

BELLUM MAGIA™



Фредерик Герар
Сильвен Облен

Цель игры

Вы должны стать самым богатым из всех темных лордов!

Подготовка к игре

Расположение замков и гоблинов: каждый игрок выбирает себе поле «Замок». Если игроки не могут договориться, поля перемешиваются и раздаются игрокам случайно. Перемешайте карточки «Гоблин» и раздайте по две карточки каждому игроку.

Оставшиеся карточки «Гоблин» убираются в коробку и в игре не участвуют. Игроки выкладывают свои карточки «Гоблин» следующим образом:

- ◆ слева от своего замка, если они хотят увеличить возможности производства и разведки;
- ◆ справа от замка, если хотят увеличить возможности атаки.

Чтобы увеличить возможности, карточка подкладывается под поле «Замок» так, чтобы были видны только возможности гоблина:

В этом примере игрок положил одного гоблина слева, и одного справа от своего замка. Но вы при желании можете расположить обоих гоблинов с одной стороны.



Введение

Каждый игрок является воплощением темного лорда. Нанимайте себе существ, от простых гоблинов до грозных драконов, и назначайте им роли в своем королевстве: одни из них могут собирать ресурсы и обследовать местность, а другие — вступать в вашу армию и сражаться с королевством людей и другими игроками. Собирайте сундуки с сокровищами и станьте самым богатым и могущественным темным лордом всех времен!



Компоненты игры

- ◆ 5 полей «Замок»
- ◆ 25 карточек «Место»
 - ◇ 1 карточка «Таверна»
 - ◇ 7 карточек «Ферма»
 - ◇ 7 карточек «Деревня»
 - ◇ 10 карточек «Город»
- ◆ 76 карточек «Существо»
 - ◇ 10 карточек «Гоблин»
 - ◇ 46 карточек «Злое существо»
 - ◇ 20 карточек «Сверхзлое существо»
- ◆ 50 фишек «Сундук»
 - ◇ 20 фишек «Деревянный сундук»
 - ◇ 20 фишек «Железный сундук»
 - ◇ 10 фишек «Золотой сундук»
- ◆ 1 резерв бонусных фишек
- ◆ 45 бонусных фишек
 - ◇ 20 фишек «Щит»
 - ◇ 17 фишек «Брось еще раз»
 - ◇ 8 фишек «Волшебный щит»
- ◆ 1 резерв фишек «Ресурсы»
- ◆ 60 фишек «Ресурсы»
 - ◇ 30 фишек «Пища»
 - ◇ 20 фишек «Глиф»
 - ◇ 10 фишек «Бочка»
- ◆ 1 кубик

Королевство людей

Состав королевства людей зависит от количества игроков:

- ◆ 2 игрока: возьмите наугад 3 карточки «Ферма», 3 карточки «Деревня» и 10 карточек «Город».
- ◆ 3 игрока: возьмите наугад 4 карточки «Ферма», 4 карточки «Деревня» и 10 карточек «Город».
- ◆ 4 игрока: возьмите наугад 6 карточек «Ферма», 6 карточек «Деревня» и 10 карточек «Город».
- ◆ 5 игроков: выложите все карточки «Королевство».

Оставшиеся карточки возвращаются в коробку.

Карточка «Таверна» выкладывается рубашкой вниз в центр стола.

Возьмите подготовленные карточки «Королевство» и перемешайте каждую категорию отдельно.

Сложите их в одну стопку следующим образом: карточки «Город» внизу, затем — карточки «Деревня» и, наконец, карточки «Ферма».

Поместите эту стопку слева от карточки «Таверна». Затем выложите справа от карточки «Таверна» столько карточек «Королевство», сколько участвует игроков, рубашкой вниз.

Колода «Существа»: отдельно перемешайте карточки «Злое существо» и «Сверхзлое существо» и расположите эти две стопки рубашкой вверх над королевством людей.

Откройте первые две карты из обеих стопок и положите их в ряд под соответствующими стопками.

Сундуки: перемешайте фишки «Сундук» отдельно по категориям: деревянные, железные и золотые.

Затем выложите их стопками по категориям. Их ценность должна быть скрыта.

Фишки: выложите два резерва фишек (бонусы и ресурсы) в доступности для игроков.

