



# ВОЛШЕБНЫЕ ОГОНЬКИ

Бернхард Вебер  
Йенс-Петер Шлимманн  
Аннетт Нора Кара

## ПРАВИЛА ИГРЫ

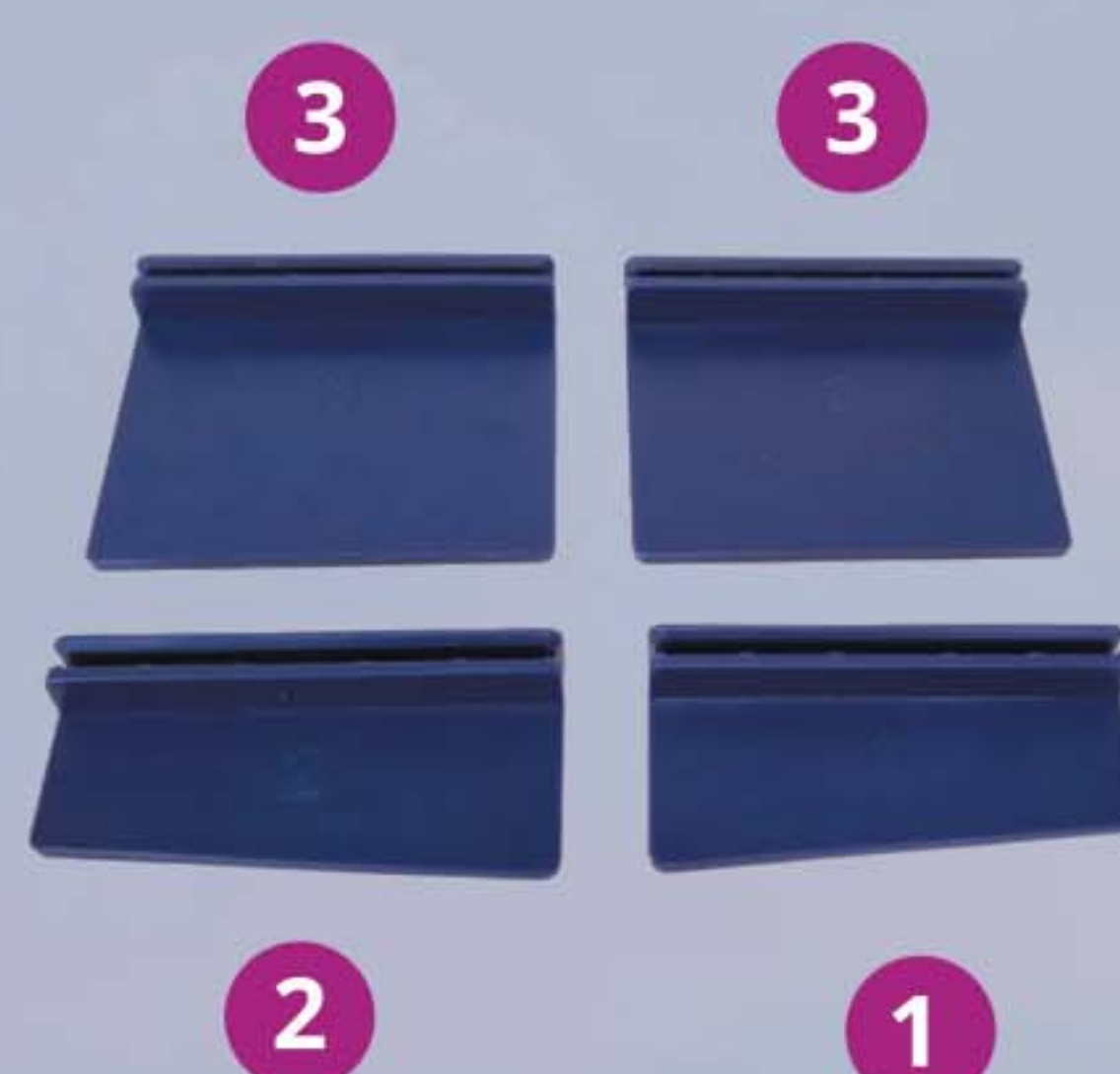
*Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.*

В дремучем лесу у подножия волшебной горы живёт старый волшебник Балдуин. На конце его посоха красуется кристалл, который, согласно легендам, заключает в себе невероятную силу. Вот только четыре злые ведьмы положили глаз на этот кристалл и теперь собираются любой ценой заполучить посох Балдуина. К счастью, ученики местной школы волшебников узнали о хитром плане ведьм. Они уже спешат на помощь к Балдуину, а волшебные огоньки покажут им дорогу! Ваша задача — привести учеников к волшебнику Балдуину, прежде чем ведьмы осуществят свой коварный план. Для этого потребуются работать сообща!

