



GRIMOIRE

ZMAN
games

Гримуары - древние тома, из которых Волшебники изучают все свои заклинания, от простейшего колдовства до заклинаний необообразимой силы. В основном, Волшебники используют эти знания, чтобы помочь своим друзьям искателям приключений в поисках славы и богатства...

...но иногда они используют эту силу друг против друга!

Гримуары - игра для 2-5 игроков, в которой каждый раунд они будут выбирать из своей Книги Заклинаний либо помогать себе, либо препятствовать своим соперникам, затем получать Компаньонов или Сокровища, чтобы помочь себе завоевать победу. Если вы зарабатываете больше всех Победных Очков (VP), вы выигрываете игру!

Состав 5 Гримуаров

30 Жетонов VP



1 Маркер Уровня Заклинания

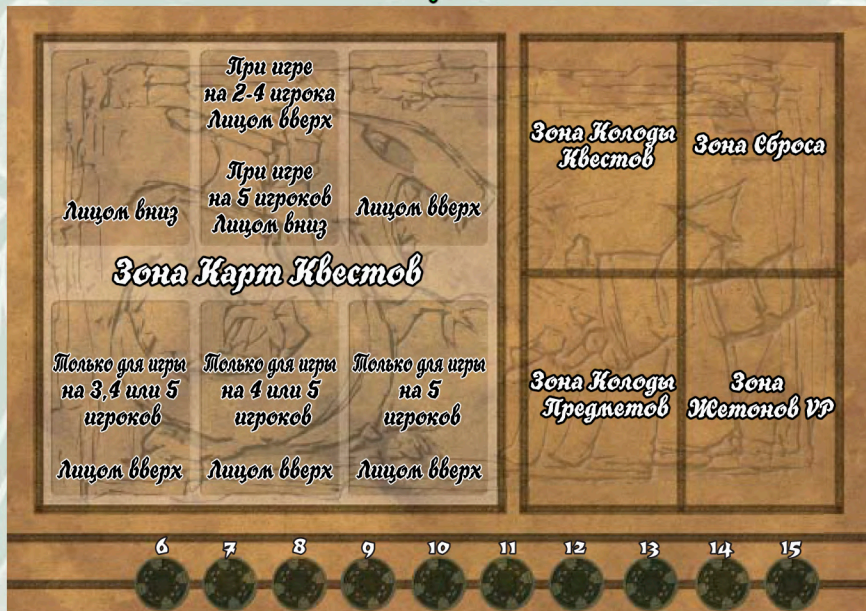


5 Закладок

5 Маркеров Порядка Хода

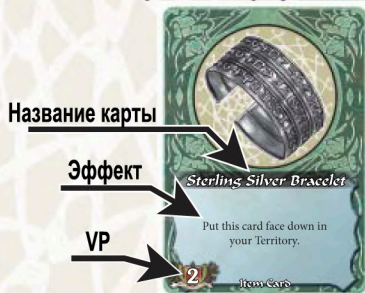


1 Игровое Поле



74 Карты Квестов

21 Карта Предметов



Карты Квестов могут быть как Сокровищами (👁️) так и Компаньонами (👤).

Установка

- Поместите Игровое Поле в центр стола,
- Поместите все Жетоны VP в Зону Жетонов VP,
- Перетасуйте колоды Карт Квестов и Карт Предметов и поместите их в отведенные для них зоны,
- Поместите Маркер Уровня Заклинания под "6" на Таблице Уровня Заклинания,
- Поместите маркеры Порядка Хода пока в сторону,
- Дайте каждому игроку Гримуар и соответствующую Закладку.
- Место перед каждым игроком называется их "Территорией" и на ней они сохраняют свои Карты Квестов, Карты Предметов и Жетоны VP.

Обзор Игры

1 Фаза Установки Подготовьте игровую зону к раунду.

2 Фаза Книги Выберите Заклинания и определите порядок хода.

3 Фаза Квестов Кастуйте Заклинания и получайте Карты Квестов.

Игра заканчивается, когда один из игроков получит достаточно Сокровищ или Компаньонов **ИЛИ** если у вас закончатся Карты Квестов. Игрок с наибольшими VP побеждает в игре.

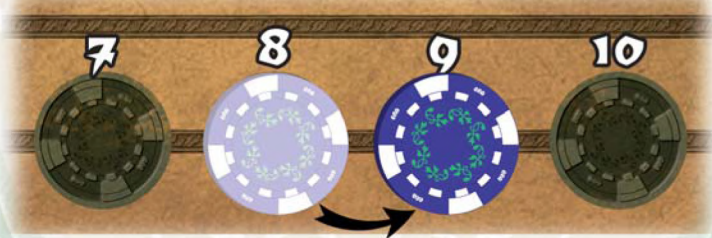
Правила

Фаза Установки

1) Продвиньте Маркер Уровня Заклинания

Переместите Маркер Уровня Заклинания в следующую пронумерованную зону на дорожке МР.

