

# Disney PRINCESS

## Правила игры Королевский бал

Золушка, Белоснежка, Аврора, Ариэль, Жасмин и Бель ждали этого бала с большим нетерпением, ведь именно на этом балу принцы должны были сделать им предложение и объявить день свадьбы. Но когда принцессы прибыли в королевский дворец, их принцы даже не взглянули в их сторону. Сразу видно, здесь не обошлось без злого колдовства. Если принц до конца бала заново не влюбится в свою принцессу, то она потеряет его навсегда.

Эта романтическая волшебная игра предназначена для 2-6 игроков в возрасте от 7 до 101 года.

### Цель игры

Цель каждой принцессы, танцуя со своим принцем, добиться того, чтобы он опять в нее влюбился и сделал предложение! И, конечно же, каждой хочется, чтобы это произошло как можно скорее.

### Игровое поле

На игровом поле изображена центральная зала королевского дворца, куда на бал съехались празднично одетые сказочные герои. Зала разделена на семь секторов, предназначенных для перемещения фишек игроков — шесть секторов принцесс и парадная лестница, являющаяся стартовой клеткой. В секторах принцесс фишки ставятся на изображения роз. Центр зала отдан танцующим парам. Вступить в танец можно с любого сектора, где есть клетка. Линия танца разбита на клетки, также предназначенные для перемещения фишек. На каждой клетке поля одновременно может находиться несколько фишек игроков.

По бокам поля размещены счетчики отношений для каждого из 6 игроков. При попадании в танце на клетки и или в других ситуациях, изменяющих отношение принца к принцессе, маркер будет перемещаться по клеткам счетчика вправо или влево. Маркер ни при каких обстоятельствах не сдвигается за пределы счетчика. Клетки счетчика имеют следующие значения:



Отвернулся



Улыбнулся



Комплименты  
говорил



Сто подарков  
подарил



Влюбился



Женился

## Подготовка к игре

Разделите карточки по типу рубашки. Карточки с красной рубашкой (доброе волшебство) сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и положите закрытыми вне игрового поля. То же самое сделайте с карточками злого колдовства (с черной рубашкой). Карточку со стрелкой, указывающей, в каком направлении движутся фишки по секторам и в танце, положите на клетку «СТАРТ» любой стороной вверх.

Каждая принцесса выбирает себе фишку и ставит ее на стартовый сектор. Карточки с портретами принцев участвующих в игре принцесс разложите в центре игрового поля открытыми. Оставшиеся фишки принцесс и карточки их принцев в игре не участвуют. Каждый игрок выбирает себе счетчик отношений и устанавливает пластмассовый маркер на клетку «Отвернулся».

## Приглашение на танец

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребью. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает свою фишку в направлении, указанном стрелкой, на столько секторов, сколько очков выпало на кубике.

**Если фишка принцессы остановилась в секторе ее сказки**, то она сразу берет себе карточку своего принца и ставит свою фишку на клетку танца в этом секторе. Со следующего хода она танцует со своим принцем, пытаясь его очаровать (смотри **ТАНЕЦ**).

**Если фишка принцессы остановилась в секторе чужой сказки**, то она бросает кубик. При выпадении нечетного значения (1, 3, 5) ее принца рядом не оказалось, и он не смог пригласить ее на танец. Если у игрока нет никаких волшебных карточек, способных изменить ситуацию, то его ход на этом заканчивается. При выпадении четного значения (2, 4, 6) принц приглашает ее танцевать — игрок берет себе карточку своего принца и переставляет фишку на клетку танца в этом секторе.

**Если фишка принцессы остановилась на секторе «СТАРТ»**, то карточка, указывающая направление движения фишек по полю, переворачивается, и теперь все фишки игроков — по секторам и по линии танца — движутся в обратном направлении.

## Танец

Танцевать можно только со своим принцем! Если в начале хода принцесса находится на линии танца, то игрок бросает кубик и перемещает свою фишку по клеткам танца в направлении, указанном лежащей в стартовом секторе стрелкой, на столько клеток, сколько очков выпало. Затем игрок выполняет действия, связанные с клеткой, на которой закончила ход его фишка.

Принц вами очарован. Сдвиньте маркер отношений на своем счетчике вправо на одну клетку. 



Злые чары сопротивляются вашему обаянию. Сдвиньте маркер отношений на своем счетчике на одну клетку влево.

Если фишка принцессы остановилась на этой клетке в секторе своей сказки, то карточка, указывающая направление движения фишек по полю, переворачивается, и теперь все фишки игроков — по



секторам и по линии танца — движутся в обратном направлении. Если фишка остановилась на такой клетке в секторе другой принцессы, то ничего не происходит.



✦ **Доброе волшебство.** Возьмите верхнюю карточку из стопки с этим значком на рубашке и действуйте в соответствии с ней. Подробнее о свойствах карточек смотрите в пункте «**ДОБРОЕ ВОЛШЕБСТВО**».



