

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СКАЛА ВЕДЬМ



Правила
игры

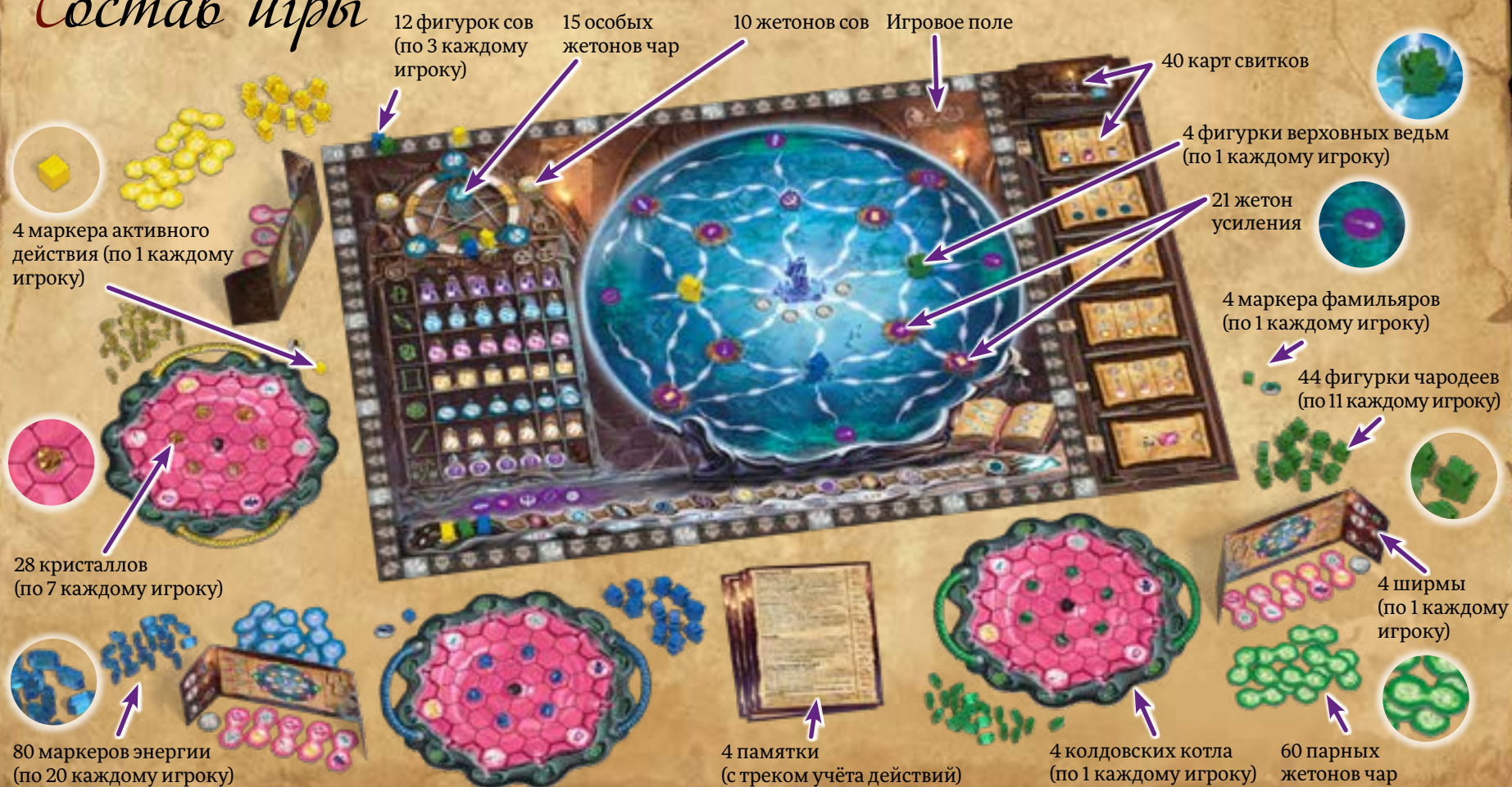


Раз в 100 лет самые мощественные ведьмы и колдуны собираются в очень отдалённом и скрытом от глаз простых людей месте. Оно держится в строжайшей тайне уже на протяжении многих поколений.

Именно вас ожидают там, чтобы сообща вновь пробудить мощный источник магической энергии – легендарную Скалу ведьм. С помощью древних заклинаний и ритуалов вы не только возобновите источник энергии, но и сможете многократно увеличить свои собственные силы.

Тот, кто докажет своё мастерство во время ритуала, станет новым хранителем Скалы ведьм. До следующего собрания...

Состав игры



Цель игры

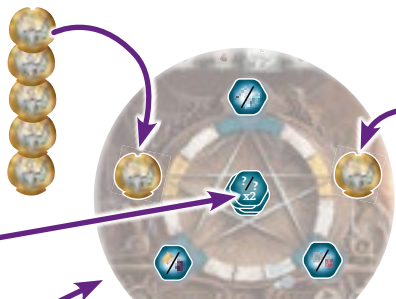
Лучшие представители своих магических гильдий, вы собираетесь у легендарной Скалы ведьм. Скорее займите одну из четырёх башен вокруг неё. С помощью магических кристаллов сварите в колдовском котле сильные зелья и сотворите древние заклинания, чтобы пробудить энергию скалы и заново сплести магическую сеть, охватывающую все окрестности.

Отправляйте с поручениями своих чародеев, готовьте волшебные зелья и эффективно используйте пентаграмму и волшебную палочку. Не забывайте следить за пророчествами, если не хотите упустить победу. Как обычно ваш выбор будет ограничен, умело используйте свои возможности. Только тогда у вас будет шанс набрать наибольшее количество победных очков за 11 раундов и претендовать на победу и звание хранителя Скалы ведьм.

Подготовка к игре

Подготовка игрового поля

- 1.** Положите игровое поле в центре стола.

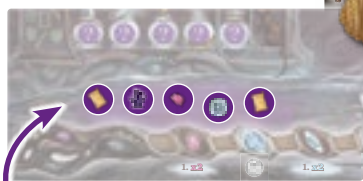


- 2.** Создайте 2 стопки жетонов сов, отсортировав в них жетоны в порядке возрастания, с цифрой 7 наверху. Положите каждую стопку на пентаграмму в ячейки с изображением совы.

