

В мире, где магия и тайны переплетаются, вы, могущественные колдуны, собрались на Великий Турнир. Смешивая ингредиенты и накладывая заклинания, сокрушите своих противников!

С помощью своей невероятной куклы вуду возьмите под контроль их тела и заставьте скакать на одной ноге, громко хохотать, аплодировать или даже всё сразу!



СОСТАВ ИГРЫ



КУКЛА ВУДУ



**13 КАРТОЧЕК
ВЕЧНЫХ ПРОКЛЯТИЙ**



36 КАРТОЧЕК ЗАКЛИНАНИЙ
(12 кельтских, 12 египетских, 12 гаитянских)



**8 ФИШЕК
ПОДСЧЁТА ОЧКОВ**



14 КАРТОЧЕК ФОКУСОВ



КАРТОЧКА ЦЕЛИ

ПОЛЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



5 КУБИКОВ ИНГРЕДИЕНТОВ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Бросая кубики и разыгрывая карточки заклинаний с руки, первым набрать 11 очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите **поле подсчёта очков** стороной с 11 очками вверх в центр стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Сторона с 8 очками используется для быстрой игры (см. «Быстрая игра» на стр. 8).
2. Отсортируйте карточки **по оборотам** и сформируйте из них **3 стопки**: стопка заклинаний (жёлтые обороты), стопка вечных проклятий (красные обороты) и стопка фокусов (синие обороты). Перемешайте каждую стопку по отдельности и положите на поле подсчёта очков в отведённые для них места. Если вы играете вдвоём, см. «Игра вдвоём» на стр. 8.
3. Каждый игрок берёт себе в руку **одну** карточку из стопки заклинаний. Держите карточки втайне от других игроков!
4. Каждый игрок выбирает цвет, берёт соответствующую **фишку подсчёта очков** и ставит её в центр поля. Лишние фишки верните в коробку.
5. Положите **карточку цели**, куклу вуду и 5 кубиков ингредиентов рядом с полем.



ДА НАЧНЁТСЯ ТУРНИР КОМАНОВ!

ЗАКЛИНАНИЯ

ВЕЧНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

ФОКУСЫ



ХОД ИГРЫ

Игроки будут ходить по очереди, начиная с первого игрока: им станет тот, кто последним смотрел фильм о волшебниках. Этот колдун берёт куклу вуду, 5 кубиков ингредиентов и начинает свой ход. Сначала он бросает кубики, чтобы определить, какие ингредиенты будут ему доступны. Затем он должен использовать кубики (т.е. убрать их в сброс), чтобы выполнить одно или несколько действий:

А. Наложить заклинание

Б. Перебросить кубики

В. Взять карточку заклинания

Г. Взять карточку фокуса

Колдун должен выполнить хотя бы одно действие, после чего может закончить свой ход. Действия можно выполнять в любом порядке или выполнять одно несколько раз до тех пор, пока есть кубики, которые колдун может использовать. Если колдуну не хватает кубиков, чтобы выполнить действие, он заканчивает свой ход и передаёт куклу вуду колдуну, сидящему слева.

! Передача куклы вуду обозначает конец хода одного игрока и начало хода следующего. Это будет важно, когда потребуется выполнить условия некоторых заклинаний (см. «Как работают заклинания» на стр. 6).

А. НАЛОЖИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Чтобы наложить заклинание, колдун должен разыграть карточку заклинания с руки. Сделать это можно, если среди выпавших на кубиках ингредиентов есть все, которые указаны на карточке. Каждое заклинание расходует кубики, поэтому, как только карточка заклинания будет разыграна, этими кубиками нельзя будет воспользоваться ещё раз, т.е. они уйдут в сброс.

На карточках заклинания указана следующая информация:

Очки заклинания – количество очков, которое получит колдун, наложив это заклинание.

Условие – действие, которое должен выполнять колдун, ставший целью заклинания.

Заметка – шуточный комментарий, не влияющий на игру.



