



**МОСИГРА**

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)



- 2–6 игроков
- От 16 лет
- Партия от 20 минут
- Объясняется за минуту

- Это стоит снимать
- Можно играть в любой компании
- Хочется повторить
- Займёт весь вечер
- Простая и весёлая

## ПРАВИЛА ИГРЫ

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

**Вы:**

- справились (выиграли);
- не справились или отказались выполнять задание (проиграли).

**Ваш партнер (соперник):**

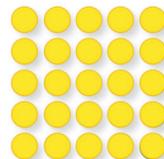
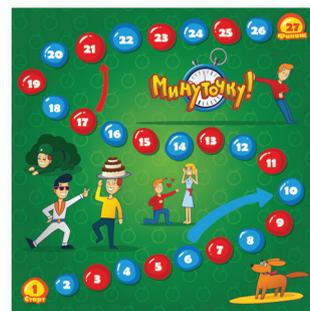
- справился (выиграл);
- не справился или отказался выполнять задание (проиграл).

**А также:**

- Не читайте эту карту вслух.
- Приблизьтесь к финишу на указанное число шагов.
- Отступите на указанное число шагов.

## Состав

- Игровое поле.
- 300 карт:
  - 25 карт мин.
  - 40 карт дуэлей.
  - 100 карт заданий.
  - 135 карты викторин.
- 6 фишек игроков.
- 25 фишек мин.
- Шестигранный кубик.
- Песочные часы на 1 минуту.
- И вот эти правила, которые вы держите в руках.



## Цель игры

- Цель игры – первым добраться до финиша.

# Подготовка к игре



1. Разложите игровое поле.
2. Тщательно перемешайте каждую колоду карт и положите их рядом с полем рубашкой вверх.
3. Выберите по одной фишке игрока и поставьте её на клетку «Старт».
4. Определите первого игрока любым удобным способом. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

## Ход игры

1. Бросайте кубик и передвигайте свою фишку по полю.
2. Выполняйте задание или сразитесь в дуэли.
3. Поставьте на поле фишку мины, если выполнены соответствующие условия (см. раздел «Размещайте мины»).
4. Передавайте ход следующему игроку.

### Бросайте кубик

В начале своего хода бросьте кубик и передвиньте свою фишку по полю вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике.

### Выполняйте задание

#### Тяните карту

Если на клетке, где оказалась ваша фишка, уже стоит фишка другого игрока, сразитесь с ним в дуэли (см. раздел «Сразитесь в дуэли»).

Если же на этой клетке нет других фишек, возьмите верхнюю карту из колоды того же цвета, что и эта клетка:

Если клетка синяя, возьмите карту из колоды «Задания», а затем зачитайте его вслух (если нет иного условного обозначения на карте, см. с. 1) и выполните, при необходимости используя песочные часы.

Если вы вытянули карту с бомбой, немедленно киньте её на середину стола. Все игроки при этом должны громко крикнуть: «Минуточку!» и поменяться местами. Кто займёт новое место последним, проигрывает.

Если клетка красная, возьмите карту из колоды «Викторина», а затем, не читая, передайте её соседу. Он зачитывает вопрос вслух, а вы отвечаете. Договоритесь перед началом игры, какой вопрос (первый или второй) с карты вы задаёте в этой партии.



Если задание выполнено верно, карта отдаётся отвечающему игроку и кладётся возле него. Если неверно, идёт в сброс.

## Задания на несколько кругов

Некоторые задания нужно выполнять в течение нескольких игровых кругов. Получив такую карту, положите её перед собой, как напоминание. Другие игроки будут следить, выполняете ли вы своё продолжительное задание.

- За каждую замеченную ошибку вам придётся отступить на столько клеток, сколько указано на карте ●.
- Если два задания противоречат друг другу, выполняется только новое, а старое сбрасывается.
- Максимум заданий, которые могут лежать перед игроком одновременно, — три. Если вы вытягиваете четвертое, придётся избавиться от одного любого (кроме только что вытянутого).

## Передвигайте фишку

1. Если вы успешно выполнили задание (или правильно ответили на викторину), ваша фишка остаётся на клетке, куда пришла после броска кубика. Только некоторые карты позволяют продвинуться вперёд — на них есть специальное обозначение ●.
2. Если вы провалили (или отказались выполнять) задание, отступите на столько клеток, сколько указано на карте ●. Важно: вы отступаете с той клетки, где оказалась ваша фишка после броска кубика.
3. На некоторых картах указано, что задание должен выполнять другой игрок. Если вы вытянули такую, вам повезло: ваша фишка остаётся на клетке, куда попала после броска кубика, а отдувается другой игрок. Если он не выполнит задание или откажется, именно ему придётся отступить.
4. Если задание для двоих или троих, то перемещение по клеткам вперёд или назад осуществляется теми, для кого это указано на карте (см. с. 1).

В течение двух кругов отвечай не попадая на все вопросы других игроков. Отступай на шаг за каждый ответ в тему.

