

Прогулка по Чужому Саду.

*Игра для местных, с фишками и игровой костью для
двух или большего количества игроков.*

Снаряжение для прогулки:

1. Игральная карта.
2. Игральная кость.
3. Одна фишка для каждого игрока.
4. 30 ценных жетонов для каждого игрока (монеты, орешки, сладости).
5. Одна бутылка водки или любого другого сорокаградусного напитка, две бутылки сухого вина.
6. Зеркало.
7. Любимая музыка на любых носителях.

Подготовка к игре:

Каждый играющий кладет 10 жетонов в банк и выбирает себе фишку.

Ход игры:

Прежде всего игроки поочередно бросают игральную кость и ставят свою фишку на поле, обозначенное римскими цифрами от I до VI, соответственно количеству очков, выпавших на игральной кости. Далее игроки передвигают свои фишки на такое количество позиций, которое выпало у них в очередной раз на игральной кости, если в правилах не указано иное. Читайте внимательно правила игры для каждого поля.

Если в процессе игры игрок израсходовал все свои жетоны, он может занять в банке или у других игроков. Если вы задолжали, то должны вернуть долг сразу же, как только получите жетоны из банка или от других игроков.

Правила игры

**Rose Gallica.**

Получаете один жетон из банка.

**Rose Alba.**

Получаете два жетона из банка.

**Rose Mundi.**

Получаете три жетона из банка.

**Первая Пчела.**

Получаете четыре жетона из банка и бросаете кубик еще раз.

Если выпадает 1, 3, 5 — пропускаете ход, затем продолжаете прогулку с V. Если выпадает 2, 4, 6 — вы идете в Темные Аллеи (X1-X12).

X₁**Rose Candid.****X₂****Rose Prima 2.****X₃****Rose Cornelia.****X₄****Rose Rose.****X₅****Hibiskus Versalis.****X₆****Rose Complicata.**

Пропускаете три хода или продолжаете прогулку по темным аллеям, если на X6 попал другой игрок.

X₇**Дом на Костельной.****X₇₋₁****Выход на улицу Костельную.**

Через подворотню вы попадаете на X7-6.

X₇₋₂

Вы забрели в темный двор-колодец. Пропускаете один ход.

X₇₋₃

Вы покупаете квартиру в доме на Костельной и отдаете все жетоны в банк.

X₇₋₄**Башня Мартелло.**

Переходите на X-8.

X₇₋₅

Спускаетесь по лестнице.

X₇₋₆

Выход с улицы Костельной. Переходите на X-12.

X₈

Идете дальше, если выпадает 1, 2, 3 или 4. Пропускаете ход, если выпадает 5 или 6.

X₉

Идете дальше, если выпадает 1, 2 или 3. Пропускаете ход, если выпадает 4, 5, 6.

X₁₀

Ждете, пока не выпадет 1 или 2, чтобы попасть к Добрым Лабрадорам.

X₁₁**Ева.**

Вы попали к Добрым Лабрадорам. Они спасают вас и вы переходите ко Второй Пчеле на 21.

X₁₂**Адам, Евин дружок.**

Вы попали к Добрым Лабрадорам. Они спасают вас и вы переходите ко Второй Пчеле на 21.

**Rose Prima 1.**

Получите пять жетонов из банка.

**Идолы.**

Получите шесть жетонов из банка.

**Донроза.**

- 8 **Rose Sylvia.**
- 9 **Карась и Карп в аквариуме.**
Получаете по одному жетону от каждого игрока.
- 10 **Кипарисы.**
- 11 **Медвежонок из Выборга.**
У вас есть право на один дополнительный ход.
- 12 **Соловьи.**
Вы можете пригласить к себе на 12 любого из отставших игроков.
- 13 **Донроза 2.**
- 14 **Rose Candid 2**
- 15 **Rose Gallica 2.**
- 16 **Rose Complicata 2.**
Пропускаете один ход.

- 17 **Раненый Оловянный Ветеран.**
Вы занялись благотворительностью. Отдаете два жетона в банк в пользу Оловянных Ветеранов.
- 18 **Фабрика 1.**
- 19 **Фабрика 2.**
Если выпадает 1, 2, 3, 4, 5 — гуляете по заброшенной фабрике через Общежитие 19-а, Цех 19-б, Клуб 19-в, Бухгалтерию 19-г, Башню Директора 19-д соответственно. Если выпадает 6 — идете на 20.
- 20 **Бомбоубежище I.**
Пропускаете два хода.
- 21 **Вторая Пчела.**
Даете каждому игроку по одному жетону (на косточку для Лабрадоров).
- 22 **Безумный Пулеметчик.**
Получаете право на три дополнительных хода.
- 23 **Оловянный ветеран 1.**
Пропускаете ход.
- 24 **Оловянный ветеран 2.**
Переходите на 29.

