

Войны
Чёрной Розы



Правила игры

Цель игры

В этой игре каждый участник становится одним из могущественных магов ордена Чёрной Розы, желающих стать новым Великим Магистром и заполучить силу могущественного артефакта — Чёрной Розы. Каждый маг начинает игру в своей келье, расположенной в ложе Чёрной Розы. Используя свои силы, маги должны пробиться через комнаты ложи и усмирить разумный артефакт, чтобы завладеть его силой.

У каждого мага есть свой гримуар, в котором содержатся карты заклинаний из шести разных школ магии. И если претенденты на место Великого Магистра желают сокрушить своих противников, им придётся расширять свой магический кругозор.

В конце состязания тот маг, что смог накопить наибольшую силу, будет признан Чёрной Розой достойным преемником и станет Великим Магистром ордена.

Создатели игры

Руководитель проекта: Андреа Коллетти

Производство, реклама и реализация: Винченцо Пишителли

Автор игры: Марко Монтанаро

Разработка: Ludus Magnus Studio

Дизайнер: Паоло Шиппо

Арт-директор: Андреа Коллетти

Художники: Джованни Пирротта, Хеннинг Людвигсен

Ведущий скульптор: Фернандо Арментано

Скульптор: Томмазо Инчекки

Редактор: Паоло Шиппо

Менеджер проекта на Kickstarter: Андреа Коллетти

Автор текстов: Марко Оливьери

Тестирование: Илария Пизани, Антонио Джентиле, Энрико Савьоли, Деметрио Д'Алессандро, Мауро Баранелло, Джузеппе Верренджа, Фабио Капелли, Андреа Компьяни, Франческо Монтанаро, Андреа Помелли

Особая благодарность Коллинзу Спенергеру за помощь в координировании нашего веб-сообщества. Также спасибо Оскару Андресу Шверду, Дэвиду Мартину, Полу Скрабо, Эдди Бьянко, Алессандро Берутти и Фрэнку Кальканьо.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Кирилл Войнов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Ксения Таргулян, Дарья Великсар, Дмитрий Ворон

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

Цель игры	2
Создатели игры	2
Состав игры	4
Планшет силы	4
Планшет событий	4
Жетон короны	4
Кельи магов (4)	5
Комнаты и жетоны активации (18)	5
Зал Чёрной Розы и его жетон активации	6
Жетоны очков силы (5)	6
Планшеты магов (4)	6
Фишки урона/нестабильности (130)	7
Жетоны физических действий (8)	7
Жетоны стихий (28)	7
Жетоны ловушек/защиты (24)	7
Жетоны трофеев (40)	7
Жетон чудовища Крита	7
Жетоны запрета (4)	7
Карты заклинаний (228)	8
Памятки (11)	9
Карты забытых заклинаний (10)	9
Карты воплощений (34)	9
Карты заданий (95)	10
Карты событий (78)	11
Фигурки магов (4)	12
Маркеры с розой (24)	12
Фигурки воплощений (30)	13
Подготовка к игре	14
Фазы луны и Чёрная Роза	18
Очки силы и фазы луны	18
Забытые заклинания и Чёрная Роза	18
Раунд игры	19
1. Этап Чёрной Розы	19
2. Этап изучения	20
3. Этап планирования	21
4. Этап действий	23
Типы заклинаний	27
Заклинания ловушек и защиты	27
Цели и дальность заклинаний	29
Урон и побеждённые маги	30
Снижение стабильности комнат	32
Разрушение комнаты	32
Воплощения	33
5. Этап воплощений	33
6. Этап очистки	34
Завершение игры	35
Подсчёт очков	35
Часто задаваемые вопросы	37
Глоссарий	38



Состав игры

Планшет силы

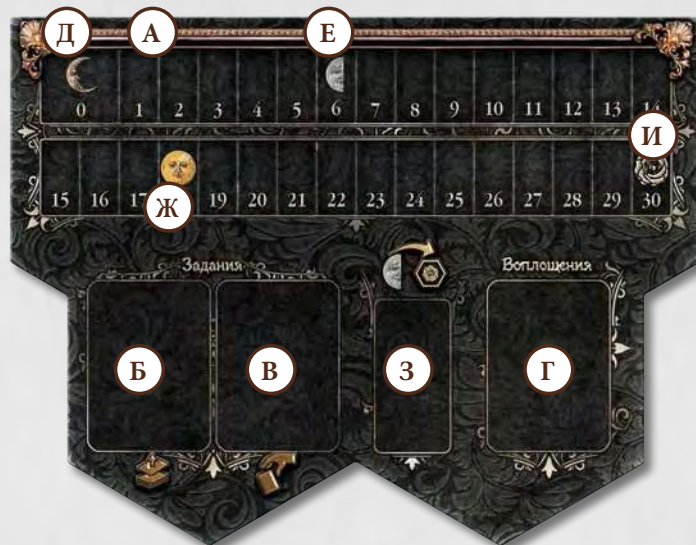
На этом планшете отслеживаются некоторые ключевые аспекты игры, включая следующие.

- (А) Текущее количество **очков силы**: на этом треке находятся **жетоны очков силы** всех магов, а также самой Чёрной Розы. Каждый раз, когда кто-либо получает или теряет очки силы, перемещайте соответствующий жетон вперёд или назад по треку.
- (Б) Колода **заданий**.
- (В) Стопка сброса **заданий**.
- (Г) **Карты воплощений**.

По мере набора очков силы жетоны будут достигать особых делений, определяющих текущую **фазу луны**: первая фаза луны (Д), вторая фаза луны (Е) или третья фаза луны (Ж).

Когда любой жетон очков силы впервые достигнет второй фазы луны (Е), в лоту необходимо будет поместить жетон активации зала Чёрной Розы (З).

Игра завершается, как только какой-либо жетон очков силы достигнет символа Чёрной Розы (И) на делении с 30 очками (см. стр. 34).



Планшет событий

На планшете событий находится:

- (А) Колода **событий** текущей фазы луны (см. стр. 11).
- (Б) Не более 3 **карт событий** с активными в настоящий момент эффектами.
- (В) Стопка сброса **событий** (см. стр. 11).
- (Г) **Зона ресурсов**, где собран запас фишек урона/нестабильности Чёрной Розы.
- (Д) Трофеи магов и жетоны активации разрушенных комнат, полученные Чёрной Розой во время партии.



Жетон короны

Этот жетон указывает текущего первого игрока. Когда все игроки выполняют определённую задачу, например разыгрывают этап раунда, её сначала выполняет первый игрок, а затем остальные игроки по часовой стрелке от первого.



Необязательное правило: во имя короны!



По обычным правилам обладатель короны становится первым игроком с началом нового раунда. Но если вы хотите сделать игру более непредсказуемой, используйте такое необязательное правило: обладатель короны становится первым игроком, начиная со **следующего этапа текущего раунда**.

Кельи магов (4)

Эти особые комнаты распределяются в начале игры между магами в зависимости от выбранного ими цвета. Каждая келья имеет следующие характеристики.

- В начале игры келья является **стартовой комнатой** мага соответствующего цвета.
- Келья является точкой **возрождения** побеждённого мага соответствующего цвета (см. стр. 30).
- Келья является **безопасным местом**. Находясь в ней, маг соответствующего цвета не может стать целью НИКАКОГО эффекта, применяемого игроками. Однако эффекты Чёрной Розы могут воздействовать на находящихся в кельях магов.
- Маг не может долго оставаться в келье. Он **обязан выйти**, совершив физическое действие или пожертвовав заклинанием для перемещения. Это единственные действия, доступные в келье (см. стр. 23).
- Маг **не может войти** в какую-либо келью с помощью обычного передвижения. В игре есть несколько эффектов, целенаправленно отправляющих магов обратно в свои кельи.



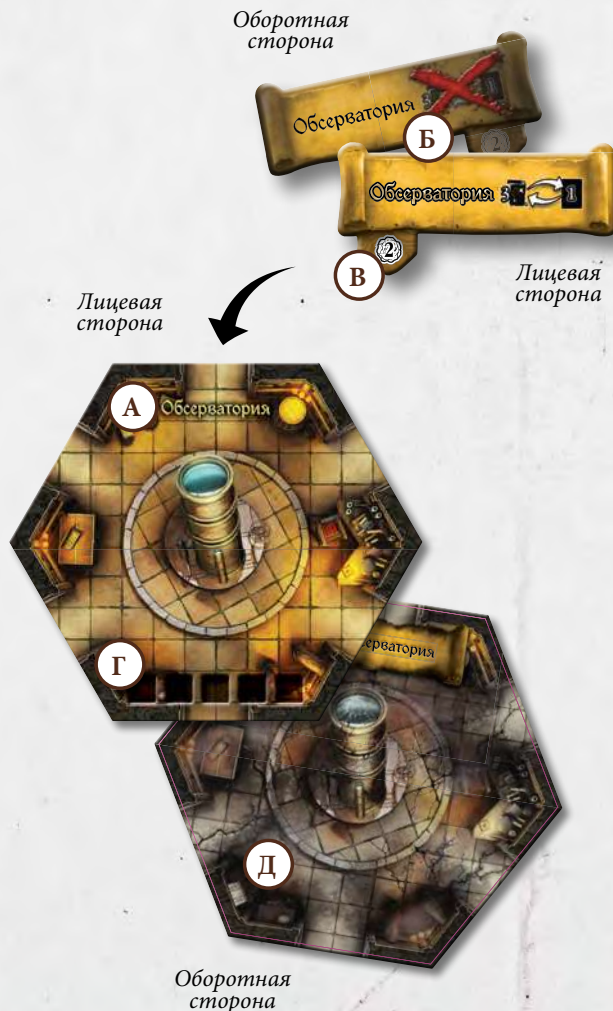
Комнаты и жетоны активации (18)

Каждая комната в ложе Чёрной Розы состоит из гекса и соответствующего ему жетона активации. Комнаты обладают следующими характеристиками.

- (А) Название комнаты и соответствующий ей цвет (●●●●●●). В игре представлено 3 комнаты каждого цвета.
- (Б) У каждой комнаты есть жетон, обозначающий эффект её активации. При активации комнаты её жетон переворачивается обратной стороной вверх, обозначая, что эту комнату нельзя снова активировать, пока жетон не будет перевернут ещё раз.

Примечание: если маг активирует комнату, находясь в другой комнате, эффекты активированной комнаты всё равно распространяются на все объекты, находящиеся в ней, а не в комнате, где находится этот маг.

- (В) В углу жетона активации комнаты указано число очков силы, которое получит маг, если разрушит её.
- (Г) В комнате расположены ячейки для размещения **фишек нестабильности**. Если все эти ячейки будут заполнены, на этапе очистки эта комната будет разрушена (см. стр. 32).
- (Д) Как только комната разрушена, её гекс необходимо перевернуть обратной (тёмной) стороной вверх (см. «Этап очистки» на стр. 34).



Зал Чёрной Розы и его жетон активации

Зал Чёрной Розы находится в центре ложи. Его жетон активации становится доступным для магов, начиная со второй фазы луны, и с этого момента маги могут получить мощные **забытые заклинания**.

Оборотная сторона



Лицевая сторона



Жетоны очков силы (5)

Эти жетоны предназначены для отслеживания текущего количества очков силы магов и Чёрной Розы на планшете силы.

Когда маг (или Чёрная Роза) наберёт 30 очков силы, переверните его жетон стороной с «+30» вверх и поместите его на деление «0». Продолжайте отслеживать набранные очки силы с этого деления.

Лицевая сторона



Оборотная сторона



Планшеты магов (4)

У каждого мага свой планшет, на котором указано следующее.

- (А) Максимальное число **карт заклинаний**, которое может быть на руке.
- (Б) Число **комнат**, на которое маг может передвинуться.
- (В) Число **урона**, которое маг наносит физической атакой.
- (Г) **Панель жизни**, обозначающая **очки здоровья мага**.

Определённые зоны планшета мага предназначены для размещения следующих игровых компонентов.

