

МАНДРАГОРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сегодня Волшебная Чёрная Пятница – в колдовских лавках небывалые распродажи. Прекрасная возможность пополнить ваши запасы магических ингредиентов и, наконец-то, свести счёты с другими чародеями этого городка. Пора за покупками! Но, кажется, не только вы решили воспользоваться этой возможностью... Итак, вы велели вашему подмастерью очистить все полки магазинов, принести вам все ингредиенты и магические книги, чтобы сотворить самые мощные заклинания и обрушить их на головы соперников! Самонадеянно решив, что помощник сам догадается захватить мандрагоры, а к проклятым свиткам не прикоснётся...

Внимание! В данных правилах всех игроков мы будем называть чародеями.

СОСТАВ ИГРЫ

- ♦ 10 жетонов лавок
- ♦ фигурка подмастерья
- ♦ жетон проклятия
- ♦ маркер окончания игры



♦ 24 карты заклинаний (ценностью от 1 до 5)

♦ 82 карты магических предметов

Карты магических предметов



12 свитков проклятий

42 ингредиента (5 цветов)









x7 | x4 | x1



21 книга заклинаний (ценностью от 0 до 3 (6 цветов))

7 мандрагор (заменяют любую книгу заклинаний или любой ингредиент)

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ ПО ЦВЕТАМ

						
ингредиенты	x3	x6	x9	x12	x12	0
книга заклинаний	x4	x4	x4	x4	x4	x1

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сотворить как можно больше заклинаний с помощью книг и ингредиентов. Победит тот, кто наберёт больше всего победных очков.

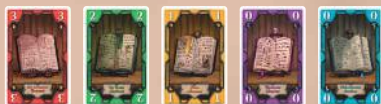
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте 10 жетон-ов лавок и разложите их в случайном порядке рядом друг с другом, чтобы получился круг лавок **1**.

ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ: используются все карты.

ПРИ ИГРЕ ВТРОЁМ: отложите по одной книге заклинаний каждого цвета (всего 5 карт) и уберите их обратно в коробку.

ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ: отложите все голубые карты, а также 10 карт, указанных на картинке рядом. Уберите их обратно в коробку.



Распределите карты заклинаний на 5 стопок, согласно их ценности. Перемешайте каждую стопку и положите их лицом вверх в порядке возрастания ценности рядом с кругом лавок **2**.

Поставьте фигурку подмастерья на любой жетон лавки **3**. Положите жетон проклятья и маркер конца игры недалеко от круга лавок **4**.

Подготовьте карты магических предметов.

Раздайте каждому чародею по 1 карте мандрагоры **5**.

Перемешайте оставшиеся карты магических предметов и положите их стопкой лицом вниз в центр круга **6**. Положите по одной карте магического предмета перед каждым жетоном лавки, кроме той, где стоит фигурка подмастерья. Перед ночной лавкой карта магических предметов кладётся лицом вниз **7**.

Перед дневной лавкой карта магических предметов кладётся лицом вверх **8**.



Дневные лавки



Ночные лавки





ХОД ИГРЫ

Чародеи совершают ходы по очереди, передавая право хода по часовой стрелке. Выберите того, кто больше всех похож на чародея – он будет ходить первым. Во время своего хода чародей обязан выполнить одно из двух действий:

- ☞ отправить подмастерье за магическими предметами,
- ☞ сотворить заклинание.

ОТПРАВИТЬ ПОДМАСТЕРЬЕ ЗА МАГИЧЕСКИМИ ПРЕДМЕТАМИ

1. **Передвиньте фигурку подмастерья** на один из трёх ближайших жетонов лавок по часовой стрелке.

2. **Получите все карты магических предметов**, находящиеся перед данным жетоном.

Полученные ингредиенты, мандрагоры и книги заклинаний возьмите себе в руку. У вас в руке может находиться любое количество карт.

Полученные свитки проклятия положите перед собой лицом вверх вместе с ранее полученными свитками, если они у вас уже есть.

3. **Пополните запасы лавок.**

Положите по одной карте магических предметов из стопки перед каждой лавкой, мимо которой прошёл подмастерье, начиная с карты, на которой он стоял в начале хода. Таким образом, перед некоторыми лавками окажется по несколько карт.