- 25 **Оловянный ветеран 3.**
Пропускаете ход.
- 26 **Оловянный ветеран 4.**
Переходите на 29.
- 27 **Оловянный ветеран 5.**
Пропускаете ход.
- 28 **Оловянный ветеран 6.**
Переходите на 29.
- 29 **Прусак.**
Получаете по три жетона от каждого игрока.
- 30 **Невезение.**
Возвращаетесь на 21.
- 31 **Бомбоубежище II.**
Если вы находитесь здесь, то ничего не платите Прусаку (игроку на клетке 29).
- 32 **Бомбоубежище II.**
Если вы находитесь здесь, то ничего не платите Прусаку (игроку на клетке 29).
- 33 **Бомбоубежище II.**
Если вы находитесь здесь, то ничего не платите Прусаку (игроку на клетке 29).

- 34 **УтоpiA, Овраг.**
- 35 **Бомбоубежище II.**
Если вы находитесь здесь, то ничего не платите Прусаку (игроку на клетке 29).
- 36 **Большая Пирамида.**
- 37 Прогулка в окрестностях Большой Пирамиды.
- 38 Прогулка в окрестностях Большой Пирамиды.
- 39 Прогулка в окрестностях Большой Пирамиды.
- 40 **Малая Пирамида.**
Возвращаетесь на 39.
- 41 **Малая Аллея.**
Если выпадает 1, 2, 3, 4, 5 — гуляете по Малой Аллее 41-а, 41-б, 41-в, 41-г, 41-д. Если выпадает 6, идете на 42.

42

Вспомните про «Плавание» Шарля Бодлера и немедленно навестите поэта, перейдя в круг с его портретом.

Прочитайте на память любимое стихотворение для других игроков. Теперь вы можете отправиться в плавание по водам Потомака вместе с Карасем и Карпом и выйти на берег у Красного Пентагона в точке X. Здесь вы пропускаете два хода. Затем бросаете кубик и продолжаете прогулку с 200. Если вы отказываетесь прочитать стихотворение, скромно переходите на 43.

43

Переходите на 44.

44

Навещаете Карася и Карпа в Подводной Лодке. Получаете по одному жетону от каждого игрока.

45

Большой Дуб.

46

Место для курения.

Если вы курите, то пропустите ход.

47

Ничего особенного.

48

Вы попали в Деревню, на Малую Родину. Встретились с друзьями детства, расчувствовались. Выпиваете 50г водки или 100г вина.

49

Деревня.

Выпиваете 50г водки или 100г вина.

50

Деревня.

Выпиваете 50г водки или 100г вина.

51

Деревня.

Выпиваете 50г водки или 100г вина.

52

Деревня.

Выпиваете 50г водки или 100г вина.

53

Деревня.

Выпиваете 50г водки или 100г вина.

54

Пловец.

55

Вдох.

Плывем дальше. Получаете право на один дополнительный ход.

56

Старый Тополь.

57

Стриженный Тополь.

Пропуск одного хода.

58

Бомбоубежище I.

Переходите на 59.

59

Вы на пороге **UtopiA.**

Успех и слава ждут вас.

- 60 Купаетесь в лучах славы и не замечаете, как вас обманывают.
Отдаете по одному жетону каждому игроку.
- 61 Купаетесь в лучах славы и не замечаете, как вас обманывают.
Отдаете по одному жетону каждому игроку.
- 62 Купаетесь в лучах славы и не замечаете, как вас обманывают.
Отдаете по одному жетону каждому игроку.
- 63 Купаетесь в лучах славы и не замечаете, как вас обманывают.
Отдаете по одному жетону каждому игроку.
- 64 Удача изменяет вам.
Возвращаетесь в **UtopiA**, Овраг, на 34.
- 65 Попытка бегства из **UtopiA**.
Вас ловят и заключают в тюрьму на 66.
- 66 **Тюрьма.**
Пропускаете три хода или даете взятку судьям.
Предлагаете по три жетона каждому участнику игры. Если все согласны стать взяточниками, то идете на 67.
- 67 Бегство из **UtopiA**.
- 68 Бегство из **UtopiA**.

