



Правила игры «Лукоморье».

Ребята! Для игры вам понадобятся фишки (это могут быть пуговицы), кубик и квадратики с цифрами - боны (20 штук с одной боной, 8 с пятью и 6 с десятью (как вариант можно заменить монетами по 1 копейке, 5 коп., 10 коп.). Боны нужны для того, чтобы выкупить у Бабы Яги Волшебный клубок. А он может стоить не меньше 20 бон.

Так же нужны: Аленький цветочек, меч-кладенец, шапка-невидимка, золотой ключик.

Игра начинается так. Каждый игрок бросает кубик по три раза и берёт себе из банка число бон, равное сумме выпавших очков. Первым ходит тот, у кого больше всего бон.

Лукоморье 1. Волшебный клубок

Мурзилка решил помочь Лукоморью. В этой части игры ему нужно дойти до избушки Бабы Яги и получить Волшебный клубок. Мурзилка будет путешествовать не один. Вместе с ним отправятся его друзья. Кто же первый достигнет избушки Бабы Яги и получит клубок? Об этом узнаете в конце игры.

- (2) Путеводный камень указывает на три возможных пути. Их выбор определяется разницей между очками на кубике и числом оставшихся до камня кружков или просто цифрой на кубике (если игрок попал непосредственно на (2)). Если эта разница равна 1 - 2, то игрок после камня идёт прямо, если 3 - 4 - идёт вверх, 5 - 6 - вниз. Дальше каждый идёт своей дорогой.
- (3) У Дуба ждёт Кот Учёный. Здесь начинается лабиринт. Номер входа в лабиринт - это число выпавших на кубике очков или разность между цифрой на кубике и числом кружков до (3).
- (4) Клад. Повезло! Можно взять из банка столько бон, сколько очков на кубике, брошенном два раза.
- (5) Выход из болота. Игрок получает дополнительный ход.
- (6а) и (6б) На игрока нападают Леший и Шишига. Хотят зачекотать его до смерти! Пропуск хода.
- (7) Огромный клад. Неслыханное везение! Кубик можно бросал три раза, и сумма очков укажет число получаемых бон.
- (8) Леший приглашает выпить чайку. Пропуск хода.
- (9) На игрока нападают Разбойники. Отнимают боны: столько, сколько показывает кубик. Да ещё пропуск хода.
- (10) Перекрёсток. Выбор пути такой же, как и у (2). Нужно определить разность между очками на кубике и числом кружочков до десяти. При разнице 1 - 2 - идти прямо, 3 - 4 - вверх, 5 - 6 - вниз.
- (11) Гусь переносит игрока по маршруту, в зависимости от разницы цифр на кубике и числа кружков до (11).
- (12) Надо ответить на вопрос: «Сколько действующих лиц в сказке о репке»? Угаданное число - номер пункта, куда игрок направляется.
- (13) Наконец-то добрались до избушки! А 20 бон не забыли захватить? Если да, то Баба Яга с радостью продаст вам Волшебный клубок, а если нет, то придётся вернуться на (3), к Дубу с Учёным Котом.

Лукоморье 2. Аленький Цветочек

Во второй части Мурзилке нужно дойти до терема Василисы Премудрой и расколдовать её Аленьким цветочком. Каждый игрок бросает кубик по три раза и берёт себе из банка число бон, равное сумме выпавших очков. Затем игроки по очереди бросают кубик и двигаются от старта **(14)** по направлению к развилке **(15)**. Первым ходит тот, у кого больше всего бон (или кончивший раньше всех прошлую серию).

(15) Развилка указывает на два пути. Их выбор определяется разницей между очками на кубике и числом оставшихся до развилки кружков или просто цифрой на кубике (если игрок попал непосредственно на **(15)**).

Если разница равна 1, игрок идёт после развилки прямо, если от 2 до 6 - идёт вверх.

(7) и **(16)** Клад! Повезло! Кубик можно бросать два раза, сумма очков укажет число полученных бон.

(17) Нужно отгадать загадку Лиха Одноглазого. Без рук, без ног деревья гнёт.

Ответы: 1. Медведь. 2. Дождь. 3. Ветер.

(18) Развилка дорог. Выбор пути определяется разницей между очками на кубике и числом оставшихся до развилки кружков или просто цифрой на кубике (если игрок стоит на **(18)**). Разница равна 1 - 2, игрок идёт прямо, если 3 - 4, идёт вверх, если 5 - 6, идёт вниз.