Помните!

В дневных лавках карты всегда должны быть лицом вверх.



В ночных лавках карты всегда должны быть лицом вниз.

СВИТОК ПРОКЛЯТИЯ



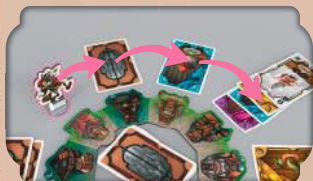
Эта карта приносит 1, 2 или 3 проклятия его владельцу. Количество проклятий указано в углах карты.

Каждый раз, когда один из чародеев получает или избавляется от свитка проклятия, пересчитайте количество проклятий у каждого чародея. Чародей с наибольшим количеством проклятий, кладёт жетон проклятия перед собой. В случае равенства чародей-обладатель жетона определяет, к кому из чародеев с равным количеством проклятий перейдёт этот жетон.

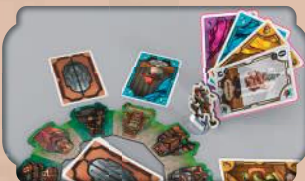


Жетон проклятия отнимает 2 победных очка у его владельца в конце игры.

ПРИМЕР ПОИСКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ



Чародей решает переместить фигурку подмастерья на 3-й жетон лавки по часовой стрелке от его местоположения.



Чародей забирает все карты перед лавкой, где остановилась фигурка.



Чародей выкладывает по одной карте магических предметов из стопки перед каждой лавкой, мимо которой прошёл подмастерье, начиная с лавки, рядом с которой он стоял в начале хода.



СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы выбираете это действие, фигурка подмастерья не двигается.

1. Подготовьте заклинание.

Выберите из вашей руки одну книгу заклинаний и любое количество ингредиентов (но не меньше одного), того же цвета, что и книга. Положите их перед собой так, чтобы все чародеи могли проверить разыгранное заклинание.

Внимание! За один ход вы можете выложить только одну книгу заклинаний.

Перед вами может быть несколько книг заклинаний одинакового цвета, каждая со своими картами ингредиентов.

ЧЁРНАЯ МАГИЯ



Чёрная книга заклинаний уникальна, так как в игре нет карт чёрных ингредиентов. Поэтому чёрная книга требует для подготовки заклинания ингредиенты всех 5 цветов (при игре вдвоём – 4 цветов).

МАНДРАГОРЫ



Мандрагоры – невероятно сильные магические ингредиенты, которые разыгрываются иначе, чем остальные карты магических предметов.

Мандрагора может заменить:

- карту магического ингредиента любого цвета,

- карту книги заклинаний одного любого цвета по вашему выбору.

Если вы используете мандрагору как книгу заклинаний, то вы обязаны использовать ингредиенты только одного цвета (для обычных заклинаний) или разных цветов (для чёрной магии).

В каждом заклинании вы можете использовать только одну мандрагору.

2. Примените эффект заклинания.

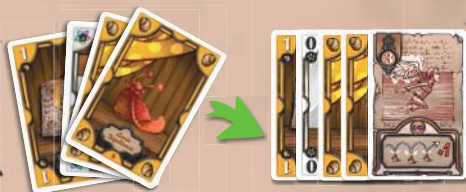
- Выберите эффект заклинания.

Количество карт ингредиентов, которые вы выложили вместе с книгой заклинаний, определяет максимальную силу заклинания, которое вы затем можете взять из стопок карт заклинаний.

Например, выложив 3 карты ингредиента, вы можете выбрать заклинания силой 1, 2 или 3 по вашему выбору.

- Выберите силу заклинания и возьмите верхнюю карту из соответствующей стопки. Положите её поверх только что выложенных вами карт книги заклинаний и ингредиентов. Оставьте видимыми само заклинание и цвет стопки. Затем примените эффект заклинания (описание заклинаний см. на странице 7).

ПРИМЕР СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ



Чародей разыгрывает карту книги заклинания, добавив к ней 3 карты ингредиентов (2 жёлтых и 1 мандрагору). Затем он сотворяет заклинание с силой 3, положив его сверху получившейся стопки.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если в ваш ход закончились карты в стопке магических предметов, положите перед следующим чародеем маркер окончания игры стороной с изображением римской цифры III вверх. Он будет напоминать, что до конца игры осталось 3 раунда.