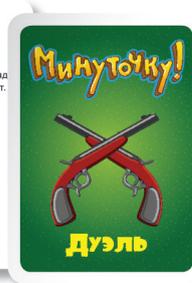


## Сразитесь в дуэли

Если на клетке, где оказалась ваша фишка, уже стоит фишка другого игрока, сразитесь с ним:

1. Вытяните карту из колоды «Дуэли» (одну на двоих).
2. Зачитайте её вслух — и начните выяснять отношения тем способом, который указан на карте.
3. Проигравший всегда отступает на один шаг. После этого он не тянет карту, а ждёт следующего хода.

Устройте гладелки. Кто первым ответит взгляд или моргнёт, проигрывает. Судят остальные игроки.



УТОЧНЕНИЯ

- Если вы отступаете на клетку, на которой уже есть другая фишка, новая дуэль не начинается. Ход переходит к следующему игроку (по часовой стрелке).
- Если ваша фишка приходит на клетку, где уже стоят фишки двух или более игроков, эти игроки бросают кубик. С вами сразится тот, у кого выпадет меньше.
- Если вы начинаете свой ход на клетке, на которой есть фишка другого игрока, дуэль не начинается. Бросайте кубик и продолжайте ход, как обычно.
- Если ваша фишка приходит на клетку, где уже стоит фишка другого игрока и лежит мина, вы одновременно выполняете действия с двух карт — дуэли и мины.
- Дуэли не разыгрываются на клетках старта и финиша.

Разыгранная карта дуэли всегда уходит в сброс.

## Размещайте мины

### Как получить фишку мины

1. Две любые карты успешно выполненных заданий, отвеченных викторин или задания и викторины, лежащие перед вами, отправьте в сброс.
2. Взамен возьмите одну фишку мины.
3. Положите её на любую клетку поля (даже если там находится фишка какого-нибудь игрока). Мина останется на поле до конца игры.

## Как пройти клетку с миной

Если вы оказались на клетке с миной в результате броска кубика:

1. Возьмите одну карту задания или викторины.
2. Сразу же возьмите одну карту из колоды «Мины».
3. Выполняйте основное задание с усложнением, указанным на карте мины. Например, вы выполняете задание «Сделайте массаж игроку напротив», при этом у вас карта мины «Во время выполнения задания подпрыгивайте». Это значит, что вы должны делать массаж, подпрыгивая.

- УТОЧНЕНИЯ**
- Если вы не выполните основное задание либо усложнение с карты мин, задание считается невыполненным.
  - Если усложнение с карты мин не позволяет вам выполнить основное задание, отправьте эту карту мины в сброс и тяните следующую. Например, на карте мины написано: «Ритмично хлопайте в ладоши во время выполнения задания». При этом на карте задания указано: «Переверните часы и постройте двухэтажный домик, используя карточки заданий». Выполнение задания невозможно, поэтому нужно вытянуть следующую карту мины.
  - Мина действует на всех игроков, включая того, кто её подложил.
  - Обменять на мины можно только карты выполненных заданий или викторин. При победе в дуэли карта дуэли всегда идет в сброс и не обменивается на мину.
  - Если возник спор о том, мешает ли усложнение выполнению основного задания, проголосуйте. При ничьей вытаскивается другая карта мины.
  - Если вы оказались на клетке с миной в результате того, что не выполнили задание, мина не срабатывает.

## Специальные клетки

### Клетка перехода (обозначена стрелкой)

- Клетки перехода быстро перемещают вас вперёд по полю (минуя несколько клеток). Клетки перехода используются только при игре впятером и шестером.
- Если вы оказались на клетке перехода в результате броска кубика, двигайте свою фишку вперёд по направлению стрелки и тяните карту по обычным правилам.
- Если вы оказались на клетке перехода в результате дуэли, двигайте свою фишку вперёд по направлению стрелки, но карту тянуть не нужно.
- Если вы оказались на клетке перехода в результате того, что не выполнили задание, двигайте свою фишку вперёд по направлению стрелки, но карту тянуть не нужно.
- Если играет пять-шесть игроков, то на клетку перехода мину ставить бесполезно, так как игрок будет вынужден двигаться по стрелке.

### Клетка «Финиш» и победа

- Если вы бросили кубик и выпавшее число отправляет вас на клетку финиша, поставьте свою фишку на эту клетку и немедленно тяните две карты викторины. Вам нужно ответить на вопросы обеих карт.
  - Если удалось, вы победитель!
  - Если нет, вы остаётесь на клетке финиша до следующего хода. В начале хода возьмите две карты викторины, уже не кидая кубик, и так далее.
- На клетке финиша может стоять сколько угодно игроков одновременно, при этом между ними не происходит дуэлей. Они просто по очереди тянут карты викторины, каждый в свой ход. Кто первый ответит на вопросы, тот и побеждает.

Автор игры Дмитрий Кибкало.

Художник Виктор Забурдаев.

Над игрой работали: С. Абдулманов, Т. Фисейский, Н. Комиссарова, Т. Цветкова, С. Зиновьев, М. Мина, А. Стекольщикова, М. Половцев, А. Берсенева, Л. Савельева, Е. Безлепкина.

© ООО «Магеллан», 2015.

117342, Россия, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.



maglan.ru



MOSIGRA

mosigra.ru