

Правила

Книга Магії





ПІДГОТОВКА

- Збережіть 4 одного кольору. **6**
- Збережіть 3 одного кольору. **4**
- Збережіть 2 одного кольору. **2**

A



□ ▽

МЕТА ГРИ

Гравці виконують ролі чарівників, які збираються взяти участь у щорічному Великому ритуалі. Упродовж цього змагання вони намагатимуться поповнити свої книги магії новими заклинаннями. Чарівники збираються навколо вихору (представленого в грі мішечком), з якого з'являються різні магичні компоненти. Деякі з цих компонентів, відомих як матерія, опиняються на вівтарі. Матерія дає змогу чарівникам вивчати нові заклинання або накопичувати силу завдяки своїм фамільярам, а потім набирати за це очки. Змагання завершується, щойно заповнюється книга магії будь-якого чарівника чи планшет його фамільяра. Перемагає чарівник, що набрав найбільшу кількість очок.

Приготування

- Покладіть плитку вівтаря і мішечок на центр стола. Потім покладіть усі жетони матерії в мішечок і ретельно перемішайте їх. Витягніть із мішечка 5 випадкових жетонів матерії та покладіть їх у порожні комірки вівтаря. Неподалік розмістіть коробку скиду.



- Кожен гравець витягає з мішечка 2 жетони матерії, які кладе перед собою, формуючи свій початковий запас.

- Кожен гравець бере планшет фамільяра та кладе його перед собою.

- Будь-яким способом визначте першого гравця і дайте йому жетон першого гравця.

- Кожен гравець бере карту-пам'ятку, а також набір карт заклинань із символом свого фамільяра на звороті. Деякі з цих карт будуть викладені на стіл (докладніше далі).



Перша партія

Кожен гравець кладе перед собою карту-пам'ятку, а також набір із 7 карт заклинань із символом ✧. Порядок розміщення карт не має значення.



Наступні партії

Щоб добре ознайомитися з грою, радимо вам зіграти кілька партій з набором ✧.

Після того як ви навчитеся грати з цим набором, спробуйте зіграти кілька партій з набором ✧✧, а потім — з набором ✧✧✧.

Щойно ви вивчите всі карти з усіх 3 наборів (21 заклинання), можете грати в класичному режимі.



Класичний режим

У класичному режимі ви матимете по 1 карті заклинання кожного кольору. Перший гравець тасує 3 карти будь-якого з 7 кольорів і бере 1 випадкову карту. Потім кожен інший гравець бере таку саму карту зі своєї колоди.

Вибрану таким способом карту треба покласти перед собою, а інші 2 карти цього кольору повернути в коробку (вони більше не знадобляться). Цей процес повторюють для карт усіх інших кольорів.



Важливо! Ви можете вибирати карти заклинань не навмання, а домовитися заздалегідь, якими картами будете грати. Хай як ви вибиратимете карти, усі гравці повинні мати однакові 7 карт заклинань (по 1 кожного кольору).

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гру починає перший гравець. Він повинен повністю завершити свій хід (день), після чого свій хід зможе виконати наступний гравець. День складається з 3 фаз: ранок ☀️, полудень 🌞 і вечір 🌙. Протягом кожної фази гравець може виконати 1 дію. Завершивши день, гравець поповнює вітвар. Після цього свій хід виконує наступний (за годинниковою стрілкою) гравець. Гравці по черзі виконують ходи, поки гра не закінчиться (див. с. 9).

Важливо! У кожній фазі можна виконати лише 1 дію. Ви не зобов'язані виконувати дію у кожній фазі. Будь-яку фазу можна пропустити (якщо ви так вирішили або якщо не можете виконати дію).

З початку гри протягом кожної фази вам доступні 1 або 2 основні дії. У міру того як гравці вивчають заклинання (див. розділ «Вечір» на с. 6), вони здобуватимуть можливість виконувати додаткові дії.

Ліміт запасу

У запасі гравця протягом гри може бути щонайбільше 9 жетонів матерії. Цей ліміт не можна перевищувати за будь-яких умов. Жетони матерії в запасі можна зберігати (див. «Полудень» на с. 6), витратити на вивчення заклинань (див. «Вечір» на с. 6) або скидати для активації ефектів заклинань.

Коли ви повинні взяти чи витягти кілька жетонів матерії, то робіть це по 1 жетону за раз.