- 69 Бегство из **UtopiA**.
- 70 Бегство из **UtopiA**.
- 71 Бегство из **UtopiA**.
- 72 Бегство из **UtopiA**.
- 73 Бегство из **UtopiA**.
- 74 Вас заметил Адам, друг Евы. Он помогает вам и показывает Тайную Собачью Тропу.
Если выпадает 1, 2, 3, 4, 5 — переходите на T1, T2, T3, T4, T5 соответственно. Если выпадает 6, переходите на 158.
- 75 Возврат в **UtopiA**.
- 75а Бродите в дебрях UtopiA.
- 75б Бродите в дебрях UtopiA.
- 75в Бродите в дебрях UtopiA.
- 75г Бродите в дебрях UtopiA.

75д

УториА отпускает вас. Переходите на 78.

75е

*Бродите в дебрях УториА.
Но если выпадет 5 или 6, переходите на 76
или 77 соответственно.*

75ж

*Бродите в дебрях УториА.
Но если выпадет 4, 5 или 6, переходите на 76, 77
или 78 соответственно.*

75з

*Бродите в дебрях УториА.
Но если выпадет 3, 4, 5 или 6, переходите на 76, 77, 78
или 79 соответственно.*

75и

*Бродите в дебрях УториА.
Но если выпадет 2, 3, 4, 5 или 6, переходите на 76, 77,
78, 79 или 80 соответственно.*

75к

*УториА поглотила вас.
Переходите на 64.*

76

Ничего особенного.

77

Пальма.

Отдыхаете, пропускаете один ход.

78

Палатка.

Приходите в себя после утопических странствий. Выпиваете 50г водки или 100г вина.

79

Тополиная Аллея.

80

Прогулка по Тополиной Аллее.

81

Прогулка по Тополиной Аллее.

82

Прогулка по Тополиной Аллее.

83

Прогулка по Тополиной Аллее.

84

Прогулка по Тополиной Аллее.

85

Прогулка по Тополиной Аллее.

86

Прогулка по Тополиной Аллее.

87

Большое Село.

Первым делом вы попали в Клуб на дискотеку. Заплатите за вход (отдайте один жетон в банк).

88

Стройка.

Отдаете один жетон следующему за вами игроку, если таковой имеется.

- 89 **Клуб.**
Свадьба дальних родственников.
Выпиваете 50г водки или 100г вина.
Если есть желание, можете устроить драку среди игроков. Но учтите, игра на этом может закончиться.
- 90 **Стройка.**
Отдаете один жетон следующему за вами игроку, если таковой имеется.
- 91 **Клуб, кино.**
Заплатите за вход (отдайте один жетон в банк).
- 92 **00 Ретирата.**
В силу естественных причин пропускаете ход.
- 93 **Мужское Общежитие.**
Выпиваете 100г водки или 200г и пропускаете один ход.
Дамы выпивают и пропускают ход по желанию.
- 94 **Стройка.**
Отдаете один жетон следующему за вами игроку, если таковой имеется.
- 95 **Женское Общежитие.**
Здесь вы задерживаетесь надолго и пропускаете три хода.
Дамы задерживаются по желанию.

- 96 **Сельсовет.**
Встретившись с председателем, выпиваете 50г водки и пропускаете ход.
- 97 **Сельпо.**
Покупаете бутылку (отдаете один жетон в банк).
- 98 **Школа.**
Если выпадает 6, убегаете с уроков на 109, целоваться.
- 99 **Мясокомбинат.**
Что бы вы ни подумали, вам крупно повезло. Переход на 100.
- 100 **Бомбоубежище II.**
По затопленному переходу времен Второй мировой войны попадаете на 110.
- 101 **Библиотека.**
Вы крадете редкую, любимую вами книгу и переходите на 105, к Участковому.
- 102 **ПТУ.**
Встречаетесь с местной молодежью.
Причины могут быть разными, но ход вам приходится пропустить.
- 103 **Курятник**
(Птицеферма).

- 104 **Свалка на околице.**
- 105 **Участок.**
Пропускаете один ход или даете взятку участковому, один жетон выбранному вами участнику игры. Если он взял, идете на 106.
- 106 **Контора.**
- 107 **Стройка.**
Отдаете один жетон следующему за вами игроку, если таковой имеется.
- 108 **Клумба.**
- 109 **Поцелуй.**
Предложите участникам игры вас поцеловать. Если никто не согласится, пропускаете ход.
- 110 **Фонтан Истощения.**
Не тратьте времени и сил, переходите на 131.
- 111 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 112 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.

