

# ЧАРІВНИЙ СВІТ

ДЖЕРЕЛО СИЛИ

## ПРАВИЛА ГРИ

Врятуй якнайбільше міфічних  
героїв і стань переможцем!  
Адже їхня сила — джерело  
твоєї перемоги!



**ТАКА МАКА**  
БЮРО ІГОР

Перед тобою магічний портал. Зазирни у нього! У кольоровому вирі ти побачиш ледве вловимі обриси дивних створінь та незвичайних пейзажів... Це – Чарівний світ, у якому живуть герої: могутні боги, міфічні істоти та казкові персонажі.

Сьогодні вони потребують твоєї допомоги, адже їхні сили сплять і лише ти зможеш їх розбудити. Поринь у магічний портал, обери героя, поверни йому домівку і вдачу! Поеднавши їх, ти повернеш магічну силу і оживиш Чарівний світ!

## КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ



Картки героїв: 45 штук



добрий



капосний



божественний

Картки вдачі героя: 24 штуки



підземелля

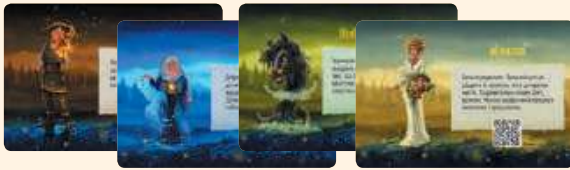


земля



небо

Картки домівки героя: 22 штуки



Картки інформаційні  
(не використовуються у грі):  
12 штук

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Від кількості гравців залежить кількість карток у колоді.

**ЯКЩО ГРАЄ 2–4 ГРАВЦЯ,  
ТО КОЛОДА СКЛАДАЄТЬСЯ ІЗ 57 КАРТОК:**

- **КАРТОК ГЕРОЇВ 24 ШТУКИ**  
Сварог, Пек, Повітруля — по 1 картці;  
Мокош, Пан, Ох, Кобиляча Голова,  
Дрімка, Хуха, Планетник — по 2 карт-  
ки; Шубін — 3 картки; Цур — 4 картки
- **КАРТОК ВДАЧІ ГЕРОЯ 17 ШТУК**  
Добрий — 8 карток, Капосний —  
5 карток, Божественний — 4 картки
- **КАРТОК ДОМІВКИ ГЕРОЯ 16 ШТУК**  
Земля — 8 карток, Небо — 4 картки,  
Підземелля — 4 картки

**ЯКЩО ГРАЄ 5–6 ГРАВЦІВ,  
ТО КОЛОДА СКЛАДАЄТЬСЯ ІЗ 91 КАРТКИ:**

- **КАРТОК ГЕРОЇВ 45 ШТУК**  
Сварог, Пек, Повітруля — по 2 картки;  
Мокош, Пан, Ох, Кобиляча Голова,  
Дрімка, Хуха, Планетник — по 4 карт-  
ки; Шубін — 5 карток; Цур — 6 карток
- **КАРТОК ВДАЧІ ГЕРОЯ 24 ШТУКИ**  
Добрий — 10 карток, Капосний —  
8 карток, Божественний — 6 карток
- **КАРТОК ДОМІВКИ ГЕРОЯ 22 ШТУКИ**  
Земля — 10 карток, Небо — 6 карток,  
Підземелля — 6 карток

### **ВАЖЛИВО!**

Ретельно перемішуємо всі картки в одну колоду. Роздаємо кожному гравцю на руки по чотири картки сорочкою догори. П'ять карток викладаємо у відкриту по центру (надалі у грі — це Магічний портал). Решта карток кладемо у колоду, з якої у ході гри добираємо картки.

## ЦІЛЬ ГРИ

Першим набрати виграшну кількість балів. Бал можна отримати, відкривши силу героя. Для цього потрібно зібрати комплект карток: герой, вдача, домівка.



герой  
Мокош



вдача  
божественний



домівка  
земля

### ВАЖЛИВО!

Усі герої приносять один бал, лише Сварог — два, тому що є прабогом. Його комплект — це герой, божественна вдача і божественна домівка.

## ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли один із гравців першим назбирає виграшну кількість балів. Залежно від кількості гравців, які беруть участь у грі, виграшними балами є:

- 2 гравця — п'ять балів;
- 3-4 гравця — чотири бали;
- 5-6 гравців — три-чотири бали (гравці самі домовляються перед грою про виграшну кількість балів).

