



ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоправила



Внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил
может понадобиться взрослый игрок

ОБ ИГРЕ

Вы — охотники за волшебными предметами. Вам удалось добыть целый сундук сказочных артефактов. Но как поделить сокровища между соратниками?

Спор вышел нешуточный, и вы зовёте на подмогу друзей: Илью Муромца, Кощея, Колобка, Бабу-Ягу, Водяного... Лишь сильнейший из вас запустит руку в сундук.

Но сокровищница заколдована и вытащить за раз можно только одну реликвию. Держим кулачки, чтобы именно вам досталась легендарная Швабра-кадабра!

В СУНДКЕ



42 карты
сказочных
персонажей



14 жетонов
артефактов
и 1 фишка
колобка



4 карты
с подсказками

КАРТЫ И КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

При игре до 5 человек
используйте только
19 карт без такой
маркировки.

При 6–10 участниках
нужны все 42 карты

Сила персонажа

Имя персонажа

Действие персонажа



↓	↓	↓
1	8 ИЛЬЯ МУРОМЕЦ	1
1	7 ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ	1
1	6 ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ	2
1	6 ВОДЯНОЙ	3
2	5 АЛЁША ПОПОВИЧ	3
2	5 ЖАР-ПТИЦА	2
2	4 СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК	3
4	4 ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА	1
4	4 ЛЕШИЙ	2
2	3 ЦАРЬ ГОРОХ	4
3	3 ДОМОВОЙ	1
5	3 КОЛОБОК	1
1	2 КОЩЕЙ	5
2	2 ЛИХО	3
1	2 ИВАН-ДУРАК	3
2	1 БАБА-ЯГА	4
1	1 КОТ БАЖОН	2
1	1 КИКИМОРА	1
↑	↑	↑

Карты-подсказки
позволяют освежить
в памяти **силу персонажей**
и их количество в игре
(**левая колонка для 2–5**
игроков, **правая для 6–10**
игроков). Подробное
описание действий
персонажей приведено
далее в этих правилах.

ПОДГОТОВКА

Перетасуйте
колоду



Артефакты
сложите
в сундук



Не раскрывая,
отложите
в сторону
2 верхние карты



Игроки берут по 1 карте из колоды

Фишка с Колобком нужна при игре от 6 человек, положите её в центре. Первым ходит игрок, последним державший в руках швабру.

КАК ИГРАТЬ

У каждого игрока по 1 карте. В свой ход игрок берёт верхнюю карту колоды. Теперь у игрока на руке 2 карты, и одну из них он должен сыграть. Выложив карту перед собой, игрок обязан применить её эффект, даже если ему это не выгодно. Действие карты указано на самой карте. Затем ходит следующий игрок.

★ У Вити одна карта — Водяной. Он берёт верхнюю карту колоды — это Царь Горох. Витя должен сыграть одну из двух карт и выбирает Царя Гороха. Он выкладывает карту перед собой и, применяя её эффект, просит другого игрока показать свою карту.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, если после хода игрока в колоде не осталось карт. Оставшиеся в игре участники раскрывают свои карты. Победителем раунда становится игрок с самой сильной картой на руке.

Победитель раунда не глядя достаёт из сундука один волшебный предмет. Если после этого ни одно из условий победы в игре не выполняется (см. следующий раздел), начинается новый раунд. Первым будет ходить победитель прошлого раунда.

★ После хода Люси в колоде не осталось карт. В игре осталось трое: Люся с Домовым (сила 3), Витя с Водяным (сила 6) и Петя с Лешим (сила 4). Самая сильная карта у Вити, он побеждает в раунде и берёт из сундука один волшебный предмет. В следующем раунде первым будет ходить Витя.

Также раунд завершается, если в игре остался только один участник. В этом случае этот игрок становится победителем раунда.

ПОБЕДА В ИГРЕ

При победе в раунде игроки получают волшебные предметы. Также брать артефакты из сундука позволяют некоторые персонажи.

На артефактах указана их сила. Для победы в игре нужно выполнить любое из условий:

Найти в сундуке
Швабру-кадабру



Собрать 3 разных
волшебных предмета



Собрать любые волшебные
предметы с суммой сил 6 и более



Вот и все правила, начинайте играть!