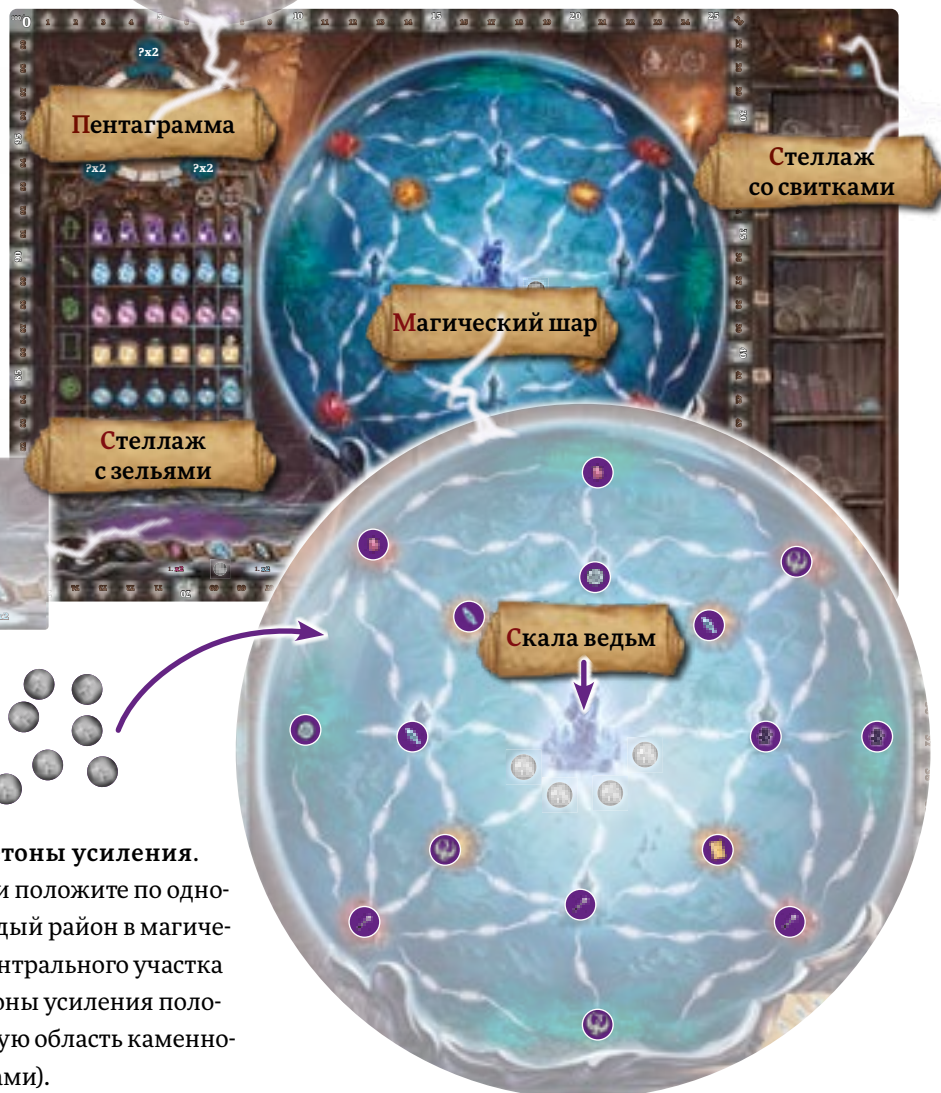
- 3.** Перемешайте карты свитков.

Положите стопку лицом вниз на верхнюю полку стеллажа свитков на игровом поле. Возьмите 6 карт свитков с верха стопки и положите их по одной лицом вверх на каждую полку стеллажа.

- 4.** Перемешайте лицом вниз особые жетоны чар и сложите их стопкой в центре пентаграммы. Возьмите 3 особых жетона чар с верха стопки и положите по одному лицом вверх в соответствующие ячейки на пентаграмме.



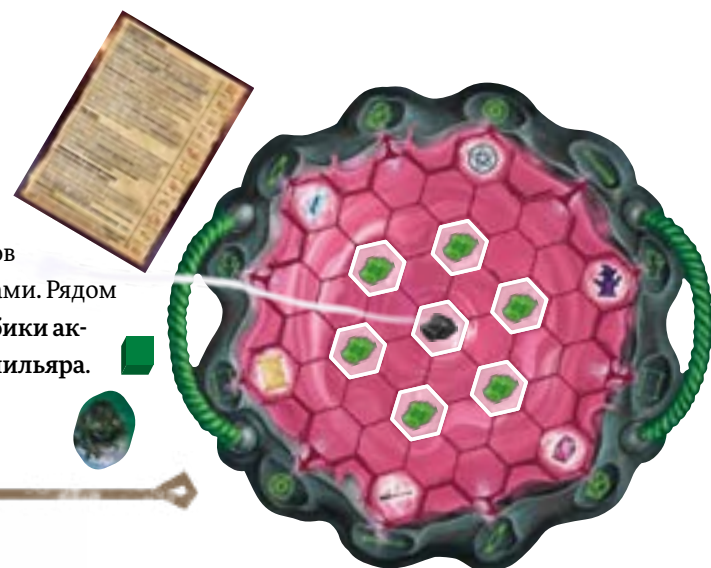
- 5.** Перемешайте лицом вниз жетоны усиления. Выберите случайным образом и положите по одному жетону лицом вверх на каждый район в магическом шаре (за исключением центрального участка Скалы ведьм). Оставшиеся жетоны усиления положите лицом вверх на фиолетовую область каменного стола (ниже полки с флаконами).



Подготовка игроков

1. Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты этого цвета: ширму, колдовской котёл, 15 парных жетонов чар, фигурку верховной ведьмы, 11 фигурок чародеев, 20 маркеров энергии, 3 фигурки сов, кубик активного действия, маркер фамильяра, 6 кристаллов, а также 1 чёрный кристалл и памятку.

Положите чёрный кристалл в центральную ячейку своего колдовского котла, а 6 кристаллов своего цвета в ячейки с пузырьками. Рядом с котлом игроки кладут свои кубики активного действия и маркер фамильяра.



2. Игроки перемешивают лицом вниз 15 парных жетонов чар. Случайным образом берут 5 из них и кладут за свои ширмы лицом вверх. Оставшиеся парные жетоны чар (10) держите рядом с ширмой лицом вниз.



Важно. На внутренней стороне ширмы изображена справочная информация об игре.



3. Игроки ставят одну из своих фигурок сов на трек подсчёта победных очков на клетку «0», вторую на начальную клетку трека пентаграммы, а третью на начало трека волшебной палочки (на рукоятке).



4. Игрок, который последним что-то помешивал в кастрюле, становится первым игроком. Игрок, сидящий справа от первого игрока, первым ставит свою фигурку верховной ведьмы на одну из 4 главных башен магического шара. Главная башня – это один из районов магического шара.

Башня, в которой находится верховная ведьма игрока, принадлежит этому игроку. Другие 3 башни – чужие, они могут принадлежать другим игрокам или быть незанятыми.



Каждый раз, когда игрок занимает любой район своей фигуркой, то он получает 2 победных очка и может выполнить эффект жетона усиления, находящегося в районе.



Заняв главную башню верховной ведьмой, игрок сразу же получает 2 победных очка и выполняет эффект жетона усиления. Жетон усиления позволяет выполнить одно из 6 игровых действий (подробнее на стр. 6-11) или получить победные очки, сразу отметив их на треке победных очков.

После использования игрок переворачивает жетон усиления лицом вниз и кладёт за свою ширму. В конце игры этот жетон дополнительно принесёт игроку 2 победных очка. Теперь все остальные игроки против часовой стрелки выставляют своих верховных ведьм, получают по 2 победных очка и выполняют эффект жетона усиления, после этого убирая его за свою ширму. Первый игрок действует последним.

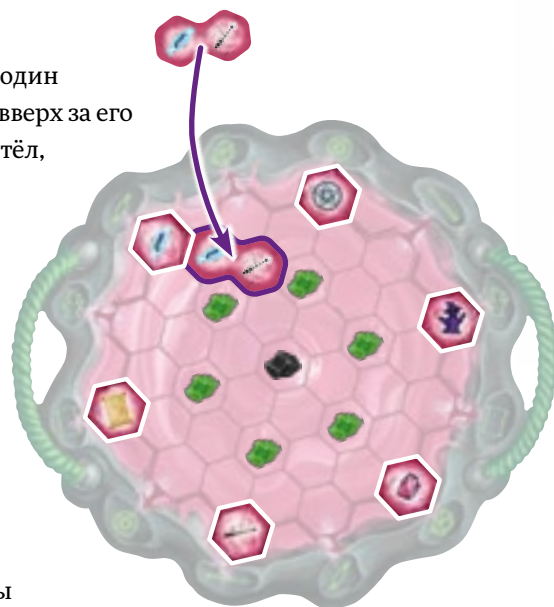
Ход игры

Первый игрок начинает игру, он выбирает один из 5 парных жетонов чар, лежащих лицом вверх за его ширмой, и кладёт его в свой колдовской котёл, накрыв 2 свободные ячейки.

