

Брюс Гласко

Волшебные королевства



20 мин. от 14 лет 3-6 игроков

Состав игры

- 53 карты
- Правила игры
- Блокнот для подсчёта очков

Вы правите далёким королевством, и ваш долг — сделать его самым могущественным в мире. Допустим, вы можете собрать самое большое войско, способное смести всё на своём пути. Быть может, вы захотите превратить своё королевство в жерло бурлящего вулкана или в чудовищный смерч, уничтожающий всё в округе. Или предпочтёте собрать невероятную коллекцию оружия и артефактов. Возможно, вам удастся подчинить себе великого чародея, живущего на неприступном острове. Каким будет ваше неповторимое королевство?

ОБ ИГРЕ

В игре «Волшебные королевства» вам предстоит набирать карты из колоды и стопки сброса, чтобы использовать их в наилучших комбинациях. Победа достанется тому, кто наберёт больше всего очков.

На каждой карте указаны четыре типа информации: название карты, её масть, основная сила и бонус и/или штраф.

1. **Название** — у каждой карты уникальное название.
2. **Масть** — у каждой масти свой цвет. В игре десять мастей: войско, правитель, колдун, оружие, артефакт, зверь, земля, погода, потоп и пламя, а также три джокера.

3. **Основная сила** — значение основной силы в диапазоне от 0 до 40.
4. **Бонус или Штраф** — на каждой карте указан либо бонус, либо штраф (иногда оба), зависящий от прочих карт у вас на руке (см. подробнее «Подсчёт очков» на с. 2).



Пример игровой раскладки
на 3 игроков.



Колода

Область сброса



ХОД ИГРЫ

Подготовка: раздайте каждому игроку по семь карт. Выберите случайным образом первого игрока и далее передавайте ход по часовой стрелке.

Ход: во время своего хода каждый игрок может взять либо верхнюю карту из колоды, либо любую из открытых карт в области сброса. Тот, кто ходит первым, должен брать карту из колоды. В конце каждого хода игрок должен сбросить карту в область сброса. Все лежащие в области сброса карты должны быть видны каждому из игроков.

Конец игры: игра завершается, когда в области сброса оказывается десять карт. Побеждает игрок, собравший на руке карты с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает тот, у кого в сумме меньше всего очков основной силы.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры сложите очки основной силы на всех своих картах и начислите любые указанные бонусы или штрафы. Только карты на руке игрока взаимодействуют между собой (за исключением «Миража» и «Оборотня»). Игнорируйте заблокированные карты.

При подсчёте очков
не учитывайте
карты соперников.

В описании бонусов и штрафов на картах используются следующие термины:

ВМЕСТЕ

Если одна карта приносит бонус **ВМЕСТЕ** с другой определённой картой или типом карт, этот бонус можно получить только один раз.

Пример. У вас есть волшебный жезл (БОНУС: +25 вместе с любым колдуном) и два колдуна. Вы получите только +25 очков.



ЗА КАЖДУЮ

Бонус или штраф, который приносит карта **ЗА КАЖДУЮ** карту определённого вида, начисляется один раз за каждую карту указанного вида на руке.



БЛОКИРУЕТ

Штрафы некоторых карт **БЛОКИРУЮТ** некоторые другие карты. Заблокированная карта не имеет масти, бонусов, штрафов и основной силы.



БЛОКИРУЕТСЯ, ЕСЛИ НЕТ

Согласно предыдущему правилу, эта карта блокируется, если у вас на руке нет одной из упомянутых карт.



ОТМЕНЯЕТ

Особый вид бонусов — возможность **ОТМЕНИТЬ** штрафы или часть штрафов на других картах. Карта, штраф которой был отменён, сохраняет свою масть, основную силу и бонус. Отмена происходит до применения любых штрафов.



