Магічні Вежі

ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

ЩО ТАКЕ ХІД?

Хід складається з усіх дій, які ви можете виконати, поки ви є активним гравцем.

ЩО ТАКЕ ДІЯ?

У свій хід ви виконуєте 2 однакові дії, кожен раз граючи та виконуючи 1 карту переміщення. Після двох дій ви поповнюєте свою руку до 3 карт.

Також ви можете виконати тільки 1 дію і скинути другу карту переміщення.

Якщо ви не можете або не хочете розігрувати жодної карти, покладіть усі 3 карти з руки в скид і візьміть 3 нові карти з колоди. Крім цього, ви можете пересунути 1 будь- яку вежу на 1 клітинку.

ЧИ МОЖУ Я ЗІГРАТИ КАРТУ, АЛЕ НЕ ВИКОНАТИ ВІДПОВІДНЕ ПЕРЕМІЩЕННЯ?

Ні! Якщо ви граєте карту й можете виконати відповідне переміщення, ви мусите це зробити. Ви можете скинути карту, не використовуючи її, тільки якщо не можете виконати відповідне переміщення.

ЧИ МОЖУ Я ЗІГРАТИ ІНШУ КАРТУ, ЯКЩО ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ ХОЧЕ «НАКЛАСТИ ЗАКЛЯТТЯ» НА МОЄ ПЕРЕМІЩЕННЯ?

Ні! Як тільки ви зіграли карту, ви мусите виконати переміщення – навіть якщо вам не подобається заклинання, використане іншим гравцем.

КОЛИ МОЖНА ЗАСТОСОВУВАТИ ЗАКЛИНАННЯ?

Ви можете застосовувати заклинання, тільки якщо у вас є необхідна кількість повних колб із зіллям. У базовій грі ви можете застосувати тільки 1 заклинання за хід.

У варіанті для Майстрів-Чарівників ви можете застосувати 1 заклинання на дію, тобто 2 рази за хід.

Після того, як ви застосували заклинання, ви маєте скинути використані колби із зіллям.

Заклинання можна застосувати до, під час або після дії.

ЧИ МОЖУ Я ЗАСТОСУВАТИ ЗАКЛИНАННЯ, ЯКЩО ЗАРАЗ НЕ МІЙ ХІД?

У базовій грі ви можете застосовувати заклинання тільки під час вашого ходу. У варіанті для Майстрів-Чарівників ви можете застосовувати заклинання, навіть якщо зараз не ваш хід.

Проте на одну дію тільки один гравець може застосувати заклинання. Пріоритет надається активному гравцеві, тобто гравцеві, який виконує хід. Якщо цей гравець не може або не хоче застосувати заклинання, це може зробити інший гравець. Якщо кілька гравців хочуть застосувати заклинання, пріоритет має наступний гравець за годинниковою стрілкою після активного гравця. Тому рекомендуємо слідкувати за грою, навіть якщо зараз не ваш хід.

Приклад: В іншого гравця є чарівник, який стоїть за 1 клітинку від замку Ворона. Цей гравець витрачає 2 повні колби й переміщує свого чарівника в замок Ворона.

ЧИ МОЖНА ГРАТИ В БАЗОВУ ГРУ ІЗ БІЛЬШ НІЖ 2 ЗАКЛИНАННЯМИ?

Так! Якщо ви вже маєте досвід гри в «Магічні вежі», ви можете самостійно вирішувати, скільки заклинань використовувати в грі.

ЧИ МОЖУ Я УВ'ЯЗНИТИ ОДНОГО ЗІ СВОЇХ ЧАРІВНИКІВ ТА НАПОВНИТИ КОЛБУ ЗІЛЛЯМ У НАГОРОДУ?

Так! Навіть якщо ви ув'язнили свого чарівника, ви можете перевернути порожню колбу.

ЧИ МОЖУ Я ВИТРАТИТИ КІЛЬКА ПОВНИХ КОЛБ ІЗ ЗІЛЛЯМ, ЩОБ ЗАСТОСУВАТИ ЗАКЛИНАННЯ КІЛЬКА РАЗІВ?

Так! Приклади:

- *Заклинання «Перемістити чарівника»: Ви можете витратити 4 повні колби із зілля, щоби перемістити свого чарівника на 2 клітинки вперед.*
- *Заклинання «Перемістити вежу»: Ви можете витратити 2 повні колби із зілля, щоби перемістити будь-яку 1 вежу на 4 клітинки вперед.*
- *Заклинання «Звільнити чарівника»: Ви витрачаєте 1 повну колбу із зілля і підіймаєте вежу, але, на жаль, там немає жодного з ваших чарівників. Ви витрачаєте ще 1 повну колбу й підіймаєте іншу вежу, і так далі.*

* Звісно, у цих правилах ми зрівнюємо в правах гравців жіночої та чоловічої статі, а також гравців іншої гендерної належності. Але щоб не ускладнювати читання, ми не підкреслюємо це спеціальними позначками або виділенням.

