Магічні Вежі

Варіант гри для одного гравця

Мета гри

Ваша мета – привести 12 чарівників до замку Ворона, використовуючи як найменшу кількість карт.



Підготовка до гри

Підготуйте гру так само, як описано в базових правилах у розділі «Підготовка до гри», з такими змінами:

Візьміть 12 чарівників будь-якого кольору. У цьому варіанті колір чарівників не має значення. Розподіліть 12 чарівників між вежами, як описано в базових правилах у розділі «Підготовка до гри».

Ігролад

Застосовуються загальні правила базової гри, з такими змінами:

Замість 2 карт переміщення ви граєте 1 карту з руки та виконуєте відповідне переміщення. Після цього негайно візьміть 1 карту з колоди, щоб знову мати 3 карти на руці.

Кінець гри

Гра закінчується, як тільки всі 12 чарівників потраплять у замок Ворона. Тепер порахуйте кількість зіграних карт переміщення в стосі скиду. Чим менше карт ви зіграли, тим кращим є ваш результат. Ваша мета – зіграти менше ніж 30 карт. У рідкісному випадку, якщо ви зіграли всі карти переміщення, але ще не всі чарівники дісталися до замку Ворона, гра негайно закінчується і, на жаль, ви програєте. Спробуйте ще раз і вам усе вдасться!

	Скільки карт ви зіграли?
Менш ніж 20 карт	Винятково! Можливо ви махлярили? Якщо ні, то може ви і справді чарівник?
20 – 23 карт	Ура, це геніально!
24 – 27 карт	Дуже добре, гільдія магів вас прийме.
28 – 30 карт	Ого, чудова робота!
31 – 35 карт	Ось так! З цим можна працювати.
36 – 40 карт	Б'ємося об заклад, ви можете краще.
41 – 45 карт	О, ні! Тут потрібна ще одна спроба.
Більш ніж 45 карт	Вам краще сходити на курси фокусників.

* 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.

Гра для одного гравця із заклинаннями

Якщо ви хочете дещо ускладнити гру, то можете додати в неї заклинання. У цьому випадку ваша мета – привести 12 чарівників до замку Ворона, використовуючи як найменшу кількість карт, **і наповнити** 6 колб зіллям.

Для цього варіанту оберіть 3 заклинання і покладіть їх горілиць поруч з ігровим полем.

Крім цього, візьміть 6 колб із зіллям будь-якого кольору та покладіть їх перед собою, порожньою стороною вверх.

Коли ви зіграли карту переміщення, додатково ви можете застосувати заклинання. Для цього витратьте необхідну кількість повних колб із зіллям і застосуйте заклинання. Тільки після цього візьміть 1 нову карту.

Гра закінчується, як тільки всі 12 чарівників потраплять у замок Ворона, а 6 колб наповнено зіллям.



Виберіть 3 з 8 заклинань



6 колб із зіллям

Кооперативний варіант гри

У цьому варіанті ви намагаєтеся спільно досягти мети гри. Ви також можете вибрати, чи грати із заклинаннями й колбами із зіллям, чи без них.

В обох випадках діють правила варіанту гри для одного гравця, з такими змінами:



Визначте, хто почне гру; після цього гравці ходять по черзі, один за одним за годинниковою стрілкою. У свій хід ви граєте 1 карту, що лежить горілиць, і виконуєте відповідне переміщення; після цього покладіть цю карту в скид. Якщо ви граєте із аклинаннями, ви можете додатково застосувати заклинання, витративши необхідну кількість повних колб із зіллям. Чарівники, як і колби із зіллям, належать усім гравцям, а отже, можуть бути переміщені та використані кожним із гравців.

Після закінчення вашого ходу, покладіть у центр 1 карту горілиць, щоб там знову лежало 3 карти. Наступний гравець виконує свій хід. Попри те, що ви маєте спільну мету, ви не можете ні обговорювати щось між собою, ні давати підказки.

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.