

Тари Кым и Мари Киргыз

Абрака..Что?

Рекомендуемый возраст: от 7 лет и старше

Количество игроков: от 2 до 5 человек

Время игры: от 30 минут

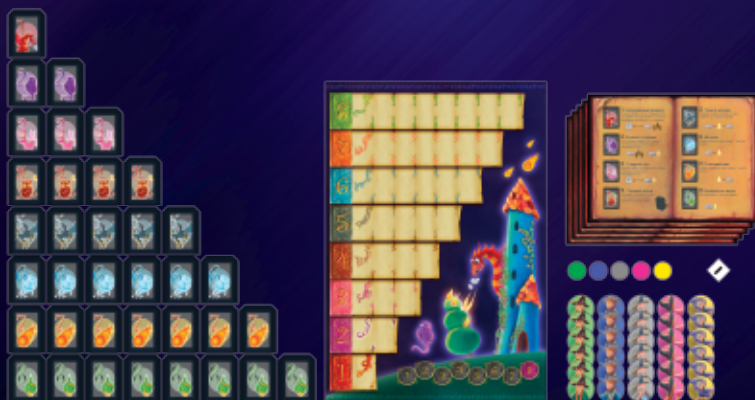
Однажды у подножия башни легендарного архимага собрались жадные до знаний волшебники. Они собрали все свои волшебные силы и стали творить могущественные заклинания, чтобы изгнать соперников и завладеть древним магическим фолиантом, который оставил их великий предшественник. Но что это? Огненные шары с шипением испаряются, вместо ледяной бури капает теплый весенний дождик!

Похоже, могущественных магов ослепила жадность. Или им противостоит древнее проклятие заколдованной башни?

Как бы там ни было, теперь надо собраться с мыслями и творить заклинания предельно точно, чтобы достигнуть вершины первым!

Комплектация игры

36 камней заклинаний / 30 жетонов жизни / 5 фишек магов / 1 кубик / 1 игровое поле / 5 списков заклинаний / Правила игры



Описание игры

Каждый игрок получает 5 камней заклинаний, но видеть он может лишь заклинания других игроков, НЕ свои собственные. В свой ход игроки выкрикивают названия заклинаний, которые они хотят сотворить, и, если у них есть нужный камень, заклинание срабатывает. Если нужного камня у игрока нет, он теряет жизни. Заклинания нужно творить не наугад, а путем вычисления: число камней каждого заклинания известно, и каждый игрок видит заклинания других игроков.

Игроки творят заклинания до тех пор, пока у одного из них не кончатся либо жизни, либо камни заклинаний. Жетоны с изображениями магов обозначают количество жизней игроков. В конце каждого раунда игроки взбираются на башню все выше и передвигают свои фишки согласно полученным очкам. Выигрывает тот, кто первым доберется до вершины. Для этого понадобится несколько раундов!

Подготовка к игре

1. Положите игровое поле на середину стола.

2. Каждый игрок выбирает себе цвет, берет шесть жетонов с изображением мага своего цвета (**жетоны жизней**) и **список заклинаний**. Положите оставшиеся карты-подсказки и лишние жетоны жизней обратно в коробку, они для игры не нужны.

3. Положите фишки магов всех игроков рядом с игровым полем, под уровнем 1, где находится **шкала подсчета очков**.

4. Переверните все камни заклинаний лицевой стороной вниз, перемешайте их, раздайте каждому игроку по **5 камней**, не глядя на них. Выставьте камни перед собой, картинкой к центру стола. Внимательно следите за тем, чтобы случайно не взглянуть на лицевую сторону ваших собственных камней!

5. Сложите оставшиеся камни заклинаний в резерв в центре стола лицевой стороной вниз.
Если играют 3 мага, уберите из резерва 6 камней заклинаний и поставьте их на игровое поле так, чтобы все могли их видеть, каждое заклинание под своим номером. (Если играют 2 мага, уберите из резерва и поставьте на поле 12 камней).



подготовка к игре
для 3 игроков

6. Еще **4 камня** из резерва кладутся на игровое поле лицевой стороной вниз как **тайные камни** очередного раунда. Эти камни сможет увидеть только тот, кто сотворит заклинание «Ночной певец».
7. Положите кубик в центре стола рядом с резервом камней заклинаний.
8. Раунд начинает самый старший игрок. (Этот участник будет передвигать все фишки магов в течение игры).

Описание хода

Когда настанет ваша очередь, громко произнесите название заклинания, которое вы хотите сотворить. Остальные игроки проверят ваши камни заклинаний, чтобы узнать, есть ли среди них нужный камень.

