

7-11 лет



№ 29

Еженедельный

# КЛАССНЫЙ

ЖУРИ



**ВЕДЬМИНЫ  
КРУГИ**



**ОХОТА НА  
ХРЮФЕЛИ**



**БАБУШКА-  
ШПИОНКА**

**РОБИНЗОН КРУЗО:  
ПРЕВОДИТЕЛЬ ПИРАТОВ**

[www.classmag.ru](http://www.classmag.ru)

ISSN 1562-3335



2013

**+ ГОРОСКОП**



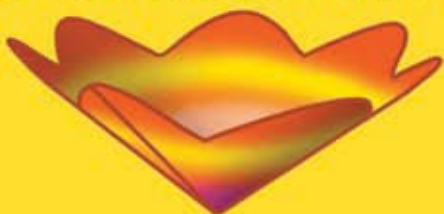
# ТАЙНЫ ЗАМКА МАГОВ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Играть можно вдвоём или троём. Вам понадобятся фишки (например, пуговицы) и игральный кубик. Игроки встают на СТАРТ, бросают по очереди кубик и передвигаются по Замку Магов согласно стрелкам.

Завершив ход, игрок оказывается в новой комнате Замка Магов. Все комнаты охраняются заклинаниями различной силы. Сила заклинания – это число в окне. Игрок должен снять заклинание. Для этого он дважды бросает кубик. Сумма выпавших цифр – это сила игрока. Если она больше либо равна силе заклинания – игрок победил. Если меньше – заклинание отбрасывает игрока назад на равное его силе число полей.

### ЦВЕТЫ-ЗАКЛИНАНИЯ



Цифры на цветах – это сила их заклинаний.

Когда игрок отступает назад, ему пригодятся цветы с заклинаниями. Если среди них есть такой, сила которого равна или меньше силы игрока, он забирает этот цветок себе.

Если у игрока есть цветок-заклинание с силой, большей или равной числу в окне комнаты, то вместо двух бросков кубика он может использовать этот цветок.

Чтобы заклинание сработало, нужно подбросить цветок вверх и, пока он не упал, успеть по памяти произнести любое из написанных на нём волшебных слов. Сила таких заклинаний указана рядом со словами. Если за время полёта цветка успеть верно произнести оба написанных на нём слова, получится высшее заклинание! Его сила для любого цветка – 12 баллов.

### ДРЕВНИЕ СВИТКИ

Во время путешествия игроку помогут древние свитки. На них указаны действия, пробуждающие их к жизни. Чтобы воспользоваться помощью свитка, достаточно выполнить эти действия.

Задача каждого мага – первым добраться до главной башни!



# В ЭТОМ НОМЕРЕ:

Жукабра

Пантукль

– Не люблю,  
когда летом  
идёт дождь!

– А я люблю!  
После дождя  
будет много  
грибов!

**ДЕТСКАЯ  
ПРОГРАММА**  
стр. 5

**БЕЛКИНЫ  
СЕКРЕТЫ**  
стр. 6

**МОДА  
ДЛЯ РУСАЛОК**  
стр. 2

**АНЕКДОТЫ**  
стр. 9

**ПРАВИЛА  
ГРИБНИКА**  
стр. 12

**ГАРФИЛД ИДЁТ  
НА СВИДАНИЕ**  
стр. 10

**СКАНВОРД**  
стр. 14

**ГОРОСКОП**  
стр. 21

**ВЫШИВАЕМ  
МУХОМОРЫ**  
стр. 26

**ГОЛОВОЛОМКИ**  
стр. 15

**ОБЩЕСТВО ФАНАТОВ  
КЕЛЬВИНА И ХОБСА**  
стр. 22

**СМЕШНАЯ  
КОТОБОРОДА**  
стр. 28

**ШАШЛЫЧОК  
В КРАПИНКУ**  
стр. 27

**ЗВЁЗДНАЯ ШКОЛА:  
ЛЮБОВЬ ВСЛЕПУЮ**  
стр. 30





# НОВОСТИ

## Игры памяти



Забудь то, что было, можно легко. А вот вспомнить то, чего никогда не было...

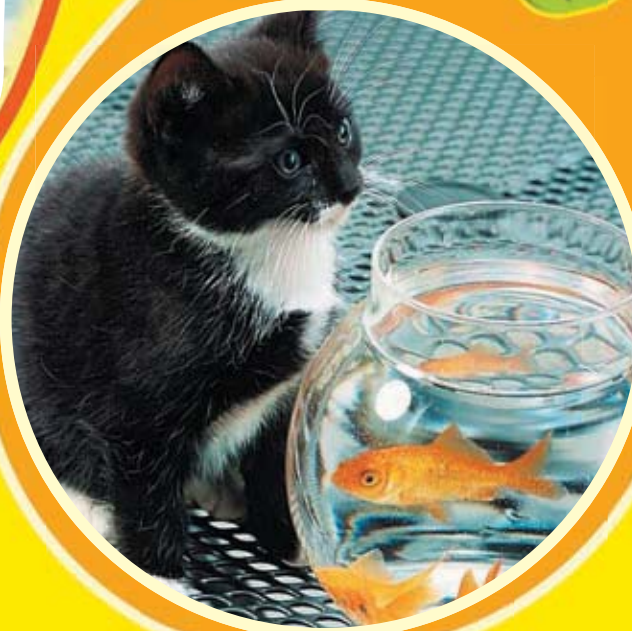
Скажешь, нельзя? Учёные провели эксперимент и вызвали у мышей фальшивые воспоминания. Возможно, в скором времени можно будет стирать неприятные воспоминания и добавлять приятные. Только вот не запутаемся ли мы в них?

2

## Гусиный



## Чудо-юдо



## Подводная красота

В Китае показ мод устроили прямо в бассейне, под водой! Но демонстрировали вовсе не купальники. На пятиметровой глубине щеголяли модели в вечерних и свадебных платьях из особого материала, который не теряет форму в воде.

