

Игра СОЛДАТ СО СЛУЖБЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

В этой игре игрокам предстоит преодолеть множество препятствий, прежде чем они доберутся до цели. Ходить фишками нужно так же, как обычно, бросая кубик.

Препятствий на пути Солдата встретится много, но помогут ему добраться домой совсем простые вещи (огниво и хлеб) и вещи волшебные. Их можно использовать, чтобы избежать опасности. Где же их брать? Это не сложно. Солдат, отправляясь в путь, берет с собой огниво, хлеб и награду за долгие двадцать пять лет службы – три золотых (три карточки). А волшебные предметы он может взять на ярмарке чудес (9, 48, 88), там же купить хлеба и огниво, если взятые в дорогу уже закончились; и хлеб и огниво стоят один золотой (одна карточка) за каждый предмет. На ярмарку чудес игроки попадают обязательно, даже если сумма очков на грани кубика больше расстояния до ярмарки чудес.

Например, фишка стоит на поле 46, а на кубике выпало 5. Фишка должна пойти на поле 51, но останавливается на поле «Ярмарка чудес».

На ярмарке чудес можно брать совершенно бесплатно два волшебных предмета, которые могут пригодиться в дороге (Меч-саморуб, Гребень, Гусли-самогуды, Волшебная торба, Шапка-невидимка, Крест серебряный и Полотенце), кроме тех, которые необходимо заслужить. Но нужно помнить, что котомка у Солдата небольшая – больше двух предметов не войдет. Хлеб и огниво можно к поясу привязать в кисете, да за пазуху положить, но тоже не больше двух краюх или двух огнив разом, или по одному огниву и краюхе. Вот и считайте сами: сколько у Солдата разных предметов сразу оказаться может? Сосчитали? Правильно – два простых и два волшебных, да монет золотых не больше трех. Волшебные предметы, если не очень нужны станут, можно на нужные на ближайшей ярмарке чудес обменять. Предметы, которые необходимо заслужить (Конь-огонь, Волшебный клубок, Сон-трава, Скатерть-самобранка, Цвет папоротника, Неразменный рубль) Солдату не в тягость. Для таких подарков он всегда дополнительное место найдет.



Препятствия случаются разные, поэтому игроки должны сами решать, каким способом их преодолеть: можно использовать силу волшебства, а можно и вернуться назад, пропустить ход или два. Но есть препятствия, непреодолимые без помощи волшебных предметов, - обиженная Ведьма, Змей и Черт. Если их пройти не сможете, придется отправляться на ярмарку чудес за волшебным предметом, следуя по стрелке). Помните, что волшебный предмет можно использовать только один раз, кроме скатерти-самобранки и неразменного рубля; потом он сразу возвращается на ярмарку. Число предметов ограничено, поэтому успевайте брать нужные.

Трудна дорога домой, поэтому Солдат время от времени останавливается на привал (поля 6, 24, 54, 68, 91, 110). Приходится на привале съесть свой хлеб и пропускать ход. Если же хлеба не осталось, пропускайте два хода.

Играть можно вдвоем, втроем или вчетвером. Больше будет не очень интересно и долго, да и волшебных предметов тогда не на всех хватит.

Победителем считается тот игрок, чья фишка первой дошла домой, на поле 140.

Во время игры нельзя обмениваться предметами или покупать их друг у друга. Предметы раскладываются все вместе, а не по отдельным ярмаркам чудес. Использовать можно только те предметы, которые есть на ярмарке, а их может на всех не хватить, поэтому есть смысл поспешить.



ХОД ИГРЫ

Начало. Вступает Солдат на трудную дорогу с тремя (три карточки) золотыми монетами в кармане, кисет с огнивом у пояса, а за пазухой краюха хлеба.

4. Распутье. Камень стоит. Дальше Солдату придется идти по нумерованным полям. Дорога его удлинится. Можно выбрать любую дорогу из трех, но на каждой ждут Солдата неприятности. Зато уж если проскочил с ходу поле 4, иди дальше.

6. Привал. Нужно набраться сил, отдохнуть и поесть. «Съешь» хлеб и пропусти ход. Если хлеба уже нет, то пропусти еще ход.