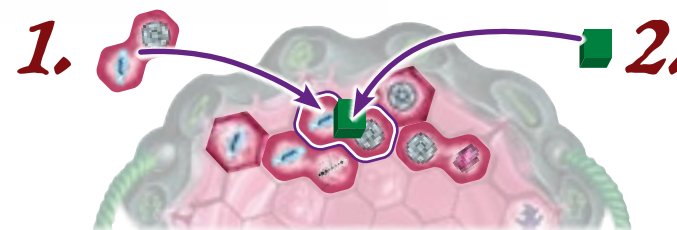
Жетон чар нельзя располагать в ячейках с символами действий. Также нельзя класть жетон чар в ячейки с кристаллами.

Важно. Выполнив действие «Кристалл», игрок может переместить кристалл на одну из соседних ячеек или на край котла. Кристаллы также можно просто убирать из котла, но это связано с потерей победных очков (подробнее на стр. 9).

На каждом парном жетоне чар изображены символы 2 различных действий. Игрок выполняет эти 2 действия последовательно друг за другом, выбирая очерёдность по своему желанию. После выполнения обоих действий игрок берёт один новый парный жетон чар из запаса и кладёт его лицом вверх за свою ширму. После этого ход переходит к следующему игроку слева. Игра продолжается, пока все игроки не совершат по 11 ходов. **К этому моменту у игроков не останется парных жетонов чар в запасе, только по 4 жетона за ширмой.**



Внимание. В ходе каждого раунда игроки совершают 2 различных действия. Сначала игрок должен полностью закончить одно действие, включая все бонусные действия, которые могут появиться в ходе его выполнения, и только потом начать второе. Для удобства можно класть кубик на символ действия, выполняемого в данный момент.



Это может быть очень полезным на поздних этапах игры, когда количество основных и бонусных действий увеличится.

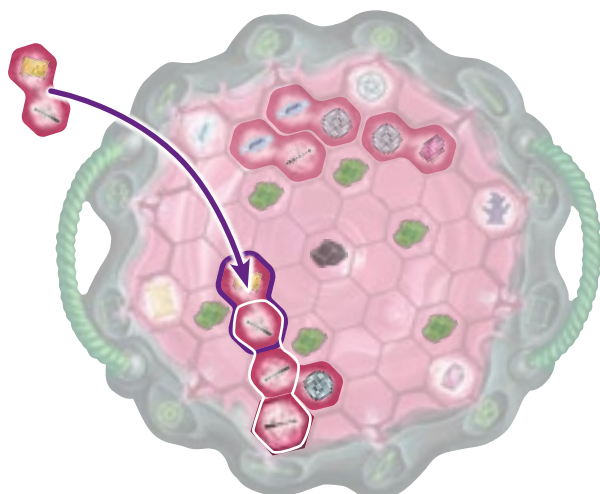
На поздних этапах игры возможна ситуация, когда, выложив парный жетон чар игрок не сможет выполнить какое-либо его действие. В этой ситуации игрок просто пропускает такое действие.

Важно. Одно и то же действие можно выполнить за ход несколько раз подряд, если выложить парный жетон чар так, чтобы в котле образовалась цепочка одинаковых символов.

Цепочки символов

Если игрок выложил жетон чар так, что одинаковые символы действия оказались рядом друг с другом на соседних ячейках, то у него образуется цепочка из 2-х или более символов. Действие этого символа игрок выполняет несколько раз подряд, в соответствии с количеством одинаковых символов в цепочке (за исключением действия «Свиток»).

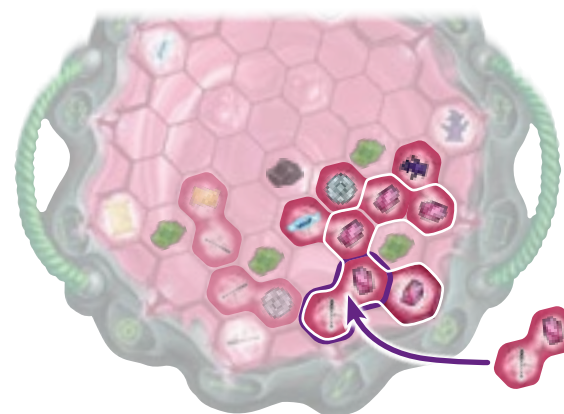
Например, если игрок положил парный жетон чар и образовалась цепочка из 3 символов волшебной палочки, то он может 3 раза выполнить действие «Волшебная палочка».



Если выложенный жетон чар образует сразу две цепочки символов, игрок выполняет по несколько раз оба действия (в соответствии с количеством одинаковых символов в каждой цепочке).

Если же символы на активном парном жетоне чар не соединены в цепочку с такими же символами в котле, то такое действие выполняется только один раз.

Пример. В этом примере игрок может выполнить действие «Кристалл» 5 раз и действие «Волшебная палочка» 1 раз.



Типы действий

В игре 6 различных действий:



Подсказка. Если игроку предстоит много повторений одного действия плюс бонусные действия, то для удобства учёт оставшихся действий можно вести на треке памятки с помощью жетона фамильяра.

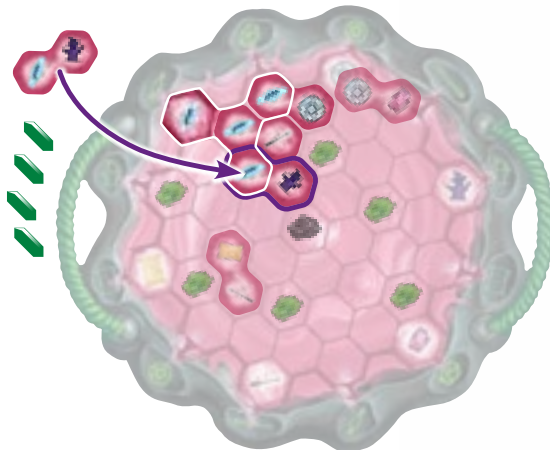


Действие «Энергия»

Соединяя районы с помощью маркеров энергии, игроки воссоздают магическое поле вокруг Скалы ведьм. За каждый восстановленный участок – портал игрок получает победные очки и возможность перемещать своих чародеев в присоединённые районы.

В магическом шаре видны порталы, соединяющие районы. Каждый портал состоит из 1, 2 или 3 ячеек и требует соответствующее количество маркеров энергии для своего строительства.

Когда игрок активирует действие «Энергия» он может положить один маркер энергии из своего запаса на свободную ячейку одного портала. Самый первый маркер энергии игрок должен выложить строго рядом со своей башней **1** (с любой стороны). Если игрок может выполнить несколько действий «Энергия» подряд, то он может положить соответствующее количество маркеров энергии на игровое поле.



Важно. Каждый портал должен быть построен только одним игроком. Если кто-то занял одну или несколько ячеек портала, то другие игроки не могут продолжить строительство, добавляя свои маркеры энергии.

