

За ПЯТЬЮ ПЕЧАТЯМИ

Правила игры



За пятью печатями



Т единственная Башня Магии осталась без хозяина. Волшебники Великой Пятёрки — правители пяти частей света и прямые вассалы Архимага — не смогли отыскать его следа ни в этом мире, ни в известных и достижимых измерениях, ни среди живых, ни среди мёртвых. Кто знает, на какие секреты мироздания посягнул Архимаг, что за дерзость свою был стёрт из книги бытия? Да и не до того сейчас. Могущественным магам предстоит выбрать нового верховного правителя. Следуя древней традиции, Шаман Севера, Ведьма Востока, Чародей Юга, Провидица Запада и Колдун Запределья оставят в главном зале Башни свои регалии и книги, амулеты и артефакты. Они отправятся навстречу испытаниям, вооружившись лишь своими талантами, волей, знаниями да помощью верных фамильяров — волшебных животных.

Каждый из Пятёрки знает, что подвалы и казематы Башни хранят крупницы магических знаний — иногда довольно весомые крупницы! В коридорах и тупиках лабиринта скрыты прахом и магией, защищены тьмой и печатями свитки с заклинаниями древних магистров. Для победы в испытании претендентам надо опередить соперников в сборе свитков, ведь только эти могущественные заклинания могут привести к заветной победе!



Об игре



Игроки исследуют подземелья магической башни в поисках свитков с заклинаниями, путь к которым преграждают волшебные печати. Чтобы сломать эти печати, соперники призывают силы стихий — земли, воды, воздуха и огня, — представленные в игре кубиками разных цветов. Найденные заклинания позволяют своим владельцам изменять выпавшие на кубиках значения, перемещать печати и проходить через преграды. Тот из соперников, кто к концу игры соберёт самую ценную коллекцию свитков, станет победителем магического состязания!

Пять цветов магии



В нашей игре пять магических стихий, и у каждой свой цвет: красный огонь, синяя вода, жёлтый воздух, зелёная земля и фиолетовый разум. Огонь, вода, воздух и земля — это природные стихии: чтобы заручиться их помощью, игрокам понадобятся кубики соответствующих цветов. Стихии природы подчиняются силе разума: фиолетовых кубиков в игре нет, вместо них можно использовать кубики любых цветов.



Состав игры

5 фигурок
волшебников



Жетон
первого игрока



24 разноцветных кубика
(по 6 огня, воды, земли и воздуха)



5 фигурок
стражей
разных цветов

125 карт свитков
(по 25 заклинаний базового,
первого, второго, третьего
и четвертого кругов магии)



120 жетонов печатей
(огня, воды, земли и воздуха:
с силой 2 — по 10 каждой стихии,
с силой 3, 4, 5 и 6 — по 5)



5 фигурок
животных

5 карт свитков
Вызова фамильяров



16 пластиковых подставок
(вставьте в них фигурки перед вашей первой игрой)



6 двусторонних
секторов игрового поля

Подготовка к игре



Прежде всего, соберите из секторов игровое поле. Каким оно будет, зависит от количества участников игры. На краях каждого сектора есть цветные метки с числами от 2 до 5. Поверните все сектора вверх той стороной, на которой указано нужное число (равное количеству игроков), и сложите их таким образом, чтобы метки совпадали. У вас должно получиться подземелье с круглой комнатой в центре и множеством комнат и проходов, где отмечены чёрные рамки для печатей (круги) и карт свитков (прямоугольники).

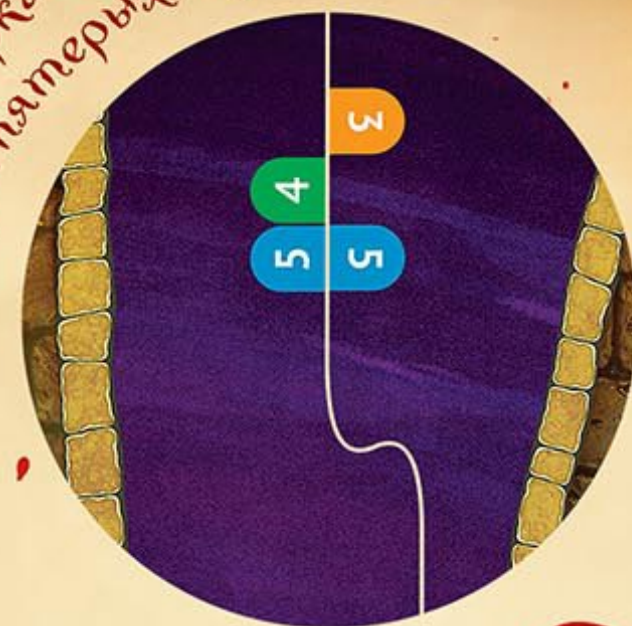
За пределами подземелья есть четыре больших цветных круга — это хранилище кубиков. Положите в каждый круг кубики соответствующего цвета — по одному на игрока плюс ещё один. Например, если в игре трое соперников, в каждый круг надо положить по четыре кубика нужного цвета.

