

Правила настольной игры «Ведьмина башня» (Hexen Hoch Haus)

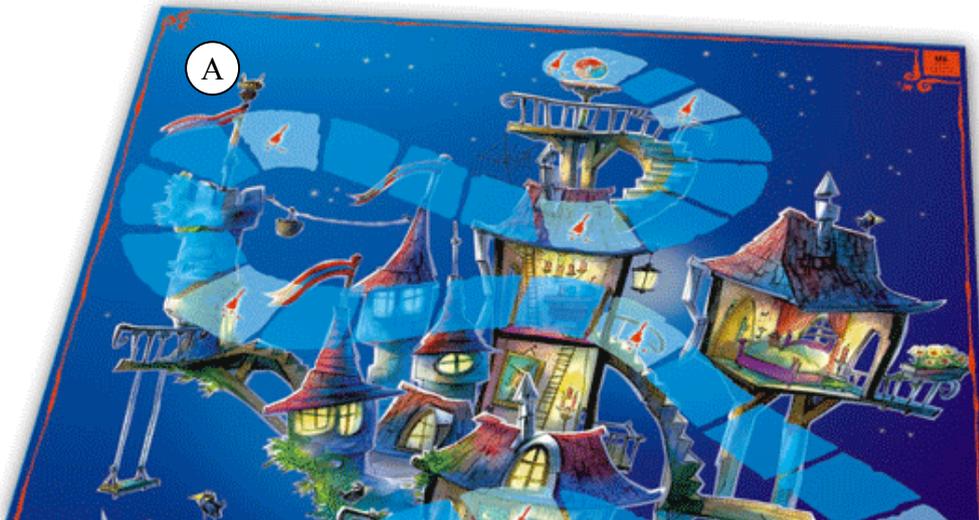
Автор игры: Клаус Креовски

Перевод на русский язык: Попков (sNowBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 2-4 маленьких ведьмочек и чародеев старше 4-х лет

Содержимое

- А. 1 игровое поле
 - Б. 4 фишки игроков со встроенными металлическими чипами
 - В. 1 ведьмина метла с магнитом внутри
 - Г. 1 кубик с особыми символами на гранях
- Правила игры



Ведьмина башня

Прямо на вершине скалистого утеса стоит удивительная башня ведьм. Маленькая ведьма взволнованно указывает на парящее в воздухе нечто.

- *“Вы видите волшебный шар прямо там, наверху? Давайте устроим гонку!”*
- *“О да! Победит тот, кто первым доберется до волшебного шара!”*
- *“Хм... но на метле будет быстрее!”*

Но если вы хотите заставить вашу метлу лететь, сначала должны проследить какой стороной лежит ваша фишка!

Подготовка к игре

1. Поместите игровое поле в центр стола, положите рядом с ним метлу и кубик.
2. Каждый из игроков выбирает фишку, которую помещает на стартовую область игрового поля.

3. Теперь при помощи метлы определите, что все фишки лежат вверх той стороной, которая притягивается метлой. Если все правильно, можно начинать игру.

Цель игры

Маленьким ведьмам и чародеям разрешено летать на метле только под присмотром старших. Однако они все равно это делают тайком. Но в чем дело? Иногда метла отказывается повиноваться нести их на себе! И вот в чем секрет: каждая фишка имеет две стороны, но только одна из них подходит для полета. Подняться на метле в воздух смогут только те игроки, чьи фишки лежат правильной стороной.

Так что внимательно следите за тем, какой стороной лежит ваша фишка.

Как играть

Игроки ходят по очереди. Участник, который последним держал в руках метлу, начинает игру, бросая для этого кубик.

Кубик наколдовал цифру?

Тогда переместите вашу фишку вперед на выпавшее количество делений.

Кубик наколдовал метлу?

Тогда возьмите метлу за древко и поднесите ее сверху к вашей фишке. Если она притянется к метле, то вы можете сразу же перелететь на следующую область с изображением метлы. Если метла не притягивается к вашей фишке, то она остается на месте.

Кубик наколдовал цифру и значок разворота?

Тогда переместите вашу фишку вперед на выпавшее число делений. Кроме этого, до или после вашего хода, вы должны перевернуть фишку любого другого игрока по вашему выбору. Затем ход переходит к следующему игроку, который начинает колдовать и бросает кубик.



Как завершается игра

Как только один из игроков достигает область с волшебным шаром, он сразу же побеждает в гонке ведьм.