## Компоненты



1 игровое поле («волшебная гора»)



4 опоры:  
2 низкие (под номерами 1 и 2)  
и 2 высокие (под номером 3)



1 двухсторонний планшет  
волшебника Балдуина



6 фигурок учеников



4 фигурки ведьм





1 мешочек



5 шариков («огоньков»):  
красный, жёлтый, голубой,  
фиолетовый и белый

Компоненты могут отличаться от изображённых.

## Подготовка к игре

- Соберите игровое поле, как показано на рисунке, прикрепив опоры в указанных местах.
- Положите планшет волшебника Балдуина рядом с нижним краем игрового поля той стороной вверх, на которой изображено 3 области для фигурок ведьм и 4 области для фигурок учеников.
- Расставьте шесть фигурок учеников на областях в начале жёлтой тропинки, отмеченных символом . Затем расставьте четыре фигурки ведьм на областях, отмеченных символом .
- Сложите все шарики в мешочек.

**ВЫ ГОТОВЫ ПРИСТУПИТЬ К ИГРЕ!**



Убедитесь, что вы разложили игру на ровной поверхности, иначе это может существенно повлиять на траекторию движения шариков.

## Цель игры

Скатывайте шарики с волшебной горы, чтобы привести **четверых учеников** к волшебнику Балдуину, прежде чем **три ведьмы** доберутся до него.

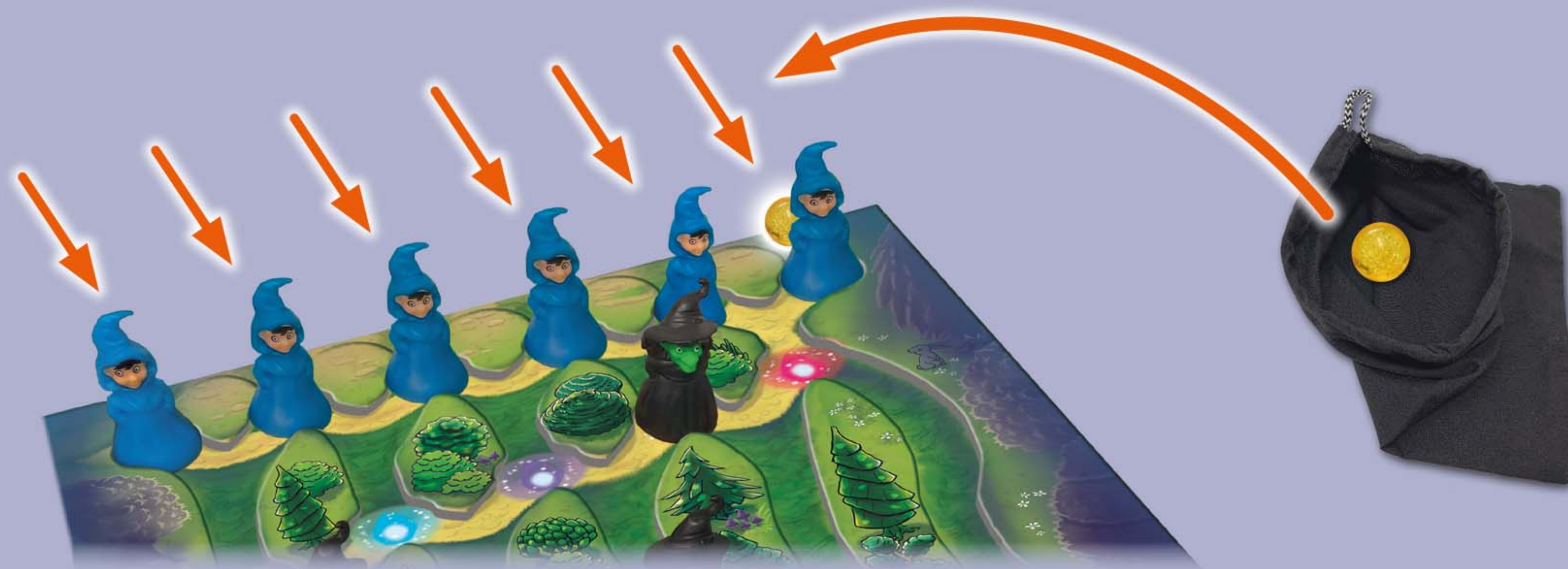
«Волшебные огоньки» — кооперативная игра, поэтому вы выигрываете (или проигрываете) как одна команда.