- Это действие пропускается в первом раунде.
- Не перемещайте Маркер Уровня Заклинания после того, как он достиг 15.



2) Разместите Карты Квестов

Возьмите количество карт с вершины Колоды Квестов равное количеству игроков плюс 1 (держите карты лицом вниз, когда взяли их). Поместите одну (в игре на 2-4 игрока) или две (в игре на 5 игроков) карты лицом вниз, а остальные лицом вверх, в соответствующих областях в Зоне Карт Квестов. Если не осталось карт в Колоде Квестов, перетасуйте карты в Зоне Сброса, чтобы создать новую Колоду Квестов. Если вы должны взять Карту Квеста, а их не осталось в обоих колодах, и в Колоде Квестов и в Зоне Сброса, игра немедленно заканчивается.

Фаза Книги - Выполняется всеми игроками одновременно

1) Выберите Заклинания

Одновременно, каждый игрок тайно выбирает Заклинание из своего Гримуара, помещает свою Закладку на этой странице и закрывает Книгу. Уровень выбранного Заклинания не может быть больше чем текущий уровень, показанный на Дорожке Уровня Заклинания.

2) Откройте Заклинания

Каждый игрок открывает свою Книгу на странице, на которой он поместил свою Закладку, открывая выбранное Заклинание.

3) Определите Порядок Хода Игроков

Порядок хода игроков определяется следующим образом:

- Группа А: игроки, которые выбрали Заклинание, отличающееся от выбора других игроков.
- Группа В: игроки, которые выбрали такое же Заклинание, как один или несколько других игроков.

Во-первых, каждый игрок в Группе А получает Жетон Порядка Хода в соответствии с Уровнем Заклинания, которое они выбрали; самое низкоуровневое заклинание получает #1 Жетон, следующее самое низкоуровневое получает #2 Жетон, и т.д. После этого каждый игрок в Группе В получает один из оставшихся Жетонов Порядка Хода в соответствии с Уровнем Заклинания, которое они выбрали и числа на нем, или его Жетоне Порядка Хода в предыдущем раунде так, чтобы игрок, который ходил последним в предыдущем раунде, получил жетон с наименьшим числом. Если есть несколько групп игроков, которые выбрали заклинания с одинаковым уровнем, группа с самым низким Уровнем Заклинания получает свои Жетоны Порядка Хода первой.

Например: Во время Фазы Книги Халли выбрал Молчание (Silence)(Уровень Заклинания 2), Флетчер и Карэн выбрали Лечение(Cure)(Уровень Заклинания 4), Пол выбрал Сопrotивление(Resistance)(Уровень Заклинания 6), и Элизабет выбрала Созидание(Creation)(Уровень Заклинания 7). Как и Халли, Пол и Элизабет выбрали заклинания, которые никто больше не выбрал, это значит, что они получают Жетоны Порядка Хода первыми. Халли получает #1, Пол #2 и Элизабет #3. Карэн и Флетчер выбрали одинаковые заклинания, таким образом, они получают свои Жетоны Порядка Хода последними, даже при том, что Уровень их Заклинания ниже чем у Пола или Элизабет. В последнем раунде Флетчер ходил вторым, а Карэн ходила пятой, таким образом, Карэн получает Жетон Порядка Хода #4, а Флетчер получает #5.

* Игроки, которые открыли **Заклинание Времени (Ускорение (Acceleration) или Остановка Времени(Time Stop))** в текущей Фазе Книги, используют их эффект в этом месте.

Фаза Квестов - Выполняется в Порядке Очередности Хода

Игроки совершают ходы, используя следующий набор действий:

1. Использовать Эффект Книги

Игрок, который ходит использует эффект страницы, которую он только что выбрал в Фазе Книги.

* См. страницу 7 для дополнительной информации о том, как использовать каждый эффект.

2. Взять Карту Квеста

Этот же игрок затем берет Карту Квеста по своему выбору из Зоны Карт Квестов.

- Компаньон помещается лицом вверх, а Сокровище помещается лицом вниз на Территории игрока.
- Когда игрок берет лежащую лицом вниз карту из Главной Зоны, он сначала тайно смотрит на нее, затем помещает ее на свою Территорию, как указано выше.

*Карты Предметов

Игрок может взять Карту Предмета (или карты) только тогда, когда он использует Заклинание Созидание(Creation) или соответствующий эффект. Карты Предметов помещаются лицом вниз на Территории игрока. Если в Колоде Предметов закончились карты во время игры, игроки больше не могут брать карты Предметов. Когда все игроки завершили вышеупомянутый набор действий, переложите оставшиеся Карты Квестов из Зоны Карт Квестов в Зону Сброса.