Вид игрового поля для 4 игроков.



x6

x6

x10



Самый страшный из игроков становится «капитаном» и начинает игру.



Пример поля для 4 игроков.

Ход игры

Игра представляет собой последовательность игровых ходов. Каждый ход соответствует одному дню. День включает в себя несколько событий в следующей последовательности:

1. Выбор активной орды
2. Сбор ресурсов
3. Возвращение разведчиков
4. Атака

Ходы

1) Выбор активной орды

Может быть, вы и злой господин, но даже вы не можете заставить работать всех существ одновременно! Капитан бросает кубик. Выпавшее число указывает, какая орда работает сегодня. Другими словами, это число означает, какая линия характеристик замка будет использоваться всеми игроками на протяжении дня. Это и называется активной ордой.

Далее, **начиная от капитана** в направлении по часовой стрелке, любой темный лорд может «проставиться» (потратить одну бочку), чтобы заставить капитана бросить кубик снова и изменить активную орду. Капитан может использовать изменяющее заклинание ИЛИ бочку. После того как капитан снова бросит кубик, любой темный лорд может снова использовать бочку. Это всегда делается по часовой стрелке, начиная с капитана.

Этот этап заканчивается, когда никто из темных лордов больше не меняет число.



Изменяющее заклинание: если у капитана есть изменяющее заклинание, он может использовать его, чтобы помешать другим игрокам перебросить кубик. Использовать изменяющее заклинание может только капитан. Для этого он должен перевернуть фишку заклинания перечеркнутой стороной вверх. В этот ход заклинание становится неактивным, однако игрок может использовать его в следующий раз, когда станет капитаном. У игрока может быть несколько изменяющих заклинаний, и при желании он может использовать их все в один день.



«Проставиться»: любой игрок может «проставиться», используя 1 бочку, чтобы заставить капитана перебросить кубик. Бочка переходит в общий склад. Количество повторений в течение дня не ограничено.

Например, если по окончании этого этапа выбора орды кубик показывает 2, то линия 2 активна на протяжении всего дня для всех темных лордов (линия начинается слева от замка и заканчивается справа).

2) Сбор ресурсов




Каждый темный лорд из резерва берет себе пищу и глифы, собранные активной ордой своего замка (левая сторона) и выкладывает их перед своим замком.

Место перед замком — это ваш склад ресурсов и сундуков.

Другие игроки должны иметь возможность видеть количество ваших сундуков (НО не их ценность) и ваши ресурсы.



3) Возвращение разведчиков

Каждый игрок подсчитывает **карточки с сокровищами** , собранные активной ордой его замка (левая сторона). Игрок с наибольшим количеством карточек с сокровищами сразу же получает **железный сундук** , который он берет из соответствующей стопки и выкладывает перед своим замком. Если у нескольких игроков одинаковое количество карточек с сокровищами, то каждый из них вместо железного получает **деревянный сундук** . Если ни у кого нет карточек с сокровищами, этот этап пропускается.

Примечание: когда вы берете фишку «Сундук», вы можете осторожно посмотреть ее ценность, не показывая другим.

4) Атака

В порядке очереди (начиная с капитана и далее в направлении по часовой стрелке) каждый игрок может предпринять 1 атаку, выбирая один из следующих вариантов:

- ◆ Атаковать королевство людей
- ◆ Атаковать замок другого игрока

Атака королевства людей:



У каждого места есть защитная способность, обозначенная на его щите. Для атаки выбранного места нужно, чтобы у активной орды (правая сторона) сумма мечей была как минимум равна величине на щите.

Например, чтобы атаковать место напротив, у вас должно быть как минимум 3 меча.

После атаки на место игрок получает добычу, указанную внизу карточки места. Игрок берет из резерва соответствующие ресурсы и сундуки и выкладывает их перед своим замком. Карточка «Место» сбрасывается.



Внимание!

- ◆ В отличие от других карточек «Место» карточка «Таверна» никогда не сбрасывается: она остается на месте в течение всей партии, а добыча от атаки на нее может быть получена каждый раз каждым игроком.
- ◆ Выигранные сундуки выбираются из стопки указанного типа случайным образом. Игрок может посмотреть их ценность, только выкладывая перед своим замком.
- ◆ У игрока никогда не может быть больше 2 бочек одновременно. Если игрок выиграл больше бочек, он не может их взять.