(19) Лодка на песке - пропуск хода.

(20) Корабль-призрак. Лабиринт, куда он приведёт? Номер входа в лабиринт—, это число выпавших на кубике очков.

(21) Игрок берёт бонами разницу между очками на кубике и числом оставшихся до **(21)** кружков, после этого надо отгадать загадку Морского царя. «Без рук, без ног умывается».

Ответ: 1. Дерево - идёт вверх. 2. Камень - прямо. 3. Рыба - вниз

(22) Русалка заманивает в море. Игрок бросает кубик и отдаёт в банк выпавшее количество бон, пропуск хода.

(23) Развилка, так же как **(18)**.

(24) Клад! Игрок кидает кубик два раза, берёт бон столько, сколько выпало на кубике, но пропускает ход.

(25) Клад и Шапка-невидимка. Игрок берёт Шапку-невидимку, кидает кубик два раза и берёт количество бон, выпавшее на кубике. Если выпала хоть один раз шестёрка, переход на **(30)**.

(26) На игрока нападают пираты, отнимают бон столько, сколько показывает кубик, брошенный два раза.

(27) Игрока проглотила Рыба, он начинает игру сначала (т.е. с «Мурзилки» № 2).

Вот Аленький цветочек. Игрок оставляет в банк разницу между очками на кубике и числом кружков до **(28)**. Выход - только выпавшая шестёрка, переход на **(30)**.

(29) Заколдованное место. Выход - если выпала пятёрка, если нет, ждать нового хода.

(30) Клад! Надо кидать кубик три раза, набирать боны и переходить на **(31)**.

(31) Почти у цели, но на страже стоит Снеговик. Если у играющего нет Шапки-невидимки, он оставляет 40 бон (при недостающем количестве бон перемещается на **(18)**).

(32) Игрок дошёл до терема Василисы Премудрой. Если у него есть Аленький цветочек, он расколдует Василису и выиграет эту серию игры, если цветка нет, возвращается на **(15)**.

Лукоморье 3. В заоблачную даль

Игра продолжается. Каждый игрок бросает кубик и двигается от старта **(33)** по направлению к развилке дорог **(35)**.

(34) Игрок попал в яму и потерял 5 бон, перемещается на развилку Три сосны **(39)**.

(35) Развилка дорог. Выбор пути определяется разницей между очками на кубике и числом оставшихся до развилки кружков. Или просто цифрой на кубике. Если разница равна 1, 3, 5, игрок идёт прямо, если 2,4,6 - то вниз.

(36) Игрока схватила птица и перенесла в Лукоморье-2 (игра в «Мурзилке» №3) на Корабль-призрак - **(20)**.

(37) Гнездо Орла. Нужно отдать 15 бон, и Орёл перенесёт игрока на **(51)**. Если бон не хватает - перейти в Лукоморье-2 на **(20)** и продолжать игру.

(38) Заколдованное место. В трёх соснах заблудился - пропуск 2 ходов и потеря 5 бон.

(39) Развилка указывает на шесть путей, их выбор определяется разницей между очками на кубике и числом оставшихся до развилки кружков. Или просто цифрой на кубике, если игрок попадает непосредственно на **(39)**.

(40) Заколдованное место. В Трёх соснах заблудился - игрок потерял 5 бон и пропустил ход. Попав в яму **(41)**, потерял 5 бон. Если нет Шапки-невидимки, игрок переходит на **(40)**, теряя ход и ещё 5 бон.

(42) Провалился в Лукоморье-2 на **(15)**.

(43) Повезло, клад! Берёт 10 бон.

(44) Ещё один клад! Можно бросить кубик три раза, сумма очков укажет число получаемых бон.

(45) Вот и долгожданный ключ, от Волшебного ларца.

(46) Попав сюда, игрок теряет бон столько, сколько показывает брошенный кубик, и пропускает ход.

(47) Не повезло. Провалился в Лукоморье-1 (см.«Мурзилку» № 2) к Коту **(3)**.

(48) Нашёл 10 бон. Но кикиморы увлекли в Туманное место **(49)**.

(49) Туман. Выход - только шестёрка на кубике, игрок ждёт следующего хода, чтоб двигаться дальше.

(50) Ура! Клад! То же, что и в **(44)**.

(51) Начало, Предгорья. Игрок бросает кубик и выходит только при выпавшей единице, второй раз бросив кубик, перемещается на столько кружков, сколько выпало на кубике.

