

# Правила ИГРЫ



## Сказочный ПАТРУЛЬ

Мир, дружба,  
магия!

# Цель игры

«Сказочный патруль: Мир, дружба, магия!» – это кооперативная настольная игра, в которой игроки работают вместе, помогая героиням любимого анимационного сериала Алёнке, Маше, Варе, Снежке и Алисе справиться с неурядицами в учебе, спасти друзей и защитить город Мышкин и его окрестности от напастей.

Перемещайте героинь по полю и используйте волшебные силы, чтобы справляться с напастями, попутно выполняя цели.

Если вам удастся вовремя выполнить все цели – вы побеждаете.



*Правила предназначены для чтения взрослыми.*

## Состав игры

### ● 5 ФИШЕК ГЕРОИНЬ

На каждой фишке изображена героиня и символ стихии, которой она владеет. Перед первой игрой аккуратно выдавите фишки героинь и вставьте каждую из них в подставку.



### ● ИГРОВОЕ ПОЛЕ, РАЗДЕЛЁННОЕ НА 20 ОБЛАСТЕЙ

По нему героини будут перемещаться и избавляться от лежащих на нём напастей. На каждой области поля указан её номер и изображён значок стихии, которую можно собрать в этой области.



### ● 38 КАРТ «СКАЗОЧНЫЙ ПАТРУЛЬ»

Эти карты позволяют игрокам двигать соответствующую героиню, а карты «Волшебная карта» — любую героиню на выбор!



### ● 20 КАРТ НАПАСТЕЙ

Они будут выкладываться на поле, а игроки будут избавляться от них, собирая нужные стихии.



Стихии, необходимые для того, чтобы избавиться от напасти

### ● 18 КАРТ ЦЕЛЕЙ

Эти цели игроки должны выполнять, избавляясь от карт напастей.



### ● 5 ЖЕТОНОВ ПЛАНИРОВАНИЯ

Их можно использовать, чтобы было удобнее продумывать ходы.



### ● Правила игры, которые вы держите в руках.

## Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центре стола. На нём будут разворачиваться ваши будущие приключения!
2. Не глядя перемешайте 20 карт напастей и разложите их на 6 стопок рядом с полем рубашкой вверх: в первой стопке должна быть 1 карта, во второй стопке – 2 карты, в третьей стопке – 3 карты, в четвёртой стопке – 4 карты, в пятой стопке – 5 карт и в шестой стопке тоже 5 карт.
3. Выберите фишку любой героини и откройте верхнюю карту напасти из шестой стопки с пятью картами. Поставьте фишку выбранной героини в область на поле, номер которой указан на карте, а саму карту уберите в коробку, в этой игре она вам больше не понадобится. Расставьте оставшиеся фишки героинь на поле таким же образом, после чего в последней стопке не останется ни одной карты и все героини будут стоять на поле.
4. Откройте карту напасти из первой стопки (где лежит только одна карта) и положите её в область поля с соответствующим номером. Это будет первой напастью на вашем пути.
5. Не глядя перемешайте все карты целей и отсчитайте 8 карт – это будет ваша колода целей. Оставшиеся карты целей уберите в коробку, в этой игре они вам не понадобятся. Положите вашу колоду целей рядом с полем, затем откройте из неё 3 верхние карты и положите их рядом с колодой.
6. Не глядя перемешайте колоду «Сказочный патруль» и раздайте каждому игроку по 3 карты в руку, а затем положите колоду рядом с полем рубашкой вверх так, чтобы все могли дотянуться.
7. Выберите первого игрока – это может быть тот, кто последним смотрел «Сказочный патруль».



Чтобы было легче держать в уме будущие движения героинь, вы можете использовать жетоны планирования. Решив, на какую область в этом ходу должна пойти та или иная героиня, можно положить на эту область соответствующий жетон планирования. Когда вы будете готовы совершить отмеченное таким жетоном движение, переместите фишку героини на область с жетоном и снимите его с поля. Это поможет вам не запутаться даже во время самых бурных обсуждений!

**Одиночная игра**  
 При игре в одиночку следуйте обычным правилам с одним изменением: при подготовке, во время шага 5, отсчитайте 12 карт целей вместо восьми.

Вы готовы начать игру!



### 3. Выполнение цели



После избавления от карты напасти проверьте, выполняет ли она условия какой-либо из открытых карт целей.

#### Цели на стихии

Чтобы выполнить цель на таких картах, нужно избавиться от напасти с определённым количеством символов конкретной стихии.



**Например:** Нужно избавиться от напасти с изображением двух символов стихии огня (даже если на ней есть также и другие символы стихий).

#### Цели на количество

Чтобы выполнить цель на таких картах, нужно избавиться от напасти со строго определённым количеством символов любых стихий.



**Например:** Нужно избавиться от напасти с изображением трёх любых символов стихий (не больше и не меньше).

#### Цели на номер области

Чтобы выполнить цель на таких картах, нужно избавиться от напасти, лежащей на любой из перечисленных областей (подходящие карты напастей справа имеют соответствующий цвет).



**Например:** Нужно избавиться от напасти, лежащей на областях 11, 12, 13, 14 или 15. Ищите на поле карту напасти голубого цвета.