Разделите жетоны печатей на пять кучек по силе (от 2 до 6) и случайным образом выложите их на игровое поле — в места, отмеченные круглыми рамками. При этом сила печати должна совпадать с указанной в рамке, а цвет печати может быть любым. Не надо выкладывать печати на прямоугольные рамки для свитков.

В каждой игре участвуют свитки с заклинаниями двух кругов магии: базового и дополнительного (от первого до четвёртого). Вы можете выбрать дополнительный круг случайным образом или договориться между собой. Если вы играете в первый раз, советуем взять первый круг магии (он состоит из таких же заклинаний, как базовый круг). В следующей партии используйте заклинания второго круга, затем третьего, а потом четвёртого. Таким образом вы познакомитесь со всеми кругами магии.

- 1** Первый, он же базовый круг — это магия могущества. Сюда входят заклинания, позволяющие получать дополнительные кубики, перебрасывать их, изменять выпавшие значения.
- 2** Второй круг — магия пространства. К ней относятся заклинания, которые перемещают печати и свитки на поле и даже уничтожают печати.
- 3** Третий круг — магия раздора. Она позволяет обмениваться кубиками и свитками с противниками и пользоваться их заклинаниями.
- 4** Наконец, четвёртый круг — магия движения. Заклинания этого круга дают возможность проходить сквозь печати и другие препятствия, а также отправлять стражей на охрану ещё не взятых свитков.

Сборка поля
Для пятерых игроков



Магия
могущества



Магия
пространства



Магия
раздора



Магия
движения

Выбрав дополнительный круг магии, возьмите все карты свитков этого круга и базового круга, разделите их на пять стопок по силе печатей (от 2 до 6) и перетасуйте каждую стопку. Затем случайным образом разложите свитки на игровое поле лицом вверх — в места, отмеченные прямоугольными рамками. Сила печати, нарисованной на свитке, должна совпадать с указанной в рамке. Если на поле были выложены заклинания **Стражей** (из четвёртого круга), разместите рядом с полем фигурки стражей соответствующих цветов.

Каждый игрок выбирает мага, которым будет играть, и берёт его фигурку, а также фигурку его фамильяра и соответствующую карту **Вызова**.

Ворон



Шаман
Севера

Сова



Провидица
Запада



Колдун
Запределья



Жаба



Ведьма
Востока

Кот



Игроки ставят фигурки своих магов на фиолетовые круги в центральной комнате подземелья (не имеет значения, кто где стоит), а фигурки фамильяров и карты **Вызова** оставляют перед собой.

Решите любым удобным способом (например, бросками кубика), кто будет ходить первым. Этот участник берёт жетон первого игрока.

Уберите в коробку все оставшиеся компоненты: лишние фигурки, не выложенные на поле кубики, карты и печати, свитки невыбранных кругов магии и т. п. Они не понадобятся в этой игре.

Первый игрок берёт из хранилища три кубика любых цветов по своему выбору и кладёт их перед собой. Остальные игроки по часовой стрелке делают то же самое. Состязание начинается.

Змея



Чародей
Юга

Раунд игры



В начале раунда все игроки одновременно бросают свои кубики и кладут перед собой выпавшими значениями вверх. Затем игроки по очереди делают индивидуальные ходы: начиная с первого игрока

и далее по часовой стрелке. В начале своего хода игрок может использовать лежащие перед ним свитки с заклинаниями, а затем должен сломать печать на поле с помощью кубиков. Если игрок не в состоянии сломать печать, он больше не делает ходов в этом раунде.

Ход игрока

1. В начале своего хода вы можете применить заклинания с лежащих перед вами свитков, если хотите. Разрешается разыграть сколько угодно свитков, однако вы должны полностью завершить одно заклинание, прежде чем переходить к следующему. Следуйте правилу «магия должна работать»: нельзя использовать заклинание, если оно никак не повлияет на игровую ситуацию.

