 жетона «магическая сила» и 3 жетона «товары». Каждый игрок выбирает корабль и размещает его в любой из гаваней. Из каждой гавани может vyplывать только один корабль! Игроки отчаливают из выбранных гаваней и плавают вокруг острова, расположенного в центре, а в конце игры должны вернуться в свою гавань.

**Ход игры:** Определите, кто из игроков делает первый ход. Далее все игроки ходят в порядке очереди по часовой стрелке. Чтобы сделать ход, крутите стрелку и выполняйте выпавшее действие. Игровой круг с вращающейся стрелкой разделен на 6 секций (рис. 1), из которых 5 имеют по три варианта действий. Игрок может выбрать одно из трех действий на выпавшей секции. Если стрелка останавливается на поле -2, значит штормовой ветер усиливается, и под его действие попадают корабли всех игроков (см. далее). После выполнения соответствующего действия, ход переходит к следующему игроку!

### **Секции:**

1. ветер • 9 • карта «приключение»
2. карта «приключение» • 7 • молоток
3. жетон «товары» • 6 • жетон «магическая сила»
4. ветер • 5 • молоток
5. жетон «товары» • 4 • жетон «магическая сила»
6. ... шторм: -2

### **Краткое описание возможных действий:**

- . «**Плавание**»: передвигайте свой корабль на 4, 5, 6, 7 или 9 шагов
- . «**Товары**»: получите в банке 4-7 жетонов «товары»
- . «**Магическая сила**»: получите в банке 4-7 жетонов «магическая сила»
- . «**Ветер**»: Игрок может выплыть штилевой зоны только в случае, если стрелка укажет на секцию с изображением символа «ветер» (если игроку выпадает символ ветра, то он также может передвинуть свой корабль в соответствии с количеством шагов, указанных на выпавшей секции).
- . «**Молоток**»: если ваш корабль поврежден, то вы не сможете перемещаться далее до тех пор, пока у вас не выпадет секция с изображением молотка (если игрок выбирает действие «молоток», то он также может передвинуть свой корабль на число шагов, указанное на выпавшей секции).
- . «**Приключение**»: возьмите одну карточку из колоды «приключения»

**Как ходить (рис. 5):** Игрок отправляется в плавание в любом направлении из выбранной им гавани и может передвигать корабль вперед и назад в процессе игры. Но не следует топтаться на одном месте, потому что **каждый игрок, сумевший проплыть вокруг острова и вернувшийся в свою гавань,** дополнительно получает 15 баллов при итоговом подсчете очков

*Важно: При передвижении корабля имейте в виду, что вы не можете останавливаться на той же клетке, с которой начали ход.*

- Клетки, окрашенные голубым цветом, безопасны для плавания. С голубой клетки можно перемещаться на любую ближайшую голубую клетку.
- Клетки, окрашенные белым цветом, - штилевая зона. Запрещается наступать на них или передвигаться по ним!
- Нельзя проходить или останавливаться на серых клетках, островах, скалах, золотой границе, или клетках занятых другими кораблями!
- Заплывая в гавань, вы можете остановиться, не совершая до конца полное количество шагов. Игрок тот час может начать торговлю следующим образом (рис. 4):

### **Черные гавани:**

- Здесь игроки могут обменять свои товары на золото (2 товара = 1 золотая монета)

- Каждый раз заплывая в черную гавань, игрок должен взять одну карту из колоды «приключения» независимо от того, заплыли вы туда сами или штормовой ветер закинул ваш корабль.

### **Красные гавани:**

- Здесь игроки могут приобрести талисманы. 1 жетон «талисман» стоит 2 жетона «золото». За раз можно приобрести более одного талисмана. Игрок может выбрать талисман (один и более) из трех открытых карт или взять карт сверху колоды. Если игрок берет один из трех талисманов, указанных на вскрытых картах, то необходимо сразу открыть новую карту, чтобы снова получилось три.

