



Правила

# МАГИЧЕСКА ГОРА

Димитър Георгиев



Димитър Георгиев

## Правила

Брой играчи: 2 – 5

Възраст: 8+

Времетраене: 15 – 30 минути

**И**мало едно време една магическа гора... В нея растели седем златни ябълки. Разчуло се и владетели от всички царства тръгнаха да ги търсят, защото от древни времена се знаело, че който притежава най-много от златните ябълки, той ще царува над целия свят.

# Игрови материали

- Книжка с правила
- 38 карти Гора – изобразяват Магическата гора с нейните обитатели
  - 5 карти за справка – напомнят за основните действия в играта
  - 1 маркер Кукерска маска – символизира силата на Кукерите, пазители на Магическата гора
  - 7 маркера Златна ябълка – играчът, събрал най-голям брой маркери, печели играта



## Цел на играта



**В** „Магическа гора“ ти и твоите приятели ще влезете в ролите на владетелите от далечни земи, дошли в гората, за да намерят легендарните Златни ябълки. За да имате шанс да се сдобие с тях, ще трябва да посочвате седем еднакви герои на картите, подредени на масата. Този, който събере най-много от Златните ябълки в края на играта, е победител.

Докато бродиш из гората, в нея ще срещаш четири вида приказни герои: Юнаци, Таласъми, Таралежи и Кукери. На всяка карта може да има общо до четири от тях. Още три специални герои (на три различни карти) ще ти помогнат – всеки по своя специфичен начин.



## Подготовка

**1.** Разбъркай картите Гора и ги постави (с лице надолу) на удобно за всички играчи място. До тях остави място за купчинка от изиграни карти.

**2.** Постави маркерите Златна ябълка до тестето с карти Гора. Това са „свободните“ Златни ябълки, за които се борят играчите.

**3.** Изтегли четири карти Гора в началната си ръка (винаги скрити от останалите играчи). Вземи и една карта за справка и я постави пред себе си.

**4.** Изтегли най-горната карта от тестето и я постави в средата на масата. Ако това е една от трите специални карти (виж **Специални герои**), я постави най-отдолу в тестето и изтегли нова карта. Това е началото на Магическата гора.

**5.** Накрая определете кой играч ще бъде първи на ход. По традиция това е най-младият играч, но може да оставите този избор и на шанса. Първият играч получава маркера Кукерска маска.



## Игрален ход

**И**грачите редуват хода си по часовниковата стрелка, т.е. след първия играч е играчът отляво на него и т.н. На своя ход трябва да поставиш карта от ръката си на масата и да изтеглиш една карта от тестето, за да допълниш картите в ръката си до четири. Всяка карта изобразява част от Магическата гора.

Стъпките на играта са следните:

**1.** Сложи една от четирите си карти на масата, така че тя да се допира плътно, с една цяла страна до цяла страна

на една или повече карти, които вече са поставени. Всички карти на масата, подредени по този начин, образуват Магическата гора – безкраен приказен горски пейзаж.

**2.** Ако след поставянето на картата си можеш да преброиш седем или повече герои от един вид в Магическата гора, свързани помежду си, извърши съответното действие за този вид герои (виж **4.** Видове герои и действия). Героите са свързани, ако се намират на съседни карти, т.е. карти, които се допират с една цяла страна до поне една друга карта от групата карти с този герой. След като извършиш действието, изчисти картите, участвали в него, и ги постави при изиграните карти (виж **Важно!**).



\* В примера Юнаците са свързани, но Таралежите не са.

3. Накрая изтегли най-горната карта от тестето Гора и я добави към ръката си, за да я допълниш до четири карти. Ако тестето е изчерпано, разбъркай внимателно всички карти от купчинката с изиграни карти и я постави с лице надолу. Това става новото тесте Гора.

4. Видове герои и действия – в Магическата гора бродят четири вида герои:

- **Юнаците**, които пазят Златните ябълки и ти дават една, ако ги срещнеш – ако преброиш седем или повече свързани Юнаци, вземи един маркер Златна ябълка от свободните. Ако това е последният свободен маркер, виж **Край на играта**.



- **Таласъмите**, които са специалисти в краденето на Златни ябълки – ако преброиш седем или повече свързани Таласъми, вземи маркер Златна ябълка от друг играч (не може да вземеш от играча с Кукерската маска). Ако играчите нямат маркери Златна ябълка или единствени-

ят играч със Златни ябълки е защитен от Кукерската маска, не вземаш нищо.