9. Ярмарка чудес. Выбирай волшебные предметы и пополняй запасы.

15. Вышла на дорогу Нищенка. Нужно подать что-нибудь — хлеб, огниво или монету золотую (одна карточка). Можно и не подавать, но смотри, не пожалеть бы об этом.

17. Что за чудеса?! **Опять Нищенка.** И опять подавать ей надо.

19. Это уже слишком. И в третий раз **Нищенка на дорогу вышла.** Поступай, Солдат, как знаешь!

21. Так вот кто ЭТО был в нищенском рубище - **Ведьма!** Если подал ей хоть раз, она отблагодарит Солдата отменным подарком — вот он. Конь-огонь. Копытом бьет, ржет нетерпеливо — в путь просится. Возьмет его Солдат — тогда к каждому ходу по два поля прибавлять при желании может и через Огненную реку впереди перемахнет мигом. (Если Конь-огонь в руках другого игрока, то остался ты без подарка). А если не подал Нищенке ничего (15-19), берегись — Ведьма Солдата околдует, придется назад возвращаться на поле 5. Есть полотенце или гребень — бросай его, тогда Ведьме Солдата не достать.

24. Привал. (См. поле 6).

28, 31, 33. Омут Кикиморы болотной. Бросай быстрее полотенце, тогда по мосту перейдешь без хлопот. Нет полотенца — хлеба краюху Кикиморе поднеси. И хлеба не оказалось, придется возвращаться.

37. Берег Огненной реки. Течет она в царство Змея, гибельны ее воды для человека. Бросай полотенце, обернется оно мостом - перейдешь; на Коня — реку перемахнешь. На поле останавливаться вовсе не обязательно — а Конь, и полотенце с ходу могут действовать. Если нет ничего, придется в обход двигаться.



41, 43. Разбойники. Сладить с ними непросто. Шапку-невидимку наденешь — ступай спокойно. Мечом-саморубом можно всех Разбойников положить. Если не удалось обмануть и победить — ступай, Солдат, обратно.

48. Ярмарка чудес. Переведи дух. Смени волшебные предметы или возьми новые, но не больше двух. Можешь купить хлеба и огниво, тоже не больше двух. Если прискакал сюда на Коня, расставайся с ним. И — счастливого пути дальше!

52. Опасное место! Не смотри Солдат, что девушка, сидя, путников заманивает. Если есть гребень, подари. Пока она с гребнем играет, убежать можно. И если хочешь подождать, пропускайте ход — Русалка волосы свои длинные чесать начнет и с них монеты посыплются - бери, Солдат, сколько хочешь. Но помни, что не больше трех монет разом унести сможешь. Нет гребня — придется убежать на поле 44.

54. После приключения с Русалкой — **привал.**


56. Знакомая всем избушка на курьих ножках. Правильно, здесь **Баба-Яга живет.** Можно ей помочь: дров наколоть, воду наносить, печку затопить, только для этого придется два хода пропустить. Баба-Яга, в свою очередь, отблагодарит и у Солдата волшебный клубок будет. С ним можно на одно поле вперед или назад ходить — как захочется. Только помни, что клубок в царстве Змея, по ту сторону Огненной реки (76-85) не действует. А если, не поможешь (не пропустишь два хода), то впереди беда может случиться. (Волшебный клубок в руках другого игрока? Значит опоздал ты и остался без подарка).

58. Не помог старушке Яге (не останавливался на поле 56 или останавливался, но не пропускал ходы), она за Солдатом в погоню бросилась. Если есть клубок — и так уйдешь. Без него только полотенце и гребень помочь могут. А нет их, Баба-Яга далеко назад утащит.

60, 61. Ночь в лесу застала. Худо без огня. Если огниво сохранилось, разводи скорее костер. Если нет, придется к Лешему за огнем идти — не близкий путь. Обратное пойдешь через то поле, с которого к Лешему пошел. Если снова на него попадешь или на поле 61 — погас огонек, пока нес его из чащобы.

64, 65. И здесь опасно - Леший чудесит. Забыл подношение ему сделать, вот он Солдата и водит кругами. Если хлеб еще сохранился, надо его на пенек положить - тогда не заведет Леший. А если нет - придется кругами ходить, пока не выскочишь.





