

# МАТИЯ ДРУЖБЫ

## Правила игры

Вилл, Ирма, Тарани, Корнелия и Хай Лин приглашают вас стать своими подругами и принять участие в невероятных приключениях, где они не просто обычные школьницы, а Стражницы Завесы, которая отделяет нашу реальность от тысяч фантастических миров. Именно им предстоит вести постоянную и непримиримую борьбу со злом, чтобы защитить наш мир. Загляните вместе с ними в глубины своего сердца, изгоните оттуда мрачные тени сомнений и узнайте предсказания Оракула о своем будущем и исполнении заветных желаний.

Перед вами захватывающая настольная игра для 2-5 участниц в возрасте от 9 лет и старше с объемным полем и фишками любимых героинь мультсериала, а также гадание для девочек, которое ответит на все вопросы.



## "Д" ЗНАЧИТ ДРУЖБА

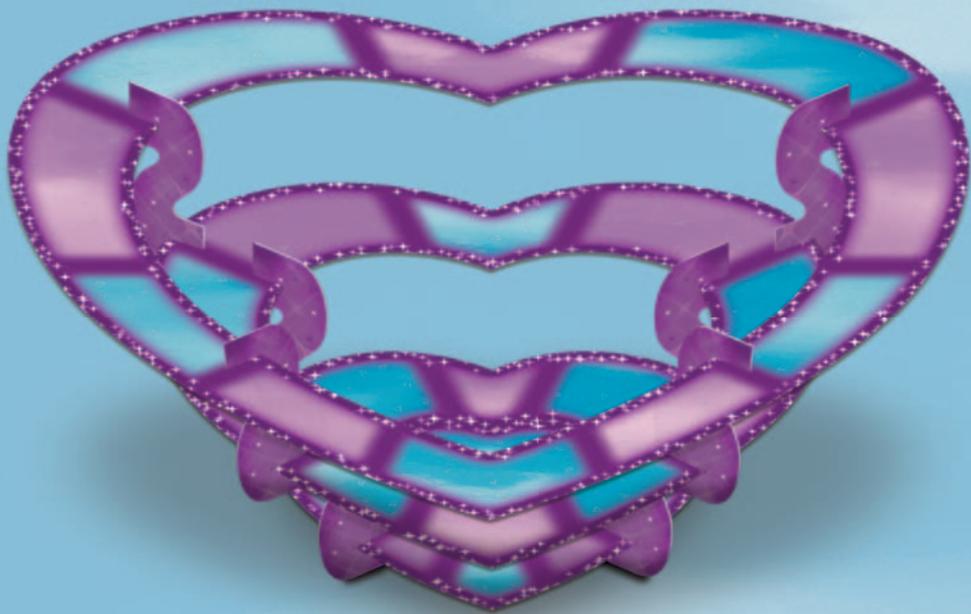
У юных Стражниц Завесы есть могущественная противница – злая ведьма Мелисса, которая стремится погубить их и стать владычицей миров. Если Вилл и ее подругам не удастся выбраться из очередной ловушки, Завеса исчезнет и в наш мир проникнут полчища ужасных чудовищ. На этот раз Мелисса как следует постаралась – она поселила в сердцах стражниц тени ужасных сомнений, надеясь разрушить их дружбу и лишить магической силы. Помогите Вилл и ее подругам победить злое колдовство!

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока – первым избавиться от карточек отрицательных качеств.

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ

3 картонных сердечка соединяются вместе с помощью вертикальных крепежных элементов, которые вставляются в пазы этих сердечек, – таким образом собирается трехуровневое игровое поле, в шахматном порядке разбитое на розовые и синие клетки. Уровни нумеруются сверху вниз. Розовые клетки предназначены для перемещения фишек Стражниц, а синие – для перемещения их теней. Тени не могут останавливаться на розовых клетках и наоборот. На любой клетке поля могут одновременно находиться несколько фишек. Фишки не мешают проходить через занятые ими клетки.



