

# Кваковальня

Вы кузнец, который создаёт фигурки существ из стали и дерева. Покончив с кропотливой, изнурительной работой, вы вдохаете жизнь в выкованные фигуры и используете их в игре на сmekалку, чтобы определить самого умелого кузнеца!

Каждое из существ наделено особой силой. Призывая их из огненных горнов, игроки перемещают их по игровому полю с целью достичь угла своего соперника.

## Состав игры



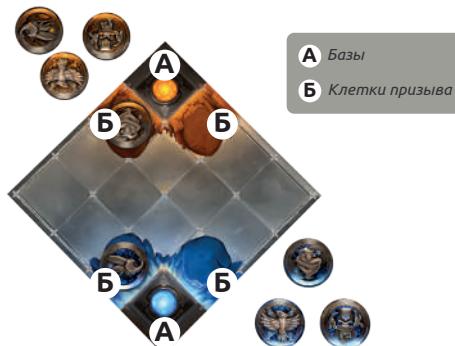
Игровое поле



12 фишек существ  
(6 оранжевых, 6 синих)

## Подготовка к игре

- Поместите игровое поле оранжевым углом к одному участнику, а синим к другому.
- Каждый участник берёт 6 существ того же цвета, что и угол игрового поля перед ним.
- Один из участников убирает 2 своих случайных существ из игры, затем его соперник убирает из игры тех же 2 существ своего цвета. Остальные существа остаются в запасе игроков.
- В первой партии рекомендуем убрать из игры бабочку и светлячка.
- Тот, кто последним смастерили какой-либо предмет, становится первым игроком.
- Первый игрок должен выбрать любое существо соперника и поместить его на клетку призыва возле угла соперника пробудившейся стороной вверх. После этого другой игрок делает то же самое.
- Теперь первый игрок делает первый ход.



## Состояние существа

Каждый жетон существа двусторонний. Состояние существа зависит от того, какой стороной вверх лежит жетон.



Пробудившееся существо



Спящее существо

## Процесс игры

Игроки ходят по очереди. Каждый из них в свою очередь делает либо ход «Активация и призыв существ», либо ход «Пробуждение существ».

### Ход «Активация и призыв существ»

Игрок, делающий ход, может пройти фазу активации, а затем может пройти фазу призыва. В этот ход он должен активировать или призвать хотя бы одно существо.

#### Фаза активации

Игрок, делающий ход, может активировать каждое из своих пробудившихся существ один раз в любом порядке. При активации существа нужно выполнить одно из следующих действий:

##### 1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите существо на соседнюю пустую клетку по горизонтали или вертикали. Это существо остаётся пробудившимся.

Оно **должно** переместиться так, чтобы оказаться дальше от своей базы в углу.

##### 2. ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТИ

Примените способность существа (см. на следующей странице) и затем переверните его фишку на спящую сторону.

Ко всем эффектам способностей применяются следующие правила:

- Способности позволяют перемещать существ в сторону их базы.
- Существо ни при каких условиях **нельзя** перемещать в угол на его базу.
- Вы можете направлять способности существ как на пробудившихся, так и на спящих существ.

**Перемещая существо или применяя его способность, вы можете вместо пустой клетки переместить его за пределы игрового поля. Когда существо покидает игровое поле по любой причине, уберите его из игры; его нельзя призвать снова.**

#### Фаза призыва

После фазы активации игрок, делающий ход, **может** призвать одно новое существо на игровое поле. Для этого он помещает существо из своего запаса на пустую клетку призыва своего цвета пробудившейся стороной вверх.

### Ход «Пробуждение существ»

Игрок, делающий ход, переворачивает всех своих спящих существ пробудившейся стороной вверх. Этот ход можно сделать, только если у игрока есть хотя бы одно спящее существо.

# Победа и проигрыш

Если игрок, делающий ход, не может активировать ни одно своё существо и при этом у него нет спящих существ, то он немедленно проигрывает.

Игрок немедленно побеждает, если одно из его существ оказывается на базе соперника.

## Способности существ

У каждого существа есть своя особая способность. Применив её, переверните это существо на спящую сторону.

### Жук

Вытесняет соседнее по горизонтали или вертикали существо, перемещая его на 1 клетку от себя. Сам жук остаётся на месте. Нельзя применить эту способность, если выбранное существо вытеснится на клетку, уже занятую другим существом. Выбранное существо можно вытеснить за пределы игрового поля — в таком случае уберите его из игры; призвать его снова нельзя.



### Птица

Перемещается на соседнюю пустую клетку по диагонали.



### Бабочка

Копирует и применяет способность любого соседнего по горизонтали или вертикали существа.

В этом примере бабочка копирует способность птицы перемещаться по диагонали.



## Светлячок

Выбирает существо на одной горизонтальной или вертикальной линии с собой (между ними не должно быть других существ) и перемещает его в свою сторону, пока оно не окажется на соседней клетке.



### Лягушка

Прыгает по горизонтали или вертикали через соседнее существо, перемещаясь на пустую клетку на 2 клетки от своего первоначального места. Если такого существа в выбранном направлении нет, лягушка не может прыгнуть.



### Змея

Выбирает соседнее по горизонтали или вертикали существо и меняется с ним местами.



### Создатели

Разработчик игры: Игнасио Панадес.

Иллюстрации: Серхио Чавес.

Издатель: Thundergriff Games.

Художественный руководитель

и руководитель проекта: Гонсало Агирре Биси.

Редактор: Пьерра-Ло Паслетти.

Автор правил: Джонатан Кокс.

Графический дизайн: Дэниел Тоско.

3D-моделирование: Эрик Тоско.

Благодарности за поддержку: Кристина Биси и

Луис Гонсалес.

Эксклюзивный дистрибутор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин

и

Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор:

Анастасия Пивоварова.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Вероника Романова.

