

25
ИГРОВОК

ВОЛШЕБНАЯ

30
МИНУТ

БРОДИЛКА

В СТРАНЕ ЗНАНИЙ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ВОЛШЕБНУЮ БРОДИЛКУ!

Вас ждёт увлекательное путешествие по удивительной стране, где знания открывают двери, а смекалка помогает выбрать верную дорогу.



Один путь приведёт в затерянные джунгли — яркие, живые и полные неожиданностей...

Другой — в таинственное подземелье, где хранятся сокровища под охраной огнедышащего Дракона.



Бросайте кубик — и пусть удача ведёт вас вперёд сквозь препятствия, повороты и тайные уголки карты. На каждом шагу вас ждут вопросы — будьте внимательны, ведь именно острый ум поможет дать правильный ответ! За это вы получите золотые монеты и сможете первыми добраться до Сокровищницы.

ГОТОВЫ? ТОГДА ВПЕРЁД —
ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ
ПРЯМО СЕЙЧАС!

КОМПОНЕНТЫ

- двустороннее игровое поле
- 32 жетона золотых монет
- 5 фишек игроков
- 5 жетонов замков
- 110 карт вопросов
- правила
- 20 жетонов выбора (по 4 жетона для 5 игроков)
- кубик (внешний вид кубика может отличаться)

ЦЕЛЬ ИГРЫ — БЫСТРЕЕ
ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ
ДОЙТИ ДО ФИНИША!



ВИДЕОПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ВЫБЕРИТЕ одно из двух полей, которое вам больше нравится, и **ПОЛОЖИТЕ** его в центр стола.

Далее каждый игрок берёт себе фишку и жетоны выбора одного из пяти персонажей. Первым выбирает героя самый младший игрок и далее остальные игроки по часовой стрелке.

Все фишки выставляются на стартовую клетку игрового поля.

Колоду карт вопросов **ПЕРЕМЕШАЙТЕ** и **ВЫЛОЖИТЕ** рядом с полем **ВОПРОСАМИ ВВЕРХ**.

Если играете на поле «Затерянный мир», выложите жетоны **золотых монет**. Выберите из колоды вопросов четыре случайные карты с ответами разных цветов и положите ответом вверх, создав таким образом четыре стопки сброса для карт вопросов. Выложите на врата жетоны замков.



ПОЛЕ «ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»

(играется с золотыми монетами и свойствами на картах)

**ЧТО ЖДЁТ ТЕБЯ ВПЕРЕДИ...
СКОРЕЕ БРОСАЙ КУБИК И УЗНАЕШЬ!**

Игроки ходят по очереди, начиная с самого младшего и дальше по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик.

Выпавшее на кубике число показывает, на сколько клеток игрок должен передвинуть свою фишку. Игрок также может **потратить 2 золотых монеты, чтобы добавить 1 к значению кубика**. В конце своего хода передайте кубик игроку слева.

ЕСЛИ ВЫ ПОПАЛИ НА:



Примените свойство с карты, лежащей наверху стопки сброса соответствующего цвета. За один ход срабатывает только первое свойство, на которое попала ваша фишка. Если свойство переместило вас на новую клетку, она не активируется. Исключение — свойство дополнительного хода.

**ПРИМЕНИ
СВОЙСТВО
С КАРТЫ**



Врата бывают открытыми и закрытыми. Изначально все врата в игре закрыты.

Чтобы пройти через **ЗАКРЫТЫЕ ВРАТА, НЕОБХОДИМО** заплатить 3 золотых монеты. Верните их в общий запас золотых монет.

Если у вас нет золотых монет, вы должны **ОСТАНОВИТЬСЯ** на клетке с обезьяной перед вратами и применить её свойство. Если вы начинаете ход перед вратами и не можете их открыть, не забудьте применить свойство клетки.

