



ЗИМНЯЯ КНИГА ВОЛШЕБНЫХ ИГР

*Восемь настольных игр,
которые перенесут вас
в новогоднюю сказку*

Иллюстрации
Клаудии Бордин

ПРИГОТОВЬТЕСЬ!

*Мы отправляемся в удивительный новогодний мир.
Он населён эльфами, оленями и дровосеками.
Повсюду сверкают снежинки и подарочные обёртки,
а аппетитный запах пряников сводит с ума.*

*Если вы готовы стать героями
этой волшебной ночи, вот что вас ждёт:*



Увлекательная игра-бродилка перенесёт вас на фабрику по производству подарков.
Осторожно: игрушки очень хрупкие...



Как добраться до дома Деда Мороза? Выбрать один из четырёх маршрутов и сесть на поезд.
Только не пропустите свою остановку! Иначе Дедушка отправится развозить подарки без вас.

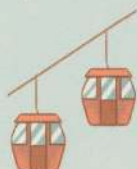


Чтобы испечь идеальный пряник, вам понадобятся четыре ингредиента.
Найдите их первыми и бегите скорее на кухню, если хотите стать лучшим пекарем в деревне!





Трудолюбивые почтальоны по уши завалены письмами к Деду Морозу.
Помогите им доставить конверты, чтобы детишки вовремя получили подарки!



Помогите отважным оленям выиграть стремительную горную гонку.
Каждая из четырёх тропинок приведёт вас к финишу, но остерегайтесь препятствий на пути!



Наступила новогодняя ночь... Вся деревня окутана снегом. Прогуляйтесь по волшебным улицам
в игре «Мельница». Время позднее, но не зевайте — ваш противник непременно этим воспользуется!

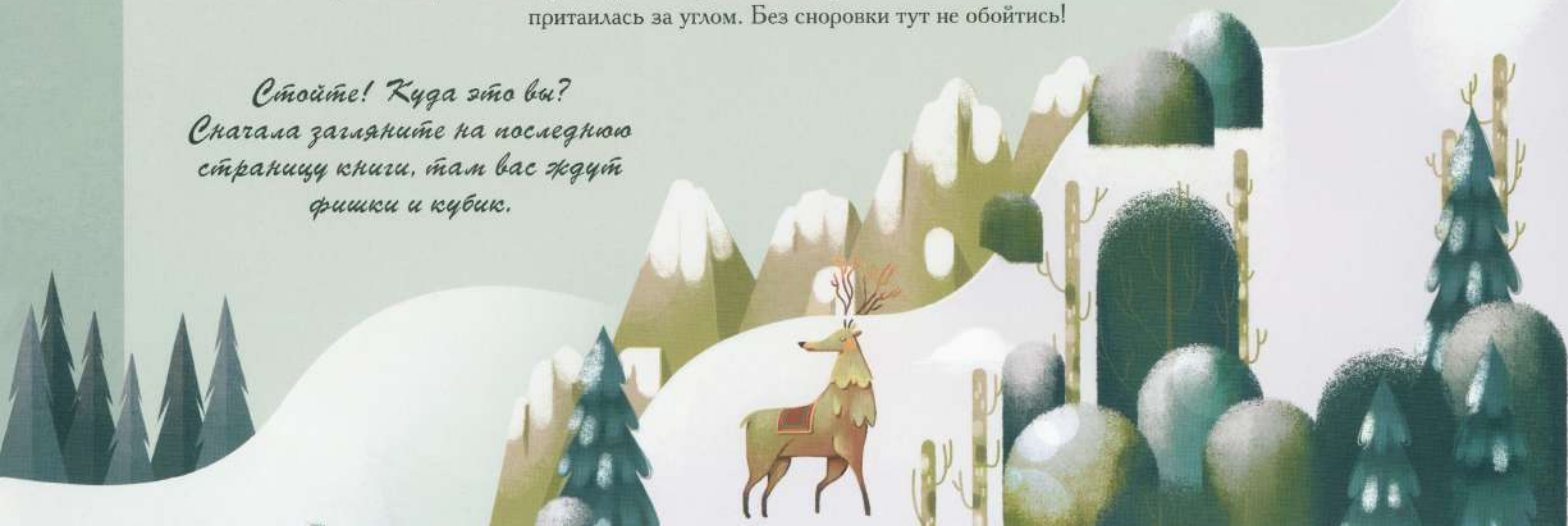


В хитро устроенной лаборатории новогодних украшений много потайных ходов. Можно подняться
по лестнице или спуститься по верёвке. Идеальное место, чтобы сыграть в игру «Змеи и лестницы»!



Дровосекам в деревне всегда есть чем заняться. У них очень тяжёлая работа. Пробираться по лесным
тропинкам, чтобы собрать древесину, весьма непросто: никогда не знаешь, какая опасность
притаилась за углом. Без сноровки тут не обойтись!

*Стойте! Куда это вы?
Сначала взгляните на последнюю
страницу книги, там вас ждут
фришки и кубик.*





Количество игроков: 2-4
Вам понадобятся: 1 кубик, по 1 фишке на каждого игрока
Цель игры: быстрее всех добраться до мешка Деда Мороза

Правила игры: каждый выбирает себе фишку и размещает её на коробке с номером 1. Кидайте кубик по очереди. Тот, кто выбросит наибольшее число, начинает игру и кидает кубик ещё раз, а затем передвигает свою фишку на столько клеток, какое выпало число. Но осторожно: на фабрике много препятствий!



Количество игроков: 4
Вам понадобятся: 1 кубик, по 1 фишке
 и 2 жетона с носками на каждого игрока
Цель игры: первым добраться до дома
 Деда Мороза

Правила игры: после того как каждый выберет себе фишку, игроки по очереди бросают кубик. Тот, у кого выпадет наибольшее число, ходит первым. Игроки по очереди выбирают тропинку и размещают свои фишки в четырёх углах поля (в лесу, домике дровосека, на фабрике или в деревне). В свой ход каждый игрок бросает кубик и движется на выпавшее число клеток. Если закончили ход на клетке



Я ДЕРЕВНЯ

с железнодорожной станцией, то в следующий ход нужно свернуть на узкую тропинку. Но это не всё! Вы можете помешать своим противникам добраться до деревни первыми. Каждый раз, останавливаясь на клетке с изображением носка (на железной дороге или на пешеходной тропе), отдайте один из своих жетонов с носком противнику, которого хотите замедлить.

Ему придётся сойти с поезда — переместить свою фишку на клетку с железнодорожной станцией по вашему выбору. В свой следующий ход он должен бросить кубик и пойти пешком по узкой тропинке. Если игрок, получивший носок от противника, уже находится на пешеходной дорожке, то ему в свой ход придётся повернуть в обратную сторону. Хм, похоже, добраться до дома Деда Мороза будет не так просто...



Количество игроков: 4

Вам понадобятся: 1 кубик, 4 фишки с бабулями, 8 красных и 8 зелёных жетонов с подарками

Цель игры: первым собрать необходимые ингредиенты и вернуться на кухню, чтобы испечь пряники

Правила игры: перед началом игры закройте все клетки с изображением ингредиентов на игровом поле зелёными и красными жетонами (в любом порядке). Помните: чтобы испечь пряники, вы должны найти четыре ингредиента, нарисованные в углу (рядом с кухней). Каждый игрок выбирает себе фишку с бабулей и ставит на стартовую клетку рядом с понравившейся кухней. Участники по очереди бросают кубик. Тот, у кого выпало наибольшее число, начинает игру. В свой ход игрок



ИГРАЙТЕ
ПЯНИКИ!

бросает кубик и перемещает свою фишку вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике. На развилках вы можете двигаться в любом направлении. Каждый раз, когда игрок заканчивает ход на клетке, на которой лежит жетон (для этого нужно выбросить точное количество шагов на кубике!), он поднимает его и смотрит спрятанный ингредиент. Если это недостающий ингредиент, кладёт на соответствующую картинку на своей кухне. В противном случае кладёт жетон обратно

на поле. Будьте внимательны, следите за другими игроками и запомните положение ингредиентов! Как только соберёте все четыре ингредиента, скорее возвращайтесь на кухню, чтобы первым испечь пряник! Вам обязательно нужно выбросить на кубике ровно столько, сколько клеток отделяет вас от кухни. Иначе придётся вернуться назад на лишнее число клеток и снова испытать удачу в следующий ход!

НОВЫЙ ГОД НА ПОЧТЕ



Количество игроков: 2–4

Вам понадобятся: 1 кубик, по 4 жетона одного цвета на каждого игрока

Цель игры: первым провести все 4 жетона до почтового ящика Деда Мороза

Правила игры: каждый игрок кладёт свои 4 жетона на понравившийся столик почтальона, а затем ставит один из них в начало своей дорожки на стартовую клетку с совой. Бросайте кубик по очереди: тот, у кого выпало наибольшее число, начинает игру. В свой ход игрок бросает кубик: если выпадет 6, он может поставить ещё один жетон на свою стартовую клетку и снова бросить кубик. Если выпадет любое другое число, игрок



двигает по часовой стрелке свой жетон, уже стоящий на поле, на такое же число клеток.