• **Таралежите**, които тайно носят Златна ябълка на играча с най-малко Златни ябълки – ако преброиш седем или повече свързани Таралежи, дай маркер Златна ябълка от свободните на играча с най-малко такива. Ако двама или повече играчи имат равен брой най-малко маркери Златна ябълка, то тогава играчът с Кукерската маска решава кой „печели“ равенството и взема маркера. Ако това е последният свободен маркер, виж **Край на играта**.





- **Кукерите**, които пазят реда в Магическата гора и са благосклонни към теб, ако ги срещнеш – ако преброиш седем или повече свързани Кукери, вземи Кукерската маска от играча, пред когото се намира. Кукерите те пазят от Таласъмите и ти дават възможност да решаваеш всички равенства в играта. Ако вече имаш Кукерската маска, тя остава пред теб.



### **Важно!**

- При игра с двама играчи правилото за защита на Кукерската маска от Таласъм НЕ важи, т.е. при събиране на седем или повече Таласъми можеш да вземеш маркер Златна ябълка от другия играч, без значение дали има маркер Кукерска маска.

- Ако можеш да преброиш по седем герои от два или повече вида, трябва да избереш само едно от възможните действия, което да изпълниш.

- След като извършиш действието, независимо какво е то, събери всички карти, на които са изобразени герои, участвали в него, и ги изчисти в купчинката с изиграни карти до тостето Гора с лице нагоре.



- Ако имаш възможност да изчистиш две или повече различни комбинации от карти за едно и също действие, трябва да избереш тези, които съдържат точно седем герои. При равенство в броя на героите при различните комбинации играчът на ход избира кои от тях да изчисти. (Пример: преброил си осем свързани Юнаци в Магическата гора и си извършил тяхното действие. Събери картите, на които са изобразени общо седем Юнаци, и ги изчисти в купчинката с изиграни карти. Картата, на която е осмият Юнак, остави на масата).

- Ако след това не останат карти в Магическата гора, обърни най-горната карта от тестето Гора в средата на масата както в началото на играта.

- Ако след изчистването на картите останат такива, които не са свързани с всички останали, играчът, чието действие е предизвикало „разкъсването“ на Магическата гора, съединява всички карти на масата (по правилата за поставяне на карта, но без да размества отделни „острови“ от съединени карти).



## Специални герои

На три от картите са изобразени специални герои: Самодива, Ламя и Сур елен. Те са изключение и не се поставят на масата по правилата за останалите карти Гора. Вместо това, след като изиграеш карта със специален герой, тя директно отива в купчинката с изиграни карти.

Действията на трите карти са следните:

- **Самогува** – магията ѝ премества една или две (по твоя избор) свързани карти на всяко друго място от Магическата гора, където решиш, стига да изпълнява правилата за поставяне на карта. Ако след преместването можеш да преброиш седем или повече свързани герои от един вид, извърши съответното действие по стандартните правила.



- **Ламя** – една Златна ябълка от играч по твоя избор се връща при свободните Златни ябълки. Можеш да избереш дори играча с Кукерската маска.



• **Сур елен** – изчисти него и произволен брой от останалите карти от ръката си, след това допълни до четири карти. Сур елен е единствената карта в играта, която извършва свободно действие, т.е. след като я изиграеш, ходът ти не приключва, а продължава по стандартните правила (изиграване на карта в **Игрален ход, 1.** и т.н.).



## **Край на играта и победител**

Когато някой от играчите вземе и последния свободен маркер Златна ябълка, играта приключва.

Играчът с най-много маркери Златна ябълка е победител.

Ако двама или повече играчи имат най-много Златни ябълки, то тогава играчът с Кукерската маска решава кой от тях да е победител.

**Опционално правило:** Ако след края на играта двама или повече играчи имат равен брой маркери Златна ябълка, вместо играчът с Кукерската маска да решава кой печели, се преминава към разрешаване на равенството. За целта всички карти на масата, които образуват Магическата гора, се изчистват, а на тяхно място се слага най-горната карта от тестето Гора. Равните играчи продължават да поставят карти в Магическата гора по стандартните правила, докато някой от тях не преброи 7 свързани герои от които и да е вид. Когато това стане, играчът, който е успял пръв да преброи 7-те герои, е победител.



# Ekun

Димитър Георгиев – геймдизайн  
Александра Младенова – графично оформление  
Боян Христов – изрови редактор  
Мирела Мишева – редактор  
Диана Благоева – коректор

## Издава

**БЪЛГАРСКА**  **ИСТОРИЯ**

БИ 93 ООД  
София, ул. „Загоре“ 3

[www.bulgarianhistory.org](http://www.bulgarianhistory.org)  
[www.bulgarianhistory.shop](http://www.bulgarianhistory.shop)

Видео с разяснение на правилата ще откриете в канала  
на „Българска история“ в YouTube.

