

ЧАРІВНИЙ СВІТ

ДЖЕРЕЛО СИЛИ

ПРАВИЛА ГРИ

Врятуй якнайбільше міфічних
героїв і стань переможцем!
Адже їхня сила — джерело
твоєї перемоги!



ТАКА МАКА

БЮРО ІГОР

Перед тобою магічний портал. Зазирни у нього! У кольоровому вирі ти побачиш ледве вловимі обриси дивних створінь та незвичайних пейзажів... Це – Чарівний світ, у якому живуть герої: могутні боги, міфічні істоти та казкові персонажі.

Сьогодні вони потребують твоєї допомоги, адже їхні сили сплять і лише ти зможеш їх розбудити. Поринь у магічний портал, обери героя, поверни йому домівку і вдачу! Поеднавши їх, ти повернеш магічну силу і оживиш Чарівний світ!

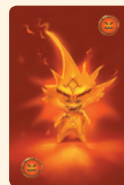
КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ



Картки героїв: 45 штук



добрий

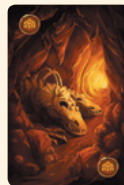


капосний



божественний

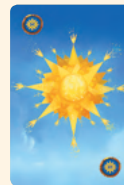
Картки вдачі героя: 24 штуки



підземелля



земля



небо

Картки домівки героя: 22 штуки



Картки інформаційні
(не використовуються у грі):
12 штук

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Від кількості гравців залежить кількість карток у колоді.

**ЯКЩО ГРАЄ 2–4 ГРАВЦЯ,
ТО КОЛОДА СКЛАДАЄТЬСЯ ІЗ 57 КАРТОК:**

- **КАРТОК ГЕРОЇВ 24 ШТУКИ**
Сварог, Пек, Повітруля — по 1 картці;
Мокош, Пан, Ох, Кобиляча Голова,
Дрімка, Хуха, Планетник — по 2 карт-
ки; Шубін — 3 картки; Цур — 4 картки
- **КАРТОК ВДАЧІ ГЕРОЯ 17 ШТУК**
Добрий — 8 карток, Капосний —
5 карток, Божественний — 4 картки
- **КАРТОК ДОМІВКИ ГЕРОЯ 16 ШТУК**
Земля — 8 карток, Небо — 4 картки,
Підземелля — 4 картки

**ЯКЩО ГРАЄ 5–6 ГРАВЦІВ,
ТО КОЛОДА СКЛАДАЄТЬСЯ ІЗ 91 КАРТКИ:**

- **КАРТОК ГЕРОЇВ 45 ШТУК**
Сварог, Пек, Повітруля — по 2 картки;
Мокош, Пан, Ох, Кобиляча Голова,
Дрімка, Хуха, Планетник — по 4 карт-
ки; Шубін — 5 карток; Цур — 6 карток
- **КАРТОК ВДАЧІ ГЕРОЯ 24 ШТУКИ**
Добрий — 10 карток, Капосний —
8 карток, Божественний — 6 карток
- **КАРТОК ДОМІВКИ ГЕРОЯ 22 ШТУКИ**
Земля — 10 карток, Небо — 6 карток,
Підземелля — 6 карток

ВАЖЛИВО!

Ретельно перемішуємо всі картки в одну колоду. Роздаємо кожному гравцю на руки по чотири картки сорочкою догори. П'ять карток викладаємо у відкриту по центру (надалі у грі — це Магічний портал). Решта карток кладемо у колоду, з якої у ході гри добираємо картки.

ЦІЛЬ ГРИ

Першим набрати виграшну кількість балів. Бал можна отримати, відкривши силу героя. Для цього потрібно зібрати комплект карток: герой, вдача, домівка.



герой
Мокош



вдача
божественний



домівка
земля

ВАЖЛИВО!

Усі герої приносять один бал, лише Сварог — два, тому що є прабогом. Його комплект — це герой, божественна вдача і божественна домівка.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли один із гравців першим назбирає виграшну кількість балів. Залежно від кількості гравців, які беруть участь у грі, виграшними балами є:

- 2 гравця — п'ять балів;
- 3-4 гравця — чотири бали;
- 5-6 гравців — три-чотири бали (гравці самі домовляються перед грою про виграшну кількість балів).

