

Эта книга уведёт вас в фантастические сказочные миры, населённые ведьмами, джиннами, говорящими животными и бесстрашными детьми! Хотите стать главными героями любимых сказок?

ЕСЛИ ВАШ ОТВЕТ «ДА», ВОТ ЧТО ВАС ЖДЁТ:



Увлекательная настольная игра-бродилка с участием Маугли, Багиры, Ракши и Балу, которые живут в джуглях. Но не забудьте: где-то там бродит и ужасный Шерхан...



Волшебные крестики-нолики, в которые можно играть двумя командами: за близнецов Гензеля и Гретель или за злую ведьму.







Слетайте в Нетландию и вызовите Капитана Крюка на партию в лудо — игру, также известную под названием «Поспешишь — людей насмешишь» (впрочем, Капитан Крюк вряд ли последует этому совету, ведь он очень горячий парень!).



Весёлая игра из четырёх перекрещивающихся дорог приведёт вас в Изумрудный город. На пути к нему вас ждёт немало опасностей. Можно играть за Элли или за одного из её верных друзей.



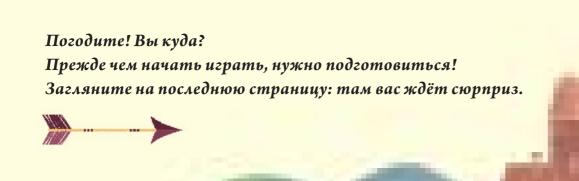
Крысолов из Гамельна привёл в город толпы мышей! Пройдитесь по улицам, но не отвлекайтесь на музыку Крысолова, иначе противник обойдёт вас в этой версии классической игры «Мельница»!



Мастер Джепетто, вырезавший из дерева самого непослушного на свете мальчика Пиноккио, зовёт вас изучить его коллекцию часов. В этой игре ваш путь будет зависеть только от удачи. Не забывайте следить друг за другом!



И напоследок вам предстоит стать мудрее джинна и сыграть с проворным Аладдином в китайскую игру пон хау ки. Покажите, кто умнее и хитрее всех!



