

2-4 15+  
6+ 2-4 15+

# волшебные КЛЮЧИ

Подбери ключ к сокровищам!

Добро пожаловать в удивительный лес, где спрятано множество волшебных ключей. Они обещают каждому, кто их найдёт, сказочные богатства, скрытые в сундуке...

Вот только есть одна проблема: настоящие ключи перемешались с фальшивыми! Наверняка открыть сундук с сокровищами может только золотой ключ, который ждёт вас в самом конце непростого и рискованного пути.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберите как можно больше настоящих ключей и кристаллов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Достаньте все компоненты игры из коробки. Поместите игровое поле **а** на коробку так, чтобы выемка в правом нижнем углу осталась открытой. Это волшебный колодец **б**.
- Закрепите башни **в** на картонном замке **г**, как показано на рисунке, и вставьте в пазы на игровом поле. В маленькие пазы вставьте 3 куста **д**.
- Откройте сундук с сокровищами **е** золотым ключом, сложите в него кристаллы **ж** и закройте его.
- Поместите ключи в отверстия на игровом поле в соответствии с их цветом. Золотой ключ поместите перед воротами замка **з**.
- Поставьте общую для всех игроков фигуру **и** на стартовое деление игрового поля и положите рядом с полем 3 кубика **к**.

Арно Штайнвендер  
и Маркус Славичек



### Компоненты:

- |    |                      |
|----|----------------------|
| 1  | игровое поле         |
| 1  | замок                |
| 1  | сундук с сокровищами |
| 1  | фигурка              |
| 3  | куста                |
| 3  | кубика               |
| 6  | башен                |
| 21 | ключ:                |
| 1  | золотой              |
| 5  | фиолетовых           |
| 5  | голубых              |
| 5  | зелёных              |
| 5  | жёлтых               |
| 42 | кристалла            |



## ХОД ИГРЫ

Первым ходит самый младший игрок. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы выполняете следующие шаги в указанном порядке:

1. Бросьте кубики и переместите фигурку.
2. Попробуйте открыть сундук с сокровищами.
3. Закончите ход.

## 1. БРОСЬТЕ КУБИКИ И ПЕРЕМЕСТИТЕ ФИГУРКУ

Бросьте 3 кубика и отложите в сторону те, на которых выпал **месяц**. Они временно не участвуют в игре. Выберите один из оставшихся кубиков и переместите фигурку на указанное число делений.

**После этого у вас есть два варианта:**

- Вы можете снова переместиться. Для этого перебросьте все кубики (включая тот, который вы только что использовали для перемещения фигурки), кроме отложенных в сторону. Снова отложите кубики, на которых выпал **месяц**, выберите один из оставшихся и переместите фигурку на указанное число делений. Это действие можно выполнять сколько угодно раз, пока все кубики не будут отложены в сторону. **Либо...**
- Вы можете достать ключ из отверстия на делении, на котором остановилась фигурка, и попробовать открыть им сундук (см. подробнее на стр. 3). Если на делении, на котором остановилась фигурка, нет ключей, вы должны перебросить кубики.

Если все кубики оказались отложены в сторону и у вас нет **фальшивого ключа**, или вы не хотите его использовать (см. «Как вернуть кубики»), оставьте фигурку на делении, на котором она остановилась, пропустите шаг 2 и закончите свой ход (см. «Закончите ход» на стр. 4). Про фальшивые ключи подробно рассказывается на стр. 3.

**Пример:**

Гале выпали **месяц**, **3** и **1**. Она откладывает кубик с **месяцем** в сторону, выбирает кубик с **3** и перемещает фигурку на 3 деления вперёд. Теперь она, если захочет, может перебросить кубики, на которых выпали цифры.

**Месяц**



### Как вернуть кубики

#### При первом броске

Если вы бросили кубики первый раз за ход и вам выпали 3 **месяца**, переместите фигурку на красное деление «Опушка чудес» и получите все кубики обратно.

#### На опушке чудес

Если после броска кубиков фигурка останавливается на опушке чудес, вы также получаете все отложенные в сторону кубики обратно.

#### Опушка чудес



#### С помощью фальшивых ключей

Если у вас есть фальшивый ключ, то в любой момент своего хода вы можете опустить его в волшебный колодец, чтобы получить все кубики обратно и продолжить свой ход. Вы можете сделать это, даже если на всех 3 кубиках выпал **месяц**.