Далее подробно описаны свойства персонажей. Их можно прочитать, если у вас возникнут сомнения по ходу игры

ПЕРСОНАЖИ (ПО АЛФАВИТУ)



Алёша
Попович

Алёшу можно использовать для защиты от соперников. Сыграй Алёшу, и до твоего следующего хода карты других игроков не будут действовать на тебя.

★ В свой ход Петя выкладывает Алёшу Поповича. На следующем ходу Боря играет Соловья-разбойника и должен выбрать игрока, который сбросит карту. Петю выбрать нельзя, ведь он под защитой, и Боре придётся выбрать кого-то другого. Петя будет под защитой богатыря, пока не сыграет другую карту в свой ход.



Баба-Яга

Сыграв Бабу-Ягу, выбери игрока и сравни с ним карты на руках. Не показывайте карты другим участникам. Игрок с более слабой картой выбывает из раунда. При равенстве ничего не происходит.

★ У Васи две карты: Баба-Яга и Водяной (сила 6). Он играет Бабу-Ягу и выбирает Петю, чтобы сравнить с ним карты на руках. У Пети — Леший (сила 4), так что он выбывает. Петя сбрасывает Лешего, не применяя его свойств.



Водяной

Сыграв Водяного, обменяйся с любым игроком картами на руках.

★ У Бори на руке 2 карты: Водяной и Кот Баюн. Боря выкладывает Водяного и выбирает Петю для обмена картами. Карта Пети уходит Боре, а Кот Баюн — Пете.



Добрыня
Никитич

Сыграв Добрыню, ты усилишь каждую проходящую в руку карту на «1» до конца раунда. Это усиление нужно учитывать, когда игроки пытаются угадать силу твоей карты, сравнивают карты на руках, а также при завершении раунда. Если сыграть 2 карты

Добрыни, то каждая карта в руке будет получать «+2» к силе.

★ У Люси на руке 2 карты: Добрыня Никитич и Леший (сила 4). Она играет Добрыню. Колода закончилась, и все игроки раскрывают свои карты. У Бори — Кощей (сила 2), а у Пети — Царевна-Лягушка (сила 4). Раунд выигрывает Люся, ведь благодаря сыгранному ранее Добрыне её Леший обладает силой 5.



Дед Дедович

Выложив Домового, посмотри три нижние карты в колоде. Можешь поменять их порядок.

★ Близится конец раунда, и Витя решает сыграть

Домового. Он смотрит три

нижние карты колоды, там Илья Муромец и два Алёши Поповича. Витя предполагает, что ему достанется последняя карта колоды, так что, возвращая карты в колоду, последней картой он кладёт Илью Муромца.



Жар-птица

Если среди всех сыгранных карт за раунд Жар-птица есть только у тебя и ты выбываешь из игры — сразу же возьми волшебный предмет из сундука.

★ На Люсю сыграли Бабу-Ягу.

У неё оказалась более слабая карта, и она выбывает из игры. Но ранее Люся успела выложить Жар-птицу, и при этом ни один другой игрок не сыграл вторую карту Жар-птицы в этом раунде. Люся сразу берёт волшебный предмет из сундука.



**Змей
Горыныч**

Горыныча всегда можно сыграть в свой ход. У него нет способностей, и если его выложить, то в игре не произойдёт каких-либо действий. Но если у игрока одновременно оказались Змей Горыныч и любой из богатырей (Илья Муромец, Добрыня Никитич или Алёша Попович), то он **обязан** выложить трёхголового на стол.

★ У Вити на руке 2 карты: Змей Горыныч и Добрыня Никитич. Витя обязан выложить Горыныча, что он и делает. Теперь соперники догадываются, что оставшаяся у него карта — один из богатырей.



**Иван-
дурак**

Ивана всегда можно сыграть в свой ход. Если его выложить, то в игре не произойдёт никаких действий. Но если Иван у тебя в руке и на тебя играют Кощей или Лихо, соперник выбывает, а ты — нет. Если это случилось, тебе нужно сбросить Ивана и взять новую карту.