Примітка. Це обмеження може призвести до того, що ви виконаєте дію лише частково. Наприклад, якщо ви активуєте ефект заклинання, що дає змогу витягти 4 жетони з мішечка, а ви вже маєте 6 жетонів, то ви витягаєте лише 3 жетони.

Ранок

На початку гри протягом фази ранку вам доступні лише 2 основні дії:

Узяти 1 жетон матерії

Ви берете будь-який 1 жетон матерії з вітваря і кладете його у свій запас.



Витягти 2 жетони матерії

Ви витягаєте 2 випадкові жетони матерії з мішечка та кладете їх у свій запас.



Приклад. Виконуючи ранкову дію, гравець А вирішує взяти 1 жетон матерії. Він бере з вітваря 1 червоний жетон матерії та кладе його у свій запас. Виконавши 1 ранкову дію, гравець переходить до своєї фази полудня.

Полудень



На початку гри протягом фази полудня вам доступна лише 1 основна дія:

- 🔥 **Зберегти 1 жетон матерії.** Візьміть 1 жетон матерії зі свого запасу й покладіть його в першу вільну комірку на своєму планшеті фамільяра (тобто комірку з найменшим видимим значенням).

Примітка. Число 18 — це не комірка, а кількість очок, які ви набираєте наприкінці гри, якщо заповнили планшет фамільяра (див. с. 9).

Примітка. Якщо дія дає вам змогу зберегти більше жетонів матерії, ніж є вільних комірок на планшеті фамільяра, то надлишкові жетони залишаються на місці (ви їх не зберігаєте, але й не скидаєте).

Приклад. Виконуючи полудневу дію, гравець Б вирішує зберегти 1 жетон матерії. Він бере із запасу 1 жовтий жетон матерії та кладе його в першу вільну комірку на своєму планшеті фамільяра. Виконавши 1 полудневу дію, гравець переходить до своєї фази вечора.



Вечір



На початку гри протягом фази вечора вам доступна лише 1 основна дія:



Вивчити 1 заклинання. Ви можете витратити жетони матерії зі свого запасу, щоб вивчити нове заклинання. Ці жетони повинні бути того ж кольору, що й заклинання, яке ви хочете вивчити. Один з витрачених жетонів ви кладете в ту комірку на карті заклинання, яка відповідає кількості витрачених жетонів матерії. (Наприклад, якщо ви витратили 3 жетони матерії, то один з них ви кладете в нижню комірку карти заклинання, що робить його заклинанням 3-го рівня.) Решту жетонів ви кладете в **коробку скиду**.

Вивчаючи заклинання, ви можете витратити 3 жетони матерії будь-якого кольору з однаковою руною. Ці 3 жетони вважають **матерією-джокером**, що замінює 1 жетон матерії потрібного вам кольору. Ви можете створити кілька таких джокерів. Однак для вивчення заклинання ви повинні витратити принаймні 1 жетон кольору заклинання, щоб покласти його на карту.



Приклад. Зелений, червоний і чорний жетони матерії мають однакові руни. Ви можете витратити ці 3 жетони, щоб створити 1 матерію-джокер. Тепер цим джокером разом з іншими 4 жовтими жетонами можна заплатити за вивчення жовтого заклинання 5-го рівня.

Важливо! Будь-яке заклинання можна вивчити лише один раз. Наприклад, вивчивши 3-й рівень будь-якого заклинання, ви не можете пізніше виконати дію «Вивчити 1 заклинання», щоб вивчити вищий рівень цього ж заклинання.

ЗАКЛИНАННЯ

Вивчивши заклинання, що має символ фази у верхньому лівому куті карти (ранок ☀️, полудень 🌞 або вечір 🌙), ви з наступного дня здобуваєте доступ до іншої дії у вказаній фазі. Коли гравець використовує заклинання як дію, він може активувати ефект заклинання **вивченого рівня або будь-якого нижчого рівня**.

Примітка. Можливість активації ефекту нижчого рівня не поширюється на карти, на яких немає символу фази.

Карти заклинань без символу фази мають постійні чи негайні ефекти, або дають очки наприкінці гри.