А) Если у вас нет камня произнесенного заклинания, то вы теряете 1 жизнь, и ваш ход тут же заканчивается. (За одним исключением: если вы попытались сотворить заклинание №1, то вы бросаете кубик, чтобы узнать, сколько жизней вы потеряете).

Б) Если у вас есть хотя бы один камень произнесенного заклинания, то **игрок справа** от вас берет его (или один из этих камней) и ставит на игровое поле под соответствующим номером. После этого срабатывает эффект заклинания: другие игроки могут потерять жизнь, вы можете получить жизнь или же взглянуть на один из тайных камней.

Примечания

- Камень всегда забирает и ставит на поле игрок справа от ходящего игрока. Это необходимо, чтобы избежать путаницы и не давать подсказок тому, кто сейчас делает ход.
- Поскольку камни заклинаний расставляются на игровом поле по порядку, вы всегда осведомлены о том, какие заклинания вам сейчас доступны. Запомните: есть только 1 камень для заклинания №1, 2 камня для заклинания №2 и так далее. Заклинание с самым маленьким номером самое мощное, но и самое рискованное в применении!
- Понять, какими заклинаниями вы располагаете, несложно: обратите внимание, заклинания каких номеров не используют другие игроки. Скорее всего, эти заклинания находятся у вас!

Если вы удачно сотворили заклинание, то вы можете закончить ход или попробовать сотворить следующее заклинание. Однако есть одно ограничение: вы можете творить новые заклинания только **того же уровня или выше** чем те, что вы уже сотворили в течение этого хода.

Примечание

Если вы случайно сотворили заклинание более низкого уровня, чем предыдущее, то другой игрок может указать вам на ошибку. В этом случае вы теряете 1 жизнь, и ваш ход заканчивается.

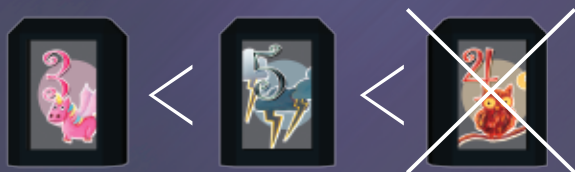
Пример

В игре участвуют Игорь, Мария и Алексей. Сейчас ход Игоря. Он выкрикивает: «Три! Сладкий сон!». Алексей подтверждает, что у Игоря есть камень заклинания №3. Мария, которая сидит справа от Игоря, берет у него камень с №3 и кладет его на игровое поле под тем же номером. Игорь успешно сотворил заклинание №3. Теперь он бросает кубик, результат – 3. Несмотря на это, Игорь берет себе только 2 жетона жизни из запаса, поскольку у него на руках уже есть 4 жизни.



Игорь решает сотворить новое заклинание. Он кричит: «Пять! Гром и молния!» Мария и Алексей подтверждают: у него есть камень этого заклинания. Мария и Алексей, которые сидят справа и слева от Игоря, теряют по 1 жизни каждый. Мария берет у Игоря камень заклинания №5 и кладет его на игровое поле под тем же номером.

Игорь продолжает творить заклинание. Он выкрикивает: «Четыре! Ночной певец!» Мария и Алексей видят, что у него есть камень этого заклинания, но воспользоваться его результатами Игорю не дадут. Вместо этого Игорь теряет 1 жизнь, поскольку творить заклинание №4 после заклинания №5 нельзя.



Теперь ходит Алексей. Если он успешно сотворит заклинание, Игорь возьмет у него камень этого заклинания и поставит его на игровое поле.

Круговорот жизней

В зависимости от того, успешны или безуспешны были ваши заклинания, вы получаете или теряете жизни. Если вы потеряли жизнь, то возьмите один из ваших жетонов с изображением мага и положите в ваш запас. Если вы получили жизнь, то возьмите жетон с изображением мага из своего запаса и положите его перед собой. Ваши жетоны жизни должны быть всегда на виду, чтобы каждый игрок мог их видеть.

Внимание! Игроку нельзя иметь более 6 жетонов жизней.

Окончание вашего хода

Вы можете закончить свой ход, если успешно сотворили хотя бы одно заклинание. Если заклинание вам не удастся, ваш ход тут же заканчивается. ▶

Если в конце хода перед вами не осталось больше камней заклинаний, вы немедленно побеждаете в этом раунде. ▶

В противном случае пополните свой запас камней заклинаний из общего резерва в центре стола, чтобы перед вами снова оказалось **5 камней заклинаний**. Если камни в общем резерве кончились, пополнять свой запас не нужно. (Повторно использовать камни заклинаний нельзя). ▶

После этого ход переходит к игроку, сидящему слева от вас.