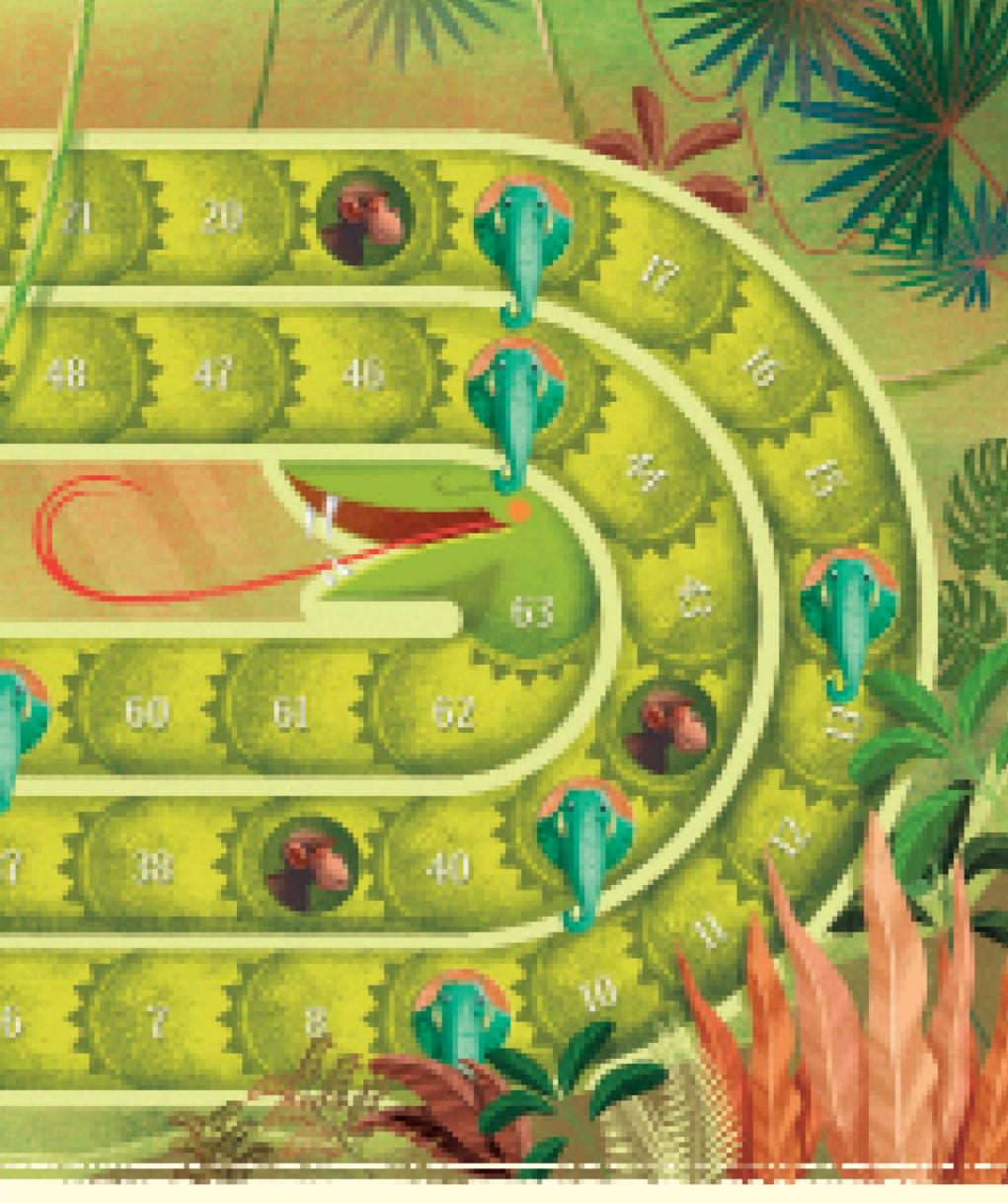


Число игроков: 2–4
Вам понадобятся: кубик, 1 фигурка на каждого игрока

Цель игры: первым дойти до клетки с номером 63

Правила игры: выберите, за кого вы хотите играть. Можно быть **Маугли, Балу, Багирой** или **Ракшей.** Все фигурки устанавливаются на клетку 1.

Кидайте кубик по очереди. Тот, кто выбросит наибольшее число, начинает игру и кидает кубик ещё раз, а затем проходит столько клеток, какое выпало число. По пути вам могут встретиться препятствия, ведь мы в джунглях! Игрок, который попал на ячейку с обезьяной, пропускает ход.



Думаете, это невезение? Погодите, пока кто-нибудь не остановится на ячейке с обезьяной за решёткой! Тот, кто попал туда, не сможет продвинуться дальше, пока другой игрок не займёт его место. А что, если вы попали на клетку с ужасным тигром Шерханом? Со страху вы убежите обратно в начало игры — на клетку с номером 1! Но не только опасности притаились в джунглях: здесь есть и друзья, например добрый слон

Хатхи. Если попадёте на клетку с Хатхи, бросайте кубик ещё раз и продолжайте путь.

Последнее препятствие — клетка с номером 63. На неё можно попасть, только выбросив ровно столько очков, сколько шагов до неё осталось. Если выпало большее число, придётся подсчитать излишек и вернуться назад на такое же количество шагов!



Число игроков: 2 (или 2 группы по 2 игрока) **Вам понадобятся:** фишки с красными конфетами для первого игрока (команды); фишки с голубыми конфетами для второго игрока (команды) **Цель игры:** расположить три свои фишки в ряд: по горизонтали, вертикали или диагонали

Правила игры: в начале игры каждый кидает кубик. Первым ходит тот, кто выбросит большее количество очков. По очереди ставьте по одной своей фишке на пустые клетки, пока один из вас не соберёт линию из трёх фишек.

 \hat{E} сли все клетки поля заполнены, но никто из игроков не поставил три фишки в ряд, это ничья!



