

# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

по мотивам анимационного фильма

+ коллекционные  
карточки  
(на вкладке)

## САВВА СЕРДЦЕ ВОИНА




Количество  
игроков:  
**от 2 до 6.**

Дополнительно тебе  
понадобятся:  
кубик, фишки,  
листок  
чистой бумаги  
или блокнот,  
ручка.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** выйти из деревни и вернуться обратно со стаей 20 волков и больше, пройдя сложный путь.

Мальчик Савва преодолевает испытания, спасая деревню от напавших на неё гиен. У героя много друзей, которые стремятся помочь ему и сделать всё ради заветной цели. Но есть и враги, в частности трёхголовая обезьяна Мама Жози, у которой есть целое войско летучих обезьян. Она тоже имеет виды на деревню. Играй с друзьями за одного из персонажей!

### ПРАВИЛА ИГРЫ

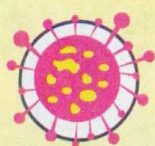
Один из игроков перемешивает карточки, другой говорит: "Стоп!" Карточки кладут на отведённое место вне игрового поля рубашками вверх: карточки персонажей (**КП**) отдельно от карточек возможностей (**КВ**). Игроки берут фишки, бросают кубик и выходят из деревни. У кого выпадет большее количество очков, ходит первым. Далее – по часовой стрелке. Как только участник остановился на , он берёт одну **КП**, на которой написано, за какого персонажа играть, какие появляются возможности или штрафы. Карточку оставляет себе.

**Внимание!** На каждой **КП** по два персонажа (справа и слева). Чтобы определить, за кого из них выступаешь ты, подбрось монетку. Выпадет орёл – играй за персонажа справа, решка – за персонажа слева. После распределения ролей участники двигаются дальше.



#### БЕЛЫЙ ВОЛК

Количество волков, которых можешь добавить в свою стаю (например, **+5**) или теряешь (**-4**).



#### ВИРУС

Не все в твоей стае такие белые и пушистые, какими кажутся. Гиены заразили часть территорий вирусом, который делает волков неуправляемыми. Если ты в этом кружке, значит один из твоих волков болен. Чтобы его вылечить, начиная со следующего хода, отправляйся за лечебными травами, следуя по стрелочкам. После того как победишь вирус и выйдешь за пределы его действия, не забудь пропустить ход – дай волку время на восстановление.



## МАГИЧЕСКИЙ ЗНАК

Возьми одну **КВ**, прочитай о дополнительных бонусах или штрафах и выполни действие.



## КАМНЕПАД

В горах обвал. Отклонись от пути.



## ВОЛШЕБНИК

Ты в царстве Волшебника. Проходя через значок звезды впервые, каждый из игроков берёт по **КП**, чтобы узнать свою роль и возможности.

## ЛОВУШКИ



3  
ИЛИ  
6

### ПРОПАСТЬ

Упав в пропасть, не выбе- решься, пока в один из сле- дующих ходов не выкинешь на кубике тройку или шестёрку.



### КРИК

Значок только для Пусика. Чтобы не потерять сознание от страха и идти дальше, тебе нужно приободриться. Пусть сосед справа расскажет смешную исто- рию или анекдот, за что получит бе- лого волка. А ты пропусти один ход.



### ОБЕЗЬЯНИЙ ПЛЕН

Ты попал в цепкие лапы Мамы Жо- зи. На обдумывание плана побега нужно время. Пропусти два хода. Если ты вытянул КП Мама Жо- зи, то просто передвинься на шаг вперёд. Если ты играешь за Пусика, смело вста- вай на следующий кружок.



### МАКИ

Маковое поле таит в себе опас- ность. Оно делает героя вялым и рассеянным. В следующий ход отклонись от пути.

Если, вернувшись в деревню, ты ещё не собрал 20 волков, отправляйся в путь снова.



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Побеждает игрок, который соберёт 20 волков и больше и раньше всех вернётся с ними в деревню.