- (Д) **Карта быстрого заклинания**.
- (Е) **Карты заготовленных стандартных заклинаний**.
- (Ж) **Жетоны физических действий**.
- (З) **Жетоны трофеев**.
- (И) **Жетоны активации** комнат, разрушенных магом.

Кроме того, на планшете мага обозначены зоны для следующих компонентов, которые кладутся рядом с планшетом силы.

- (К) **Гримуар** (колода заклинаний).
- (Л) **Воспоминания** (стопка сброса заклинаний).
- (М) **Воплощения** (призванные существа, находящиеся в игре).
- (Н) **Активные задания** (лежащие лицевой стороной вниз).
- (О) **Выполненные задания** (лежащие лицевой стороной вверх).

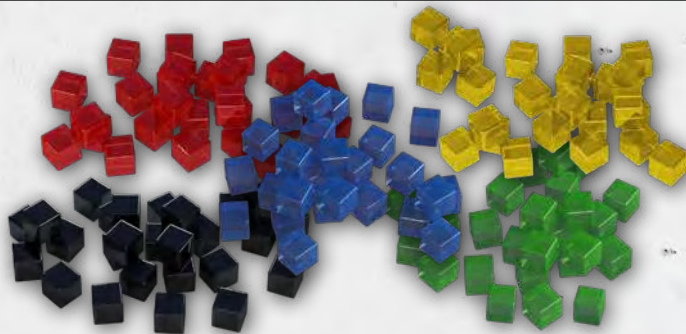


Фишки урона/нестабильности (130)

Эти фишки предназначены для отслеживания урона или нестабильности (в зависимости от того, куда маг их поместит).

В игре представлены фишки цвета каждого мага, а также чёрные фишки для Чёрной Розы.

Если в запасе мага закончились фишки, он не может наносить урон или снижать стабильность комнаты.



Жетоны физических действий (8)

В игре представлены по 2 жетона физических действий каждого цвета. Эти жетоны обозначают эффекты физических действий и при использовании переворачиваются лицевой стороной вниз. Подробнее об использовании этих жетонов см. в разделе «Этап действий» (стр. 23).



Жетоны стихий (28)

В игре представлены 7 видов жетонов стихий (по 4 жетона каждого вида). Маги используют эти жетоны, чтобы обозначить, какую стихию они выбирают на заклинании с символом «любая стихия» (*).



Жетоны ловушек/защиты (24)

В игре присутствуют по 6 двухсторонних жетонов каждого цвета. Они используются, чтобы обозначить, что активировано заклинание ловушки или защиты и его эффекты теперь могут сработать. См. раздел «Заклинания ловушек и защиты» (стр. 27).



Жетоны трофеев (40)

У каждого мага есть набор из 10 таких жетонов. Когда любой маг (или Чёрная Роза) наносит последний урон другому магу и таким образом отправляет его обратно в келью, он получает жетон трофея побеждённого мага. Если в запасе мага не осталось жетонов трофеев, никто больше не получит трофей за победу над ним.



Жетон чудовища Крита

Этот жетон используется, когда в игру призывается чудовище Крита соответствующим забытым заклинанием. При применении эффектов, направленных на фигурки, этот жетон считается фигуркой по аналогии с фигурками воплощений.



Жетоны запрета (4)

Эти жетоны используются магами для обозначения эффекта запрета, не позволяющего передвигаться или активировать комнаты. Маги всегда сбрасывают эти жетоны, когда входят в свои кельи.



Карты заклинаний (228)

В игре представлено 6 наборов по 36 карт, которые формируют библиотеку ложи Чёрной Розы. Каждый набор относится к определённой школе магии и состоит из 3 копий 12 разных заклинаний.

Также у каждого мага есть 3 копии личного заклинания, которое может использовать только он. Подробнее о взаимодействии магов с библиотекой см. в разделе «Подготовка» (см. стр. 16).



Некромантия



Преобразование



Разрушение



Предсказание



Иллюзия



Заговор

Карта заклинания

Маги используют заклинания в своей борьбе за право стать новым Магистром ложи. На каждой карте заклинания указана следующая информация.

- (А) Название заклинания (*зачитывайте его вслух во время сотворения!*).
- (Б) Стрелка, обозначающая **основной** эффект карты.
- (В) Два разных **эффекта** — основной и обратный. На этапе планирования маг может выбрать, какой эффект заклинания он будет использовать (см. стр. 21).

У каждого эффекта есть 3 символа.

(Г) Тип заклинания

- ⚡ **Бой:** заклинания, направленные на нанесение урона.
- ☉ **Сопряжение:** заклинания для призыва в игру воплощений, получения очков силы, быстрого передвижения, получения карт заданий и т. д.
- 🛡️ **Защита:** заклинания, которые после сотворения могут помочь магу, если тот станет целью какого-либо эффекта.
- 🕸️ **Ловушки:** заклинания, которые после сотворения срабатывают при определённых условиях. Например, когда цель входит в комнату определённого цвета или выполняет определённое действие, заклинание может сработать, и цель пострадает от соответствующего эффекта.

- (Д) **Стихии:** стихия заклинания используется при определённых обстоятельствах, например во время выполнения некоторых заданий или розыгрыша определённых событий.

- | | | | |
|----------|---------|---------|------------|
| ⊛ Любая | 🌱 Земля | 💧 Вода | ☼ Святость |
| ☁ Воздух | 🔥 Огонь | 🌀 Магия | 👁 Скверна |

Когда маг раскрывает заклинание с «любой» (⊛) стихией, он должен выбрать для этого заклинания определённую стихию и поместить на него соответствующий жетон стихии.

- (Е) Цель, которую выбирает сотворивший это заклинание маг, а также дальность действия этого заклинания (число от 0 до *):

☞ **На себя:** заклинание действует на мага, сотворившего это заклинание.



❗ **Отдельная цель:** 1 фигурка в пределах обозначенной дальности. Целью может стать как фигурка воплощения, так и другой маг.

○ **Область:** 1 комната, находящаяся в пределах обозначенной дальности. Заклинания боя, как правило, направлены на все фигурки в выбранной комнате; это всегда указано в описании эффекта.

★ **Особая:** неупомянутый ранее игровой элемент (например планшет силы, планшет событий, библиотека и т. д.)

- (Ж) **Нестабильность** 🕸: если на карте заклинания указан данный символ, маг должен поместить одну фишку неустойчивости своего цвета в комнату, где он сотворит это заклинание. Если на карте отсутствует такой символ, заклинание не снижает стабильность комнаты. Маг может разместить фишку неустойчивости перед сотворением заклинания или после этого.

Личные заклинания

У каждого мага есть свои фирменные заклинания, которые он получает при подготовке к игре (см. стр. 16). Личное заклинание не может находиться на руке другого мага.

- Если вы получили личное заклинание с руки или из гримуара другого мага: *сбросьте эту карту в воспоминания этого мага. Не берите другую карту на замену этой.*
- Если разыгранное личное заклинание используется другим магом при помощи особого эффекта: *это допустимо, но маг, «крадущий» эффект такого заклинания, не может взять себе его карту.*



Памятки (11)

В игре представлен набор из 7 карт-памяток, по 1 для каждой школы магии и 1 для забытых заклинаний. На каждой памятке по школе магии указана информация о стихиях заклинаний этой школы, а на оборотной стороне — 2 возможных списка стартовых заклинаний для гримуара. Кроме того, в игре представлены 4 одинаковые памятки по комнатам.



Карты забытых заклинаний (10)

Это набор из 10 уникальных карт, представляющих собой огромную силу Чёрной Розы.

Единственный способ взять карту из этой колоды — это активировать зал Чёрной Розы или применить эффект, прямо позволяющий брать карты забытых заклинаний.

После розыгрыша забытого заклинания его карта удаляется из игры на этапе очистки (см. стр. 34).



Карты воплощений (34)

В игре представлен набор из 34 карт, использующихся в качестве памятки с характеристиками воплощений. На лицевой стороне находится изображение воплощения. На оборотной стороне указано название воплощения, его архетип и характеристики:

Передвижение **Атака** **Очки здоровья**

Когда воплощение призвано, соответствующая ему карта помещается ниже планшета призвавшего его мага в свободную ячейку для призванных воплощений (см. стр. 33).

Лицевая сторона



Оборотная сторона



Карты заданий (95)

Этот набор из 95 уникальных карт разделён на 3 колоды, по одной на каждую фазу луны. Карты заданий представляют собой испытания, которые маги должны преодолеть, чтобы получить награду от Чёрной Розы.

С изменением фаз луны задания становятся всё сложнее, но растёт и награда за их выполнение.



Первая фаза луны



Вторая фаза луны



Третья фаза луны

Карта задания

Карты заданий — это испытания Чёрной Розы, которые маги должны преодолеть, чтобы доказать, что они достойные преемники Великого Магистра. Маги скрывают друг от друга свои невыполненные задания.

У мага не может быть более 2 невыполненных заданий. Если у мага оказывается более 2 карт невыполненных заданий, он должен немедленно сбросить все, кроме 2. Каждый раз, когда маг сбрасывает карту задания, Чёрная Роза получает число очков силы, соответствующее фазе луны сброшенной карты:

Первая фаза луны = 1 Вторая фаза луны = 2 Третья фаза луны = 3

На карте задания указана следующая информация.

- (А) Название задания.
- (Б) Задача, которую необходимо выполнить.

В игре представлены 2 типа заданий: требующие активации определённой комнаты (на таких картах изображена дверная ручка) и требующие выполнения иных условий (например, разыграть определённые карты заклинаний, использовать заклинания с определёнными стихиями, стать целью указанных эффектов и т. д.).

Выполнив задание, маг получает следующую награду.

- (В) Эффект награды: например, эффект активации комнаты может быть дополнен или полностью заменён.
- (Г) Награда в очках силы.

Карты выполненных заданий хранятся в обозначенной зоне планшета мага лицевой стороной вверх. В конце игры они принесут магу дополнительные очки силы!

Примечание: если в левом нижнем углу карты задания указан символ ♣, то эта карта используется только при игре с 4, 5 или 6 игроками. При игре с 2 или 3 игроками такие карты заданий убираются в коробку.



Изображённое выше задание «Пролить кровь» даёт в качестве награды 1 очко силы и возможность нанести 3 урона магу в любом месте игрового поля вместо обычного эффекта активации комнаты.

Задания





Карты событий (78)

Карты событий разделены на 3 колоды по фазам луны (по аналогии с картами заданий).

Карта события берётся в каждом раунде на этапе Чёрной Розы (см. раздел «Этап Чёрной Розы» на стр. 19).



Карта события

Карты событий представляют собой влияние Чёрной Розы на сражение магов. События могут быть как благоприятными, так и негативными — желания Чёрной Розы непредсказуемы! Когда событие входит в игру (или покидает её), Чёрная Роза получает число очков силы, указанное в соответствующем месте карты события (см. Г и Ж ниже). На карте события указана следующая информация.

- (А) Название события: зачитайте его вслух, когда берёте эту карту.
- (Б) На некоторых картах событий указан символ короны. Маг, взявший такую карту, получает жетон короны.
- (В) Описание эффекта события для текущего игрового раунда: обратите внимание, что некоторые эффекты срабатывают на разных этапах игрового раунда (см. Д ниже).

В нижней части карты указана следующая информация.

- (Г) Количество получаемых Чёрной Розой очков, когда это событие входит в игру.
- (Д) Этап игрового раунда, во время которого применяется эффект этого события.
 - Этап Чёрной Розы.
 - Этап действий.
 - Немедленный эффект.
- (Е) Ячейка планшета событий, куда необходимо поместить эту карту (лицевой стороной вверх).
- (Ж) Количество получаемых Чёрной Розой очков, когда это событие сбрасывается (см. раздел «Этап Чёрной Розы» на стр. 19).



Событие «Жалкий танец» позволяет любому магу получать 1 очко силы каждый раз, когда он активирует фиолетовую комнату во время этапа действий.

Фигурки магов (4)

Каждый игрок использует соответствующую фигурку для обозначения местоположения своего мага в ложе.