Полностью разыграв эффект заклинания, переверните его карту лицом вниз. До начала следующего раунда вы больше не сможете воспользоваться этим свитком. Описание всех заклинаний вы найдёте в конце книги правил.

2. Проверьте, можете ли вы сломать печать на игровом поле с помощью одного или нескольких своих кубиков (см. шаг 3). В свой ход вы обязаны сломать печать, если можете это сделать. Если вы не в силах сломать ни одной печати, верните все свои кубики в хранилище. На этом ваш ход заканчивается (см. шаг 5), и вы больше не делаете ходов в текущем раунде.

Может получиться так, что кубики или обстановка на поле не позволяют вам сломать ни одной печати, однако с помощью свитков вы могли бы изменить ситуацию в свою пользу (например, поменяв местами печати или увеличив значение на кубике). В таком случае вы не обязаны прибегать к заклинаниям. Решение остаётся за вами: либо применить нужные свитки, сломать печать и продолжить игру, либо не использовать заклинания и закончить раунд.

3. Вы должны сломать одну печать на игровом поле — либо жетон, перекрывающий проход, либо печать, изображённую на карте свитка. Сломать можно только такую печать, до которой вы в состоянии добраться: между печатью и фигуркой вашего мага должен быть свободный путь, не перекрытый стенами подземелья, другими печатями и чужими фигурками (как магов, так и фамильяров). Длина этого пути не имеет значения. Кроме того, сама печать не должна быть заблокирована фигуркой стража или чужого фамильяра.



Примеры

Очистка воздуха позволяет перебросить один или несколько жёлтых кубиков. Если у вас нет жёлтых кубиков, вам нельзя использовать это заклинание.

Насыщение огня позволяет добавить 2 к значению красного кубика. Если у вас на всех красных кубиках и так шестёрки, вы не можете применить это заклинание.



Чтобы сломать печать, вам надо потратить один или несколько своих кубиков. Все эти кубики должны быть того же цвета, что и печать, а сумма их значений должна быть равна силе печати или выше её. При этом нельзя использовать больше кубиков, чем необходимо. Фиолетовую печать разума можно сломать с помощью кубика (кубиков) одного любого цвета. Сломав печать, верните потраченные кубики в хранилище. Если вы сломали обычную печать, уберите её жетон в коробку. Если сломана печать на свитке, заберите его и положите перед собой лицом вверх. Вы можете применить полученное заклинание уже в свой следующий ход. За ход можно сломать только одну печать.

4. Переместите фигурку своего мага туда, где лежала только что сломанная печать. Для других игроков ваша фигурка считается препятствием, перекрывающим проход.

5. Если в конце хода у вас не осталось кубиков, в этом раунде вы больше не ходите. Поставьте фигурку своего фамильяра на карту **Вызова**, отмечая, что раунд для вас закончен. Затем переверните лицом вверх все свои использованные свитки, возьмите из хранилища три кубика любых цветов и положите их перед собой. Соперники доигрывают раунд без вашего участия. Если же у вас ещё остались кубики, просто передайте ход соседу слева. Когда круг закончится, вы сделаете свой следующий ход.



Пример

У вас три зелёных кубика с двойкой, тройкой и четвёркой, а в пределах досягаемости есть печать земли с силой 4. Вы можете сломать её либо с помощью четвёрки, либо с помощью двойки и тройки. Однако вы не вправе использовать двойку и четвёрку, поскольку одной только четвёрки достаточно, чтобы сломать печать.



Конец раунда

В конце раунда, после того как все положенные ходы сделаны, игроки проверяют, сколько свитков с силой 6 осталось лежать на поле. Если таких свитков 3 или меньше (в партии на 2–3 игроков), либо 4 или меньше (в партии на 4–5 игроков), игра немедленно завершается, и определяется победитель (см. ниже).

В противном случае игра продолжается. Игроки убирают фигурки своих фамильяров с карт **Вызова**, первый игрок передаёт свой жетон соседу слева (тот становится новым первым игроком), и начинается новый раунд.

Пример хода



в начале хода у вас есть синий кубик, на котором выпала тройка, жёлтый с двойкой и красный с единицей. Кроме того, у вас три заклинания: **Вызов**, **Трансмутация воздуха** и **Насыщение огня**. На поле прямо перед вами находится свиток **Преумножение огня**, однако в пределах досягаемости лежит и **Очистка разума**. Рассмотрим два варианта того, как вы можете распорядиться своим ходом.