Конец раунда

Если вы использовали все стоявшие перед вами камни заклинаний, вы выигрываете этот раунд. Число жизней остальных игроков сокращается до 0 (они не получают очков).

Если раунд заканчивается тем, что один из игроков заставил другого (или нескольких) потерять последнюю жизнь, удачно атаковавший игрок побеждает. Он получает 3 очка, остальные выжившие, у которых осталось хотя бы по 1 жизни, получают по 1 очку.

Если кто-то из участников теряет последнюю жизнь, ошибившись в сотворении заклинания, он считается проигравшим, а все выжившие получают по 1 победному очку (в этом случае победителя нет).

Тайный камень

Выживший игрок с 1 или несколькими жизнями получает дополнительно по 1 победному очку за каждый тайный камень, который он сумел взять во время раунда (но проигравший участник не получает очки за тайные камни).

Подготовка к новому раунду

Соберите все камни заклинаний (включая все тайные камни) и перемешайте их. Если играют 2—3 игрока, уберите соответствующее число камней (см. *Подготовка к игре*). Снова раздайте каждому игроку по 5 камней, не глядя на них, и положите на свое место новые тайные камни.

Все игроки начинают новый раунд с 6 жетонами жизни. Игру продолжает тот игрок, на который последним ходил в предыдущем раунде.

Конец игры

Если в конце раунда у одного из игроков набралось **8 очков**, игра заканчивается и он объявляется победителем.

Если несколько игроков одновременно набрали 8 очков, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в последнем раунде.

В случае ничьей, побеждает игрок с наибольшим количеством жизней.

Если количество жизней одинаково, тогда игроки разделяют победу.

Варианты правил

Упрощенная версия

Можно продолжать творить заклинания без учета номера предыдущего заклинания. Последний оставшийся в живых маг получает все победные очки.

Раунд заканчивается **только тогда**, когда использованы все камни заклинаний перед каждым игроком или же когда только один маг остался в живых. Победитель может получить 2 очка и дополнительные очки от тайных камней, остальные игроки никаких очков получить не могут.

Камни заклинаний



(1) Древний дракон

Бросайте кубик: все остальные игроки теряют столько жизней, сколько выпало на кубике.



Примечание

Если вам не удалось вызвать Дракона, кубик вы бросаете затем, чтобы узнать, сколько жизней потеряете сами.



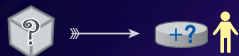
(2) Темный странник

Все игроки теряют по 1 жизни. Вы получаете 1 жизнь.



(3) Сладкий сон

Бросайте кубик: вы получаете столько жизней, сколько выпало на кубике (максимум 6).



(4) Ночной певец

Вы можете взглянуть на 1 тайный камень и поставить его перед собой. Если к концу раунда у вас сохранились жизни, вы получаете дополнительно по 1 очку за каждый доставшийся вам тайный камень.



Примечание

Вы ставите тайные камни перед собой, как обычные камни заклинаний, но можете смотреть на них. Творить заклинания при помощи тайных камней нельзя.



(5) Гром и молния

Игроки слева и справа от вас теряют по 1 жизни.



Примечание

Если играют только два игрока, то другой игрок теряет 1 жизнь.



(6) Метель

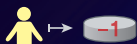
Игрок слева от вас теряет 1 жизнь.





(7) Огненный шар

Игрок справа от вас теряет 1 жизнь.



(8) Волшебное зелье

Вы получаете 1 жизнь.



Примечание

Многие игроки, оживая после этого заклинания, немедленно пытаются атаковать. Но вместо этого лишь теряют свою жизнь. Помните: после одного заклинания должно следовать заклинание того же номера или выше. Таким образом, после этого заклинания вы можете сотворить только его же (№8 – самый большой номер). Чтобы как следует восстановиться перед атакой, вам лучше сотворить заклинание №2 или №3. Но, разумеется, риск тут гораздо больше!

• Автор: Гари Ким (Gary Kim)

• Иллюстратор: Мари Кардуа (Marie Cardouat)



www.evrikus.ru ЗАО «Планета увлечений»
105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35
ОГРН: 1077761771537



Внимание!
Не предназначено для
детей младше 3-х лет



Товар соответствует
требованиям ТР ТС
«О безопасности игрушек»