- ☀️ **Негайні ефекти.** Якщо ефект заклинання має символ 🕒, то ви активуєте цей ефект відразу після того, як вивчите заклинання. Негайні ефекти — одноразові. Ви не зможете вдруге активувати їх, однак вони дадуть очки наприкінці гри.
- ☀️ **Постійні ефекти.** Якщо ефект заклинання має символ 🕒, то ви можете активувати цей ефект до кінця гри, якщо протягом вашого дня виконуються його умови (див. «Додаток» на с. 10–14.).

Приклад. Виконуючи вечірню дію, гравець В вирішує вивчити заклинання «Жертвоприношення». Він має 4 червоні жетони матерії: 1 червоний жетон гравець В кладе на карту «Жертвоприношення» в комірку 4-го рівня і скидає інші 3 жетони. Наступного дня гравець В використовує заклинання «Жертвоприношення» як свою 1 ранкову дію. Вивчивши заклинання 4-го рівня, гравець може активувати ефект 4-го або 3-го рівня.



Приклад. Виконуючи вечірню дію, гравець Г вирішує вивчити заклинання «Достаток». Він має 4 жовті жетони матерії, але хоче вивчити 5-й рівень заклинання. Гравець Г скидає 3 жетони матерії з руною 🗡️, щоб отримати джокер, який замінить потрібний 5-й жовтий жетон. Гравець Г кладе 1 жовтий жетон матерії в комірку 5-го рівня карти «Достатку» та скидає решту жетонів. Це заклинання має символ 🕒, тому гравець Г негайно активує його ефект — витягає з мішечка 4 жетони матерії, які кладе у свій запас.

ВІВТАР

Завершивши (або пропустивши) свою фазу вечора, ви поповнюєте вівтар.

- Якщо на вівтарі менше ніж 5 жетонів матерії: витягайте з мішечка жетони й кладіть їх на вівтар, поки там не буде 5 жетонів.
- Якщо на вівтарі 5–9 жетонів матерії: витягніть з мішечка 1 жетон і покладіть його у вільну комірку на вівтарі.
- Якщо на вівтарі 10 або більше жетонів матерії: скиньте всі жетони з вівтаря, витягніть з мішечка 5 жетонів і покладіть їх на вівтар.

Приклад. Наприкінці свого дня гравець Г поповнює вівтар.

Вівтар заповнений **1**, тому гравець Г не може додати туди жетонів матерії.

Натомість він скидає з вівтаря всі жетони **2** і витягає з мішечка 5 жетонів, які кладе на вівтар **3**.

Після цього свій хід виконує наступний гравець за годинниковою стрілкою.



Порожній мішечок

Якщо ви повинні витягти жетони матерії з мішечка (для виконання дії або поповнення запасів вівтаря), а він порожній, то ви повертаєте в мішечок всі раніше скинуті жетони. Після цього гра продовжується, і ви добираєте з мішечка потрібну кількість жетонів матерії.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли будь-який гравець виконує одну або кілька з наведених умов:

- Гравець вивчає своє 7-ме й останнє заклинання.
- Гравець заповнює останню вільну комірку **16** на своєму планшеті фамільяра.

Продовжуйте грати, поки всі гравці не виконають однакову кількість ходів (доки гравець праворуч від першого гравця не виконає останній хід у гри). Потім кожен рахує свої набрані очки.

- Кожне вивчене заклинання дає гравцеві кількість очок, указану в рядку заклинання навпроти комірки з жетоном матерії.
- Гравець набирає кількість очок, указану в комірці з найменшим видимим значенням на своєму планшеті фамільяра.

Примітка. Деякі заклинання дають кількість очок **?** залежно від певних умов (див. «Додаток» на с. 10–14).

Перемагає гравець, що набирає найбільшу кількість очок. У разі нічиєї перемагає той претендент, що вивчив найбільше заклинань. Якщо далі нічия, перемагає претендент із найбільшою кількістю жетонів матерії у своєму запасі. У рідкісній ситуації, коли й за жетонами нічия, гравці ділять перемогу.

Приклад. Гра закінчилася.

Гравець А рахує свої очки. Він набирає:

- 2 очки за «Жертвоприношення» (4-й рівень)
- 5 очок за «Левітацію» (5-й рівень)
- 1 очко за «Очищення» (3-й рівень)
- 0 очок за «Підношення» (не вивчено)
- 4 очки за «Подорож у часі» (4-й рівень)
- 0 очок за «Трансмутацію» (не вивчено)
- 7 очок за «Достаток» (5-й рівень)



Планшет фамільяра дає ще 7 очок («7» — це найменше значення видимої комірки).
Загалом гравець А набирає **26 очок**.