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровое поле-сердце собирается, как это было рассказано выше. Карточки надо разделить на 2 стопки по цвету фона – отрицательные (с синим фоном) и противоположные им положительные качества (с розовым фоном). Карточки положительных качеств тщательно перемешиваются и, не глядя, раскладываются лицевой стороной (названиями качеств) вниз рядом с игровым полем в 5 рядов по 6 карточек в каждом. Карточки отрицательных качеств также тщательно перемешиваются и раздаются каждой

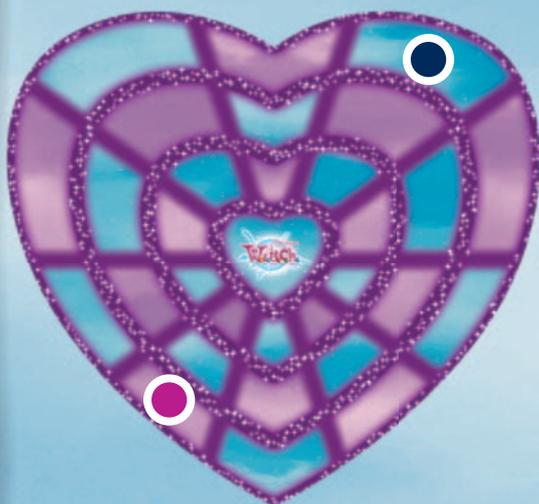


Стражнице по 5 штук, а оставшиеся карточки кладутся закрытой стопкой рядом с игровым полем. Свои карточки игроки кладут перед собой на столе открытыми (лицевой стороной вверх).



Круглые двухсторонние жетоны (одна сторона розовая – уверенность в себе, а другая синяя – сомнения) кладутся рядом с игровым полем, Стражницы смогут взять их, когда потребуется. В начале игры таких жетонов нет ни у одной из них.

Оставшиеся 3 квадратные карточки-руны используются для перемещения фишек по игровому полю и, подобно игровому кубику, передаются каждый ход от одной Стражницы к другой. Руна роли (розовая с одной стороны и синяя с другой) определяет, какая фишка перемещается по игровому полю – Стражницы или ее тени. Две руны с числами показывают, на сколько клеток можно переместить фишку.



Каждая Стражница берет свою фишку и ставит ее на любую свободную розовую клетку первого (самого верхнего) уровня. Фишка тени Стражницы ставится на синюю клетку этого же уровня строго напротив фишки самой Стражницы. На рисунке показано игровое поле сверху: розовым кружком обозначена фишка Стражницы, а синим – преследующая ее тень. Оставшиеся фишки и дополнительное поле Оракула в игре не участвуют.

## ХОД ИГРЫ

Стражницы ходят по очереди, которая определяется по договоренности или по жребию. В свой ход игрок берет все 3 квадратные руны, встряхивает их между ладонями, как игровой кубик, и бросает перед собой на стол. Если руна роли легла синей стороной вверх, то в этот ход Стражница сможет переместить только фишку своей тени. Если же руна роли легла вверх розовой стороной, то по игровому полю перемещается фишка самой Стражницы. Значения, выпавшие на двух других рунах, складываются – именно столько очков (от 1 до 3) игрок получил в этот ход для перемещения фишки.

### Тень

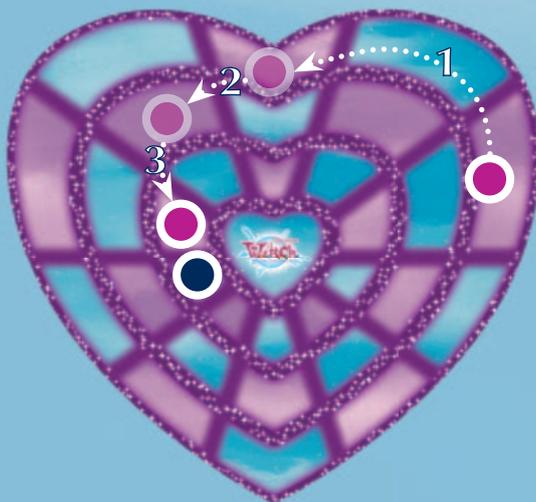
Стражница переставляет фишку своей тени по синим клеткам того уровня, на котором она находится, против часовой стрелки. Фишка перемещается на столько клеток, сколько очков выпало. При этом розовые клетки на пути тени не учитываются, как если бы их вообще не было. Во время своего перемещения фишка тени не может изменить направление движения или сама перейти на другой уровень. На рисунке показано игровое поле сверху: перемещение фишки тени в ее ход на 3 клетки.

Когда фишка тени останавливается на синей клетке, игрок должен проверить, находятся ли на соседних, граничащих с ней слева и справа,



розовых клетках на этом же уровне фишки Стражниц. На фишки Стражниц, которые располагаются на уровне выше или ниже, тень влияния не имеет. Если на соседних клетках фишек Стражниц нет, то игрок сразу переходит к разделу «Сомнения». Если Стражницы оказались рядом, то тень нападает на них по очереди. На кого тень нападет первой, решает игрок. Тень нападает не только на других Стражниц, но и на свою хозяйку. Как происходит борьба, описано ниже в разделе «Борьба с тенью». Тень не может нападать на одну Стражницу больше одного раза за ход. Если в результате борьбы фишка тени переместится на другую клетку, ее ход заканчивается и сражение с ней прекращается.

