

6+ 2-4 15+

ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ

Подбери ключ к сокровищам!

Арно Штайнвендер
и Маркус Славичек

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

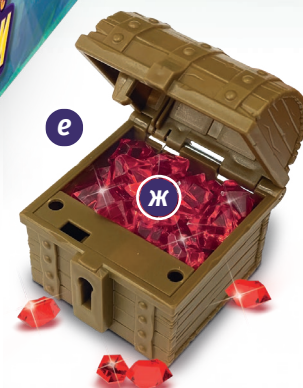
Соберите как можно больше настоящих ключей и кристаллов.

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 **з**, 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 фигурку **и** на стартовое деление игрового поля и положите рядом с полем 3 кубика **к**.

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:

- А)** 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...**
- Б)** 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



Стартовое деление

Волшебный колодец

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...

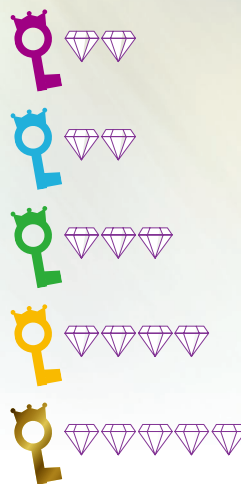
...то сундук откроется. Достаньте из него столько кристаллов, сколько указано на рисунке справа, а также в нижнем левом углу игрового поля. Затем закройте сундук и поставьте его на место, а ключ повесьте на одну из башен замка.

» 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:

Галя решила больше не бросать кубики. Вместо этого она берёт ключ с деления, на котором остановилась фигурка **а**, и пытается открыть сундук этим ключом **б**. Щёлк! Сундук открывается — значит, ключ настоящий. Галя 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 фигурку 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 фигурку 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: Камиллиа Пейру
Арт-директор: Ян Паровель
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.



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

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