Когда Фаза Квестов завершается, раунд заканчивается. Если условия Конца Игры не соблюдены, начните новый раунд с Фазы Установки.

Конец Игры

Если у игрока есть 10 Карт Квестов Компаньонов **ИЛИ** 10 Карт Квестов Сокровищ на его Территории в любой момент во время хода, продолжите играть до конца этого раунда и игра заканчивается. Однако, если вам нужно взять карту Квеста, а в обеих колодах, и в Колоде Квестов и в Зоне Сброса нет карт, игра заканчивается немедленно .

Некоторые Карты Квестов (**Разбойник(Rogue)**, **Принц(Prince)**, **Королева(Queen)**, и **Король(King)**) и Карты Предметов **Барахла(Junk)**, могут дать вам дополнительные больше или меньше VP, когда игра заканчивается. Определите значение этих карт, затем добавьте значение VP дополнительных Карт Квестов, Карт Предметов и Жетонов VP. Игрок с самым высоким показателем VP побеждает.

Дополнительная информация О Заклинаниях

Удача(Luck) (Заклинание 1) - Вы можете выбрать сбросить лежащую лицом вниз Карту Квеста из Зоны Карт Квестов. Если вы так делаете, вы не можете посмотреть карту, которую вы берете из Колоды Квестов; поместите ее лицом вниз на соответствующее место.

Лечение(Cure) (Заклинание 4) – Когда берете случайную карту из сброса, перетасуйте весь сброс в стопку лицом вниз и выберите одну из карт случайно.

Ускорение(Acceleration) (Заклинание 5) - Эффект этой карты не используется в Фазе Квестов, но используется в Фазе Книги.

Созидание(Creation) (Заклинание 7) - После взятия карты Предмета, не показывайте ее другим игрокам. Поместите ее лицом вниз на вашу Территорию. Единственное возможное исключение “Божественная Обувь.” Когда вы берете эту Карту Предмета, вы можете использовать ее эффект немедленно согласно его инструкциям, но вы не можете использовать ее эффект после того, как поместите эту карту лицом вниз на вашу Территорию.

Очарование(Charm) (Заклинание 9) - Если у двоих или большего числа игроков есть больше Компаньонов, чем у игрока, который скастовал **Очарование**, этот игрок может выбрать одного из них своей целью. Любые игроки, которые используют **Защитное Заклинание (Сопrotивление(Resistance))** или **Остановка Времени(Time Stop)** в этом раунде, игнорируются при определении цели этого заклинания.

Призыв Элементаля(Summon Elemental) (Заклинание 10) - Даже если у вас ничья по наименьшим показателям, вы все равно можете использовать этот эффект.

Остановка Времени(Time Stop) (Заклинание 11) - В обратном порядке действуют Жетоны Порядка Хода во время Фазы Книги и защитный эффект заклинания продолжается через Фазу Квестов до конца раунда.

Полиморф(Polymorph) (Заклинание 12) - Этот эффект относится только к Жетонам VP другого игрока, **не** к его Картам Квестов или Предметов. Если у 2 или более игроков есть наивысший показатель VP, игрок, который скастовал **Полиморф**, может выбрать одного из них своей целью. Любые игроки, которые используют **Защитное Заклинание (Сопrotивление(Resistance))** или **Остановка Времени(Time Stop)** в этом раунде, игнорируются при определении цели этого заклинания.

Доминирование(Domination) (Заклинание 14) - Если у 2 или больше игроков есть больше Компаньонов, чем у игрока, который скастовал **Доминирование**, этот игрок может выбрать одного из них своей целью. Любые игроки, которые используют **Защитное Заклинание (Сопrotивление(Resistance))** или **Остановка Времени(Time Stop)** в этом раунде, игнорируются при определении цели этого заклинания.

Желание(Wish) (Заклинание 15) - Когда берете случайную карту из сброса, перетасуйте весь сброс в стопку лицом вниз и выберите три карты случайно. Если Колода Квестов и Стопка Сброса кончатся, когда применяете этот эффект, игрок сохраняет все полученные карты и игра заканчивается.

Game Designer: Hayato Kisaragi
Character Designer: Shusaku Kondo
Graphic Designers: Keita Komiyama
& Paul Gerardi

© 2010 One Draw Co., Ltd.

© 2011 Z-Man Games, Inc.

Any questions or problems?

Please direct them to:

sales@zmangames.com

or

Z-Man Games

64 Prince Road

Mahopac, NY 10541

And be sure to check out
our other fine games at:

www.zmangames.com



Printed in China