Тесса



Джафар



Ребекка



Ниро

Маркеры с розой (24)

У каждого игрока есть 6 маркеров с розой своего цвета. Эти маркеры вставляются в подставки фигурок воплощений, чтобы связать их с соответствующими картами на планшете мага: 1 маркер для первого воплощения, 2 маркера для второго и 3 маркера для третьего.



Фигурки воплощений (30)



8 ландскнехтов



3 костяных рыцаря



5 священных алтарей



3 цербера



5 изменяющихся алтарей



3 андромеды



3 Хвостача

Подготовка к игре

1. Подготовьте **ложу**. Поместите **зал Чёрной Розы** и **Тронный зал** в центре стола рядом друг с другом (расположение сторон не имеет значения).



2. Затем перемешайте оставшиеся **комнаты** и разместите их случайным образом вокруг **зала Чёрной Розы**, как показано ниже.



Указанный пример — всего лишь один из возможных вариантов построения ложи. Вы можете сами создать любой вариант построения ложи, но при этом не забывайте, что тронный зал должен находиться рядом с залом Чёрной Розы, располагаемой в центре ложи.

3. Поместите в каждую комнату, кроме зала Чёрной Розы, соответствующий ей **жетон активации**. Жетон активации зала Чёрной Розы помещается на планшет силы (см. шаг 6). В комнату он помещается только при наступлении второй фазы луны.



4. Возьмите **кельи магов** по числу участвующих игроков и перемешайте их. Поместите кельи в случайном порядке лицевой стороной вниз в указанные ниже места (в соответствии с числом игроков). Пока не переворачивайте кельи. Теперь подготовка ложи завершена.

2 игрока



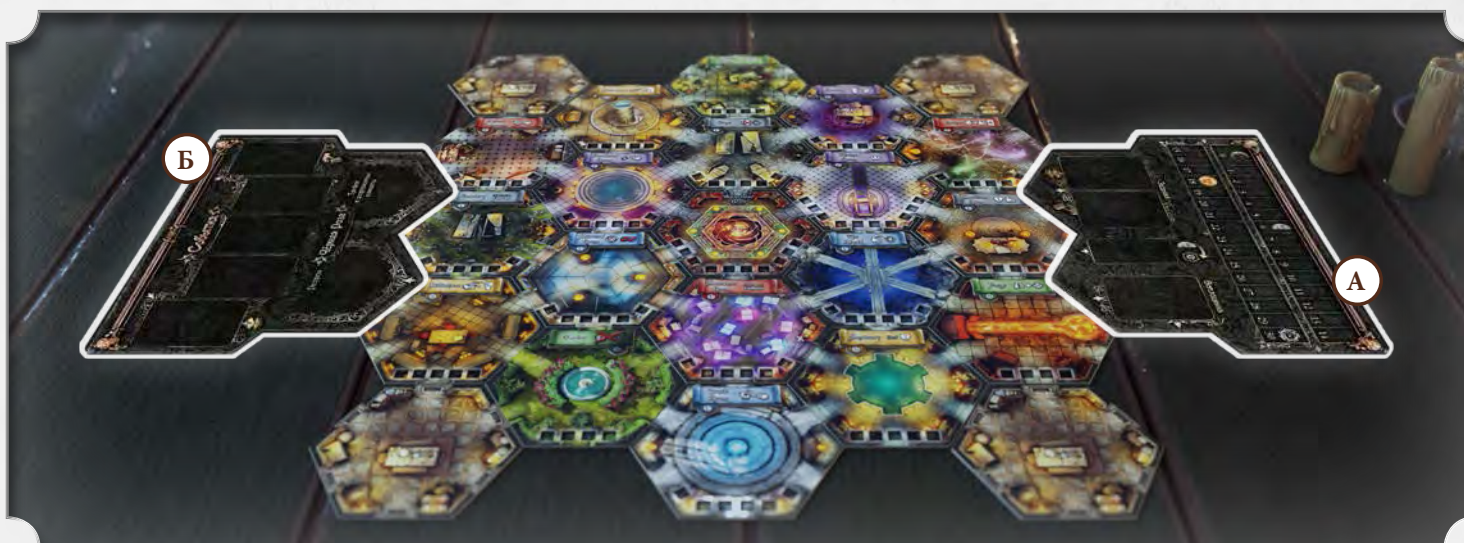
3 игрока



4 игрока



5. Поместите **планшет силы** (А) и **планшет событий** (Б) по разные стороны ложи.



6. Перемешайте колоду **заданий** первой фазы луны и поместите её на планшет силы, как показано ниже (А), затем поместите рядом **жетон активации зала Чёрной Розы** (Б) и **карты воплощений** (В).



7. Поместите **фишки урона/нестабильности** Чёрной Розы на планшет событий (А), а затем перемешайте и поместите в указанное место колоду **событий** первой фазы луны (Б).

Перемешайте и отложите оставшиеся колоды заданий и колоды событий, пока они не понадобятся во время следующих фаз луны. Игрок, который последним дарил или получал розу, получает **жетон короны** (и становится первым игроком).



8. Начиная с первого игрока (и далее по часовой стрелке), каждый игрок выбирает себе **мага** и берёт соответствующие ему **фигурку, планшет мага и личные заклинания**.

Также каждый игрок выбирает один из цветов, введённых в игру на шаге 4 (красный, зелёный, синий, жёлтый), и берёт все компоненты этого цвета: **фишки урона/нестабильности, жетоны физических действий, жетоны защиты и ловушек, а также маркеры с розой**.

9. Начиная с первого игрока, игроки выбирают свою стартовую **школу магии** (нельзя выбирать школу, уже выбранную другим игроком). У каждого мага есть предпочитаемая им школа, указанная в **Кодексе Арканум**, однако игрок не обязан выбирать именно эту школу.

Затем каждый игрок выбирает состав своего **стартового гримуара** из двух вариантов, указанных на обратной стороне **памятки** выбранной им школы. Игроки берут карты из колоды заклинаний

соответствующей школы, затем добавляют к ним 1 из своих карт **личных заклинаний** и откладывают 2 оставшиеся (они будут добавляться в гримуар по мере смены фаз луны, см. стр. 18). Теперь гримуар каждого мага состоит из 7 карт, которые нужно перемешать.

10. Теперь переверните все кельи магов лицевой стороной вверх и поместите фигурку каждого мага в келью выбранного ранее цвета.

11. Перемешайте по отдельности 6 колод **школ магии** и поместите их рядом с игровым полем в пределах доступности всех игроков. Под каждую такую колоду поместите **памятку**, чтобы обозначить её школу магии (см. ниже). Перемешайте колоду забытых заклинаний и поместите её рядом с игровым полем — она понадобится, когда игра перейдёт во вторую фазу луны.

Эти 7 колод формируют **библиотеку**.





Долговязый ландскнехт

Фазы луны и Чёрная Роза

Очки силы и фазы луны

Игра длится на протяжении 3 фаз луны. Активная фаза определяется жетоном (мага или Чёрной Розы) на планшете силы на делении с наибольшим количеством очков. При смене фазы луны игрокам необходимо заменить колоды событий и заданий на соответствующие новой фазе.



Игра проходит в **первой фазе луны** до тех пор, пока кто-либо не наберёт 6 очков силы.



Как только наступит **вторая фаза луны**, поместите в зал Чёрной Розы соответствующий ему жетон активации.



Как только кто-либо наберёт 18 очков силы, начнётся **третья фаза луны**, которая продлится до конца игры.

Когда любой жетон на планшете силы достигает деления с символом новой фазы луны, эта фаза наступает сразу же после действия, из-за которого этот жетон переместился. При смене фазы луны оставшиеся колоды заданий и событий заменяются на аналогичные колоды новой фазы луны, а каждый игрок должен добавить к картам на руке 1 из отложенных ранее (см. стр. 16) карт личных заклинаний. Если жетон очков силы продвигается назад по треку (из-за потери очков силы), предыдущая фаза луны не возвращается.

Пример

Тесса сотворяет заклинание «Развоплощение», дающее ей 1 очко силы, а также возможность убрать 1 любое воплощение. Из-за этого количество её очков силы становится равным 6, что означает переход во вторую фазу луны. Сразу же после этого Тесса совершает 1 из своих физических действий, чтобы передвинуться в **комнату удовольствий**, и активирует её. Она применяет эффект комнаты, взяв карту задания новой фазы луны — второй.



Забутые заклинания и Чёрная Роза

В начале второй фазы луны на соответствующую комнату помещается **жетон активации зала Чёрной Розы**, и с этого момента маги могут её активировать.



Чтобы применить эффект зала Чёрной Розы, необходимо активировать его по обычным правилам активации комнаты, после чего сбросить 4 заклинания с руки и взять 3 карты из колоды забытых заклинаний. Затем оставьте на руке 1 из взятых заклинаний, а оставшиеся 2 верните под низ колоды (в любом порядке). Забытые заклинания уникальны и чрезвычайно могут быть мощными, а после розыгрыша эти карты удаляются из игры.



Раунд игры



Игра состоит из нескольких раундов, следующих друг за другом. Каждый раунд в свою очередь состоит из 6 этапов.

1. Этап Чёрной Розы
2. Этап изучения
3. Этап планирования
4. Этап действий
5. Этап воплощений
6. Этап очистки

Маги могут перейти к следующему этапу только после того, как каждый из них полностью завершит предыдущий этап.

1. Этап Чёрной Розы

Маг, у которого в начале этого этапа находится жетон короны, становится первым игроком на весь текущий раунд игры. Во время этого этапа происходят изменения на планшете событий.

Любая смена обладателя жетона короны, произошедшая после этого момента, не изменит порядок хода игроков до начала следующего игрового раунда.

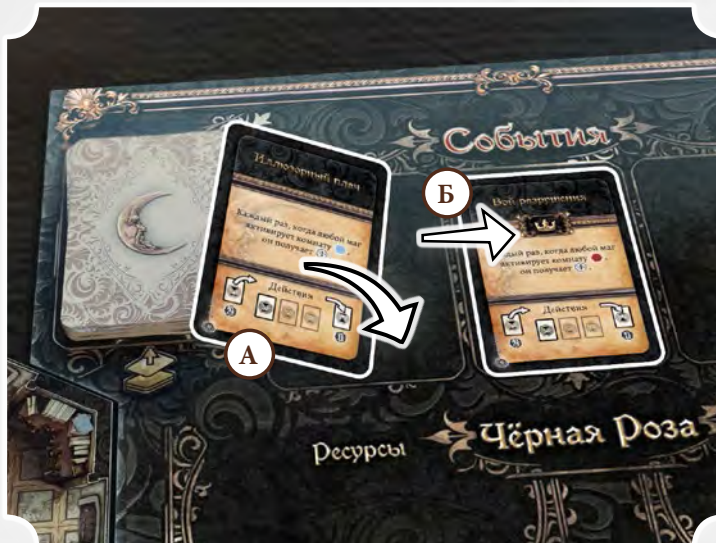
Разыграйте следующие 3 шага в указанном порядке.

1. События, уже находящиеся на планшете событий, сдвигаются вперёд (вправо) на 1 ячейку. Событие, которое таким образом сдвигается за пределы планшета (т. е. из третьей ячейки), убирается из игры, а Чёрная Роза получает столько очков силы, сколько указано в правом нижнем углу карты этого события.

2. Игрок, сидящий справа от первого игрока, берёт карту события из колоды текущей фазы луны, зачитывает её вслух и помещает в соответствующую ячейку планшета событий, указанную на этой карте (А).

Когда событие входит в игру, Чёрная Роза получает число очков силы, указанное в левом нижнем углу карты этого события. Если в ячейке, куда необходимо поместить событие, уже есть карта, она сдвигается вперёд, как было описано выше (Б), из-за чего с планшета может быть сброшено ещё 1 событие.

Некоторые события являются немедленными — их эффекты применяются сразу же, после чего карта этого события сбрасывается. Чёрная Роза всегда получает указанные на карте очки силы (как при входе карты в игру, так и при её сбросе), даже если карта сбрасывается немедленно.



