

АРГЕНТ

СОВЕТ МАГОВ

Игра Трех Чемберса
Иллюстрации Нокоменто и Дженнифер Изли



LEVEL 99
games

Правила игры

WORLD OF
INDINES

АРГЕНТ СОВЕТ МАГОВ

Нострос Калагаан, действующий ректор университета Аргент, неожиданно заявил, что ровно через семь дней он собирается покинуть свой пост. Вы, не последний в университетской иерархии сотрудник, ждали именно такой возможности. Для избрания нового ректора создан тайный Совет магов, и у вас есть всего неделя на то, чтобы укрепить свои позиции в университете, прежде чем состоится голосование.

Но вы не единственный претендент на должность ректора — другие сотрудники университета тоже не прочь заполнить вакуум власти своей персоной. Совет магов выберет только одного из вас — самого коварного и могущественного — в качестве ректора и самого влиятельного мага мира Индинс.

Игра Трея Чемберса

Образы персонажей и элементов —
Юнис Тиу (Nokomento)

Рисунки окружения:
Дженнифер Исли

Дизайн логотипа:
Фабио Фонтеш

Графический дизайн:
Д. Брэд Талтон мл.

От студии

LEVEL 99
GAMES

«Аргент. Совет магов», WorldofIndines, все персонажи, логотипы, образы и имена защищены авторским правом © от 2017 года компанией Level 99 Games LLC. Все права сохранены.

ТЕСТИРОВЩИКИ ИГРЫ И КОРРЕКТОРЫ

Тейлор Чемберс, Чарльз Вашингтон, Уилл Гоми, Джереми Дилбек, Марк Бохеник, Эрик Ройсс, Астро Эвора, Майк Валеке, Тори Валеке, Родни Акеведо, Дэвид Диаз, Уэс Хилтон, Майкл Морли, Трент Хэм, Аарон Мандибл, Питер Бемис, Джефф Хаторн, Джон Кирк, Тай Арнольд, Кир Арнольд, Джон Селино, Джесси Рексроуд, Джошуа Ван Лэнингэм, Кристофер Смит, Бен Мэй-Дэй, Сэмюэл Таппер, Майкл Роблс, Лу Лессинг, Уилл Кейс, Стив Хайдуко, Крис Фернандес (Slynkers), А. Мандибл, Уэс Хилтон, Майкл Денман, Джейсон Сваффорд, Джеффри Дрозек-Фицуотер, Саша Джонс, Дэниел Кестер, Кевин Уолш, Ори Авталион и Джейкоб Кам.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Саре Стэтхэм, Тренту Чемберсу, Дастину Янгу, Стар Чакко и всем остальным, кто играл в прототипы игры на фестивалях и в других местах!

Больше информации об Аргенте вы найдете на сайте:
www.level99games.com/games/argent



ЗАЧЕМ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА, КОГДА МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ ВИДЕО?

Не хотите читать всю книгу правил? Можете погрузиться в мир Аргент: Совет магов с видеоруководством по игре. Просто используйте этот QR-код или зайдите на наш сайт по указанной ссылке, чтобы за несколько минут узнать, как подготовиться и начать игру.

www.level99games.com/games/argent-the-consortium

СОСТАВ ИГРЫ

- 36 больших карт
- 6 карт стартовых заклинаний претендентов
- 25 карт заклинаний
- 5 карт легендарных заклинаний
- 108 карт обычного размера
- 36 карт сторонников
- 38 карт артефактов
- 18 карт членов Совета магов
- 5 карт часовой башины
- 6 карт раунда
- 5 карт способностей магов



35 фигурок магов (обозначаются символом шляпы). Слева направо:
1 ученик архимага
4 нейтральных мага
6 координатологов
6 теистов
6 мистиков
6 природных магов
6 чародеев



15 двусторонних тайлов областей

6 двусторонних планшетов претендентов

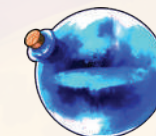
27 жетонов уроков
19 жетонов знаков отличия
27 жетонов опыта



Поле Совета магов со шкалой влияния



40 пластиковых монет
30 серебряных монет (ценностью 1)
10 золотых монет (ценностью 5)



50 пластиковых кристаллов маны (обозначаются символом зелья)



42 кольца лояльности (по 7 каждого цвета)



60 жетонов писем (по 10 каждого цвета)



1 жетон обсерватории
1 жетон первого игрока
4 жетона замка



6 жетонов влияния

«АРГЕНТ. СОВЕТ МАГОВ» ЯВЛЯЕТСЯ ЧАСТЬЮ ВСЕЛЕННОЙ ИНДИНС

Индинс — это развивающийся мир в жанре фэнтези с подборкой ярких персонажей, которых вы можете найти и в других играх. Многие персонажи игры «Аргент. Совет магов» есть и в других играх серии. Сражайтесь против Байрона Крейна в игре BattleCON, поставьте Рэйз Кэл во главе ваших сил в битвах «Пиксель Тактикс» и многих других! Чтобы узнать больше обо всей коллекции, посетите сайт www.worldofindines.com.



ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Чтобы вам проще было разобраться в игре, советуем заранее ознакомиться с ее ключевыми принципами.

Цель игры

Ваша цель — получить как можно больше голосов от членов Совета магов. После пяти раундов каждый член Совета отдаст свой голос одному из претендентов в зависимости от своего личного критерия: количества маны, знаний, влияния или чего-либо еще.

Узнавайте предпочтения членов Совета магов и старайтесь заслужить их внимание. Ведь побеждает игрок, получивший больше всех голосов!

Тайное голосование

В конце игры Совет магов устраивает голосование за нового ректора университета Аргента.

Письма (✉) и влияние (🏆) помогают в случае равенства, но в конечном счете победителя игры определяют голоса.

Изначально вы не знаете, кто входит в Совет магов. Вам придется использовать чары и учеников, чтобы выяснить личности голосующих и их критерии, а затем использовать эти сведения для собственной выгоды.

Маги

Лучший и важнейший способ опередить соперников — это раздать поручения лояльным к вам магам. Количество ячеек поручений ограничено, поэтому постарайтесь занять их раньше соперников. Выставление фигурки мага на ячейку поручения — это самое частое действие, которое вы будете совершать в течение игры.

У каждого типа магов есть свои способности. У вас в подчинении может быть не больше семи магов и не больше двух магов с одного факультета.

Заклинания, артефакты и сторонники

В игре есть три типа карт: заклинания, артефакты и сторонники. Все они приобретаются разными способами, но у каждого типа есть свои особые свойства, которые дадут вам преимущество над соперниками.

Неопределенная длина раунда

В свой ход вы можете в качестве обычного действия взять карту часовой башни. Как только любой игрок заберет последнюю карту часовой башни, раунд закончится, и ваши маги начнут выполнять свои поручения.

Личные стопки сброса

У всех игроков есть собственные колоды сброса на время игры. После использования некоторые карты отправляются в личный сброс и также учитываются в конце игры!



Тайлы областей

Каждая область университета работает по-своему, но большинство из них содержит ячейки поручений для выставления магов. Раздавайте своим магам поручения, чтобы получить необходимые ресурсы и заручиться поддержкой Совета магов — так именно вы станете следующим ректором!

- Название области.** Если эффект области разыгрывается мгновенно, рядом с названием будет изображен символ.
- Ячейки поручений.** Клетки для одного мага, который выполнит соответствующее поручение в конце раунда.
- Теневые ячейки поручений.** Клетки для одного мага, которые можно занять только при помощи особых эффектов.
- Награды за поручения.** Эффекты активации магов в соответствующих ячейках.
- Сторона А и Б.** У каждой области есть две стороны. Обычно сторона «А» проще стороны «Б».

Главный корпус университета

Три области с белой рамкой относятся к главному корпусу университета (зал Совета, библиотека и лазарет). Они используются в каждой игре. Остальные области выбираются случайным образом.

Стороны А и Б

У каждого тайла области есть две стороны. Для первой партии используйте только сторону «А». Когда вы разберетесь во всех нюансах игры, то можете составлять план университета по собственному желанию (с. 18).



Планшет претендента

На планшете указана вся необходимая информация о претенденте:

- Имя претендента** и текущая должность в университете.
- Стартовый набор.** Сколько монет, маны, жетонов и магов вы получите в начале игры.
- Памятка.** Описывает фазы раунда и список действий, которые вы можете выполнить в свой ход.
- Символ факультета.** Обозначает факультет претендента.
- Личная стопка сброса.** Когда вы используете одноразовые артефакты или сторонников, кладите их в личную стопку сброса рубашкой вверх. Вы в любой момент можете просмотреть свою стопку сброса. Соперники не могут просматривать вашу стопку сброса.
- Приемная.** Ячейки для магов, которые ждут своей очереди. Так всем будет проще понимать, сколько магов у вас осталось в запасе.