Будьте осторожны: нужно не просто выстроить свои фишки в ряд, но ещё и проследить, чтобы противник не сделал то же самое! Маленькая хитрость от Гензеля, благодаря которой он смог перехитрить злую ведьму: если вначале поставить фишку в угол, противнику будет сложнее! Играть можно двумя группами (командой «красных» против команды «синих») на двух полях.



Число игроков: 2–4 **Вам понадобятся:** кубик, 1 фигурка на каждого игрока **Цель игры:** первым дойти до клетки «туз червей»

Правила игры: выберите, за кого будете играть: это может быть **Алиса, Белый Кролик, Чеширский Кот** или **Безумный Шляпник.** Все игроки ставят свои фигурки на клетку с номером 1.

По очереди бросайте кубик; начинает тот, кто выбросил больше очков. Первый игрок ещё раз бросает кубик и делает столько шагов, какое число ему выпало. Но осторожность не помешает, ведь в Стране чудес всё вверх тормашками!



Тот, кто попадёт на клетку с пузырьком, должен выпить из него и стать крошечным! То есть вернуться туда, куда показывает синий вихрь. Но тот, кто окажется на клетке с печеньем, съест его и увеличится: красный вихрь перенесёт его на несколько клеток вперёд! Подойдя вплотную к последней клетке поля, бросьте кубик, и, если выпадет больше очков, чем нужно, вам придётся отсчитать лишние шаги и вернуться назад.



Число игроков: 2-4

Вам понадобятся: кубик, 4 фишки одного цвета для каждого игрока

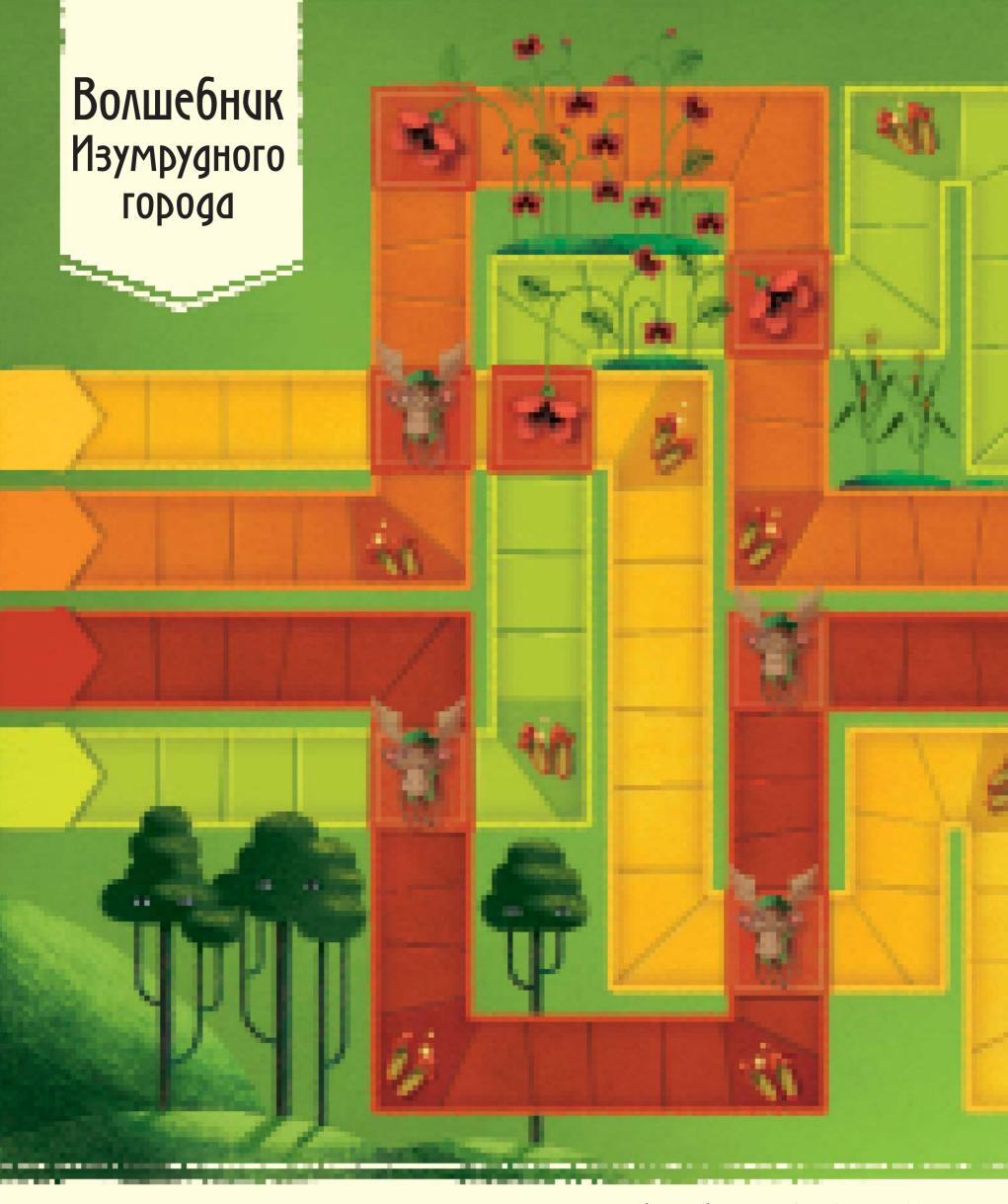
Цель игры: пройти игру всеми четырьмя фишками от начала до центральной клетки с Питером Пэном