На некоторых картах событий над римской цифрой фазы луны указан символ короны. Игрок, взявший это событие, получает жетон короны, однако он станет первым игроком только в начале следующего раунда игры.

3. Начиная с первого игрока, каждый игрок, у которого нет активных заданий, берёт 1 карту из колоды заданий текущей фазы луны.

• Если вас не устраивают одна или обе имеющиеся у вас карты заданий, вы можете **сбросить** одну или обе из них в начале этапа Чёрной Розы. За каждую сброшенную таким образом карту Чёрная Роза получает очки силы, соответствующие фазе луны этого задания (т. е. за карту задания второй фазы луны она получит 2 очка силы).

• У мага не может быть одновременно более **2 активных заданий**. Если в любой момент у мага появляется 3 (или более) карты задания, он должен немедленно сбросить лишние карты заданий так, чтобы их осталось 2 (Чёрная Роза по-прежнему получает очки силы за сброшенные карты, как описано выше).



2. Этап изучения

Во время этого этапа маги берут на руку карты заклинаний из своего **гримуара** и из **библиотеки**.

1. Начиная с первого игрока, каждый берёт на руку 2 карты из своего гримуара.
2. Начиная с первого игрока, каждый берёт 4 карты из колод любых школ магии (кроме колоды забытых заклинаний). Затем каждый игрок смотрит взятые карты, выбирает из них 2 и добавляет к картам на своей руке. Оставшиеся 2 карты игрок кладёт в сброс напротив соответствующих колод школ магии лицевой стороной вверх (А).

Таким образом, на этом этапе у каждого становится на руке на 4 карты больше. Если в любой момент игры число карт на руке игрока превысит предел, указанный на его планшете мага (см. стр. 6), он должен немедленно сбросить лишние карты в свои воспоминания (стопку сброса).

Если игрок должен взять карту из гримуара, но там не осталось карт, он перемешивает все карты из своих воспоминаний и формирует из них новый гримуар.

Игрок не обязан брать все 4 карты из колоды одной школы. Например, он может взять 2 карты из школы разрушения, 1 из школы некромантии и 1 из школы преобразования.



В любой момент этапа изучения игрок может **убрать** 1 карту заклинания с руки, положив её в стопку сброса соответствующей школы. (Личные заклинания вместо этого откладываются в сторону, и маг может вернуть их на руку во время смены фазы луны, см. стр. 18.)

Имейте в виду, что иногда очень важно убирать карты с руки и, в конечном счёте, из вашего гримуара, поскольку это позволит избавить ваш гримуар от менее полезных для вашей стратегии заклинаний, из-за чего последующий набор карт оттуда будет более эффективным.



Пример

Для игрока, контролирующего Ниро, наступает этап изучения. Предел его руки — 7 карт.

В данный момент у него на руке 4 карты, оставшиеся с предыдущего раунда. Для начала он берёт 2 карты из своего гримуара и добавляет их к картам на руке, увеличивая их число до 6. Сразу же после этого он берёт 4 карты из библиотеки (3 карты из школы разрушения и 1 из школы преобразования) в надежде взять заклинание боя. Он изучает взятые 4 карты и решает, какие 2 из них он оставит.

На этом моменте на руке игрока оказывается 8 карт, что на 1 превышает его допустимый предел. Игрок решает, какую карту он сбросит, выбирая из всех карт на руке. Сброшенная карта помещается в его воспоминания (стопку сброса).

Он также решает убрать одну из карт с руки, поскольку она больше не соотносится с его стратегией. Он помещает эту карту в стопку сброса соответствующей ей школы магии.



3. Этап планирования

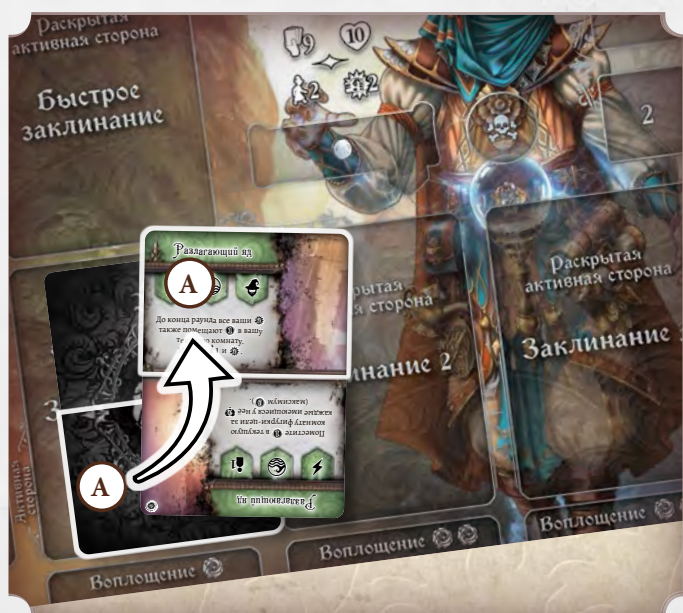
На этом этапе каждый игрок определяет свою стратегию, которую он будет придерживаться на этапе действий.

Каждый игрок должен выложить **от 2 до 4** карт заклинаний. Эти карты помещаются лицевой стороной вниз в ячейки на планшете мага. Как отмечалось ранее, каждое заклинание имеет 2 разных эффекта (основной и обратный). Основной эффект обозначен стрелкой слева от названия. Выкладывая карты, помещайте их в том порядке и в том положении, как вы хотите их разыграть. Выложенные карты называются **заготовленными заклинаниями**.

(А) На иллюстрации справа показана карта, раскрытая основной стороной вверх.

Одно из заготовленных заклинаний маг должен поместить в ячейку быстрого заклинания. Остальные необходимо поместить в ячейки для стандартных заклинаний (от 1 до 3). Этап планирования завершается, когда все маги поместят карты заклинаний в ячейки своих планшетов магов.

Обращайте внимание на то, в каком порядке вы выкладываете карты и в каком положении они будут раскрыты. Выбранный эффект заклинания, когда его карта ещё закрыта, обозначен на планшете мага подписью «активная сторона», а после раскрытия — подписью «раскрытая активная сторона». Таким образом, при розыгрыше карты её необходимо перевернуть вертикально.



4. Этап действий

Во время этого этапа игроки совершают ходы по очереди, воплощая задуманную ими на предыдущем этапе стратегию. В начале **проверьте, нет ли на планшете событий каких-либо событий**, влияющих на этот этап. Помимо выложенных на планшеты магов заклинаний, каждый маг также имеет **2 жетона физических действий**, эффекты которых указаны во вставке справа.

1. Этот эффект позволяет магу **передвинуться** на количество комнат, не превышающее значение, указанное на его планшете (включая 0). Кроме того, маг может по желанию **активировать** комнату, в которой он находится, либо перед своим передвижением, либо после него.

2. Этот эффект позволяет магу нанести **урон**, указанный на его планшете, любой цели в своей комнате. Кроме того, маг может по желанию **активировать** комнату, в которой он находится, либо перед своей атакой, либо после неё.

3. После использования жетон физического действия необходимо перевернуть использованной стороной вверх.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок обязан выполнить одну из этих комбинаций действий:

- А. Физическое действие
- Б. Физическое действие + физическое действие
- В. Физическое действие + стандартное заклинание
- Г. Физическое действие + быстрое заклинание
- Д. Стандартное заклинание + быстрое заклинание
- Е. Стандартное заклинание или быстрое заклинание

Единственная комбинация, которую игрок не может выбрать, — это 2 стандартных заклинания.

Примечание: в игре есть несколько эффектов, позволяющих магу сотворить заклинания напрямую с руки (см. стр. 38) — такие заклинания не считаются стандартными.

Игроки продолжают выполнять действия по очереди, пока все не истощат доступные им заклинания и жетоны физических действий.

Игроки могут выполнять действия в вышеуказанных комбинациях в любом порядке. Однако любое действие должно быть полностью разыграно, прежде чем маг перейдёт к выполнению следующего. Например, запрещено разделять эффект физического действия, и маг не сможет пройти 1 комнату, сотворить заклинание, а затем снова передвинуться в другую комнату. Ему придётся сперва полностью завершить своё передвижение, активировать комнату (по желанию), и только потом он сможет сотворить заклинание (или наоборот).

Ж, З. В качестве действия игрок может сбросить одно из своих заготовленных заклинаний, чтобы **передвинуться на одну комнату** (♣1). (Примечание: при этом маг **НЕ МОЖЕТ** атаковать (♣) или активировать эту комнату (♣), только передвинуться.) Это действие является обязательным, если маг находится в своей келье и у него закончились жетоны физических действий. Это действие не считается ни физическим действием, ни заклинанием.

Таким образом можно сбрасывать активированные, но ещё не сработавшие ловушки (♣) и защиты (♣) (см. стр. 27).




В каждой комбинации действия можно выполнять **в любом порядке**.

Возможные комбинации:

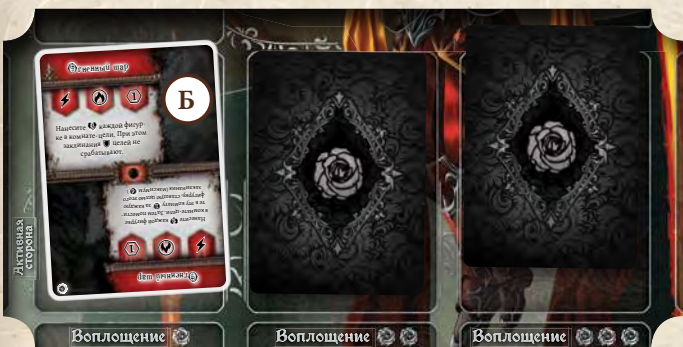



Примеры этапа действий

Пример I: наступает ход Ниро , он решает использовать 1 из своих 2 физических действий (А) и поэтому переворачивает первый соответствующий жетон. С его помощью он может пройти 2 комнаты, чтобы оказаться ближе к своему врагу. Ниро передвигается в **комнату удовольствий**, но решает не активировать её эффект.



В конце своей комбинации Ниро сотворяет заклинание «Огненный шар» (В), которое наносит 3 урона каждой фигурке в комнате Ребекки. Похоже, Ниро всё спланировал!

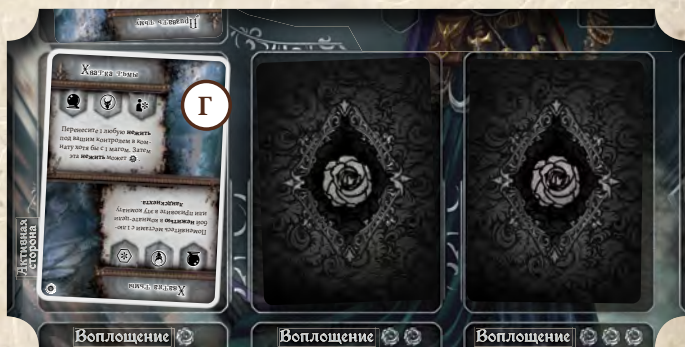


Ход переходит к следующему магу, сидящему по часовой стрелке от Ниро, и это Ребекка . У неё больше не осталось физических действий, поэтому она решает сотворить 2 своих заготовленных заклинания: быстрое, а затем стандартное. Сначала она раскрывает быстрое заклинание «Призвать тьму» (В) и разыгрывает его, чтобы призвать **ландскнехта**.



Сразу после этого она раскрывает стандартное заклинание «Хватка тьмы» (Г) и применяет его эффект, что позволяет ей немедленно активировать **ландскнехта**!

Ландскнехт передвигается в комнату Ниро и атакует его, нанося 2 урона, как указано на его карте воплощения.



Примеры этапа действий

Пример 2: Тесса решает, что ещё не настало время для раскрытия её заклинаний, поэтому она совершает только 1 физическое действие (А), чтобы передвинуться в другую комнату и активировать её.