68. Намаялся Солдат в лесу. Привал.

71. Поле, где сон-трава растет. Одурманила она человека - придется ход пропустить. Но в награду получает Солдат пучок Сон-травы. (Сон-трава уже в руках другого игрока? Значит и ход пропускать нужно. Ступай себе дальше, как ни в чем не бывало).

74. Чем ближе царство Змея, тем страшнее. В этой деревне ночами Черти людям спать не дают. Оставайся, Солдат, здесь ночевать (пропусти ход). Если есть у тебя волшебная торба, скажи только: «Торба, откройся! Торба, закройся!» — все Черти в ней окажутся. Люди тогда «спасибо» скажут и дадут на дорогу хлеба или монет золотых (по одной карточке, если место позволяет). Да гляди, не расставайся с торбой, может, и с Чертями внутри пригодится. Будь у Солдата Шапка-невидимка, тоже без хлопот переночевать можно. Если гусли-самогуды есть — можно ночью сыграть, и Черти пакостить отучатся. А если нет торбы, шапки-невидимки или гуслей, то придется обратно вернуться.

76. Мост через Огненную реку. Здесь кончается действие волшебного клубка - с этого поля до поля 85 ни вперед, ни назад сдвигаться нельзя. Нужно собраться с силой, осмотреться. Пропуск хода.


78, 79. Рать Змеева. Не повезло Солдату, встретился он с силой несметной. С нею биться в честном бою только мечом-саморубом можно. Нет меча, шапкой-невидимкой Солдат прикроется. А если в торбе волшебной Черти сидят, надо, не мешкая, выпускать их. Времени много пройдет, пока Черти с Ратниками сговорятся — самый удобный момент, чтобы дальше проскользнуть. Нечем встретить Рать? — ступай назад.

81. Замок Змея. А вот и он сам, о трех головах, крылья черные, пасти огнем пышут. Схватки не избежать, но в ней Солдату только меч-саморуб поможет. А еще, если сон-трава сохранилась, ее соком можно в глаза Змею брызнуть, пока он спать будет, Солдат далеко уйти сможет. Не повезет - снова на ярмарку чудес идти.

84. Погоня! Проснулся Змей, за Солдатом бросился. А если сам не уцелел, Ратники его очухались. Здесь только полотенце, гребень да меч-саморуб помогут. Если нет их, придется снова через царство Змея идти.

85. Мост через Огненную реку. Закончилось царство Змея, теперь дух перевести можно, отдохнуть. Пропусти ход.

88. Вот и снова ярмарка чудес. Смени предметы, возьми новые и купи, если монеты есть, хлеба да огниво, может, в пути пригодятся.



А с волшебным клубком и сон-травой придется расстаться.

91. Привал. Съешь хлеб и пропусти ход или два, если его нет.

95. Шумит вода, крутит мельничное колесо. Нельзя же таким невнимательным быть. Пока Солдат на колесо смотрел, **Водяной его в палаты свои подводные утащил.** Развлекай его теперь гусями-самогудами, тогда только отпустит и даст скатерть-самобранку. Скатерть в любой момент даст столько хлеба, сколько нужно. Использовать ее можно несколько раз. А нет гуслей - бросай кубик в свою очередь: Водяной тебя продержит, пока 1 или 6 не выпадет.

98. Чистое поле, лес позади. Если хочешь получить **цвет папоротника**, придется его три ночи караулить (пропустить три хода). Но если он твой станет, откроются все богатства подземные. По подземному ходу перейдешь сразу на поле 115.

101, 102. В самый полдень на ржаном поле **погналась за Солдатом Полудница.** Если есть шапка-невидимка, он прикроется. А еще можно хлеба краюху поднести. Если же нет этого, придется назад отступать.

106. А здесь **волшебная печь дымит.** Есть монета - у нее хлеба можно сразу купить, а нет - придется два хода пропустить, чтобы заработать. Если хлеб не нужен, иди смело вперед, ходы не пропускай.

108. В **овраге подкараулил Солдата самый главный Черт.** От него только серебряным крестом оборониться можно или откупиться неразменной монетой. Не справился с Чертом, иди обратно на ярмарку.