Все прочие штрафы и бонусы должны быть понятны игрокам.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Волшебные королевства			
Имя игрока	ЯНА		
Карта №1	Сила	9	
	Бонус/штраф	+50	
	Подытог	59	
Карта №2	Сила	40	
	Бонус/штраф	0	
	Подытог	40	
Карта №3	Сила	27	
	Бонус/штраф	0	
	Подытог	27	
Карта №4	Сила	32	
	Бонус/штраф	0	
	Подытог	32	
Карта №5	Сила	13	
	Бонус/штраф	+40	
	Подытог	53	
Карта №6	Сила	0	
	Бонус/штраф	0	
	Подытог	0	
Карта №7	Сила	4	
	Бонус/штраф	+45	
	Подытог	49	
Сумма		260	

Подсчитывая очки, игрок объявляет, что «Мираж» берёт название и масть «Ливня». Обратите внимание, что настоящий «Ливень» нейтрализует «Пожар», однако его копия данного штрафа не имеет. Штраф за «Великий потоп» обычно блокирует «Пожар». Однако «Гора» отменяет этот штраф, поэтому «Пожар» продолжает полыхать на «Горе», пока волны «Потопа» бьются вниз. Карта «Дух воздуха» приносит 45 бонусных очков за «Дым», «Ураган» и копию «Ливня».



Первая карта



Вторая карта



Третья карта



Четвёртая карта



Пятая карта



Шестая карта



Седьмая карта

Пример одной из наиболее выигрышных комбинаций карт:



Первая карта



Вторая карта



Третья карта



Четвёртая карта



Пятая карта



Шестая карта



Седьмая карта

Волшебные королевства		
Имя игрока	ЛНА	
Карта №1	Сила	2
	Бонус/штраф	+100
	Покажет	102
Карта №2	Сила	3
	Бонус/штраф	0
	Покажет	3
Карта №3	Сила	4
	Бонус/штраф	+40
	Покажет	44
Карта №4	Сила	5
	Бонус/штраф	+150
	Покажет	155
Карта №5	Сила	6
	Бонус/штраф	0
	Покажет	6
Карта №6	Сила	7
	Бонус/штраф	+40
	Покажет	47
Карта №7	Сила	8
	Бонус/штраф	+15
	Покажет	23
Сумма		360

Обратите внимание, что вам нужно использовать «Книгу перемен», чтобы превратить любую из этих карт в «Колдуна» (исключая «Королеву», которая должна владеть «Щитом» и «Мечом») и получить бонусы «Свечи» и «Колокольни». Используя «Книгу», чтобы сменить масть карты, вы не меняете бонус любой из карт, в тексте которого упоминается название карты, — только те бонусы, которые требуют определённой масти.

ВВАРИАЦИИ ПРАВИЛ

1. Правила игры вдвоём

Подготовка. Оба игрока начинают без карт на руках. Каждый ход позволяет игроку на выбор взять из области сброса одну из открытых карт, либо взять две карты из колоды и сбросить одну. Продолжайте, пока не наберёте по семь карт.

Ход. Набрав семь карт, игрок продолжает ходить, как указано выше, в основном варианте игры.

Конец игры. Игра завершается, когда у обоих игроков по семь карт, а в области сброса не менее двенадцати карт.

2. Хаотический вариант для 3–7 игроков

Подготовка: каждый игрок получает по семь карт. Установите предел времени. Опытным игрокам подойдёт предел в пять минут, неопытным может понадобиться чуть больше времени. Хорошей идеей будет играть в открытом пространстве, чтобы игроки могли свободно перемещаться вокруг. Вопреки обычному тексту карты, игрок с «Некромантом» по окончании фазы обмена может взять три дополнительных карты из колоды и добавить одну из них себе на руку.

Ход: запустите отсчёт времени. В фазу обмена все игроки могут обмениваться картами друг с другом из расчёта одна за одну.

Конец игры: когда закончится отведённое время, игроки подсчитывают свои очки. Тот, у кого больше всех очков, побеждает.

ВВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В: Что происходит, если две карты вступают в противоречие?

О: В редких случаях карты по цепочке оказывают воздействие друг на друга. В такой ситуации сперва решите, во что превращаются «Двойник», «Мираж» и «Оборотень» и в каком порядке. После используйте «Книгу перемен». Затем следуйте любым указаниям, которые предписывают отменить штраф или его часть. Наконец, примените все штрафы, начиная с карт, не заблокированных другими картами.