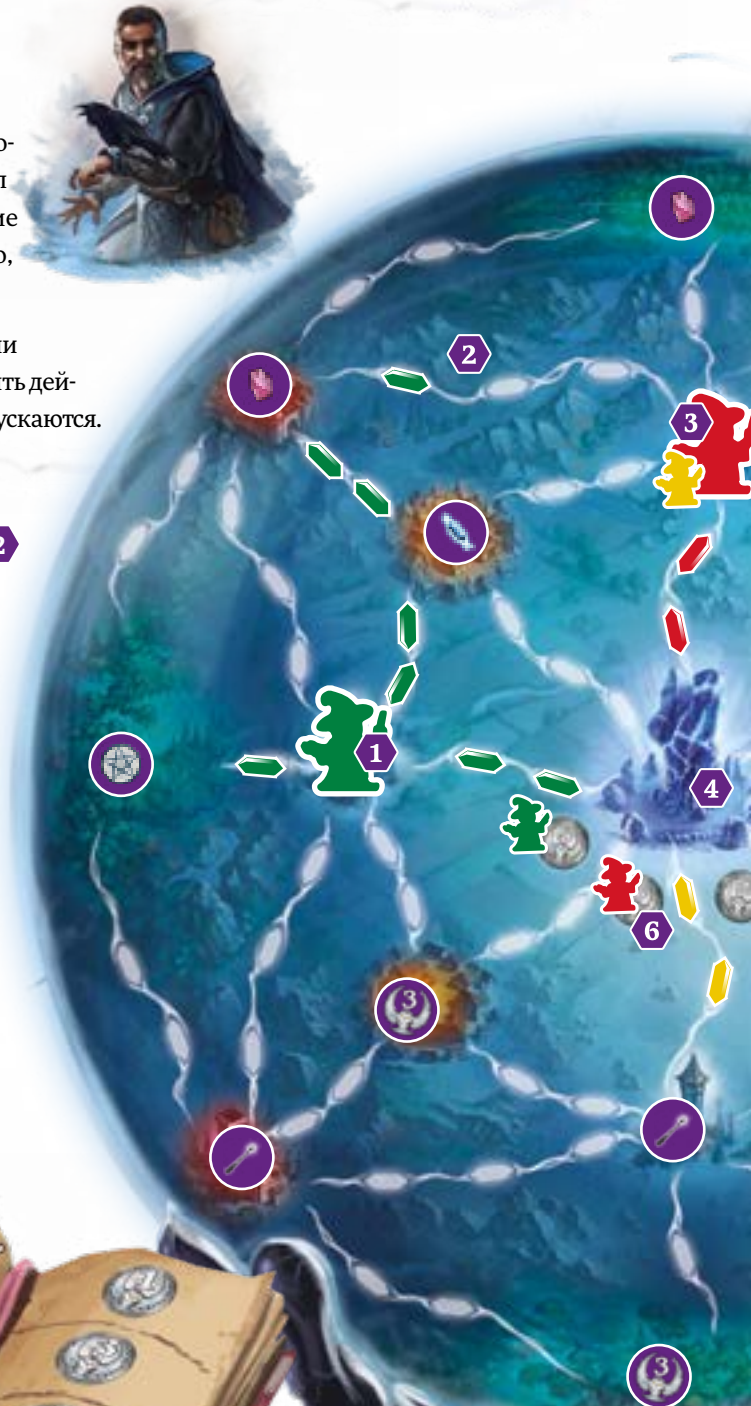
Если игрок выложил все свои маркеры энергии на игровое поле, он больше не может выполнять действие «Энергия», а имеющиеся действия пропускаются.

Игрок должен **завершить** начатый портал, прежде чем **начинать** другой. Новый портал можно начинать от своей башни или продолжать от района, соединённого порталами с главной башней игрока *****.



За каждый **завершённый портал** игрок получает победные очки и сразу же отмечает их на треке победных очков, передвигая фигурку совы своего цвета.

1 победное очко за портал из 1 ячейки
3 победных очка за портал из 2 ячеек
6 победных очков за портал из 3 ячеек





Действие «Чародеи»

Кладите плашмя фигурки чародеев рядом со своей главной башней и перемещайте их затем в районы магического шара. Когда чародей занимает район, игрок получает 2 победных очка и дополнительно 1 жетон усиления (если первым привёл туда чародея).

Когда игрок активирует действие «Чародеи», он выбирает один из двух вариантов.

1. Подготовить чародея.

Игрок берёт одну фигурку чародея из запаса и кладёт плашмя рядом со своей главной башней. В таком положении фигурка чародея просто ожидает поручений и пока не приносит победных очков.

или

2. Переместить чародея и занять район магического шара.

Для этого игрок последовательно выполняет 3 действия.

а) Ставит вертикально одну из фигурок чародеев, лежащих рядом с его башней.

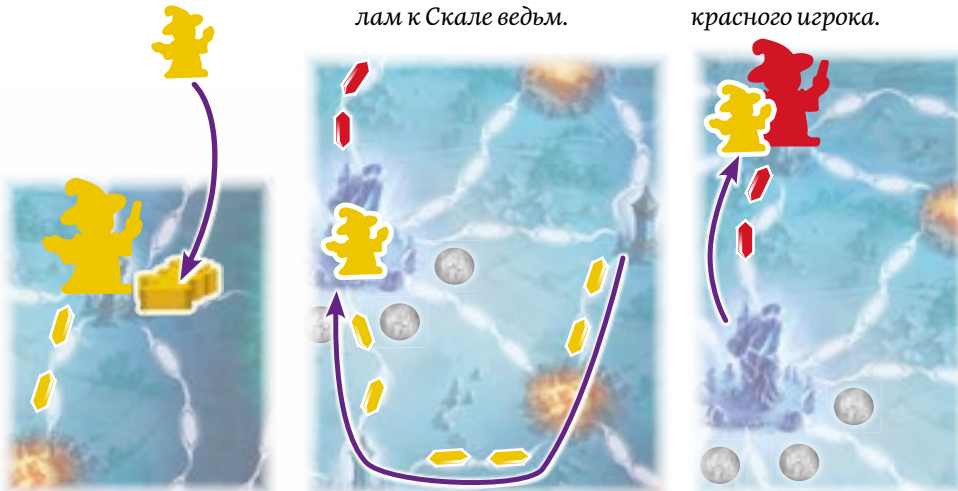
б) Выбирает район магического шара для перемещения чародея. Этот район должен быть присоединён к башне игрока порталами (порталы могут быть разных игроков).

в) Использует действия «Чародеи», чтобы переместить фигурку чародея в выбранный район и занять его.

Стоимость перемещения

- Одно действие «Чародеи», чтобы переместить фигурку через любое количество непрерывно соединённых порталов своего цвета.
- Одно действие «Чародеи», чтобы переместить фигурку через один портал чужого цвета (независимо от его длины).

Если у игрока недостаточно действий «Чародеи», чтобы переместить чародея и занять район, то он может только подготавливать новых чародеев или же действия пропускаются.



Каждый раз, когда игрок занимает район своим чародеем, он получает 2 победных очка, а если чародей пришёл в этот район первым, то забирает лежащий там жетон усиления.

Жетон усиления может дать игроку одно бонусное действие (указанное на нём) или 3 победных очка.



Бонусное действие жетона усиления используется во время выполнения действия «Чародеи», и не позже, чем в конце последнего повторения этого действия. Если игрок не может использовать бонусное действие, то оно пропускается. В конце действия «Чародеи» игрок переворачивает жетон усиления лицом вниз и кладёт за свою ширму. В конце игры такой жетон дополнительно принесёт 2 победных очка.

В районе Скалы ведьм нет ни одного жетона усиления. Когда игрок занимает район Скалы ведьм, то ставит свою фигурку чародея в ячейку с самой большой цифрой. Затем игрок прибавляет на треке 2 победных очка, так как занял новый район, и победные очки в зависимости от занятой ячейки.

Пример. Красный игрок вторым занимает район Скалы ведьм своим чародеем. Он получает 2 победных очка за занятый район и 3 дополнительных победных очка, благодаря занятой ячейке Скалы ведьм. Всего 5 победных очков.

Если игрок может выполнить несколько действий «Чародеи» подряд, он в каждом случае делает выбор между вариантами «Подготовить чародея» или «Переместить чародея». Если игрок использовал всех своих чародеев, то он больше не может выполнять действие «Чародеи», а имеющиеся действия пропускаются.

Важно. Когда фигурка чародея завершила своё перемещение, заняв район, она остаётся в этом районе до конца игры и не может быть перемещена снова. В каждом районе может находиться максимум по 1 фигурке чародея каждого игрока, это ограничение не мешает игроку перемещать своих чародеев через уже занятые им районы. Рядом с башней игрока может находиться любое количество лежащих фигур чародеев этого игрока.