КОЛИ МОЖНА ЗВІЛЬНИТИ ЧАРІВНИКА ЗА ДОПОМОГОЮ ЗАКЛИНАННЯ «ЗВІЛЬНИТИ ЧАРІВНИКА»?

Будь-коли! Це заклинанняможна застосовувати до, під час або після дії гравця.

- *Гравець хоче перемістити вежу. До того, як вежа буде переміщена, ви можете використати це заклинання, щоб звільнити свого замкненого чарівника й поставити його на вежу, щоб він міг переміститися разом із вежею!*
- *Гравець перемістив вежу на іншу вежу й так ув'язнив у ній вашого чарівника. Ви можете звільнити свого чарівника за допомогою цього заклинання і поставити його на вежу.*
- *Гравець за допомогою заклинання перемістив замок Ворона на вежу, у якій ув'язнено вашого чарівника. Ви можете використати це заклинання, щоб звільнити його й перемістити в замок Ворона.*

ЧИ Я ПЕРЕМАГАЮ, ЯКЩО ПЕРШИМ ПРИВЕДУ ВСІХ СВОЇХ ЧАРІВНИКІВ У ЗАМОК ВОРОНА?

Ні! Для того, щоби перемогти, вам також необхідно перевернути всі свої колби із зіллям на повну сторону або витратити їх на заклинання.

ЧИ МОЖУ Я ПЕРЕМІСТИТИ СВОГО ОСТАННЬОГО ЧАРІВНИКА В ЗАМОК ВОРОНА, ЯКЩО Я ЩЕ НЕ НАПОВНИЛА ВСІ КОЛБИ ЗІЛЛЯМ?

Так! Щоби перемістити свого останнього чарівника в замок Ворона, вам не обов'язково наповнювати всі колби зіллям перед цим. Але ви не переможете, поки не будуть виконані обидві умови перемоги.

ЧИ МОЖУ Я ПЕРЕШКОДИТИ АКТИВНОМУ ГРАВЦЕВІ ПЕРЕМІСТИТИ ЧАРІВНИКА В ЗАМОК ВОРОНА?

Так, але тільки у варіанті для Майстрів-Чарівників! Як неактивний гравець, ви можете застосувати заклинання, тільки якщо активний гравець не застосовує заклинання. Залежно від заклинань у грі, ви можете перемістити чарівника активного гравця, вежу або замок Ворона, або поміняти вежі місцями до того, як активний гравець виконає свій хід.

У КОМАНДНІЙ ГРІ ЧИ ПОТРІБНО МЕНІ СПОЧАТКУ НАПОВНИТИ СВОЇ КОЛБИ ЗІЛЛЯМ, ПЕРШ НІЖ Я ЗМОЖУ ПЕРЕМІЩАТИ ЧАРІВНИКІВ МОГО ПАРТНЕРА?

Ні! Це не залежить від того, скільки колб із зіллям ви вже наповнили. Ви можете переміщати чарівників партнера, як тільки всі ваші чарівники опинилися в замку Ворона.

ЩО МЕНІ РОБИТИ, ЯКЩО Я НЕ ПАМ'ЯТАЮ, ДЕ УВ'ЯЗНЕНІ МОЇ ЧАРІВНИКИ?

- Щоб знайти ув'язненого чарівника, вам потрібно використовувати карти переміщення веж, щоби пересувати вежі одну за одною, поки не знайдете свого чарівник(а/ів).
- Якщо в грі є заклинання «Звільнити чарівника», ви можете застосувати це заклинання, щоб зазирнути під вежу і, якщо це можливо, негайно звільнити чарівника. Ви можете зробити це кілька разів упродовж дії, якщо витратите відповідну кількість повних колб із зіллям.

ЩО МЕНІ РОБИТИ, ЯКЩО Я НЕ ПАМ'ЯТАЮ, СКІЛЬКИ МОЇХ ЧАРІВНИКІВ УЖЕ Є У ЗАМКОВІ ВОРОНА?

Ви можете в будь-який момент перевірити замок Ворона, а також висипати з нього чарівників, щоб усі гравці бачили, скільки чарівників уже є в замку Ворона.

Автори: Вольфганг Крамер та Міхаель Кіслінг
Ілюстрації: Міхаель Менцель

Українське видання: Ігрова Майстерня
Керівники проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк
Редактура: Яна Мокляк
Переклад: Дарина Сауленко
Дизайн і верстка: Вікторія Погоріла

© 2022 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Франкфуртер штрассе 121, 63303 Драйайх, Німеччина

Ексклюзивний дистриб'ютор в Україні:
Компанія ТОВ «Ігрова Майстерня», вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна

Зроблено в Німеччині. Усі права застережено.