Глосарій

- **«Візьміть X».** Візьміть указану кількість жетонів матерії з віваря.
- **«Витягніть X».** Витягніть указану кількість жетонів матерії з мішечка.
- **«Збережіть X».** Збережіть указану кількість жетонів матерії, перемістивши їх зі свого запасу на свій планшет фамільяра (якщо ефект не вказує інакше).
- **«Скиньте X».** Скиньте вказану кількість жетонів матерії зі свого запасу.
- **«Підвищте на 1 рівень заклинання».** Перемістіть жетон матерії в комірку наступного рівня заклинання. 5-й рівень заклинання більше не можна підвищувати.
- **«Поміняйте X».** Візьміть жетон матерії з указанного місця та замініть його будь-яким жетоном зі свого запасу. Виконайте це вказану кількість разів (X).
- **Символ стрілки** . Жетон, на який посилається ефект, повинен мати таку ж руну, що й жетон на карті заклинання.



ЧЕРВОНІ ЗАКЛИНАННЯ

Список заклинаний: три червоні картки з іконками та текстом.

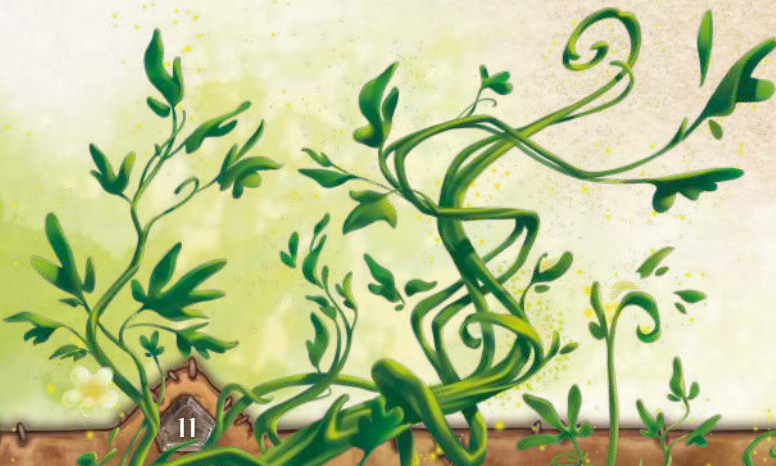
Заклинання: **Вогняний**. Три картки з іконками та текстом: "Тричіма вогняні, оку у вогняні сабці не біває 6", "Тричіма вогняні, оку у вогняні сабці не біває 5", "Тричіма вогняні, оку у вогняні сабці не біває 4".

Заклинання: **Кровавий**. Три картки з іконками та текстом.

Список заклинаний: три фіолетові картки з іконками та текстом.

Заклинання: **Відплата**. Три картки з іконками та текстом.



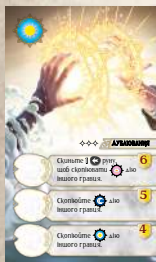



ЧОРНІ ЗАКЛИНАННЯ



БІЛІ ЗАКЛИНАННЯ



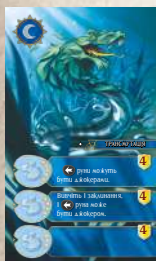


ДУБЛЮВАННЯ (Полудень ☀)

- ☀ **5-й рівень.** Скиньте зі свого запасу 1 жетон матерії з тією самою руною, що й на жетони на карті заклинання. Потім виберіть вивчене іншим гравцем заклинання з ранковою дією, й активуйте ефект цього заклинання, ніби ви вивчили його самі. Дає 6 очок наприкінці гри.
- ☀ **4-й рівень.** Виберіть вивчене іншим гравцем заклинання з вечірньою дією, й активуйте ефект цього заклинання, ніби ви вивчили його самі. Дає 5 очок наприкінці гри.
- ☀ **3-й рівень.** Виберіть вивчене іншим гравцем заклинання з полудневою дією, й активуйте ефект цього заклинання, ніби ви вивчили його самі. Дає 4 очки наприкінці гри.

