



Давным давно, некоторые люди обладали могущественными силами. Черпали их из самой природы. Да и тратили с умом, надо признаться. Но не каждому было под силу овладеть таким искусством. Чтобы открыть в себе тайные силы, надо выйти в астрал и подключиться к астральной энергии. Но зато, овладев таким мастерством, чародеи чувствуют места силы и могут накапливать астральную энергию. Однако чародеев много, а энергии мало - возникают конфликты.

Помоги чародею победить соперников и приведи его к победе!

Подготовка к игре

Игрок выбирает чародея, берёт себе его планшет и все фишки и тайлы. Фишка чародея ставится на клетку в углу игрового поля. Воины расставляются вокруг чародея на соответствующих клетках. Планшет размещается рядом с полем, индикаторы тайминга ворожбы помещаются на соответствующие клетки планшета. Фишка саммона помещается рядом с полем.

При игре втроём один из игроков играет за двух чародеев. При этом между ходами его чародеев обязательно должен ходить другой игрок.

Порядок хода

За ход можно выполнить до трёх действий:

1. подвинуть таймер ворожбы
2. передвинуть юнита
3. ворожить

Нельзя заменять одно действие другим, нельзя менять местами порядок действий, и нельзя повторять несколько одинаковых действий. Например нельзя передвинуть двух воинов за один ход или два раза ворожить.

Передвижение

Все юниты передвигаются на любое количество клеток по горизонтали и вертикали. За ход можно передвинуть только одного юнита. Нельзя перескакивать через своего или чужого юнита и нельзя передвигаться по диагонали, если иное не указано в описании ворожбы или юнита.

Сражение

Чтобы победить вражеского юнита, надо:

1. Окружить его с двух противоположных сторон. Окружать могут любые юниты любых игроков. Главное, чтобы вражеский юнит был окружён с двух противоположных сторон.
2. Атаковать ворожкой.

После смерти воина, его фишка выходит из игры.

После смерти саммона, его фишка убирается с поля на планшет на начальную клетку умения на планшете, но чародей может призвать его заново при помощи ворожки после отката таймера.

После смерти чародея, его фишка, призванный им саммон и всего его воины убираются с поля. Это поражение.

В спорной ситуации, аналогичной примеру действует правило первого хода. На примере монах убивает дракона, при этом сам остаётся жив.



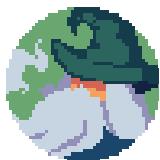
Чародеи



Видомина. Небесные люди давно собирали астральную энергию, в чём им помогали верные монахи и Видомина регулярно делал поставки в Хайгарден. Однако возмущения от энергетического колодца заставили чародейку обратить на него более пристальное внимание.



Некрон. Изучая древние свитки в склепе на кладбище, Некрон узнал о существовании колодца астральной энергии. Изучив их поподробней, он захотел осмотреть артефакт вблизи и начал собирать армию преданных костлявых воинов.



Мерлин. Главный специалист по природной магии, сидя за чашкой чая в своей башне и играя в хнефатафл с фамильяром, почувствовал возмущения астральной энергии и решил узнать, откуда они исходят.