- 113 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 114 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 115 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 116 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 117 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 118 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 119 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 120 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 121 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 122 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 123 **Фонтан Истощения.**
Отдайте два жетона в банк и перейдите на 129.

- 124 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 125 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 126 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 127 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 128 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 129 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 130 **Фонтан Истощения.**
Отдайте один жетон в банк.
- 131 Вы пережили Истощение.
Готовьтесь к новой жизни.
- 132 **Воронка.**
- 133 **Капустная грядка.**
Получите три жетона из банка.
- 134 **Капустная грядка.**
Получите четыре жетона из банка.

- 135 **Капустная грядка.**
Получите пять жетонов из банка.
- 136 **Капустная грядка.**
Получите шесть жетонов из банка.
- 137 **Бедные Родственники.**
Вы в гостях. Купите подарки, отдайте три жетона в банк.
- 138 Ваш племянник служит в армии.
Пошлите ему посылку, отдайте один жетон в банк.
- 139 У вас есть право на один дополнительный ход. Если выпадает 1, идете на 115.
- 140 **Роза-Любовь.**
Влюбляетесь и получаете право на один дополнительный ход.
- 141 Вы попали к Голубоглазому Соловью.
Не ваша вина, что разозлившись, он отправляет вас к Прусаку на 29.
- 142 Вы попали к Золотоглазому Соловью.
Он добрый. С его помощью вы переходите на 160.
- 143 Прогулка по Соловьиной Аллее.
- 144 Прогулка по Соловьиной Аллее.

145 Прогулка по Соловьиной Аллее.

146 Прогулка по Соловьиной Аллее.

147 Прогулка по Соловьиной Аллее.

148 **UtopiA ПУП.**

Вы попали в святая-святых **UtopiA** — Круглую Академию Утопических Знаний. Тут вы узнали Правила Утопического Пути.

Бросаете кубик подряд три раза. Если общая сумма равна двенадцати, переходите на 208, в Круглый Сквер. Если сумма больше или меньше двенадцати — делаете соответствующее количество шагов.

149 Вход в Катакомбы **UtopiA**.

150 Подземный Музей Боевой Славы **UtopiA**.

151 Зал Подземной Любви.

152 Тайный Выход на Капустную Грядку. Переходите на 135.

153 **Квадратный Зал.**

154 **Круглый Зал.**

155 **Овальный Зал.**
Зал Памяти Утопического Героя.

156 **Галерея Сосредоточенности.**

157 Выход из Катакомб **UtopiA**.

158 **В гостях у Титуса.**

159 **В гостях у Антея.**

160 **Храм Самолюбования.**
Все игроки по очереди смотрят на себя в зеркало. Если все остались довольны, игра продолжается.

Если кто-либо остался недоволен собой, игрок, стоящий в Храме Самолюбования возвращается в гости к Титусу или Антею, по желанию.

161 Выход из Храма Самолюбования. Впереди Лабиринты Задуп'я.

162 **Лабиринты Задуп'я.**
Центральная Площадь.

- 163 **Лабиринты Задуп'я.**
Узкий проход.
Если выпадает 1, 3 или 5, пропускаете ход.
- 164 **Лабиринты Задуп'я.**
Червоный Кут.
- 165 **Лабиринты Задуп'я.**
Тупик.
Вам повезло, вас заметила Лабрадор Ева.
Она выводит вас из Тупика, на 175.
- 166 **Лабиринты Задуп'я.**
Окраина.
- 167 **Лабиринты Задуп'я.**
Развилка.
- 168 **Лабиринты Задуп'я.**
Одинокое Дерево.
Вы устали, пропускаете один ход.
- 169 **Лабиринты Задуп'я.**
Крутой поворот.
- 170 Выход из Лабиринтов Задуп'я.
- 171 **Малый Кипарис.**
Пропускаете один ход.
- 172 **Средний Кипарис.**
Пропускаете один ход.

- 173 **Большой Кипарис.**
Переходите на 174.
- 174 Ничего особенного.
- 175 **Рождество в доме на Нетеченской.**
Выпиваете бокал вина.
- 176 **Малый Ботанический Сад.**
Калитка.
- 177 **Малый Ботанический Сад.**
Вход в Оранжерею.
- 178 **Малый Ботанический Сад.**
Оранжерея.
Если выпадает 1, 2, 3, 4, 5 — гуляете по Оранжерее через 178-а, 178-б, 178-в, 178-г, 178-д соответственно. Если выпадает 6 переходите на 179, к Выходу из Оранжереи.
- 179 Выход из Малого Ботанического Сада.

