



6+

2-4

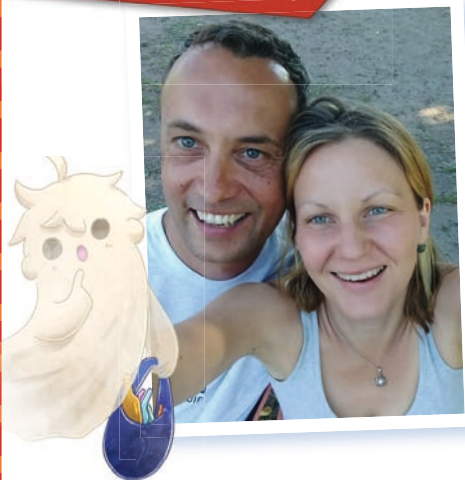
20-30 x8.

Midnight Market



Pegasus Spiele

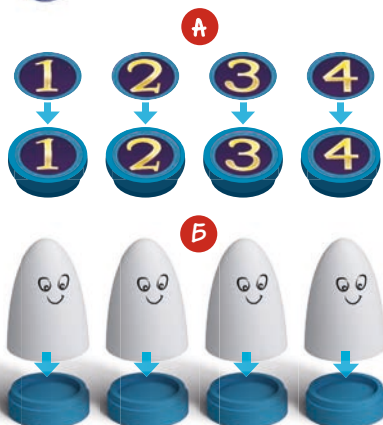
Анна Опольцер
& Штефан Клосс



Привіт, ми Анна та Штефан, подружжя, яке живе в Мангеймі, Німеччина. З 2014 року ми працюємо разом над створенням ігор для сімей та дітей. Наприклад, раніше ми створили кумедну бджолину гру "Мед" для компанії Pegasus. Наша остання гра відбувається на таємничому Опівнічному ринку. Сподіваємося, вам сподобається ця гра так само як нам сподобалося її створювати та грати в неї. На жаль, ми часто забуваємо запам'ятати, де стоять наші привиди!

Ми впевнені, що у вас вийде краще, чи не так?
З любов'ю, Анна та Штефан

Компоненти



- 1 двостороннє ігрове поле
- 16 привидів із кольоровими підставками
- 1 привид-джокер із білою підставкою
- 4 жетони команди
- 48 магічних жетонів
- 1 кубик із 4-ма кольорами та 2-ма символами
- 16 наліпок із номерами

Додатковий аркуш
із наліпками



Перед першою грою вам потрібно зібрати привидів:

А Наклейте наліпки з номерами на підставки відповідного кольору. Для білої підставки **немає** наліпки.

Б Потім вставте привидів у підставки.



Нарешті знову Опівнічний Ринок! Але відвідувати його можуть лише повнолітні відьми, маги та привиди. Не пощастило учням-чарівникам, адже на ринку повно смаколиків і чарівних хатніх тварин. Вони навіть можуть знайти там рідкісні Зникні зірки, за допомогою яких можна стати невидимими. "Я б хотіла стати невидимою!" — каже Анна. Тоді в Аміра з'являється блискуча ідея: "Давайте просто прокрадемося на ринок, перевдягнувшись привидами!" Інші думають, що це чудовий план. "Так ми не привертатимемо до себе уваги. Може нам навіть вдасться поцупити кілька Зникних зірок? Тоді ми зможемо стати невидимими і повернути кілька жартів!" каже Анна. Тож вони розділилися на команди по чотири учні, перевдягнулися в привидів і вирушили на Опівнічний Ринок. Ходімо з ними!



Підготовка до гри



Приклад підготовки до гри для 3-х гравців

1. Покладіть ігрове поле в центрі столу так, щоб усі гравці могли легко дістати до нього. У грі для 2 або 3 гравців обов'язково використовуйте сторону, на якій зображено 2 привиди в кутках. Для 4 гравців, натомість використовуйте сторону із 4-ма привидами в кутках.
2. Візьміть по 1 жетону команди. На ньому зображено 4 учнів-чарівників із вашої команди та номер вашої команди.
3. Візьміть усіх привидів усіх команд, які грають у цій грі. Додайте 4 привидів будь-якої невикористаної команди, якщо ви граєте тільки удвох, а решту привидів покладіть назад у коробку. Потім перемішайте всіх привидів підставками вниз, щоб ви не могли побачити номери команд на них.
4. Привид може стояти лише на клітинці, колір якої відповідає кольору його підставки. Користуючись цим правилом, випадково розставте привидів на клітинках маршруту на ігровому полі.
5. Поставте привида-джокера на будь-яке вільне місце.
6. Покладіть усі магічні жетони долілиць у центр ігрового поля так, щоби було видно сторону з мішечком. Обережно перемішайте їх, а потім поверніть долілиць 3 будь-які магічні жетони назад у коробку.