Она проходит 2 комнаты и оказывается в **Читальном зале**, после чего активирует его (Б): это позволяет ей взять 1 карту из библиотеки. Она решает взять карту из своей предпочитаемой школы — **преобразования** (В).



Во время этапа действий маги сотворяют заклинания, чтобы получать очки силы, наносить урон своим противникам, а также снижать стабильность комнат и разрушать их. Эти механики подробно расписаны в последующих разделах.



Маг не может пропустить свой ход, если у него остались заготовленные заклинания или жетоны физического действия. Он должен разыграть их, если это возможно.

Джафар планирует бежать прочь от Ниро и поэтому кричит: «О нет... на этот раз ты никуда не пойдёшь!» — а затем сотворяет заклинание «Ледяной взрыв».

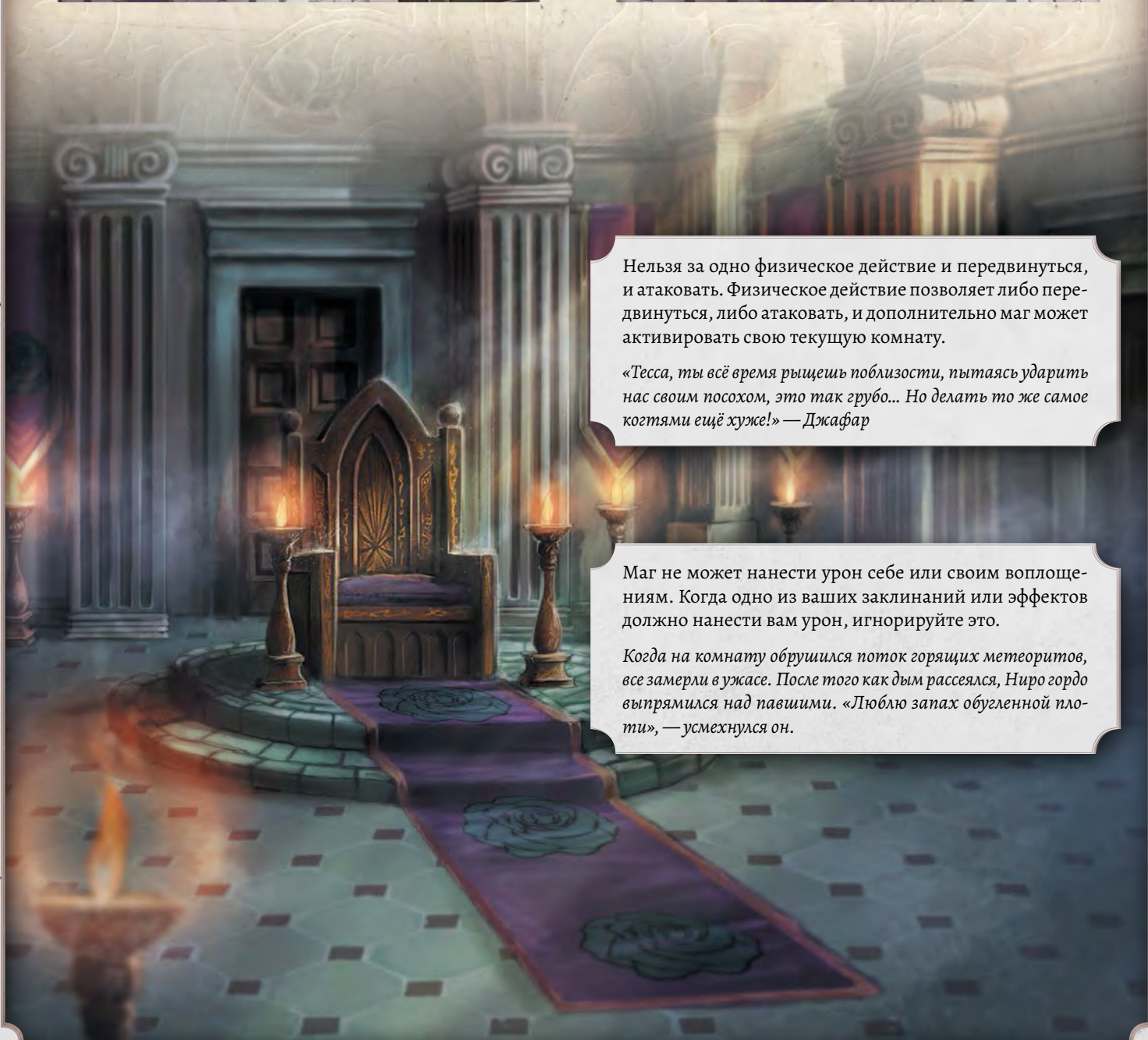
Маг не может сотворить 2 стандартных заклинания в рамках одной комбинации. Стандартное заклинание можно совместно использовать только с быстрым заклинанием (в любом порядке).

«Я люблю полагаться на глупость остальных». — Джафар

Пример активации комнаты

Активация **тронного зала** даёт игроку жетон короны (А). После этого жетон активации комнаты необходимо перевернуть обратной (тёмной) стороной вверх (Б).

Важно отметить, что, даже если жетон короны переходит к другому игроку, порядок хода не меняется до начала следующего этапа Чёрной Розы.



Нельзя за одно физическое действие и передвинуться, и атаковать. Физическое действие позволяет либо передвинуться, либо атаковать, и дополнительно маг может активировать свою текущую комнату.

«Тесса, ты всё время рыщешь поблизости, пытаешься ударить нас своим посохом, это так грубо... Но делать то же самое когтями ещё хуже!» — Джафар

Маг не может нанести урон себе или своим воплощениям. Когда одно из ваших заклинаний или эффектов должно нанести вам урон, игнорируйте это.

Когда на комнату обрушился поток горящих метеоритов, все замерли в ужасе. После того как дым рассеялся, Ниро гордо выпрямился над павшими. «Люблю запах обугленной плоти», — усмехнулся он.

Типы заклинаний

Первый символ на карте заклинания определяет его тип.



Бой

Заклинания, наносящие урон другим магам и их воплощениям.



Сопряжение

Заклинания для призыва в игру воплощений, получения очков силы, быстрого передвижения, получения карт заданий и т. д.



Защита

Заклинания, которые после сотворения остаются активированными и их можно использовать для защиты мага от различных эффектов.



Ловушка

Заклинания, которые после сотворения остаются активированными и срабатывают при определённых условиях (например, когда цель входит в комнату определённого цвета или выполняет определённое действие).



Заклинания ловушек и защиты

Заклинания ловушек и защиты срабатывают только при определённых обстоятельствах. Они могут сработать, только если уже активированы.



Защита: когда маг сотворяет заклинание защиты, оно не раскрывается. Вместо этого маг помещает на него жетон защиты, чтобы обозначить, что оно активировано и может сработать.

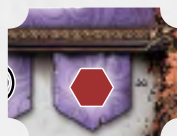
В описании каждого заклинания защиты указано условие, при котором срабатывает его эффект (например, когда маг получает урон или передвигается из-за эффекта заклинания). Когда условие срабатывания активированного заклинания защиты выполнено (и только тогда), игрок может применить его эффект. Заклинание остаётся активированным, пока игрок не применит его эффект, после этого оно считается использованным (повторное срабатывание невозможно). Нельзя снизить урон ниже нуля. Некоторые заклинания защиты позволяют магу «игнорировать» эффект направленного на него заклинания. Если такое заклинание направлено на несколько целей, остальные цели по-прежнему попадают под его эффект. Некоторые заклинания защиты «отменяют» эффект заклинания, и в этом случае заклинание не действует ни на одну из своих целей. В любом случае указанное заклинание считается использованным.

Некоторые заклинания защиты позволяют нанести урон атакующему магу вместо его цели. В таком случае используются фишки урона цвета атакующего мага.



Ловушки: когда маг сотворяет заклинание ловушки, оно не раскрывается. Вместо этого маг помещает на него жетон ловушки, чтобы обозначить, что оно активировано и может сработать.

В описании каждого заклинания ловушки указано условие, при котором срабатывает его эффект (например, когда маг входит в определённую комнату или совершает определённое действие). Когда условие срабатывания активированного заклинания ловушки выполнено (и только тогда), игрок может применить его эффект. Заклинание остаётся активированным, пока игрок не применит его эффект, после этого оно считается использованным (повторное срабатывание невозможно). Маг не может вызвать срабатывание собственной ловушки или стать целью её эффекта при срабатывании (то же самое распространяется на его воплощения).



В игре присутствуют два типа ловушек:

1. Ловушки для эффектов.
2. Ловушки для комнат.

На **ловушки для эффектов** распространяются стандартные правила заклинаний, касающиеся порядка и положения карт на этапе планирования. Эффект ловушки может сработать сразу же при выполнении указанного на карте условия.

В отличие от всех остальных заклинаний, у **ловушек для комнат** только одно направление текста: у них нет стороны с «обратным» эффектом. У ловушек для комнат 2 разных эффекта с разным цветом. Каждый раз, когда маг или воплощение входит в комнату, соответствующую цвету любого из эффектов ловушки, эта ловушка может сработать. В этом случае раскройте её карту и примените эффект соответствующего цвета. Обратите внимание, что цвет эффекта должен соответствовать цвету комнаты, в которой сработала ловушка. Фигурки, уже находящиеся в такой комнате или передвигающиеся из неё, не вызывают срабатывания ловушки.

При срабатывании эффекты ловушек и защиты прерывают действия другой фигурки. Эффекты ловушки необходимо полностью применить, прежде чем эта фигурка продолжит свой ход.

Однако если маг побеждён ловушкой, его комбинация действий немедленно заканчивается (см. раздел «Урон и побеждённые маги» на стр. 30), а ход переходит к следующему игроку.

На этапе очистки все несработавшие заклинания защиты сбрасываются в воспоминания. Маги могут забрать свои несработавшие заклинания ловушек обратно на руку, чтобы сыграть их снова позже.



Пример карты ловушки

Примеры ловушек и защиты

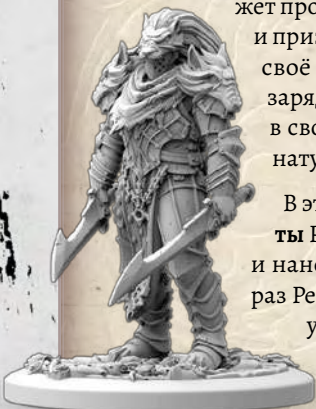
Пример 1: наступает ход Ребекки (). Она сотворяет своё первое стандартное заклинание (1) и своё быстрое заклинание (2) — ловушку и защиту соответственно. Она объявляет, что оба этих заклинания активированы, и помещает соответствующие жетоны на эти карты, не раскрывая их. Ловушка — это «Шквал клинков», влияющий на красные и зелёные комнаты. Защита — «Тёмный доспех», предотвращающий следующий урон и наносящий 1 урон атакующему. На этом ход Ребекки заканчивается.

Наступает ход Ниро (), который находится в своей келье. Он решает выполнить физическое действие, чтобы подойти поближе к Ребекке, и останавливается в **комнате призыва**.

К несчастью для него, эта комната красная, и ловушка Ребекки срабатывает! Она раскрывает **карту ловушки (А)** и наносит каждой фигурке в этой комнате 3 урона, из-за чего Ниро получает 3 урона. Поскольку Ребекка не может получить урон от собственных заклинаний, она невредима.

После получения урона от ловушки Ребекки Ниро может продолжить свой ход. Он активирует комнату и призывает **цербера**. Затем он решает раскрыть своё быстрое заклинание «Разрушительный заряд». Он помещает фишку нестабильности в свою комнату и выбирает своей целью комнату Ребекки, из-за чего она получает 3 урона.

В этот момент срабатывает **заклинание защиты** Ребекки (Б), которое предотвращает урон и наносит 1 урон атакующему. Похоже, на этот раз Ребекка довольно хорошо обыграла Ниро — у него явные проблемы!