Стартовые заклинания претендентов

У каждого претендента есть стартовое заклинание. Оно действует как обычное заклинание, но его невозможно украсть или сбросить, и оно не учитывается при подсчете голосов в конце игры.



(Вариант) Открытый сброс

Если вы с друзьями предпочитаете играть менее скрытно, то можете класть свои карты лицом вверх. Таким образом, только тайные карты будут лежать в вашей стопке сброса рубашкой вверх (например, тайные сторонники, с. 16). Все игроки в любой момент могут просматривать открытые карты в стопках сброса.



Карты часовой башни

Карты часовой башни представляют собой награды от университета. В качестве обычного действия игрок может взять одну из оставшихся карт часовой башни, игроки больше не могут совершать действия в этом раунде, и наступает очередь выполнения поручений.

- Название карты.**
- Эффект.** Свойство, срабатывающее при получении этой карты.

Карты раунда

Эти карты показывают номер текущего раунда. У них нет никаких эффектов. Они служат только напоминанием и не контролируются никем из игроков.

В начале каждого раунда открывайте новую карту раунда. В конце пятого раунда игра заканчивается!



Карты способностей магов

На этих картах-памятках указаны способности, которыми обладают все маги с соответствующего факультета. Можете положить эти карты рядом с полем или передавать их в течение игры. Для первой партии положите все карты способностей магов стороной «А».





КАРТЫ ЧЛЕНОВ СОВЕТА МАГОВ

В конце игры члены Совета магов проводят голосование за нового ректора университета. На карте каждого члена Совета указан критерий оценки. Для победы вам нужно узнать эти критерии и попытаться обратить на свою сторону больше всех членов Совета.

Письма — особый ресурс, который позволяет вам узнавать критерии членов Совета. Когда вы получаете письмо, положите его на любого члена Совета и тайно изучите его карту. Вы можете когда угодно посмотреть карты, на которых лежат ваши письма.



- 1. Название** с критерием голосующего.
- 2. Критерий.** Подробное описание критерия.

Члены Совета с белой рамкой всегда входят в состав Совета и лежат лицевой стороной вверх с самого начала игры. Остальные выбираются случайно и могут быть не задействованы в текущей партии.



6



КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Карты заклинаний позволяют вам использовать заклинания, что дает вам ощутимое преимущество во время фазы поручений. У каждого заклинания есть три уровня, которые увеличивают его силу.

- 1. Ячейки для урока/опыта.** Когда вы получаете знание, можете положить сюда соответствующий жетон, чтобы изучить это заклинание.
- 2. Название уровня заклинания.** Если эффект разыгрывается быстрым действием (⚡) или в качестве реакции (⚡), рядом с названием будет указан соответствующий символ (с. 11).
- 3. Стоимость использования.** Количество маны, которое нужно потратить, чтобы использовать этот уровень заклинания.
- 4. Эффект.** Свойство, срабатывающее при использовании этого уровня заклинания.
- 5. Символ факультета.** Каждое заклинание принадлежит к одному из факультетов Аргента. Уроки и опыт с заклинаний дадут вам больше влияния на соответствующем факультете.

Процесс изучения и развития заклинаний называется получением знаний. Многие области и сторонники позволяют получать знания. Подробнее о знаниях читайте на с. 17.

Легендарные заклинания не замешиваются в колоду заклинаний, их можно получить только с помощью артефакта «Запечатанный свиток».

Такие заклинания отличаются рубашкой. После получения легендарные заклинания действуют как обычные заклинания.

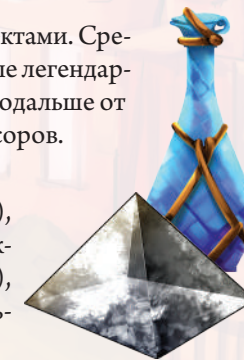


КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Отправляйте своих магов в хранилища университета на поиски ценных артефактов или покупайте их в университетских лавках.

Артефакты обладают мощными эффектами. Среди них даже сокрыты могущественные легендарные заклинания, которые спрятали подальше от глаз и рук жадных до власти профессоров.

- 1. Название.**
- 2. Тип артефакта:** постоянный (⚡), который можно использовать каждый раунд, или одноразовый (⚡), который можно использовать только один раз за игру.
- 3. Эффект.** Свойство, срабатывающее при использовании этой карты.
- 4. Стоимость.** Количество монет, которые нужно заплатить для покупки этого артефакта.
- 5. Символ действия.** Если эффект разыгрывается быстрым действием (⚡) или в качестве реакции (⚡), здесь будет указан соответствующий символ.



7



КАРТЫ СТОРОННИКОВ

Многие члены Совета магов голосуют, основываясь на том, кого поддерживают влиятельные студенты и сотрудники разных факультетов университета. Вы можете заручиться поддержкой сторонников, получив их карты.

- 1. Имя сторонника** и текущая должность в университете.
- 2. Эффект.** Свойство, срабатывающее при использовании этой карты. После использования этого свойства кладите сторонника в личную стопку сброса.
- 3. Символ факультета.** Каждый сторонник принадлежит к факультетам Аргента, указанным в левом верхнем углу. Многие члены Совета магов оценивают ваше влияние на том или ином факультете.

КОЛЬЦА ЛОЯЛЬНОСТИ

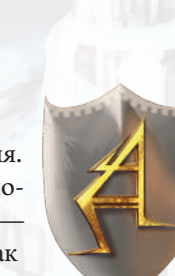
Кольца лояльности помогают магам отличить друзей от врагов в борьбе за власть в университете. Когда вы получаете мага, наденьте на его подставку кольцо лояльности своего цвета. Во время фазы розыгрыша вы активируете своих магов, затем возвращаете их в свой кабинет.



ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Многие эффекты приносят очки влияния. Они нужны не только для того, чтобы получить голос постоянного члена Совета — каждые 7 очков влияния приносят вам знак отличия.

Чтобы воспользоваться лучшими ячейками областей, в качестве дополнительной стоимости вам нужно тратить знаки отличия («Виды ячеек поручений», с. 12).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы подготовиться к игре в «Аргент», выполните следующие шаги:

1. ВЫБЕРИТЕ КАБИНЕТЫ ИГРОКОВ

Участник, который последним был в университете, становится первым игроком и берет жетон ключа.

- Игроки в порядке хода выбирают планшет претендента. Или можете раздать их случайным образом. Каждый игрок берёт письма и кольца лояльности своего цвета.
- Выберите сторону планшета претендента (для первой партии советуем играть на стороне «А») и возьмите стартовое заклинание с изображением своего персонажа.
- Возьмите 2 мага своего факультета (указан на планшете претендента).
- Возьмите 6 монет.
- Возьмите 2 маны.
- Возьмите 2 жетона уроков.
- Возьмите 2 жетона опыта.
- Претенденты-студенты (4) дополнительно получают знак отличия. Эти претенденты подойдут опытным игрокам.

2. ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ СОВЕТА

Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок кладет свой жетон влияния на ячейку «5» шкалы очков влияния. Таким образом жетон первого игрока будет верхним в стопке. Положите двух членов Совета магов с белой рамкой («Влияние» и «Советники») на соответствующие клетки поля Совета. Перемешайте колоду членов Совета и выложите еще 10 карт на поле Совета рубашкой вверх. Остальные карты уберите в коробку, не смотря на них.

3. РАЗЛОЖИТЕ ОБЛАСТИ

Возьмите три тайла областей с белой рамкой (лазарет, зал Совета и библиотека) и случайные тайлы областей, в зависимости от количества игроков (с. 10).

Для первой партии воспользуйтесь готовым планом университета, чтобы вам было проще подготовить игру и освоиться в ней.

4. ВЫЛОЖИТЕ КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ МАГОВ

Положите карты способностей магов каждого факультета рядом с полем. Они не используются во время игры, но будут напоминать о способностях ваших магов. Для первой партии используйте сторону «А».

Положите оставшиеся монеты, ману и жетоны рядом с полем.



5. ВЫЛОЖИТЕ КАРТЫ ЧАСОВОЙ БАШНИ

Возьмите карты часовой башни, в соответствии с количеством игроков, и положите их в ряд под полем Совета магов. Например, при игре вчетвером используйте карты с обозначением «2+» и «4+», а карту с обозначением «5+» уберите в коробку.

6. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ РАУНДА

Сложите 5 карт раунда в порядке возрастания: от карты «5» снизу до карты «1» сверху. Если хотите увеличить длительность игры, добавьте под низ стопки карту «6» («Эпическое противостояние», с. 18).