Мета гри:

У грі є 3 звання, які ви можете отримати, і кожне з них робить вас переможцем:

Володар Привидів: Гравець із найбільшою кількістю мішечків на жетонах,

Спеціаліст із Невидимості: Гравець із найбільшою кількістю Зникних зірок на своїх жетонах,

Експерт із Магічних Істот: Гравець із найбільшою кількістю мандрагор та імлів на своїх магічних жетонах.



Тепер ви готові розпочати подорож на Опівнічний Ринок. Той, хто останнім відвідав магазин, починає першим. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід киньте кубик і виконайте дію, яка відповідає отриманому результату:

Ігролад

На кубики можуть випасти такі дії:

Колір



Якщо на кубики випав колір, перемістіть 1 будь-якого привида з підставкою цього кольору за годинниковою стрілкою на **наступну вільну клітинку** цього ж кольору. Це означає, що ви можете перескочити через привидів під час переміщення!

Привид-джокер



Якщо на кубики випав привид-джокер, перемістіть його на **будь-яку вільну клітинку** на ігровому полі на ваш вибір.

Пара очей



Якщо на кубики випала пара очей, ви **не переміщуєте привида**. Натомість, ви розкриваєте таємну особистість будь-яких 4 привидів, по черзі перевертаючи їх і показуючи номер команди. За кожний розкритий номер команди, власник цієї команди бере 1 магічний жетон із центру і кладе його перед собою долілиць. Не забудьте поставити кожного привида назад на його місце. Якщо ви кмітливі й запам'ятаєте, які привиди у вашій команді, ви зможете отримати 4 магічні жетони!



Загальні правила:

Якщо після того як ви перемістили привида, він стоїть **один** перед прилавком, ви нічого не отримуєте. О, ні! Для того, щоб отримати магічний жетон, **перед 1 прилавком** мають стояти **2 привиди**. Щоб трохи втішити себе, ви можете **потайки** подивитися на номер цього самотнього привида, а потім повернути його на місце.



Якщо після того як ви перемістили привида, він опинився перед прилавком **разом з іншим привидом**, візьміть 1 магічний жетон із центру й покладіть його перед собою долілиць.

Потім покажіть номери команд цих двох привидів усім гравцям. Якщо номер збігається з номером вашої команди, візьміть 1 магічний жетон з центру і покладіть його перед собою долілиць. Якщо на підставці вказано номер чужої команди, власник цієї команди також бере 1 магічний жетон. Якщо один із цих двох привидів є привидом-джокером, вважається, що він має номер вашої команди й ви можете взяти 1 магічний жетон. Потім поставте обох привидів назад на їхні місця.

Важливо — тримайте магічні жетони в секреті та не показуйте їхню зворотну сторону до кінця гри!

Як тільки ви завершили свою дію, ваш хід закінчується і настає хід наступного гравця.

Кінець гри

Гра закінчується, як тільки в центрі ігрового поля не залишиться жодного магічного жетона. Жетони можуть закінчитися під час вашого ходу, коли ви берете жетони, дотримуючись правил. Не хвилюйтеся! Просто візьміть жетони, яких не вистачає, з тих, що ви поклали назад у коробку на початку гри.



Підрахунок фішок:

А тепер починається найцікавіше! Усі гравці розкривають свої магічні жетони, щоб дізнатися, хто ж стане одним із Майстрів-переможців!



Володар Привидів:

Це гравець, який зібрав найбільше магічних фішок.



Спеціаліст із Невидимості:

Це гравець, який має найбільше Зниклих зірок на своїх жетонах.



Експерт із Магічних Істот:

Це гравець, який зібрав найбільше мандрагор та імпів на своїх жетонах.



Маленький секрет...

Маленькі імпи та настирливі мандрагори люблять сновигати і дражнити всіх навколо, включно з нашими учнями-чарівниками. Під час гри всім мандрагорам вдалося втекти... Тепер маленькі негідники ховаються на всьому ігровому полі. Якщо мандрагорам вдасться знайти Зниклі зірки, розпочнеться хаос. Нам потрібна ваша допомога, щоб знайти цих маленьких істот і повернути до школи магії.

Скільки мандрагор ви зможете знайти на одній стороні ігрового поля?
Ми сховали відповідь на цій сторінці перевернутою.



Answer: 10



"Для кожного віку — своя гра!" — це наш девіз!

Наші веселі ігри доступні в чотирьох кольорах: **зеленому**, **синьому**, **жовтому** та **червоному**. Кожен колір відповідає певному віку. Це огляд нашого кольорового кодування:



3+

3+ Ігри для найменших



4+

4+ Правила можуть бути веселими



5+

5+ Я можу грати самостійно



6+

6+ Батькам теж буде цікаво грати в цю гру



Автори гри: Анна Опольцер та Штефан Клосс • Ілюстрації: Шаніс де Суттер
Реалізація та дизайн: Mühlenkind Kreativagentur

Переклад: Дарина Сауленко • Редактура: Яна Мокляк
<https://ihrova-maysternya.com>

Pegasus Spiele, Ам Штрасбах 3, 61169 Фрідберг, Німеччина.
© 2021 Pegasus Spiele GmbH. Усі права застережено.



Pegasus Spiele