**Карта напасти, от которой вы только что избавились, выполняет условия хотя бы одной из выложенных целей?**



**Да, выполняет**

Игроки могут выполнить одну цель, условия которой выполняются. В случае если таких целей несколько, игроки вместе решают, какую цель лучше выполнить. Игроки сбрасывают карту напасти, от которой только что избавились, и карту выполненной цели. Сразу же выложите новую карту цели из колоды на место выполненной.



**Нет, не выполняет**

Игроки кладут снятую карту напасти рядом с колодой карт целей. Как только там окажется две отложенные карты напастей – игроки должны выполнить любую выложенную цель на свой выбор. Сбросьте обе эти карты напастей и выполненную карту цели. Сразу же выложите новую карту цели из колоды на место выполненной.

### 4. Добор карт

Игрок подбирает в руку карты «Сказочный патруль» до трёх, и ход переходит следующему игроку по часовой стрелке.



## Пример хода

**Вова, Паша, Аня** и **Катя** совместно решают, что лучше избавиться от карты напасти под номером 13, чтобы выполнить цель на 4 символа стихии. Для этого **Вова** играет карту с Машей, чтобы переместить героиню в область с картой напасти: она приносит с собой 1 символ стихии земли и будет избавляться от этой напасти. **Вова** добирает карты до трёх и передаёт ход **Паше** – следующему игроку по часовой стрелке.

В свой ход **Паша** хочет переместить Снежку, но у него нет карты Снежки или карты «Волшебная карта», поэтому он играет две карты: с Варей и с Машей, чтобы переместить Снежку в область поля с символом стихии воды. **Паша** добирает карты до трёх и передаёт ход **Ане** – следующему игроку по часовой стрелке.

В свой ход **Аня** играет карту с Алёнкой, чтобы переместить её в область поля с символом стихии огня.

Игроки проверяют, что условия на карте напасти выполняются: Маша принесла с собой стихию земли и занимается избавлением от напасти, Снежка переместилась на символ стихии воды, Алёнка – на символ стихии огня, а Алиса изначально стояла на втором символе стихии воды.

Игроки избавились от напасти, и карта снимается с поля. Цель на избавление от напасти, требующей 4 символа стихий, выполнена, и соответствующая карта вместе с картой напасти уходит в сброс. Новая карта цели из колоды открывается и выкладывается на место сброшенной. На поле ещё остались карты нападостей, а значит, новая стопка карт не открывается.

**Аня** добирает карты до трёх и передаёт ход **Кате** – следующему игроку по часовой стрелке.



## Конец игры

Игра завершается победой игроков, когда им удаётся выполнить последнюю карту цели. Мышкин может снова спать спокойно!

Игра завершается поражением игроков, если кому-то из них нужно взять карту из колоды «Сказочный патруль», а карт в ней не осталось, или если были сброшены все карты нападостей, а условия победы не соблюдены. В следующий раз Хранителям обязательно повезёт!



Если вам хочется усложнить или облегчить игру, вы можете регулировать количество карт целей в колоде:

Очень легко

6 карт

7 карт

Легко

Нормально

8 карт

9 карт

Посложнее

Очень сложно

10 карт



Свиряйте карты с руки, чтобы переместить героиню.

Проверьте, можно ли сейчас избавиться от какой-либо напасти.

Можно

Нельзя

Снимите с поля карту напасти, от которой хотите избавиться, и проверьте, выполняет ли она какую-либо цель.



Нет, не выполняет

Да, выполняет

Отложите эту карту напасти рядом с колодой целей.

Сбросьте эту карту напасти вместе с картой выполненной цели. Выложите новую карту цели на место выполненной.

Проверьте, оказалось ли рядом с колодой две карты напастей.

Нет, не оказалось

Да, оказалось

Выберите любую из выложенных карт целей, которую хотите выполнить. Сбросьте обе карты напастей и эту карту цели. Выложите новую карту цели на место выполненной.

Доберите карты в руку до трёх и передайте ход следующему игроку.

Помните, если на поле не осталось карт напастей, нужно сразу открыть новую стопку карт напастей, если она есть!

# Памятка хода



## Создатели игры

Автор игры: **Юрий Журавлёв**  
Руководитель проекта: **Артём Шорохов**  
Развитие игры: **Сергей Притула**  
Выпускающий редактор: **Луиза Кретова**  
Менеджер по работе с лицензиаром: **Георгий Войнов**  
Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**  
Арт-сопровождение: **Ольга Дребас**  
Художник: **Анна Ветчакова**  
Директор издательского департамента: **Александр Киселев**  
Редакция благодарит **Владимира Грачёва** за помощь в создании игры.  
Игру тестировали: **Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Дана Кузнецова, Луиза Кретова, Егор Бережков, Марина Кузнецова, Дамир Хуснатдинов, Константин Селезнёв, Валерий Кружалов, Алексей Притула, Александра Притула.**

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

## Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: **Михаил Акулов**  
Руководство производством: **Иван Попов**  
Главный редактор: **Валентин Матюша**  
Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**  
Корректор: **Ольга Португалова**  
Креативный директор: **Николай Пегасов**  
Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому.**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0