7, 8, 9. СОБЕРИТЕ КОЛОДЫ И ПОДГОТОВЬТЕ РЫНОК

В игре используются 3 типа карт: заклинания (7), артефакты (8) и сторонники (9).

Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите рубашкой вверх рядом с полем (не забудьте отложить легендарные заклинания, которые отличаются рубашкой). Раскройте по 3 карты из колоды заклинаний и артефактов и 5 карт из колоды сторонников. Раскрытые карты называются рынком. Некоторые эффекты позволяют взять карту из колоды или выбрать карту с рынка. Заметьте: если вы должны взять карту, то берите ее с верха колоды, если вы должны выбрать карту, берите ее с соответствующего рынка.

Когда вы забираете карту с рынка заклинаний или артефактов, выложите на ее место новую карту из соответствующей колоды. Рынок сторонников пополняется только в начале нового раунда.

10. ВЫБЕРИТЕ МАГОВ

Положите всех оставшихся магов рядом в общий запас. Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок берет себе 1 мага.

Вы можете взять фигурку мага любого факультета, но не можете брать мага определенного цвета, если у вас уже есть 2 мага этого цвета.

После этого, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берет еще 1 мага. Затем, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок берет еще 1 мага. Таким образом, у каждого игрока в начале игры окажется по 5 магов. Эти маги будут служить вам на протяжении всей игры. Наденьте на подставки своих магов кольца лояльности своего цвета.

11. ПОЛОЖИТЕ ПЕРВЫЕ ПИСЬМА

Каждый игрок в порядке хода выбирает закрытую карту члена Совета магов и кладет на нее свое письмо. Во время

подготовки игроки не могут класть письма на уже занятые другими игроками карты членов Совета.

После того, как вы положили письмо на члена Совета, вы можете посмотреть на лицевую сторону этой карты. Теперь вы понимаете, с чего начинать захват власти в Аргенте!

Пора начинать первый раунд!

ГОТОВЫЕ ПЛАНЫ УНИВЕРСИТЕТА

Важно! Во всех планах используются области на стороне «А». В первую партию лучше играть вдвоем или четвером.



Особенности подготовки к игре вдвоем описаны в разделе «Варианты игры» (с. 18). Этот вариант рекомендуется для опытных игроков.

- Тренировочная площадка
- Внутренний двор
- Катакомбы
- Гильдии
- Хранилище
- Зал Совета
- Библиотека
- Лазарет



3 ИГРОКА — 8 ОБЛАСТЕЙ

- Тренировочная площадка
- Внутренний двор
- Храм
- Катакомбы
- Гильдии
- Хранилище
- Общежитие
- Зал Совета
- Библиотека
- Лазарет



- Тренировочная площадка
- Внутренний двор
- Храм
- Катакомбы
- Гильдии
- Приключения
- Хранилище
- Студенческая лавка
- Зал Совета
- Обсерватория
- Библиотека
- Лазарет



4 ИГРОКА — 10 ОБЛАСТЕЙ

В последующих играх вы можете использовать один из этих планов университета или создать свой. Какой бы формы ни был университет, правила розыгрыша областей остаются прежними. Порядок и расположение областей влияют на действие некоторых эффектов.

5 ИГРОКОВ — 12 ОБЛАСТЕЙ

ПОДГОТОВКА КАБИНЕТА ИГРОКА

В вашем кабинете находится все, что вам принадлежит. Так должен выглядеть ваш кабинет перед началом вашего первого хода.

Ваши маги в ожидании своей очереди стоят на планшете вашего претендента.

Будущие карты заклинаний, артефактов и сторонников будут лежать здесь, рядом с вашим планшетом.

Ваше стартовое заклинание.



Ваш запас колец лояльности, писем, монет, маны, жетонов уроков и опыта.



Ваш планшет претендента, на котором есть отдельное место для личной стопки сброса.



ХОД ИГРЫ

Игра длится всего 5 раундов, после чего члены Совета магов голосуют за нового ректора университета. В конце пятого раунда все члены Совета магов раскрывают свои личности и отдают свои голоса. В конце побеждает претендент, набравший больше всех голосов. Помните: для победы важны только голоса.

В течение игры вы будете стараться выполнить как можно больше критериев членов Совета. Чтобы сделать это, вам нужно будет отправлять магов с поручениями.

Каждый отправленный маг занимает одну из ячеек поручений и принесет вам награду в конце раунда. Поручения приносят очки влияния, жетоны — знания, артефакты, сторонников, монеты и ману.

В свой ход вместо выставления мага вы можете использовать заклинание, артефакт или сторонника. Они помогут вам получить преимущество над другими игроками или помешать их планам.

Если вам больше нечего делать или вы хотите поскорее закончить раунд, то можете взять карту часовой башни. Как только игроки разберут все карты часовой башни, раунд немедленно заканчивается.

Каждый раунд делится на три фазы:

1. Фаза подготовки
2. Фаза поручений
3. Фаза розыгрыша

1 — ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Выполните следующие действия, чтобы подготовиться к новому раунду (пропустите эту фазу в первом раунде игры):

1. Обновите (поверните в вертикальное положение) все использованные заклинания и артефакты. Переверните все потраченные знаки отличия.
2. Верните все карты на рынке под низ соответствующих колод (в случайном порядке). Выложите 3 новые карты заклинаний и артефактов и выложите 5 новых карт сторонников. Верните карты часовой башни обратно.
3. Разыграйте эффекты всех областей, которые нужно выполнить в фазе подготовки.

2 — ФАЗА ПОРУЧЕНИЙ

В этой фазе игроки выполняют основную часть действий. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может выполнить одно быстрое действие, после чего должен выполнить одно из следующих действий:

1. Выставить мага
2. Использовать заклинание
3. Использовать артефакт
4. Использовать сторонника
5. Взять карту часовой башни

Фаза поручений заканчивается, как только один из игроков забирает последнюю карту часовой башни.

Помните: как только вы возьмете и разыграете карту часовой башни, ваш ход немедленно заканчивается, прерывая все остальные эффекты (например, дополнительные эффекты заклинания).

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Во время фазы поручений в свой ход до выполнения основного действия вы можете выполнить одно быстрое действие. Вы не можете выполнить быстрое действие после обычного действия или выполнить быстрое действие вместо обычного действия.

Многие быстрые действия обладают теми же эффектами, что и обычные действия. Быстрые действия отмечаются символом (🔥). Если для использования заклинания, артефакта, мага или сторонника нужно использовать быстрое действие, в описании эффекта будет указано «Быстрое действие: ...» вместо «Действие: ...»

РЕАКЦИЯ

Реакция используется в ответ на конкретное действие соперника — как правило, причиняющее вред вашему магу. Реакцию можно разыграть сразу после действия, против которого она направлена. Каждый игрок может использовать только одну реакцию на конкретное действие. Если несколько игроков решили использовать реакции, разыгрывайте их в порядке хода, начиная с текущего игрока. Нельзя использовать реакцию в ответ на другую реакцию.

В случае реакции на действие заклинания сначала разыгрывается эффект заклинания, после чего разыгрывается соответствующая реакция. Если хотите использовать способность мага-мистика на стороне «А», сначала полностью разыграйте заклинания и все реакции на него.

3 — ФАЗА РОЗЫГРЫША

Разыгрывайте области по рядам, начиная с левой области в верхнем ряду и двигаясь слева направо. Внутри области разыгрывайте ячейки сверху вниз, начиная с верхней обычной ячейки. Не забывайте, что теневая ячейка разыгрывается сразу после обычной ячейки в том же ряду.

Если по какой-то причине маг не может выполнить поручение (например, если у вас нет знака отличия) или вы просто не хотите получать указанную награду, то маг может в качестве компенсации принести вам 1 очко влияния. В любом случае маг возвращается обратно в кабинет своего патрона.

СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

Удалите верхнюю карту раунда. Если в колоде раундов больше не осталось карт, игра заканчивается («Конец игры», с. 15), в ином случае начните новый раунд с фазы подготовки.

1. ВЫСТАВИТЬ МАГА

В областях университета есть множество ячеек поручений. Чтобы отправить мага с поручением, возьмите мага со своего планшета и выставьте его на пустую ячейку.

У каждого из шести видов магов есть способность, зависящая от их принадлежности к факультету, который обозначен цветом и представлен символом.

Здесь описаны только стороны «А» способностей магов. Более продвинутые эффекты со стороны «Б» смотрите на с. 18.



Белые (нейтралы). Студенты, которые еще не успели определиться, к какому факультету они хотят примкнуть. У них нет никаких способностей, но для достижения победы любая помощь сгодится!



