

3 Мага

ИГРА КИРИЛЛА СКРОМНОГО



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

СОСТАВ ИГРЫ.....	2
ЦЕЛЬ ИГРЫ.....	2
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	3
КОД ИГРЫ.....	3
ИГРОВОЕ ПОЛЕ.....	6-7
КАРТОЧКИ МОНСТРОВ И ВСЕ, ЧТО С НИМИ СВЯЗАНО.....	10
КАРТОЧКИ ЗАКЛИНАНИЙ И ВСЕ, ЧТО С НИМИ СВЯЗАНО.....	15
ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЕМ.....	17
ЦЕЛЬ ИГРЫ.....	17
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	18
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ ВДВОЕМ.....	19
ИГРОВОЕ ПОЛЕ.....	20-21





СОСТАВ ИГРЫ

- 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 3 ФИШКИ МАГОВ
- 35 КАРТОЧЕК МОНСТРОВ
- 30 КАРТОЧЕК ЗАКЛИНАНИЙ
- 48 КАРТОЧЕК РЕСУРСОВ
- 1 КНИГА ПРАВИЛ
- 1 КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры доказать, что именно Вы самый хитрый и умелый маг. Для победы Вы должны первым дойти и наступить Вашим монстром на замок любого неприятного Вам мага! Если ВСЕ монстры выйдут из игры, то объявляется боевая ничья. Но такое, к счастью, происходит нечасто.



2



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для того, чтобы начать, необходимо:

- Выяснить, кто будет ходить первым;
- Выбрать, кто за какого мага будет играть;
- Выставить фишки магов на свои замки;
- Перемешать и положить на стол рубашкой вверх стопку с карточками заклинаний;
- Перемешать и положить на стол рубашкой вверх стопку с карточками монстров;
- Положить 3 стопки магических ресурсов лицом вверх.

ХОД ИГРЫ

Все игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Ход игрока состоит из двух фаз: необязательная и обязательная.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ФАЗА – фаза, в которой игрок может сделать любую комбинацию следующих действий:



3

- Призвать монстра (или монстров);
- Передвинуть своих монстров (каждого монстра можно передвинуть только на 1 клетку дороги);
- Разыграть заклинание (неограниченное количество заклинаний).

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ФАЗА – фаза, в которой игрок совершает перемещение фигурки своего мага по карте. Переместиться можно только на одну соседнюю ячейку, которая имеет общую грань с той ячейкой, на которой стоит Ваш маг.



Про передвижение мага необходимо знать ряд правил:

- Начиная передвижения из замка, Вы можете переместить своего мага сразу на вторую клетку;
- При передвижении Ваш маг не может заходить в замки (ни в свой, ни в чужие);
- В свой ход нельзя оставить мага на ячейке, на которой он стоит;
- После того, как Ваш маг переместился на новую ячейку, Вы тут же совершаете действие, которое она предполагает (см. Игровое поле);
- Если Вы перемещаетесь на ячейку, на которой стоит маг соперника, то маг соперника умирает и тут же воскрешается в своем замке. В дополнение к этому Вы вытягиваете из руки поверженного одну случайную карточку и забираете ее себе;
- После того, как Вы перемещаете мага и выполняете действие ячейки, Ваш ход тут же заканчивается. После передвижения нельзя выполнять действия обязательной фазы до следующего хода.





ЗАМКИ – с этой ячейки поля каждый маг начинает игру, тут же он воскрешается после смерти. Свой замок нужно защищать, на чужой нападать – все довольно просто.

ЗЕМЛЯ – по земле, как известно, ходят. В игре существуют нейтральные и магические земли. Наступая на магическую землю (огненная, ледяная, кладбище), маг тут же получает к себе в руку соответствующий магический ресурс (если колода с ресурсами закончилась, их можно брать из сброса). Нейтральная земля не имеет никаких свойств.

ПОРТАЛ – скорость – залог успеха! Чтобы добраться до нужного места побыстрее, можно использовать порталы. Порталы бывают двух типов: магические и центральный. Из магических можно попасть только в центральный, а из центрального можно попасть в любой магический. Чтобы совершить прыжок, магу необходимо просто наступить на портал, и он тут же перенесется на другую сторону.

МЕШОК МОНСТРОВ – жуткий мешок, в котором живут монстры. Наступая на ячейку с мешком монстров, маг тут же получает к себе в руку случайную карточку монстра.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ – сложно держать в голове все заклинания, поэтому, чтобы вспомнить что-то полезное, каждый маг заглядывает в книгу заклинаний. Наступая на ячейку с книгой заклинаний, маг тут же получает к себе в руку случайную карточку заклинания.



БАЗАР – наступая на ячейку с базаром, маг может обменивать два одинаковых магических ресурса на один любой, а также обменять карточку монстра или карточку заклинания на один свой магический ресурс (за ход можно обменять любое количество карточек).

ДОРОГА – дороги соединяют замки магов друг с другом. Ходить по дорогам могут только монстры, которые не прочь прогуляться до чужого замка.



МАГИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ





ПРИЗЫВ МОНСТРА – чтобы призвать монстра, необходимо иметь на руках карточку монстра, а также все необходимые магические ресурсы для уплаты цены.



