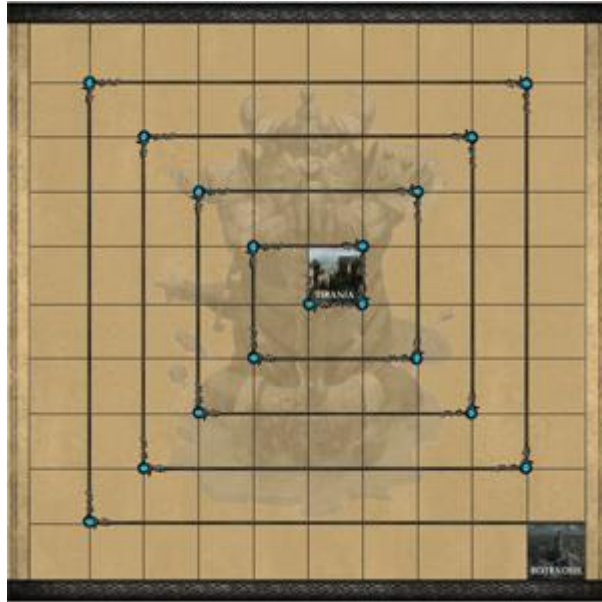


Инструкция по созданию игры.

Распечатайте 4 части поля под именами role p1, p2, p3, p4 на плотной бумаге или картоне и склейте их таким образом, чтобы получить то, что показано на рисунке.



Распечатайте игровые карточки под именами karto4ki 1, 2 и 3 в одном экземпляре каждый файл. Печатайте их тоже на плотной бумаге или картоне. Нужно чтобы рисунки на карточках не просвечивали, это важно для игры. Если вы будете отслеживать характеристики героев с помощью карандаша и ручки, то файл tab не надо распечатывать, в противном случае распечатайте игровой экран в четырех экземплярах. Нужны так же один шестигранный кубик и четыре разноцветных фишки для отображения героев игры. Если вы будете пользоваться экраном, то нужны еще 8 фишек (по 4 фишки одинакового цвета), для отображения характеристик героев на экране, распечатайте их на плотном картоне. Осталось только изучить нижеследующие правила, и можно приступать к игре.

Правила игры.

В игре могут принять участие от 2 до 4 человек. Перед началом игры карточки перемешивают и выкладывают картинками вниз в произвольном порядке на свободные клетки поля (зеленые), формируя случайным образом игровое пространство. Игроки не должны видеть, какие карточки, куда было положены. Карточки могут сформировать принципиально непроходимое поле, однако вероятность такого исхода слишком мала (все равно, что выиграть миллион в лото). Если это все же произошло, то начните игру заново. Выберите между собой одного игрока ведущим, он будет следить за изменением характеристик героев и отображать эти изменения на игровом экране. Игроки определяют очередность ходов бросанием кубика. Тот, у кого будет больший результат, совершает первый ход. Все остальные ходы чередуются между игроками по часовой стрелке. Игра начинается в центре поля в городе Тириана. Цель игры - ходя поочередно первым достичь секретной гробницы у города Ротендейла и найти в гробнице Великую книгу магии. Игроки идут с центра поля по раскручивающейся спирали (граница спирали нарисована красной линией), и их путь составляет 99 клеток.

Ход состоит в кидании кубика и перемещении на соответствующее количество клеток. Если на конечной клетке находилась карточка, то игрок обязан ее перевернуть и выполнить соответствующее этой карточке действие.

Каждый игрок характеризуется 2-я свойствами:

- **Здоровье** – начальное 10, при здоровье 0 или меньше игрок должен начать игру сначала, с центра поля, с начальными свойствами и лишенным всех артефактов и опыта. Карточки артефактов и поверженных монстров покидают игру.

- **Мана** – начальная 15, минимальная 0, тратится на заклинания и на борьбу с врагами.

Эти две характеристики отображаются на диаграмме с помощью фишек (красная фишка - жизнь, зеленая фишка - мана). Передвигайте фишки по диаграмме в соответствии с изменением характеристик игроков. Когда у игрока здоровье сравнивается с манной, он может попытаться в результате такого равенства поднять обе характеристики на 1 пункт. Для этого игрок кидает кубик, и только при результате 6 характеристики поднимаются на 1 пункт. Однако не при каждом равенстве здоровья и манны можно попытаться их поднять (см. далее).

Описание карточек.



Ловушка.

Либо становится собственностью игрока за 1 ману, либо остается неактивированной и вновь переворачивается картинкой вниз. Если другой игрок встанет на поле с активированной ловушкой, то он потеряет столько здоровья, сколько указано на карточке с ловушкой, а хозяин ловушки получит это здоровье себе. Если в результате действия ловушки у ее хозяина возникает равенство здоровья и манны, он может попытаться поднять их на 1 обычным способом.