Красные (чародеи). Мастера разрушения. При выставлении чародея вы можете потратить 1 ману, чтобы ранить другого мага и занять его ячейку.



Серые (мистики). Специализируются на заклинаниях призыва. Когда вы используете обычное действие для использования заклинания во время фазы поручений, то можете дополнительно выставить мистика на свободную ячейку после розыгрыша заклинания.

Только заклинания с обычным действием позволяют разместить мистика. Быстрые действия и реакции не дают такой возможности.



Зеленые (природные маги). Отличаются необыкновенной стойкостью. Природных магов невозможно ранить, что делает их отличным выбором для особо важных поручений.

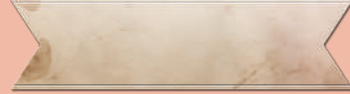


Фиолетовые (координатологи). Способны исказить пространство и время. Чтобы выставить координатолога, вы можете использовать быстрое действие вместо обычного. Таким образом вы можете быстро заполнить нужные ячейки или занять последние свободные ячейки.



Синие (теисты). Исследователи защитной магии. На них не действуют заклинания соперников, но их могут ранить чародеи, артефакты и сторонники.

ТИПЫ ПОРУЧЕНИЙ



Обычное поручение. Выполняется в фазе розыгрыша.



Мгновенное поручение. Выполняется при выставлении мага в соответствующей ячейке. Если в ответ на выставление мага кто-либо разыграл эффект реакции, то реакция разыгрывается раньше. Мгновенные поручения не разыгрываются во время фазы розыгрыша или при перемещении мага на такую ячейку. Рядом с названиями таких областей будет указан символ.



Компенсация. Действует в лазарете. Как только соперник ранит вашего мага, вы мгновенно разыгрываете этот эффект.

ВИДЫ ЯЧЕЕК ПОРУЧЕНИЙ



Обычная ячейка. Выставляйте сюда мага по обычным правилам. У них нет никаких особых ограничений или условий.



Ячейка со знаком отличия. Чтобы получить лучшие награды, нужно показать, что вы этого достойны. Когда вы активируете мага в такой ячейке, то должны потратить знак отличия (перевернув его), чтобы получить награду за это поручение. Если не хотите или не можете использовать знак отличия, вместо этого получите 1 ОВ.



Теневая ячейка. Чтобы выставить мага на такую ячейку, вы должны воспользоваться эффектом, позволяющим выставить мага в тень. Такие эффекты можно найти на заклинаниях, сторонниках и артефактах. Теневая ячейка активируется после обычной ячейки в том же ряду.



Теневая ячейка со знаком отличия. Такие ячейки считаются одновременно теневыми и требуют знака отличия при получении награды. Теневая ячейка со знаком отличия активируется после обычной ячейки со знаком отличия в том же ряду.



Ячейка для раненого мага. Эти ячейки есть только на стороне «Б» лазарета. Когда вашего мага ранят, вы можете выставить его на такую свободную ячейку вместо обычной ячейки на планшете лазарета.



Юля выставляет синего мага на пустую ячейку. Во время фазы розыгрыша она получит 6 монет или 3 маны, если ее мага никто не собьет с этой ячейки.



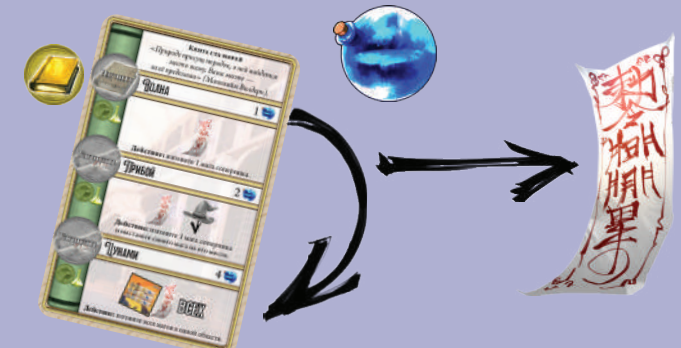
Вова выставляет красного мага и использует его способность. Она позволяет ему потратить 1 ману, чтобы ранить другого мага и выставить своего мага на его место. Маг Юли отправляется в лазарет, а маг Вовы встает на его ячейку.

2. ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Чтобы использовать заклинание, выберите изученный уровень заклинания, оплатите его стоимость, сбросив указанное количество маны, и поверните карту на 90 градусов. Пока это заклинание повернуто, вы не можете его использовать. Некоторые эффекты позволяют обновить заклинание (развернуть его обратно).

После этого разыграйте эффект заклинания. Большинство эффектов заклинаний описаны в разделе «Общие эффекты» (с. 15).

Если заклинание позволяет использовать другое заклинание, то вы должны выбрать изученный уровень другого своего не повернутого заклинания, которое требует обычного действия (если в описании эффекта не сказано иначе).



Вова использует заклинание «Волна». Он поворачивает заклинание на 90 градусов, сбрасывает 1 ману и разыгрывает эффекты заклинания (изгоняет мага соперника). Вова не может использовать более высокие уровни этого заклинания, потому что еще не изучил их.

3. ИСПОЛЬЗОВАТЬ АРТЕФАКТ

Текст на карте артефакта сообщает, как и когда его можно использовать.

Если этот артефакт одноразовый, после использования и получения награды положите его в личную стопку сброса.

Если этот артефакт постоянный, после использования поверните его на 90 градусов, как карту заклинания. Во время фазы подготовки все игроки обновляют (разворачивают) повернутые постоянные артефакты, чтобы их можно было вновь использовать в новом раунде.

Артефакты часто обладают теми же эффектами, что и заклинания.



Витя использует артефакт «Заговорённый клинок», ранит мага соперника и ставит своего мага на его ячейку. Это постоянный артефакт, поэтому Витя поворачивает его на 90 градусов. Если бы этот артефакт был одноразовым, то Витя должен был бы положить его в личную стопку сброса.

4. ИСПОЛЬЗОВАТЬ СТОРОННИКА

Карты сторонников обычно обладают особыми эффектами, которыми вы можете воспользоваться позднее, поэтому сторонники остаются в вашем кабинете вместе с заклинаниями и артефактами, пока вы не решите их использовать.

После использования кладите карты сторонников в личный сброс. Сброшенные сторонники также учитываются в конце игры при определении количества сторонников или уровня влияния на факультете.

Сторонники часто обладают теми же эффектами, что и заклинания.



Вера использует сторонницу «Алумис» в качестве обычного действия. Она кладет письма на две карты членов Совета магов, затем сбрасывает использованного сторонника. Она не сможет использовать «Алумис» снова, но эта карта будет учитываться в конце игры.

5. ВЗЯТЬ КАРТУ ЧАСОВОЙ БАШНИ

Каждая взятая карта часовой башни приближает конец раунда. Когда вы берете карту часовой башни, положите ее в своем кабинете лицом вверх и получите указанную на карте награду. Карты часовой башни возвращаются обратно во время подготовки к следующему раунду.

Как только вы берете карту часовой башни, ваш ход немедленно заканчивается, даже если вы могли выполнить другие действия или разыграть другие эффекты. За ход вы можете взять только одну карту часовой башни. Карту часовой башни нельзя получить при помощи эффекта реакции.

При этом вы остаетесь в игре: когда в этом раунде до вас снова дойдет ход, вы сможете выполнить ход по обычным правилам — и даже взять еще одну карту часовой башни!



Вова берёт карту часовой башни «Популярность» и немедленно разыгрывает ее эффект, получая 1 ОВ. Если это была последняя карта часовой башни, то раунд мгновенно заканчивается.

ФАЗА РОЗЫГРЫША

Как только один из игроков забирает последнюю карту часовой башни, фаза поручений мгновенно заканчивается. После этого начинается фаза розыгрыша. Разыгрывайте области по рядам, начиная с левой области в верхнем ряду и двигаясь слева направо. Внутри области разыгрывайте ячейки сверху вниз, начиная с верхней обычной ячейки. Не забывайте, что теневая ячейка разыгрывается сразу после обычной ячейки в том же ряду. Когда маг выполнил свое поручение, верните его обратно в свой кабинет.

После того, как вы разыграете все поручения, удалите верхнюю карту раунда и начните новый раунд с фазы подготовки. Если в колоде раундов больше не осталось карт, игра заканчивается.

Когда вы активируете магов на ячейках мгновенных поручений и лазарета, просто возвращайте их в свои кабинеты, потому что вы уже разыграли их эффекты во время фазы поручений. Вы не получаете награду с таких ячеек во второй раз.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЙ

В конце раунда игроки выполняют поручения своих магов, выставленных на ячейки областей университета областей.