Правила игры: каждый игрок ставит свои 4 фишки в том углу Нетландии, который он выбрал. Можно присоединиться к индейцам, к заблудившимся мальчикам в их убежище в саду, к пиратам на корабле или к Венди и её братьям в Λ ондоне. Бросайте кубик по очереди; начинает тот, кто получил больше очков. Первый игрок ставит фишку в начало своей дорожки на цветной круг под стрелой. Затем он кидает кубик ещё раз; если выпадет число 6, можно



поставить ещё одну фишку и бросить кубик снова. Если выпадет любое другое число, первая фишка переходит на такое же количество шагов по прямой линии.

Новые фишки можно ставить на поле лишь тогда, когда выпадет число 6. Две фишки одного цвета могут стоять на одной ячейке, но если там уже находится фишка противника, игрок возвращает свою фишку к началу и ждёт своей очереди, чтобы вернуться в игру. После того как фишка обошла всё поле, ей открывается вход на цветную тропинку, которую охраняет фея Динь-Динь. Побеждает первый, кто расположит все свои фишки на клетках со звёздочками, но только если ему выпадет нужное число шагов. Если шагов окажется больше или меньше, ход переходит к следующему игроку.



Число игроков: 4

Вам понадобятся: кубик, 1 фишка для каждого игрока **Цель игры:** первым дойти до Изумрудного города

Правила игры: игроки выбирают себе фигурки — **Элли, Страшилы, Железного Дровосека** или **Трусливого Льва.** Бросайте кубик по очереди, чтобы определить, кто будет ходить первым. Первый игрок распределяет, кто пойдёт по какой дорожке. Затем он снова кидает кубик и делает столько шагов, какое число ему выпало.

На пути в Изумрудный город вам встретится множество опасностей!



Если игрок попадёт на клетку с маком, он проспит целый ход, но только если он не играет за Страшилу или Железного Дровосека: мак на них не действует. А вот Летучие Обезьяны могут навредить любому: кому попадётся такая клетка, тот возвращается в начало игры! Рубиновые туфельки наделят вас волшебной силой: вы сможете кинуть кубик ещё раз и продолжить путь. А злая Бастинда посадит вас в темницу, где вы пробудете целых

два хода! Последнее приключение — попасть на последнюю клетку, а это не так просто: придётся выбросить именно такое число, сколько шагов нужно, чтобы дойти до стен Изумрудного города. Выбросите больше — возвращайтесь назад, отсчитав лишние шаги.

Готовы встретиться с Великим и Ужасным Волшебником Изумрудного города?