***Примітка.** Це заклинання можна використати для копіювання основних дій іншого гравця (наприклад, витягти 2 жетони матерії). Якщо ви копіюєте заклинання «Буяння» іншого гравця, то рівень вашого заклинання «Дублювання» буде знижений. Це заклинання не можна використовувати для копіювання власних заклинань (хіба що його також вивчить інший гравець), заклинань з негайним чи постійним ефектом, а також іншого заклинання «Дублювання».*

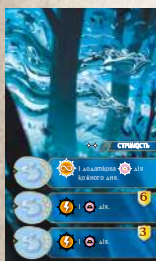
СИНІ ЗАКЛИНАННЯ



ТРАНСМУТАЦІЯ (Вечір 🌙)

- ☀ **5-й рівень.** Можете вивчити 1 заклинання, але замість створення 1 матерії-джокера за 3 жетони з однаковими рунами, можете витратити 2 жетони матерії з тією самою руною, що й на жетони на цій карті, й отримати матерію-джокер за кожен з них. Дає 4 очки наприкінці гри.
- ☀ **4-й рівень.** Можете вивчити 1 заклинання, але замість створення 1 матерії-джокера за 3 жетони з однаковими рунами, можете витратити 1 жетон матерії з тією самою руною, що й на жетони на цій карті, й отримати матерію-джокер. Дає 4 очки наприкінці гри.
- ☀ **3-й рівень.** Немає ефекту. Дає 4 очки наприкінці гри.

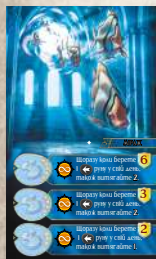
***Примітка.** Руна на жетоні матерії, розміщеному на цьому заклинанні, визначає, яку руну можна вважати джокером під час виконання цієї дії. Якщо ви виконуєте дію цього заклинання, то вона замінює основну дію «Вивчити 1 заклинання». Тобто, використавши це заклинання, ви не можете створити додатковий джокер із 3 однакових рун. Основна дія залишається доступною, але її не можна поєднувати з цим заклинанням.*



СТРІМКІСТЬ

- ☀ **5-й рівень.** (Постійний ефект) Кожного дня ви можете виконувати 1 додаткову ранкову дію, тобто вам доступні 2 ранкові дії. Дає 0 очок наприкінці гри.
- ☀ **4-й рівень.** (Негайний ефект) Вивчивши це заклинання, можете негайно виконати 1 доступну вам ранкову дію. Дає 6 очок наприкінці гри.
- ☀ **3-й рівень.** (Негайний ефект) Вивчивши це заклинання, можете негайно виконати 1 доступну вам ранкову дію. Дає 3 очки наприкінці гри.

***Примітка.** Активуючи ефект 5-го рівня, можете двічі виконати ту саму ранкову дію. Основні ранкові дії («Витягти 2» АБО «Узяти 1») завжди доступні для виконання.*



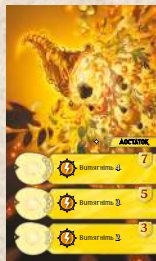
МІРАЖ

- ☀ **5-й рівень.** (Постійний ефект) Коли протягом дня ви берете 1 жетон матерії з вістваря (не з мішечка) з тією самою руною, що й на жетони на цьому заклинанні, щоразу витягуйте 2 жетони з мішечка й кладіть їх у свій запас. Дає 6 очок наприкінці гри.
- ☀ **4-й рівень.** (Постійний ефект) Коли протягом дня ви берете 1 жетон матерії з вістваря (не з мішечка) з тією самою руною, що й на жетони на цьому заклинанні, щоразу витягуйте 2 жетони з мішечка й кладіть їх у свій запас. Дає 3 очки наприкінці гри.
- ☀ **3-й рівень.** (Постійний ефект) Коли протягом дня ви берете 1 жетон матерії з вістваря (не з мішечка) з тією самою руною, що й на жетони на цьому заклинанні, щоразу витягуйте 1 жетон з мішечка й кладіть його у свій запас. Дає 2 очки наприкінці гри.

***Примітка.** Ефект цього заклинання може активуватися кілька разів протягом вашого дня і навіть під час однієї дії. Однак цей ефект не активується під час ходів інших гравців (наприклад, коли суперник активує ефект заклинання «Полум'я»).*

ЖОВТІ ЗАКЛИНАННЯ

Ці заклинання активують ефекти, що дозволяють вам збільшувати кількість набраних очок.



