

- Би ли ми казал кой път да хвана оттук?
- Зависи накъде отиваш – отвърна Котака.
- Все едно накъде... – каза Алиса.
- Тогаз е все едно кой път ще вземеш – рече Котака.

УЛЪТВАЊЕ

КОМПОНЕНТИ

100 карти „Видения“

60 карти „Ключ“

48 карти „Пароли“

7 жетона „Портал“

(3 червени, 2 жълти, 2 зелени)

5 цифрови жетона

1 борд за игра



“— ПЪРВО ПРИКЛЮЧЕНИЯТА — РЕЧЕ ГРИФОНА НЕТЪРПЕЛИВО.
— ОБЯСНЕНИЯТА ТРАЯТ ВИНАГИ СТРАШНО ДЪЛГО!”

ВЪВЕДЕНИЕ

Изминали са години, дни или дори минути от последното посещение на Алиса! В Страната на чудесата са изникнали странни чудни зони, в които всичко е още по-объркано от преди. Там чаят има вкус на кафе, но само ако го пиете в компанията на зайци. Зайци обаче не можете да откриете, защото всички са се маскирали на котки, а котките отгавна са забравили, че обичат рози. Тези странни чудати зони са заключени чрез магически бариели, създадени от Царицата, и предизвикват видения на всеки, който ги докосне. Порталите могат да бъдат преминати само чрез изричането на странни думи в определена последователност. Екип от смели приключенци се опитват да помогнат на Алиса да се завърне в нашия свят или тя ще остане завинаги заключена в Страната на чудесата. Тези приключенци сте вие!

ЦЕЛ НА ИГРАТА

„Страната на чудесата“ е кооперативна настолна игра на асоциации. Целта на играчите е да успеят заедно да преминат през всичките 7 магически портала, преди да са им свършили наличните ключове.

БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ

Макар и „Страната на чудесата“ да може да бъде играна от само двама играчи, то препоръчителната бройка е поне трима. Също така имайте предвид, че макар играта да може да бъде играна от до десет играчи, то всички би трябвало да имат достъп до игралната зона, да виждат поставените карти и да имат възможност да участват активно в дискусиите. Оптималният брой играчи е от 4 до 7.

ПОДГОТОВКА

1. Разгънете и поставете „Борга за игра“ в центъра, така че да е видим и достижим за всички.

2. Изтеглете пет карти „Пароли“ и ги поставете в полетата на борга по номерата от 1 до 5. Няма значение от коя страна ще поставите картите, тъй като играчите ще имат право да обръщат думите по време на играта. Можете да прибегнете всички останали карти „Пароли“ в кутиятата им, тъй като те няма да ви трябват повече в рамките на тази игра.

3. Раздайте по 7 карти „Видения“ на всеки играч, а останалите поставете с гръб нагоре в тесите до борга. Играчите могат да виждат своите карти и нямат право да гледат картите на останалите.

4. Изтеглете съответния брой карти „Ключ“:

- ниско ниво на трудност – 12 карти
- средно ниво на трудност – 11 карти
- високо ниво на трудност – 10 карти

Можете да прибегнете всички останали карти „Ключ“ в кутиятата им, тъй като те няма да ви трябват в рамките на тази игра. От вече изтеглените карти раздайте по една на всеки играч, а оставащите поставете с гръб нагоре до борга. Играчите могат да виждат своята карта и нямат право да гледат картите на останалите.

5. Поставете 7-те цветни жетона „Портал“ (3 червени, 2 жълти, 2 зелени) до борга.

6. Поставете 5-те цифрови жетона (от 1 до 5) до борга.

Готови сте да започнете играта. Всеки играч би трябвало да има по 7 карти „Видения“ и 1 карта „Ключ“.

Пръв започва играчът, който най-скоро е видял заек, след което се редувате по посока на часовниковата стрелка.

Вашето пространство за игра в началото би трябвало да изглежда по подобен начин.