Чтобы выполнить поручение, заплатите всю необходимую стоимость розыгрыша поручения, включая знаки отличия, затем получите награду этого поручения и верните мага в свой кабинет. Когда вы активируете своих магов в лазарете или на ячейке с мгновенным поручением, просто верните мага в свой кабинет.

Большинство эффектов поручений описаны в разделе «Общие эффекты» (с. 15–16). Также многие поручения приносят ресурсы (с. 17).

Если вы не хотите или не можете выполнить поручение (например, у вас не хватает знака отличия), вместо этого вы можете получить 1 ОВ. Это бывает полезно, если вы отстаёте по очкам влияния, или вашего мага переместили на ячейку поручения, которое вы не можете выполнить.

Теперь вы готовы начать новый раунд!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как закончится заданное количество раундов. Чтобы определить победителя, раскрывайте карты членов Совета магов одну за другой и определяйте, кому отдаст свой голос каждый член Совета.

При равенстве голос получает претендент, у которого есть жетон письма на этом члене Совета. Если таких игроков несколько, то голос получает претендент с более высоким влиянием. При равенстве голос получает претендент, чей жетон влияния находится ниже (кто пришел на эту клетку раньше). Если ни у одного игрока нет того, что оценивает член Совета, он не отдает свой голос никому.

В итоге побеждает игрок, набравший больше всех голосов. При равенстве побеждает претендент с более высоким влиянием. Существует всего 5 основных типов критериев:

РЕСУРСЫ

Члены Совета, оценивающие количество ресурсов (например, влияние, ману или монеты) отдают голос претенденту с наибольшим количеством ресурсов соответствующего типа.

«Уроки» и «Опыт»: отдаёт голос претенденту с наибольшим количеством соответствующих жетонов, даже если они лежат на заклинаниях.

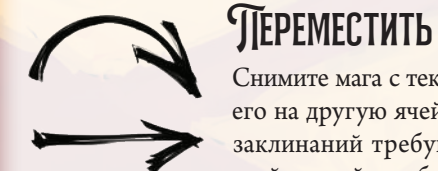
«Письма»: отдаёт голос претенденту, который выложил больше всех писем на поле Совета магов.

КАРТЫ ОДНОГО ВИДА

Члены Совета, оценивающие количество артефактов или сторонников, отдают голос претенденту с наибольшим количеством карт соответствующего типа. Учитываются как карты в вашем кабинете, так и карты в личной стопке сброса.

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Многие заклинания, артефакты и сторонники используют одинаковую терминологию и эффекты. Ниже приведены описания самых часто встречающихся эффектов и принцип их действия.



ПЕРЕМЕСТИТЬ

Снимите мага с текущей ячейки и выставьте его на другую ячейку. Некоторые эффекты заклинаний требуют переместить мага на ячейку в той же области или в соседней области (сверху, снизу, слева или справа от текущей).

Если в области не осталось подходящих пустых ячеек, вы не можете переместить мага в такую область. Вы можете переместить мага соперника на ячейку со знаком отличия, особенно если вы думаете, что этот игрок не сможет оплатить эту ячейку во время фазы розыгрыша.

Когда вы или соперник перемещаете мага на ячейку с мгновенным эффектом, она не срабатывает. Мгновенные эффекты срабатывают только при обычном выставлении мага.

ПОДДЕРЖКА ФАКУЛЬТЕТА

Члены Совета, оценивающие количество карт факультета, отдают голос претенденту, у которого больше всех соответствующих символов на картах сторонников и заклинаниях. Обычно у каждого сторонника есть символ хотя бы одного факультета. Каждое заклинание приносит от 1 до 3 символов факультета, в зависимости от уровня его изучения. Например, заклинание с 3 жетонами дает +3 к поддержке факультета, а заклинание с 1 жетоном — только +1.

Не забывайте учитывать сторонников в своих стопках сброса. *Ваши маги, претендент и стартовое заклинание также имеют принадлежность к факультету, но не учитываются при оценке поддержки факультета. Члены Совета магов оценивают только карты сторонников и заклинаний, полученные во время игры.*

ЗНАНИЯ

Член Совета, оценивающий количество знаний, отдаёт голос претенденту с наибольшим суммарным уровнем заклинаний. Например, если претендент изучил одно заклинание 1-го уровня, одно заклинание 2-го уровня и два заклинания 3-го уровня, то он получит 9 баллов в борьбе за голос этого члена Совета.

РАЗНООБРАЗИЕ

Член Совета, оценивающий разнообразие, отдаёт голос претенденту, у которого больше всех символов различных факультетов на картах сторонников и заклинаний. Не забудьте учесть карты сторонников в личной стопке сброса.

Вы можете получить не более 10 баллов: 5 за сторонников и 5 за заклинания.



РАНИТЬ

Когда вы раните мага, его владелец берёт раненого мага и выставляет его на пустую ячейку в лазарете. Раненые маги остаются в лазарете до конца раунда, если их не вывели или не изгнали заклинанием или особым эффектом.

Когда соперник отправляет вашего мага в лазарет, вы немедленно получаете компенсацию. Вы не получаете компенсацию, если сами отправили своего мага в лазарет.



ИЗГНАТЬ

Верните изгнанного мага обратно в кабинет владельца. Изгнанных магов можно вновь отправить на поручение в этом же раунде. Поэтому изгнание ощущается мягче, чем ранение, но при этом владелец изгнанного мага не получает компенсацию.

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



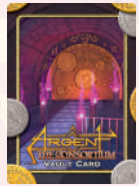
ВЫСТАВИТЬ МАГА

Выставьте мага по обычным правилам, но с одним исключением: вы не можете использовать способность мага при выставлении (например, способность красного мага).



ПОЛУЧИТЬ ПОКУПКУ

Выберите карту с рынка артефактов, заплатите указанное количество монет из своего кабинета и положите выбранную карту в свой кабинет. После этого выложите на рынок новую карту артефакта из колоды. Вы можете использовать купленный артефакт уже в этом раунде.



ВЗЯТЬ КАРТУ

Возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды и положите ее в свой кабинет лицом вверх. Вы можете использовать полученную карту уже в этом раунде. Если вы взяли карту заклинания, то можете сразу положить на нее жетон урока. Если вы решили не изучать полученное заклинание, то должны сбросить его.



ЗАКРЫТЬ ОБЛАСТЬ

Положите жетон замка на любую область, чтобы закрыть её. Игроки не могут выставлять или перемещать магов в закрытые области. Также нельзя перемещать магов внутри и перемещать из закрытой области. Такая область и все находящиеся в ней маги защищены от всех эффектов и заклинаний, кроме тех, что позволяют открыть область. В фазе розыгрыша закрытые области разыгрываются по обычным правилам. В конце раунда откройте все закрытые области.



ВЫЛЕЧИТЬ

Верните мага из лазарета в кабинет владельца. Этот эффект действует только на магов в лазарете.



СБРОСИТЬ КАРТУ

Положите сброшенную карту под низ соответствующей колоды. Сброс карты отличается от использования карты.

Использованные карты (например, одно-разовые артефакты и сторонники) кладутся в личную стопку сброса. Карты возвращаются в колоду только в результате сброса.



ПОЛУЧИТЬ ТАЙНОГО СТОРОННИКА

Возьмите карту из колоды сторонников и положите ее в свою стопку сброса, рубашкой вверх. Такие сторонники не помогут вам во время игры, но будут учитываться при подсчете голосов в конце игры.



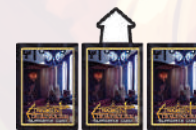
«ВСТАТЬ В ТЕНЬ»

И «УВЕСТИ В ТЕНЬ»

«Встать в тень»: выберите мага на поле и поставьте своего мага на теневую ячейку возле выбранного мага.

«Увести в тень»: переместите выбранного мага на теневую ячейку в том же ряду. Это не считается перемещением. На магов в теневых ячейках действуют следующие правила:

- Маг на теневой ячейке активируется после мага в обычной ячейке в том же ряду. Маг на теневой ячейке со знаком отличия тоже может потратить знак отличия, чтобы получить награду соответствующего поручения.
- Мага на теневой ячейке нельзя переместить или причинить ему вред любым способом, если в описании эффекта не сказано иначе.
- Маги на теневой ячейке не могут пользоваться своей способностью (например, красный маг в тени не может ранить, и синий маг в тени становится уязвим к заклинаниям).
- Вы не можете встать в тень своих собственных магов или в тень пустой ячейки, если в описании эффекта не сказано иначе.
- Вы не можете использовать заклинание, чтобы встать в тень мага, на которого не действуют заклинания (например, в тень синего мага).