- 180 Свиньи.**
 Если выпадает 1, идете на 180-а, к Красной Свинье и пропускаете ход. Продолжаете игру начиная со 181.
 Если выпадает 2, идете на 180-б, к Синей Свинье и пропускаете ход. Продолжаете игру начиная со 181.
 Если выпадает 3, 4, 5 — попадаете в лабиринты Черного Пентагона на 183, 184 или 185 соответственно. Если выпадает 6 — переходите в Красный Пентагон на 190.
- 181 Черный Пентагон.**
 Переходите на 184.
- 182 Черный Пентагон.**
 Переходите на 198.
- 183 Черный Пентагон.**
 Переходите на 186.
- 184 Черный Пентагон.**
- 185 Черный Пентагон.**
- 186** Выход из Черного Пентагона.
- 187 Красный Пентагон.**
 Вы подошли к Пентагону с Юга. У вас есть шанс подняться на Стену. Переходите на 191.

- 188 Красный Пентагон.**
 Двигаетесь в обход Красного Пентагона, вдоль Западной Стены, на 189.
- 189 Красный Пентагон.**
- 190 Красный Пентагон.**
 Вы находитесь на Северо-Западе. Посмотрите на Юг и, воспользовавшись тайным подземным ходом, перейдите на 191.
- 191 Красный Пентагон.**
- 192 Красный Пентагон.**
 Вы на крыше Западной Стены. Будьте осторожны, вас могут заметить.
- 193 Красный Пентагон.**
 Переходите в Штабной Флигель, на 194.
- 194 Штабной флигель.**
 Случайно узнаете военную тайну и прячетесь, пропускаете ход.
- 195 Красный Пентагон.**
 Пытаясь убежать, снова оказываетесь в Северной части. Переходите на 198.
- 196 Красный Пентагон.**
 Вы в Сердце Пентагона. Прячетесь, пропускаете ход.

197

Красный Пентагон.

Спускаетесь вдоль Восточной Стены и переходите на 199.

198

Красный Пентагон.

Обходите Пентагон с Востока и переходите на 199.

199

Красный Пентагон.

200

Красный Пентагон.

Вы почти спасены, получаете право на дополнительный ход.

Если выпадает 1, переходите на 200-а, в Синий Пентагон, и пропускаете один ход. Продолжаете игру начиная с 201. Если выпадает 2, переходите на 200-б. Вы попали в Красный Каземат Синего Пентагона и пропускаете 2 хода. Продолжаете игру начиная с 201. Если выпадает 3, 4, 5, 6 — переходите на 203, 204, 205, 206 соответственно.

201

Все самое страшное уже позади.

202

Liebe Nachtigall.

Вы устали, расслабьтесь, послушайте любимую музыку.

203

Звучит музыка.

204

Звучит музыка.

205

Звучит музыка.

206

Звучит музыка.

207

Круглый Сквер.

Вы у входа. Положите два жетона в банк и перейдите на 223.

208

Липовый Лабиринт.

Вы в центре. Пытаясь найти правильный выход, бросаете еще раз.

Если выпадает 1 или 3, то через 209 и 211 соответственно переходите на 223. Если выпадает 2, 4, 5, 6 переходите на 210, 212, 213, 214 соответственно.

209

Переходите на 223.

210

Переходите на 216.

211

Переходите на 223.

212

Переходите на 214.

213

Переходите на 214.

214 Переходите на 224.

215 Ничего особенного.

216 Ничего особенного.

217 Ничего особенного.

218 Ничего особенного.

219 Ничего особенного.

220 Ничего особенного.

221 Ничего особенного.

222 **Веселая Лабрадорша Дикси,
Евина подружка.**

Увидев вас, Дикси описалась от радости и помогла вам перейти на 232.

223 Переходите на 225.

224 Возвращаетесь на 222.

225 **Место для курения.**
Если вы курите, то пропустите ход.

226 Ничего особенного.

227 Ничего особенного.

228 **Вспоминаете старых друзей.**
*Напишите короткое письмо близкому человеку.
Пообещайте всем игрокам отправить его при первой возможности. Теперь вы можете перейти на 248.
Если вы не хотите писать письмо, дождитесь своей очереди и продолжайте игру дальше.*

229 Ничего особенного.