Первый вариант

1. С помощью **Трансмутации воздуха** обменяйте свой жёлтый кубик на красный с двойкой из хранилища (разумеется, если там остались красные кубики), затем с помощью **Насыщения огня** добавьте 2 к значению одного или обоих своих красных кубиков.
2. Объявите, что ломаете печать с помощью красных кубиков.
3. Верните в хранилище оба красных кубика и возьмите свиток **Преумножение огня**.
4. Переместите свою фигурку мага туда, где лежал этот свиток.
5. После того как соперники сделают по ходу, продолжите ломать печати с помощью **Преумножения огня** и оставшегося синего кубика.



Второй вариант

1. Используйте заклинание **Вызова**, чтобы поставить фигурку фамильяра рядом с фигуркой своего мага и тем самым перекрыть проход для соперников.
2. Объявите, что ломаете печать с помощью синего кубика.
3. Верните синий кубик в хранилище и возьмите свиток **Очистка разума**.
4. Переместите свою фигурку мага туда, где лежал этот свиток.
5. После того как соперники сделают по ходу, разыграйте первый вариант, чтобы взять **Преумножение огня** (при этом вы можете применить **Очистку разума**, если хотите).



Конец игры



Каждый игрок подсчитывает свои победные очки. Он суммирует силу всех своих свитков и добавляет бонусные очки за имеющиеся у него заклинания **Переоценки**. Тот, у кого больше всего очков, становится победителем. Если на первое место претендует несколько игроков, все они побеждают в игре.



Пример подсчёта очков

В конце партии у игрока есть следующие свитки:

- *Вызов* (1)
- *Трансмутация воздуха* (2)
- *Очистка огня* (3)
- *Очистка разума* (3)
- *Насыщение огня* (4)
- *Преумножение воздуха* (5)
- *Переоценка воздуха* (6)

Он получает 24 очка за свитки и ещё 3 бонусных очка за **Переоценку воздуха** и три воздушных заклинания — **итого 27 очков**.

Книга заклинаний



В этом разделе правил собраны подробные описания всех заклинаний, присутствующих в игре на картах свитков. Заклинания разделены по кругам магии — от базового (он же первый) до четвёртого.

В скобках после названия заклинания указана сила его печати, она же ценность в победных очках.

Круг магии состоит из пяти разных заклинаний с силой от 2 до 6, каждое из которых существует в пяти вариантах: огня, воды, воздуха, земли и разума. Как правило,

заклинание действует только на объекты своей стихии (печати, кубики, свитки и т. п.). Некоторые заклинания разума могут влиять на объекты любых цветов, как указано в их описании.

В каждой партии используются заклинания двух кругов: базового и дополнительного (от первого до четвёртого). Первый круг состоит из таких же заклинаний, как базовый. Таким образом, если вы играете с первым кругом, то на поле может оказаться по две копии некоторых заклинаний.

Фамильяры

Фамильяры — это верные спутники волшебников, сверхъестественные существа, принявшие облик животных. Помимо фигурки своего фамильяра, в начале партии каждый игрок берёт себе карту с заклинанием **Вызова** этого существа. Все свитки **Вызова** принадлежат к стихии разума, имеют силу 1 и отличаются друг от друга только изображением фамильяра. **Вызов** не относится ни к какому кругу магии, однако в конце партии приносит своему владельцу одно очко (или больше, если у него есть **Переоценка разума**).



У каждого мага свой фамильяр:

- Шаман Севера — ворон
- Ведьма Востока — кот
- Провидица Запада — сова
- Чародей Юга — змея
- Колдун Запределья — жаба

Вызов (1). Вы можете использовать это заклинание одним из двух способов.

Вариант 1. Поставьте фигурку своего фамильяра на поле рядом с своим магом (точно на то же место). Если позже вы переместите своего мага, фамильяр останется на прежнем месте, перекрывая проход для соперников.

Вариант 2. Сломайте с помощью фамильяра печать, до которой вы можете добраться. При этом ваш маг не перемещается к сломанной печати, но вы должны потратить нужные кубики. После того как вы использовали **Вызов**, чтобы сломать печать, вы больше не можете применять заклинания до конца этого хода. Вы должны немедленно сломать печать и выставить туда, где она лежала, фигурку своего фамильяра. С помощью фамильяра нельзя сломать печать на свитке — только жетон печати.