*Важно: если игрок заполучил талисман, указанный на его карточке «задание», то он получает при финальном подсчете очков дополнительно 10 баллов.*

### **Товары, магическая сила и золото (рис. 3):**

Игрок имеет право решить не перемещать свой корабль далее, а вместо этого приобрести товары или магическую силу в соответствии с числом, указанным на выпавшей секции. **В процессе игры каждый игрок может накопить не более 8 жетонов каждого вида. Это правило также касается золотых монет, полученных в результате торговли или укрощения монстров!**

### **Шторм, ветер и молоток (рис. 2):**

Если выпадает символ «шторм», игроку необходимо еще раз вращать стрелку, но в этот раз будут иметь значение голубые символы, расположенные на внутреннем круге колеса. Тот символ, на котором остановится стрелка, покажет направление штормового ветра. **Каждый игрок** должен передвинуть свой корабль на две клетки вперед в указанном направлении. Если во время шторма ваш корабль отбрасывает с безопасных голубых клеток, необходимо выполнить следующее:

#### *Штилевая зона:*

- Если во время шторма корабль игрока попадает в штилевую зону при выполнении уже первого шага, то он должен остановиться, не выполняя второй шаг!
- Игрок может покинуть эту зону, если в следующий ход ему выпадает секция с символом «ветер» (если стрелка останавливается на секции, где изображен символ «ветер»). Если повезет, то игрок может передвинуть свой корабль на количество шагов указанных на выпавшей секции.
- Если игроку выпадает секция с картой, товарами или магической силой в то время как он находится штилевой зоне, игрок может брать жетоны и пополнять свои запасы!
- Если игрок не имеет ни малейшего желания ждать до тех пор, пока ему выпадет секция с символом «ветер», он может заплатить 2 жетона

«товары» в банк и ваша команда отбуксирует корабль из штилевой зоны. Игрок может продолжить путешествие по морю, передвигая корабль на количество шагов, указанных на колесе.

*Нельзя останавливаться на серых клетках, островах, скалах, золотой границе или клетках, занятых другими кораблями.*

- Если штормовой ветер относит ваш корабль на одно из вышеуказанных мест, то корабль поврежден. В этом случае, вы должны положить свой корабль на бок на последнюю голубую клетку перед серой. Передвигать корабль далее нельзя до тех пор, пока вы его не отремонтируете.

- Теперь передвинуть свой корабль можно только в случае если игроку выпадет секция с символом молотка. В этом случае, можно продолжить плавание, переместив корабль на количество шагов, указанных на колесе.

- Если игроку выпадает секция с картой, товарами или магической силой, в то время как он находится на безветренной территории, игрок может брать жетоны и пополнять свои запасы!

- Если игрок не имеет ни малейшего желания ждать до тех пор, пока ему выпадет секция с символом «молоток», он может заплатить 2 жетона «золото» в банк и ваш корабль будет отремонтирован. Игрок может продолжить свое путешествие по морю, передвинув корабль на количество шагов, указанных на соответствующей секции.

*Особенные ситуации:*

- Сломанные корабли и корабли, находящиеся в штилевой зоне, не попадают под влияние штормового ветра!

- Если шторм относит ваш корабль в гавань, вы можете в свой ход вращать стрелку и если вы выбираете получения прибыли, то можете тот час начать торговлю торговать.

- Если вы выбираете ходить, то теряете возможность устроить торговлю.

- До тех пор пока ваш корабль находится в гавани на ремонте, вы можете использовать новые жетоны, выпадающие при вращении стрелки, для торговли. Или вы можете отремонтировать корабль и плыть дальше в соответствии с описанными выше правилами!

**Карта «приключение»** (рис.8) - каждый игрок должен брать одну карту, при заплывая в черную гавань, или в случае если стрелка останавливается на секции с соответствующим символом. И использованные карты складываются в стопку использованных карт. Если карты в колоде заканчиваются, то использованные карты перемешиваются и снова вводятся в игру.

- **Жетоны «Золото» (а), «магическая сила» (b) и «товары» (с):** необходимо заплатить в банк или получить из банка количество указанных жетонов. Все уплаты в банк жетонов «товары» должны производиться незамедлительно, а в случае если игрок не может заплатить, он пропускает ход. Не все ваши трофеи должны обязательно обмениваться на соответствующие

жетоны. Вы можете использовать ваши карты в качестве жетонов и хранить у себя сверх лимита в 8 жетонов.