Если в результате действия ловушки у ее жертвы возникает равенство здоровья и манны, **он не может попытаться поднять их** на 1 обычным способом. Игроки должны договориться, какая из сторон поля будет собственностью каждого игрока, тогда игрок должен класть карточку рисунком вверх на той клетке, где он нашел ловушку, направленной картинкой к своей стороне и тогда каждый игрок будет с легкостью определять принадлежность ловушек (тоже правило облегчает определение принадлежности подчиненных монстров).



Магический шторм.

Карточка снимается с поля и покидает игру. У игрока открывшего ее уменьшается соответствующее количество здоровья. При возникновении равенства здоровья и манны, игрок не может пытаться поднять их на 1.



Лекарство.

Карточка снимается с поля и покидает игру. У игрока открывшего ее увеличивается соответствующее количество здоровья.



Мана.

Карточка снимается с поля и покидает игру. У игрока открывшего ее увеличивается соответствующее количество маны.



Болото.

Игрок, открывший болото может либо осушить его за 1 ману, (карточка снимается с поля и покидает игру), либо не осушать его (карточка остается на поле перевернутой картинкой вниз и игрок, не осушивший болото, пропускает следующий ход, блуждая в поисках прохода). При

возникновении равенства здоровья и манны, игрок не может пытаться поднять их на 1.



Храм Луны.

Остается на клетке до конца игры. Любой игрок, вставший на это поле, может по своему усмотрению в этот ход отнять желаемое количество здоровья у себя и превратить их в такое же количество маны. При возникновении равенства здоровья и манны, игрок не может пытаться поднять их на 1.



Храм Солнца.

Остается на клетке до конца игры. Любой игрок, вставший на это поле, может по своему усмотрению в этот ход отнять желаемое количество маны у себя и превратить их в такое же количество здоровья. При возникновении равенства здоровья и маны, игрок не может пытаться поднять их на 1.



Лабиринт.

Остается на клетке до конца игры. Любой игрок, вставший на это поле, в начале своего хода должен выкинуть на кубике 5 или 6, что бы покинуть лабиринт. При удачном броске игрок кидает кубик повторно, что бы узнать количество клеток, на которое он переместиться. При неудачном броске игрок остается на этом поле до следующей своей попытки.



Подземелье.

Остается на клетке до конца игры. Любой игрок, вставший на это поле, может игнорировать карточку, либо попытаться исследовать подземелье. При исследовании игрок кидает кубик:

- 1 встретил **Призрака**, битва
- 2 встретил **Мумию**, битва
- 3 встретил **Зомби**, битва
- 4 нашел 8 маны.
- 5 нашел лекарство, дающее 8 здоровья.
- 6 нашел 4 маны и лекарство, дающее 4 здоровья (При

возникновении равенства здоровья и манны, игрок не может пытаться поднять их на 1).

Игрок может пытаться в свой ход исследовать подземелье 1 раз. Однако на следующий ход, вместо передвижения, игрок может вновь попытаться исследовать подземелье. Монстры из подземелья не могут подчиняться игрокам, и за их убийство не дается опыта.



Обелиск.

Остается на клетке до конца игры. Любой игрок, вставший на это поле, может либо игнорировать карточку, либо использовать силу обелиска. При использовании игрок получает дополнительный ход и кидает кубик 2 раза. Первый бросок определяет, на какое количество клеток игрок пойдет, второй бросок определяет, куда пойдет игрок

- 1,2,3 назад по спирали
- 4,5,6 вперед по спирали, к цели игры

Артефакты.

Нашедший игрок забирает артефакт себе. Его можно либо использовать по назначению, либо сбросить, что бы взять дополнительный ход. При использовании артефакт изымается у игрока и покидает игру. Использовать артефакт можно только во время своего хода. Можно сразу использовать несколько артефактов за один ход.



Воздушный Щит.

Уничтожает чужую активированную ловушку, при этом хозяин ловушки теряет в два раза больше здоровья, чем была сила ловушки.



Часы

Нейтрализует действие телепорта. Игрок остается на одной клетке с телепортом, а телепорт убирается с поля и покидает игру. Это единственная возможность убрать телепорт с поля.



Сфера Жизни.

Если у игрока здоровье стало 0 или меньше, то использовав сферу, игрок получает 10 пунктов здоровья и не должен начинать игру сначала, с точки старта. 10 пунктов здоровья плюсуется к тем пунктам, что были до использования сферы (т.е. если после встречи с монстром у вас стало -2 здоровья, то после использования Сферы их станет 8, а не 10). Сфера жизни не влияет на количество маны у игрока.



Медальон.

Встав на болото, игрок, используя медальон, освещает местность, уничтожает болото и получает за свои труды 7 маны. Карточка болота убирается с поля.