★ Боря в свой ход выкладывает Кощея и говорит: «Люся, я думаю, у тебя карта с силой 4». У Люси оказывается Иван-дурак. Боря выбывает из игры, а Люся сбрасывает Ивана и берёт новую карту из колоды.



Илья
Муромец

Самая сильная карта в колоде, но и у богатыря есть уязвимое место — если выложишь его на стол до завершения раунда (неважно, по какой причине), ты проиграешь. Это относится и к ситуации, когда сбросить Илью тебя вынуждает соперник.

★ У Люси на руке 2 карты: Илья Муромец и Царь Горох. Если она сыграет богатыря, то проиграет, так что она выкладывает Царя Гороха и применяет его свойство (смотрит карту у Бори). Теперь ходит Вася. Он сыграет Соловья-разбойника и просит Люсю сбросить свою карту. Люся вынуждена выложить Илью Муромца и выбывает из раунда.



Колобок

Сыграв эту карту, положи фишку Колобка перед любым из игроков. Если он выиграет раунд — ты тоже получишь волшебный предмет из сундука. Фишку Колобка можно положить и перед игроком, который сыграл Алёшу Поповича.

★ Витя в свой ход играет Колобка и кладёт фишку с Колобком перед Люсей. Если Люся выиграет текущий раунд, то и Витя возьмёт артефакт из сундука.



Выложив котика, выбери любого соперника. В его следующий ход не глядя выбери, какой картой он сыграет.

Кот Баюн

★ Петя играет Баюна и говорит, что карта сыграна на Люсю.

Когда очередь доходит до Люси, у неё на руке оказываются 2 карты: Леший и Домовой. Петя вслепую выбирает, какую из двух карт Люся должна выложить перед собой.



Кощей

Сыграв Кощея, попробуй угадать силу карты в руке любого игрока. Можно назвать любую цифру, кроме «2». Если получилось — этот игрок выбывает из раунда.

★ Витя в свой ход выкладывает Кощея и говорит: «Боря, я думаю, у тебя карта с силой 5». У Бори на руках Кикимора (сила 1), так что он отвечает: «Нет, Витенька, ты не угадал». Ход переходит к Люсе. Люся тоже выкладывает Кощея и говорит: «А вот я думаю, что у Бори карта с силой 1». Боря вылетает из игры и сбрасывает Кикимору, не применяя её свойств.



Леший

Сыграв Лешего, укажи на любого игрока (можно выбрать себя). Следующая сыгранная в игре карта, если это возможно, подействует на выбранного игрока.

★ *Петя в свой ход играет Лешего и указывает на Люсю. Далее ходит Боря. Он выкладывает Алёшу Поповича, которого нельзя сыграть на Люсю, так как карта действует на сыгравшего её игрока, а не на соперника. Далее ходит Люся. Теперь уже она играет Лешего и указывает на Бору. Затем ходит Петя. Он играет Царя Гороха. Петя может посмотреть карту только у Бори.*



Лихо

Попробуй угадать силу карты любого игрока за 2 попытки. Можно назвать любую цифру, кроме «2». Если получилось — этот игрок выбывает. Не угадал — вылетаешь ты.

★ *Боря играет Лихо и спрашивает: «Люся, у тебя карта с силой 5?» У Люси на руке Леший (сила 4). Она отвечает: «А вот и нет». Тогда Боря говорит: «Может быть, с силой 3?» «И снова мимо», — отвечает Люся, и Боря вылетает из игры, сбрасывая карту с руки, не применяя её свойств.*



Сыграв Кикимору, посмотри карты, отложенные в начале партии. Можешь обменять карту с руки на одну из них.

Кикимора

☀ У Люси на руке 2 карты: Леший и Кикимора. Она играет Кикимору и смотрит 2 карты, отложенные в начале партии. Там оказываются Змей Горыныч и Домовой. Близится конец раунда, и Люся решает обменять Лешего на Змея Горыныча, чтобы иметь более сильную карту.



Соловей-разбойник

Сыграв Соловья, выбери игрока (можно выбрать себя). Выбранный игрок сбрасывает карту, не применяя её свойства (кроме Ильи Муромца), и берёт из колоды новую карту.