## ХІД ГРИ

Гру розпочинає наймолодший гравець. Проаналізувавши картки на руках та відкриті картки у Магічному порталі, гравець вирішує для себе, який комплект карток він хоче зібрати, щоб заробити бал. У свій хід гравець має зробити будь-які 2 дії на вибір. Дії можуть бути різні або однакові.

- Взяти собі на вибір картку з Магічного порталу.
- Застосувати силу, яка вказана на картці героя. Картку кладемо у відбій.
- Розкрити силу героя: викласти перед собою комплект карток (герой, вдача, домівка). **Саме ця дія приносить переможний бал.** Картка героя з комплекту залишається у відкрити на столі перед гравцем, а дві інші картки – вдача та домівка – йдуть у відбій.
- Застосувати силу героя своєї картки, що вже викладена на столі. При цьому ця картка перевертається сорочкою догори. Вона приносить гравцеві один бал, але знову використати її силу гравець не може.

### **ВАЖЛИВО!**

У кінці кожного ходу, після виконання двох дій, гравець повинен або добрати на руки до чотирьох карток із колоди, або скинути картки з руки так, щоб у нього їх залишилось чотири. Також гравець докладає у Магічний портал картки з колоди так, щоб їх знову було п'ять.

Картки добирає той гравець, у якого був хід.  
Усі інші гравці добирають картки тільки під час свого ходу.

Коли картки у колоді закінчились, перемішують колоду відбою та надалі використовують її у грі.

## ВАРІАНТИ КОМПЛЕКТІВ ГЕРОЇВ

герой		вдача		домівка	
1.	Дрімка	→	добрий	→	небо
2.	Планетник	→	добрий	→	небо
3.	Хуха	→	добрий	→	земля
4.	Цур	→	добрий	→	земля
5.	Шубін	→	добрий	→	підземелля
6.	Сварог	→	божественний	→	божественний
7.	Мокош	→	божественний	→	земля
8.	Пек	→	божественний	→	підземелля
9.	Повітруля	→	капосний	→	небо
10.	Кобиляча Голова	→	капосний	→	земля
11.	Пан	→	капосний	→	земля
12.	Ох	→	капосний	→	підземелля

## СИЛИ ГЕРОЇВ



**Кобиляча Голова** — назви будь-якого героя, вдачу чи домівку (на вибір). Усі гравці, які мають таку картку, повинні скинути її у відбій. Якщо назвати Цура, то гравці, які мають його, кажуть про це, але не скидають.



**Хуха** — дає змогу повністю замінити картки Магічного порталу. Картки скидають у відбій. На їхнє місце викладають 5 нових. Після заміни гравець має взяти одну картку на руки. Це вважається однією дією.



**Ох** — перевертлюється в іншого героя, який є у тебе на руках або на столі перед тобою. Застосовує силу будь-якої обраної тобою картки, яку ти повинен показати усім гравцям.



**Пан** — вибери двох гравців (якщо граєте вдвох, то одного), витягни у них з рук, не дивлячись, по 2 картки і скинь їх у відбій.



**Шубін** — дає змогу взяти собі в закриту одну картку з руки у вибраного тобою гравця.



**Сварог** — дає силу скинути у відбій одного із викладених на столі героїв у вибраного тобою гравця. **Приносьте два бали замість одного.**



**Дрімка** — вибраний тобою гравець пропускає хід.



**Повітруля** — дає змогу на додаткову дію у цьому ході, тобто гравець має три дії.



**Мокош** — дає змогу добрати з колоди три картки.



**Пек** — всі гравці після тебе (окрім власника цієї картки) роблять одну дію замість двох у цьому колі. Викладений на столі Цур може вберегти від цієї сили.



**Планетник** — вибраний тобою гравець, показує тобі свої картки з руки. Вибери одну, яку він має скинути у відбій. Картка Цура не скидається.



**Цур** — твій друг і захисник. Відмінняє силу картки, застосованої проти тебе, окрім карток Сварога та Пека. **Але, Цур захищає від Пека, якщо уже викладений на столі.**

# ПІД ЧАС ЦІЄЇ ГРИ ТИ ВІДЧУЄШ СИЛУ ДРЕВНЬОЇ МАГІЇ

Обов'язково поділися нею з друзями —  
покажи їм шлях до Чарівного світу.

Заходь на [www.magicworld.com.ua](http://www.magicworld.com.ua),  
щоб дізнатися більше про Чарівний світ  
та його героїв!