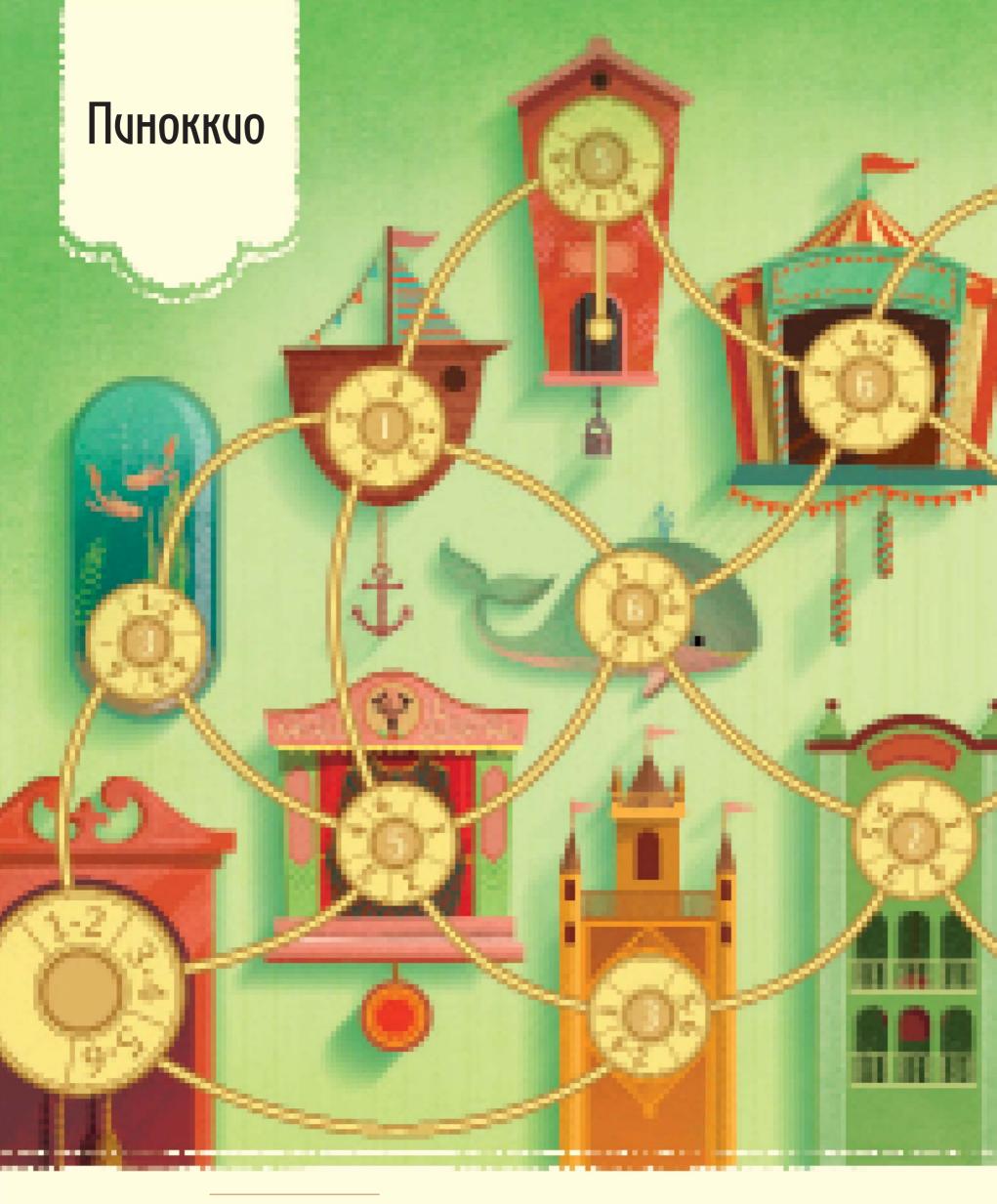
Число игроков: 2 (или 2 команды по несколько игроков) **Вам понадобятся:** по 9 фишек одного цвета на игрока или команду **Цель игры:** сделать так, чтобы у противника осталось всего 2 фишки или не было возможности их передвинуть **Правила игры:** чтобы определить, кто делает первый ход, бросайте кубик. Тот, кому выпадет большее число, ставит свою фишку на один из белых кружков, расположенных в углах и на пересечениях квадратов игрового поля. Второй игрок ставит свою фишку на другой белый кружок. Далее игроки

играют по очереди и мешают друг другу выстроить три фишки в ряд. Когда



все фишки окажутся на поле, их можно перемещать, но только на свободные клетки в том же ряду.