- **Карта «хорошая погода» (d):** в обмен на эту карту можно успокоить шторм независимо от того, кто его спровоцировал – вы или другой игрок. *Подсказка: Используйте эту карту после того, как становится известно направление надвигающегося штормового ветра!*

- **Карта «ремонт» (e):** если ваш корабль поврежден, вам не нужно вращать стрелку и дожидаться выпадения нужной секции! В обмен на эту карту вы можете отремонтировать свой корабль! Далее передвигайте корабль в соответствии с выпавшим числом.

- **Карточка «ветер удачи» (f):** если ваш корабль застрял в штилевой зоне и у вас никак не выпадает секция с соответствующим символом, в обмен на эту карту вы можете выбраться из штилевой зоны и передвинуть корабль на выпавшее количество шагов. Если ваш корабль не находится в штилевой зоне, но очень хотите придать скорости ходу корабля, то используйте карту и передвиньте свой корабль дополнительно на 5 шагов.

- **Карта «крутите еще раз» (g):** если вам не подходит выпавшая секция, то в обмен на эту карту вы можете вращать стрелку еще раз (доступно даже в случае, если вы укрощаете монстра или сражаетесь).

- **Карта «подзорная труба» (h):** в случае, когда вам нужно тянуть карту «приключение», в обмен на эту карту вы можете подсмотреть три верхние карты из колоды и выбрать одну наиболее вам подходящую. Остальные две карты положите обратно сверху колоды, но не сообщайте остальным игрокам, что вы там увидели!

- **Карта «проклятие» (i):** в обмен на эту карту вы можете положить три открытые карты с талисманами обратно в колоду, перемешать ее и вскрыть три новые карты.

- **Карта «монстр» (j):** если вам выпадает эта карта, это означает, что вы встретили монстра, которого необходимо немедленно приручить! Каждая карта «монстр» показывает сколько магической силы требуется для приручения монстра. Вы должны начать укрощение монстра, используя имеющиеся жетоны «магическая сила» на свое усмотрение (если у вас таковые имеются).

*Важно: Эти жетоны возвращаются в банк независимо от того, приручили вы монстра или нет.* После этого, вращайте стрелку и прибавьте выпавшее число (даже если выпадает -2) к числу потраченных жетонов «магическая сила».

- если в итоге получается число меньше числа, указанного на карточке то вы проигрываете. Монстр забирает ваши товары (то есть вы должны вернуть все ваши жетоны «товары» в банк). Положите карточку «монстр» обратно в колоду карт «приключения» и перемешайте ее.

- Если в итоге получается число равное или больше указанного на карте числа, то у вас все получилось! Возьмите из банка указанное на карте количество жетонов «золото»! (Не забывайте о максимальном количестве

жетонов каждого достоинства. Оно равно 8 жетонам!) Оставьте карту «монстр» у себя, так как она дает +1 магическую силу при приручении другого монстра!

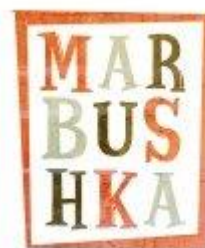
**Битва:** Может случиться так, что у другого игрока оказывается карта с талисманом, указанным в вашей карте «задание». Вы можете сразиться за ним! Переместите свой корабль на клетку рядом с кораблем-мишенью. Затем оба игрока должны вращать стрелку. (Атакующий корабль вращает стрелку первым!) Тот игрок, у которого выпадает большее число, может взять у своего противника карту «талисман» или «приключение». После битвы, по обоюдному согласию, вы можете поменять местами на игровом поле.

*Важно: необязательно сражаться с кораблём, стоящим по соседству от вашего корабля! Запрещается атаковать поврежденные корабли или корабли, находящиеся в штилевой зоне.*

**Конец игры:** игра заканчивается, когда кто-либо из игроков возвращается в свою гавань. Необходимо завершить последний раунд.

**Подсчет очков:** В конце игры подсчитайте все очки, указанные на карточках «талисман», которые вы собрали. Вы получаете +10 баллов за карточку «талисман», соответствующую карте, указанной в вашей карте «задание». Вы получаете 1 балл за каждую золотую монету (жетон или карточку). Игрок или игроки, сумевшие в последнем круге вернуться в свою гавань получают +15 победных баллов. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов!

- **Желаем вам попутного ветра и много веселья!**



Эксклюзивный дистрибьютор семейной фабрики Marbushka  
[dodoland.ru](http://dodoland.ru)