



# Принцессы Волшебный мир сказок



8685

*Добро пожаловать в чудесный мир, где царит волшебство и всегда побеждают любовь и доброта. Шесть самых прекрасных героинь: Ариэль, Белль, Аврора, Белоснежка, Золушка и Жасмин - приглашают вас в свои сказки.*

Игра для 2-6 настоящих принцесс в возрасте от 6 лет.

## *Игровое поле*

На каждой из шести картинок на игровом поле изображена одна из Принцесс в окружении героев своей сказки. Сказки пронумерованы от 1 до 6. Справа и слева от каждой картинке находятся шесть мест для портретов персонажей. Клетки игрового поля каждой сказки выделены своим символом.

## *Состав игры:*

1. Игровое поле - 1 шт.
2. Фигурки Принцесс - 6 шт.
3. Кубик «D6» - 1 шт.
4. Игровые жетоны - 36 шт.
5. Игровые карточки - 44 шт.
6. Правила игры



## Игра №1. Волшебное путешествие

В этой игре вам предстоит побывать в каждой из шести сказок, угадать, где спрятались их персонажи, и заработать как можно больше очков!

### Подготовка к игре

36 карточек с портретами персонажей сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите рубашками вверх рядом с игровым полем в шесть рядов (см. рисунок) по шесть карточек в каждом. 36 жетонов положите рядом с игровым полем, игроки их будут брать по мере надобности – это призовые жетоны. Игроки выбирают себе фишки Принцесс и ставят их перед собой вне игрового поля.

Восемь карточек с изображением волшебного фонарика на рубашке и оставшиеся фишки Принцесс убираются в коробку – в этой игре они вам не понадобятся.

### Ход игры

Игроки ходят по очереди, установленной по договорённости или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку своей Принцессы в сказку с выпавшим номером. В каждой сказке могут одновременно находиться несколько Принцесс.

Если рядом с картинкой сказки есть свободные места для карточек персонажей (в начале игры все шесть мест каждой сказки свободны), то игрок должен попытаться найти, где они спрятались. Для этого он открывает любую карточку, лежащую рядом с игровым полем в одном из рядов.

Если на карточке оказался персонаж не из этой сказки, то игрок показывает его другим игрокам и кладёт эту карточку на прежнее место закрытой. После этого ход передаётся следующему игроку.

Если на карточке оказался персонаж той сказки, в которой находится фишка игрока, то игрок кладёт эту карточку открытой на одно из свободных мест рядом с картинкой и берёт себе один призовой жетон. После этого он может в этот же ход снова попытаться найти следующего персонажа этой сказки и так до тех пор, пока он либо не ошибётся, либо пока все герои этой сказки не окажутся на своих местах.

Если игрок открыл последнего из шести героев сказки, то он получает право в этот же ход перейти в любую сказку на поле по своему выбору и продолжить угадывание.

Если игрок в начале своего хода бросил кубик и оказался в сказке, где все шесть персонажей уже лежат на своих местах, то он имеет право сразу же переместить свою фишку в любую сказку по своему выбору и начать угадывать её персонажей.



## Конец игры

Игра ведётся до тех пор, пока все герои сказок не окажутся на игровом поле. Выигрывает игрок, у которого оказалось больше призовых жетонов. При одинаковом количестве жетонов игроки делят соответствующее призовое место.

## Игра №2. Собери свою сказку

В этой игре вам предстоит стать Принцессой и первой собрать портреты шести героев своей сказки!

### Подготовка к игре

8 волшебных карточек, с изображением фонарика на рубашке, сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите рядом с игровым полем взакрытую. Остальные 36 карточек с портретами персонажей также сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите взакрытую на предназначенные для этого клетки на игровом поле, по одной на каждую. Кубик, фишки Принцесс и жетоны в этой игре не понадобятся.

После этого игроки договариваются, кто за какую Принцессу будет играть, и рассаживаются вокруг игрового поля.

### Ход игры

Игроки ходят по очереди, установленной по договорённости или по жребию. Во время своего хода игрок должен открыть 1 карточку, лежащую на поле около портрета героини, за которую он играет, и обменяться карточками с другими игроками.

#### • Открыть карточку

В свой ход игрок сначала открывает 1 любую закрытую карточку из тех, что лежат на игровом поле около портрета Принцессы, за которую он играет. Открывать карточки вокруг картинок других Принцесс нельзя! Если на открытой карточке оказалось изображение персонажа вместе с фонариком, то игрок сразу берёт себе любую из закрытых волшебных карточек, лежащих рядом с игровым полем. Каждая такая волшебная карточка даёт игроку преимущество в игре (см. «Волшебные карточки»). Если все карточки вокруг картинки игрока уже открыты, то он сразу же переходит к обмену карточками.

#### • Обменяться карточками

Игрок смотрит на уже открытые портреты персонажей вокруг своей картинки и проверяет, все ли они из его сказки. Это легко определить, поискав изображение героя на картинке со своей



Принцессой. Если чужих персонажей среди открытых карточек нет, то ход переходит к другому игроку. Если же на поле игрока оказались герои других сказок, то в этот же ход он должен обменять одного из них по своему выбору. Для того чтобы совершить обмен, нужно определить, из какой сказки изображённый на портрете персонаж, и обязательно вернуть этого героя в его сказку: гномов – к Белоснежке, Чудовище – к Белль, Урсулу – к Ариэль и так далее.

Выбрав карточку персонажа для обмена, игрок смотрит уже не на своё поле, а на поле сказки героя и думает, на какую карточку лучше обменять этого персонажа. Меняться можно как на любую закрытую карточку, так и на любую открытую, кроме тех, на которых изображён герой этой сказки. Он уже в своей сказке, и забирать его нельзя. При обмене обе карточки меняются на игровом поле местами и кладутся открытыми. Если обмен шёл на закрытую карточку и на ней оказалось изображение героя вместе с фонариком, то игрок сразу берёт себе любую из закрытых волшебных карточек, лежащих рядом с игровым полем. Игрок не может меняться сам с собой – ни на закрытые, ни на открытые карточки! После обмена ход переходит к следующему участнику игры, если, конечно, игрок не хочет воспользоваться имеющимися у него волшебными карточками.

- **Волшебные карточки**

Воспользоваться волшебной карточкой игрок может либо в ход её получения после всех остальных действий, либо в конце любого другого хода. За один ход игрок может использовать любое количество волшебных карточек. Каждой карточкой можно воспользоваться только один раз за игру, после этого она убирается из игры. На волшебной карточке может оказаться подарок или изображение одной из Принцесс.

**Подарок.** Эта карточка даёт игроку право 1 дополнительного хода. То есть в свой ход он сможет ещё раз открыть карточку и совершить обмен.

**Принцесса.** Эта карточка даёт игроку право совершить один дополнительный обмен с изображённой на карточке Принцессой. Обмен производится по общим правилам. Если на карточке изображена Принцесса игрока, то карточка ему ничем не поможет.

## *Конец игры*

Выигрывает та Принцесса, которая первой собрала около себя всех персонажей своей сказки. Игра ведётся до тех пор, пока её не закончит предпоследний игрок.

Игроки, закончившие игру одновременно, делят между собой соответствующее призовое место.

*Автор игры: Олеся Емельянова*

© Disney

Волшебство продолжается на [www.disney.ru](http://www.disney.ru)