Когда ход дойдет до этого чародея в следующий раз, переверните жетон на другую сторону. Когда ход этого чародея наступит в третий раз, уберите этот жетон и сыграйте последний раунд.

Во время последних 3 раундов каждый из чародеев или совершает одно из двух обычных действий, или может спасовать. Как только 3 раунда завершились или все чародеи спасовали, игра заканчивается и чародеи подсчитывают победные очки.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Для каждого заклинания, которое вам удалось сотворить в ходе игры, суммируйте ценность книги заклинаний и силу карты заклинаний (карты ингредиентов в подсчёте не участвуют).

Вычтите 1 победное очко за карты каждого цвета, которые остались в вашей руке. Карты мандрагоры считаются белым цветом.

Вычтите 2 победных очка, если у вас есть жетон проклятия.

Побеждает чародей с наибольшим количеством победных очков.

В случае ничьей побеждает чародей, который сотворил больше заклинаний.





ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Существует 3 типа карт заклинаний.



Эффект срабатывает сразу после получения карты заклинания.



Эффект действует на протяжении всей игры.



Эффект срабатывает в конце игры до подсчёта очков.



ЗАКЛИНАНИЕ ИЗГНАНИЯ x4

Уберите из игры все свитки проклятий, лежащие перед вами.



ЗАКЛИНАНИЕ КОПИРОВАНИЯ x3

Вы можете сразу сделать дополнительный ход. Если вы отказываетесь сделать ход, эффект сгорает.



ЗАКЛИНАНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ x4

Передайте свой свиток проклятия другому чародею.



ЗАКЛИНАНИЕ СКОРОСТИ x3

Каждое такое заклинание увеличивает количество возможных шагов перемещения подмастерья на один.



ЗАКЛИНАНИЕ ЗАМЕЩЕНИЯ x4

Возьмите карту из руки другого чародея, затем отдайте любую карту из вашей руки, включая только что взятую.



ЗАКЛИНАНИЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЯ x2

Выберите цвет и сбросьте все карты этого цвета из своей руки. Если у вас два таких заклинания, сбросьте из руки карты двух цветов.



ЗАКЛИНАНИЕ ЛЕВИТАЦИИ x3

Выберите и возьмите одну карту из любой лавки по вашему выбору. Не добавляйте новую карту на её место.



ЗАКЛИНАНИЕ ОЧИЩЕНИЯ x1

Сбросьте все карты с руки.

ПОКУПКИ В ПАРАХ (для 4 игроков)



Если в игру вступают 4 чародея, вы можете сыграть как по обычным правилам, так и команда на команду (это вариант определённо стоит попробовать!).

Чародеи одной команды садятся друг напротив друга. Игра проходит по обычным правилам. Однако чародеи внутри команды могут отдавать или обменивать карты магических предметов из своей руки. Как только чародей получает свиток или несколько свитков проклятия, он

может сделать одно из следующих действий:

- ☞ отдать одну карту по своему выбору чародею из своей команды,
- ☞ получить одну карту от чародея из своей команды по его выбору,
- ☞ поменяться одной картой с чародеем из своей команды.

Вы можете свободно обсуждать нужные карты со своим напарником. При подсчёте победных очков результаты обоих чародеев в команде суммируются.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



© Studio H, 2020



Внимание! Игра не предназначена для детей младше 3 лет



Товар соответствует требованиям ТР ТС 008/2011 «О безопасности игрушек»

Автор игры: Бруно Катана и Флориан Сирье
Художник: Pięgo

Изготовитель: ООО «ПАННА»
Адрес: Россия, 111024, г. Москва,
5-я Кабельная ул., корп. 7

Изготовлено в России

Дата производства: 02.2022 г.

Срок годности не ограничен

© 2022 ООО «ПАННА»

Настоящее переведённое издание игры «Мандрагора» (Mandragora) публикуется на основании соглашения ООО «ПАННА» и STUDIO H. Присылайте свои отзывы и пожелания на games@evrikus.ru. Компоненты игры могут отличаться от изображённых на коробке.