



ENCHANTERS

RAFAŁ CYWICKI

RULEBOOK

Огляд гри

Ви **заклиначі** – могутні герої, що захищають безпорадні містечка за допомогою своєї магії й кмітливості. Протягом гри, кожен з вас створюватиме потужний магічний артефакт і за його допомогою перемагатиме орди лютих монстрів.

Мета гри – набрати якомога більше очок слави (👑). В мандрах вам траплятимуться карти предметів (👜), карти заклять (👁️), карти монстрів (👹) і карти драконів (🐉). Ви повинні будувати екіпіруватися предметами (👜) і закляттями (👁️) з ряду мандрів, щоб потім битися з монстрами (👹) і ще смертоноснішими драконами (🐉).



Вміст гри

Загалом 160 карт



150 карт королівств у 6 колодах, кожна з яких складається з 25 карт:

3 предмети і 3 закляття (по 2 кожного); 6 малих монстрів, 4 середніх монстри і 2 великих монстри; 1 дракон.



33 маркери рани і 40 жетонів кристалів

Рани: 25 по -1, 8 по -5;

Кристали: 25 по 1, 8 по 3 і 7 по 10



21 карта містечок



Карта предмета



Карта закляття



Карта монстра



1. Ілюстрація; 2. Тип карти; 3. Властивості містечка; 4. Додаткові ПО; 5. Очки атаки (🗡️) або негативні очки атаки (🗡️) (неактивні після накриття); 6. Очки захисту (🛡️) або негативні очки захисту (🛡️) (неактивні після накриття); 7. Назва карти; 8. Очки атаки (🗡️) або негативні очки атаки (🗡️) (завжди активні);



Карта дракона



Карта містечка





Сорочка карти
(з символом
колоди)

9. Очки захисту () або негативні очки захисту () (завжди активні); 10. Здоров'я монстра (); 11. Сила монстра (); 12. Властивості карти; 13. ПО (); 14. Іноді монстр може змінювати очки захисту або атаки гравців; 15. Символ колоди; 16. Позначка «2» (для дуельних ігор) зображена на лиці карти.

Приготування до гри

1. Кожен гравець отримує 5 кристалів (📦). Решту кристалів (📦) і ран (🩸) кладуть до загального запасу.
2. Кожен гравець бере карту «Кулак» і кладе її поруч себе, починаючи таким чином свій стос предметів (👊). Потім кожен гравець бере карту «Закляття» і теж кладе перед собою, починаючи таким чином свій стос заклять (👁️).
3. Кожен гравець вибирає свідомо або навмання одну колоду королівства. Вибрані колоди потім перемішують, створюючи таким чином колоду пригод
 - ◆ У дуельній грі кожен гравець вибирає 2 колоди. З 4 вибраних колод беруть тільки карти з позначкою «2» на сорочці та перетасовують їх для створення колоди пригод.
4. Подивіться нижню карту колоди пригод. Якщо це монстр (👹) або дракон (🐉), відкладіть цю карту й додайте її до ряду мандрівок. Продовжуйте відкладати монстрів (👹) і драконів (🐉) убік та додавати предмети (👊) і закляття (👁️) до ряду мандрівок доти, поки в ньому не буде 6 карт. Потім помістіть монстрів (👹) і драконів (🐉), яких ви відкладали, під низ колоди.

5. Навмання виберіть одну з карт містечок () і помістіть її поряд із першою картою ряду мандрів. Решту карт містечок () видаляють з гри і кладуть назад до коробки.
6. Гравець, що останнім був під землею, стає першим гравцем і робить перший хід.

Карта містечка





Ряд мандрів









Колода пригод






Ваш магічний артефакт

Кожен гравець створюватиме один (і тільки один) магічний артефакт, що складається з карт предметів () і карт заклять ().

Кarti предметів () і заклять (), які гравець бере з ряду мандрів, розміщуються перед ним у двох окремих стосах, з картами предметів () ліворуч і заклять () праворуч.

Першими картами предмета () і закляття () є «Кулак» і «Закляття», отримані кожним гравцем при готуванні до гри.

Наступні карти кладуть поверх попередніх карт того ж типу, так щоб нижня частина (під горизонтальною лінією) попередньої карти завжди залишалася відкритою.

У такий же спосіб (третім окремим стосом) гравець розміщує перед собою переможених монстрів () і драконів (). Праворуч від карт заклять ().

Верхня частина

неактивна після
накриття

Нижня частина

завжди активна



Накрита карта














Ті ж
правила
застосовують
до карт
монстрів
і драконів.