ДОСТАТОК

- 5-й рівень.** (Негайний ефект) Вивчивши це заклинання, негайно витягніть з мішечка 4 жетони матерії та покладіть їх у свій запас. Дає 7 очок наприкінці гри.
- 4-й рівень.** (Негайний ефект) Вивчивши це заклинання, негайно витягніть з мішечка 3 жетони матерії та покладіть їх у свій запас. Дає 5 очок наприкінці гри.
- 3-й рівень.** (Негайний ефект) Вивчивши це заклинання, негайно витягніть з мішечка 2 жетони матерії та покладіть їх у свій запас. Дає 3 очки наприкінці гри.

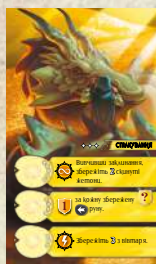
***Примітка.** Ви активуєте цей негайний ефект лише тоді, коли вивчаєте це заклинання. Ви повинні негайно застосувати цей ефект. Ви не можете зробити це пізніше чи активувати його знову.*



ЗНАННЯ

- 5-й рівень.** Наприкінці гри ви набираєте 2 очки за кожне своє вивчене заклинання (крім цього заклинання). Ваші інші вивчені заклинання дають свої очки як зазвичай.
- 4-й рівень.** Наприкінці гри ви набираєте 2 очки за кожне своє вивчене заклинання 4-го або 5-го рівня (крім цього заклинання) та 1 очко за кожне вивчене заклинання 3-го рівня. Ваші інші вивчені заклинання дають свої очки як зазвичай.
- 3-й рівень.** Наприкінці гри ви набираєте 1 очко за кожне своє вивчене заклинання (крім цього заклинання). Ваші інші вивчені заклинання дають свої очки як зазвичай.

***Примітка.** Кількість очок, набраних завдяки ефекту 4-го рівня, залежить від кінцевих рівнів інших заклинань наприкінці гри.*



СПІАКУВАННЯ

- 5-й рівень.** (Постійний ефект) Вивчивши заклинання (і це заклинання також), ви зберігаєте будь-які 2 скинуті жетони матерії в перших 2 вільних комірках на своєму планшеті фамільяра. Дає 0 очок наприкінці гри.
- 4-й рівень.** Наприкінці гри ви набираєте 1 очко за кожен збережений на своєму планшеті фамільяра жетон матерії з тією руною, що й на жетоні на цьому заклинанні. Ваш планшет фамільяра дає очки як зазвичай.
- 3-й рівень.** (Негайний ефект) Вивчивши це заклинання, негайно візьміть 3 жетони матерії з вівтаря та покладіть їх у перші 3 вільні комірочки на своєму планшеті фамільяра. Дає 0 очок наприкінці гри.

***Нагадування.** Наприкінці гри ви набирає тільки ті очки, які дає кінцевий вивчений рівень цього заклинання. Тобто вивчивши 3-й чи 5-й рівні цього заклинання, ви не наберете очок. Тільки 4-й рівень цього заклинання дає очки.*

ФІА ВОКЕР-ГАРДІНГ



— Я завжди любив настільні ігри, і щасливий від того, що розробляю їх уже понад п'ятнадцять років. Мені хочеться створювати ігри, які можна легко опанувати та які об'єднують за столом людей різного віку та професій. Я живу в Сіднеї, Австралія, зі своєю дружиною Мередіт і котом Ремі. Я створив «Книгу магії» завдяки своєму захопленню іграми на збиранню наборів у стилі гри «Раммі». Мені хотілося створити гру, де кожен зібраний вами набір дасть вам особливий ефект до кінця гри. І що більший набір, то потужнішим буде ефект! Вивчення заклинань здавалося підходящою темою: її вдалося чудово втілити завдяки дивовижній роботі команди «Space Cowboys». Сподіваюся, вам сподобається вивчати магію!

СІРІЛЬ БЕРТЕН




Здобувши два ступені бакалавра в галузі дизайну та візуальних комунікацій, Сіріль приєднався до Magic Cauldron (агентство вебдизайну) в регіоні Нант у 1999 році. Наприкінці 2003 року він залишив агентство та почав працювати фрилансером у веб- та рекламній індустрії, беручи участь в колективних проектах і виставках. Захоплюючись веселою магією з раннього віку, він був щасливий у 2006 році ілюструвати свою першу гру «Négose». Після цього Сіріль працював над такими іграми, як «When I Dream», «Team Team» та 10-м сценарієм гри «Unlock!». Увесь цей час він також малював комікси («Domes», «Sky-Doll», «Billy Brouillard», «Earthworm» та інші), максимально заповнюючи свій графік на випадок, якщо йому доведеться зробити перерву в роботі над настілками (Боже збав!).