### Стражница



В свой ход, если выпала розовая руна роли, игрок может перемещать фишку своей Стражницы по розовым клеткам игрового поля в любую сторону. Фишка Стражницы может передвигаться не только по одному уровню, но и переходить на расположенные по диагонали розовые клетки соседнего уровня. Синие клетки при перемещении фишки Стражницы игрок не использует и не учитывает. На рисунке показано игровое поле сверху: белыми стрелками обозначен один из вариантов перемещения фишки Стражницы на 3 клетки. Игрок должен использовать все очки, которые выпали на рунах, при этом он не может перемещать фишку туда-сюда по одним и тем же клеткам.

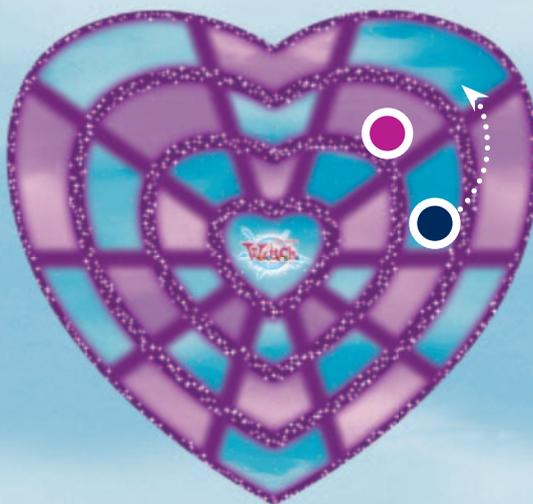
Закончив перемещение фишки Стражницы, игрок должен проверить, есть ли на граничащих с ней синих клетках на этом уровне фишки теней. Если по соседству теней нет, то игрок сразу переходит к разделу «Сомнения». Если одна или несколько теней оказались рядом – то Стражнице предстоит сразиться со всеми обступившими ее тенями по очереди. С какой тенью провести первое сражение, решает сама Стражница. Если среди теней оказалась тень самой Стражницы, то и с ней тоже надо сразиться. Как происходит борьба, описано ниже в разделе «Борьба с тенью». Вне зависимости от того, победила или проиграла Стражница во время первого сражения, она должна сразиться со всеми тенями, которые ее окружили. За один ход можно вступить в борьбу с одной тенью только один раз. Тени, которые находятся на уровнях выше или ниже, не могут вступить в сражение со Стражницей.

## Борьба с тенью

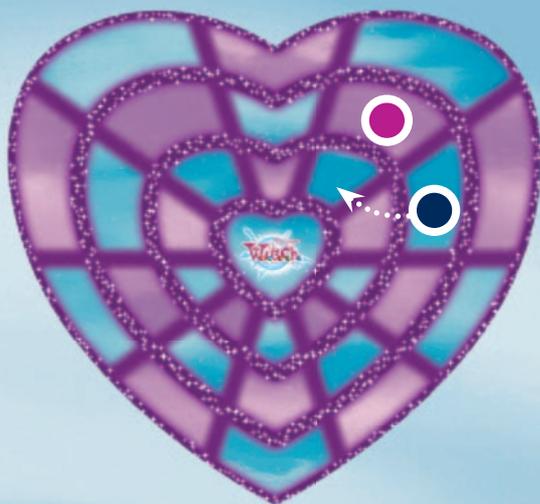
Начав борьбу с тенью, Стражница должна объявить, с какой именно тенью она сражается. После этого Стражница смотрит, что поддерживает эту тень – это те самые карточки отрицательных качеств, которые находятся у хозяйки тени. Теперь можно попытаться уничтожить одно из этих отрицательных качеств с помощью противоположного. Для этого Стражница открывает 1 из закрытых положительных карточек, разложенных рядом с игровым полем, и проверяет, не подходит ли она к какому-нибудь из отрицательных качеств этой тени. В зависимости от того, на каком уровне находится фишка Стражницы, у игрока есть разное количество попыток открыть нужную карточку: на верхнем уровне – 1 попытка, на среднем – 2, на нижнем – 3. Если открытая карточка не может помочь в борьбе с тенью, она показывается всем игрокам и возвращается на прежнее место закрытой.