Действие «Пентаграмма»

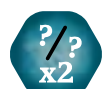
Продвигайтесь по треку пентаграммы и получайте жетоны сов (3 – 7 победных очков) и особые жетоны чар. Когда игрок активирует действие «Пентаграмма», он перемещает фигурку совы на треке пентаграммы на одну клетку по часовой стрелке и получает бонус в соответствии с цветом клетки. Если игрок может выполнить несколько действий «Пентаграмма» подряд, то он сначала перемещает фигурку совы на соответствующее количество клеток на треке пентаграммы, а затем получает бонусы в зависимости от эффектов клеток, через которые прошла фигурка совы.

Эффекты клеток

- а) серая клетка **1** – без эффекта.
- б) оранжевая клетка **2** – игрок получает верхний жетон совы (с наибольшей цифрой) и кладёт за свою ширму.
- в) синяя клетка **3** – игрок берёт особый жетон чар, лежащий рядом с такой клеткой, и сразу же выкладывает на его место новый жетон из стопки в центре пентаграммы (если возможно).

Игрок может использовать особый жетон чар двумя способами.

1. Способ мгновенного использования



Игрок 2 раза выполняет одно из двух действий, изображённых на жетоне (по своему выбору). После этого переворачивает его и кладёт за свою ширму.

Пример. С этим особым жетоном чар можно 2 раза выполнить действие «Энергия» или «Чародеи».



2. Способ постоянного использования



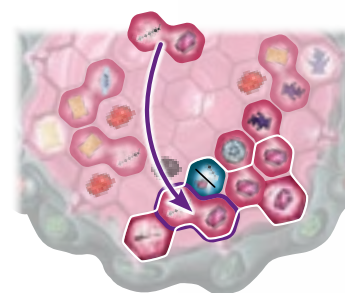
Игрок кладёт особый жетон чар на свободную ячейку в своём котле, и оба символа действий этого жетона будут учитываться в цепочках одинаковых символов в будущем.

Пример 1. Зелёный игрок кладёт в свой котёл парный жетон чар с символами действий «Пентаграмма» и «Чародеи». Он продвигается на 4 клетки по треку пентаграммы в соответствии с количеством символов в цепочке, и проходит одну из синих клеток. Игрок берёт особый жетон чар с комбинацией действий «Пентаграмма / Чародеи», лежащий рядом с этой клеткой, и кладёт в свой котёл рядом с парным жетоном чар, выложенным только что. Поскольку действие «Пентаграмма» завершено, то игрок не может продвинуться ещё на одну клетку на треке пентаграммы. Однако символ действия «Чародеи» на особом жетоне чар будет учтён во время активации второго действия на парном жетоне чар. В итоге зелёный игрок активирует цепочку из 5 действий «Чародеи», вместо начальных 2.

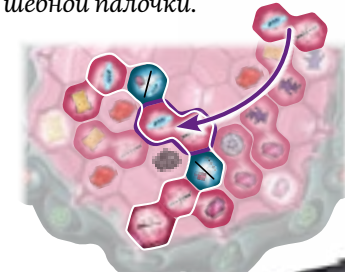


Важно. Когда фигурка совы сделает полный круг по треку пентаграммы, она продолжит круговое движение с той лишь разницей, что на пути будут лежать другие особые жетоны чар и жетоны сов с меньшими цифрами. Если игрок должен получить бонус оранжевой клетки, но все жетоны сов в соответствующей стопке закончились, то игрок получает 2 победных очка и сразу отмечает их на треке победных очков **4**. Если игрок должен получить бонус синей клетки, но особых жетонов чар не осталось, то игрок может 2 раза выполнить одно любое действие на свой выбор **5**.

Пример 2. Красный игрок кладёт парный жетон чар с символами действий «Кристалл» и «Волшебная палочка» рядом с особым жетоном чар. Таким образом, игрок может 5 раз выполнить действие «Кристалл» и сделать 3 шага на треке волшебной палочки.



Пример 3. Красный игрок кладёт парный жетон чар с символами действий «Энергия» и «Волшебная палочка» рядом с особым жетоном чар. Таким образом, игрок может 3 раза выполнить действие «Энергия» и сделать 4 шага на треке волшебной палочки.





Действие «Кристалл»

Передвигайте кристаллы в своём котле и активируйте бонусные действия каждый раз, когда передвигаете кристалл на край котла.

Когда игрок активирует действие «Кристалл», он может передвинуть один из кристаллов в котле на одну из свободных соседних ячеек.

Во-первых, игроки таким образом освобождают занимаемую кристаллом ячейку, чтобы в будущем можно было положить на неё жетон чар. Во-вторых, передвигая кристаллы на край котла, игроки активируют бонусные действия.

Пример. Синий игрок кладёт парный жетон чар и активирует действие «Кристалл». Он передвигает кристалл на край котла **A**. Кроме этого, он мог, например, передвинуть кристалл на свободную соседнюю ячейку котла (не занятую другим кристаллом, жетоном чар или символом действия **B**).



Если игрок передвинул кристалл на край котла и тот оказался в ячейке с символом действия, то он должен взять кристалл и переместить его на стеллаж для зелий, выбрав одну из двух полок:

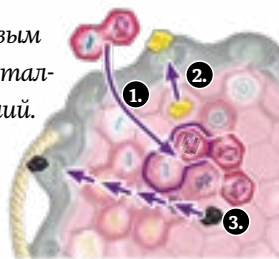
- полку с изображением того же символа **6**. В этом случае игрок сразу же может 2 раза выполнить действие этого типа.

или

- самую нижнюю полку **7**, и в этом случае игрок по своему выбору получает 1 жетон усиления из тех, что лежат в фиолетовой области на каменном столе. Игрок может выполнить эффект жетона усиления в период выполнения текущего действия «Кристалл», и не позже, чем в конце последнего повторения этого действия. После использования игрок переворачивает жетон усиления и кладёт за свою ширму.

Если игрок может выполнить несколько действий «Кристалл» подряд, он может совершить соответствующее количество передвижений одного кристалла или разделить их по своему усмотрению между несколькими кристаллами.

Пример. Жёлтый игрок может 3 раза выполнить действие «Кристалл». Первым действием он передвигает кристалл на край котла в ячейку с символом кристалла и перемещает кристалл на соответствующую полку на стеллаже для зелий. Это даёт игроку 2 бонусных действия «Кристалл», что увеличивает количество этого действия для игрока до 4. Теперь игрок 4 раза выполняет действие «Кристалл», чтобы передвинуть чёрный кристалл через 3 занятые ячейки котла и затем на край котла с символом чародея.



Чёрный кристалл обладает двумя особенностями.

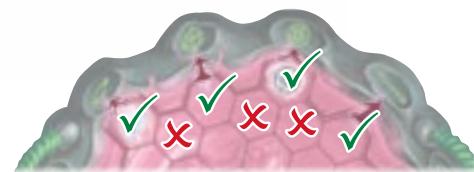
1. Когда чёрный кристалл размещается на стеллаже для зелий, игрок получает +2 соответствующих действия. Таким образом на первых 6 полках чёрный кристалл позволяет получить 4 соответствующих действия, а на нижней 7 полке он увеличивает эффект жетона усиления на 2. То есть игрок получает 3 бонусных действия вместо 1 или +2 победных очка к номиналу жетона усиления. Например, на жетоне усиления указано 3 победных очка, игрок получает 5 и сразу же отмечает их на треке.

2. Чёрный кристалл не учитывается при подсчёте предварительных достижений, благодаря эффектам волшебной палочки (подробнее на стр. 10) и при выполнении условий карт свитков типа «Пророчество» (подробнее на стр. 11).



Если в котле игрока не осталось кристаллов, он больше не может выполнять действие «Кристалл», а имеющиеся действия пропускаются.

Важно. Кристалл может быть передвинут по занятым ячейкам котла, но должен закончить своё передвижение в свободной ячейке. Кристаллы могут быть передвинуты на край котла лишь с ячеек, специально отмеченных стрелками.



– Если игрок в свой ход планирует передвинуть несколько кристаллов на край котла, то удобнее будет сначала передвинуть все такие кристаллы на край котла, а затем в любом порядке переместить кристаллы с края котла на стеллаж для зелий.

