

Автор Д.Г. Кузуб

Приключенческая игра

Для детей в возрасте 7-12 лет

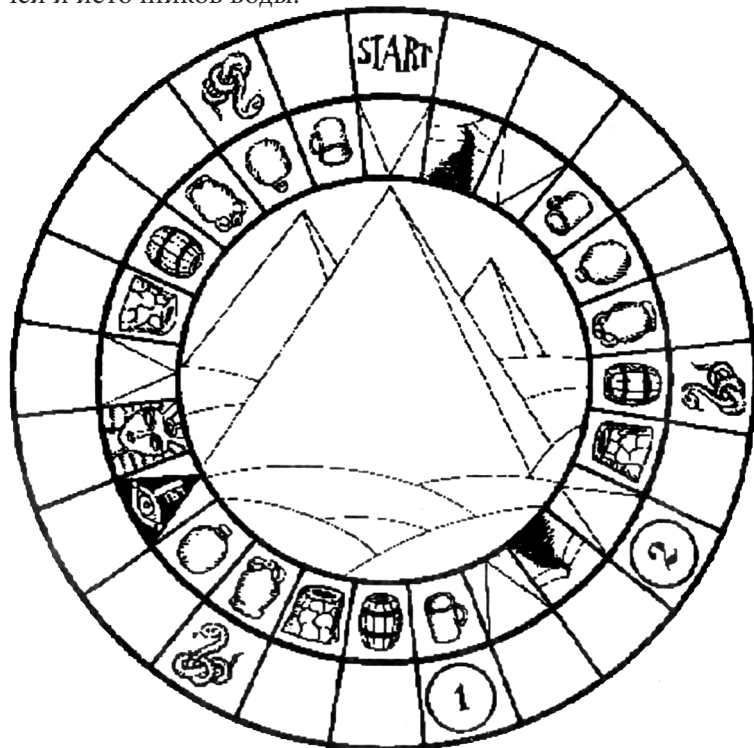
«ВОЛШЕБНЫЙ КЛЮЧ ФАРАОНА»

ПРАВИЛА ИГРЫ

В комплект игры входит игровое поле, 4 фигурки героев, игральный кубик 1:6, правила игры, 2 игровые карточки, упаковочная коробка.

Участники игры попадают в высушенную солнцем пустыню Сахару, в необъятных просторах которой египетский фараон Тутанхамон спрятал свои несметные сокровища. Охрана сокровищ поручена Сфинксу, который отдаст их только тому, кто будет обладать волшебным ключом фараона. Несколько волшебных ключей Тутанхамон спрятал в пустыне. Когда какой-то один из ключей появляется на поверхности, остальные погружаются глубоко в песок. Ваша заветная цель - найти в пустыне хотя бы один из волшебных ключей и с его помощью завладеть сокровищами. Вам будет часто не хватать воды, дающей силы для поисков; будут мешать ядовитые змеи, песчаные бури, другие искатели приключений. Сфинкс будет пользоваться вашей беспомощностью и перепрятывать волшебные ключи, менять положение источников воды и отползать с сокровищами вглубь пустыни. Если же кто-то подойдёт к сокровищам без волшебного ключа, то Сфинкс жестоко расправится с неосторожным смельчаком. И все же сокровища стоят риска! Успеха вам в этой увлекательной игре, каждый раз позволяющей заново пережить азарт поиска, погони и победы.

В игре может принимать участие от двух до четырёх игроков. Каждый игрок выбирает себе фигурку с понравившимся героем и ставит её на клетку игрового поля с надписью «Start». Игровое поле состоит из неподвижной части с 24 клетками, изображающей пустыню Сахару, и поворачиваемого диска. Положение диска определяет местонахождение охраняемых Сфинксом сокровищ, волшебных ключей и источников воды.



Перед началом игры диск устанавливается в исходное положение, изображённое на рисунке (для примера на рисунке кружками с цифрами изображено положение фигурок двух игроков в один из последующих моментов игры). В процессе игры повороты диска осуществляются так, чтобы каждый знак на диске находился напротив какой-нибудь из клеток основного поля.