В любом случае фигурка вашего фамильяра остаётся на поле до тех пор, пока для раунд для вас не закончится.



Первый, он же базовый круг (магия могущества)

Трансмутация (2). Верните в хранилище один или несколько своих кубиков той же стихии, что и заклинание **Трансмутации**. Затем возьмите из хранилища столько же кубиков любого другого цвета (но не разных цветов) и выставите на них такие же значения, которые были на тех кубиках, которые вы вернули. **Трансмутация разума** позволяет вам вернуть в хранилище один или несколько кубиков одного любого цвета и получить взамен кубики любого другого цвета (но не разных цветов).

*Пример: У вас два синих кубика с тройкой и пятёркой. Используя **Трансмутацию воды** или **Трансмутацию разума**, вы превращаете их в жёлтые кубики с тройкой и пятёркой (разумеется, если в хранилище остались жёлтые кубики). Либо вы можете превратить, скажем, синюю тройку в красную тройку.*

Очистка (3). Перебросьте один или несколько своих кубиков той же стихии, что и заклинание **Очистки**. **Очистка разума** позволяет перебросить сколько угодно ваших кубиков одного любого цвета.

*Пример: У вас два жёлтых кубика с двойкой и четвёркой, а также зелёный с тройкой. Используя **Очистку разума**, вы можете перебросить один или оба жёлтых кубика, либо зелёный кубик, но не все три.*

Насыщение (4). Добавьте 2 к значениям одного или нескольких своих кубиков той же стихии, что и заклинание **Насыщения**. **Насыщение разума** позволяет добавить 2 к значениям ваших кубиков одного любого цвета. Переверните насыщенные кубики нужной стороной вверх. Пятёрка при насыщении превращается в шестёрку, а кубик с шестёркой насытить нельзя.

*Пример: У вас два зелёных кубика с двойкой и пятёркой, и один жёлтый с четвёркой. Используя **Насыщение земли**, вы можете превратить зелёную двойку в четвёрку, а пятёрку — в шестёрку. А **Насыщение разума** позволит вам усилить либо зелёные кубики, либо жёлтый (но не все три).*

Преумножение (5). Возьмите из хранилища кубик той же стихии, что и заклинание **Преумножения**, немедленно бросьте его и положите перед собой выпавшей стороной вверх. Таким образом, вы получаете дополнительный кубик на этот раунд. Нельзя использовать **Преумножение**, если в хранилище нет кубиков нужного цвета. **Преумножение разума** позволяет получить кубик любого цвета.



Переоценка (6). В конце партии вы получаете по 1 бонусному очку за каждый свой свиток той же стихии, что и заклинание *Переоценки*. При этом сам свиток *Переоценка* тоже считается, а если у вас их два одинаковых, то бонусные очки дают оба. *Переоценка разума* увеличивает ценность ваших свитков разума, включая заклинание *Вызова*.

II Второй круг (магия пространства)

Замена (2). Поменяйте местами два жетона печатей, лежащих на игровом поле. Сила этих печатей должна быть одинаковой. Одна из печатей должна принадлежать к той же стихии, что и заклинание *Замены*, а вторая — к любой другой стихии. Не обязательно, чтобы эти печати находились рядом друг с другом или были для вас в пределах досягаемости. На свитки это заклинание не действует. *Замена разума* позволяет поменять местами две печати любых цветов (но не одного и того же цвета).

Обмен (3). Поменяйте местами два жетона печатей, лежащих на игровом поле. Обе печати должны принадлежать к той же стихии, что и заклинание *Обмена*, а их сила может быть любой. Не обязательно, чтобы эти печати находились рядом друг с другом или были для вас в пределах досягаемости. На свитки это заклинание не действует. *Обмен разума* позволяет поменять местами две печати одного любого цвета (но не разных цветов).

Поглощение (4). Когда вы ломаете печать той же стихии, что и ваше заклинание *Поглощения*, вы можете положить жетон сломанной печати на этот свиток. Если там уже лежала печать, уберите её в коробку, прежде чем класть новую. Это не считается применением заклинания, однако вы не можете положить жетон на свиток, если уже использовали его в этом раунде (и его карта лежит лицом вниз). Печать остаётся лежать на свитке, пока вы не замените её новой печатью или не используете заклинание *Поглощения*. На *Поглощение разума* можно положить жетон печати любого цвета.

Когда вы используете заклинание *Поглощения*, уберите в коробку лежащую на нём печать и добавьте силу этой к печати к значению одного любого своего кубика. Переверните этот кубик нужной стороной вверх (не выше шестёрки).