**Злое колдовство.** Возьмите верхнюю карточку из стопки с этим значком на рубашке и действуйте в соответствии с ней. Подробнее о свойствах карточек смотрите в пункте «**ЗЛОЕ КОЛДОВСТВО**».

Если карточки в одной из этих стопок закончились, то они собираются из сброса, перемешиваются и снова кладутся закрытыми стопками вне поля.



## *Доброе волшебство*


**Волшебный платочек.** Это защита от злого колдовства. Оставьте эту карточку себе. Один раз, когда вы попадете на  или , взмахните платочком, и вам не придется сдвигать маркер или брать карточку злого колдовства. После использования эта карточка отправляется в сброс.

**Волшебный веер.** Его вам подарила добрая волшебница. Веер поможет вам сделать так, чтобы даже разбитые сердца на поле могли принести вам радость вместо огорчения. Но все зависит от вас! Теперь, попадая на , вы бросаете кубик. Если выпадет четное значение (2, 4, 6), то ничего страшного не произойдет. Но если выпадет нечетное значение, то колдовство все же сработает, а вы сдвинете маркер отношений влево. Оставьте эту карточку себе. Как только вы пройдете мимо или остановитесь на клетке , веер исчезнет, и вы лишитесь этой карточки.

**Волшебная палочка.** Распорядитель бала по вашей просьбе один раз повернет ход перемещения по секторам или направление танца в другую сторону. Причем, вы можете бросить кубик, оценить действие клеток, куда попадет ваша фишка — в одну и в другую сторону — а потом решить, воспользоваться помощью волшебной палочки или нет. После использования отправьте карточку в сброс!

**Волшебные часы.** В любой момент игры, сделав свой очередной ход, вы сможете сделать еще один дополнительный ход. Карточкой можно воспользоваться только один раз!

**Волшебные туфельки и Волшебные колокольчики.** Передвиньте маркер расположения вправо на одну или две клетки в зависимости от того, что написано на карточке. Карточка сразу же отправляется в сброс.

**Волшебные крылья** один раз мгновенно переместят вас с любой клетки поля на любую другую (перемещаться на клетку танца можно только имея на руках карточку своего принца). При этом вам не придется выполнять действия, связанные с покинутой клеткой. Если же игрок попал на клетку , то воспользоваться помощью крыльев он сможет только до того, как откроет карточку колдовства. Карточкой можно воспользоваться только один раз!



## *Злое колдовство*

**Черные ножницы и Отравленное пирожное.** Злая колдунья решила помешать вам и добилась своего. Передвиньте маркер расположения влево на одну или две клетки в зависимости от того, что написано на карточке. А саму карточку сразу же отправьте в сброс.



**Колдовской туман.** Танец окончен. Все принцы исчезли (игроки возвращают их карточки в центр игрового поля), а принцессы оказались на парадной лестнице — все переставляют свои фишки на стартовый сектор. Карточка со стрелкой при этом переворачивается. Если какая-либо принцесса на момент выпадения этой карточки застыла со своим партнером в танце, как изваяние, то на нее эта карточка не действует.

**Танец теней.** Положите карточку принца в центр игрового поля. А вам теперь придется продолжать танец с его призраком. При этом на вас не действуют клетки ♥ и ♠. Попав на клетку ⊕ или пройдя мимо нее, отправьте карточку танца теней в сброс. После этого снова возьмите себе карточку принца и продолжайте танец.

**Колдовской вихрь.** Принц исчез. Положите его карточку в центр игрового поля, а свою фишку переместите на парадную лестницу. Теперь, чтобы продолжить танец, вам нужно будет снова найти принца.

**Ледяное дыхание.** Вы застыли как изваяние и не можете двинуться с места. Теперь каждый ход вы бросаете кубик. Если выпадет нечетное значение (1, 3, 5), то вы пропустите ход. Если же выпадет четное значение (2, 4, 6), то чары рассеются, и вы сможете бросить кубик и продолжить танец. Пока вы не избавились от чар, оставьте эту карточку себе.

**Кривое зеркало.** Злая ведьма пробормотала заклинание. Она хочет, чтобы все клетки ♥ не приносили вам симпатии принца. Но все же ваша красота сможет его одолеть! Попав на клетку ♥, бросьте кубик. Если выпадет нечетное значение (1, 3, 5), то злое колдовство сработало и будет преследовать вас, пока вы его не победите. Если же выпадет четное значение (2, 4, 6), то ваше обаяние развеяло чары — вы сдвигаете маркер отношений вправо, а эту карточку отправляете в сброс.

## Конец, игры

Принцесса выигрывает, как только ее принц сделал ей предложение (маркер переместился на клетку «Женился»). После этого фишка игрока убирается с поля.

Игра ведется до тех пор, пока на поле не останется только одна фишка.

Желаем удачи!

Автор игры: Олеся Емельянова.



### СОСТАВ ИГРЫ:

1. Игровое поле — 1 шт.
2. Кубик «1-6» — 1 шт.
3. Фишки принцесс — 6 шт.
4. Игровые карточки — 21 шт.
5. Игровые маркеры — 6 шт.
6. Правила игры.

8693



©Disney