*Пример. У вас есть «Метель» (блокирует **потопы**), «Великий потоп» (блокирует **пламя** и **землю**), «Пожар» (блокирует **землю**) и «Пещера» (отменяет штрафы на **погоду**). Сперва «Пещера» отменяет штраф за «Метель». Поскольку штраф отменён, «Метель» не влияет на «Великий потоп», поэтому он гасит «Пожар» и затопливает «Пещеру». Однако, хотя они и заблокированы, «Пещера» успешно отменяет штраф за «Метель». Активные карты на руке — «Метель» и «Потоп». Если бы у вас не было «Пещеры», то «Потоп» был бы заблокирован, а «Метель» и «Пожар» остались бы активными.*

В: Что происходит, если «Двойник» копирует «Василиска»?

О: Если карты, которая отменяет их штрафы, нет, обе карты будут заблокированы. Волшебники долго ломали голову над тем, как размножаются василиски.

В: Что делает «Книга перемен»?

О: «Книга перемен» меняет масть какой-либо одной карты. Это нужно сделать до того, как будут применены любые бонусы или штрафы любой из карт. Штрафы, бонусы или основная сила карты при этом не меняются. Название карты также не меняется, и любые бонусы других карт, в тексте которых есть название этой карты, сохраняются.

В: Могут ли «Егеря» защитить мои войска от «Пожара»?

О: Нет. В тексте «Егерей» сказано: «Удаляет слово „войско“ из всех штрафов». Поскольку на карте «Пожара» нет слова «войско», огонь блокирует войска.

В: Что делают «Оборотень» и «Мираж»?

О: Эти карты перенимают название и масть любой другой карты в игре одной из названных мастей — не обязательно карты у вас на руках. Обычно это делают, чтобы дать бонус другой карте на руке, поэтому название и масть копируемой карты должны учитываться в зависимости от той карты. Однако возможно, что название джокера не имеет значения, важна лишь его масть, это не противоречит правилам игры. Например, если вам требуется оружие, чтобы заполнить руку для «Древа мира» и дать бонус «Кузнице», но не важно, какое именно оружие, можете просто сказать: «„Оборотень“ становится неким оружием».

Кроме того, основная сила джокера всегда равняется 0, что можно использовать как часть последовательности для «Самоцвета порядка». Вы также можете не использовать возможность джокера и сохранить его изначальную масть и название.



Масть	Название карты	Масть	Название карты
Артефакт	Камень порядка	Войско	Гномья пехота
	Книга перемен		Егеря
	Мировое дерево		Кавалерия
	Рунный оберег		Рыцари
Зверь	Щит Кета	Земля	Эльфы-стрелки
	Боевой конь		Дух земли
	Василиск		Гора
	Гидра		Колокольня
Колдун	Дракон	Оружие	Лес
	Единорог		Пещера
	Зверолов		Дирижабль
	Некромант		Драккар
Пламя	Собиратель	Погода	Жезл
	Молния		Меч Кета
	Пожар		Эльфийский лук
	Свеча		Дух воздуха
Потоп	Болото	Правитель	Дым
	Великий потоп		Ливень
	Дух воды		Метель
	Остров		Ураган
Джокер	Фонтан жизни	Джокер	Военачальник
			Императрица
			Король
			Королева
			Принцесса
			Двойник
			Мираж
			Оборотень

СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Брюс Гласко
 Иллюстрации: Octographics.net
 Дизайнер: Патрисия Родригес
 Редактор: Саммер Муллин

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин
 Главный редактор: Александр Савенков
 Переводчик: Татьяна Леонтьева
 Верстальщик: Даниил Власов
 Корректоры: Алексей Березин, Сергей Резников, Анастасия Рыбушкина

WIZKIDS
wizkids.com

NECA
necaonline.com

LAVKA GAMES
lavkaigr.ru

© 2017 WizKids/NECA LLC.
 WizKids and related marks and logos
 are trademarks of WizKids.
 All rights reserved.