Два жетона одного цвета могут стоять на одной и той же клетке, но если там уже находится жетон противника, игрок возвращает свой жетон на старт и ждёт своей очереди, чтобы вернуться в игру. После того как жетон игрока обошёл всё поле по кругу, он может свер-

нуть на тропинку со снежинками. Эта дорожка ведёт прямо к почтовому ящику Деда Мороза! Победителем становится тот, кому удастся разместить все свои 4 жетона на клетках со снежинками. Но помните: это можно сделать, только если у вас на кубике выпадет именно то число шагов, которое приведёт вас на свободную клетку со снежинкой. Если их окажется больше или меньше, ход переходит к следующему игроку.



Количество игроков: 4
Вам понадобятся: 1 кубик,
 по 1 фишке и 1 жетону морковки
 на каждого игрока
Цель игры: первым добраться
 до финиша

Правила игры: каждый игрок выбирает себе фишку с оленем. Бросьте кубик, чтобы определить, кто будет ходить первым. Затем игроки по очереди выбирают себе дорожки и ставят фишки на стартовых клетках. Далее пусть каждый возьмёт жетон морковки и поместит его на любую клетку (только если на ней ничего не изображено) своей тропинки. В свой ход игрок бросает кубик и передвигает фишку на выпавшее число клеток по своей тропинке. Если вы попадаете ровно на клетку с морковкой, то в следующий ход значение, выпавшее на кубике,

ГОНКА СЕВЕРНЫХ ОЛЕНЕЙ



удваивается. Ваш олень получил заряд энергии и летит быстрее ветра! Осторожно: дорога опасная! Если игрок останавливается на клетке с домом, он должен переночевать и пропустить два хода. Остановившись на клетке с костром в лесу, отдохните и пропустите один ход. Будьте внимательны при встрече со Снежным человеком: любой, кто остановится на такой клетке, будет слишком напуган, чтобы идти дальше,

и должен будет вернуться на старт! Однако попав на клетку с горнолыжным подъемником, вы можете значительно ускориться, тут же бросив кубик ещё раз и продолжив свой путь. Игроки должны добраться до финиша, выбросив на кубике ровно столько шагов, сколько клеток отделяет их от финиша, иначе, достигнув желанной клетки, им придётся сделать лишние шаги в обратном направлении.



Количество игроков: 2 (или 2 команды из нескольких игроков)

Вам понадобятся: по 9 жетонов одного цвета на каждого игрока (команду)

Цель игры: сделать так, чтобы у противника осталось всего 2 жетона или не было возможности их передвинуть

Правила игры: игроки по очереди бросают кубик. Тот, кому выпадет большее число, ставит свой жетон на один из голубых кружков, расположенных в углах и на пересечениях квадратов игрового поля. Затем второй игрок ставит свой жетон на другой круг. Игроки продолжают по очереди выставлять на поле жетоны, пытаясь заблокировать друг

ПРАЗД- НИЧНАЯ НОЧЬ



друга. Ваша цель состоит в том, чтобы не дать противнику разместить три его жетона в ряд в любом направлении, будь то вертикальное, горизонтальное или диагональное. Когда все жетоны окажутся на поле, их можно начинать перемещать на соседние (ближайшие в том же ряду, не по диагонали), но только на свободные кружки. Тот, кому в любой

момент игры удастся разместить три жетона в ряд, может убрать с поля один из жетонов противника. Победит тот, кто оставит противника с двумя жетонами или заблокирует его, лишив возможности сделать ход. **Примечание:** если вы играете командами, игроки сообща принимают решение о том, какие жетоны куда перемещать.



Количество игроков: 2–4
Вам понадобятся: 1 кубик,
 по 1 фишке на каждого игрока

Цель игры: первым дойти до клетки
 с номером 95

Правила игры: каждый игрок выбирает фишку, помещает её на клетку номер 1, а затем бросает кубик. Тот, у кого выпало наибольшее число, начинает игру. В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике. Вы обнаружите, что в лаборатории по производству украшений всегда есть чем заняться!



Когда доберётесь до клетки с лестницей или верёвкой, нужно будет передвинуть свою фишку вверх или вниз **по направлению стрелки**. Будьте особенно внимательны на клетках 12 и 56: если остановитесь на них, то пропустите ход. На клетке 12 вам обязательно захочется перекусить, а на клетке 56 задержитесь в поисках ключа от двери кладовой.

Но больше всего остерегайтесь клетки 62: там вам придётся потратить два хода, красиво упаковывая рождественские подарки. И наконец, самое сложное испытание: выйти из лаборатории! Когда будете недалеко от клетки 95, вам понадобится выбросить ровно такое число, сколько шагов осталось до финиша. Выбросите больше — возвращайтесь назад, отсчитав лишние шаги.