Волшебные щиты и мечи: некоторые места защищены волшебными щитами. Такой щит можно победить только волшебным мечом, который можно получить у определенных существ. Как и в случае с обычными щитами, чтобы победить волшебный щит, активная орда должна иметь столько же или больше волшебных мечей. Волшебные мечи могут замещать обычные.

Примечание: чтобы атаковать место, защищенное двумя видами щитов одновременно, игроку нужно иметь достаточное количество мечей обоих видов одновременно.


Например: чтобы победить эту карту, вам нужны как минимум: 1 волшебный меч и еще 6 обычных или волшебных мечей (разрешается сочетать разные мечи в качестве обычных).



Атаковать замок другого игрока: вместо атаки места вы можете атаковать чужой замок.

Правило то же, что и для атаки места. Каждый замок имеет защитную способность, равную сумме значений на щитах на поле «Замок» и на добавленных к замку фишках. Количество мечей атакующего должно равняться защитной способности замка или превышать ее.

Аналогичное правило применяется и для волшебных щитов и мечей.

Однако, чтобы атака принесла вам добычу, нужно достаточное число воров  в активной орде (справа от вашего замка). Каждый вор может украсть у атакуемого игрока 1 выбранный вами сундук. Если у вас несколько воров, вы можете унести несколько сундуков одновременно. Если у вас нет воров, вы не можете атаковать замок.

Когда вы крадете сундуки другого игрока, вы не можете смотреть их ценность до того, как выложите их перед своим замком.

Ценность сундуков вы можете узнать только тогда, когда они станут вашими.

Пример: активна линия 2. Вы хотите атаковать замок игрока, у которого щит с цифрой 2. У вас 2 меча, поэтому вы можете атаковать его. У вас 1 вор, поэтому за этот ход вы можете унести 1 сундук. Ограбленный игрок получает фишку «Щит».

Если по окончании этапа атаки у одного или нескольких игроков оказалось 10 или более сундуков, игра закончена, см. «Конец игры».

Важно: каждый раз, когда у игрока крадут 1 или несколько сундуков, он получает фишку «Щит» со значением 1 и добавляет ее к защитной силе своего замка. Но даже если у игрока украли несколько сундуков, он всегда получает только одну фишку.



5) Наем существ

Каждый игрок может нанять столько существ, сколько позволяют ресурсы: пища и глифы. Можно нанимать любое количество существ, если имеется достаточно ресурсов. Стоимость найма существа зависит от его вида. Стоимость указана на обороте карточек существ, разделенных на две стопки:

- ◆ Чтобы нанять злое существо, нужно 2 фишки «Пища».
- ◆ Чтобы нанять сверхзлое существо, потребуются 1 глиф + 4 пицци ИЛИ 3 глифа.

Когда вы нанимаете существо, вы помещаете затраченные ресурсы в общий резерв и берете одно из двух существ, в зависимости от уплаченной стоимости. Как только вы наняли существо, переверните новое существо в стопке, чтобы заменить его. Свое новое существо расположите слева или справа от замка, подложив карточку под уже имеющиеся так, чтобы были видны только его способности.



Некоторые существа при найме также дают вам бонусные фишки. Эти бонусные фишки видны над изображением существа. Если вы нанимаете существо с бонусом, указанным на карточке, возьмите соответствующую фишку из резерва и выложите на свое поле. Эти бонусные фишки позволят вам увеличить защитную



способность замка (щиты) или получить изменяющее заклинание, которое вы сможете использовать, став капитаном. Бонусные фишки остаются у вас навсегда, их нельзя потерять.



Конец игры

Если у кого-либо из игроков после окончания этапа атаки оказалось 10 сундуков или более, игра окончена. Игроки суммируют стоимость своих **сокровищ**, и самый богатый игрок становится победителем. При равенстве сумм победителем считается игрок с наибольшим количеством сундуков. Если количество сундуков также совпадает, игроки делят победу.

6) Окончание тура

Замените сброшенные карты королевства следующими картами в колоде. Помимо карты «Таверна» на столе всегда должно быть видно столько карт «Место», сколько есть игроков. Затем капитан передает кубик игроку слева от себя, и этот игрок становится новым капитаном. Начинается новый тур игры.