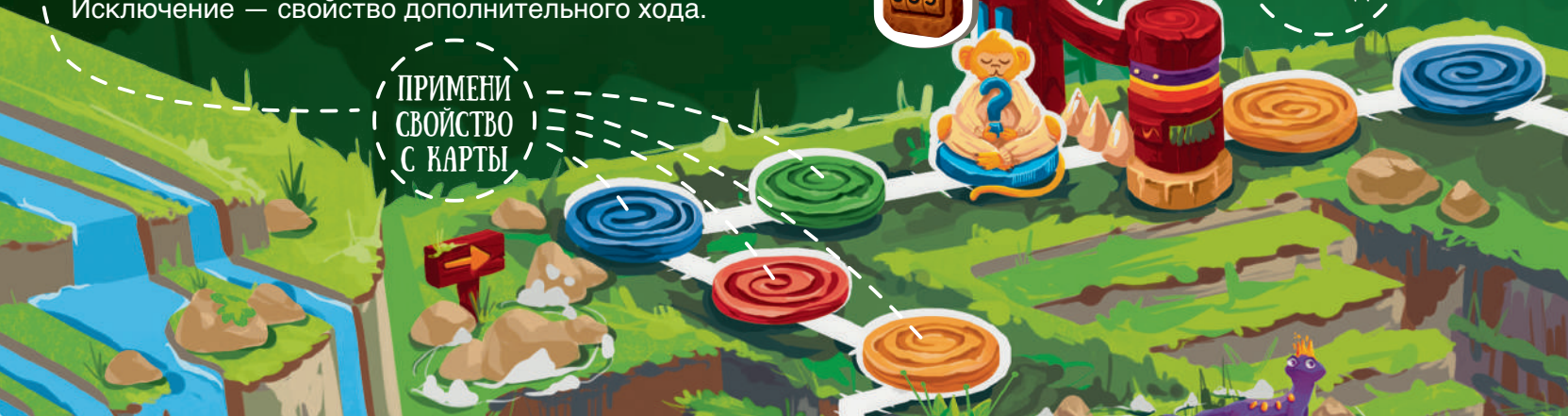
Как только первый игрок, проходящий через закрытые врата, заплатит 3 золотых монеты, уберите с врат **жетон замка**. Теперь они **ОТКРЫТЫ**, и следующие игроки могут свободно проходить через них.

ЕСЛИ ИГРОК ИЗ-ЗА СВОЙСТВ КАРТ ДОЛЖЕН ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ВПЕРЕД ЧЕРЕЗ ЗАКРЫТЫЕ ВРАТА, ОН ДОЛЖЕН ЛИБО ЗАПЛАТИТЬ ЗА ОТКРЫТИЕ ВРАТ, ЛИБО ОСТАНОВИТЬСЯ

ЖЕТОН ЗАМКА



**СТОП.
ОПЛАТИ
ПРОХОД**



В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ИГРОКУ ПРИХОДИТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО ПОЛЮ ИЗ-ЗА СВОЙСТВ КЛЕТОК, НОВЫЕ КЛЕТКИ, НА КОТОРЫЕ ОН ПРИХОДИТ, НЕ АКТИВИРУЮТСЯ, ЕСЛИ НЕ СКАЗАНО ОБРАТНОГО



Мудрая обезьяна щедро награждает вас, если вы сможете ответить на её **ВОПРОС!**

Когда вы попадаете на такую клетку, прочитайте вопрос на верхней карте колоды вопросов.

ОТВЕЧАТЬ ДОЛЖНЫ ВСЕ ИГРОКИ

Каждый участник выбирает, какой ответ, на его взгляд, верный, и взакрытую выкладывает свой жетон выбора соответствующего цвета, можно также ориентироваться на символы ⚡🌿🌸🔥.

ОТВЕТЬ
НА ВОПРОС
С КАРТЫ

ФИШКА ИГРОКА

ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ

ЖЕТОНЫ ВЫБОРА



Когда все игроки сделали свой выбор, карту вопроса переворачивают. Затем переворачивают жетоны, выложенные игроками. Ответившие на вопрос верно игроки получают по **1 золотой монете**.

После ответа на вопрос положите его в стопку сброса соответствующего цвета, стороной со свойством вверх.