ВЫБРАТЬ КАРТУ

Возьмите карту с соответствующего рынка и положите в свой кабинет лицом вверх. Вы можете использовать полученную карту уже в этом раунде. Если вы выбрали карту с рынка заклинаний или артефактов, сразу выложите новую карту из соответствующей колоды на место взятой.

Рынок сторонников пополняется только в конце раунда.

ВИДЫ РЕСУРСОВ



ВЛИЯНИЕ

Многие действия приносят очки влияния. Влияние определяет вашу популярность и положение в университете, используется для разрешения равенства (после писем) и приносит знаки отличия.

Когда вы двигаете свой диск по шкале влияния, кладите его поверх остальных дисков на той же клетке. При равенстве по очкам влияния побеждает владелец диска, который находится ниже.



МАНА

Мана — это энергия, необходимая для применения заклинаний и оплаты способностей некоторых магов. Когда вы получаете ману, кладите ее в свой кабинет. У вас может храниться любое количество маны. Когда вы тратите ману, возвращайте ее в общий запас.

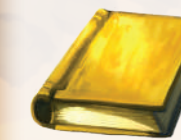
Когда вы двигаете свой диск по шкале влияния, кладите его поверх остальных дисков на той же клетке. При равенстве по очкам влияния побеждает владелец диска, который находится ниже.



МОНЕТЫ

Монеты используются для выполнения различных поручений в университете. Когда вы получаете монеты, кладите их в свой кабинет. У вас может храниться любое количество монет. Когда вы тратите монеты, возвращайте их в общий запас.

Монеты используются для выполнения различных поручений в университете. Когда вы получаете монеты, кладите их в свой кабинет. У вас может храниться любое количество монет. Когда вы тратите монеты, возвращайте их в общий запас.



УРОКИ

Уроки позволяют вам изучать новые заклинания. Когда вы получаете жетон урока, кладите его в свой кабинет. Если какой-либо эффект заставляет вас сбросить жетон урока, то вы должны сбросить его из своего кабинета (уроки на заклинаниях нельзя сбросить).



ОПЫТ

Опыт позволяет вам изучать более высокие уровни заклинаний. Когда вы получаете жетон опыта, кладите его в свой кабинет. Если какой-либо эффект заставляет вас сбросить жетон опыта, то вы должны сбросить его из своего кабинета (опыт на заклинаниях нельзя сбросить).



ПИСЬМА

Письма отражают знания игрока о составе Совета магов. Когда вы получаете жетон письма, выберите любого члена Совета магов и положите на него жетон письма. Теперь вы в любой момент можете посмотреть карту этого члена Совета.

Примечание. Количество монет, маны, жетонов уроков и опыта, знаков отличия и писем не ограничено. Если в общем запасе не осталось подходящего ресурса, можете заменить их ресурсами из другой игры.



ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

На многих ячейках поручений изображены знаки отличия. Когда вы активируете своего мага в такой ячейке, то должны потратить знак отличия, чтобы получить соответствующую награду.

Когда ваш жетон влияния достигает отметки со знаком отличия, вы немедленно получаете знак отличия. Вы можете выставлять магов на такие ячейки, ожидая, что к моменту активации этого мага уже получите дополнительный знак отличия.

В начале каждого раунда игроки переворачивают повернутые знаки отличия обратно, чтобы вновь воспользоваться ими в новом раунде.

Ячейки со знаком отличия дают более ценные награды. Старайтесь повышать свое влияние, чтобы получить возможность выставлять своих магов на более сильные ячейки.



ЗНАНИЯ

Знания позволяют вам выкладывать жетоны уроков и опыта из своего кабинета на заклинания.

Когда вы получаете знание, то можете вы брать новое заклинание с рынка или увеличить уровень уже полученного заклинания.

Когда вы изучаете новое заклинание, положите жетон урока из своего кабинета на ячейку «Изучить» на карте заклинания. Если у вас нет жетона урока, вы не можете изучить новое заклинание.

Когда вы улучшаете заклинание, положите жетон опыта из своего кабинета на следующую свободную ячейку «Улучшить» на карте заклинания. Если у вас нет жетонов уроков, вы не можете улучшить заклинание.

Если у вас нет жетонов уроков или опыта, или вы не хотите использовать знание, это знание пропадает. Использованные жетоны уроков и опыта нельзя потерять или перемещать между заклинаниями.

Пример. Витя получил 2 знания. Он тратит одно из них, чтобы взять заклинание с рынка и положить на него жетон урока. Он тратит второе знание, чтобы положить жетон опыта на заклинание и улучшить его до 2-го уровня. Теперь он может использовать «Недомогание» или «Наваждение».



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Есть множество способов стать ректором всемирно известного университета магии! После первой партии вы можете воспользоваться различными вариациями, чтобы внести в игру разнообразие. Чтобы добиться победы, вам каждый раз придется адаптироваться под новые правила.

ЭПИЧЕСКОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Если хотите, чтобы у вас было больше времени на изучение заклинаний, можете договориться продлить игру на шестой раунд. Для этого просто положите карту 6-го раунда под низ колоды карт раунда. Будьте осторожны, ведь в 6-м раунде может наступить полное безумие!

ОБЛАСТИ НА СТОРОНЕ «Б»

Во время подготовки к игре вы можете повернуть любые тайлы областей стороной «Б». Создавайте альтернативные планы университета, которые заставят игроков осваивать новые стратегии!

ПОДГОТОВКА ОБЛАСТЕЙ

В начале игры возьмите 3 тайла областей с белой рамкой и выложите их в одну колонку. После этого игроки по очереди выкладывают тайлы областей и кладут их любой стороной рядом с хотя бы одной выложенной областью. Продолжайте, пока не соберете необходимое количество тайлов областей, в соответствии с количеством игроков. Вы не обязаны придерживаться прямоугольной формы игрового поля. Во время фазы розыгрыша разыгрывайте области по обычным правилам.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ МАГОВ

Во время подготовки к игре вы можете повернуть любые карты способностей магов стороной «Б». Или можете предложить каждому игроку выбрать способность для магов своего факультета, а способности оставшихся магов выберите случайным образом.

РАЗНООБРАЗИЕ МАГОВ

Если способности одних магов кажутся вам сильнее других, то вы можете нейтрализовать потенциальное стартовое преимущество факультетов. Для этого во время подготовки к игре каждый игрок берёт по одному магу с каждого факультета в качестве 5 стартовых магов.

ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЕМ

При игре с двумя игроками действуют следующие изменения в подготовке к игре:

- Разложите 9 тайлов областей в форме квадрата 3 x 3.
- Каждый игрок выбирает по 7 стартовых магов.
- Не используйте следующие области: вестибюль на стороне «А» и общежитие.
- Всегда используйте лазарет на стороне «Б».
- Не используйте членов Совета, отдающих голос за второе место по количеству сторонников и очков влияния.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Могу ли я рассказать остальным игрокам, кто входит в Совет магов?

О: Вы можете говорить все, что хотите. Но помните, что показывать закрытые карты другим игрокам нельзя. Но не стесняйтесь блефовать!

Если хотите, можете договориться в начале партии не обсуждать состав Совета магов во время игры.

В: Что должно произойти, если я не могу полностью выполнить эффект?

О: Тогда вы должны выполнить этот эффект настолько, насколько это возможно. Допустим, заклинание ранит всех магов в области, и в ней находятся зеленые маги, которых нельзя ранить, и синие маги, на которых не действуют заклинания. Тогда вы раните всех магов, кроме синих и зеленых.

Если на карте сказано: «Сделайте А, чтобы сделать Б», то вы должны выполнить первую часть, чтобы выполнить вторую.

В: Что произойдет, если я потеряю знак отличия?

О: Если вы отступили по шкале влияния настолько, что оказались дальше символа отличия, то должны вернуть знак отличия. Если у вас есть неиспользованный знак отличия, то вы должны вернуть именно его.

В: Можно ли получить третьего мага одного типа? Может ли у меня быть больше семи магов?

О: Нет, ни один эффект не позволяет игроку владеть больше чем 2 магами с одного факультета. У вас не может быть больше 7 постоянных магов. Это ограничение не действует на ученика архимага и других временных магов, которые возвращаются в запас в конце раунда.

В: Можно ли выставлять магов, которых уже отправили на поручение?

О: Действие «выставить мага» относится только к выставлению мага из вашего кабинета. Кроме того, вы можете выставлять только своих магов, если в описании эффекта не сказано иначе.

В: Действует ли карта часовой башни «Могущество» на стоимость поручений и карт артефактов?