111. Обошел Черта — отдохнуть надо. **Привал.**

113. Чем ближе к дому, тем больше мест знакомых. Не выдержал Солдат, **зашел в овин, да попроситься забыл.** А Овинник этого не любит. Придется его задобрить — хлеба поднести. Нет его — отправляйся на заработки к волшебной печи.

115. Вот это **удача.** Клад зарыт, а в нем монета неразменная. С такой монетой все, что хочешь купить можно — деньги не переведутся. Только надо помнить, что хлеба много не унесешь. (Неразменный рубль в руках другого игрока? Значит остался ты без нее).

118. Ночь уже спустилась на землю, заночевать бы Солдату в поле, да уж очень домой хочется. Вот и пошел через кладбище. А вокруг темно, вот и **провалился в яму.** Пока выбирался из неё — ход пропустил...



120. Лучше было бы ночью через кладбище не идти. **Вышел из-за покосившегося креста Покойник** в белом саване или сам Черт им обернулся. А от Черта одна оборона — крест серебряный. Нет его — отправляйся назад.

122. **Не везет, все-таки, на кладбище.** Пока выбирался, зацепился шинелью за крест. Есть огниво, огонь быстро высек Солдат, огляделся и выбрался — только ход пропустил. А нет огнива — еще ход.

128. **Банька на пути,** нужно с себя перед домом пыль дорожную смыть. Только вот о Баннике забыл Солдат, если есть хлеб — поднести можно или огнивом помочь огонь развести - отпустит. Еще лучше Банника в волшебную торбу упрягать. Если нет ничего, отправляйся на заработки — хлеб добывать.


133. Совсем было дошел Солдат до дома, да **повздорил с Пастухом** злым вот он и заморочил. Они, пастухи, на всякую каверзу горазды. Тут уж ничем не поможешь — так и будешь кружить, пока сам не выйдешь.

136. **Подворье.** Только вот Дворовой успел уже забыть хозяина дома, не пускает. И не пустит, если хлеба не поднести. Нет его, придется назад отступать.

139. Вот уже и дом. Только и здесь, на пороге, **нужно уважить Домового.** Порадовать его можно тем же, чем и дворового — хлебом. Иначе дальше порога не пройти. Нет хлеба — ступай назад. В следующий раз повезет.

140. **Вот и кончилось путешествие Солдата.** Теперь он дома. Впереди ждет целая жизнь — интересная и трудная.





Дорогие игроки! С некоторыми героями этой игры вы знакомы уже давно. Это и Солдат, и Змей, и Ведьма, обернувшаяся Нищенкой, и Баба-Яга. Они встречаются в любимых вами сказках. Но есть и такие, с которыми вы еще мало знакомы. Поэтому мы решили немного подробнее познакомить вас с Лешим, Кикиморой, Русалкой. Вот, что о них рассказывают.

КИКИМОРА БОЛОТНАЯ

Болота всегда пугали человека непроходимыми трясинами, опасными обманчивыми лужайками, ступив на которые, люди проваливались в бездонную глубину. Поэтому человеческая фантазия поселила в этих гиблых местах болотного духа - Кикимору. Страшная, худая, в рваной одежде, она могла часами кружить прохожего по болоту, заманивала в топи, утягивала в трясину. Часто она прикидывалась сухим деревом, поросшим зеленым мхом.

РУСАЛКА

Русалка могла появляться, по представлению русских крестьян, у реки, и на опушке леса. Когда-то люди считали, что ее появление приносит хороший урожай - ведь русалка живет в воде, которая очень нужна для роста хлеба. Поэтому-то и любили ее, хотя и побаивались. Ведь долгое время считалось, что Русалка - это утонувшая девушка, которая так и хочет утянуть на дно реки или озера человека.

ЛЁШИЙ или ДЯДЬКА ЛЁСНОЙ

Этот тоже с норомом. Особенно, если кто-то правила лесной жизни нарушает, тогда и показывает хозяин леса свой крутой характер.

Ходит человек по лесу, а слова добрые хозяину сказать забудет, вот он и наказывает за неуважение. Начинает человек замечать, что все время на оно место выходит - с пути сбился. «Леший завел!» - одно объяснение.