Карточки положительных и отрицательных качества образуют следующие пары: любовь – ненависть, дружба – вражда, радость – грусть, надежда – отчаяние, верность – предательство, удача – невезение, искренность – притворство, справедливость – несправедливость, здоровье – болезнь, порядочность – подлость, скромность – хвастовство, красота – невзрачность, храбрость – трусость, ловкость – неуклюжесть, увлеченность – скука, целеустремленность – лень, нежность – грубость, доброта – злость, доверие – подозрительность, честность – лживость, сила – слабость, отзывчивость – черствость, щедрость – жадность, аккуратность – небрежность, ответственность – безответственность, спокойствие – паника, приветливость – угрюмость, загадочность – предсказуемость, общительность – стеснительность, талант – бездарность.

**Если нужное положительное качество найдено,** то поиски прекращаются, обе карточки – отрицательное и положительное качества, образующие пару, – убираются из игры, а Стражница получает в награду 1 розовый жетон, который укрепляет ее уверенность в себе. Этот жетон можно в дальнейшем обменять на 1 дополнительную попытку открыть необходимую карточку или использовать для борьбы с сомнениями (см. раздел «Сомнения»). Если сражение с тенью проходило на 2 или 3 уровне, то потерпевшая поражение тень перемещается на один уровень выше – на синюю клетку, которая находится над фишкой победившей ее Стражницы. На первом уровне побежденная тень остается на своем прежнем месте. На рисунке показано игровое поле сверху: перемещение побежденной тени со 2 уровня на 1.



Если у тени не осталось ни одной карточки отрицательных качеств, она рассеивается, а освободившаяся от злого колдовства Стражница выигрывает.



Если Стражница использовала все попытки найти нужную карточку, но не смогла этого сделать, она может или использовать свой розовый жетон для дополнительной попытки, или признать, что в этот раз тень ее победила. Если Стражница признает свое поражение, то хозяйка тени отдает ей 1 свою отрицательную карточку, а фишка тени спускается на уровень ниже и ставится на синюю клетку под побежденной ею Стражницей. Если тень уже находится на нижнем уровне,

то дальше спускаться ей некуда – она остается на прежнем месте. Стражница, побежденная собственной тенью, новых отрицательных качеств не получает, но фишка ее тени спускается ниже по общим правилам. На рисунке показано игровое поле сверху: перемещение победившей в борьбе тени со 2 уровня на 3.

**Чем бы ни закончилась борьба Стражницы с тенью, фишка Стражницы не перемещается со своей клетки!**

После окончания борьбы с тенью Стражница, в чей ход она происходила, переходит к разделу «Сомнения».

### **Сомнения**

Стражница в конце своего хода должна взять определенное количество синих жетонов сомнений, при этом не важно, перемещалась ли в этот ход фишка самой Стражницы или ее тени. Сколько синих жетонов надо взять Стражнице, зависит от уровня, на котором находится фишка ее тени: на верхнем уровне – 1 синий жетон, на среднем – 2, а на нижнем – 3.

Как только у Стражницы окажется 5 синих жетонов или больше, она должна отказаться от 1 розового жетона уверенности в себе и вернуть его в общую стопку вместе с 5 синими. Если розового жетона у нее нет, то Стражница возвращает 5 синих жетонов и берет 1 дополнительную карточку отрицательного качества из стопки рядом с игровым полем. Если карточки в стопке закончились, то, отдав 5 синих жетонов, Стражница получает карточку от другого игрока, у которого отрицательных качеств больше, чем у остальных. Если таких игроков несколько, то Стражница может выбрать, у кого взять карточку.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Как только у Стражницы не осталось ни одной отрицательной карточки, ее тень рассеивается, и она становится победителем. При этом обе фишки (и самой Стражницы, и ее тени) убираются с игрового поля. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок.

## **ЧАРОДЕЙКИ: ОРАКУЛ**

Для гадания понадобятся восьмиугольное поле Оракула и все карточки. Оракул кладется на стол любой стороной вверх. Все карточки складываются в одну стопку, тщательно перемешиваются. Затем тот, кому гадают, сдвигает часть

колоды левой рукой к себе, и эта часть перемещается вниз стопки. После этого к каждой грани восьмиугольника кладется по 1 карточке взакрытую. Открывая эти карточки по одной и читая получающиеся предсказания, можно узнать всю правду о том, на кого гадают.



Желаем удачи!

Автор игры: Олеся Емельянова

Состав игры:

1. Игровое поле-сердце состоящее из 11 частей.
2. Поле Оракула – 1 шт.
3. Фишки-Руны двусторонние – 3 шт.
4. Фишки Стражниц – 5 шт.
5. Фишки теней – 5 шт.
6. Подставки для фишек – 10 шт.
7. Игровые карточки – 60 шт.
8. Жетоны – 55 шт.
9. Правила игры.