Ингредиенты – необходимые результаты броска кубиков, чтобы разыграть карточку заклинания. Например, чтобы наложить заклинание «Сидунька», понадобятся три ингредиента: летучая мышь, тыква и ворон.

Очки прерывания – количество очков, которое получит колдун, если цель откажется или забудет выполнить условие заклинания.

Разыгрывая карточку заклинания, колдун последовательно делает следующее:

1. Показывает всем карточку заклинания и зачитывает вслух её описание.
2. Убирает в сброс кубики с ингредиентами, указанными на карточке заклинания.
3. Выбирает цель, на которую хочет наложить заклинание (указывает на колдуна или называет его по имени). Если перед этим колдуном уже лежит карточка цели, наложить на него заклинание нельзя – выберите другую цель.
4. Берёт карточку цели с центра стола (если заклинание было наложено впервые за игру) или забирает её у игрока, у которого она была до этого момента, и кладёт её перед выбранной целью. Разумеется, себя выбирать нельзя.
5. Кладёт разыгранную карточку заклинания перед собой так, чтобы все могли её видеть, и передвигает свою фишку на поле на столько клеток, сколько очков заклинания указано на карточке.

Цель заклинания должна в точности и в определённые моменты игры выполнять действия, указанные на карточке (см. «Как работают заклинания» на стр. 6).

! Карточка заклинания всегда остаётся перед игроком, который её разыграл, а не перед тем, на кого наложили заклинание. Тот, кого выбрали целью, должен помнить, какие заклинания на него действуют.

На некоторых карточках встречается ингредиент *****. Это универсальный ингредиент, который означает, что помимо конкретных ингредиентов для наложения заклинания потребуется ещё один любой.

ПРИМЕР: Фома выпало: 2 тыквы, 1 ворон, 1 череп и 1 летучая мышь. У него в руке карточка заклинания «Крюконог», и чтобы наложить его, нужны 2 тыквы и ещё 1 любой ингредиент. Фома громко произносит: «Крюконог!», зачитывает описание и убирает в сброс 2 тыквы и 1 ворона. Фома выбирает целью заклинания Люсю и кладёт перед ней карточку цели. Затем кладёт разыгранную карточку заклинания перед собой и передвигает свою фишку на 2 клетки. С этого момента Люся должна до конца игры сидеть по-турецки или скрестив ноги любым другим способом.



КАРТОЧКА ЦЕЛИ

Указывает, на кого из игроков последним было наложено заклинание, и не позволяет наложить на него несколько заклинаний подряд.

ПОМНИТЕ: если перед игроком лежит карточка цели, то выбирать его целью в данный момент нельзя. Однако на него снова можно будет наложить ещё одно заклинание, как только карточка цели перейдёт к другому игроку.



Б. ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИКИ

Если получить необходимые ингредиенты после первого броска не удалось, можно перебросить один или несколько кубиков. Чтобы сделать это, колдун должен убрать в сброс 1 **любой** из 5 кубиков и перебросить любое количество оставшихся. Таким образом, можно перебросить кубики не более 3 раз за ход.



ПРИМЕР: чтобы разыграть карточку заклинания «Иголис Уколис», Фоме нужно 2 ворона. Ему выпало: 2 тыквы, 1 череп, 1 летучая мышь и 1 ворон (1).

Он оставляет ворона (2) и убирает в сброс череп, чтобы перебросить остальные кубики. Теперь ему выпало: 2 черепа и 1 привидение. Фома решает убрать в сброс 1 череп и ещё раз перебрасывает оставшиеся кубики (3). На одном из кубиков выпал ворон, который ему нужен! Теперь у Фомы есть 2 ворона, и он может разыграть карточку «Иголис Уколис».

В. ВЗЯТЬ КАРТОЧКУ ЗАКЛИНАНИЯ

Чтобы это сделать, колдун должен убрать в сброс 2 **любых** кубика и затем взять карточку из стопки заклинаний себе в руку. Если у колдуна остались кубики, он может в этот же ход разыграть взятую карточку заклинания, взять ещё одну карточку, выполнить другое действие или завершить ход. Количество карточек на руке колдуна не ограничено.