☀ Петя в свой ход играет Соловья-разбойника и просит Люсю сбросить свою карту. Люся сбрасывает Царя Гороха, не применяя его свойства (она не смотрит карту другого игрока), и берёт верхнюю карту колоды.



Царевна-
лягушка

Попробуй угадать карту соперника. Именно карту, а не её силу. Если получилось — возьми волшебный предмет из сундука.

★ Витя в свой ход выкладывает Царевну-лягушку и говорит: «Люся, я думаю, у тебя Леший».

У Люси на руке действительно Леший, так что Витя сразу же берёт волшебный предмет из сундука.



Царь
Горох

Сыграв Гороха, посмотри карту любого игрока, но не делись увиденным с другими участниками.

★ Боря в свой ход играет Царя Гороха и просит Витю показать ему свою карту. У Вити Змей Горыныч, и он показывает свою карту только Боре.

Действие нескольких карт предполагает честность игроков.

Нелишним будет напомнить участникам, что лишь человек с чистой кармой может достичь дзена.



СЕКУНДОЧКУ, А ЧТО ЕСЛИ?

Ниже вы найдёте советы и пояснения совсем уж тонких нюансов, которые позволят сохранить мир за игровым столом.

★ *Выкладываемую карту размещай справа от ранее сыгранных тобою карт. Так будет видно, в каком порядке сбрасывались карты.*

★ *При чётном количестве участников можно сыграть парами. Расположитесь за столом так, чтобы игроки одной команды не сидели рядом. Условия победы остаются прежними, но волшебные предметы участников одной команды считаются общими.*

★ *Что делать, если хочется добавить в игру Жар-птицу, Колобка и других персонажей, но игроков слишком мало? Что ж, мы уже заполучили ваши денежки, кто мы такие, чтобы что-то вам запрещать... Не бойтесь экспериментировать и создавать свои наборы карт.*

★ *Если у игрока в результате последнего в раунде хода (в колоде не осталось карт) на руках не осталось карты, он должен взять вслепую любую карту из отложенных в начале раунда.*

★ Если при завершении раунда сразу несколько игроков обладают равными наисильнейшими картами, все они становятся победителями и берут по артефакту из сундука.

★ Если сразу несколько игроков выполняют условие для победы в игре, то победителем становится обладатель Швабры-кадабры. Если Швабра-кадабра осталась в сундуке, то побеждает игрок с наибольшей суммой сил собранных предметов. При равенстве и по этому вопросу все претенденты объявляются победителями.

★ Если выкладываемую карту не получается сыграть ни на одного игрока из-за действий Алёши Поповича или Лешего, карта выкладывается без применения свойств.

★ Если карты Царевна-лягушка и Жар-птица сыграны удачно, то игрок сразу же берёт волшебный предмет из сундука, не дожидаясь завершения раунда. Если игроку досталась Швабра-кадабра — он становится победителем игры. Если это другая реликвия, то даже если с её помощью было выполнено одно из условий победы (собрано 3 разных предмета или сумма сил собранных предметов стала 6 и более), раунд доигрывается до конца.



Лжец, лжец

Находка для тех, кто
любит дурачиться



Перетягивание кальмара

Прими участие
в необычном состязании



Отель «Бугагашенька»

Построй отель
для монстров



Цу-е-фа

Интересно
играть с детьми

-20%

по промокоду "АбраКадаба"
на эти и другие игры на doJoy.ru

1	8 ИЛЬЯ МУРОМЕЦ	1
1	7 ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ	1
1	6 ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ	2
1	6 ВОДЯНОЙ	3
2	5 АЛЁША ПОПОВИЧ	3
	5 ЖАР-ПТИЦА	2
2	4 СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК	3
	4 ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА	1
	4 ЛЕШИЙ	2
2	3 ЦАРЬ ГОРОХ	4
	3 ДОМОВОЙ	1
	3 КОЛОБОК	1
5	2 КОЩЕЙ	5
	2 ЛИХО	3
1	2 ИВАН-ДУРАК	3
2	1 БАБА-ЯГА	4
1	1 КОТ БАЮН	2
	1 КИКИМОРА	1