230 **Вспоминаете старых друзей.**
*Напишите короткое письмо близкому человеку.
Пообещайте всем игрокам отправить его при первой возможности. Теперь вы можете перейти на 248.
Если вы не хотите писать письмо, дождитесь своей очереди и продолжайте игру дальше.*

231 Ничего особенного.

232 Вспоминаете старых друзей.
*Напишите короткое письмо близкому человеку.
 Пообещайте всем игрокам отправить его при первой
 возможности. Теперь вы можете перейти на 248.
 Если вы не хотите писать письмо, дождитесь своей
 очереди и продолжайте игру дальше.*

233 Ничего особенного.

234 Вспоминаете старых друзей.
*Напишите короткое письмо близкому человеку.
 Пообещайте всем игрокам отправить его при первой
 возможности. Теперь вы можете перейти на 248.
 Если вы не хотите писать письмо, дождитесь своей
 очереди и продолжайте игру дальше.*

235 Ничего особенного.

236 Ничего особенного.

237 **Задворки UtopiA.**

238 **Задворки UtopiA.**

239 **Задворки UtopiA.**

240 **Задворки UtopiA.**

241 **Пустырь на Задворках
 UtopiA.**

Вы не знаете куда идти, растерялись.
 Пропускаете ход.

242 **Пустырь на Задворках
 UtopiA.**

Вы не знаете куда идти, растерялись.
 Пропускаете ход.

243 Вы нашли выход с Пустыря на Задворках
UtopiA. Переходите на 246.

244 **Задворки UtopiA.
 Арсенал.**

245 **Задворки UtopiA.**

246 **Окружная Дорога.**
 Вы покидаете Задворки **UtopiA**
 и переходите на 247.

247 Вы сбились с пути и сами не знаете, как
 тут оказались. Пропустите ход и положите
 два жетона в банк.

248 Вы счастливо миновали Задворки **UtopiA.**
*Отпразднуйте свое освобождение, выейте 50г водки
 или 100г вина за здоровье своих друзей и положите
 один жетон в банк.*

249

**Амауротский Мост
через реку Анидра.**

*Если вы знаете где это, переходите на 256,
Фабрику Грез. Если нет — переходите на 254.*

250

**Амауротский Мост
через реку Анидра.**

*Если вы знаете где это, переходите на 256,
Фабрику Грез. Если нет — переходите на 254.*

251

**Амауротский Мост
через реку Анидра.**

*Если вы знаете где это, переходите на 256, Фабрику
Грез. Если нет — переходите на 254.*

252

**Амауротский Мост
через реку Анидра.**

*Если вы знаете где это, переходите на 256,
Фабрику Грез. Если нет — переходите на 254.*

253

**Амауротский Мост
через реку Анидра.**

*Если вы знаете где это, переходите на 256,
Фабрику Грез. Если нет — переходите на 254.*

254

Скамейка у Моста.

Вы нуждаетесь в отдыхе. Пропустите ход.

255

Ничего особенного.

256

Фабрика Грез.

Бросаете игральную кость два раза.
*Если оба раза выпадает одинаковое количество очков,
переходите на 294. Если нет — идете дальше,
соответственно сумме очков.*

257

293

Тропинка в Узорном Саду.

*Идете по тропинке, соответственно количеству
очков, выпадающих на игральной кости.*

294

Тропинка в Узорном саду.

Если выпадает 6, перейдите на 300.

295

Тропинка в Узорном саду.

*Если выпадает 6, пропускаете ход.
Если выпадает 5, перейдите на 300.*

296

Тропинка в Узорном саду.

*Если выпадает 5 или 6, пропускаете ход.
Если выпадает 4, перейдите на 300.*

297

Тропинка в Узорном саду.

*Если выпадает 4, 5 или 6, пропускаете ход.
Если выпадает 3, перейдите на 300.*

298

Тропинка в Узорном саду.

*Если выпадает 3, 4, 5 или 6, пропускаете ход.
Если выпадает 2, перейдите на 300.*

299

Тропинка в Узорном саду.

*Если выпадает 2, 3, 4, 5 или 6, пропускаете ход.
Если выпадает 1, перейдите на 300.*

300

Закончилась прогулка по Саду.

Все, что лежит в банке — принадлежит вам. Вы можете распорядится жетонами по своему усмотрению. Отпразднуйте удачное завершение прогулки со всеми участниками.