Г. ВЗЯТЬ КАРТОЧКУ ФОКУСА

Чтобы взять карточку фокуса, колдун должен убрать в сброс 2 **любых** кубика.

Карточки фокусов обладают различными разовыми эффектами. Например, с помощью карточки фокуса «Свежевымытая телега» можно бесплатно перебросить кубики, с помощью «Паразита» – воспользоваться ингредиентами другого колдуна, а «Туз в рукаве» позволит поставить кубик нужным ингредиентом вверх.

После того как игрок разыграл с руки карточку фокуса, он кладёт её под низ стопки фокусов.

! Разыгрывая фокус «Паразит», колдун использует чужие ингредиенты, чтобы наложить **только 1 заклинание**, но не убирает ингредиенты в сброс.

! Фокус «Очень жуткая кукла» работает так: сначала колдун разыгрывает заклинание и кладёт перед целью карточку цели. Теперь тот, кто стал целью, разыгрывает «Очень жуткую куклу». Колдун выбирает любую другую цель и кладёт перед ней карточку цели.

На карточках фокусов есть следующая информация:

Описание – конкретный момент в игре, когда можно разыграть карточку фокуса. Например, карточку фокуса «Свежевымытая телега» можно разыграть только во время своего хода. В противном случае эффект фокуса не работает, и карточку придётся убрать под низ стопки фокусов.

Заметка – шуточный комментарий, не влияющий на игру.



Условие – действие, которое необходимо выполнить перед применением эффекта фокуса. Например, чтобы применить эффект фокуса «Свежевымытая телега», сначала нужно любым способом издать громкий грохочущий звук. В противном случае эффект не работает, и карточку придётся убрать под низ стопки фокусов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из колдунов наберёт 11 очков или более, игра мгновенно заканчивается, и этот колдун объявляется победителем. Колдун может победить и вне своего хода, если получит очки за прерванное кем-либо заклинание.

КАК РАБОТАЮТ ЗАКЛИНАНИЯ

Колдун, которого выбрали целью заклинания, должен до конца игры выполнять условие карточки заклинания. Например, если на колдуна наложили заклинание «Вудуборотень?!», он должен в начале каждого своего хода, перед броском кубиков, завить по-волчьи.

- ♦ «**Перед броском кубиков**» – цель выполняет условие **только** перед своим **первым** броском кубиков (в начале хода). Если цель решит перебросить кубики, то выполнять условие ещё раз не нужно.
- ♦ «**Перед передачей куклы вуду**» – цель выполняет условие **перед** завершением своего хода, и только после этого передаёт куклу вуду следующему колдуну.
- ♦ «**Во время своего хода**» – цель выполняет условие на протяжении **всего своего** хода.
- ♦ Если на карточке заклинания **не указан точный момент**, то цель должна выполнять условие **непрерывно** на протяжении всей игры. Например, заклинание «Будь паинькой» заставляет цель играть со скрещенными руками до конца игры.

Цель может по своему желанию, из-за невнимательности или забывчивости, прервать заклинание, наложенное на неё. Например, цель может забыть квакнуть перед броском кубиков или решит встать с пола, чтобы размять ноги.

Если колдун заметил, что его заклинание прервали, то он должен сообщить об этом вслух, передвинуть свою фишку на столько клеток, сколько **очков прерывания** указано на карточке заклинания, и затем убрать её под низ стопки заклинаний. С этого момента цель больше не должна выполнять условие прерванного заклинания.

! При прерывании заклинания очки получает тот, кто его наложил. При этом **никто очки не теряет.**

Если на цель наложили два противоречащих друг другу заклинания (например, одно заставляет сидеть на полу, а другое – стоять), она должна выбрать и сообщить, какое из двух заклинаний хочет прервать, а затем продолжает выполнять условие оставшегося до конца игры или пока не прервет заклинание. Колдун, чье заклинание было прервано, получает очки прерывания, передвигает свою фишку и убирает эту карточку заклинания под низ стопки заклинаний.

ВЕЧНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

На поле есть 3 клетки с черепами. Каждый раз, когда фишка колдуна проходит через такую клетку или останавливается на ней, то этот колдун становится жертвой вечного проклятия! Он обязан взять карточку из стопки вечных проклятий и положить её перед собой лицом вверх. С этого момента колдун должен выполнять условие этого проклятия.



Вечные проклятия **никогда не сбрасываются** и остаются активными до конца игры. Если стопка вечных проклятий закончилась, проклятие не накладывается. Если колдун теряет очки и его фишка встаёт на уже пройденную клетку с черепом, он не берёт новую карточку вечного проклятия.

Карма всегда оборачивается против самых зловещих колдунов, но и у неё есть свои пределы...

На карточках вечных проклятий есть следующая информация:



Заметка – шуточный комментарий, не влияющий на ход игры.

Условие – действие, которое должен выполнять колдун, получивший вечное проклятие. Здесь также указано, какое наказание он понесёт, если не захочет или забудет выполнить условие. Колдун должен выполнить наказание, если кто-то заметит и сообщит вслух, что условие вечного проклятия не выполнено. Если же никто этого не заметил, то колдун может проигнорировать наказание.

ИГРА ВАВОЁМ

Правила остаются теми же, за исключением:

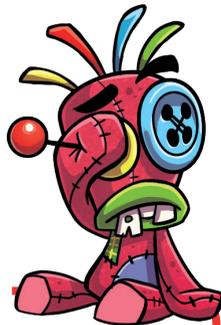
1. При подготовке к игре верните в коробку **карточку цели** и все **карточки фокусов «Очень жуткая кукла»** (они не участвуют при игре вдвоём).
2. Отсортируйте **по лицевым сторонам** все карточки заклинаний и сформируйте из них **3 стопки** школ магии: кельтская (с зелёным фоном), египетская (с красным фоном), гаитянская (с фиолетовым фоном).
3. Первый игрок выбирает школу магии и забирает себе всю соответствующую стопку карточек. Его оппонент выбирает другую школу магии, и также забирает себе всю стопку. Затем выбирает и забирает себе **6 карточек** из оставшейся стопки и отдаёт первому игроку остальные 6.
4. Каждый игрок перемешивает свою стопку карточек и кладёт её перед собой. В этом варианте игры общей колоды нет, игроки будут брать карточки заклинаний из **своих колод**.
5. Можно накладывать на оппонента по два и более заклинаний за один ход.

БЫСТРАЯ ИГРА

Правила остаются прежними, за исключением:

1. При подготовке к игре переверните поле подсчёта очков стороной с **8 очками** вверх.
2. Перед началом партии каждый игрок берёт себе в руку **2 карточки заклинаний** и **1 карточку фокуса**.
3. Если во время своего хода игрок не брал из стопки карточки заклинания или фокуса, то в конце хода он **обязан взять 1 карточку** заклинания или фокуса.

Для победы нужно набрать 8 или более очков.



Производство Red Glove Edizioni – второе издание

Red Glove is a trademark owned by NRG SRL, Via E. Filiberto 2, 20149 Milano (MI)

Над игрой работали:

Авторы игры: Франческо Джиово и Марко Вальтриани

Графика: Федерико Дюмас и Эмма Кастеллан

Перевод на русский язык: Владимир Хорьков

Авторы благодарят своих близких и всех поклонников «Куклы колдуна», особенно тех, кто до сих пор цел после всех этих заклинаний и проклятий.

Иллюстрации: Фердинандо Батистини

Редактура: Симона Ломбардо

Продюсер: Федерико Дюмас

8449



© Zvezda. All rights reserved.

Мы напоминаем, что кукла вуду, входящая в состав игры, – это очень мощный магический артефакт, который всё видит и слышит. Тот, кто скажет что-то плохое об этой игре, будет проклят навеки!