

Игра "Темный лес"

Таинственным образом вы попали в Темный лес в Германском государстве. Однако этот лес отличается от всех других лесов, что вы видели раньше. Он заколдованный и здесь обитают таинственные существа из Германских мифов. Чтобы выбраться из леса, вам понадобится обратиться за помощью к древнему Богу Вотану.

Вотан- это Верховное божество. Он придает всем людям и вещам облик и красоту. От него исходят все высшие блага и дары. Вотан является мироправителем, мудрым Богом и повелителем войн и битв.

Чтобы добраться до него, вам предстоит пройти по пути, который лежит через территории Богов и общие территории. Старайтесь вести себя тихо и не привлекать внимания. Здесь вам могут попасться как дружелюбные существа, готовые помочь, так и злые и вредные духи, которые могут навредить. Дружелюбные обитатели леса будут вам помогать скорее найти Вотана. Это зелигены-добрые духи, которые заботятся о лесе и охраняют лесных животных от охотников; великаны-человекоподобные существа огромных размеров, они грубы и неуклюжи, но к людям враждебности не проявляют; эльфы-светлые духи природы, добрые мудрецы и волшебники, которые обитают в лесах, земле, горах и жилищах. Злобные духи постараются вам помешать. Будьте осторожны! Фенке-косматые и кровожадные лесные великаны, которые настроены к людям враждебно. Бильвизы-злые лесные духи, живущие внутри деревьев. На больших пальцах правых ног у них вместо ногтей серпы. Шраты- дикие, грубые косматые лесные духи. Они живут в одиночестве, и лучше им не попадаться на глаза. Не бойтесь богов, они могут содействовать вам, если вы выполните их задания. Пусть вам сопутствует удача!

Вы обязательно выберитесь из леса!

Правила игры:

- Игроки делятся на команды по 3-4 человека. Каждая команда присваивает себе одну фишку;
- Порядок, по которому команды будут ходить, определяется при помощи жребия или любым другим удобным способом;
- Команды ставят фишки на старт. В свой ход команда бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике;
- Игра включает в себя три уровня сложности. К каждому уровню прилагаются соответствующие карточки с заданиями. Карточки необходимо положить на поле на указанное место;
- Территория Богов на игровом поле выделена более темным цветом, также на ней присутствуют изображения этих Богов;

- Когда команда попадает на ячейку на территории Бога, она должна взять карточку из стопки с заданиями и ответить на вопрос на ней/решить задание. На размышление команде дается не больше 30 секунд. Отвечает один человек от команды. Отвечает тот, кого выберет ведущий. Если игрок отвечает верно, то команда получает право второго хода, а если не отвечает или отвечает неправильно, то команда пропускает следующий ход;
- Если команда попадает на ячейки со сказочными существами, то она смещает свою фишку на ту ячейку, на которую указывает первая. Существа в голубых ячейках способствуют продвижению дальше по игровому полю. В красныхотправляют назад;
- Побеждает та команда, которая первая доберется до финиша

В игровой набор входят инструкция, игровое поле, карточки с заданиями. Фишки и кубик в наборе не предусмотрены. Игровое поле разделено на 6 листов А4, которые необходимо распечатать и склеить между собой. Карточки с заданиями представлены в цельном виде на листе формата А4, их необходимо распечатать и разрезать.