Игрок, который сумеет расположить три фишки в ряд, «съедает» фишку противника! Выигрывает тот, кто заблокирует все фишки противника так, что тот не сможет сдвинуть их, или «съест» все его фишки, кроме двух.



Число игроков: 2–4 **Вам понадобятся:** кубик, 1 фигурка для каждого игрока **Цель игры:** первым дойти до больших часов в верхнем правом углу — самого ценного экземпляра в коллекции мастера Джепетто

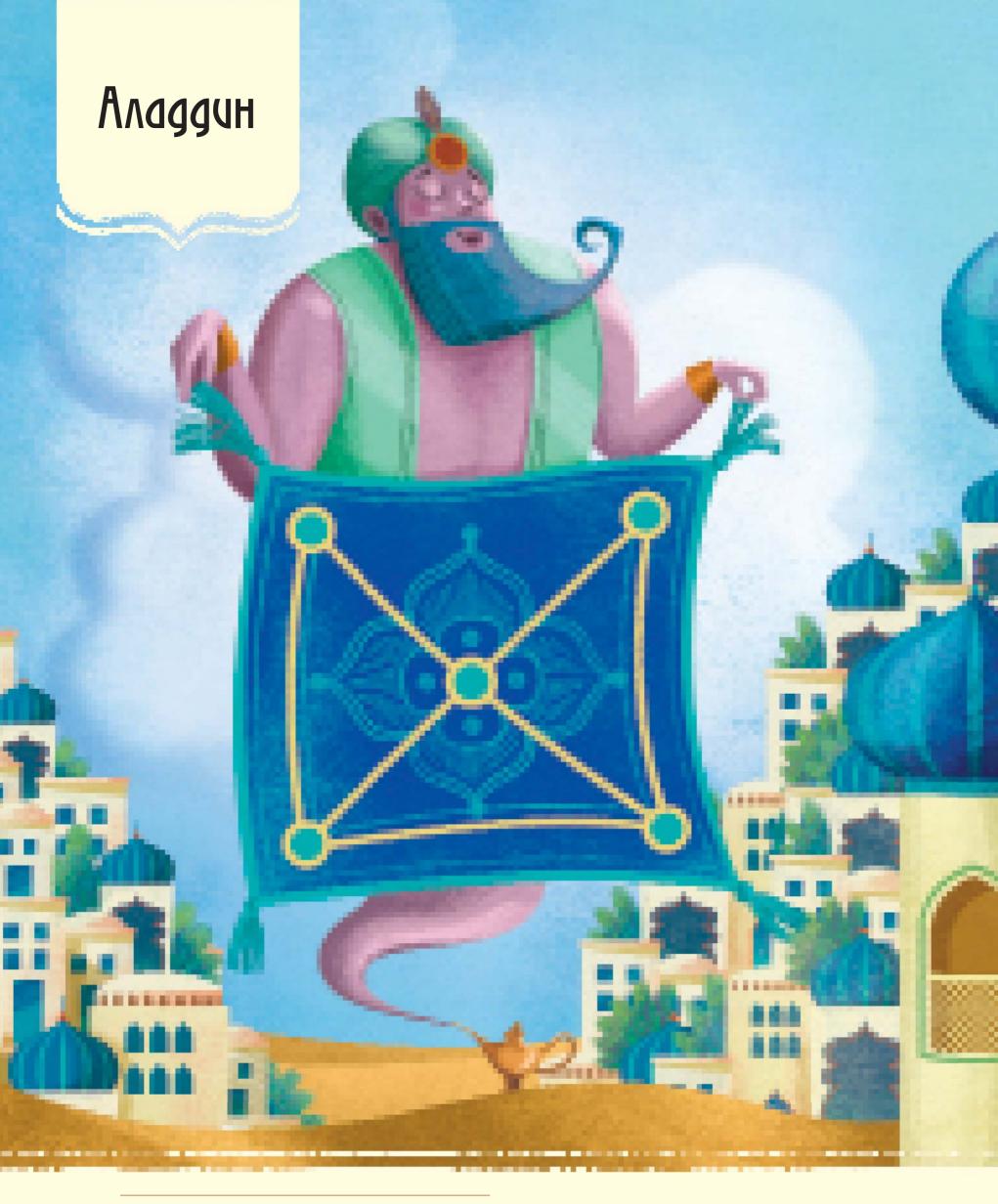
Правила игры: выберите фигурки, которыми будете играть: **Пиноккио, мастера Джепетто, сверчка Джимини** или **Голубой Феи.** Поставьте свои фигурки на циферблат часов в нижнем левом углу, где начинаются все дорожки.



