

После того как игрок разыграл карточку хитрости, она уходит «в отбой». Когда не разыгранная стопка карточек хитрости заканчивается, возьмите все карточки из «отбоя», перемешайте их и положите рядом с полем рубашками вверх. Они снова в игре.

Побеждает игрок, добравшийся до поля «Финиш» первым. При желании игру можно продолжить до определения второго и третьего места. Дерзайте!

ПРИМЕЧАНИЯ

1. На игровом поле есть развилки на короткий и длинный путь. В момент пересечения перекрестка путей (когда есть выбор пройти по короткому и более опасному пути или длинному, но более спокойному) не обязательно вставать именно на клетку перекрестка, можно свернуть прямо в процессе хода.

2. Если у игрока накопилось 6 ящичков с припасами, то карточка хитростей «получи два ящичка припасов» не работает.

3. Дополнительно при игре со взрослыми, можно ввести правило, что нужно рассказать историю, что произошло с Мюнхгаузеном на той или иной картинке. За это игрок получает 2 дополнительных карточки и 2 дополнительных жетона.

4. Обратите внимание, что жетонов припасов всего 15 и при игре на 3-4 игроков, жетоны в запасе могут закончиться. В таком случае игроки не могут получать припасы, пока в запасе не появятся новые жетоны. Это сделано для того, чтобы игроки ценили каждый свой припас.

НЕМНОГО ЦИТАТ ГЕРОЯ БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

**Мы были искренни в своих заблуждениях!*

**Я не боялся казаться смешным. Это не каждый может себе позволить.*

**Поймите же, что Мюнхгаузен славен не тем, что летал или не летал, а тем, что не врет.*

**Я понял, в чем ваша беда. Вы слишком серьезны. Все глупости на земле делаются именно с этим выражением лица... Улыбайтесь, господа, улыбайтесь.*

**—Вы утверждаете, что человек может поднять себя за волосы?*

—Обязательно! Каждый здравомыслящий человек просто обязан время от времени это делать!


Настольная игра ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

Нескучные
Игры

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле – 1 шт.
Разноцветные фишки – 4 шт.
Кубик – 1 шт.
Жетоны припасов – 15 шт.
Карточки с хитростями – 32 шт.
Правила – 1 шт.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Игра для самых маленьких. И тех, кто не знает барона Мюнхгаузена. Цель игры: пройти по следам приключений барона Мюнхгаузена налегке и первым закончить маршрут. Отложите в сторону ящики с припасами  и карточки с хитростями. В этом походе они вам не понадобятся.

Перед началом игры: Каждый игрок выбирает себе фишку понравившегося цвета. Все игроки устанавливают свои фишки на кружке «Старт», в городе, где родился Барон – Боденвердер. Игру начинает самый смелый игрок.

ХОД ИГРЫ

Игроки бросают кубик по очереди и продвигают свою фишку вперед по игровому полю на столько «шагов»-кружков, сколько очков выпало на кубике. Если в конце хода фишка остановилась в кружке с особым символом, игрок поступает следующим образом:



Бегущий человечек – сразу же делай дополнительный ход - бросай кубик еще раз.





Красный крестик – пропускаешь следующий ход.



Восклицательный знак – двигайся по красной стрелке до указанного кружка назад или вперед, как уж повезет.



И



В этом варианте игры не участвуют. Не обращай на них внимание.

Побеждает тот игрок, который первым достигнет кружка «Финиш», г. Санкт-Петербург.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Игра для тех, кто читал книжки, смотрел истории барона Мюнхгаузена и готов к настоящему приключению.

Цель игры: пройти по следам приключений барона Мюнхгаузена первым и не дать себя обогнать другим участникам игры. По дороге придется полагаться на собственную удачу, умение планировать наперед и рациональное использование припасов.

Настоящие путешественники знают, что половину успеха в приключении составляет снаряжение. Вот и для этого похода для каждого участника есть ящики с припасами, которые могут выручить в нужный момент.



15 жетонов «Ящик с припасами» – основная «валюта» игры. Он может помочь дойти до нужного поля, отменить неприятное событие, остановить соперника или обогнать его на повороте.

32 карточки хитростей – особые инструменты путешествия.

Каждая карточка «стоит» сколько-то ящиков припасов.

На самой карточке написано сколько.

Каждая карточка хитростей украшена лентой:



Синяя лента – карту можно разыграть в свой ход только ДО броска кубика.





Зеленая лента – карту можно разыграть в свой ход только ПОСЛЕ броска кубика.



Красная лента – карту можно разыграть в любое время в чужой ход.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Перемешайте карточки хитростей. В слепую раздайте по две карточки хитростей игрокам. Выдайте игрокам по два ящика припасов  .

Оставшиеся карточки хитростей выложите стопкой рубашкой вверх рядом с игровым полем. Там же сложите оставшиеся ящики с припасами. Каждый игрок выбирает себе фишку понравившегося цвета. Все игроки устанавливают свои фишки на кружке «Старт».

ХОД ИГРЫ

Начинает игру лучший выдумщик среди игроков. Игроки бросают кубик по очереди по часовой стрелке и двигают свою фишку вперед по игровому полю на столько «шагов» – кружков, сколько очков выпало на кубике.

ПЕРЕД своим ходом игрок может:

- Пропустить ход добровольно и получить два ящика припасов. Примечание: если у игрока накопилось 6  ящиков с припасами, то это правило не работает. Чтобы не забыть это действие, оно вынесено на поле в левый верхний угол.

- Воспользоваться любой карточкой хитростей с синей лентой в своих интересах.



- Заплатить за любое количество шагов вперед своими припасами. Один ящик за один «шаг» – клетка.

ЗАТЕМ бросить кубик и переместить свою фишку на выпавшее число клеток.

ПОСЛЕ сделанного хода игрок может воспользоваться картой с зеленой лентой.

Если в конце хода фишка остановилась в кружке с особым символом, игрок поступает следующим образом:



Бегущий человек – сразу же делай дополнительный ход - бросай кубик еще раз.



Красный крестик – пропускаешь следующий ход.




Восклицательный знак – двигайся по красной стрелке до указанного поля назад или вперед, как уж повезет.



Плюс карта – возьми из стопки карточек хитростей одну карточку.



Ящик с припасами – возьми еще один ящик с припасами  с собой в дорогу. Один игрок не может накопить больше 6 ящиков с припасами. Если у игрока уже есть в запасе 6 ящиков с припасами, то это поле не срабатывает.