

# SAGALAND

Ravensburger® Spiele Nr. 23 318 2

Популярная игра с кубиком  
для 2–4 игроков  
в возрасте 6–99 лет

Авторы: Alex Randolph und Michel Matschoss  
Иллюстрации: Dynamo Ltd., Funhouse  
Редакция: Monika Gohl



**Содержание:** 1 игровое поле

7 пластмассовых елок

7 жетонов

7 карточек с иллюстрациями к сказкам

4 игровые фигуры

2 кубика



В одном красивом замке жил-был король.

Когда он состарился, то начал искать наследника для своего королевства.

Он объявил, что сделает своим наследником того, кто первым отыщет в волшебном лесу спрятанные сокровища. Но все деревья выглядят одинаково.

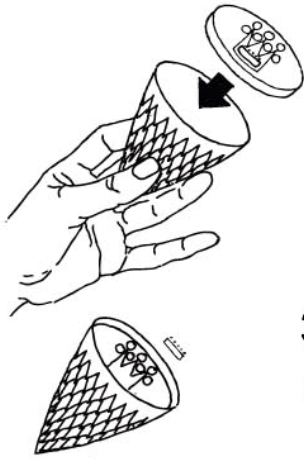
Отгадайте, где спрятаны сокровища.

## **Цель игры:**

Найти сокровища, спрятанные под деревьями, и собрать карточки с иллюстрациями сказок.

## **Подготовка**

Перед началом первой игры отделите от картонного листа карточки с иллюстрациями и жетоны с изображениями разыскиваемых вещей.



Круглые жетоны вставьте в основание елок картинкой наружу (смотрите рисунок).

Закрепив внутри елки, больше не вынимайте их.

Соберите четыре части игрового плана вместе, Все ёлки перемешайте и распределите их на круглых полях с изображением деревьев. Затем каждый из игроков выбирает себе по одной игровой фигуре и ставит ее на свободное место деревенской площади. Карточки хорошо перемешайте и сложите их рядом с игровым полем возле замка. Откройте первую карточку. Изображенный на ней мотив и будет первым сокровищем, которое нужно отыскать под елкой. Приготовьте два кубика. И игра начинается.

## **Ход игры**

Игру начинает самый младший из игроков. Далее игроки вступают в игру по часовой стрелке. Делая ход, нужно всегда бросать два кубика и перемещать свою фигурку по игровому полю. Очки двух кубиков можно считать как вместе, так и отдельно. Ходить можно вперед и назад. Однако число шагов, сделанных в одном направлении, должно соответствовать количеству очков, выпавших на одном кубике.

Например: на одном кубике выпало 3, а на другом 5.

Игрок может поступить следующим образом:  
может сделать 8 шагов в одном направлении(вперед/назад);  
может сделать 3 шага вперед и 5 шагов назад;  
может сделать 3 шага назад и 5 шагов вперед;

Чужая фигура не мешает движению по полям и поле, где она стоит входит в число шагов.

## **Отправить соперника домой**



Если ваша фигурка становится на поле, уже занятом соперником, после того, как вы сделали столько шагов, сколько выпало на обоих кубиках, тогда чужая фигурка должна вернуться назад.

## **Найти сокровища**

Если игрок остановился на голубом поле, он должен заглянуть под елку, чтоб узнать, что там спрятано. Игрок поднимает дерево и смотрит, что там спрятано. Остальные игроки не должны ничего видеть. Затем нужно поставить эту елку на место, но при этом запомнить, что там спрятано.

## **Попасть в замок**



Если игрок нашел под ёлкой сокровище, которое изображено на карточке, он может отправиться в замок.

Чтобы попасть на поле с ключом в замке, нужно выбросить недостающее количество очков на кубиках. Если достаточно очков одного кубика, то очки другого кубика просто не учитываются.

Если игроку не удалось достичь поля с ключом, то он проходит мимо замка. Если игроку удалось добраться до поля с ключом, он берет елку, заглядывает под нее, не показывая спрятанное сокровище другим игрокам.

Совпадает изображение на карточке с изображением сокровища под елкой? Браво! В этом случае игрок показывает нижнюю сторону елки всем остальным игрокам, а затем ставит ее на место. В качестве награды игрок получает карточку с изображением сокровища, которую он кладет перед собой и открывает следующую карточку из стопки.



Свою фигуру игрок ставит на поле с подковой перед замком. В новом раунде с этого места игрок может попасть снова в замок, если ему известно дерево, под которым спрятано новое сокровище. Либо игрок идет обратно в лес на поиски новых сокровищ.

Картинка под ёлкой не совпадает с карточкой? Не повезло! В этом случае игрок ставит елку на место и никому не показывает изображение под ней. И фигура игрока отправляется на деревенскую площадь.

## Волшебство

Если игроку выпадает одинаковое количество очков на обоих кубиках, он может применить волшебство. В этом случае игрок может:

- ⇨ поменять местами две елки
- ⇨ перейти на любое свободное голубое поле и заглянуть под елку
- ⇨ перемешать стопку с картами и открыть одну

Игра заканчивается как только игроки разыграют последнюю карту. Побеждает игрок, собравший больше всех карточек. Если победителей несколько, тогда играют еще один раунд, чтобы выбрать короля!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

**Sagaland**  
26 424 7