Пример 2: Тесса () совершает физическое действие, чтобы передвинуться в **кузницу**, пройдя при этом через **алхимическую лабораторию**. У Ребекки () активирована ловушка, которая срабатывает, как только Тесса входит в красную комнату. Тесса должна прервать своё текущее действие, чтобы стать целью эффекта ловушки Ребекки, который наносит ей 3 урона (В). Поскольку Тесса до этого уже получила 8 урона, она побеждена и возвращается в свою келью (Г) (см. раздел «Урон и побеждённые маги» на стр. 30). Из-за того что она побеждена, Тесса не может завершить своё физическое действие и, к сожалению, теряет остаток хода. Теперь, прежде чем продолжить реализовывать свои планы, ей придётся подождать, пока она не сможет выйти из кельи.



После применения эффекта ловушки она считается использованной и не может сработать снова, даже для применения её второго эффекта.

Из ниоткуда позади мага появляется Ребекка и вонзает холодную сталь в его неприкрытый бок: «Разве тебя не учили, что определённые места могут быть опасны?»

Цели и дальность заклинаний

Каждое раскрытое заклинание должно быть направлено на определённую цель в пределах своей дальности. Цели делятся на 4 типа.



На себя

Заклинание воздействует на мага, сотворившего это заклинание.



Отдельная цель

Одна фигурка на игровом поле, которой может стать как другой маг, так и воплощение (при этом маг не может выбрать себя).



Область

Одна комната на игровом поле (обратите внимание, что некоторые подобные заклинания нацелены на все фигурки в комнате, в то время как другие — на саму комнату).



Особая

Целью становится неупомянутый выше игровой элемент, указанный в описании заклинания (например, планшет событий или библиотека).

Рядом с символом цели заклинаний, направленных на отдельную цель или на область, всегда указано число, обозначающее дальность его эффекта (от 0 до *). Дальность представляет собой количество комнат по прямой линии от комнаты, в которой это заклинание сотворено **магом** (или сработало). Фигурки, находящиеся между сотворяющим заклинание магом и его целью, не блокируют заклинание. Если дальность указана символом *, то маг может выбрать любую возможную цель на игровом поле, игнорируя дальность (даже если цель не находится от него на прямой линии). Не забудьте, что кельи магов ни при каких обстоятельствах не могут стать целью заклинаний.



Начальная точка заклинания

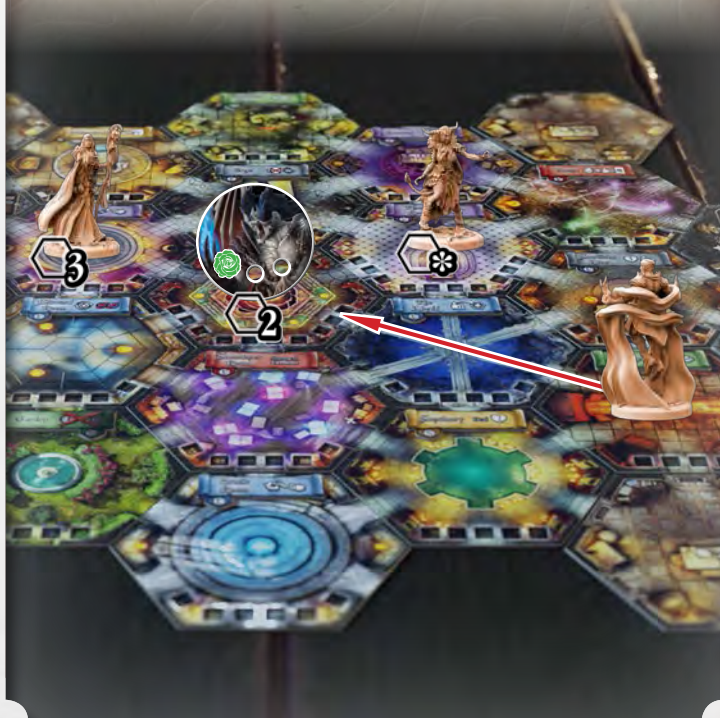


Пример сотворения заклинания

Ниро применяет основной эффект карты «Метеоритный поток».



Поскольку Тесса не находится на прямой линии от Ниро, а Ребекка не находится в пределах необходимой дальности, единственной возможной целью заклинания является **Хвостач**, который получает 4 урона и покидает игру.



Урон и побеждённые маги

Когда маг (или Чёрная Роза) получает урон, это обозначается фишками цвета мага, нанесшего урон. Поместите соответствующее число фишек урона на панель жизни противника или на карту атакованного воплощения.



Когда число фишек урона на панели жизни мага сравняется с максимальным числом его очков здоровья, маг **побеждён**. Избыточный урон игнорируется.

Побеждённый маг возвращает свою фигурку в келью. Затем остальные маги (и Чёрная Роза) получают очки силы согласно количеству урона, которое они нанесли побеждённому магу. Для этого подсчитайте число фишек каждого цвета.

Очки силы за урон:

- ④ 1-е место (маг, нанёсший больше всего урона).
- ② 2-е место.
- ① Все остальные маги, нанёсшие хотя бы 1 урон.

Маг, нанёсший побеждённому магу больше всего урона, получает 4 очка силы. Следующий за ним маг получает 2 очка силы, а все остальные маги, нанесшие побеждённому магу хотя бы 1 урон, получают по 1 очку силы. При ничьей за 1-е или 2-е места все претенденты получают положенное количество очков минус 1. **В редких случаях, когда весь урон побеждённому магу нанёс один маг (все фишки урона одного цвета), он один получает 5 очков силы.**

Маг (или Чёрная Роза), нанёсший последний урон побеждённому магу, получает его **жетон трофея** (эти жетоны приносят очки силы в конце игры).

Когда маг побеждён, может оказаться так, что он сам будет участвовать в распределении мест, однако он не получает никаких наград (очков силы или трофеев). Такое может произойти из-за эффектов, переключивающих урон или меняющих цвет фишек урона.

Когда все игроки получают свои очки силы, все фишки урона убираются и возвращаются соответствующим магам. Побеждённый маг, поместивший свою фигурку в келью, продолжает игру оттуда со своего следующего хода. При этом он должен немедленно покинуть келью с помощью физического действия (если доступно) или должен сбросить 1 заготовленное заклинание для передвижения в соседнюю комнату (см. стр. 23). Единственный способ, при котором маг может закончить этап действий в своей келье, — это если он оказывается там с уже перевёрнутыми жетонами физических действий и без заготовленных заклинаний.

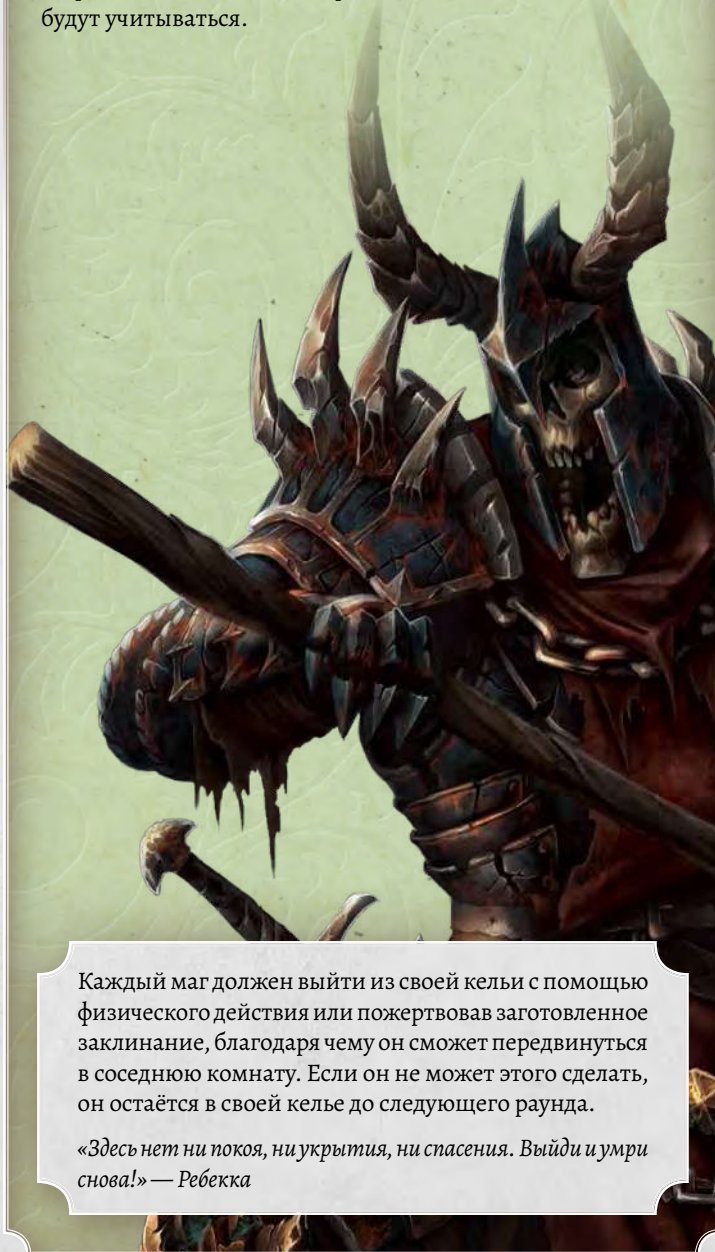
Игрокам нужно следить, чтобы в их запасе не закончились фишки урона, иначе они окажутся в ситуации, когда они не смогут применять эффекты. Если для применения эффекта требуется больше фишек, чем есть у мага, он может сам распределить оставшиеся фишки, чтобы применить этот эффект частично.

Необязательное правило: избыток урона

По обычным правилам, если вы нанесли магу больше урона, чем у него свободных ячеек на панели жизни, избыточный урон игнорируется. Играя с этим правилом, не игнорируйте избыточный урон и учитывайте его при распределении награды.

Это правило делает игру глубже, предоставляя игрокам возможность выйти за установленные рамки.



Пример: маг, у которого осталось только 1 очко здоровья, становится целью эффекта, который наносит ему 4 урона. При стандартных правилах только 1 последний урон учитывался бы при распределении награды за побеждённого мага. Однако с правилом «Избыток урона» последние 3 урона сверх оставшихся очков здоровья побеждённого мага также будут учитываться.








Каждый маг должен выйти из своей кельи с помощью физического действия или пожертвовав заготовленное заклинание, благодаря чему он сможет передвинуться в соседнюю комнату. Если он не может этого сделать, он остаётся в своей келье до следующего раунда.


«Здесь нет ни покоя, ни укрытия, ни спасения. Выйди и умри снова!» — Ребекка

Пример победы над магом

Тесса  наносит 1 урон Ниро . Ниро побеждён этим уроном, и начинается распределение очков силы (ОС).

Первое место: на панели жизни Ниро 6 фишек урона Тессы . Это больше, чем у остальных, поэтому она получает  ОС.

Второе место: и Джафар  и Ребекка  нанесли побеждённому Ниро по 3 урона. Обычно за второе место маг получает  ОС.

Однако при ничьей оба мага получают на 1 ОС меньше. Таким образом, Джафар и Ребекка получают по  ОС.



Поскольку последний урон Ниро нанесла Тесса, она берёт его жетон трофея. Все фишки урона возвращаются соответствующим магам. Ниро отправляется в свою келью и может снова действовать, начиная со своего следующего хода.



Снижение стабильности комнат



Некоторые заклинания настолько сильны, что постепенно разрушают комнату, в которой были созданы. Такие заклинания обозначены символом вихря нестабильности в центре карты между двумя эффектами.

Маг, раскрывший заклинание, которое снижает стабильность комнаты, должен немедленно поместить фишку нестабильности своего цвета в соответствующую ячейку своей комнаты. Если свободных ячеек нет, маг не может снизить стабильность комнаты.

Чтобы снизить стабильность комнаты, игрок берёт одну фишку урона/нестабильности своего цвета и помещает её в соответствующую ячейку комнаты. Некоторые заклинания позволяют поместить несколько фишек нестабильности, следуя обычным правилам дальности и выбора цели.