Но и против Лешего были у людей приметы, только чудные. Считалось, что если одежду вывернешь или обувь с



хозяин, на тропу правильную вернет. И, говорят, помогало. Почему так? Видимо, человек сам на Лешего становился похож. А описывали его так: высокий мужик в армяке. бровей нет, борода большая, с правой полы армяка вода течет, а на ногах лапти - правый на левой ноге. а левый - на правой. Вот какой он.

ВОДЯНОЙ НА МЕЛЬНИЦЕ

Кроме Русалки крестьяне селили в реках, озерах и прудах Водяного. Жил он в глубине вод и был похож не то на большущего сома, не то на громадного окуня с хвостом и плавниками. А еще, говорят, у него лапы были, как у утки, - с перепонками.

Он, как и Русалка, мог утянуть человека на дно, устроить ему какую-нибудь каверзу - перевернуть лодку или разбить на реке об острый подводный камень баржу с грузом. Но больше всего любил Водяной спокойные мельничные пруды, где и рыбы вдоволь, и водорослей, и вода никуда не спешит.

ПОЛУДНИЦА

А о ней очень мало известно. Рассказывали только, что появляется на ржаном поле в самое его цветение девушка - такая высокая, что солнце собой закрывает. Ходит она по полям в красном сарафане, людей пугает. Чтобы не ходили зря, хлебу в рост подниматься не мешали. Бабушки внучат своих пугали: «Не ходи в лес один, а то Полудница утащит». Может, шутили, а может, и вправду было такое.

ЦВЕТОК ПАПОРОТНИКА

О нем многое известно. Вообще-то считается, что цветов у папоротника нет. только ходят самые упорные в ночь на Ивана Купала и караулят в лесу, не появится ли этот цветок. С ним, говорят, все, что в земле лежит, увидеть можно. И подъемные ходы, и клады разные. Только страшно это - всю ночь одному в лесу караулить. Так что не многим и удастся.





ЧЕРТ

Встречается он и в сказках, и в простых рассказах. В сказках Солдат всегда справляется с ним, обманывая и используя волшебные предметы. Больше всего Черт боится креста. Поэтому, когда однажды Солдат сел играть с Чертом в карты, он пугал его «крестями», а потом заставил грызть железные орехи, скованные по просьбе Солдата кузнецом.

Но в других рассказах человеку не всегда удавалось справиться с Чертом. Тот забирал себе детей, которых родители ругали или «лешкали», как говорят в народе. Такие дети попадали к Черту в услужение, помогали ему во всех черных делах.

Иногда чертей называли «шуликинами». К этим относились уже по-другому. Русские крестьяне считали, что на святки шуликины вывозят на поля целые возы осоки. Если удачливый человек хлопал рукой наотмашь по такому возу, воз превращался в щелк.

Человек, если он правильно себя ведет, мог легко избежать чертовых козней.

ГУМЁННИКИ или ОВИННИКИ

Знаете, что такое гумно? Это большой деревянный сарай или амбар, в котором после уборки крестьяне просушивали убранный и связанный в снопу хлеб. Для просушки топили печурку. Порой в овинах случались пожары, и люди стали приписывать эту беду враждебным для них духам, населяющим овин, - Овинникам. Иначе их называли Гуменниками или Подовинниками. Люди представляли их маленькими человечками в красных островерхих колпаках. Иногда говорили, что они похожи на свиней с их носом-пяточком.

Зимой, когда девушки ходили гадать на жениха, овинники могли предсказать им будущее. Могли они и предсказывать, урожайным ли будет будущий год.

Так что и овинники были для человека не только страшными, приносящими беду духами, но и добрыми помощниками.



ПОКОЙНИКИ НА КЛАДБИЩЕ

Это, пожалуй, самые страшные персонажи в нашей игре. Человек очень давно стал задумываться над тем, что происходит с ним после смерти. Долго считалось, что жизнь человека не заканчивается после похорон, дух его или душа продолжает жить. Поэтому и представления о людях с того света есть у каждого народа.