Для продвижения по пустыне на одну клетку игрок расходует одну чашку воды. Запас воды игроков увеличивается, если их фигурки останавливаются напротив изображений сосудов с водой. В ходе игры изменения запасов воды заносятся в **таблицу игры**, в которой графа под именем игрока предназначена для записи количества имеющихся у него ключей.

Игроки				
	1 игрок	2 игрок	3 игрок	4 игрок
Количество ключей у игрока				
Запас воды	15 ...	15 ...	15 ...	15 ...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем игры становится игрок, нашедший хотя бы один волшебный ключ и завладевший с его помощью сокровищами фараона.

- если запаса воды не хватило для максимального перехода, то оставшееся количество клеток проходит Сфинкс; его движение осуществляется поворотом диска по часовой стрелке;

в предыдущем примере диск поворачивают на две клетки и напротив фигурки игрока окажется изображение бочонка с водой;

- после окончания всех перемещений (фигурки и Сфинкса);

игрок в соответствии с соседним с его фигуркой знаком на диске пополняет свой запас воды; при остановке напротив **колодца** он добавляет себе 5 чашек воды, **бочонка** - 4, **кувшина** - 3, **фляжки** - 2, **чашки** - 1; если рядом с фигуркой оказывается изображение **песчаной бури**, запас воды уменьшается на две чашки (если игрок перед этим имел менее 2 чашек воды, то запас воды становится нулевым); если напротив фигурки знак отсутствует, то запас воды не изменяется;

в рассматриваемом ранее примере, после подхода к фигурке изображения бочонка, игрок пополняет свой запас воды на 4 чашки;

- при остановке фигурки на клетке с изображением **змеи** игрок теряет время на обход опасности и **пропускает** свой следующий ход.

ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ

Игровые возможности игрока определяются количеством имеющихся у него ключей.

Волшебный ключ игрок получает тогда, когда его фигурка **остановится** на клетке, напротив которой будет **открыто** изображение ключа.

Чтобы получить сокровища, игроку необходимо поставить свою фигурку на клетку, рядом с которой находится изображение **Сфинкса**. Если при попадании на такую клетку у игрока нет ни одного ключа, то он **проигрывает** и выбывает из игры.

Если во время своего хода игрок должен поворачивать диск, то фигурка игрока считается остановившейся напротив того знака, который подойдёт к ней после поворота диска.

ИГРА

Игроки по очереди бросают игральный кубик и делают ходы, в процессе которых:

- по выпавшему на кубике числу очков определяют максимальное количество клеток, на которое могут переместить свою фигурку;

- перемещают свою фигурку на столько клеток из этого количества, на сколько им позволяет их запас воды; при этом запас воды в таблице уменьшается в соответствии с количеством клеток, на которое переместилась фигурка;

например, если игрок, играющий первой фигуркой (рисунок), выкинул 5 очков, то он может попасть на клетку с изображением ключа; если же у него было всего три чашки воды, то он дойдёт только до клетки с изображением змеи;

Когда у игрока **нет ни одного ключа**, он может передвигать свою фигурку либо по часовой стрелке, либо **не более одного хода подряд** против часовой стрелки.

Если у игрока есть хотя бы **один ключ**, то его фигурка передвигается **только** по часовой стрелке.

После приобретения **второго ключа**, игрок увеличивает свой запас воды **вдвое** по отношению к знаку на диске.

Если у игрока **три ключа**, то количество выпавших на кубике очков **удваивается**.

Если игрок соберёт **четыре волшебных ключа**, то игра немедленно **заканчивается** его **победой** (Сфинкс сам находит его в пустыне и отдаёт сокровища владельцу всех четырёх ключей фараона).

ОТНИМАНИЕ КЛЮЧЕЙ

Игрок может отнять один ключ у кого-либо из противников. Для этого его фигурка должна попасть на клетку, занятую фигуркой имеющего ключ игрока. Изменение количества ключей у игроков фиксируется в таблице игры.

В изображённой на рисунке позиции игрок 2 имеет возможность, пройдя три клетки, отнять ключ у игрока 1.

Успехов и побед!