## Ход игры

### Дорога через лес

Самый храбрый участник начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход достаньте шарик из мешочка. Затем поместите его на начало одного из 6 желобков на верхнем крае игрового поля и отпустите. **Обязательно посоветуйтесь со своими товарищами, какой желобок лучше выбрать.**



Если шарик столкнулся с фигуркой ученика или ведьмы, вы должны передвинуть эту фигурку на следующую свободную область на жёлтой тропинке такого же цвета, что и шарик. В рамках одного хода шарик может столкнуться сразу с несколькими фигурками — в таком случае передвиньте их все по одной в том порядке, в котором шарик столкнулся с ними. А если вы будете передвигать фигурки достаточно быстро, то шарик может столкнуться с одной и той же фигуркой даже больше одного раза!



*Жёлтый шарик столкнулся с фигуркой ученика: переместите эту фигурку на следующую свободную область жёлтого цвета на тропинке.*



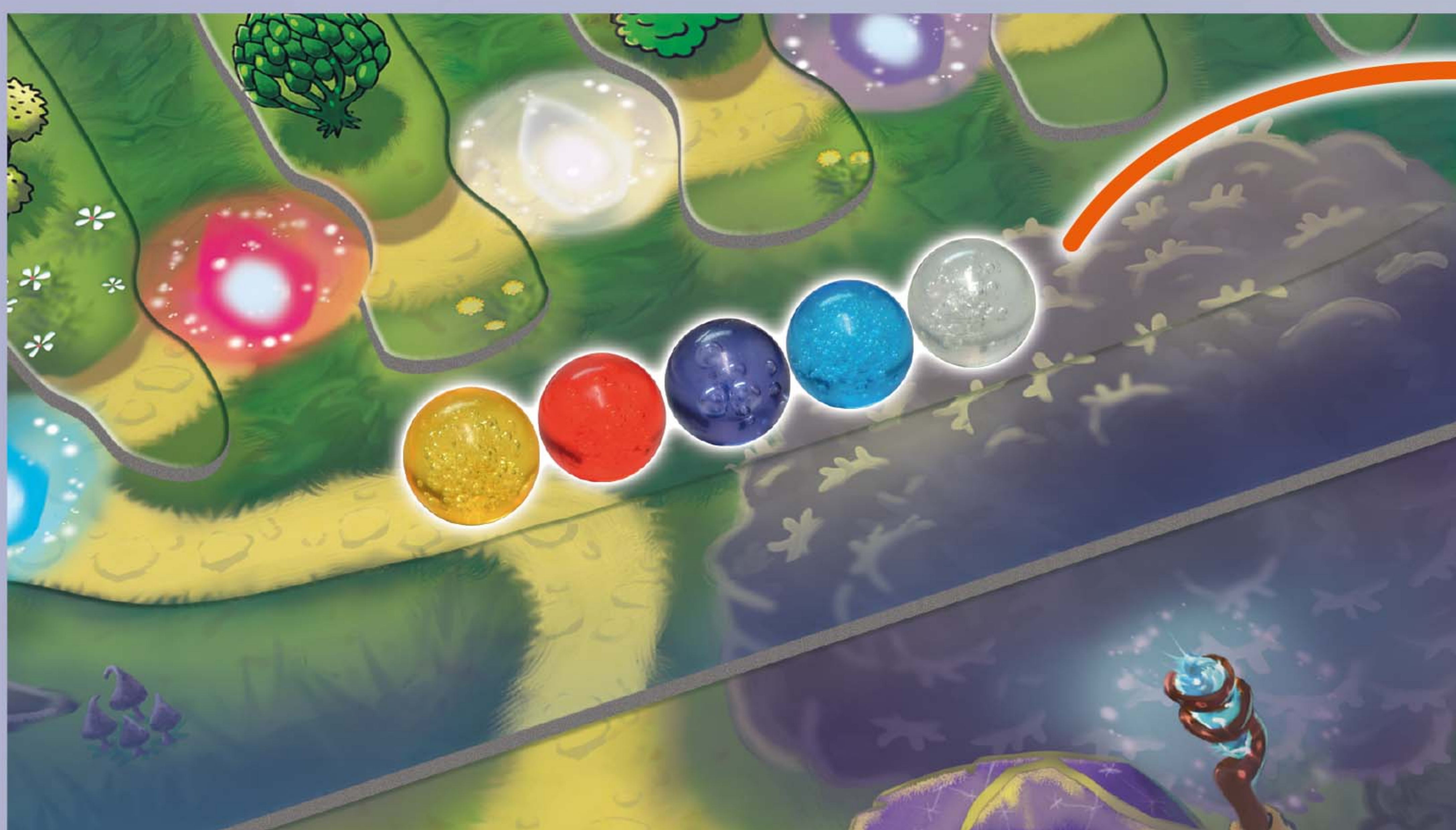
*Затем шарик столкнулся с фигуркой ведьмы. О нет! Теперь вы должны переместить и её на следующую свободную область жёлтого цвета на тропинке.*