Дезинтеграция (5). Уберите в коробку любой жетон печати с игрового поля. Эта печать должна принадлежать к той же стихии, что и заклинание *Дезинтеграции*, а её сила может быть любой. Не обязательно, чтобы она находилась в пределах вашей досягаемости. Убранная таким образом печать не считается сломанной, и вы по-прежнему должны сломать в этот ход одну печать, если можете. Нельзя дезинтегрировать печать, изображённую на свитке. *Дезинтеграция разума* позволяет убрать с поля печать любого цвета.

Переустройство (6). Поменяйте местами два свитка, лежащих на игровом поле. Хотя бы один из этих свитков должен принадлежать к той же стихии, что и заклинание *Переустройства*. Стихия другого свитка и силы изображённых на свитках печатей могут быть любыми. Не обязательно, чтобы эти свитки находились рядом друг с другом или были для вас в пределах досягаемости. *Переустройство разума* позволяет поменять местами два свитка, если хотя бы один из них фиолетового цвета.

III Третий круг (магия раздора)

Обратите внимание: Все свитки третьего круга так или иначе воздействуют на других игроков. В качестве цели этих заклинаний вы можете выбрать любого соперника, для которого текущий раунд ещё не закончился. Если у игрока на карте **Вызова** стоит фигурка фамильяра, это значит, что он больше не делает ходов в этом раунде и, следовательно, против него нельзя применить ни один свиток третьего круга. Если все игроки кроме вас закончили раунд, вы не можете пользоваться магией раздора.

Подлог (2). Заберите у соперника кубик той же стихии, что и ваше заклинание *Подлога*, и отдайте ему свой кубик любого другого цвета. Каждый игрок выставляет полученный кубик вверх тем же значением, какое было на отданном кубике. *Подлог разума* позволяет обменяться кубиками любых цветов (но не одного цвета).

Пример: У вас синий кубик с тройкой, а у соперника красный с пятёркой. Используя *Подлог огня* или *Подлог разума*, вы забираете красный кубик соперника и выставляете его тройкой вверх. Взамен вы даёте сопернику синий кубик, который выставляется пятёркой вверх.



Модификация (3). Увеличьте на 1 значения любого количества кубиков той же стихии, что и заклинание *Модификации*. Кроме того, уменьшите на 1 значения любого количества кубиков того же цвета, которые принадлежат одному из соперников. При этом вы должны изменить значение хотя бы одного кубика (в плюс или в минус). *Модификация разума* позволяет изменить значения на кубиках одного любого цвета.

Трансфер (4). Заберите у соперника свиток той же стихии, что и заклинание *Трансфера*, и отдайте ему любой свой свиток с такой же силой. Обе переданные карты должны лежать лицом вверх. Использованные в этом раунде заклинания, а также заклинания *Вызова* передавать нельзя. *Трансфер разума* позволяет забрать у соперника свиток разума (но не другой стихии).

Захват (5). Заберите у соперника кубик той же стихии, что и заклинание *Захвата*, и положите его перед собой, не меняя его значения. Если это был последний кубик соперника, раунд для него немедленно заканчивается, и он сразу же, не дожидаясь ваших дальнейших действий, берёт из хранилища три кубика. Если у соперника несколько подходящих кубиков, он сам решает, какой из них отдать вам. *Захват разума* не даёт вам выбрать цвет захваченного кубика, а разрешает сопернику отдать вам любой свой кубик по собственному выбору.

Присвоение (6). Выберите принадлежащий сопернику свиток, который лежит лицом вверх и относится к той же стихии, что и заклинание *Присвоения*. Используйте этот свиток, как если бы он был вашим, а затем переверните его (а также своё заклинание *Присвоения*) лицом вниз. До конца раунда соперник не сможет применить этот свиток. Это заклинание не действует на свитки *Вызова* и *Переоценки*, а также на карты, лежащие лицом вниз. *Присвоение разума* позволяет воспользоваться чужим свитком разума (но не другой стихии).



IV Четвёртый круг (магия движения)

Обратите внимание: Некоторые заклинания этого круга позволяют блокировать печати. Печать считается заблокированной, если на ней стоит фигурка фамильяра или стража. Если печать заблокирована стражем, её не может сломать никто, а печать, заблокированную фамильяром, может сломать только хозяин этого фамильяра.

Защита (2). Поставьте фигурку своего фамильяра на любой незаблокированный жетон печати на игровом поле. Эта печать должна принадлежать к той же стихии, что и заклинание **Защиты**. Не обязательно, чтобы она находилась в пределах вашей досягаемости. Нельзя отправить фамильяра на защиту свитка. Когда вы ломаете печать, на которой стоит ваш фамильяр, заберите его фигурку с поля и поставьте перед собой. В один и тот же ход вы можете разыграть как заклинание **Защиты**, так и заклинание **Вызова** в любом порядке (однако помните, что, сломав печать с помощью фамильяра, вы до конца хода лишаетесь права на другие заклинания). **Защита разума** позволяет заблокировать своим фамильяром печать любого цвета.

Преодоление (3). Это заклинание позволяет фигурке вашего мага пройти мимо одной печати на игровом поле, как если бы её не было. Эта печать должна находиться в пределах вашей досягаемости и принадлежать к той же стихии, что и заклинание **Преодоления**. Сразу после этого вы должны сломать с помощью кубиков другую печать, до которой *теперь* можете добраться. Нельзя использовать заклинание **Преодоления**, если после этого вы не сможете сломать ни одну печать. Кроме того, нельзя разыграть это заклинание, чтобы сломать печать, до которой вы и так могли добраться. После того как вы использовали **Преодоление**, вы больше не можете применять заклинания до конца этого хода. **Преодоление разума** позволяет преодолеть печать любого цвета.

Телепортация (4). Это заклинание позволяет фигурке вашего мага пройти мимо одной чужой фигурки (мага либо фамильяра, в том числе блокирующего печать) на игровом поле, как если бы этой фигурки не было. Сразу после этого вы должны сломать с помощью кубиков печать, до которой *теперь* можете добраться. Эта печать должна принадлежать к той же стихии, что и заклинание **Телепортации**. Нельзя использовать заклинание **Телепортации**, если после этого вы не сможете сломать ни одну печать. Кроме того, нельзя разыграть это заклинание, чтобы сломать печать, до которой вы и так могли добраться. После того как вы использовали **Телепортацию**, вы больше не можете применять заклинания до конца этого хода. **Телепортация разума** позволяет преодолеть препятствие, чтобы сломать печать любого цвета.



Страж (5). Поставьте фигурку стража на любой свиток, лежащий на поле. И фигурка, и свиток должны принадлежать к той же стихии, что и заклинание **Стража**. Если нужная фигурка стража уже на поле, вы можете либо переставить её на другой свиток, либо убрать с поля. Пока фигурка стража стоит на свитке, никто из игроков (в том числе вы) не может сломать его печать и забрать этот свиток. **Страж разума** позволяет выставить фигурку стража на свиток разума (но не другой стихии).



Ускорение (6). Это заклинание позволяет вам бесплатно сломать дополнительную печать той же стихии, что и заклинание **Ускорения**. Сразу после применения этого заклинания вы должны сломать одну печать по обычным правилам (в пределах досягаемости, с помощью кубиков), а затем — сломать другую печать подходящего цвета, до которой *теперь* можете добраться. Не имеет значения, находилась ли дополнительная печать в пределах вашей досягаемости до того, как вы сломали первую. Нельзя использовать заклинание **Ускорения**, если вы не в силах сломать ни одну печать по обычным правилам, либо если после этого вы не сможете бесплатно сломать дополнительную печать нужного цвета. После того как вы использовали **Ускорение**, вы больше не можете применять заклинания до конца этого хода. **Ускорение разума** позволяет сломать печать любого цвета.



Автор игры
Торстен Райхвайн

Продюсер
Тимофей Бокарев

Художник
Антон Квасоваров

Редактор
Петр Тюленев

Дизайнер
Андрей Шестаков



Разработка игры
«Игрология»
www.igrology.ru



Издатель
ООО «Мир Хобби»
www.hobbyworld.ru

Автор благодарит Тимофея Бокарева за то, что эта игра увидела свет, Тило Кноблиха и Эдуарда Юндта за постоянную помощь в тестировании и вычитке, а также всех, кто тестировал игру, включая André, Andreas, Anja, Anke, Beate, Folke, Jörg, Jutta, Kai, Kerstin, Mathias, Mercedes, Olaf, Petra, Svenja и Thorsten.

Благодарим Михаила Акулова, Ивана Попова, Алексея Перерву, Владимира Сергеева и всех сотрудников «Мира Хобби», помогавших в издании этой игры.