Количество игроков: 2–4
Вам понадобятся: 1 кубик,
 по 1 фишке на каждого игрока
Цель игры: первым дойти
 до клетки с номером 100

Правила игры: поместите фишки на стартовую клетку. Первым ходит игрок, выбросивший на кубике наибольшее число. В свой ход он кидает кубик. Если выпадает 2, 3, 4, 5 или 6, он может подвинуть свою фишку на выпавшее значение **или** бросить кубик снова. Пока на кубике выпадают числа 2, 3, 4, 5 или 6, игрок может и дальше бросать кубик и добавлять эти значения к предыдущим, чтобы подвинуть свою фишку на как можно большее число клеток (например, если выпало 2, затем 3 и 4, то можно сделать 9 шагов). Но увлекаться не стоит! Если во время первого броска выпало 1, игрок пропускает ход. Если выпадает 1 в любом из следующих бросков, все очки, накопленные за этот ход, будут потеряны: игрок остаётся на клетке, с которой он начал ход,



ЛЕС ДРОВОСЕКОВ

и передаёт кубик следующему игроку. Вам понадобится интуиция, чтобы остановиться вовремя и не потерять всё, чего вы достигли! Но это ещё не всё! На шатких мостиках вам придётся пропустить ход. А оказавшись на клетках с каплями, вы должны будете вернуться на старт! Чемоданчики с провизией и бинокли пропускать не стоит: первые удвоят выпавшее значение при следующем броске кубика, а вторые дадут вам возможность поменяться местами с любым противником по вашему выбору.

И, наконец, если остановитесь на клетке с деревом, вы должны бросить вызов любому другому игроку: кто быстрее срубит дерево? Бросайте по очереди кубик, пока кто-то не наберёт в сумме не менее 12 очков. Этот игрок побеждает в схватке за дерево и может подвинуть свою фишку вперёд на 12 клеток. Проигравшему придётся вернуться на 12 клеток назад... Чтобы победить, нужно выбросить на кубике ровно столько, сколько клеток вам осталось до финиша (выбросили больше — возвращайтесь назад, отсчитав лишние шаги).

ФИШКИ И ЖЕТОНЫ

Здесь вы найдёте фишки и жетоны для настольных игр.



Праздничная ночь



Новогодняя деревня



Фабрика подарков



Давайте печь пряники!



Гонка северных оленей



Лаборатория новогодних украшений



Лес дровосеков



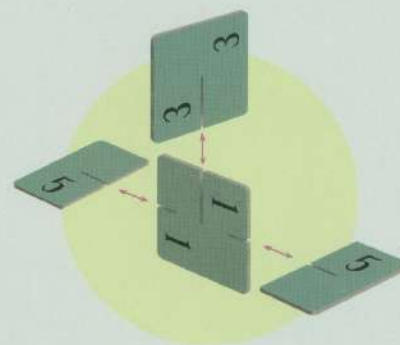
Новый год на почте

Достаньте фишки из картонной вырубki и установите их на подставки. Жетоны готовы к использованию. После окончания игры фишки и жетоны можно вернуть на место. Бороздки помогают подцепить элементы, не повредив картон.

КУБИК

Игральный кубик немного похож на подарок с фабрики игрушек. Эльфы постарались на славу: в нём куда больше волшебства, чем в обычном!

Чтобы собрать его, достаньте четыре детали из картонной вырубki и соедините, как показано на картинке. Бросайте кубик как обычно, затем смотрите, какое число выпало на верхней грани, — это и будет количество игровых клеток, которое нужно пройти. Если картонный кубик кажется вам не очень удобным, можете заменить его на любой игральный кубик.



Теперь у вас есть всё необходимое для игры.


УДАЧИ!

WS White Star Kids® is a registered trademark property of White Star s.r.l.
© 2019 White Star s.r.l. Piazzale Luigi Cadorna, 6 20123 Milano, Italia
www.whitestar.it
Оригинальное название книги The Big Book of Christmas Games
© Перевод на русский язык, издание на русском языке.
ООО «Мани, Иванов и Фербер», 2020





4	6	2	2
4	6	2	2




НОВЫЙ ГОД УЖЕ БЛИЗКО!

Жители волшебной деревни вовсю готовятся к празднику.

Почтальоны доставляют детские письма Деду Морозу, хозяйки пекут ароматные пряники, лаборатория ёлочных украшений работает на полную мощность. Хотите и вы ощутить радостное предвкушение новогоднего чуда?

Откройте эту книгу настольных игр, и снежный вихрь перенесёт вас в уютную новогоднюю деревню к эльфам и оленям. Может быть, вам даже повезёт побывать в гостях у Деда Мороза!



В КОМПЛЕКТЕ
8 НАСТОЛЬНЫХ
ИГР, ФИШКИ,
ЖЕТОНЫ
И КУБИК

издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР

mann-ivanov-ferber.ru

[instagram.com/mifbooks](https://www.instagram.com/mifbooks)

vk.com/mifgames



EAC

WSkids
WHITE STAR KIDS