БАННИК

Хороша русская баня! Только вот почему-то люди опасались ходить в нее в полночь или «в третий пар». Особенно поодиночке. Считалось, что обитает в бане ее хозяин - Банник. Иначе его банным старостой называли. И был он жесток к человеку. Нарушавших устоявшиеся правила Банник наказывал - давил чуть не до смерти, а то и в печь заталкивал. Поэтому его боялись и при входе в баню напрашивались у хозяина: «Банный староста, пусти в баньку помыться-попариться!» Иначе мог Банник и напугать. То доски в полу поднимать начинал, то мусор с потолка сыпал на человека, а то и одежду прятал.

ПАСТУХ

Вы, наверное, думаете, как же Пастух попал в сказочные герои? На то тоже причина есть. Пастуха, играючи справлявшегося с большим стадом, считали человеком с какими-то тайными знаниями. А еще говорили, что Пастух знает с Лешим и Леший помогает ему пасти коров. За это Пастух должен был расплачиваться коровами.

Одежда, в которой Пастух пас стадо, считалась волшебной. Ею могли отпугивать от деревни волков. Кто-нибудь из людей надевал пастушью куртку и портки и обходил вокруг деревни. Сразу после этого волки уходили в лес и не пугали больше людей, не воровали скотину по дворам.

ДВОРОВОЙ

Этот хозяйствует на крестьянском дворе. Там расположены сеновал, коровник, кладовые, свинарник. Значит, Дворовой



дело имеет больше со скотиной, чем с человеком. Из всех духов, которых признавало русское крестьянство, он, пожалуй, самый мирный и нестрашный. Обычно его представляли как старичка маленького роста, в колпаке, лаптях и домотканой рубахе. Но мог Дворовой оборачиваться и в животных. В ласку, например, или ужа.

Бывало так, что скотина на дворе оказывалась ему не по вкусу. Вот тогда уж держись! Всю ночь мог гонять ее по конюшне, а утром хозяин находил лошадь или корову всю в пене, измученную и голодную. Шалил Дворовой и опрокидывал ясли с кормом. Тогда хозяевам приходилось скотину менять. А уж если удачно получалось, скотина ко двору приходилась, дальше все шло хорошо.

ДОМОВОЙ

О Домовом тоже много рассказывали русские крестьяне. И хорошее в этих рассказах было, и плохое, хотя хорошего, пожалуй, все-таки больше. Жил Домовой в избе и называли его по-разному: суседко, суседушко, домовой хозяин. Людям он показывался чаще всего в облике черной кошки. Но мог и в человеческом - такой же маленький старичок, как и Дворовой. Хотя, бывало, и молодые показывались. Когда-то считалось, что в избе столько домовых живет, сколько и людей - у каждого свой. Они и оберегали человека, помогали по хозяйству управляться.

Но уж если рассердится Домовой, то хоть из дому беги. Придется ему не по нраву что-то, начинает из избы выживать. Тогда печь дымит, половицы поднимаются, полаты, того и гляди, на голову упадут. Тут уж хозяевам приходилось задабривать охранителя своего. Опускали в подпол хлеба с солью и квасу туес. Если отпробует - значит, простил. А если нет - готовь другое подношение.

Вот так и жили веками бок о бок человек и духи. Сейчас рассказы о них редко услышишь. А жаль - интересные они.



ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Полотенце. Оно поможет проложить путь там, где его нет. Бросишь его через Огненную реку или между кочками в болоте, где Кикимора путников подстерегает, - и переходи по мосту. А если погоня за тобой случилась, Ведьма, Баба-Яга или Змей вот-вот достанут, брось полотенце через плечо, и сзади река потечет - не даст преследователям дальше пройти.



Гребень. Его тоже при погоне достаточно через плечо бросить - на пути Ведьмы, Бабы-Яги и Змея сразу лес сплошной стеной встанет, не пройти им дальше. А еще гребень можно Русалке подарить, тогда она отпустит с миром. А если дождешься и ход пропустишь - увидишь, как она волосы расчесывает, а с них монеты золотые сыплются - бери, сколько унесешь.



Меч-саморуб. Серьезное оружие. Только им можно Змея погубить. Не устоят против меча и Разбойники, да и Рать Змеева порублена будет.



