

Walt Disney Pictures и Warner Media представляют

«Хроники»

НАРНИИ

ПРИНЦ КАСПИАН



8690

ПРАВИЛА ИГРЫ





ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав игры:

1. Игровое поле - 1 шт.
2. Карта игрока - 4 шт.
3. Игровые карточки - 108 шт.:
 - «Нарнийцы» - 26 шт.
 - «Тельмарины» - 26 шт.
 - «Герои и волшебные предметы» - 12 шт.
 - «Провиант» - 18 шт.
 - «Оружие» - 12 шт.
 - «Магия» - 14 шт.
5. Игровые фишки - 50 шт.:
 - для поля - 20 шт. (4 красных, 6 желтых и 10 зеленых),
 - для игроков - 12 шт. (по 3 шт. для 4 игроков - оранжевого цвета)
 - для боя (единицы здоровья) - 18 шт. (голубого цвета)
6. Кубик «1-6» - 1 шт.
7. Кубик «1-20» - 1 шт.
8. Фишки игроков - 4 шт.
9. Подставки для фишек героев - 4 шт.
10. Правила игры.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Однажды четверо подростков - Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси - будучи в гостях у старого профессора, нашли в древнем платяном шкафу дверь в удивительную страну Нарнию, где жили гномы и великаны, сатиры и наяды, фавны и кентавры, говорящие деревья и животные. В этом мире они повстречались с могущественным Великим Львом Асланом и с его помощью стали королями и королевами, освободив Нарнию от тирании Белой Колдуньи, погрузившей эту страну в бесконечную зиму. Это был Золотой Век Нарнии. И хотя дети правили в этой стране много лет, вернувшись в наш мир, они обнаружили, что отсутствовали всего несколько минут.

Спустя год дети вдруг снова оказались в Нарнии, в полуразрушенном замке Кэр-Параваль, который во времена их предыдущего появления в этой волшебной стране был в прекрасном состоянии. Теперь же перед ними предстали заброшенные и заросшие зеленью развалины некогда величественного замка. В нем они нашли свои волшебные предметы: меч Риндон и щит короля Питера, лук и колчан королевы Сьюзен, флакончик со снадобьем королевы Люси.

Оказалось, что в Нарнии прошли сотни лет, и сами имена детей - бывших правителей страны - превратились в легенду. За это время Нарнию завоевали люди из страны Тельмар. Тельмарины пришли с земель, что лежат за Западными Горами. Они загнали в самые отдаленные уголки говорящих медведей и барсуков, мышей и белок, лишили речи деревья и источники, часть гномов и фавнов перебили, а оставшихся изгнали. Было запрещено даже упоминание о прежних нарнийцах.

К времени возвращения подростков в Нарнию страной правил король Мираз, который узурпировал власть, убив своего брата, истинного короля Нарнии Каспиана Девятого. Когда у Мираза родился наследник, жизнь сына убитого короля - принца Каспиана - оказалась под угрозой. Его учитель, доктор Корнелиус,

устроил юноше побег из королевского дворца, дав ему одно из величайших сокровищ Нарнии прежних времен – рог королевы Сьюзен, который в трудную минуту, если в него протрубить, обязательно призовет помощь.

Молодой принц, желающий возрождения волшебной страны, решил собрать войско и освободить народ Нарнии от тирана.

Протрубив в волшебный рог, он призвал на помощь Питера, Эдмунда, Сьюзен и Люси...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для битвы с тираном игрокам предстоит многое сделать:

- **объединить усилия людей** (принца Каспиана, Верховного короля Нарнии Питера, его брата Эдмунда и сестер Сьюзен и Люси), и магов (Корнелиуса и Великого Льва Аслана);

- **пройдя волшебную страну от Западных Гор до берегов Восточного океана, собрать армию** из кентавров, грифонов, единорогов, сатиров, гномов, барсуков и других нарнийцев;

- **обеспечить армию провиантом и оружием;**

- **усилить бойцов с помощью магии, посетив волшебные места - Фонарный угол и Взгорье Аслана.**

Пока игроки только собирают свою армию, им придется неустанно отбиваться от рыскающих по всей Нарнии **солдат** короля Мираза.

Но как только все защитники волшебной страны будут собраны, игрокам предстоит провести **решающую битву с армией тельмаринов.**

Цель игры: помочь принцу Каспиану возродить древнюю Нарнию, при этом каждый игрок должен стремиться внести наибольший вклад в разгром армии короля Мираза.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры карточки необходимо разделить на несколько стопок в зависимости от их типа, тщательно перемешать, а затем положить рядом с игровым полем: карточки «Нарнийцы», «Герои и волшебные предметы», «Тельмарины» должны лежать **лицевой стороной вниз**, а карточки «Провиант», «Оружие», «Магия» - **лицевой стороной вверх.**

На игровое поле, представляющее карту Нарнии, на клетки **с красными рамками** в случайном порядке необходимо положить 20 **фишек**: 4 красных, 6 желтых и 10 зеленых.



Каждый игрок берет себе **карту игрока** и 3 фишки оранжевого цвета. Оставшиеся 18 маркеров голубого цвета пока откладываются в сторону.

Игроки определяют очередность хода броском кубика: первым ходит игрок, на кубике которого выпало большее значение, остальные игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого. В установленном порядке игроки выбирают героев и выставляют их на игровое поле - на клетку **старта** – «**Веселая лужайка**».

Карта игрока служит для размещения карточек, добытых игроком: «Армия Каспиана (ячейка №1)», «Карточки-бонусы» (ячейка №2), «Побежденные тельмарины» (ячейка №4), «Оружие» (ячейка №5) и др. На карте игрока указаны также значения кубика, дающие право на выполнение различных действий.

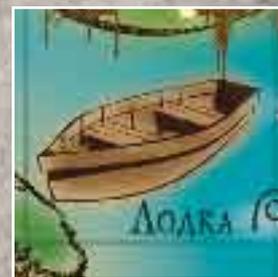
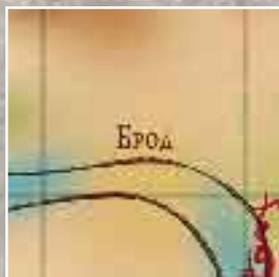
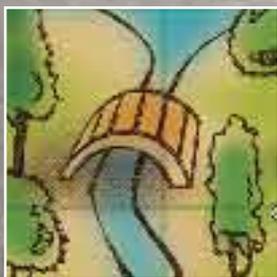
ХОД ИГРЫ

І. СБОР АРМИИ ПРИНЦА КАСПИАНА

Перемещение по игровому полю

Игроки перемещаются по игровому полю, собирая сторонников принца Каспиана. **За один ход** игрок может переместить своего героя на **4 шага**. Шаг – это перемещение героя с одной клетки на другую – **по горизонтали или вертикали**, перемещать фишку по диагонали нельзя. Сколько шагов сделать – 1, 2, 3 или 4 – игрок решает сам в зависимости от игровой ситуации и своих планов. Если игрок сделал менее 4 шагов и остановился, неиспользованные шаги пропадают.

Реки можно пересекать только по клеткам, где обозначен **мост** или **брод**. В замок **Кэр-Параваль**, находящийся на острове, можно попасть только через клетку, на которой нарисована лодка.



Действия игрока на клетке с фишкой

Оказавшись на клетке с фишкой, герой останавливается. Игрок снимает с клетки игрового поля фишку, бросает **6-гранный** кубик и совершает одно из возможных действий в зависимости от выпавшего значения:

- **1-2** - игрок берет себе карточку из стопки **«Герои и волшебные предметы»**;
- **3-5** - игрок берет себе карточку из стопки **«Нарнийцы»**;
- **6** - игрок может взять верхнюю карточку из стопки **«Тельмарины»** и вступить **в бой** с врагом (см. «Бой с тельмаринами»). Игрок может отказаться брать карточку «Тельмарины», если у него нет воинов или он еще не готов к участию в бою.



«Герои и волшебные предметы»



«Нарнийцы»



«Тельмарины»

Цвет фишки, лежащей на клетке, где остановился герой игрока, указывает на количество бросков кубика, которое может сделать игрок:

- **зеленая фишка** – один бросок;
- **желтая фишка** – два броска,
- **красная фишка** – три броска.



Сделав 2 или 3 броска кубика, если выпали разные значения, игрок может выбрать, из какой стопки взять себе 1 карточку.

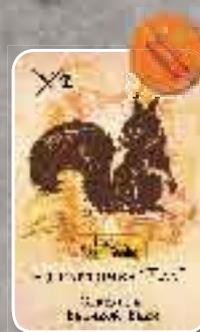
Например, герой остановился на клетке с желтой фишкой, игрок бросает кубик два раза, выпадает 1 и 5. Игрок решает взять карточку из стопки «Герои и волшебные предметы».

Если у игрока выпало 1 или 2, а карточки «Герои и волшебные предметы» в стопке закончились, он может бросить кубик еще один раз. Если снова выпало одно из этих значений, ход переходит к следующему игроку.

Взяв карточку «Нарнийцы» или «Герои и волшебные предметы», игрок кладет ее рядом с собой и помещает на нее **один** из трех своих **оранжевых фишек**. С этого момента у игрока появляется задание - найти персонаж или волшебный предмет, который указан на карточке. Сделать это можно **в месте, обозначенном на карточке**. Оранжевая фишка на карточке показывает, что игрок до этого места пока не добрался и пока для боя эту карточку использовать не может.

По пути игрок может останавливаться на других клетках с зелеными, желтыми или красными фишками, бросать кубик и брать карточки «Нарнийцы» или «Герои и волшебные предметы», каждый раз обозначая новую карточку оранжевой фишкой.

Всего у игрока открытых карточек одновременно может быть не больше **трех** (оранжевых фишек у каждого игрока всего три). Во время поиска персонажей или предметов игрок может **менять очередность** выполнения заданий либо потому, что взял более важную на данный момент карточку, либо по любой другой причине. Он может также **отказаться** от какого-либо задания, при этом сама карточка из игры убирается.



Например, вначале игрок взял карточку «Белка». Он положил на нее одну из трех своих оранжевых фишек и направился к жилищу белки. По дороге он остановился еще на одной клетке с фишкой и открыл еще одну карточку, на которой оказалась «Мышь». Вскрыв третью карточку, он обнаружил Минотавра, который является очень мощным бойцом. Игрок, не дойдя до жилища белки, решил изменить маршрут и отправиться к минотавру. При этом от карточки «Мышь» он вообще отказывается (карточка убирается из игры, а у игрока освобождается одна оранжевая фишка), чтобы по дороге к минотавру иметь возможность посетить еще одну клетку с фишкой и попытаться найти карточку с более сильным бойцом.

Как только задание карточки будет выполнено (игрок побывает в обозначенном на ней месте), оранжевая фишка с карточки снимается, и его снова можно использовать для следующей карточки.

Игрока **одновременно** не может быть карточек «Меч Риндон и щит короля Питера» и «Лук и колчан королевы Сьюзен». Если у игрока есть одна из этих карточек, и он откроет вторую из пары, он должен вернуть открытую карточку в стопку (она кладется вниз стопки) и получает право открыть еще одну карточку в любой из трех стопок.

Когда на игровом поле **останется только 3 фишки** (на клетках с красными рамками), игроки **заново раскладывают фишки** по клеткам. Если на клетке для фишки стоит герой, фишка на нее не кладется.

Действия игрока на клетке с рисунком персонажа

Добравшись до места, где живет персонаж, карточка которого взята из стопки «Нарнийцы», игрок снимает с карточки фишку, помещает карточку на свою карту игрока в ячейку №1 («Армия Каспиана») и бросает кубик. Если на кубике выпало:

- **1-2** - игрок получает только карточку, на которой находится его фишка;
- **3-6** - игрок берет **1 дополнительную карточку** из стопки «Нарнийцы» и сразу (без всякого поиска) кладет ее к себе на карту игрока, на ту же ячейку № 1 (считается, что у персонажа, к которому пришел игрок, он застал в гостях еще одного сторонника Каспиана).



Если на взятой карточке (с которой снята фишка) указаны «Оружие» или «Провиант», игрок берет себе также соответствующую карточку из стопки и размещает ее на карте игрока в ячейке №5 или №8 соответственно. Если и на дополнительной карточке оказались «Провиант» или «Оружие», игрок получает их также.

Если карточка персонажа (или предмета) была взята из стопки «Герои и волшебные предметы», то, придя в указанное на карточке место, игрок должен бросить кубик. Если на кубике выпало:

- **1-2** - игрок получает только одну карточку – ту, на которой находится его фишка;
- **3-6** - игрок берет **1 дополнительную карточку** из стопки «Герои и волшебные предметы» и сразу (без всякого поиска) кладет ее к себе на карту игрока в ячейку №1.

Если игрок обладает 2 или 3 карточками с персонажами или предметами, которые находятся в одном месте игрового поля (две карточки «Кентавры» или карточки «Питер» и «Сьюзен» и т.п.), то оказавшись в требуемом месте, он, чтобы узнать, есть ли здесь кто-то еще (можно ли взять дополнительную карточку), должен бросить кубик только **один раз**.

Например, у игрока есть карточки «Люси» и «Сьюзен», его герой пришел в замок Кэр-Параваль. Хотя игрок в этом месте выполняет задание сразу 2 карточек, кубик он может бросить только один раз. На кубике выпало 5. Игрок может взять 1 дополнительную карточку из стопки «Герои и волшебные предметы».

Получение карточек «Магия»

В двух древнейших и волшебных местах Нарнии – в **Фонарном углу** (в левом верхнем углу игрового поля), где дети-короли впервые появились в Нарнии, и на **взгорье Аслана** с расколотым магическим камнем (в центре игрового поля) – можно получить карточки «Магия». Для этого, придя в одно из названных мест, игрок должен бросить **2 кубика (6-гранный и 20-гранный)**. Если на одном из кубиков **сразу выпало значение**, указанное на карточке «Магия», или его можно получить **путем каких-либо математических операций**, используя выпавшие значения, игрок берет себе карточку «Магия». Если игрок не смог получить нужные значения, повторить попытку он может только во время своего следующего хода.

Карточки «Магия» помещаются на карту игрока в ячейки №6 и №7 соответственно.

«Магия Нарнии». Эту карточку можно получить в **Фонарном углу**, если на кубиках выпадет **5, 10 или 13** или если одно из этих чисел удастся получить путем сложения, вычитания, умножения или деления, выпавших на кубиках значений.



Например, если на кубиках выпали 6 и 7, то, складывая их, игрок получит 13, а значит, он может взять себе карточку; если выпали 2 и 20 - то, разделив 20 на 2, игрок получит 10 и снова имеет право взять карточку и т.д.

Карточка «Магия Нарнии» поддерживает своих защитников и дает им в любом бою «+1» к характеристике «Сила».

«Магия Аслана». Эту карточку игрок может получить на **взгорье Аслана**, если при броске двух кубиков удастся получить **7, 10 или 12**.



Например, выпало число 10, или выпали значения 16 и 4, их разность – 12, значит, игрок может взять себе эту карточку.

Карточка «Магия Аслана» дает в любом бою герою (**Питеру, Эдмунду, Люси, Сьюзен или Каспиану**) «+ 2» к его характеристике «Сила».

Карточку «Магия Аслана» можно получать для героя, только когда с его карточки снята оранжевая фишка. Если игрок обладает 2 или 3 карточками героев (например, Эдмунд и Люси), то для получения карточки «Магия Аслана» ему придется бросить кубики отдельно для каждого героя.

Карточки «Оружие» и «Провиант»

Карточки «Оружие» и «Провиант» игроки могут получить с некоторыми карточками персонажей (оружие подарят гномы, кентавры и пр., провиант – белки, мыши и др.). Эти карточки помещаются на карте игрока в ячейки №5 и №8 соответственно.

Оружие, выкованное гномами – великими мастерами своего дела, превосходило все, что делали самые умелые оружейники-люди. Карточка «Оружие» дает в бою «+ 1» к характеристике «Сила» сторонников Каспиана.

Карточка «Провиант» позволяет сделать **3 дополнительных шага**, после чего карточка убирается из игры. Во время одного хода игрок может использовать несколько карточек «Провиант».

Если фишка остановилась на клетке, и игрок выполнил какие-либо действия (например, бросил кубик, взял карточку и т.п.), то продолжить после этого движение, использовав карточку «Провиант», игрок уже не может.

Обмен карточек в игре

Игрок в любой момент игры может **обменять** карточку «Нарнийцы» (находящуюся на его карте игрока) на карточки «Провиант» в количестве, равном характеристике «Сила» жителя Нарнии, используемого