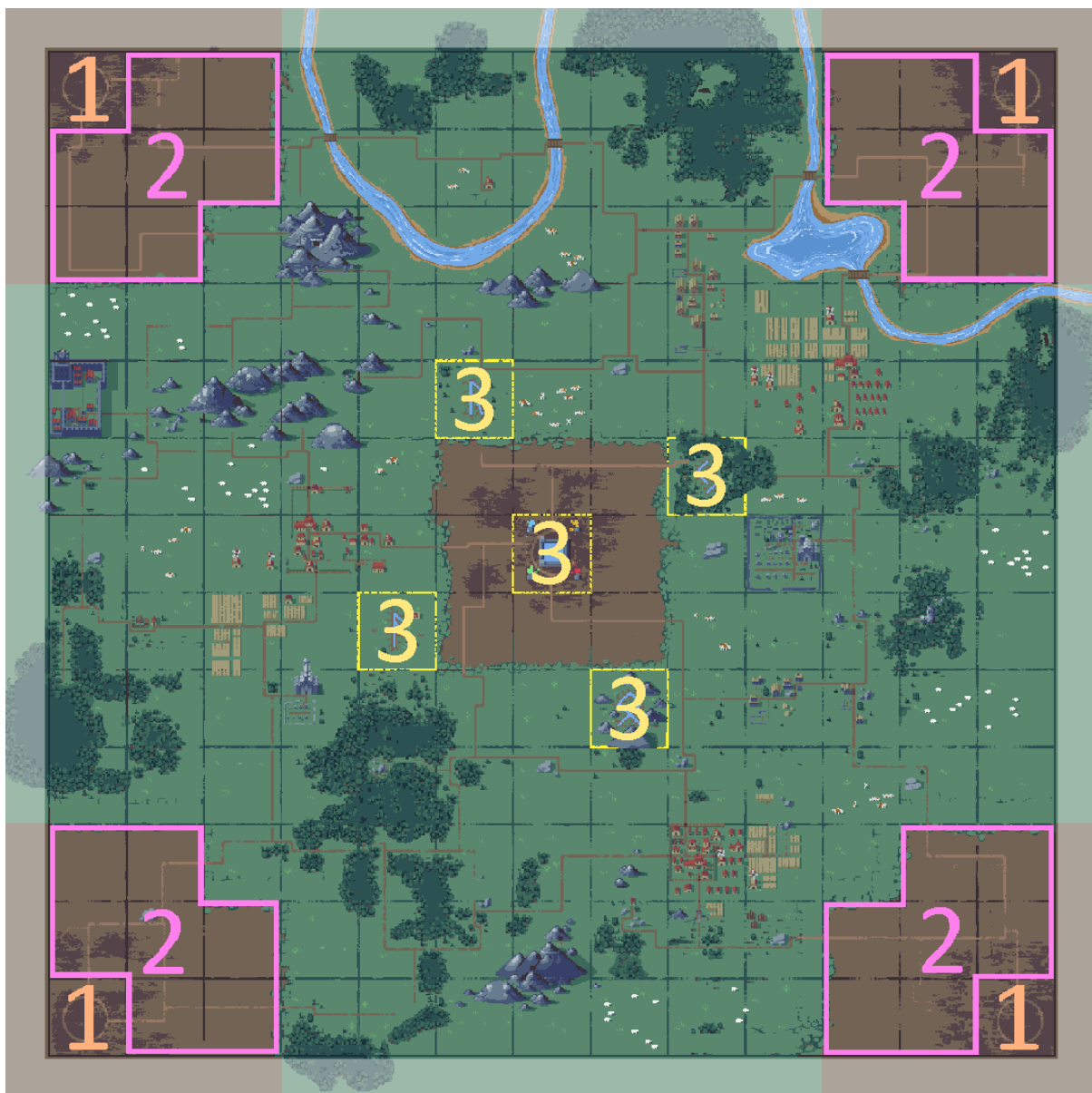


Дадалан. Драконорожденный по сути, дракон по крови, Дадалан обучал своё воинство в горах боевым навыкам. За разрушенной от фаерболла верхушкой скалы, дракониды увидели свечение астральной энергии и полетели на разведку.

Карта

Карта представляет собой квадрат, размером 13x13 клеток. Одна клетка это место размещения воина, саммона или чародея. Больше одного юнита на одной клетке стоять не может.

1. клетки для изначального размещения чародеев
2. клетки для изначального размещения воинов
3. места силы для добычи астральной энергии



Ворожба

Чародеи могут ворожить, используя астральную энергию. По умолчанию доступна только самая простая ворожба,

- **Перемещение** - доступна чародеям по умолчанию

- **Призыв** - одно место силы.
- **Атака** - два места силы.

Перед началом хода идёт проверка на занятые места силы. В зависимости от количества мест передвигается таймер прокачки ворожбы. Таймер прокачки отмеряется на планшете чародея. Для каждой ворожбы свой таймер. За ход можно передвинуть несколько таймеров, но ворожить можно только один раз.

Для ворожбы чародей должен находиться на соседней с целью клетке по горизонтали или вертикали, если иное не указано в описании ворожбы.

Атакующую ворожбу можно применять на любых юнитах. И своих и чужих.

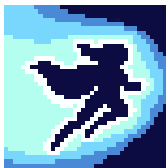
Саммоны призываются на соседнюю свободную по вертикали и горизонтали клетку.

Если все клетки вокруг чародея заняты, призвать саммона нельзя.

При потере места силы таймер прокачки сбрасывается на начало, но иконка уже прокаченной ворожбы остаётся у чародея и можно ворожить.

Например у игрока было два места силы и он прокачал Атаку и получил тайл Атаки в руку. Если после этого он теряет одно место силы, то тайл остаётся в руке и можно ворожить. После ворожбы, повторная прокачка начнётся только после захвата второго места силы.

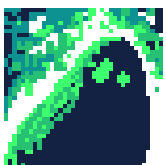
Перемещение. Доступно по умолчанию всем чародеям.



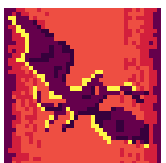
Рывок. Видомина делает рывок и перемещается на любую соседнюю пустую клетку по вертикали или горизонтали.



Перенос разума. Некрон меняется местами с союзным юнитом, стоящим на соседней по горизонтали или вертикали клетке.



Лесной дух. Мерлин в образе лесного духа перемещается на любую соседнюю пустую клетку по диагонали.



Полёт. Дадалан перелетает через союзного юнита, стоящего на соседней по горизонтали или вертикали клетке на пустую клетку..

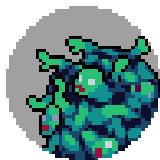
Призыв. Саммоны. Прокачивается, если захвачено одно или более мест силы.