Шапка-невидимка. Очень полезная вещь. Если совсем не победит врага, то укрыться от него поможет. Только вот не все тебя мимо пропустят - шапка от Разбойников, Рати Змеевой, Полудницы укроет, а от остальных - нет.



Волшебная торба. Единственный предмет, который дважды в дело сойдется. Если соберете в торбу Чертей, что людям ночами в деревне жить мешают, сможете их потом на Рать Змееву выпустить. Пока они между собой разбираются - дорога свободна. Еще и Банника в торбу запрятать можно.



Гусли-самогуды. Чертей, что людей ночью в деревне пугают, можно с их помощью плясать заставить - сразу пакостить отучатся. А еще Водяному можно так сыграть, что и самого отпустит, и награду за игру хорошую даст.



Крест серебряный. Единственное средство избежать каверзы Черта. Он еще и от Покойника поможет, когда тот ночью пугать вздумает.



Хлеба краюха. Не зря говорят, что хлеб всему голова. Хоть и не волшебный это предмет, но от него человеку всегда большая польза была. И здесь так же. Захочешь от Лешего, Полудницы, Овинника, Дворового или Домового откупиться – дари краюху хлеба, тогда они тебе все простят – и непочтительность, и торопливость. Еще хлеб всегда как милостынька использовался – подай его Нищенке, сторицей воздастся. Только в этой игре простое **огниво**, не волшебное, но вполне годное, когда надо огонь высечь. В лесу ночью без огнива пропасть, к Лешему за огнивом идти придется. Нищенке подать – тоже сгодится. А если Баннику помочь в каменке огонь развести – отпустит с миром. Вот такое оно, хоть и не волшебное.

Золотые монеты. Они самые неволшебные в этой игре. Но и без них худо. На каждой ярмарке за них можно хлеб и огниво купить.

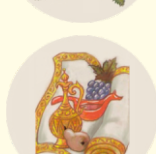
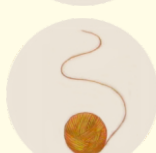
Конь-огонь. Лучший подарок Нищенки, которая Ведьмой оборотилась. Каждый ход на два поля продлить можете; если подойдет, и через Огненную реку перенесет Конь-огонь.

Клубок волшебный. Хороший подарок Бабы-Яги за помощь. Если клубок достался, значит, на одно поле вперед или назад ходить можно. Вот только в царстве Змея за мостами (76-85) он не действует.

Сон-трава. Коварная травка – и на человека сон нагоняет и на Змея. Так что смело в его царство вступайте, не страшен Змей. Только потом, когда уснет чудовище, поспешить придется.

Цвет папоротника. Цветет он раз в году. В ночь на Ивана Купала. Чтобы его укараулить, три хода пропустить придется. Зато он откроет, что под землей есть – и ход подземный, и клад золотой.

Скатерть-самобранка. Накормит и напоит когда угодно. Хороший подарок.





КОМПЛЕКТНОСТЬ ИГРЫ

57 карточек

Хлеб – 8 карточек
Огниво – 8 карточек
Цвет папоротника – 1 карточка
Сон-трава – 1 карточка
Волшебный клубок – 1 карточка
Конь-огонь – 1 карточка
Гребень – 3 карточки
Неразменная монета – 1 карточка
Меч-саморуб – 4 карточки
Крест серебряный – 4 карточки
Волшебная торба – 3 карточки
Шапка-невидимка – 3 карточки
Гусли-самогуды – 3 карточки
Полотенце – 3 карточки
Золотые монеты – 12 карточек
Скатерть-самобранка – 1 карточка

При игре вдвоем количество всех предметов уменьшается в два раза, там, где их три, до одного предмета. При игре втроем количество всех предметов уменьшается: с восьми до шести, с двенадцати до девяти, с двух до одного, с трех до двух, с четырех до трех.

Только такое количество предметов может участвовать в игре.

В комплект входит кубик, 4 фишки и небольшая брошюра с рассказами об основных персонажах и правилами игры.

Игра вдвоем занимает в среднем 30 минут. Максимум для двоих – 47, минимум – 19.

Автор: Шумов Константин Эдуардович (г.Пермь)
Иллюстрации и оформление: Ковалёв Станислав Романович (г.Пермь)