ЗДОРОВЬЕ МОНСТРА

СИЛА МОНСТРА

ЦЕНА МОНСТРА



любой
магический
ресурс



кости



лед



метеорит



- Призывать монстров можно только в необязательную фазу;
- Призванный монстр выкладывается на выбранную магом дорогу, на первую (и только первую) клетку от своего замка;

10

11

- Все необходимые магические ресурсы для призыва монстра идут в сброс;
- На одной клетке не может находиться несколько монстров одного мага. Если первые клетки от замка заняты Вашими монстрами, то, чтобы призвать еще кого-то, подождите пока они уйдут;
- Если на первой клетке стоит чужой монстр, то призванный Вами монстр сразу же вступит с ним в бой;
- Призванного монстра можно двигать только, начиная со следующего хода.

ДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ – монстры ходят только под влиянием своих призывателей. Для того, чтобы монстр сдвинулся, просто передвиньте его на одну клетку дороги вперед в свою необязательную фазу.

- Двигать монстра можно только до завершения хода;
- За ход разрешается двигать сколько угодно монстров, но только на одну клетку.

БОИ МОНСТРОВ – наступив своим монстром на монстра соперника, он сразу же вступает с ним в бой. Для определения исхода боя необходимо сравнить силу и здоровье двух монстров, вступивших в бой. Монстр, чье здоровье меньше или равно силе соперника, погибает и отправляется в сброс. Вернуть монстра из сброса невозможно до конца игры.

В БОЮ МОЖЕТ БЫТЬ ТРИ ИСХОДА:

- Оба монстра погибают и уходят в сброс:



- Один монстр погибает (уходит в сброс), второй остается на дороге:





• Оба монстра остаются живыми. В таком случае нападающий монстр перепрыгивает чужого монстра и встает на клетку дороги за ним:



Примечание: здоровье монстра всегда постоянно и не может уменьшаться. Если после боя монстр выживает, то его здоровье никак не меняется, а остается равным значению, указанному на карточке монстра.



РАЗЫГРЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ – чтобы разыграть заклинание, необходимо иметь на руках карточку заклинания, а также все необходимые магические ресурсы для уплаты цены.



- Разыгрывать заклинания можно только в необязательную фазу;
- Разыгранные заклинания уходят в сброс до конца игры;
- Все необходимые магические ресурсы для разыгрывания заклинания идут в сброс.

Примечание: подробнее про то, как действуют заклинания, вы узнаете, изучив книгу заклинаний.



ЦЕНА ЗАКЛИНАНИЯ



Получите любой ресурс



1

Оттолкните монстра соперника на 6 клеток назад



2

Уничтожьте любого монстра



3

1 1
Превратите любого монстра в Каплю

1

16

ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЕМ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры ничем не отличается от игры втроем. Для победы Вы должны первым дойти и наступить любым своим монстром на замок любого мага.

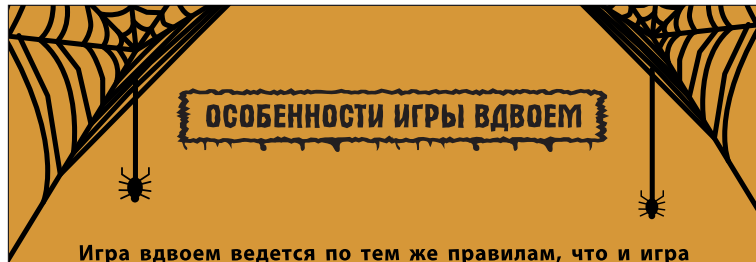
Если все монстры выйдут из игры в сброс, то объявляется боевая ничья.

17



Для того, чтобы начать, Вам необходимо:

- Выбрать, кто за какого мага будет играть;
- Убрать из игры карточки заклинаний принадлежащих магу, который не участвует в игре;
- Перемешать и положить на стол оставшуюся стопку с карточками заклинаний рубашкой вверх;
- Отобрать карточки монстров принадлежащих магу, который не участвует в игре;
- Отобранные карточки монстров выложить на дороги, ведущие к замку неиграющего мага в соответствии со схемой начальной раскладки. Остальные карточки монстров перемешать и положить на стол рубашкой вверх;
- Положить 3 стопки магических ресурсов лицом вверх;
- Выставить фишки играющих магов на свои замки;
- Выяснить, кто будет ходить первым.



Игра вдвоем ведется по тем же правилам, что и игра втроем, но имеет две особенности:

- Своими монстрами Вы можете идти как на замок соперника, так и на замок неиграющего мага. Куда бы Вы не пришли первым, это принесет победу.
- Неиграющий маг не может совершать никаких действий. Монстры неиграющего мага не могут передвигаться по дороге, но зато они невосприимчивы ни к каким заклинаниям.

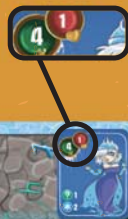


СХЕМА НАЧАЛЬНОЙ РАСКЛАДКИ

Примечание: схема раскладки
приведена для неиграющего
ледяного мага.

В Вашей партии неиграющий маг
может быть любым.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ЗНМ - Замок
Неиграющего Мага



Настольная игра «3 Мага».

Автор игры: Кирилл Скромный.
Художник: Марина Ледаева.
Прозводитель: ООО «Вайс Бокс».
127411, г. Москва,
ул. Софьи Ковалевской, д. 22, стр. 2.

www.wise-box.ru



3 Мага

ИГРА КИРИЛЛА СКРОМНОГО