ХОДОВЕ

1. Когато сте на ход, обявете през кой от оставащите портали ще се опитате да преведете Алиса (в началото това са 3 червени, 2 жълти и 2 зелени, но с напредването на играта опциите ви ще намаляват). Зеленият е най-лесен и това означава, че останалите играчи ще трябва да познаят само първата цифра от вашия ключ. Жълтият е по-труден и при него другите играчи ще трябва да познаят първата и втората цифра от ключа ви в правилната последователност. А червеният е най-труден и при него останалите ще трябва да познаят целия код в правилната последователност.



2. На всяка цифра от вашия код съответства по една карта „Пароли“, която се намира под същата цифра на „Борда за игра“.



Имате право да обръщате колкото и колкото карти прецените от другата им страна, включително и такива, които не са част от вашия код. За ваше удобство гумата от обратната страна е изписана странично с по-ситен шрифт. Всички обръщания трябва да бъдат извършени, преди да продължите със следващата стъпка.

3. В съответствие с дължината на кода, за който играете, ще трябва да поставите на борда 1, 2 или 3 карти „Видения“. Ако играете за зелен портал, трябва да поставите само една карта „Видения“, която кореспондира най-добре на гумата под първата цифра от вашия код. Ако играете за жълт портал, трябва да поставите две карти „Видения“, които отговарят най-добре на гумите под първите две цифри от вашия код. Ако играете за червен, ще трябва да поставите три карти, съответстващи на трите гуми под цифрите от целия код.

4. Време е останалите играчи да дискутират и да решат за кои гуми се отнасят изиграните от вас карти. През целия си ход вие трябва да запазите мълчание, както и да се въздържате от възклицания, гримаси или каквито и да е други реакции, при които можете неволно да подскажете на другите. При различни мнения останалите играчи трябва да достигнат до консенсус. Когато са готови, те поставят по една цифра под всяка една от изиграните от вас карти „Видения“.

ПРИМЕРНО УСПЕШНО ПОЗНАВАНЕ НА ЖЪЛТ КОД



5. Покажете своята карта „Ключ“ на останалите играчи. Ако те са познали всички цифри на вашия код в правилната последователност, вие успешно сте придвижили Алиса през избрания портал. Вземете жетона със съответния цвят при вас. Ако предположението е неправилно, жетонът остава на мястото си до борда. И в двата случая изиграната карта „Ключ“ отпада от играта, а вие теглите нова такава, ако все още има налична.

6. Независимо от изхода на ситуацията поставете своите изиграни карти „Видения“ в общото тесте до табло по всички останали карти и изтеглете същия брой карти отгоре, така че да допълните ръката си до 7. Махнете цифровите жетони от борда и ги върнете при останалите. С това ходът ви приключва и наред е следващият играч.

КРАЙ НА ИГРАТА

- Играта приключва успешно, ако играчите успеят да спечелят всички жетони „Портали“, преди да са свършили наличните карти „Ключ“ (10, 11 или 12, в зависимост от трудността, която сте избрали).

- Играта приключва неуспешно, ако играчите използват всички карти „Ключ“ и все още има останали жетони „Портали“.

НЯКОЛКО ДУМИ ЗА ФИНАЛ

Ако искате да експериментирате и да промените някое правило или начина, по който се играе играта, не се колебайте да го направите. Важното е да прекарате много приятни мигове заедно и да се забавлявате със „Страната на чудесата“. До нови срещи!

“ – ЗАПОЧНИ ОТ НАЧАЛОТО – КАЗА ЦАРЯ ВАЖНО – И ПРОДЪЛЖАВАЙ, ДОКАТО СТИГНЕШ КРАЯ; СЕТНЕ СПРИ.”

По мотиви от романите на Луис Карол
„Алиса в страната на чудесата“ и
„Алиса в огледания свят“

Идея, концепция и игрови дизайн - Никола Райков
Художник - Лариса Кулик
Художник на кутията - Дейвид Ревой
Графичен дизайн и оформление - Никола Райков
Коректор - Жанета Николова

GameTale Ltd.

Производство: Печатница 99%

(C) Всички права запазени
prikazka-igra.com

ПОТЪРСЕТЕ НАШИТЕ НАСТОЛНИ ИГРИ
И КНИГИ-ИГРИ НА

ПРИКАЗКА-ИГРА.COM