Перебіг гри

Гравці роблять ходи по черзі. Кожен хід гравець виконує одну основну дію і скільки завгодно додаткових дій, але кожну з них тільки один раз (хіба якщо це не багаторазова дія).



Основні дії:

- Мандри – гравець бере карту з ряду мандрів, здійснюючи оплату кристалами (), коли це необхідно (див. нижче розділ «Мандри»). Це, практично, єдиний спосіб отримати карти предметів () і залять () та битися з монстрами () і драконами ().
- Відпочинок () – гравець використовує одну з доступних властивостей () карти містечка () або однієї зі своїх карт, переважно для того, щоб залікувати рани () або зібрати кристали (). Якщо гравець виконує дію відпочинку (), перша карта ряду мандрів скидається в кінці його ходу.

Після кожної основної дії, карти в ряду мандрів зсувають до містечка, щоб заповнити всі порожні місця. Потім з колоди пригод береться нова карта й викладається на вільне місце.

Деякі карти мають пасивні властивості, які спричиняють певні події.

Наприклад: «після використання», «після отримання» або «на початку вашого ходу». Ці властивості не вважають дією і вони обов'язкові.

10








Дії

Всі дії (крім мандрів) у грі можна описати в такий спосіб:

Вартість ➡ **Ефект**


Ефект діє тільки після того, як його вартість оплатили.

Вартість треба заплатити повністю, а ефект треба реалізувати якомога повніше.







Дії, які гравець може виконати, зображені на карті містечка () і найвищих картах колод предметів (), заклять (), монстрів () / драконів ().

Кожну дію можна виконати тільки один раз за хід, якщо це не багаторазова дія. Ефект дії залишається в грі до кінця ходу гравця.



Приклад («Ятаган»): «3  ➡ » Дмитро платить 1  кристал і отримує бонус +3 до атаки  в цьому ході.



Приклад («Звичайнотаун»): «Багаторазова дія 2:  ➡ » Юля може заплатити 2, 4, 6 або більше кристалів (), щоб отримати додаткові +1, +2, +3 або більше очок атаки () в цьому ході. Юля платить 6 кристалів (), щоб отримати 3 очки атаки () і виграти битву з «Драконячою черепахою».

Основна дія: «Відпочинок» (✕)

Дії відпочинку, які може виконати гравець, залежать від карти містечка (🏠) і найвищої карти кожного стосу, що лежать перед гравцем. Дії відпочинку завжди позначають символом ✕, що передре його вартості.

✕ *Слід читати як: виконайте основну дію, як описано на карті, а потім в кінці вашого ходу скиньте карту найближчу до карти містечка (🏠) й поповніть ряд мандрівок.*

Дії відпочинку представлені на кожній карті містечка, але також можуть бути і на деяких картах предметів (👜) або заклять (👁). Відпочинок – це стандартний спосіб отримання кристалів (📦) і загоєння ран (🩸).



Приклад («Звичайнотаун»): « ✕ → 3 📦 » Євгенія використовує своє основну дію для відпочинку (✕) й отримує 3 кристали. Потім, не маючи змоги зробити ще щось, вона закінчує свій хід, скидаючи карту, найближчу до карти містечка (🏠), пересуває решту 5 карт у ряду мандрів у напрямі до карти містечка (🏠), відкриває нову карту й розміщує її останньою в ряду мандрів.

Основна дія: «Мандри»

Виконуючи мандри, як основну дію, ви можете отримати карту з ряду мандрів. Гравець повинен заплатити кількість кристалів (🔮), що дорівнює кількості карт між вибраною ним картою і картою містечка (📁). *Мандри* – єдиний спосіб отримати будь-які нові карти: карти поліпшення магічного артефакту або трофеї монстрів.

Ряд мандрів

Колода пригод





Приклад: Роман хоче отримати третю карту з ряду мандрів. Для цього він пропускає 2 карти, тому він повинен заплатити 2 кристали (🔮) до загального запасу. Потім Леся вирішує взяти першу карту, тож вона отримує її безплатно, боне пропускає жодних інших карт.

Якщо гравець вибрав предмет (🔨) або закляття (👁️), він бере карту і кладе її перед собою, як описано в розділі «Ваш магічний артефакт». Якщо гравець вирішує битися з монстром (🐉) або драконом (🐲), він повинен перемогти його, перш ніж узяти карту. Правила бою описані в розділі «Бій».

Негайний ефект

Деякі карти мають символ негайного ефекту (⬇️) – це означає, що описаний ефект треба виконати одразу після отримання карти. Однак карта не вважається частиною магічного артефакту гравця, допоки цей ефект не буде виконаний.