ХІД ГРИ

Гру розпочинає наймолодший гравець. Проаналізувавши картки на руках та відкриті картки у Магічному порталі, гравець вирішує для себе, який комплект карток він хоче зібрати, щоб заробити бал. У свій хід гравець має зробити будь-які 2 дії на вибір. Дії можуть бути різні або однакові.

- Взяти собі на вибір картку з Магічного порталу.
- Застосувати силу, яка вказана на картці героя. Картку кладемо у відбій.
- Розкрити силу героя: викласти перед собою комплект карток (герой, вдача, домівка). **Саме ця дія приносить переможний бал.** Картка героя з комплекту залишається у відкрити на столі перед гравцем, а дві інші картки – вдача та домівка – йдуть у відбій.
- Застосувати силу героя своєї картки, що вже викладена на столі. При цьому ця картка перевертається сорочкою догори. Вона приносить гравцеві один бал, але знову використати її силу гравець не може.

ВАЖЛИВО!

У кінці кожного ходу, після виконання двох дій, гравець повинен або добрати на руки до чотирьох карток із колоди, або скинути картки з руки так, щоб у нього їх залишилось чотири. Також гравець докладає у Магічний портал картки з колоди так, щоб їх знову було п'ять.

Картки добирає той гравець, у якого був хід.
Усі інші гравці добирають картки тільки під час свого ходу.

Коли картки у колоді закінчились, перемішують колоду відбою та надалі використовують її у грі.

ВАРІАНТИ КОМПЛЕКТІВ ГЕРОЇВ

герой		вдача		домівка	
1.	Дрімка	→	добрий	→	небо
2.	Планетник	→	добрий	→	небо
3.	Хуха	→	добрий	→	земля
4.	Цур	→	добрий	→	земля
5.	Шубін	→	добрий	→	підземелля
6.	Сварог	→	божественний	→	божественний
7.	Мокош	→	божественний	→	земля
8.	Пек	→	божественний	→	підземелля
9.	Повітруля	→	капосний	→	небо
10.	Кобиляча Голова	→	капосний	→	земля
11.	Пан	→	капосний	→	земля
12.	Ох	→	капосний	→	підземелля

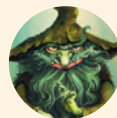
СИЛИ ГЕРОЇВ



Кобиляча Голова — назви будь-якого героя, вдачу чи домівку (на вибір). Усі гравці, які мають таку картку, повинні скинути її у відбій. Якщо назвати Цура, то гравці, які мають його, кажуть про це, але не скидають.



Хуха — дає змогу повністю замінити картки Магічного порталу. Картки скидають у відбій. На їхнє місце викладають 5 нових. Після заміни гравець має взяти одну картку на руки. Це вважається однією дією.



Ох — перевертіюється в іншого героя, який є у тебе на руках або на столі перед тобою. Застосовує силу будь-якої обраної тобою картки, яку ти повинен показати усім гравцям.



Пан — вибери двох гравців (якщо граєте вдвох, то одного), витягни у них з рук, не дивлячись, по 2 картки і скинь їх у відбій.



Шубін — дає змогу взяти собі в закриту одну картку з руки у вибраного тобою гравця.



Сварог — дає силу скинути у відбій одного із викладених на столі героїв у вибраного тобою гравця. **Приносьте два бали замість одного.**



Дрімка — вибраний тобою гравець пропускає хід.



Повітруля — дає змогу на додаткову дію у цьому ході, тобто гравець має три дії.



Мокош — дає змогу добрати з колоди три картки.



Пек — всі гравці після тебе (окрім власника цієї картки) роблять одну дію замість двох у цьому колі. Викладений на столі Цур може вберегти від цієї сили.



Планетник — вибраний тобою гравець, показує тобі свої картки з руки. Вибери одну, яку він має скинути у відбій. Картка Цура не скидається.



Цур — твій друг і захисник. Відміняє силу картки, застосованої проти тебе, окрім карток Сварога та Пека. **Але, Цур захищає від Пека, якщо уже викладений на столі.**

ПІД ЧАС ЦІЄЇ ГРИ ТИ ВІДЧУЄШ СИЛУ ДРЕВНЬОЇ МАГІЇ

Обов'язково поділися нею з друзями —
покажи їм шлях до Чарівного світу.

Заходь на www.magicworld.com.ua,
щоб дізнатися більше про Чарівний світ
та його героїв!