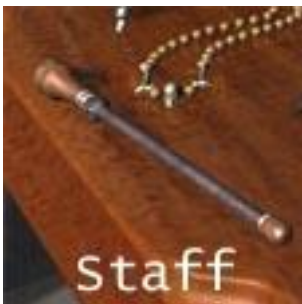
Пентаграмма.

Отпугивает призрака, находящегося на одной клетке с фишкой игрока. Карточка монстра снимается с поля. Опыт за убийство монстра не начисляется игроку (см. далее опыт за уничтожение монстров).



Руна.

Отпугивает мумию, находящуюся на одной клетке с фишкой игрока. Карточка монстра снимается с поля. Опыт за убийство монстра не начисляется игроку.



Посох.

Отпугивает зомби, находящегося на одной клетке с фишкой игрока. Карточка монстра снимается с поля. Опыт за убийство монстра не начисляется игроку.



Меч Молний.

Отпугивает дракона, находящегося на одной клетке с фишкой игрока. Карточка монстра снимается с поля (это единственный случай, когда карточка дракона убирается с поля). Опыт за убийство монстра не начисляется игроку.



Телепорт.

Игрок, вставший на клетку телепорта должен переместиться на соответствующую

щее число клеток вперед по спирали, если стоит плюс, или назад по спирали, если стоит минус. Карточки телепортов переворачиваются и остаются на поле до конца игры. Если игрок попадает в замкнутый круг из телепортов, где он будет вечно перемещаться, то игрок начинает игру сначала, с центра поля, с начальными параметрами здоровья и маны, а так же без накопленных артефактов и опыта. Такая ситуация считается смертью игрока. При телепорте внутрь спирали, игрок пересекает красную линию и возвращается обратно, попав на смежную клетку на внутреннем витке спирали (если это угол, то на внутренний угол спирали). С углом спирали граничат целых три внешние клетки. С этих клеток перемещение идет на один граничащий внутренний угол. При телепорте на внешний круг спирали, игрок попадает на смежную клетку на внешнем витке спирали, если это угол, то на внешний угол спирали. Телепорт на внешний круг работает только тогда, если игрок активирует его, выкинув на кубике 5 либо 6. В случае неудачи телепорт не работает.

Враги.



Встав на клетку с врагом, игрок должен либо драться с монстром, либо подчинить его себе, если враг до этого уже не был подчинен (исключение дракон, его подчинить нельзя) при этом у игрока тратиться мана. Влевом углу карточки показано, сколько маны тратиться на подчинение / сражение. При подчинении монстр становится собственностью игрока, и все остальные игроки обязаны встав на клетку с подчиненным монстром биться с ним. При битве игрок должен выкинуть на кубике определенное число. Если он этого не сделал, его здоровье уменьшается на число указанное в правом углу карточки монстра (монстр ранил игрока). При возникновении равенства здоровья и манны, игрок не может пытаться поднять их на 1. Это же число указывает опыт за врага. При победе над врагом, игрок забирает карточку монстра себе. При накоплении 4 очков опыта, игрок сбрасывает с рук карточки соответствующих монстров и получает дополнительный ход. Только за дракона не идет опыт, так как его невозможно убить обычными средствами, а лишь только временно отогнать от себя. Если враг не был ни кем подчинен и его не смогли победить в битве, то карточка остается на поле и вновь переворачивается картинкой вниз. За ход игрок может лишь раз попытаться сразиться с монстром, однако никто не запрещает ему на следующий ход вместо передвижения продолжить битву и вновь попытаться раз атаковать врага. Если игрок встал на клетку с врагом и у игрока отсутствует мана для битвы или ее слишком мало, то тогда враг автоматически ранит героя.



Исход сражения (кидается один кубик).

Дракон 1-4 неудачный

5,6 удачный

Призрак 1-5 неудачный

6 удачный

Мумия 1-4 неудачный

5,6 удачный

Зомби 1-3 неудачный

4-6 удачный



Окончание игры.

Придя в пункт назначения, секретную гробницу около города Ротендейла, игрок должен найти саму гробницу и спрятанную в ней Великую книгу Магии. Для этого игрок должен выкинуть на кубике **4,5,6**. За ход можно пытаться обнаружить гробницу и спрятанную в ней книгу один раз. При жертве артефакта для дополнительного хода игрок получает еще одну попытку за этот же ход. При попытке поиска, если выпадает **1**, то игрок встречает врага и должен биться с ним. Для определения врага игрок кидает кубик еще раз. Подчинить монстров из гробницы нельзя.

- **1-3 зомби**
- **4,5 мумия**
- **6 призрак**

Выигрывает игрок первый нашедший Книгу Магии.