Бій

Якщо під час подорожі гравець вирішує битися з монстром (👹) або драконом (🐉), бій відбуватиметься в наступному порядку:

1. Монстр (👹) атакує гравця. Гравець отримує кількість маркерів ран (🩸), що дорівнює силі монстра (👹) за вирахуванням захисту гравця (🛡️).

Немає обмеження щодо кількості ран (🩸), які можуть отримати гравці, але в кінці гри кожна рана (🩸) забере 1 очко слави (🏆).

2. Гравець атакує монстра (👹). Для успіху гравець повинен мати щонайменше стільки очок атаки (🔪), скільки здоров'я (❤️) має монстр (👹). Якщо гравець виконує умову, то може взяти монстра (👹) і покласти його поверх своєї колоди монстрів (👹).

Іноді може знадобитися купити додаткові очки атаки (🔪) в містечку (🏪) або активувати додаткові дії на своїх власних картах, щоб виграти битву з монстром (👹).



Приклад: Леся вирішує битися з Мантикорою. Вона має 3 очки атаки (✂) і 1 очко захисту (🛡). Спочатку атакує монстра і завдає 1 рану (🩸). Леся вирішує двічі використати багаторазову дію, доступну в містечку (🏰) «Звичайнотаун» – вона платить 4 кристали (💎), щоб отримати +2 очки атаки (✂). У Лесі тепер загалом 5 очок атаки (✂), що рівно стільки ж, скільки і здоров'я (❤) в Мантикори. Леся перемагає монстра (👹) і додає його до своєї колоди монстрів (👹).

Кінець гри

Гра закінчується, коли більше нема карт ні в колоді пригод, ні в ряду мандрів (їх усіх взяли або скинули). Кожен гравець підсумовує всі очки слави (👑) зі своїх карт: монстрів (👹), драконів (🐉), предметів (📦) і заклять (👁). Кожен гравець додає чи віднімає очки слави (👑) відповідно до наведених нижче правил:

- Мінус 1 очко слави (👑) за кожную рану (🩸).
- Додаткові очки слави (👑), відповідно до карти містечка (🏰).





Приклад: Євгенія перемогла 5 гоблінів, 3 гнолів, 2 огрів і Бронзового дракона – це дає їй 40 очок слави (☉). На жаль, вона отримала 9 ран (♠) під час гри, тому після підрахунку в неї залишається 31 очко слави (☉). Гра відбувається в «Гномбурзі», тому Євгенія набирає додаткове 1 очко слави (☉) за кожне очко захисту (♣), яке вона має. На її картах 8 очок захисту (♣), тому вона додає 8 очок слави і отримує остаточний результат – 39 очок слави.

Варіант: «Швидке вторгнення»

Якщо ви віддаєте перевагу коротшій грі, то видаліть 5 карт з колоди пригод за кожного гравця, який бере участь в грі. Ці карти прибирають з гри в коробку.

Варіант: «Супер-швидке вдирання»

Для максимально короткої гри використовуйте тільки карти з відміткою «2» на сорочці з кожної колоди королівств. Приберіть інші карти в коробку.

Варіант: «Драconi з глибин»

Щоб переконатися, що Драconi не з'являться надто рано, перш ніж ви будете готові до них, виконайте приготування до гри в такий спосіб:

- ◆ Видаліть карти драконів (♠) з вибраних королівських колод.
- ◆ Візьміть половину колоди пригод.
- ◆ Затасуйте карти драконів (♠) до неї й помістіть цю половину колоди під низ колоди пригод.

Часті запитання

- 1.** Коли правило на карті стосується карт (або жетонів) без вказування гравця, воно завжди стосується карт (або жетонів) гравця, якому належить карта, якщо не вказано інакше



Дмитро має «Намисто», це верхня карта його колоди предметів (☞), тому у свій хід він може видалити одну зі своїх карт монстрів (👹), щоб отримати 7 кристалів (📦).

- 2.** Якщо текст на карті не стосується певної карти (наприклад, верхнього предмету), власник намічених карт може вибрати, карту на яку буде спрямована ця дія.



Приклад: Саша взяв «Болас» з ряду мандрів і вибрав Лесю, для того, щоб вона скинула одного зі своїх монстрів (👹). Леся має три монстри (👹): «Гноль» знизу її стосу, «Одноріг» посередині й «Мантикора» зверху. Зрештою, вона вирішує скинути однорога, бо в результаті цього втратить мінімальне число очок слави (👑).

- 3.** Всі видимі символи, дії і властивості завжди активні – це означає, що артефакти стають дедалі сильнішими протягом усієї гри.