– Каждая бутылочка на стеллаже вмещает в себя только один кристалл.

– В зависимости от количества участников на каждой полке стеллажа может быть размещено разное количество кристаллов: 2 игрока – максимум 4 кристалла; 3 игрока – 5 кристаллов; 4 игрока – 6 кристаллов на верхних 6 полках и 5 кристаллов на нижней седьмой полке **9**. Когда количество кристаллов на одной из верхних шести полок достигает максимального предела (в соответствии с количеством игроков), то вместо неё игроки могут использовать нижнюю седьмую полку. В редких случаях эта полка тоже может оказаться заполнена, игроки не могут размещать кристаллы на этих полках, и вместо этого перемещают кристаллы за свою ширму.



Важно. В любой момент своего хода игрок может взять кристалл (в том числе и чёрный) и убрать его из своего котла, поместив за свою ширму. Этот способ, к сожалению, повреждает кристалл, и игрок теряет победные очки, сразу отмечая на треке: за 1-й кристалл – минус 1 победное очко, за 2-й кристалл – минус 2 победных очка, за 3-й кристалл – минус 3 победных очка и т.д.





Действие «Волшебная палочка»

Продвигайтесь по треку волшебной палочки и получайте бонусные действия или победные очки за предварительные достижения.

Когда игрок активирует действие «Волшебная палочка», он передвигает свою фигурку совы на 1 клетку от рукоятки волшебной палочки и получает бонус в соответствии с эффектом клетки. Если игрок может выполнить действие несколько раз подряд, то он продвигает фигурку совы на соответствующее количество клеток и получает бонусы в зависимости от эффектов клеток, которые прошла фигурка совы.

Эффекты клеток

- а) светло-коричневая клетка **1** – без эффекта.
- б) тёмно-коричневая клетка **2** – игрок может выполнить одно или несколько бонусных действий, в зависимости от символа на клетке волшебной палочки. Если после выполнения полного числа шагов по волшебной палочке фигурка совы игрока оказалась **впереди всех**, либо достигла клетки, где стоит текущий лидер, то этот игрок получает **удвоенное количество бонусных действий**.
- в) серебряная клетка **3** – игрок получает победные очки за предварительные достижения.

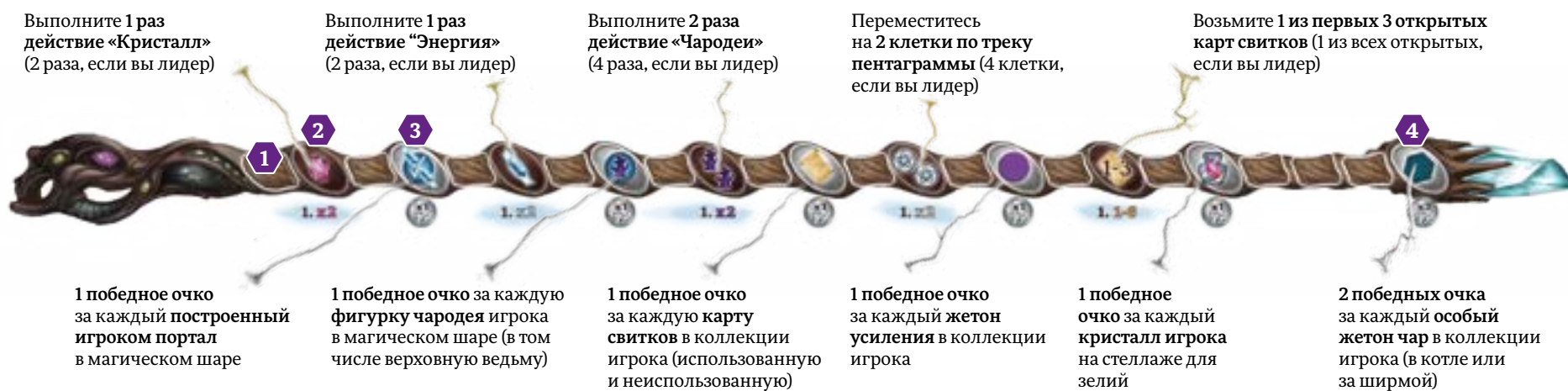
Если игрок достиг последней клетки волшебной палочки **4**, он больше не может выполнять действие «Волшебная палочка», а имеющиеся действия пропускаются.

Важно. Если у игрока в запасе несколько действий «Волшебная палочка», которые он может выполнить подряд и получить несколько различных эффектов, то он **должен** реализовывать их в том порядке, в котором они встречаются на треке волшебной палочки.

Для контроля за очередностью эффектов удобно использовать маркер фамильяра. Положите маркер рядом со своей фигуркой совы, затем передвиньте фигурку совы на число клеток равное количеству действий «Волшебная палочка», а затем перемещайте маркер фамильяра в сторону фигурки совы и по очереди реализуйте бонусные действия или оценку предварительных достижений. В конце уберите маркер фамильяра за ширму.



Пример. Красный игрок закончил своё передвижение на одной клетке с жёлтой фигуркой и поэтому он также лидер на треке волшебной палочки.



Пример. Выполняя действие «Волшебная палочка» жёлтый игрок перемещает свою фигурку совы на 4 клетки по треку волшебной палочки и заканчивает перемещение на одной клетке с фигуркой совы красного игрока. После перемещения жёлтый игрок начинает получать эффекты клеток, через которые прошла его фигурка совы. Во-первых, он получает 5 победных очков за количество своих фигурок чароделов в магическом шаре: **A** верховная ведьма, 2 чародея, лежащие рядом с башней и 2 чародея, занимающих 2 района. Затем игрок выполняет бонусное действие «Чародеи» **B**.

Так как фигурка жёлтого игрока располагается дальше всех на треке волшебной палочки (разделяя лидерство с красным игроком), то он может выполнить бонусное действие удвоенное количество раз, то есть 4 раза выполнить действие «Чародеи». Если бы жёлтый игрок, например, переместил свою фигурку совы лишь на 3 клетки **C**, то он оказался бы на 1 клетку позади красного игрока и в этом случае он мог бы выполнить действие «Чародеи» лишь 2 раза.





Действие «Свиток»

Получайте карты свитков со стеллажа и используйте их, чтобы усилить действия или получить победные очки, выполнив пророчества.

Когда игрок активирует действие «Свиток», он берёт 1 карту свитков из открытого ряда. Игрок может взять одну крайнюю карту свитков, лежащую на первой нижней полке стеллажа **5**, и положить её лицом вверх перед собой.

Количество действий «Свиток» не позволяет взять несколько карт, но позволяет увеличить диапазон выбора (количество полок, с которых игрок может взять карту). Например, если у игрока есть 3 действия, он может взять только одну карту свитков, но выбрав её из 3 крайних карт **6**.

После того, как игрок забрал карту свитков, все открытые карты в ряду сдвигаются на одну позицию в противоположную сторону от стопки карт свитков, и одна новая карта с верха стопки кладётся в открытый ряд.

В игре два типа карт свитков: усилители действий и пророчества.

1. Усилители действий

Сами по себе усилители действий не активируют действие, но помогают усилить эффект активного действия. Обычно усилители дают +2 действия. Например, если игрок переместил фигурку совы на 3 клетки на треке волшебной палочки, то сыграв соответствующую карту усилителя игрок может сразу же переместить фигурку совы ещё на 2 клетки.

Исключение. Среди усилителей действий есть карты, дающие только +1 действие **7**, но они позволяют усилить любое действие на выбор игрока.

Важно. Можно разыгрывать несколько карт усилителей действий вместе. На примере справа игрок получает +3 действия «Кристалл».

После использования усилителя действия игрок переворачивает карту лицом вниз и кладёт за свою ширму.