Некоторые заклинания позволяют **заменить** (☉) фишки нестабильности. Для этого выберите необходимое количество фишек нестабильности (любых цветов) в комнате и замените их фишками нестабильности своего цвета.



Пример эффекта, заменяющего фишки нестабильности

Разрушение комнаты

Если на этапе очистки все ячейки комнаты заполнены фишками нестабильности, то маг, поместивший туда наибольшее число таких фишек, забирает себе жетон активации этой комнаты в качестве награды; в конце игры он получит за него очки силы. Саму комнату при этом нужно перевернуть разрушенной стороной вверх.

При ничьей жетон активации вместо магов получает Чёрная Роза.

Необязательное правило: избыток нестабильности

Это правило позволяет снижать стабильность комнаты даже при отсутствии в ней свободных ячеек. Маги могут продолжать помещать фишки нестабильности в комнату, даже если свободных ячеек не осталось, до тех пор пока комната не будет перевернута разрушенной стороной вверх. Поскольку комнаты разрушаются только на этапе очистки, маги могут продолжать помещать фишки нестабильности в попытке заполнить её жетон активации. Это правило делает игру глубже, предоставляя игрокам возможность выйти за установленные рамки.



Заклинание, НЕ снижающее стабильность комнаты

Заклинание, снижающее стабильность комнаты

Пример снижения стабильности комнаты


Ребекка (yellow square) сотворяет заклинание «Вихрь» и активирует его обратный (второй) эффект в зале оракула, где находится Тесса (green square).



Ребекка помещает 1 фишку нестабильности (А) в комнату, в которой сотворяет заклинание, — в сад. Затем, согласно описанию эффекта заклинания, она наносит 3 урона Тессе и помещает 2 фишки нестабильности (Б) в комнату, где та находится.

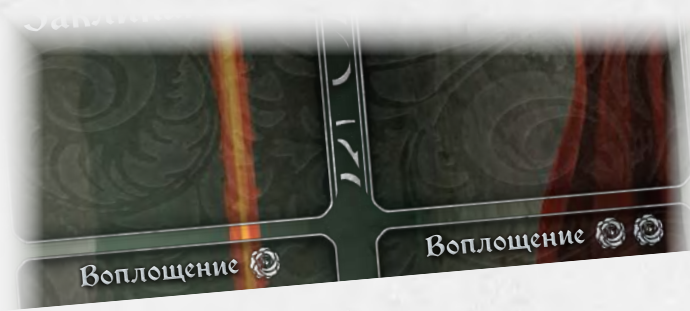


Воплощения

Заклинания сопряжения (отмеченные символом ) , а также другие эффекты, такие как активация комнаты, позволяют магам призывать воплощения. Как правило, это происходит на этапе действий.

Когда маг призывает воплощение, игрок берёт соответствующую карту и фигурку из общего запаса.

Карта помещается в одну из трёх соответствующих ячеек на планшете мага той стороной вверх, где указаны характеристики воплощения. Если в общем запасе нет нужной фигурки, эффект призыва воплощения игнорируется.



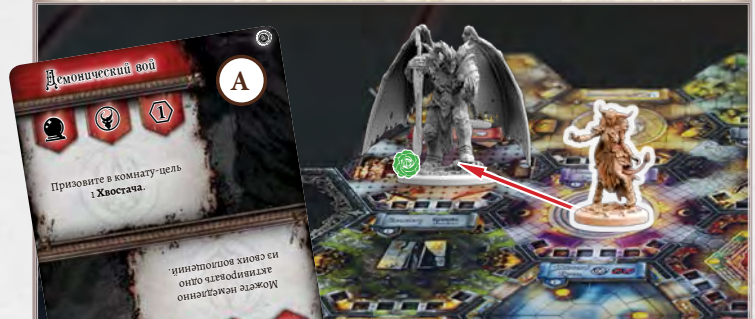
На каждой ячейке воплощения на планшете мага указано количество роз. Когда в одну из таких ячеек помещается карта воплощения, вставьте в фигурку аналогичное количество маркеров с розой. Это поможет различать одинаковые воплощения, находящиеся под контролем одного мага. Если маг призывает новое воплощение, но у него уже есть в игре три воплощения, то он либо возвращает одно из них в общий запас, либо игнорирует призыв нового воплощения.



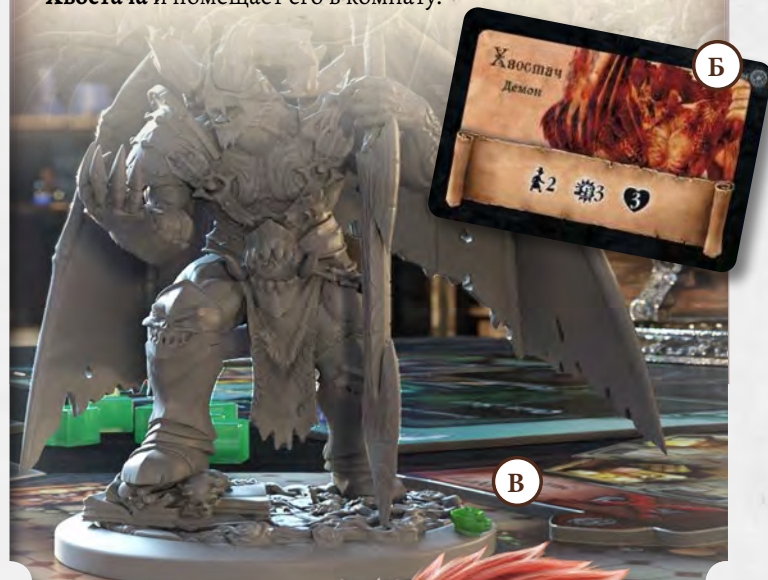
Комната призыва и **кладбище** позволяют магу призывать воплощения под своим контролем. Подробности см. в **Кодексе Арканум**.

Пример призыва

Тесса применяет обратный эффект (А) заклинания «Демонический вой», чтобы призвать в соседнюю комнату **Хвоста**.



Тесса берёт соответствующую карту воплощения (Б) и помещает её в первую ячейку для воплощений на своём планшете. Затем она вставляет один маркер с розой (В) в фигурку **Хвоста** и помещает его в комнату.

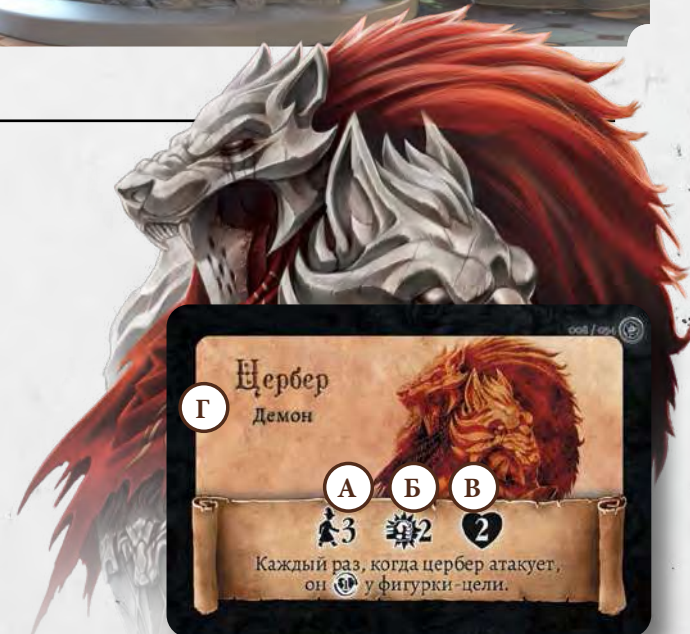


5. Этап воплощений

Во время этапа воплощений каждый игрок может активировать любые (или все) свои воплощения. Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока, и могут активировать свои воплощения в любом порядке.

Воплощение может передвинуться на количество комнат, не превышающее указанное на его карте значение (А). Затем оно может атаковать, нанеся указанный на карте урон (Б). При желании можно атаковать и без передвижения.

Когда воплощение наносит урон, используйте фишки урона цвета мага, контролирующего это воплощение. Когда воплощение получает урон, который больше или равен значению его очков здоровья (В), оно убирается из игры. Переставьте фигурку воплощения в общий запас и верните его карту на планшет силы. Некоторые эффекты могут быть направлены на воплощения определённого архетипа (Г), заставляя их передвигаться, атаковать и т. д. Как правило, это происходит во время других этапов, например на этапе действий.



Карта воплощения цербера

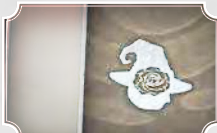
6. Этап очистки



Это последний этап игрового раунда, во время которого проводится проверка стабильности комнат, разыгранные заклинания сбрасываются, жетоны обновляются, а игровое поле подготавливается для следующего раунда. Если в конце этого этапа маг (или Чёрная Роза) набирает достаточно очков силы для победы в партии, игра заканчивается.

Пройдите перечисленные шаги в указанном порядке:

1. Каждый игрок сбрасывает сыгранные заклинания, помещая их лицевой стороной вверх в свои **воспоминания** (стопку сброса), за исключением несработавших ловушек, которые возвращаются на руку. Переверните использованные **жетоны физических действий**. Удалите из игры использованные **забытые заклинания**. Завершите все эффекты, длящиеся «до конца раунда».



2. Переверните **жетоны активации** всех комнат лицевой стороной вверх.

3. Проверьте **стабильность комнат**: если все ячейки в комнате заполнены фишками нестабильности, комната разрушается. Маг (или Чёрная Роза), внёсший наибольший вклад в разрушение комнаты (положивший наибольшее число фишек нестабильности), забирает **жетон активации** этой комнаты, который принесёт ему очки силы в конце игры. Маг помещает этот жетон на свой планшет, возвращает все фишки нестабильности из комнаты соответствующим магам и переворачивает комнату разрушенной стороной вверх. При ничьей жетон активации комнаты достаётся Чёрной Розе.

Разрушение комнаты не оказывает никакого эффекта на находящихся в ней магов и воплощения — просто поместите фигурки на разрушенную сторону комнаты. Теперь на комнату действуют следующие правила.

- Маги больше не могут активировать разрушенную комнату.
- В комнату больше нельзя помещать фишки нестабильности.

4. Проверьте, не достиг ли кто-либо из магов или Чёрная Роза деления «30» на планшете силы. В этом случае игра завершается. Перейдите к разделу «Завершение игры» (см. стр. 35), чтобы определить, кто станет новым **Великим Магистром**.

Если ещё никто не набрал 30 очков силы, игра продолжается и начинается **новый раунд**. Каждый игрок сохраняет все оставшиеся на руке карты.



Завершение игры

Подсчёт очков

Чтобы определить, кто стал новым Великим Магистром ложи Чёрной Розы, в конце игры подсчитайте все очки силы. (Возможен вариант, когда победителем окажется Чёрная Роза. В этом случае все игроки проигрывают.) В конце игры к набранным игроками (но не Чёрной Розой) очкам силы прибавляются следующие бонусы:



1. Выполненные задания: каждый игрок считает количество выполненных им в ходе игры заданий. Награда в очках силы зависит от количества выполненных заданий относительно других игроков.

Наибольшее число выполненных заданий:

- ⑥ 1-е место (игрок с наибольшим числом выполненных заданий).
- ③ 2-е место.
- ① Все остальные игроки, выполнившие хотя бы 1 задание.



2. Жетоны трофеев: каждый игрок считает количество жетонов трофеев, полученных им от других магов. Учитывается только общее количество таких жетонов, а не то, от кого они были получены. Награда в очках силы зависит от количества трофеев относительно других игроков.

Наибольшее число жетонов трофеев:

- ④ 1-е место (игрок с наибольшим числом жетонов трофеев).
- ② 2-е место.
- ① Все остальные игроки, получившие хотя бы 1 жетон трофея.



3. Разрушенные комнаты: каждый полученный игроком жетон активации разрушенной комнаты приносит ему указанное на этом жетоне число очков силы.