О: Нет, «Могущество» снижает стоимость только заклинаний.

В: Можно ли получить 1 ОВ вместо награды при выставлении мага на ячейку с мгновенной наградой?

О: Да, вы можете мгновенно отказаться от награды и получить 1 ОВ.

В: Если заклинание действует на магов нескольких игроков, в каком порядке оно будет действовать?

О: Когда вы используете лазарет на стороне «Б», порядок розыгрыша заклинания имеет значение. В этом случае заклинание действует на магов в порядке хода.

В: Есть ли у игроков возможность выйти из игры во время партии?

О: Если игрок вынужден прекратить игру до ее окончания, то он должен выбрать 2 области без белой рамки, которые будут удалены в конце раунда. Доиграйте текущий раунд как обычно, пропуская ходы ушедшего игрока. В конце раунда уберите выбранные области и, если необходимо, сожгите план университета.

В: Учитываются ли жетоны уроков и опыта, которые лежат на заклинаниях?

О: Да, если какой-либо эффект считает количество ваших жетонов уроков или опыта, то жетоны на ваших заклинаниях тоже учитываются.

В: Можно ли взять нейтральных магов во время подготовки?

О: Да. Например, если опытный игрок решит дать вам фору.

В: Можно ли взять ученика архимага во время подготовки? Или получить каким-либо другим способом, кроме кабинета архимага?

О: Определенно нет. Но попытка неплохая!

В: Можно ли ранить и изгонять своих собственных магов?

О: Да, если в описании эффекта не сказано «маг соперника».

В: Можно ли лечить магов соперника?

О: Да, если вам это по какой-то причине захотелось это сделать.

В: Можно ли не двигать жетон при активации обсерватории?

О: Нет, вы должны заплатить за движение жетона, чтобы получить награду. Но если вы используете обсерваторию на стороне «Б» и жетон находится на последней клетке, то можете не платить за движение и получить награду бесплатно. Только в этом случае вы не обязаны платить, чтобы получить награду.

В: Может ли у игрока быть больше двух нейтральных магов?

О: Да, у нейтральных магов нет способностей, поэтому их у вас может быть больше двух. Обычно это происходит, если игрок, играющий за нейтрального претендента, покупает нейтрального мага.

В: Что будет, если я использую сторонника, который дает мне цветного мага, но у меня уже есть два мага этого цвета, или магов этого цвета не осталось?

О: Тогда вы берете нейтрального мага. Если нейтральных магов не осталось, вы не можете использовать этого сторонника.

В: Можно ли изгнать, ранить, переместить своего собственного мага в теневой ячейке?

О: Нет, если в описании эффекта не сказано иначе. На магов в теневых ячейках не действуют никакие эффекты, кроме тех, которые направлены специально на них.

В: Кто получает голос за второе место в борьбе за влияние или сторонников при равенстве за первое место?

О: Претендент, который проиграл при разрешении равенства, становится вторым в борьбе за влияние и сторонников.

В: Области, которые находятся по диагонали, тоже считаются соседними?

О: Нет, соседними считаются только области сверху, снизу, слева и справа.

В: Если моего мага ранят и я использую реакцию, чтобы защитить его, то получу ли я компенсацию от лазарета?

О: Нет. Если маг не попал в лазарет, вы не получаете компенсацию.

В: Если способность мистика на стороне «Б» снижает стоимость заклинания до 1, можно ли использовать другие эффекты, чтобы снизить стоимость до 0?

О: Да, скидки суммируются.

В: Могут ли временные маги стать постоянными и наоборот?

О: Нет, временные маги всегда остаются временными, а постоянные — постоянными. Вы можете менять их цвет, но от этого они не перестанут быть временными.

В: Что будет, если я возьму карту часовой башни, но не хочу или не смогу ее использовать?

О: Ничего. При этом вы все равно приблизите конец раунда. Использовать эффект карты необязательно, хоть он и должен приносить вам пользу.

В: Можно ли украсть ученика архимага у текущего владельца?

О: Нет, он остается у этого игрока до конца раунда.

В: Можно ли просматривать личный сброс других игроков? Можно ли посчитать количество карт сторонников и артефактов в стопках сброса?

О: Нет, если вы не используете правило открытого сброса (с. 5). Но и в этом случае вы можете просматривать только открытые карты в личных стопках сброса. Количество тайных сторонников всегда должно оставаться тайным.

В: Если у меня есть карта, которая позволяет уйти в тень в качестве реакции после изгнания, ранения или другого эффекта, то что происходит, если теневая ячейка уже занята?

О: Тогда вам придется принять последствия (изгнание, ранение или перемещение), потому что теневое измерение уже занято. Вы не можете вытолкнуть оттуда мага, пришедшего раньше вас.

В: Если у меня уже семь магов, но я получаю еще одного, можно ли поменять его местами с одним из уже имеющихся у меня магов?

О: Да, если при этом у вас не будет больше двух магов с одного факультета.

В: Можно ли отказаться от получения награды?

О: Вы всегда можете отказаться от наград карт сторонников, артефактов и часовой башни. Например, если вы используете карту, которая приносит вам ману и знания, то вы можете получить только ману (если не хотите или не можете использовать знание). В отличие от требований и негативных эффектов, награды не обязательны.

В: Как определить победителя при равенстве за первое или второе место по очкам влияния?

О: Если у всех претендентов есть письма на соответствующем члене Совета магов, то при равенстве побеждает претендент, чей жетон на шкале влияния находится ниже.

В: Если моего мага уведут в тень, могу ли я использовать реакцию на перемещение?

О: Нет, увод в тень не считается перемещением. В игре очень мало эффектов, которые реагируют на увод в тень.



ЛАРИМОР БЁРМАН

ДЕКАН ФАКУЛЬТЕТА ЧАРОДЕЙСТВА

Бёрман — дракон, ушедший на покой после многочисленных битв с героями; теперь он живёт в человеческом облики и обучает студентов-магов Аргента древним тайнам военной магии. Его заклинания смертоносны, а ученики владеют навыками боевой магии, которую они не замедлят использовать по его приказу.



РИКХИ КАНЭММЕ

ГЛАВА КАФЕДРЫ ПРИКЛАДНОГО ЧАРОДЕЙСТВА

Будучи одним из самых нелюбимых профессоров Аргента, Рикхи бросила преподавание и решила заняться экспериментами, которые часто оборачиваются кошмаром для работающих под ее началом студентов. Отстающим в учебе нередко грозят переводом в одну из ее исследовательских групп — и эта угроза работает безотказно.



БАЙРОН КРЕЙН

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ДЕКАНА ФАКУЛЬТЕТА МИСТИЦИЗМА

Древний колдун Байрон, что много веков назад сбросил с себя оковы человечности и смертности, уже не раз пытался захватить власть над миром. Его необъятному разуму подвластна сама сущность магии, и его ученики денно и ночью трудятся над претворением в жизнь его хитроумных замыслов, пока сам он, уединившись в лаборатории, плетет еще более опасные заговоры.



ДЖЕСКА РЕНЕТТОН

СОСТАВИТЕЛЬНИЦА УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

Чудаковатая Джеска гадает всеми возможными способами и советуется с духами и даже Небожителями, составляя расписание занятий в Аргенте. Она никогда не спрашивает мнения профессоров, но, к удивлению преподавателей, расписание всегда оказывается на редкость удобным.



ЭКЗУФЕРН ЛЕ МАРИГРАС

ДЕКАН ФАКУЛЬТЕТА ПРИРОДНОЙ МАГИИ

Экзуферн — дриада старше тысячи лет, чье дерево растет в сердце университетского двора. Раз в столетие, когда ее дерево сбрасывает кору, Экзуферн перерождается в новом теле. Ее магия древняя и смертоносная, как сами стихии, а ее ученики обладают невероятной стойкостью, и с ними нельзя не считаться.



МАННГЕЙМ УИЛДЕРН

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ

Старый друид Маннгейм, присматривавший за Аргентом большую часть своей жизни, сейчас решил принять более деятельное участие в делах университета. Став ректором, он надеется расширить университет и распространить его влияние на окружающие земли, а также раздвинуть границы практического магического образования, сделав его доступным как для более молодых, там и для более старших студентов.



РЭЙЭ КАЛ

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ДЕКАНА ФАКУЛЬТЕТА ТЕИСТИКИ

Рэйэ неустанно, безжалостно и беспринципно исполняет волю Небожителей. Ее магия позволяет ученикам дольше оставаться в гуще событий, потому что все их раны заживают в мгновение ока.