Если шарик скатился до самого низа, так и не столкнувшись ни с одной фигуркой, вы должны переместить любую фигурку ведьмы на свой выбор, как если бы шарик с ней столкнулся.

Иногда огоньки теряют дорогу и остаются на развилках. Если это произошло, подтолкните шарик пальцем в нужном направлении.

Когда шарик остановится в самом низу, оставьте его лежать на месте.

Теперь ход переходит к следующему игроку. Когда все 5 шариков окажутся внизу волшебной горы, сложите их все обратно в мешочек.



## Встреча с волшебником Балдуином

Когда шарик сталкивается с фигуркой ученика или ведьмы, а впереди на жёлтой тропинке не осталось областей цвета шарика, переместите фигурку на планшет волшебника Балдуина (на область для фигурки ученика или ведьмы соответственно).



*Фиолетовый шарик столкнулся с фигуркой ученика. Впереди на жёлтой тропинке не осталось областей фиолетового цвета, поэтому переместите фигурку ученика на соответствующую область на планшете волшебника Балдуина.*

## Конец игры и победа

Игра завершается в одном из двух случаев:

- Вы переместили четыре фигурки учеников на планшет волшебника Балдуина. Поздравляем, вы все победили!
- Вы переместили три фигурки ведьм на планшет волшебника Балдуина. Увы, вы все проиграли!

## Повторение — мать учения!

Если вы сыграли несколько партий, но так и не сумели остановить ведьм, попробуйте сыграть ещё раз, но в этот раз ваша задача — переместить не четыре фигурки учеников на планшет волшебника Балдуина, а, например, две или три. Немного тренировки — и у вас всё получится!

## Слишком просто?

Если вы хотите сделать свои партии более сложными, переверните планшет волшебника Балдуина другой стороной вверх: теперь вы можете на своё усмотрение выбирать уровень сложности и, соответственно, количество фигурок учеников и фигурок ведьм, после которого завершается игра.



### Уровень 1 — Новичок

4 ученика  и 2 ведьмы 

### Уровень 2 — Ученик

5 учеников  и 2 ведьмы 

### Уровень 3 — Студент

6 учеников  и 2 ведьмы 

### Уровень 4 — Бакалавр

6 учеников  и 1 ведьма 

### Уровень 5 — Магистр

6 учеников  и 0 ведьм 

## Командный вариант: ведьмы против учеников

Разделитесь на две команды: одна команда будет играть за ведьм, а другая — за учеников. Уберите 2 фигурки учеников обратно в коробку (в этом варианте они вам не понадобятся), затем расставьте фигурки через одну, как показано на рисунке: сначала ученик, затем ведьма, затем снова ученик и так далее.

Игру начинает команда учеников. Следуйте основным правилам игры со следующими изменениями:

- если в ваш ход шарик скатился до самого низа, не столкнувшись ни с одной фигуркой, вы должны переместить одну из фигурок команды противников (ученика или ведьму), как если бы шарик с ней столкнулся;
- игра заканчивается, как только одна из команд переместит три из четырёх своих фигурок на планшет волшебника Балдуина: эта команда побеждает в игре.



**Редактор:** Полина Басалаева  
**Корректор:** Анастасия Губанова  
**Вёрстка:** Анастасия Ступак  
**Руководитель редакции:** Анастасия Дурова  
**Особая благодарность выражается**  
**Александр Пешкову и Екатерине Плужниковой.**



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2021



Больше интересных настольных игр  
для взрослых и детей на сайте  
компании «Стиль Жизни» [www.lifestyleltd.ru](http://www.lifestyleltd.ru)

Версия 3.0