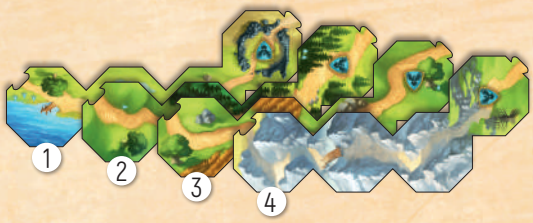
Магічні Вежі

для 2 – 6 гравців*, від 8 років

Компоненти гри

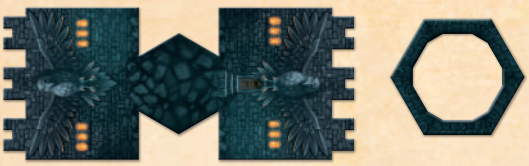
Перед першою грою вам потрібно обережно від'єднати всі деталі від картонних листів та зібрати вежі та замок Ворона, як зображено на ілюстраціях нижче. Після цього, зібрані вежі можна зберігати в коробці, не розбираючи.

4 плитки ландшафту, які потрібно з'єднати разом, щоб сформувати кругле поле для гри.





1 Замок Ворона





9 веж: 5 зі щитом Ворона, 4 без щита Ворона



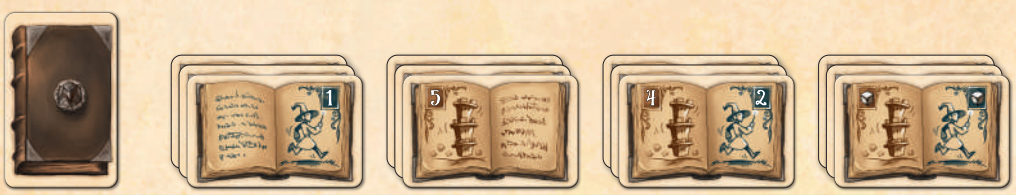
УВАГА!
Вставляйте зубці обережно!



8 заклинань



90 карт переміщення (з переміщенням на 1-5 клітинок або із символами кубиків)



30 мініатюр чарівників шести кольорів гравців: синього, жовтого, червоного, зеленого, помаранчевого та фіолетового



1 жетон першого гравця у вигляді щита Ворона



36 колб із зіллям шести кольорів гравців
спереду: порожня колба; ззаду: повна колба



1 кубик (зі значеннями переміщення 1-6)



*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.

МЕТА ГРИ

Спробуйте бути першими, хто перемістить усіх своїх чарівників до замку Ворона **та** наповнить усі свої колби чарівним зіллям по дорозі.
Чарівники можуть пересуватися як пішки, так і на магічних вежах. Якщо ви ув'язните чарівника, накривши його вежею, одна з ваших колб наповниться зіллям. Використовуйте зілля з розумом, та не забувайте звільняти своїх чарівників, якщо хтось зловив їх у пастку під вежею.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



1. З'єднайте **4 плитки ландшафту**, як показано на сторінці 2, та покладіть сформоване поле посередині столу.
2. Поставте **замок Ворона** на відповідну стартову клітинку.
3. Розставте **9 веж** на перших 9 клітинках праворуч від замку. Чергуйте вежі зі щитом Ворона та вежі без щита Ворона, починаючи з вежі зі щитом. *(тобто, поставте замок, потім вежі: зі щитом, без щита, зі щитом, без щита і т. д.).*
4. Серед **8 заклинань** виберіть «Перемістити чарівника» та «Перемістити вежу» й покладіть їх горілиць у центрі ігрового поля. Решту заклинань покладіть назад у коробку; вони використовуються лише у варіанті гри для Майстрів-Чарівників.
5. Перетасуйте **90 карт переміщення** і роздайте кожному гравцеві по 3 карти долілиць. З решти карт сформуйте колоду й покладіть її долілиць у центрі ігрового поля. Поруч із колодою залиште місце для скиду.
6. Покладіть **кубик** у межах досяжності біля ігрового поля.
7. Виберіть першого гравця. Цей гравець кладе **жетон першого гравця** перед собою.
8. Кожен гравець обирає колір і бере **чарівників та колби із зіллям**, відповідно до кількості учасників. Покладіть колби перед собою, порожньою стороною вверх. Чарівників поки поставте поряд. Поверніть невикористаних чарівників і колби назад у коробку.