## 2. ПОПРОБУЙТЕ ОТКРЫТЬ СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ

Если вы больше не хотите бросать кубики, достаньте ключ из отверстия на делении, на котором остановилась фигурка. Попробуйте открыть сундук с сокровищами этим ключом.

### » Если ключ настоящий...

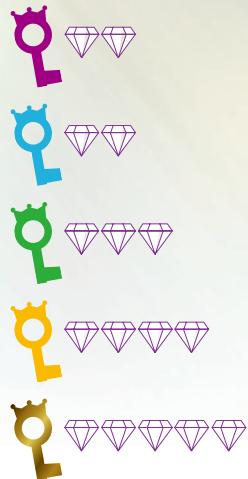
...то сундук откроется. Достаньте из него столько кристаллов, сколько указано на рисунке справа, а также в нижнем левом углу игрового поля. Затем закройте сундук и поставьте его на место, а ключ повесьте на одну из башен замка.

### » Если ключ фальшивый...

...то сундук не откроется. Поставьте его на место, а ключ положите перед собой — позднее он может вам пригодиться (см. «Как вернуть кубики» на стр. 2).

### » Золотой ключ перед воротами замка...

...всегда открывает сундук! Попав на деление с золотым ключом, фигурка тут же останавливается. Откройте сундук и достаньте 5 кристаллов. Золотой ключ не надо вешать на башню замка — вместо этого верните его обратно в отверстие перед воротами после того, как закроете сундук.



### Важно:

- Не оставляйте настоящие ключи себе!
- В игре есть **3 настоящих** и **2 фальшивых** ключа каждого цвета (кроме золотого). Сосчитав ключи на башнях, вы можете вычислить, сколько настоящих ключей каждого цвета осталось в игре и на какой части игрового поля есть смысл испытать удачу.

### Не забудьте:

- В любой момент своего хода вы можете опустить фальшивый ключ в **волшебный колодец**, чтобы **получить все отложенные в сторону кубики обратно**.

### Пример:

Гаяя решила больше не бросать кубики. Вместо этого она берёт ключ с деления, на котором остановилась фигурка **a**, и пытается открыть сундук этим ключом **б**.

Щёлк! Сундук открывается — значит, ключ настоящий.

Гаяя берёт себе 2 кристалла **в** (потому что она использовала голубой ключ), закрывает сундук и вешает ключ на одну из башен замка **г**.



## 3. ЗАКОНЧИТЕ ХОД

Ваш ход может завершиться двумя способами:

- » **Если вам пришлось отложить в сторону все три кубика после того, как на них выпали месяцы, и у вас нет фальшивого ключа либо вы не хотите его использовать,**  
оставьте фигуруку на текущем делении.  
Следующий игрок начнёт свой ход с этого места.
- » **Если вы попробовали открыть сундук с сокровищами и либо получили кристаллы, либо выяснили, что ключ фальшивый,**  
верните фигуруку на стартовое деление.  
Следующий игрок начнёт свой ход оттуда.



Стартовое деление

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков набирает необходимое количество кристаллов, он побеждает и игра немедленно заканчивается.



### Внимание!

Если вы будете слишком сильно поворачивать ключ или дёргать крышку, сундук и ключ могут сломаться.

Пожалуйста, открывайте сундук осторожно!

Сундук будет плохо открываться, если при повороте ключа держать его за крышку. Открывая сундук, держите его за основание.

ЩЁЛК!



Авторы игры: Арно Штайнвендер и Маркус Славичек  
Художник: Камилла Пейру  
Арт-директор: Ян Ларовель  
Издание: Game Factory © 2023  
Редактура: Game Factory  
Графика: Штеффи Брокшлегер

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games  
Переводчик с английского: Анна Алтухова  
Переводчик с немецкого: Виктория Лаптева  
Корректор: Екатерина Случаева  
Редактор: Анастасия Ильина  
Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина  
Руководитель проекта: Наталья Рыжикова  
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва  
Общее руководство: Антон Сковородин

© 2025 Happy Baobab Co., Ltd.  
All rights reserved.



© ООО «Гага Трейд», 2025 – правообладатель  
русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.