После того, как один из игроков нашел потерянную книгу и стал победителем, все остальные игроки, не ходившие в этот ход должны сходить, и таким образом полностью завершить круг. Игроки, обладающие артефактами, могут использовать их для дополнительного хода. Когда круг закончен, начинается подсчет очков. Победитель получает 0 очков. Далее каждый игрок считает количество клеток, отделяющее его от конца путешествия, клетки Ротендейла. К ним плюсуется само поле финиша и клетка, где стоит игрок (т.е. 2). К получившимся очкам плюсуется 10 очков за каждую смерть игрока. Победивший игрок не плюсует очки за смерть. Далее игрок, у которого характеристики по своим показателям более 20, отнимает от своих очков столько пунктов, сколько каждая или одна из характеристик превышает 20. Общее количество очков не может опуститься меньше 0. В серии игр побеждает тот, кто имеет меньше всего очков.

Комплектация игры:

Поле 1 шт.

Кубик 1D6 1 шт.

Фигурки магов 4 шт.

Таблица отображения характеристик 1 шт.

Фишки отображения характеристик 2 разных цветов 8 шт. по 4 каждого цвета

Карточки 98 шт.

8 артефактов

4 дракона

16 монстров (3 призрака, 5 мумий, 8 зомби)

9 ловушек (4 силой 1, 3 силой 2, 2 силой 3)

8 болот

10 лекарств (4 силой 1, 4 силой 2, 2 силой 3)

9 маны (4 силой 1, 3 силой 2, 2 силой 3)

8 магических штормов (6 силой 1, 2 силой 2)

17 телепортов (+2 1 шт., +3 3 шт., +4 1 шт., -2 3 шт., -3 2 шт., -4 2 шт., -5 1 шт., -6 1 шт., телепорт на внутренний виток 2 шт., телепорт на внешний виток 1 шт.)

2 храма (Луны и Солнца)

2 лабиринта

3 обелиска

2 подземелья

Дополнительный вариант игры для двух игроков.

Отличие от основных правил состоит в том, что игроки контролируют одновременно две фигурки магов. Во время хода игрок бросает кубик и перемещает одну из своих двух фишек стандартным образом. Игрок может выбрать ту фишку, которую ему выгоднее или безопаснее переместить. Игрок имеет один экран героя. Жизнь и мана являются общими для двух фигурок одного игрока. В начале игры начальное значение жизни равно 15, а маны 20.

Две фигурки одного игрока являются одной командой, поэтому подчиненные враги и ловушки не воздействуют негативным образом на фигурку входящую в одну команду, они воздействуют только на фигурки вражеской команды. Все артефакты и поверженные враги являются общими для команды.

Все карточки воздействуют на фигурки стандартным образом, за исключением следующих случаев.

Болото.

Если маг не осушает болото, то вся команда должна пропустить ход, даже если другой маг из той же команды не находится в болоте.

Лабиринт.

Маг, попавший в лабиринт, подчиняется обычным правилам. Другой маг из той же команды может ходить обычным образом. Однако, до броска кубика игрок должен объявить, будет ли он пытаться извлечь мага из лабиринта или будет перемещать иного мага из своей команды. Если игрок не сумел извлечь мага из лабиринта, то ход игрока на этом заканчивается.

Обелиск.

Правилу обелиска подчиняется только фигурка, стоящая на соответствующей клетке. Использовать обелиск, что бы переместить другую фигурку из той же команды нельзя.

В случае, если жизнь команды сводится к нулю, то команда начинает игру сначала. Начальное значение жизни становится вновь 15, а маны 20. В случае, если один из магов попал в ловушку из телепортов, где он вечно будет перемещаться, то такой маг считается уничтоженным и он начинает игру с начала. Другой маг из этой же команды в этом случае не испытывает на себе каких-либо эффектов.

Если один из магов находится в конечной точке путешествия, то игрок должен перед каждым броском кубика объявлять, будет ли он пытаться найти затерянную книгу, или он будет перемещать второго мага по доске. В случае неудачной попытки поиска книги ход игрока заканчивается.

Как только один из магов нашел книгу магии, ход, если это того требует, заканчивается, и происходит подсчет очков. Команда за каждое свое уничтожение добавляет себе 15 очков. За каждого уничтоженного мага в ловушке из телепортов команда получает 10 очков.

Победившая команда не плюсует очки за свое уничтожение, но получает очки за каждого отдельного уничтоженного мага. За каждую фигурку, не достигшую гробницы, команда добавляет столько очков, сколько клеток отделяют фигурку от конечной точки плюс 2. Далее команда, у которой ее характеристики превышают значение 20, вычитает из своих очков излишек, умноженный на 2. Команда, набравшая меньшее количество очков, побеждает.

PRINTGAMES.RU

**РАСПЕЧАТАЙ
БЕСПЛАТНО
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ**