БИТВА НА ЛЫСОЙ ГОРЕ

Правила игры

2—4 колдуна

От 14 лет

Партия 30 минут

Об игре

В стародавние времена магия правила миром — куда не плюнь, в колдуна попадёшь (и получишь сдачу: фаербол). Но теперь магия умирает: с каждым твитом где-то на Руси гибнет маленький леший, лопается чудо-юдо одноглазое, с каждым купленным гаджетом черствеет ещё один заброшенный колобок… Чародеи да ведьмы уходят на пенсию, единороги превращаются в козлов, а ужасные волколаки испуганно скулят и прячутся по дремучим лесам. Вместо преданий теперь мемы…

Но ещё есть надежда: последний великий источник магии хранится в колодце желаний, а стоит тот колодец на вершине Лысой горы. Волхвы и магички, колдуньи, шаманы и ведуны — собирайтесь на великую битву магов, бой не на жизнь, а на смерть. Кто победит в этой битве — тот станет владыкой былинной магии и повернёт время вспять, вырубит все серверы, остановит все спиннеры, упразднит биткоины и поймает всех покемонов. Победитель вернёт магию в нашу жизнь.

Чего же вы ждёте?! Хватайте рунные карты, наливайте полные чары живицы, запасайтесь яхонтами да в бой! Первый, кто сумеет накопить 15 яхонтов или отнимет у оппонента всю живицу, станет победителем!

Состав

- 60 карт заклинаний, с их помощью вы будете сражаться:
  - 15 карт порчи.

  - 15 карт чар.

  - 15 карт морока.

  - 15 карт знахарства.

- 30 яхонтов, их нужно копить для победы.

- 30 кристаллов живицы, они будут вашими очками здоровья.

- 4 алтаря, на них нужно разыгрывать карты заклинаний.
- Правила, важное пособие по магии, которое вы держите в руках.

Подготовка

1. Положите четыре алтаря в ряд между колдунами. На них вы будете играть карты такого же цвета.
2. Перемешайте все карты заклинаний. Раздайте 3 карты каждому колдуну (не показывайте свои карты другим колдунам). Остальные карты положите в центр стола — это колода заклинаний.
3. Раздайте каждому колдуну 10 кристаллов живицы и 2 яхонта. Остальные кристаллы положите возле алтарей — это резерв.
4. Колдун с самой длинной бородой ходит первым. Если ни у кого нет бороды, первым ходит колдун с самыми длинными волосами. Если нет ни того ни другого, то вы ещё не доросли до колдовства.

Примечание: подготовка для игры втроём и вчетвером описана на обороте.

Теперь вы можете начинать играть, попутно заглядывая в правила.

Ход игры

Игроки ходят по очереди. Каждый ход вы разыгрываете карты заклинаний, кладя карты на алтарь соответствующего цвета. Верхняя карта в каждом алтаре обращена лицом к колдуну, который её сыграл. В большинстве случаев это значит, что колдун контролирует такой алтарь и может использовать заклинания, обращённые к нему лицом.

Ход каждого игрока состоит из трёх простых шагов:

1. Разыграйте эффекты чудес, лежащих на алтарях и направленных лицом к вам (подробнее о чудесах на обороте).
2. Возьмите карту из колоды заклинаний.
3. Совершите два любых действия на ваш выбор:
   - Возьмите одну карту (это дополнение к той карте, что вы уже взяли).
   - Сыграйте одну карту из вашей руки на алтарь того же цвета, что и карта. Карту нужно класть лицом к вам.
   - Активируйте карту на алтаре, лежащую лицом к вам (выполните её эффект).

Во время шага № 3 вы можете совершать действия в любом порядке. Вы можете совершить одно и то же действие дважды, но помните: каждую карту на алтаре вы можете активировать только один раз за ход.

После шага № 3 ход переходит к вашему противнику. Игра продолжается, пока один из колдунов не одержит победу.

Карты заклинаний

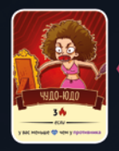
На картах вам могут встретиться разные символы. Вот что они значат:

Живица. Чем её у вас больше, тем лучше. Если у вас не осталось кристаллов живицы, вы проиграли.

Яхонты. Безумно ценятся колдунами. Если у вас 15 или больше яхонтов, вы победили.

Атака. Противник теряет столько живицы, сколько указано на карте (возвращает в резерв).

Чудо. Обычно, чтобы активировать заклинание, нужно совершить действие, но есть особые заклинания — чудеса, их можно узнать по символу шестерёнки в левом верхнем углу карты. Такие заклинания срабатывают сами в начале каждого вашего хода. Чтобы чудо сработало, оно должно быть направлено лицом к вам.



Порча отнимает у оппонента живицу.

Мороки меняют эффекты других карт и даже правила игры.

Знахарство восстанавливает вашу живицу.

Чары нужны, чтобы получить яхонты.

Что ещё важно помнить про карты?

- Когда вы играете карту, считается, что вы взяли под контроль алтарь этого цвета. Вы контролируете алтарь, пока верхняя карта этого цвета в стопке на алтаре лежит к вам лицом.
- «Сбросить» карту — значит положить карту с руки лицом вверх в стопку сброса.
- «Потерять» кристаллы живицы или яхонты — это значит, вам нужно вернуть их в резерв.
- Если заклинание предписывает вам взять больше карт из колоды, чем там есть, берите те, что остались. Игра закончится в конце текущего хода.
- Не забывайте о чудесах (пассивное заклинание). Они срабатывают автоматически в начале каждого хода, на них не нужно тратить действие.
- Если вы не можете выполнить действие карты полностью, например, сбросить синюю карту, то вы не можете выполнить действие вовсе.
- Противник сам решает отдать вам что-нибудь или нет во время игры картами, действие которых может измениться.
- В картах, где сказано «каждый колдун», все выполняют действие, которое выбрал игрок, активировавший эту карту, без возможности выбора.

Конец игры

Поединок колдунов заканчивается в трёх случаях:

- Один из колдунов теряет все свои кристаллы живицы и проигрывает.
- Один из колдунов набирает 15 или больше яхонтов и побеждает.
- Колдун не может взять карту в начале своего хода. В таком случае колдун с наибольшим количеством яхонтов побеждает.

В случае ничьи побеждает тот, у кого больше всего кристаллов живицы.

Правила для трёх колдунов

Если три колдуна решили побороться, это будет бой «двое на одного» (колдуны часто так делают). Что меняется в такой игре?

- Один из колдунов становится колдуном-одиночкой и играет сам за себя. Перед игрой раздайте ему 6 карт, 2 яхонта и 10 кристаллов живицы.
- Двое других колдунов играют в команде против колдуна-одиночки. При подготовке раздайте им по 3 карты каждому. Так же им, как одной команде, достаётся на двоих: 2 яхонта и 10 кристаллов живицы.
- Колдуны из команды не могут смотреть в карты друг друга или рассказывать о них, но могут использовать любые карты, лежащие на алтарях лицом к ним.
- Колдуны из команды сидят напротив колдуна-одиночки. Одиночка может активировать только те карты, что лежат к нему лицом. Колдуны из команды активируют карты, лежащие лицом к ним.
- Некоторые карты при игре втроём работают по-другому, подробнее ниже в разделе «Исключения для карт».
- Выберите первого игрока из команды колдунов, он будет ходить первым (1), за ним ходит колдун-одиночка (2), потом ходит второй колдун из команды (3), и потом ходит снова колдун-одиночка (4). Игроки ходят в таком порядке до окончания поединка.

Всё остальное работает так же, как и при игре вдвоём.

Правила для четырёх колдунов

При игре вчетвером вам нужно разделиться на две команды, в каждой по 2 колдуна. Каждая команда сидит напротив другой. У каждой команды общий набор кристаллов живицы и яхонтов, но у каждого члена команды свой набор карт.

- При подготовке раздайте каждой команде по 10 кристаллов живицы, 2 яхонта и по 3 карты каждому колдуну.
- Игроки могут активировать только карты, лежащие к ним лицом.
- Игроки не могут рассказывать и показывать друг другу свои карты.
- Некоторые карты при игре вчетвером работают по-другому, подробнее чуть ниже в разделе «Исключения для карт».
- Сначала ходит первый колдун из первой команды (1), после него первый колдун из второй команды (2). Затем ходит второй колдун из первой команды (3), и наконец ходит второй колдун из второй команды (4). Игроки ходят в таком порядке до окончания поединка.

В остальном играйте так же, как и при игре вдвоём.

Исключения для карт

При игре втроём и вчетвером эффекты некоторых карт меняются.

Подвох
3 или 4 колдуна: «Возьмите 2 карты, если следующий противник не сбросит 1 карту».

Чумазик, Нашим и вашим
3 колдуна: «Если вы выбираете карты, то колдун-одиночка берёт/сбрасывает 2 карты, каждый колдун в команде берёт/сбрасывает 1 карту. Если вы выбираете ☀ и 💎, то колдун-одиночка берёт\сбрасывает по две ☀ и 💎, а каждый колдун в команде берёт\сбрасывает по одной ☀ и 💎».

Свиткомёт
3 или 4 колдуна: «1 🔥 и следующий противник берёт 1 карту».

Пригорело
3 колдуна: «Эффект меняется, только если карту активирует колдун-одиночка: 1 🔥 за каждую карту в руках обоих противников».
4 колдуна: «1 🔥 за каждую карту в руке противника с наибольшим количеством карт».

Революционит
3 колдуна: «Эффект меняется, только если карту активирует колдун-одиночка: 1 ☀ за каждую карту в руках обоих противников».
4 колдуна: «1 ☀ за каждую карту в руке противника с наибольшим количеством карт».

Оригинальное название игры: «Spellcaster».
Авторы: Арон Весблюм и Норман Вудс.
Художники: Ирина Печенкина и Анастасия Мазеина.
Развитие игры Тимофей Бокарёв.
Над игрой работали: Дмитрий Кибкало, Максим Половцев, Сергей Абдульманов, Дмитрий Чупикин, Анна Половцева, Любовь Савельева, Лилия Коваль, Павел Ксенофонтов.

© R&R games. 3903 W. El Prado Boulevard, Tampa, Florida 33629.

© «Игрология», 2017.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2017.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

R&R GAMES INCORPORATED
RnRgames.com
МОСИГРА mosigra.ru
Magellan mglan.ru
ИГРОЛОГИЯ www.igrology.ru