МОНАД РИВЕРАЙМ

ИНСПЕКТОР УНИВЕРСИТЕТА

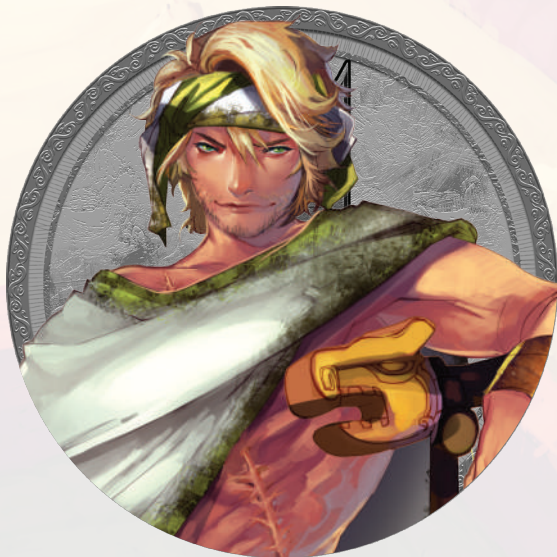
Проведя долгое время в странствиях по землям Индинса, Монад решил покончить с приключениями и занял пост инспектора в Аргенте. Назначенный самим ректором, Монад должен следить за безопасностью студентов и сотрудников, пресекая опасные исследования, подкуп профессоров и прочие злодеяния.



КСАЛ ЭЗРА

СТАРШИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ФАКУЛЬТЕТА
КООРДИНАТОЛОГИИ

Факультет координатологии — самый молодой в университете, но он мгновенно набрал популярность благодаря практичности и эффективности результатов. Магия Ксала дает ему возможность работать одновременно в нескольких измерениях, и потому он успевает вдвое больше, чем его соперники. Его ученики способны манипулировать временем, чтобы мгновенно перемещаться в пространстве.



ТРИАС БЛЭКВИНД

ГЛАВА СТУДЕНЧЕСКОГО СОВЕТА

Триас — искатель приключений с полуострова Амалао. Побывав в многочисленных приключениях в открытом море и далеких краях, Триас прибыл в Аргент, чтобы открыть секреты найденной им загадочной кифары, внутри которой заточен дух его далекого предка. Столкнувшись с продажной профессорами Аргента, Триас решил вернуть власть над университетом его студентам.



ЛАВАНИНА

ДЕКАН ФАКУЛЬТЕТА КООРДИНАТОЛОГИИ

Лаванина — ужасающее существо родом из далекого края Вселенной, принявшее человеческое обличье. Она оказалась в Аргенте по простой прихоти — по крайней мере, так утверждает она сама. Лаванина владеет координатологией такого уровня, которому не обучают в Аргенте, но сдерживает свои способности, чтобы быть с остальными претендентами «в равных условиях».



ДЖИОН ЭРДЖОН

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ СУДА ЧЕСТИ

Джиион — адепт закона, чести и Небожителей. Он возглавляет студенческий суд чести, рассматривающий провинности учащихся. Подобно инспектору университета, Джиион записывает замечания о студентах Аргента и защищает их друг от друга, подвергая суду нарушителей университетского устава.

ОПИСАНИЕ ОБЛАСТЕЙ

На этой странице собраны ответы на вопросы о самых сложных правилах для тайлов областей.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ (А)

Когда вы берете заклинание, то можете немедленно изучить его. Если решили этого не делать, то должны сбросить это заклинание под низ колоды.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ (Б)

Когда вы выставляете сюда мага, то должны выбрать карту из любой колоды и положить ее на этот тайл лицом вверх. Во время фазы розыгрыша владельцы магов в этой области по очереди разбирают лежащие здесь карты. Если вы взяли заклинание, то можете немедленно изучить его. Если решили этого не делать, то должны сбросить это заклинание под низ колоды.



КАБИНЕТ АРХИМАГА (А И Б)

Ученик архимага — это уникальная фигурка мага, который владеет способностями всех магов. Он остается у вас только на один раунд. В конце раунда вы должны вернуть ученика архимага в общий запас.



ОБСЕРВАТОРИЯ (А)

Во время подготовки к игре положите жетон обсерватории на крайнюю левую клетку. Независимо от того, на сколько клеток вы сдвинули жетон, вы получаете награду только за ту клетку, на которой остановились. В конце раунда не меняйте положение жетона.



ОБСЕРВАТОРИЯ (Б)

В начале каждого раунда возвращайте жетон обсерватории на крайнюю левую клетку.

Независимо от того, на сколько клеток вы сдвинули жетон, вы получаете награду только за ту клетку, на которой остановились. Если жетон находится на последней клетке, вы можете не платить за движение и просто получить награду.



ЗАЛ СОВЕТА (Б)

Если вы активируете одну из трех верхних ячеек, то должны выбрать разные награды. Вы не можете получить две одинаковые награды за одну активацию.



ВЕСТИБЮЛЬ (А И Б)

Вы можете выставить в эту область до 3 магов за одно обычное действие. Этот эффект действует только на обычное действие «Выставить мага» и не работает при выставлении мага при помощи заклинания, сторонника, способности мага или при использовании быстрого действия.



ЛАЗАРЕТ (А И Б)

Вы не можете выставлять магов в эту область напрямую. Эту область нельзя закрыть. Магов в этой области нельзя ранить, но можно изгнать (тогда они вернуться в кабинет владельца).



ЛАЗАРЕТ (Б)

Когда ваш маг попадает в эту область, вы можете немедленно выставить его на одну из двух ячеек вместо общей зоны, если они не заняты. Вы не получите компенсацию, если сами ранили своего мага, даже если выставили мага на ячейку для раненых магов.



СТУДЕНЧЕСКАЯ ЛАВКА (Б)

Обновить рынок можно только один раз, и это не тратит действие покупки. Обновить рынок можно только при активации мага в студенческой лавке. Скидка ячейки со знаком отличия действует на обе покупки.



ХРАНИЛИЩЕ (А)

Раскройте три артефакта, после чего владельцы магов в этой области по очереди разбирают раскрытые карты. Все оставшиеся карты сбросьте под низ колоды.

Аргент

Совет Магов

РЕСУРС	СИМВОЛ	КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ	КАК ПОЛУЧИТЬ
Очки влияния (ОВ)		<ul style="list-style-type: none"> Используются при равенстве за голос члена Совета (после писем) и при финальном подсчете голосов Приносят знаки отличия Приносят голоса за 1-е и 2-е место по влиянию 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Компенсация лазарета (главный корпус) Откажитесь выполнять поручение, чтобы получить 1 ОВ
Мана		<ul style="list-style-type: none"> Тратится при использовании заклинаний Тратится для выполнения некоторых поручений Приносит голос по количеству маны 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Компенсация лазарета (главный корпус)
Монеты		<ul style="list-style-type: none"> Тратятся для выполнения некоторых поручений Тратятся для получения награды некоторых сторонников Приносят голос по количеству монет 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Компенсация лазарета (главный корпус)
Знание		<ul style="list-style-type: none"> Немедленно изучите заклинание с рынка или улучшите изученное заклинание, потратив жетон урока или опыта (соотв.) Приносит голос по количеству знания 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Библиотека (главный корпус)
Уроки		<ul style="list-style-type: none"> Используются (не тратятся) при изучении нового заклинания Приносят голос по количеству жетонов уроков 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Библиотека (главный корпус)
Опыт		<ul style="list-style-type: none"> Используется (не тратится) при улучшении заклинания Приносит голос по количеству жетонов опыта 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Библиотека (главный корпус)
Письма		<ul style="list-style-type: none"> Используются при равенстве за голос члена Совета Позволяют увидеть состав Совета магов Приносят голос по количеству писем 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Зал Совета (главный корпус)
Артефакты		<ul style="list-style-type: none"> Дают награды во время фазы поручений Приносят голос по количеству постоянных артефактов Приносят голос по количеству одноразовых артефактов 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Зал Совета (главный корпус)
Сторонники		<ul style="list-style-type: none"> Дают награды во время фазы поручений Приносят голос за поддержку на факультетах Приносят голос за 1-е и 2-е место по количеству сторонников Приносят голос за разнообразие 	<ul style="list-style-type: none"> Области, заклинания, сторонники и артефакты Зал Совета (главный корпус)
Заклинания		<ul style="list-style-type: none"> Дают награды во время фазы поручений Приносят голос за поддержку на факультетах Приносят голос за разнообразие 	<ul style="list-style-type: none"> При получении знания можете взять новое заклинание с рынка.
Знаки отличия		<ul style="list-style-type: none"> Используются в фазу розыгрыша, чтобы получить награду ячейки со знаком отличия 	<ul style="list-style-type: none"> Вы получаете 1 знак отличия за каждые 7 ОВ.