Неиспользованные карты лежат лицом вверх перед игроком до момента использования. В конце игры каждая неиспользованная карта усилителя действия приносит по 2 победных очка.

2. Пророчества

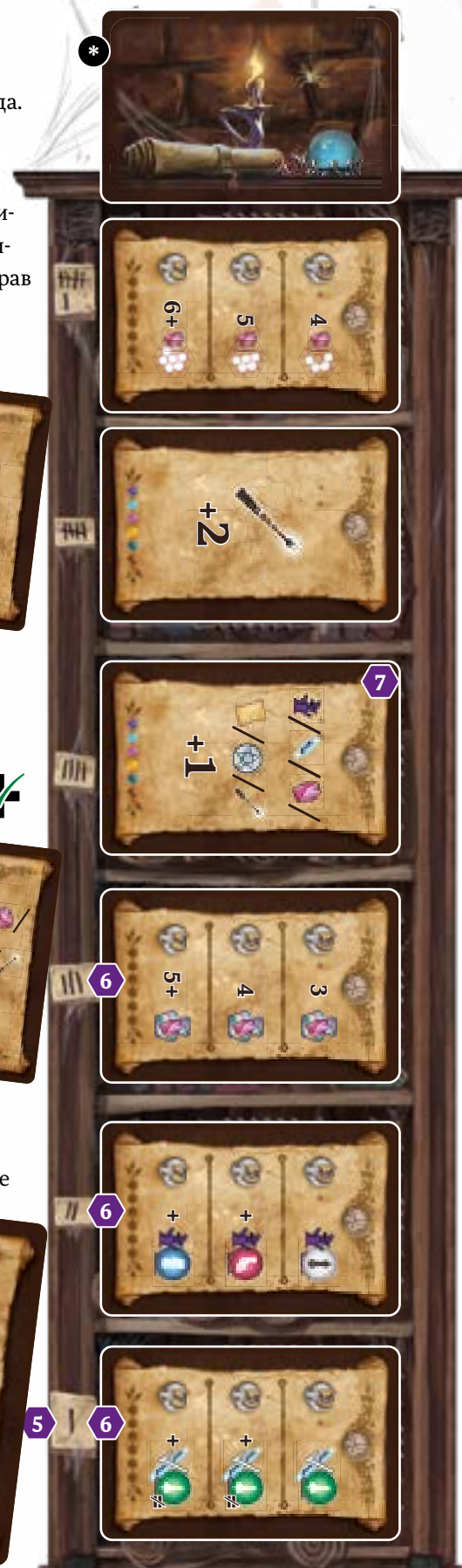
Эти карты свитков представляют собой задания (состоящие из трёх уровней), которые приносят победные очки в конце игры в зависимости от степени их выполнения игроками.

1 победное очко, если игрок взял карту пророчества, но не выполнил ни одного уровня задания.

3 победных очка, если игрок выполнил 1 уровень задания.

5 победных очков, если игрок выполнил 2 уровня задания.

7 победных очков, если игрок выполнил 3 уровня задания.



Важно. Если у игрока в течение хода оказалось несколько жетонов усиления с символом действия «Свиток», то он может использовать их только последовательно, получая каждый раз по 1 крайней карте свитков из открытого ряда. Однако игрок может использовать карту усилителя действия, чтобы увеличить диапазон выбора.

Если игрок хочет скрыть от других игроков количество карт свитков в своей коллекции и их типы, то неиспользованные карты усилителей действий и пророчеств он может сложить стопкой перед собой и брать её для ознакомления в любой удобный момент.

В редких случаях стопка карт свитков может закончиться, тогда открытый ряд карт свитков больше не пополняется. А если закончились все карты свитков, то игроки больше не могут выполнять действие «Свиток», а имеющиеся действия пропускаются.

Конец игры

Игра заканчивается по истечении 11 раундов, когда у каждого игрока останется лишь по 4 парных жетона чар за ширмой.

Подсчитайте победные очки:

1. Номинал своих жетонов сов
2. Жетоны усиления в коллекции игрока приносят по 2 победных очка
3. Карты свитков:
 - а) Получите по 2 победных очка за каждую неиспользованную карту усилителя действия и по 1 победному очку за каждую карту пророчества, у которой не выполнен ни один из уровней задания.
 - б) Получите победные очки за карты пророчеств, в соответствии с уровнем выполненного задания.

Игрок, который набрал наибольшее количество победных очков становится новым Хранителем Скалы ведьм и победителем игры.

В случае ничьей побеждает тот из претендентов, чья фигурка совы находится дальше на треке волшебной палочки или тот, кто раньше достиг последней клетки на треке волшебной палочки.

Описание карт свитков с пророчествами

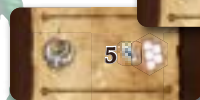
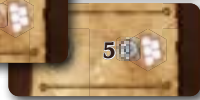
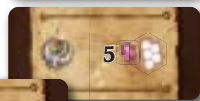
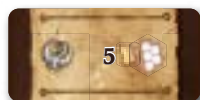
Цепочки символов

Самая длинная цепочка одинаковых символов в котле игрока.

- 1 уровень – 3 победных очка, если есть хотя бы одна цепочка из 4 соответствующих символов;
- 2 уровень – 5 победных очков, если есть хотя бы одна цепочка из 5 символов;
- 3 уровень – 7 победных очков, если есть хотя бы одна цепочка из 6+ символов.

Если у игрока нет цепочки как минимум из 4 символов, то он не выполнил условие карты пророчества.

Пример А. У зелёного игрока есть цепочка из 5 символов действия «Чародей». Учитываются символы и на ячейках котла, и на жетонах чар. Символы, не присоединённые к цепочке, не учитываются при подсчёте её длины. Зелёный игрок получает 5 победных очков за данную карту пророчества.

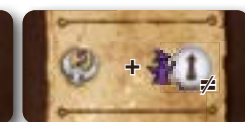
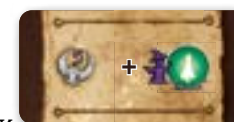


Занятые и присоединённые районы

Наличие чародеев в определённых районах.

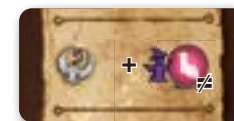
а) Различные типы районов.

- 1 уровень – 3 победных очка, если фигурка чародея игрока занимает район указанного типа.
- 2 уровень – 5 победных очков, если фигурки чародеев игрока занимают районы 1 и 2 уровня.
- 3 уровень – 7 победных очков, если фигурки чародеев игрока занимают районы всех типов, указанных в задании. Игрок не выполнил задания пророчества, если его чародей не занимает район 1 уровня задания. Независимо от того, занимают ли его чародеи районы других типов, указанных в задании.



б) Одинаковые типы районов.

- 1 уровень – 3 победных очка, если фигурка чародея игрока занимает район указанного типа.
- 2 уровень – 5 победных очков, если два чародея игрока занимают два разных района одного указанного типа.
- 3 уровень – 7 победных очков, если три чародея игрока занимают три разных района одного указанного типа.

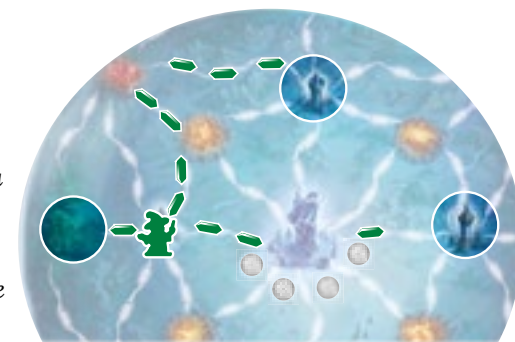


Присоединённые районы.

Игрок получает победные очки, если с помощью своего портала присоединил к своей башне определённые типы районов. Задания должны выполняться в том порядке, в котором они изображены на карте.