Бросайте кубик по очереди, чтобы выяснить, кто будет ходить первым.

Затем все игроки по очереди выбирают себе тропу и делают столько шагов, какое число выпало на кубике.

Если выпавшее число совпадает с цифрой в центре циферблата часов, игрок пропускает ход. Придётся пропустить его и тем, кто попал в темницу (на часы с замком). Но не волнуйтесь: в этой игре удача может измениться буквально на каждом шагу!



Число игроков: 2 (или 2 группы по 2 игрока)
Вам понадобятся: фишки с Аладдином и злым волшебником (выберите, за кого будете играть)
Цель игры: обездвижить противника

Правила игры: выберите любой ковер. Бросайте по очереди кубик, чтобы выяснить, кто будет ходить первым. Первый игрок кладёт две свои фишки на два кружка вверху или два кружка внизу. Теперь черёд противника: он может положить свои фишки на оставшиеся кружки.



Первый игрок передвигает одну из своих фишек на центральный кружок. Теперь пора призвать на помощь всю свою изобретательность и хитрость, достойную джинна: игроки по очереди двигают свои фишки с одного свободного кружка на другой и пытаются заблокировать противника так,

чтобы тому некуда было пойти. Тот, у кого это получится, выигрывает. Кто из вас сравнится проворством со смышлёным Аладдином? Играть можно одновременно двумя группами на двух полях (позаимствуйте фишки из другой игры).

ФИГУРКИ И ФИШКИ

Здесь вы найдёте фигурки и фишки для настольных игр.





















Книга джунглей

Гензель и Гретель

Алиса в Стране чудес





















Питер Пэн

Волшебник Изумрудного города

Крысолов из Гамельна













Пиноккио

– Аладдин

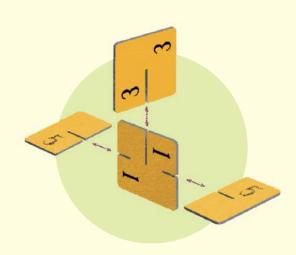
Достаньте фигурки героев из картонной вырубки и установите их на подставки. Круглые фишки можно использовать сразу. После окончания игры фигурки и фишки можно вернуть на место.

кубик

В этих играх даже кубик волшебный! Возможно, его сотворила ведьма или джинн. Он совсем не похож на обычный кубик!

Чтобы собрать кубик, достаньте четыре детали из картонной вырубки и соедините, как показано на картинке.

Бросайте кубик как обычно, затем смотрите, какое число выпало на верхней грани, — это и будет количество игровых клеток, которое нужно пройти.





Вот теперь можно начинать игру.

Удачи



White Star Kids* is a registered trademark property of White Star s.r.l.
© 2018 White Star s.r.l.
Piazzale Luigi Cadorna, 6
20123 Milano, Italia
www.whitestar.it
© Издание, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2018