

# ЗИМНЯЯ КНИГА ВОЛШЕБНЫХ ИГР

*Восемь настольных игр,  
которые перенесут вас  
в новогоднюю сказку*

Иллюстрации  
Клаудии Бордин

34

29

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

# ПРИГОТОВЬТЕСЬ!

Мы отправляемся в удивительный новогодний мир.  
Он населён эльфами, оленями и дровосеками.  
Повсюду сверкают снежинки и подарочные обёртки,  
а аппетитный запах пряников сводит с ума.

Если вы готовы стать героями  
этой волшебной ноги, вот что вас ждёт:



Увлекательная игра-бродилка перенесёт вас на фабрику по производству подарков.  
Осторожно: игрушки очень хрупкие...



Как добраться до дома Деда Мороза? Выбрать один из четырёх маршрутов и сесть на поезд.  
Только не пропустите свою остановку! Иначе Дедушка отправится развозить подарки без вас.



Чтобы испечь идеальный пряник, вам понадобятся четыре ингредиента.  
Найдите их первыми и бегите скорее на кухню, если хотите стать лучшим  
пекарем в деревне!



Трудолюбивые почтальоны по уши завалены письмами к Деду Морозу.  
Помогите им доставить конверты, чтобы детишки вовремя получили подарки!



Помогите отважным оленям выиграть стремительную горную гонку.  
Каждая из четырёх тропинок приведёт вас к финишу, но осторегайтесь препятствий на пути!



Наступила новогодняя ночь... Вся деревня окутана снегом. Прогуляйтесь по волшебным улицам в игре «Мельница». Время позднее, но не зевайте — ваш противник непременно этим воспользуется!



В хитро устроенной лаборатории новогодних украшений много потайных ходов. Можно подняться по лестнице или спуститься по верёвке. Идеальное место, чтобы сыграть в игру «Змеи и лестницы»!



Дровосекам в деревне всегда есть чем заняться. У них очень тяжёлая работа. Пробираться по лесным тропинкам, чтобы собрать древесину, весьма непросто: никогда не знаешь, какая опасность притаилась за углом. Без сноровки тут не обойтись!

*Стойте! Куда это вы?  
Сначала загляните на последнюю  
страницу книги, там вас ждут  
фишки и кубик.*



## ФАБРИКА

**Количество игроков:** 2–4

**Вам понадобятся:** 1 кубик, по 1 фишке на каждого игрока

**Цель игры:** быстрее всех добраться до мешка Деда Мороза

**Правила игры:** каждый выбирает себе фишку и размещает её на коробке с номером 1. Кидайте кубик по очереди. Тот, кто выбросит наибольшее число, начинает игру и кидает кубик ещё раз, а затем передвигает свою фишку на столько клеток, какое выпало число. Но осторожно: на фабрике много препятствий!



## ПОДАРКОВ

Следите за клетками с изображением инструментов: если вы остановитесь на одной из них, то пропустите следующий ход. А если попадёте на клетку с изображением разбитого бокала (это значит, что в коробке лежит что-то хрупкое), то останетесь там ещё на два хода или до тех пор, пока другой игрок не пройдёт по ней. Приземлившись на помятый

подарочный пакет на клетке 31, возвращайтесь на старт! А уж чтобы добраться до мешка Деда Мороза и положить туда свой подарок, надо выбросить ровно столько очков, сколько клеток отделяет вас от мешка! Если выпало больше, чем нужно, придётся подсчитать излишек и вернуться назад на такое же количество шагов.



**Количество игроков:** 4

**Вам понадобятся:** 1 кубик, по 1 фишке

и 2 жетона с носками на каждого игрока

**Цель игры:** первым добраться до дома  
Деда Мороза

**Правила игры:** после того как каждый выберет себе фишку, игроки по очереди бросают кубик. Тот, у кого выпадет наибольшее число, ходит первым. Игроки по очереди выбирают тропинку и размещают свои фишки в четырёх углах поля (в лесу, домике дровосека, на фабрике или в деревне). В свой ход каждый игрок бросает кубик и двигается на выпавшее число клеток. Если закончили ход на клетке

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



с железнодорожной станцией, то в следующий ход нужно свернуть на узкую тропинку.

Но это не всё! Вы можете помешать своим противникам добраться до деревни первыми. Каждый раз, останавливаясь на клетке с изображением носка (на железной дороге или на пешеходной тропе), отдайте один из своих жетонов с носком противнику, которого хотите замедлить.

Ему придётся сойти с поезда — переместить свою фишку на клетку с железнодорожной станцией по вашему выбору. В свой следующий ход он должен бросить кубик и пойти пешком по узкой тропинке. Если игрок, получивший носок от противника, уже находится на пешеходной дорожке, то ему в свой ход придётся повернуть в обратную сторону. Хм, похоже, добраться до дома Деда Мороза будет не так просто...



[Почитать описание, рецензии  
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:



[Mifbooks](#)



[Mifbooks](#)



[Mifbooks](#)

[издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

Максимально полезные книги