

Правила настольной игры «Котёл Изабеллы» (Isabella)

Автор игры: Михаэль Шахт (Michael Schacht)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 6 лет



Маленькая ведьмочка Изабелла варит волшебное зелье. Она смешивает в котле всякую всячину – и иногда забывает, что уже бросила туда, а что ещё нет. Помоги ей вспомнить – и получи шляпу волшебника в награду!



Компоненты



Перед началом самой первой игры нужно наклеить 6 стикеров цветов на один кубик и 6 стикеров жучков-червячков на второй.



Цель игры

Каждый раунд всячина помещается в котёл Изабеллы. И если вы помните, что находится внутри, вы можете получить за это призовые шляпы волшебника! Тот, кто наберёт больше всего таких шляп, побеждает!

Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центре стола. Перемешайте жетоны всячины, положив их лицом вниз. Любые 10 из них, не открывая, уберите в коробку. Оставшиеся жетоны расположите взакрытую рядом с игровым полем, а с другой стороны от него разместите жетоны шляп волшебника.

Самый младший участник становится первым активным игроком: он берёт кубики и начинает игру.

Процесс игры

Право хода передаётся по часовой стрелке.

Ход состоит из двух фаз:

1. **Добавьте всячину в котелок.** Активный игрок берет один жетон всячины, показывает его остальным, а затем кладёт картинкой вниз на игровое поле.
2. **Постарайтесь вспомнить, что лежит в котелке.** Активный игрок бросает кубики. Сочетание выпавших цвета и формы определяет нужный жетон всячины.



Теперь все игроки пытаются вспомнить, есть ли эта всячина в котелке или нет. Если кто-то считает, что есть, он кричит: «Абракадабра!».

На заметку: Даже если сейчас не ваш ход, вы можете кричать «Абракадабра», когда считаете, что нужный жетон всячины есть на игровом поле.

Тот, кто первым крикнул «Абракадабра», переворачивает все жетоны на игровом поле, пока не найдёт нужную всячину.

- Если всячину действительно удалось найти в котелке, то игрок берет один жетон шляпы волшебника и кладёт его перед собой.
- Если всячина не нашлась, игрок должен отдать одну шляпу волшебника (если она у него есть).

Если все считают, что нужной всячины в котле нет, ничего не происходит. Все открытые жетоны снова переворачиваются картинкой вниз, и игра продолжается. Активный игрок передаёт кубики участнику слева от себя. Тот в свою очередь становится активным игроком и начинает новый раунд.

Конец игры

Если всячины, которую можно положить в котёл, не осталось, игра заканчивается. Побеждает тот, у кого больше всего шляп волшебника. В случае ничьей у нескольких участников все они считаются победителями.