4. Обладатель короны: игрок, у которого в конце игры оказывается жетон короны, получает 1 очко силы.

В случае ничьей за 1 и 2 места при определении награды за выполненные задания и жетоны трофеев претенденты получают положенное количество очков минус 1.

В случае ничьей после подсчёта всех победных очков победителем игры и новым Великим Магистром становится претендент, выполнивший больше всего заданий. Если и в этом случае равенство, победителем становится претендент, собравший больше всего трофеев.

Пример: Ниро и Тесса набрали в конце игры одинаковое число очков силы. Каждый из них выполнил 5 заданий, но у Тессы на 2 жетона трофеев больше, чем у Ниро. Побеждает Тесса!

Если ничья между несколькими игроками по-прежнему сохраняется, игрок с жетоном короны определяет, кто из претендентов становится новым Великим Магистром.

Необязательное правило: дополнительные раунды игры

После финального подсчёта очков, если несколько магов набрали одинаковое число очков силы, игра продлевается на один дополнительный раунд, следуя стандартным правилам игры. Если в конце этого дополнительного раунда по-прежнему нет одного победителя, игра продлевается ещё на один раунд и так далее, пока не будет определён победитель.

В конце каждого дополнительного раунда подсчитывайте только те очки, которые игроки получают за:

- 1) побеждённых магов противников;
- 2) выполнение заданий;
- 3) разрушение комнат.



Пример завершения игры

Игра завершена, и игроки подсчитывают свои дополнительные очки силы (ОС):



1. Выполненные задания

У Ребекки 3 задания = 1-е место = 6 ОС
 У Ниро 2 задания = 2-е место и ничья с Тессой = 2 ОС
 У Тессы 2 задания = 2-е место и ничья с Ниро = 2 ОС



2. Жетоны трофеев

У Ниро 4 жетона = 1-е место = 4 ОС
 У Тессы 3 жетона = 2-е место = 2 ОС
 У Ребекки 1 жетон = 1 ОС



3. Разрушенные комнаты

У Тессы 2+3+3+2 = 10 ОС
 У Ребекки 3+2 = 5 ОС
 У Ниро 0 ОС



4. Владелец короны:

У Ниро жетон короны = 1 ОС

Суммарное число набранных бонусных очков силы:

Тесса = 14 ОС
 Ребекка = 12 ОС
 Ниро = 7 ОС

Для определения победителя игроки складывают бонусные очки силы с очками, набранными по ходу игры.

	ОС, полученные по ходу игры	ОС, полученные при завершении игры	Всего
Ниро	34 ОС	7 ОС	41 ОС
Тесса	24 ОС	14 ОС	38 ОС
Ребекка	25 ОС	12 ОС	37 ОС

Ниро становится новым Верховным Магистром!



Часто задаваемые вопросы

Я сыграл две однотипные ловушки, срабатывающие в одной и той же комнате. Могу ли я применить эффекты обеих за раз?
Да, игрок может применить эффекты обеих ловушек в любом порядке.

Я передвинулся в комнату и тем самым вызвал срабатывание нескольких ловушек от разных магов. В каком порядке их эффекты необходимо применять?

Все игроки применяют эффекты своих ловушек по очереди, начиная с игрока, который будет совершать ход сразу после вас, и далее по часовой стрелке. Если у игрока есть несколько ловушек, которые могут сработать одновременно, он применяет их эффекты в любом порядке.

Могу ли я продолжать выбирать целью заклинаний мага, у которого не осталось очков здоровья?

Нет. Как только маг накопит урон, равный максимальному числу его очков здоровья (или превысит его, в случае использования необязательного правила «Избыток урона»), маг сразу же побеждён, и остальные маги распределяют положенную награду в очках силы.

Если я призвал воплощение в комнату с ловушкой, работает ли она?

Да, если воплощение может стать целью этой ловушки, её эффекты можно применить немедленно.

У меня активировано несколько заклинаний защиты, срабатывающих по одному и тому же условию. Что произойдёт в этом случае?

Вы сами можете решить, в каком порядке применять их эффекты. Однако обратите внимание, что условие их срабатывания должно сохраняться при каждом применении. (Например, если у вас 2 защиты с эффектом «игнорируйте следующие 3 повреждения и получите 1 очко силы» и после срабатывания первой защиты урона не осталось, вы не можете применить эффекты второй защиты, чтобы получить дополнительное очко силы.)

У меня больше не осталось нераскрытых стандартных заклинаний, но есть быстрое заклинание. Могу ли я сыграть его в качестве своей последней карты?

Да, быстрое заклинание можно сыграть как любое другое заклинание.

Заклинание, направленное на область, целью которого стали несколько магов, отменено заклинанием защиты. Станут ли остальные маги целями этого заклинания?

Нет. Если заклинание отменено, ни один маг в комнате не становится целью его эффекта.

Заклинание, направленное на область, целью которого стали несколько магов, активировало мою защиту, эффект которой гласит: «Игнорируйте эффект». Станут ли остальные маги целью эффекта этого заклинания?

Да. Игнорирование эффекта означает, что вы не становитесь его целью. Обратите внимание на разницу между терминами «отменить» и «игнорировать».

Мой маг побеждён и вернулся в свою келью. У меня не осталось физических действий, и осталось только одно заготовленное заклинание. Могу ли я остаться в своей келье?

Нет, вы должны покинуть свою келью, если способны это сделать. Вы должны сбросить карту заклинания, чтобы передвинуться в соседнюю комнату (обратите внимание, что вы не можете активировать комнату после такого передвижения, поскольку это не физическое действие). В этом случае вы не можете использовать оставшуюся карту заклинания каким-либо иным способом.

Если на карте заклинания защиты или ловушки есть символ снижения стабильности комнаты, в какой именно момент необходимо поместить фишку нестабильности?

Она помещается в момент срабатывания защиты или ловушки. Если такое заклинание не сработает, вы не должны помещать фишку нестабильности.

Я взял карту задания, которая мне не нравится. Могу я её сбросить и взять другую?

Нет, вам придётся дождаться следующего этапа Чёрной Розы.

На игровом поле находятся 3 моих воплощения. Что происходит, если я сотворю ещё одно заклинание призыва?

Вы можете немедленно убрать одно из своих воплощений из игры, чтобы освободить место для нового воплощения. Вы не можете контролировать одновременно 4 воплощения. Вы также можете не призывать новое воплощение с сыгранной карты.

Ловушка, срабатывающая в комнатах 2 цветов, срабатывает в комнате одного из этих цветов. Что произойдёт с ней дальше?

Если ловушка сработала в комнате одного цвета, её эффекты уже нельзя после этого применить в комнате другого цвета.

Я первый игрок и я хочу активировать тронный зал. Могу ли я это сделать?

Да, можете. Это тактический ход, позволяющий вам сохранить корону!

Маг, находящийся в своей келье, выполняет задание. Может ли в этом случае сработать моя ловушка, срабатывающая при выполнении магом задания?

Нет, пока маг находится в келье, он невосприимчив ко всем эффектам, кроме эффектов Чёрной Розы.

У меня не хватает фишек урона/нестабильности, чтобы применить все эффекты моего заклинания. Есть ли какой-либо порядок, в котором я должен использовать остаток своих фишек?

Нет, вы сами определяете порядок, в котором используете свои оставшиеся фишки. Вы даже можете в рамках одного эффекта сперва нанести последний урон противнику, разыграть последствия победы над магом, а затем разместить освободившиеся фишки как нестабильность (или наоборот).

Глоссарий

Активированные заклинания: сотворённые магом заклинания, обладающие продолжительным эффектом. Например, ещё не сработавшие ловушки и защиты, а также заклинания с эффектами, длящимися до конца раунда.

Активировать воплощение: воплощения активируются на этапе воплощений (либо на этапе действий из-за эффектов определённых заклинаний). Воплощения передвигаются и затем атакуют.

Активировать комнату (☑): примените эффект жетона активации комнаты, если он ещё не был использован (т. е. не перевернут тёмной стороной вверх).

Атаковать (☠): нанесите цели физический урон. Например, маги наносят 2 урона, используя свой жетон физического действия.

Быстрые заклинания: заготовленные заклинания мага, которые он может сотворить в любой момент своего хода во время этапа действий.

Взять (♣): возьмите указанное число карт с верха определённой колоды и добавьте их к картам на руке.

Заготовленные заклинания: карты заклинаний, которые игрок на этапе планирования разместил лицевой стороной вниз на планшете мага и которые он будет использовать на этапе действий. Эти заклинания остаются заготовленными, пока маг их не сотворит, после чего они становятся либо активированными, либо использованными (в зависимости от их эффекта).

Заменить (♣/♣): игрок заменяет указанное число фишек урона/нестабильности по своему выбору на фишки своего цвета.

Игнорировать: маг, игнорирующий эффект, не становится целью этого эффекта.

Использованные заклинания: заклинания на планшете мага, эффекты которых полностью применены.

Исцелить (♡): уберите указанное число фишек урона (исцеляющий маг сам выбирает их цвет) с панели жизни планшета мага или с карты воплощения.

Нестабильность (♣): обозначается фишками нестабильности в ячейках комнаты. Цвет фишек зависит от того, какой маг снизил стабильность.

Отменить: отменённый эффект полностью исчезает, и ни одна фигурка не становится его целью.

Очки силы (♣): являются показателем победы в игре. На планшете силы жетон соответствующего мага (или Чёрной Розы) сдвигается вперед или назад по мере их получения или потери.

Передвижение (♣): обозначает число комнат, которые маг или воплощение может пройти.

Переложить: возьмите определённые компоненты и переложите их на другую цель, как указано в описании эффекта.

Перенестись: передвинуть фигурку непосредственно из одной комнаты в другую. Считается, что при таком передвижении вы не входите в другие комнаты (напоминает телепортацию, но все эффекты при входе в последнюю комнату всё равно срабатывают).

Призвать: возьмите соответствующее воплощение из запаса и поместите его в выбранную комнату (см. стр. 33).

Раскрыть заклинание: заготовленное заклинание раскрывается, когда игрок переворачивает его карту в следующие моменты: ♣ и ⚡ — при сотворении, ♣ и ♣ — при срабатывании.

Сбросить (♣): положите одну или несколько карт в соответствующую стопку сброса (например, при сбросе использованных заклинаний они помещаются в воспоминания, а после розыгрыша события его карта помещается в стопку сброса событий).

Сотворить заклинание с руки: выберите 1 заклинание на вашем планшете мага (заготовленное, активированное или использованное) и сбросьте его в свои воспоминания. Затем замените его на 1 любое заклинание с руки и немедленно сотворите его.

Сотворить заклинание: примените выбранный эффект раскрытой карты заклинания, если оно относится к ♣ или ⚡ типу. Иначе, если заклинание относится к ♣ или ♣ типу, поместите на рубашку его карты соответствующий жетон ловушки/защиты; оно может сработать до конца текущего раунда.

Сработать: относится к ловушкам (♣) и защите (♣) после того, как они были активированы. Когда указанное на них условие выполнено, сотворивший такое заклинание маг может перевернуть карту и применить соответствующий эффект.

Стандартные заклинания: заготовленные заклинания, которые маг может сотворить в определённом порядке во время своего хода на этапе действий.

Стать целью: обозначает, что фигурка становится целью какого-либо эффекта комнаты или заклинания.

Убрать: уберите объект из игры, поместив его в соответствующий запас или стопку сброса.

Удалить: полностью уберите компонент из игры, вернув его в коробку.

Украсть: заберите что-то (обычно очки силы, но иногда и карты) у другого мага. Если у этого мага нет того, что вы намерены украсть, вы не можете этого сделать.

Урон (♣): обозначается фишками урона цвета мага, нанёсшего этот урон, либо чёрными фишками, если урон был нанесён Чёрной Розой. Когда маг получает урон, фишки помещаются в ячейки панели жизни его планшета. Когда воплощение получает урон, фишки помещаются на его карту.



Безжалостное чудовище Крита



LUDUS MAGNUS
STUDIO

© Ludus Magnus Studio - 2022
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com