Пример Б. Зелёный игрок соединил порталами район своей башни с районами леса и чужой башни, что приносит ему 3 победных очка за выполнение 1 уровня задания. Если бы игрок присоединил и вторую чужую башню, то смог бы выполнить условие 2 уровня и получить большее количество победных очков.



Другие карты пророчеств

Приносят 3, 5 или 7 победных очков за:



3-е/2-е/1-е место в районе Скалы ведьм (игрок, занимающий ячейку с цифрой 5 считается на первом месте)



5-6/7-8/9+ фигурок чародеев игрока находится на игровом поле (включая фигурку верховной ведьмы)



1/2/3 фигурки чародеев, лежащих рядом с башней игрока (верховная ведьма не учитывается)



3/4/5+ серебряных клеток активировано на трек волшебной палочки



2/3/4+ особых жетонов чар в коллекции игрока (в котле или за ширмой)



4/5/6+ карт свитков в коллекции игрока (неважно использованы или нет)



4/5-6/7+ жетонов усиления в коллекции игрока



3/4/5+ кристаллов игрока на стеллаже для зелий (не учитываются чёрные кристаллы и кристаллы за ширмой игрока)



Совет. Все карты пророчеств приносят 3, 5 или 7 победных очков в зависимости от уровня выполненного задания. Старайтесь выбирать для себя карты, задания которых вы можете выполнить легко или те, которые соответствуют вашему игровому плану.

Важно. На картах пророчеств чёрная башня всегда означает чужую башню (либо незанятую башню, либо башню другого игрока).



Фиолетовая башня всегда означает собственную башню игрока, то есть ту, в которой стоит фигурка верховной ведьмы игрока.



Описание карт свитков с усилением действий

Однократный усилитель действия

Сыграйте эту карту в дополнение к любому действию, активированному парным жетоном чар, либо эффектами особого жетона чар, кристалла, волшебной палочки или жетона усиления, и выполните это действие ещё 1 раз.



Двукратный усилитель действия

Сыграйте эту карту в дополнение к действию указанного типа, активированному парным жетоном чар, либо эффектами особого жетона чар, кристалла, волшебной палочки или жетона усиления, и выполните это действие ещё 2 раза.



♦ Как играть в смешанной группе опытных игроков и новичков ♦

Когда в игру «Скала ведьм» собираются играть опытные и начинающие игроки, то уравнивать шансы можно следующим способом.

В начале игры перемешайте свои парные жетоны чар лицом вниз и не глядя уберите 4 из них в коробку. Выберите один из трёх вариантов сложности, ограничивающих выбор парных жетонов чар для вашего хода.

Уровень 3 (легкий): положите за ширму 3 парных жетона чар лицом вверх. В свой ход выберите 1 парный жетон чар из 3 и, сыграв, доберите новый. В последних двух ходах игроки не смогут добирать парные жетоны чар, их выбор будет сокращён.

Уровень 2 (средний): положите за ширму 2 парных жетона чар. В свой ход выберите 1 парный жетон чар из 2 и, сыграв, доберите новый. В последнем ходу у игроков останется лишь один парный жетон чар.

Уровень 1 (сложный): игроки не кладут за ширму ни одного парного жетона чар. В свой ход игрок берёт 1 парный жетон чар из тех, что лежат лицом вниз, и использует его в свой ход.

Игра заканчивается, когда все игроки разыграли по 11 парных жетонов чар.

Последние хранители Скалы ведьм

Райнер Книция

Более 20 лет назад Райнер Книция покинул мистическую сферу цифр, чтобы стать одним из самых успешных и продуктивных волшебников гейм-дизайна в мире.

Более чем 700 его игр и книг было издано по всему миру, более чем на 50 языках. Многие из них завоевали международные награды. Среди наиболее замечательных его игр можно отметить «Тигр и Евфрат», «Современное искусство», «Ра», «В поисках Эльдорадо», «Л.А.М.А.», «Мой город».

Множеством своих идей он буквально очаровывает игроков любых возрастов и вкусов. И это не удивительно, ведь в Мюнхене в своей «волшебной башне» он проводит всё своё время в поисках идей и их сочетаний для новых настольных игр.

Мартино Кьяккьера

Мартино профессиональный гейм-дизайнер, отдающий своему делу со страстью. Он создаёт незабываемый игровой опыт с помощью магических заклинаний (правил), которые очаровывают игроков, доставляя счастье и мощные эмоции. Он немного сумасшедший, как и все волшебники, и большую часть времени проводит в своей студии, в окружении захватывающих миров в больших и маленьких коробках. Он стал автором более 40 настольных игр, в том числе нескольких бестселлеров, таких как «КвестМастер», «Детективные хроники», Similo и трилогия Mysthea.

Мариуш Гандзель

Изначально Мариуш планировал стать архитектором, но в 2006 году он шагнул в волшебный портал польского издателя настольных игр и оказался в фантастическом мире иллюстрирования игр. С тех пор искусство Мариуша очаровало игроков в ролевые, настольные и карточные игры, а также и варгеймы. Например, Мариуш отметил себя своей магией во вселенных «Звёздные войны», «Властелин колец», Warhammer и «Зов Ктулху».

Его любовь к традиционному способу живописи составляет основу его волшебной силы. Музыка из фильмов, киноленты и картины 80-х годов вдохновляют его в периоды отдыха и поиска впечатлений. А самым мощным источником магической силы Мариуша стали его жена и дочь.



Рекомендуем другие игры издательства Эврикус!

Марипосас

Каждую весну миллионы бабочек-монархов покидают Мексику и разлетаются по восточной части Северной Америки. И каждую осень миллионы бабочек возвращаются обратно в Мексику. Однако жизнь бабочек скоротечна, поэтому ни одна бабочка никогда не совершает полный круг. Открыв коробку с игрой «Марипосас», вы присоединитесь к этому удивительному путешествию!



Динозавры — любимцы богов

С момента зарождения жизни состав игры на земле остаётся неизменным одно – существование пищевой цепи. Испокон веков небольшие животные становятся добычей для крупных хищников, которых в свою очередь съедают... динозавры!?



Это безумное королевство

Хотя вы и законный наследник королевства, но королём можно стать лишь выиграв борьбу за трон. Возглавьте одно из двух герцогств и выберите стратегию, которая приведёт его к процветанию. Исследуйте разные способы игры с системой игровых модулей. Освойте технику «Разделяй и подлавливай», чтобы заманить противника в капкан и заставить его сделать плохой выбор. Добейтесь славы для своего герцогства и станьте новым правителем этого безумного королевства!



Траян

Идёт 110 год новой эры. Император Траян привёл Римскую Империю на вершину могущества, за что был провозглашён «optimus princeps». Все рубежи империи в безопасности, и внимание патрициев сосредоточено на событиях в самом её сердце – Риме. Ваша задача – укрепить своё влияние!



Ольтре

Империя разрушена... для всех земель наступили тёмные времена. Лишь один осколок старой Империи продолжает выполнять свой долг - отряд рейнджеров всё ещё защищает жителей, исследует пустыню, объединяет сообщества людей, сражается с монстрами и возвращает древние сокровища, чтобы однажды надежда новой империи вновь зажглась в сердцах людей. Добро пожаловать в отряд рейнджеров! Ольтре!



Следствие


В этой игре вы найдёте 3 невероятных расследования с захватывающими сюжетами и реалистичными персонажами в стиле романов Агаты Кристи. Вместе с бесстрашной и проникательной Клэр Харпер погрузитесь в тайны расследований, которые перенесут вас из роскошных особняков в обветшалые театры, из Шотландии в... Египет!





© HUCH!, 2021
www.hutter-trade.com

Авторы: Райнер Книция, Марино Кьяккьера | Иллюстрации: Мариуш Гандзель | 3D: Андреас Раш |
Дизайн: HUCH! | Разработка: dVGiochi, Britta & friends | Проектный менеджер: Бритта Штёкманн

 Эврикус®
Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

 HUCH!