(52) Опять кикиморы утащили в чашу, отобрали половину бон (отбирают Аленький цветочек, если он есть), пропуск хода.

(53) Надо отгадать загадку: «Кругом вода, а с питьём беда».

Ответы:

1. Сугроб - прибавить к кружкам оставшимся до **(53)** ещё один ход и идти дальше.

2. Море - прибавить к кружкам до **(53)** - 5 ходов.

3. Лужа - прибавить к кружкам до **(53)** - 2 хода.

(54) Игрок отдаёт разницу между очками на кубике и количеством кружков, оставшихся до

(54), Змею Горынычу. Выход - если есть Аленький цветочек при выпавшей шестёрке, цветочка нет - игрок перемещается в Лукоморье-2 на **(21)**.

На каждой остановке перехода в Заоблачную даль игрок теряет количество бон, указанное на Летящем камне. Восьмой камень пошатнулся, и игрок оказался на Облаке.

(55) Выход только шестерка, выпавшая на кубике.

(56) Заоблачная даль - вход в царство Кощея Бессмертного. При попадании на маленький фиолетовый кружок игрок отдаёт в банк по 2 боны, а на голубой - берёт 3 боны из банка. Пройдя этот этап испытаний, игроки готовятся к самому сложному.

Лукоморье 4. Замок Кощея

Мурзилка помогает Лукоморью В этой части игры ему нужно: найти и взять иглу - смерть Кощееву. После этого, пройдя лабиринт, сразиться с Кощеем. Начинает тот, у кого меньше бон, набранных на прошлых этапах игры. Игрок бросает кубик и двигается от начала **(57)** по направлению **(58)**.

Он загадывает загадку остальным играющим. Если её не отгадывают, он имеет 3 лишних хода: в запасе. Использовать может на протяжении игры. Далее кидает кубик, при 6 переходит на **(59)**.

(58) Ничего не видно. Ход в зависимости от разницы цифр на кубике и числа кружков до **(58)**.

(59) Медведь, охраняющий дуб. Если у игрока имеется ключ, он переходит на А и ждёт своего хода, далее кидает кубик Если выпадает 1, переходит на Б и ждёт своего хода Если игрок не имеет ключа, он переходит на карту "Лукоморье-3" в пункт **(33)** и продолжает играть.

(59) Б то же, что и **(59)** А, но переход на В при выпавшей 2, при других цифрах - пропуск хода.

(59) В то же, что и **(59)** А, но переход при выпавшей 3, при других цифрах - пропуск хода

(59) Г что же, что и **(59)** А, но переход при выпавшей 4, при других цифрах - пропуск хода.

(59) Д то же, что и **(59)** А, но переход при выпавшей 5, при других цифрах - пропуск хода.

(59) Е - переход на **(59)** при 1, 2, 3, 4, 5.

При выпавшей 6 игрок попадает в подземный лабиринт замка Кощея.

(60) Повезло, игрок кидает кубик и выпавшее число - количество дополнительных ходов.

(61) Игрок теряет столько бон, сколько означает разница между очками на кубике и числом кружков до **(61)**.

Игрок попал в тронный зал замка Кощея. При выпадении на кубике 6 и наличии иглы проходит через **(59)** на **(63)**. Ура! Выигрыш!

Если нет иглы, переход на **(59)** и пропуск хода. Если не повезло и выпала 5 и нет дополнительных ходов, переходит на **(57)** и начинает сначала.

Если выпала 4 - на карту «Лукоморье-3» на **(33)**

Если выпала 3 - на карту «Лукоморье-2» на **(23)**

Если выпала 2 - на карту «Лукоморье-2» на **(18)**

Если выпала 1 - на карту «Лукоморье-1» на **(2)**.

Но! Если игрок имеет дополнительные ходы Можно их использовать или каждые 20 бон - это также дополнительный ход. Пока не выпадает 6.

При попадании в облачный лабиринт с оранжевыми кружками ходит в ту сторону по стрелке от кружка, какую показывает брошенный кубик. Каждый переход с кружка на кружок +1 бона.

При попадании в Кощеев лабиринт (с фиолетовыми кружками) то же самое, только минус 1 бона.

Если боны кончились, игрок ходит до тех пор в лабиринте, пока не выйдет либо на **(60)**, либо на **(62)**.

Желаем удачи!