

Игра "Магия" построена в стиле "Фэнтези" — фантастического направления, основанного на мотивах древних мифов, легенд и фольклорных сюжетов.

Игра знакомит с персонажами обрядов и ритуалов, с элементами кабаллистической символики. Облики фантастических существ, талисманы и символы соответствуют этнографическим, историческим и литературным источникам.

Количество участников — до 6 чел.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде всего сделайте фишки — вырежьте полоски с фигурами героев игры: монаха, охотника, мастера, разбойника, принцессы и рыцаря и склейте их, как показано на рисунке. Затем разрежьте по указанным линиям карты-талисманы [8 "талисманов защиты", 1 карточка "Mag" и 4 "талисмана власти"], красные треугольники и вырежьте по контуру 6 кружочков с портретами героев.

Красные талисманы-треугольники — это банк. Его можно разместить в коробке от игры. Из банка игрок получает положенные ему талисманы и в банк возвращает утеранные по условиям игры.

Прямоугольные талисманы защиты и власти разместите на соответствующих рисунках игрового поля стопочками по 6 штук.

Затем методом жеребьевки или по взаимному соглашению каждый игрок выбирает героя — фишку с изображением персонажа и кружочек с его портретом.

Итак, вы готовы к игре. У вас и у вашего героя впереди большой и трудный путь. Вам предстоит преодолеть множество препятствий, укротить злых духов и, если повезет, добиться главной цели игры — посвящения в Магию.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Исходное положение — клеточка с надписью "Начало пути". Игроки по очереди бросают игральный кубик и в соответствии с выпавшим на нем числом передвигают свои фишки по клеткам. Цифры и символы в клетках имеют значение только тогда, когда фишка останавливается на них в конце очередного хода. Ходить можно только вперед.

Вначале вы двигаетесь по лабиринту, обходя стенки-преграды. Остановившись на клеточке с треугольником, вы получаете указанное в нем количество красных треугольных талисманов.

Старайтесь получить их как можно больше — они в дальнейшем могут защитить вас от влияния темных сил, помогут успешнее продвигаться вперед.

Пройдя лабиринт, вы попадете на "основной путь". Это замкнутая зигзагообразная линия с ответвлениями [карманами], внутри которых находятся "талисманы власти". Вход в "карманы" и переход с одной линии игрового поля на другую возможен только после остановки фишки на квадрате с зеленой стрелкой.

Черные квадраты с цифрами 1, 2, 3 — области, подвластные злым духам. Встав на такую клетку, вы должны защититься от духов — отдать в банк обозначенное цифрой количество красных талисманов. Если у вас их нет или нет такого количества, вы попадаете в "черный квадрат" [на черную клеточку с белым треугольником], и каждый свой очередной ход передвигаетесь по нему против часовой стрелки, пока не остановитесь на клеточке "пространственный туннель". Отсюда вы перемещаетесь на любую клеточку игрового поля с таким же изображением и продолжаете свой путь.

Остановившись на клеточке с буквой "Т", вы получаете на выбор один из талисманов защиты от злого духа. Теперь, проходя владения этого духа и встав на черный квадрат с цифрой, вы не отдаете свои талисманы треугольники.

Черные квадраты с цифрами 8 и 10 расположены вне пределов зон, подвластных духам, и "талисманы защиты" на них не влияют. Встав на такую клетку, вы теряете указанное цифрой количество красных талисманов. При их отсутствии или недостаточном количестве вы попадаете в "черный квадрат".

Остановившись на красной стрелке с белым треугольником, вы становитесь обладателем "талисмана власти". Но только лишь собрав все четыре талисмана, вы получаете реальную власть над теми духами, против которых у вас уже есть "талисманы защиты".

Теперь, встав на черный квадрат с цифрами, вы получаете указанное в нем количество красных треугольников.

Собрав "талисманы защиты" от всех злых духов и все "талисманы власти", вы стараетесь попасть на клеточку с голубой стрелкой. Только от нее есть путь к вершине пирамиды, где находится главная клетка игры — красный ромб. Встав на эту клетку, вы получаете талисман "Mag", означающий ваше посвящение в Магию и достижение главной цели игры.

По желанию игра может продолжаться до тех пор, пока каждый из участников также не достигнет этой цели.

### УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ.



Получение указанного количества талисманов-треугольников.



Потеря всех талисманов треугольников.



Потеря указанного количества талисманов-треугольников. Если у вас нет такого количества, вы попадаете в "Черный квадрат".



Потеря указанного количества талисманов-треугольников. При их отсутствии пропускается соответствующее количество ходов.



"Пространственный туннель" — перемещение фишки на любую клеточку с таким же изображением.



По желанию можете двигаться по направлению стрелки или продолжать движение по "основному пути".



Получение "Талисмана защиты".



Потеря на выбор одного из "талисманов защиты". Если их у вас нет, попадаете в "черный квадрат".



Можете поставить свою фишку на любую клеточку на протяжении голубой линии.



Получение "талисмана власти", возле которого находится этот знак.



Встав на клеточку с изображением вашего героя, вы получаете право на дополнительный бросок.



Этот талисман — портрет вашего героя — может быть использован только один раз за всю игру: уберечь от "черного квадрата" или потери любого из талисманов защиты и власти.



Начало движения в черном квадрате.



Получение талисмана "Mag" [при наличии всех талисманов защиты и власти] или продолжении игры.