Заклинания

Вызов (1). Либо поставьте своего фамильяра туда, где стоит ваш маг, либо сломайте с помощью фамильяра жетон печати, до которого можете добраться. Когда раунд для вас закончится, верните фигурку фамильяра на карту **Вызова**.

Круг могущества (базовый и первый)

Трансмутация (2). Обменяйте кубики этой стихии (разум — любой стихии) на кубики другой стихии из хранилища.

Очистка (3). Перебросьте кубики этой стихии (разум — любой стихии).

Насыщение (4). Прибавьте 2 к значению кубиков этой стихии (разум — любой стихии; не выше 6).

Преумножение (5). Возьмите из хранилища и бросьте кубик этой стихии (разум — любой стихии).

Переоценка (6). В конце игры даёт 1 бонусное очко за каждый свиток этой стихии (включая себя).

Круг пространства (второй)

Замена (2). Поменяйте местами печать этой стихии (разум — любой стихии) с печатью другой стихии с той же силой.

Обмен (3). Поменяйте местами две печати этой стихии (разум — любой одной стихии).

Поглощение (4). Сломав печать этой стихии (разум — любой стихии), положите её на свиток. Сбросьте печать со свитка, чтобы прибавить её силу к значению любого кубика (не выше 6).

Дезинтеграция (5). Уберите с поля любой жетон печати этой стихии (разум — любой стихии); эта печать не считается сломанной.

Переустройство (6). Поменяйте местами два свитка, хотя бы один из которых относится к этой стихии.

Круг раздора (третий)

Подлог (2). Обменяйте чужой кубик этой стихии (разум — любой стихии) на свой кубик другой стихии (меняются цвета, но не значения).

Модификация (3). Прибавьте 1 к значению кубиков этой стихии (разум — любой стихии) и снизьте на 1 значения кубиков этой стихии любого соперника.

Трансфер (4). Обменяйте чужой свиток этой стихии на свой свиток с той же силой.

Захват (5). Заберите чужой кубик этой стихии (разум — любой по выбору соперника).

Присвоение (6). Используйте чужой свиток этой стихии.

Круг движения (четвёртый)

Защита (2). Заблокируйте своим фамильяром жетон печати этой стихии (разум — любой стихии).

Преодоление (3). Пройдите мимо жетона печати этой стихии (разум — любой стихии); вы должны сразу сломать печать.

Телепортация (4). Пройдите мимо чужой фигурки (мага или фамильяра); вы должны сразу сломать печать этой стихии (разум — любой стихии).

Страж (5). Заблокируйте стражем этой стихии свиток этой стихии. Никто не может сломать печать на заблокированном свитке.

Ускорение (6). Сломайте печать по обычным правилам, затем бесплатно сломайте печать этой стихии (разум — любой стихии).

Краткие правила

Подготовка к игре

1. Соберите поле для нужного числа игроков.
2. Выложите в хранилище кубики: каждого цвета — на один больше, чем игроков.
3. Разложите на поле печати и свитки базового круга и выбранного дополнительного.
4. Каждый игрок берёт фигурку мага, фигурку и карту фамильяра.
5. Определите первого игрока.
6. Каждый игрок, начиная с первого, берёт по 3 кубика из хранилища.

Ход игры

В начале раунда все бросают свои кубики. Игроки по очереди делают по одному ходу, начиная с первого игрока, пока для всех соперников не закончится раунд. В свой ход:

1. Примените сколько угодно своих заклинаний, переворачивая их лицом вниз.
2. Определите, можете ли вы сломать печать (если нет, верните все кубики в хранилище и см. шаг 5).
3. Сломайте печать на жетоне или свитке. Использованные кубики верните в хранилище, жетон уберите в коробку, свиток возьмите себе.
4. Переместите свою фигурку на место сломанной печати.
5. Если у вас не осталось кубиков, поставьте фигурку своего фамильяра на карту **Вызова**, возьмите 3 кубика из хранилища, и раунд для вас закончен. В любом случае передайте ход соседу слева.

В конце раунда проверьте, сколько свитков с силой 6 осталось на поле. Если их 3 или меньше (на 2–3 игроков), либо 4 или меньше (на 4–5 игроков), игра окончена. Иначе жетон первого игрока передаётся налево и начинается новый раунд.

Конец игры

Каждый свиток приносит столько победных очков, какова его сила, плюс по 1 бонусному очку за каждый свиток **Переоценки** той же стихии. Побеждает тот, у кого очков больше.