СОЛО-ГРА

Гра відбувається за звичайними правилами, проте з такими змінами:

🌟 **Приготування.** Візьміть другий планшет фамільяра. На звороті цього планшета ви позначатимете очки конкурента. Покладіть на вівтар 7 жетонів матерії (замість 5).

🌟 **Вівтар.** Наприкінці свого дня, але перед поповненням вівтаря, візьміть з вівтаря будь-який 1 жетон матерії та покладіть його в першу вільну комірку на планшеті фамільяра конкурента. Потім поповніть вівтар жетонами матерії, щоб там було 7 жетонів. Якщо ви поклали жетон матерії в комірку з символом  (на планшеті фамільяра конкурента), то скиньте всі жетони з вівтаря. Потім витягніть з мішечка 7 жетонів і викладіть їх на вівтар.



🌟 **Кінець гри.** Гра закінчується як завжди: коли ви вивчаєте своє останнє заклинання або коли заповнюєте свій планшет фамільяра. Ви завершуєте свій день (і кладете 1 жетон матерії на планшет конкурента). Також гра закінчиться, коли ви заповните останню комірку  на планшеті конкурента. Результат конкурента дорівнює найменшому видимому значенню в комірці на його планшеті плюс по 1 очку за кожен жетон матерії в нижній частині планшета (див. нижче). Ви рахуєте свої набрані очки як завжди та порівнюєте свій результат з результатом конкурента. У разі нічиєї не перемагаєте ні ви, ні конкурент.





🌟 **Особливі правила заклинань:**

«Полум'я» і «Щедрість». Виконуючи дію будь-якого з цих заклинань, ви повинні взяти 1 жетон матерії з вівтаря («Полум'я») або витягти 1 жетон матерії з мішечка («Щедрість») і покласти його в нижню частину планшета конкурента. Кожен жетон, викладений у цій частині планшета, дає конкурентові 1 очко наприкінці гри.

«Дублювання». Виконуючи дію цього заклинання, можете скопіювати ефект 4-го рівня того заклинання, яке ви ще не вивчили.

🌟 **Збільшення складності соло-гри.** Якщо ви досвідчений гравець, то на початку партії можете витягти з мішечка від 1 до 3 жетонів матерії та розмістити їх у нижній частині планшета суперника.

ПРАВИЛА, ЯКІ ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬ

- 🌟 У запасі гравця ніколи не може бути більше ніж 9 жетонів матерії.
- 🌟 Основну дію «Зберегти 1 жетон матерії» виконують протягом фази полудня. Тому ви повинні вирішити, чи зберегти жетони матерії перед вивченням заклинання (фаза вечора).
- 🌟 Перетворення 3 жетонів матерії з однаковою руною на матерію-джокер можна виконувати лише для вивчення заклинання. Це не можна робити для будь-якого іншого ефекту.
- 🌟 Ефект  ви активуєте лише тоді, коли вивчаєте заклинання. Його треба застосувати негайно.
- 🌟 Ви можете активувати ефекти вивчених заклинань із символом фази (ранок , полудень  або вечір ) , не лише вивченого рівня, а й будь-якого нижчого рівня.
- 🌟 Якщо заклинання не має символу фази, то ви можете активувати лише його ефект вивченого рівня (ефекти нижчих рівнів вам недоступні).

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Особлива подяка

Анна Вакулєнко, Ганна Жукова,
Дмитро Бібик, Дмитро Науменко,
Іван Сірченко, Ілля Бобров,
Олена Богуславська, Сергій Іщук,
Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

SpellBook — це гра, опублікована Space Cowboys — Asmodee Group.

47 rue de l'Est — 92100 Boulogne-Billancourt — Франція.

Українське видання © 2023 Geekach Games — www.geekach.com.ua.

© 2023 SPACE Cowboys. Усі права застережено.

Під редакцією Скотта Льюїса.



ГЕЕКАЧ