Саммоны призываются на соседнюю с чародеем клетку и могут быть призваны, если игрок захватил как минимум одно место силы и прокачал ворожбу призыва. Саммон является дополнительным юнитом. После смерти, саммона можно вызвать повторно

после повторной прокачки ворожбы. У каждого чародея свой саммон со своими уникальными умениями.



Белый монах. Неуязвим для атакующей ворожбы. Может быть убит, если будет окружён с двух противоположных сторон или игрок потеряет все места силы. Двигается по диагонали на расстояние не более одной клетки.



Шар зомби. Приблизившись к юниту по прямой, отталкивает его на одну пустую клетку. Не может вытолкнуть за пределы поля. Если за толкаемым юнитом стоит любой другой юнит, отталкивание не работает.

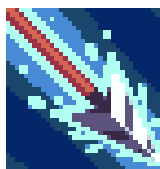


Фамильяр. При передвижении, может проскочить через одного союзного или вражеского юнита и оказаться у него за спиной, встав на пустую клетку.

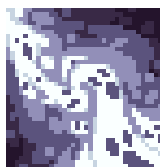


Огнедух. Двигается только по диагонали.

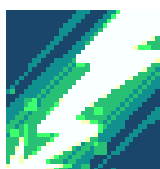
Атака. Прокачивается, если захвачено два места силы.



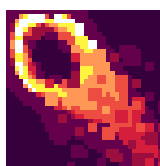
Выстрел из лука. Видомина стреляет стрелой через клетку по вертикали или горизонтали. Убивает одного противника.



Призрачная энергия. Некрон вызывает призраков и направляет их на врага, находящегося на соседней с Некроном по диагонали клетке.



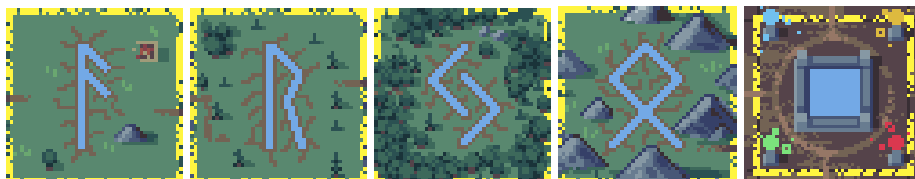
Молния. Мерлин стреляет молнией на соседнюю по горизонтали или вертикали клетку.



Огненный камень. Дадалан кидает раскалённый камень через соседнюю с ним по диагонали клетку.

Места силы

На карте пять мест силы. Четыре симметрично раскиданы по карте и колодец астральной энергии в середине карты.



Все места силы прокачивают таймер ворожбы. Чем больше мест силы занято, тем более сильную ворожбу можно прокачивать.

После использования ворожбы включается таймер и повторно ворожбу можно использовать только через несколько ходов. Для каждой ворожбы отдельный таймер.

Для захвата места силы, надо поместить на клетку с местом силы любого своего юнита (воина, саммона или чародея)

Можно занимать любое количество мест силы своими юнитами.

Игрок, который займёт три места силы считается победителем.

Условия победы

1. Остаться последним чародеем на поле с одним или более воином.
2. Занять три места силы.

Условия поражения

1. Потерять чародея.
2. Другой игрок занял три места силы
3. Потерять всех воинов.

Вариант игры 2x2

Данный вариант идеально подходит для компании из четырёх игроков. Можно объединиться и вдвоём одолеть противоположную команду. Ход проходит по часовой стрелке, но между ходами союзников обязательно должен ходить противник.

В этом случае помимо стандартных правил действуют следующие:

- Юниты союзного игрока считаются дружественными (не причиняют вред вашим юнитам), их нельзя двигать в свой ход
- Места силы захватываются командно

Условия победы и поражения аналогичны изначальной игре, за следующим исключением:

1. считаются ещё и союзные юниты
2. для победы или поражения надо захватить командно четыре места силы, вместо трёх

- если вашего чародея убили, но союзный чародей остаётся жив, то все воины и призванный саммон остаются на поле. Для победы может остаться только один чародей из команды

Вариант игры долгожитель

Все правила аналогичны обычной игре, только после смерти чародея его воины остаются на поле и игрок может ими управлять. Выиграть он уже не может, но может сдвинуть победы в одну из оставшихся сторон.

Состав игры

Поле для баталий 1 шт
Планшеты чародеев 4 шт
Индикаторы ворожбы 8 шт
Фишки чародеев 4 шт
Фишки воинов 28 шт
Фишки саммонов 4 шт

Авторы

Геймдизайн и идея

Павлов Дмитрий (Бывалый Геймер)

Художники

Карташова Мария
Рублёв Владислав (MedievalMore)
Сотников Илья
Швагров Алексей

Тестирование

Антонов Максим
Васильев Владимир
Вишневский Антон
Гримман Виталий
Ефимов Дмитрий
Зорин Александр
Кондратенко Игорь
Краморов Станислав
Майоров Сергей
Малахова Кристина
Павлов Владимир
Павлова Мария
Потупалов Андрей
Филиппов Андрей
Штирбу Дмитрий
Щербакова Анастасия
Юдина Евгения