Кількість гравців	2 гравці	3 гравці	4 гравці°	5 гравців	6 гравців°
Чарівники	5	4	4	3	3
Колби із зіллям	6	5	5	4	4

9. Тепер **розмістіть чарівників на вежах**. Перший гравець ставить одного зі своїх чарівників на першу вежу праворуч від замка Ворона. Потім наступний гравець за годинниковою стрілкою ставить одного зі своїх чарівників на цю вежу. Гравці по черзі розміщують чарівників на цій же вежі, поки не буде досягнуто максимальної кількості чарівників (див. нижче). Після того, як цей ліміт буде досягнуто, розміщуйте чарівників на наступній вежі за годинниковою стрілкою.
Продовжуйте, поки всі гравці не поставлять усіх своїх чарівників на вежі.

Максимальна кількість чарівників:
1-3 вежі → 3 чарівники
4-6 вежі → 2 чарівники
7-9 вежі → 1 чарівник

Кількість чарівників, яку можна розмістити на вежі під час підготовки до гри, також відповідає кількості синіх примарних вогників на відповідних клітинках поля.

Приклад підготовки до гри для трьох гравців





° З такою кількістю гравців також можна зіграти в командний варіант гри (див. с. 6).

ІГРОЛАД

Починаючи з першого гравця, усі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Коли ви виконуєте свій хід, ви стаєте активним гравцем. У свій хід виконайте **2 дії.**

1-ша дія: Покладіть одну зі своїх карт переміщення з руки в скид горілиць. Потім виконайте переміщення відповідно до зіграної карти.

2-га дія: Так само зіграйте другу карту переміщення з руки та виконайте переміщення відповідно до зіграної карти.

Примітка: Якщо ви не можете перемістити жодного чарівника або вежу за допомогою карти з руки, покладіть цю карту в скид, не виконуючи переміщення.

Тільки коли ви закінчили свій хід, ви можете дібрати карти, щоб знову мати 3 карти на руці.

Якщо в колоді закінчилися карти, перетасуйте карти зі скиду і використовуйте їх як нову колоду.

Особливий випадок: Якщо ви не можете або не хочете розігрувати жодної карти переміщення, покладіть усі 3 карти з руки в скид і візьміть 3 нові карти з колоди. Крім цього, ви можете пересунути 1 вежу на свій вибір на 1 клітинку вперед за годинниковою стрілкою. (Переміщення веж детально описано в розділі «Карти переміщення веж»). На цьому ваш хід закінчується.

Після цього хід передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

КАРТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ

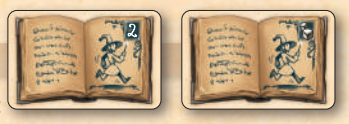
За допомогою карт переміщення ви можете переміщувати чарівників або вежі.

У грі є три типи карт переміщення:

А) Карти переміщення чарівників

Б) Карти переміщення веж

В) Карти переміщення чарівників або веж



А) Карти переміщення чарівників

Переміщення чарівників відбувається за такими правилами:

- Карта переміщення чарівників дає вам можливість перемістити тільки **одного з ваших** видимих чарівників.
- Якщо на зіграній карті переміщення вказано число, перемістіть чарівника за годинниковою стрілкою на **точно таку** кількість клітинок.
- Якщо на зіграній карті переміщення зображено кубик, киньте кубик, щоб визначити **точну** кількість клітинок переміщення чарівника. Якщо зображено 2 кубики, ви **можете** перекинути кубик, якщо вам не подобається перший результат, але ви **зобов'язані** використати другий результат. Якщо зображено 3 кубики, ви відповідно **можете** кинути кубик від 1 до 3 разів, використовуючи останній результат.

Переміщення зі значенням «2» для одного з ваших чарівників



- Якщо переміщення чарівника закінчується на клітинці з вежею, він стає на вежу. На клітинах і вежах може перебувати максимум 6 чарівників. Якщо переміщення чарівника закінчується на місці, де вже є 6 чарівників, ви **не можете** виконати це переміщення.
- Якщо переміщення чарівника закінчується **точно** на замку Ворона, він потрапляє в нього й залишається там до кінця гри. Ви не можете проігнорувати «зайве» переміщення, тож якщо у вас залишилися невикористані клітинки переміщення, чарівник мусить пройти повз замок Ворона.

Увага! Якщо ви перемістили одного з ваших чарівників у замок Ворона, **ваш хід негайно закінчується**, навіть якщо ви ще не зіграли другу карту. Це означає, що активний гравець може перемістити в замок Ворона тільки одного чарівника за хід.

Перемістіть замок Ворона:

Замок Ворона пересувається **щоразу**, коли гравець переміщає свого чарівника в замок. У цьому випадку замок Ворона пересувається за годинниковою стрілкою на наступну **вільну клітинку або вежу із зображенням щита Ворона**. «Вільна» означає, що на цій клітинці або вежі немає жодного чарівника. Якщо вільних клітинок або веж із зображенням щита Ворона немає, замок залишається на місці.



Б) Карти переміщення веж



Переміщення веж відбувається за такими правилами:

- Карта переміщення веж дає вам можливість перемістити **одну будь-яку** вежу – але **не замок Ворона**, оскільки він не вважається вежею.
- Якщо на зіграній карті переміщення вказано число, перемістіть вежу за годинниковою стрілкою на **точно таку** кількість клітинок.
- Якщо на зіграній карті переміщення зображено кубик, киньте кубик, щоб визначити **точну** кількість клітинок переміщення вежі. Якщо зображено 2 кубики, ви **можете** перекинути кубик, якщо вам не подобається перший результат, але ви **зобов'язані** використати другий результат. Якщо зображено 3 кубики, ви відповідно **можете** кинути кубик від 1 до 3 разів, використовуючи останній результат.
- Якщо переміщення вежі закінчується на клітинці, на якій уже є вежа, поставте вежу, яку ви переміщуєте, на цю вежу. Так, упродовж гри можна скласти стос із 9 веж.
- Тут і далі слово **«вежа»** може позначати як одну вежу, так і стос із кількох веж, що стоять одна на одній.



Переміщення зі значенням «2» для однієї будь-якої вежі

- **Як тільки ви підняли вежу, ви не можете поставити її назад і скасувати її переміщення.**
- Переміщуючи вежу, ви можете вибрати перемістити тільки верхню вежу, чи будь-яку іншу вежу в стосі. В останньому випадку ви **маєте** перемістити разом з обраною вежею всі інші вежі, що стоять на ній.
- Якщо переміщення вежі закінчується на клітинці або вежі, на якій стоять чарівники, то цих чарівників буде **«ув'язнено»**. Докладніше про це в розділі «Ув'язнення чарівників і наповнення колб зіллям».
- Якщо на вежі, яку ви переміщаєте, або всередині неї стоять чарівники, то всі мініатюри подорожують **разом із вежею**.
- Ви не можете поставити вежу на замок Ворона. Якщо переміщення вежі має закінчитися на замку, ви **не можете** виконати це переміщення. Однак вежі можна переміщувати повз замок Ворона.
- Якщо замок Ворона стоїть на вежі, яку ви переміщуєте, то замок подорожує **разом із нею!**

В) Карти переміщення чарівників або веж



На деяких картах переміщення на одній половині зображено переміщення для вежі, а на іншій – для чарівника. Якщо ви граєте таку карту, ви можете вибрати, чи перемістити одну вежу або одного з ваших чарівників. Ви маєте оголосити про це вголос. Після того, як ви зробили свій вибір, **ви вже не можете змінити своє рішення**.

Також є карти переміщення, на яких вказано переміщення з кубиком для вежі або для чарівника. Якщо ви граєте таку карту, киньте кубик 1 раз, а потім вирішіть як ви хочете застосувати це переміщення: для вежі на ваш вибір або для вашого чарівника.

УВ'ЯЗНЕННЯ ЧАРІВНИКІВ І НАПОВНЕННЯ КОЛБ ЗІЛЛЯМ



Якщо переміщення вежі закінчується на клітинці або вежі, на якій стоять чарівники, то цих чарівників буде **«ув'язнено»**. Якщо ви ув'язнили одного або більше чарівників, ви отримуєте нагороду – **наповніть зіллям одну зі своїх порожніх колб**. Це означає, що ви можете перевернути колбу з порожньої сторони на повну. Якщо ви вже наповнили всі свої колби, ви більше не можете отримати цю нагороду.

Примітка: ви можете перевернути тільки одну колбу за раз, незалежно від кількості чарівників, яких ви ув'язнили.

Уважно запам'ятовуйте, де стоять ваші чарівники, оскільки під час гри **ви не можете підіймати вежі, щоби перевірити, де ув'язнено ваших чарівників**! Щоб звільнити ув'язненого чарівника, перемістіть вежу, під якою він перебуває, на інше місце.



Увага: Вам треба подбати про те, щоб наповнити колби зіллям якомога раніше, оскільки – окрім досягнення замку Ворона – це є умовою перемоги. Також, на початку гри легше ув'язнити чарівників, оскільки їх більше стоїть на ігровому полі.

ВИКОРИСТАННЯ КОЛБ ІЗ ЗІЛЛЯМ І ЗАКЛИНАНЬ

У базовій грі вам доступні заклинання «Перемістити чарівника» та «Перемістити вежу». Інформацію про всі заклинання ви можете знайти в «Детальному описі заклинань» на сторінці 7.

Якщо **під час свого ходу** ви хочете застосувати одне із заклинань, то використовуйте такі загальні правила для заклинань.

Загальні правила для заклинань:



- Витратьте необхідну кількість повних колб із зіллям і застосуйте відповідне заклинання. Після того, як колба була використана, поверніть її в коробку.
- Ви можете застосувати **лише одне** заклинання **один раз у будь-який момент** свого ходу.
- Якщо заклинання дає вам можливість перемістити одного зі своїх чарівників у замок Ворона, **ваш хід негайно закінчується**, навіть якщо ви ще не зіграли жодної карти переміщення або зіграли лише одну.
- Заклинання залишаються на місці горілиць упродовж усієї гри; їх можуть використовувати всі гравці.

Кінець гри

Як тільки хтось із гравців наповнить усі свої колби зіллям та відправить свого останнього чарівника в замок Ворона, розпочинається кінець гри. Доведіть поточний раунд до кінця, щоб у кожного гравця була однакова кількість ходів. На цьому етапі колби із зіллям, які були витрачені на заклинання, вважаються «повними».

Якщо впродовж останнього раунду кілька гравців перемістили своїх останніх чарівників у замок Ворона, тоді перемагає гравець, перед яким залишилося найбільше повних колб із зіллям. Якщо ж і в цьому випадку нічия, усі гравці, які мають однакові результати, ділять перемогу між собою.

Примітка: Гравці можуть у будь-який момент перевіряти замок Ворона, щоби подивитись, чиї чарівники та в якій кількості вже перебувають у ньому.

Варіант командної гри

У командний варіант гри можна грати із 4 або 6 гравцями. Ви можете зіграти як у базову гру, так і у варіант для Майстрів-Чарівників.

Учасники формують команди з двох гравців, тобто в грі для 4 гравців є 2 команди, а в грі для 6 гравців – 3 команди. Партнери по команді сідають один навпроти одного та допомагають один одному.

Один раз під час свого ходу ви можете попросити у свого партнера карту, яка буде вам корисною. Або навпаки, партнер під час вашого ходу може запропонувати вам карту. В обох випадках, ваш партнер передає вам карту долілиць, а ви натомість віддаєте йому одну зі своїх карт, також долілиць. Ви можете навіть віддати назад ту карту, яку щойно отримали. Крім цього, ви можете передавати один одному повні колби із зіллям. Однак ніякою іншою інформацією ви не можете обмінюватися.

Кожен гравець керує своїми чарівниками. Але після того, як ви перемістили всіх своїх чарівників у замок Ворона, ви продовжуєте грати. Відтепер у свій хід ви можете переміщати чарівників партнера.

Якщо ви ув'язните чарівника вежею після того, як уже наповнили всі свої колби, ви натомість можете наповнити одну з порожніх колб вашого партнера, якщо в нього такі є.

Гра закінчується, як тільки одна з команд наповнить усі свої колби зіллям та перемістить усіх своїх чарівників у замок Ворона.

Варіант для Майстрів-Чарівників

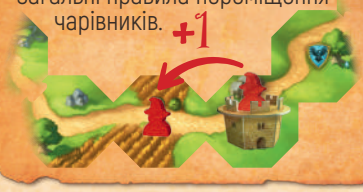
Використовуйте загальні правила для заклинань базової гри, але з такими змінами:

- На початку гри перемішайте всі заклинання долілиць. Візьміть бажану кількість заклинань та покладіть їх горілиць поряд з ігровим полем. Чим більше заклинань ви візьмете, тим більш тактичною стане гра.
- Ви можете застосовувати заклинання **в будь-який момент** гри – навіть під час ходу іншого гравця! – і, на відміну від базової гри, **1 заклинання на дію**, тобто максимум **2 заклинання за хід**.
- Якщо кілька гравців хочуть одночасно застосувати заклинання, то вони роблять це **по черзі**, починаючи з активного гравця, і далі за годинниковою стрілкою.
- Ви можете застосувати заклинання перед, під час, або після дії активного гравця (на ваш вибір). Однак, заклинання не може скасувати дію, яка вже була повністю виконана.
- Якщо заклинання перешкоджає активному гравцеві завершити переміщення, зіграна карта переміщення однаково залишається в скиді, а дія закінчується незавершеною.
- **Одне** заклинання можна застосувати **кілька разів поспіль,** якщо ви маєте необхідну кількість повних колб із зіллям. Наприклад, якщо ви витратите 4 повні колби, ви можете застосувати заклинання «Перемістити чарівника» двічі, щоби перемістити 1 чарівника на 2 клітинки вперед замість 1.

ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС ЗАКЛИНАНЬ

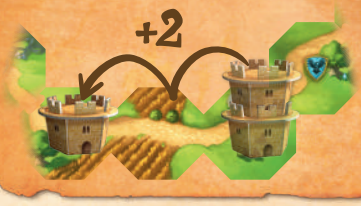
ПЕРЕМІСТИТИ ЧАРІВНИКА

Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **перемістити** будь-якого 1 чарівника на **1 клітинку вперед**. Це може бути як ваш чарівник, так і чарівник іншого гравця. Застосовуються загальні правила переміщення чарівників.



ПЕРЕМІСТИТИ ВЕЖУ

Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **перемістити** будь-яку 1 вежу (але не замок Ворона) на **2 клітинки** вперед. Застосовуються загальні правила переміщення веж.



ПОМІНЯТИ ВЕЖІ МІСЦЯМИ

Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **поміняти місцями** дві вежі – **верхні вежі** в стосах або **одинарні вежі**. Якщо на цих вежах є чарівники, вони подорожують разом із вежами.



ЗУСТРІЧНИЙ ВІТЕР ДЛЯ ЧАРІВНИКІВ

Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **перемістити** будь-якого 1 чарівника **на 1 клітинку назад**. Це може бути як ваш чарівник, так і чарівник іншого гравця. Застосовуються загальні правила переміщення чарівників.



ЗУСТРІЧНИЙ ВІТЕР ДЛЯ ВЕЖ

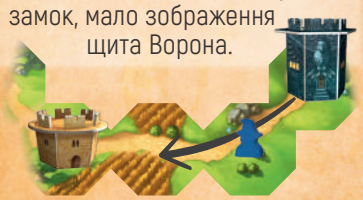
Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **перемістити** будь-яку 1 вежу (але не замок Ворона) на **2 клітинки назад**. Застосовуються загальні правила переміщення веж.



ПЕРЕМІСТИТИ ЗАМОК ВОРОНА

Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **перемістити** замок Ворона вперед **або назад на наступну вільну клітинку**. Це може бути вільна клітинка на ігровому полі або вільна вежа.

Примітка: не обов'язково, щоб місце, на яке ви переміщуєте замок, мало зображення щита Ворона.



ПІДКИНЬ-НО МЕНЕ

Щоб застосувати це заклинання, ваш чарівник і чарівник активного гравця мають стояти на одній клітинці або вежі. Активний гравець має **перемістити вашого чарівника разом зі своїм**, навіть якщо він переміщає свого чарівника в замок Ворона.

Також, ви можете застосувати це заклинання на своїх чарівників – для цього 2 ваші чарівники мають бути на одній клітинці або вежі.

Синій чарівник переносить із собою Червоного.



ЗВІЛЬНИТИ ЧАРІВНИКА

Якщо ви застосовуєте це заклинання, ви можете **підняти** будь-яку вежу, щоб звільнити **одного з ваших чарівників**. Звільненого чарівника поставте на вершину вежі, у якій він був ув'язнений. Якщо на цій вежі стоїть замок Ворона, чарівник потрапляє прямо в замок. За допомогою цього заклинання ви можете звільнити **тільки одного свого** чарівника. Якщо під вежею немає чарівників, або є тільки чарівники інших гравців, нічого не відбувається. Однак, вам однаково доведеться витрати повну колбу із зіллям. Якщо чарівника звільнено одразу після того, як його ув'язнили, активний гравець усе ще отримує свою винагороду й може перевернути одну зі своїх порожніх колб.

Увага! У командному варіанті гри ви також можете звільняти чарівників свого партнера по команді.



Варіант гри для одного гравця та відповіді на поширені запитання до гри «Магічні Вежі» ви знайдете на сайті www.ihrova-maysternya.com

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.