4. Всі приховані символи, дії і властивості неактивні – карта втрачає всі свої властивості після того, як її накривають – крім тих, які під нижньою горизонтальною лінією.
5. Не починайте бій, якщо не зможете отримати досить очок атаки (✂)! Якщо таке коли-небудь стається, то після бою залиште карту монстра (👹) там, де вона була, і скиньте першу карту ряду мандрів, ніби ви вибирали дію відпочинку (⊗).
6. Однакові бойові правила застосовуються до боїв з драконами (🐉), але майте на увазі, що деякі ефекти можна застосовувати тільки до монстрів (👹), але не до драконів (🐉) і навпаки.
7. Значок «Зламаний меч» (✂) означає негативні очки атаки (✂), а «Зламаний щит» (🛡) – негативні очки захисту (🛡). Атака (✂) і захист (🛡) гравця ніколи не можуть бути меншими за нуль.





Капкан:

Взявши цю карту з ряду мандрів, гравець повинен віддати її іншому гравцеві. Карту кладуть поверх стосу карт предметів (☞) вибраного гравця.



Боас:

Взявши цю карту з ряду мандрів, виберіть гравця (включаючи вас). Цей гравець повинен скинути на свій вибір одну карту монстра (☹) зі свого стосу монстрів (☹). Скинута карта не обов'язково повинна бути верхньою картою стосу.



Рух:

Перемігши цього монстра (☹), але перед тим, як додати його до своєї колоди монстрів (☹), виберіть гравця. Цей гравець повинен на свій вибір віддати вам монстра (☹) зі своєї власної колоди монстрів (☹). Помістіть цього монстра (☹) поверх своєї колоди монстрів (☹), потім покладіть Рух поверх нього.



Мантиторора:

Після перемоги в битві з цим монстром (🐾) відбуваються дві речі:

Гравець скидає одного монстра (🐾) зі своєї колоди монстрів (🐾), перш ніж додати Мантиторору до стосу. Якщо Мантиторора його перший монстр (🐾), то не потрібно нічого скидати.

Гравець вибирає одного з решти гравців; вибраний гравець повинен скинути будь-якого свого монстра (🐾).

Бронзовий дракон:

Ті ж правила, що й у Мантиторори.

Пам'ятайте, що Дракон (🐉) – це не монстр (🐾).

Сокира:

Узявши цю карту, але перед тим як додати її до своєї колоди предметів (🔨), кожен другий гравець отримує 1 рану (🩸) за кожні ваші 2 очки атаки (🔪).

Очки атаки (🔪) Сокири не враховують, бо карта ще не стала частиною вашої колоди предметів (🔨).

Подумайте про збільшення очок атаки, перед тим, як вибрати Сокиру.



Капля душожару:

подорож на цвинтар означає, що ви маєте можливість взяти верхню карту скиду. Якщо це предмет або закляття, візьміть його (активувавши ↓ властивості). Якщо це монстр або дракон, ви повинні спочатку битися з ним (так само, якби ви взяли його з ряду мандрів).

Примітка: карту, видалену з ряду мандрів, як частину дії відпочинку, кладуть до скиду тільки після виконання цієї дії.



вогню:

Після активації гравець отримує 1 очко атаки за кожне своє очко захисту. Його захист залишається незмінний.

люті:

після активації гравець отримує 1 очко атаки за кожних двох монстрів, які має.



Велетень:

коли гравець б'ється з цим монстром (🐂), під час фази «Атака монстра», велетень атакує всіх гравців по черзі. Інші гравці не можуть використовувати будь-які дії або ефекти під час цієї атаки (наприклад, активувати шолом). Кількість поранень (💧) може відрізнятись для кожного з гравців. Фаза атаки гравця проходить за стандартними правилами.



Рожевий дракон:

після перемоги над цим драконом (🐉) підрахуйте загальну кількість поранень (💧), які ви маєте. Потім візьміть ту ж кількість маркерів поранень (💧) із загального запасу і додайте до поранень (💧), які ви маєте.



Огр:

подвійна шкода означає, що гравець отримує в два рази більше поранень

Приклад: у Саші 3 захисту і він вирішує битися з Огром. У звичайному бою він отримав би 3 рани, але так як він бореться з Огром, то отримує 6 ран

Перелік символів



Карта монстра



Карта дракона



Карта предмета



Карта закляття



Карта містечка



Атака гравця



Захист гравця



Сила монстра



Очки здоров'я монстра



Маркери ран



Кристали (валюта гри)



Вартість – ефект



Миттєвий ефект



Очки слави



Негативна атака гравця



Негативний захист гравця



Дія відпочинку