Когда все игроки сделали по одному ходу, начинается новый **раунд**. Снова каждый бросает кубик по очереди, перемещает свою фишку и выполняет свойство клетки.

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ

Когда один или несколько игроков дойдут до **ФИНИША** в рамках одного раунда.

Если на финиш пришёл один игрок, он объявляется победителем! Если несколько человек, побеждает тот, у кого больше золотых монет. Если и здесь счёт равен, игроки делят победу.

ПОЛЕ «ТАЙНСТВЕННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ»

(играется без золотых монет и свойств на стороне с ответами)

Начинает игру самый старший участник, он будет активным игроком. Этот игрок зачитывает вопрос на верхней карте колоды заданий. После этого все игроки **молча** выбирают тот вариант ответа, который считают правильным, и выкладывают свой жетон выбора, совпадающий по цвету с выбранным ответом.

Когда все игроки выложили жетон выбора, активный игрок переворачивает карту вопроса и кладёт рядом с колодой, чтобы показать правильный ответ.

Все игроки открывают свои ответы и двигают фишки на поле. Перемещение зависит от **правильности ответа** и **клетки**, на которой стоит фишка. Подробнее о перемещении справа.

Далее ход переходит к игроку слева, он становится активным и зачитывает следующий вопрос. Так происходит до тех пор, пока один из игроков не доходит до **ФИНИША**. Он объявляется **победителем!** Если несколько игроков пришли к финишу одновременно, **все победили**.



Изучили все вопросы на картах? Не беда! Новые вопросы для игры вы можете найти на нашем сайте!

Важно!

При использовании вопросов сайта и игре на поле «Затерянный мир» разбейте

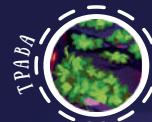
Животные с картинок — настоящие питомцы из приюта «Дубовая Роща» и фонда «Ника».

имеющиеся у вас карточки вопросов по цветам ответов на четыре стопки. Стопки положите стороной с ответом вверх. Каждый раз, узнавая на сайте правильный ответ, убирайте верхнюю карту стопки, таким образом меняя свойство клетки этого цвета!

ЕСЛИ ВЫ ПОПАЛИ НА:

Неправильный ответ

+1 КЛЕТКА
ВПЕРЕД



Правильный ответ

+2 КЛЕТКИ
ВПЕРЕД



1-2: +2
3-4: +3
5-6: +4



+1 КЛЕТКА
ВПЕРЕД

-1 КЛЕТКА
НАЗАД



+3 КЛЕТКИ
ВПЕРЕД

БРОСЬ
КУБИК

1-3: -1
4-6: СТОИ



+1 КЛЕТКА
ВПЕРЕД

При **ПРАВИЛЬНОМ** ответе на клетке с кристаллом и **НЕПРАВИЛЬНОМ** ответе на клетке с обломками нужно бросить кубик и в зависимости от выпавшего значения передвинуть свою фишку.

НА КАКОЙ КЛЕТКЕ МОЖНО
РИСКНУТЬ, А ГДЕ СТОИТ ПОДУМАТЬ
ПОЛУЧШЕ – РЕШАТЬ ТЕБЕ!

АВТОР ИГРЫ: ЮРИЙ ГУРИН
ХУДОЖНИКИ И ДИЗАЙН:
ВИКТОРИЯ ЦЫМАН (behance.net/TsymanViktoria),
ЭЛЬНА ЭСМОНТ, ИРИНА АКИМОВА
ДЕВЕЛОПМЕНТ:
ИЛЬЯ «ИЛЬФ» ЧУРАКОВ, СЕРГЕЙ ЭСМОНТ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ONE LAB
ДИРЕКТОР: СЕРГЕЙ ШАПОВАЛОВ
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: ИЛЬЯ «ИЛЬФ» ЧУРАКОВ
АРТ-ДИРЕКТОР: ЭЛЬНА ЭСМОНТ

Ваши идеи игр присылайте на почту:
idea@onelabgames.ru