

# WIZ-WAR™



Rules of Play





# Введение

Калиста стояла посреди лабиринта, потрескивая мистической энергией, она издали смотрела на своих противников. Еще вчера, в академии, они были просто конкуренты. Но сегодня они являются смертельными врагами. Победитель дуэли сегодня станет Гильдмастером Тайного Ордена, с невообразимой властью в своих руках. Проигравшие будут изгнаны из гильдии навсегда, если конечно же они не умрут. Непокколебимая Калиста применяет первое заклинание, превращая себя в быстрого и дикого оборотня, несется вглубь лабиринта. Пусть **Война Магов** начнется!

## Обзор

Wiz-War - это игра про магический бой в подвешенном каменном лабиринте от двух до четырех игроков. Каждый игрок берет на себя роль мага, пытается убить своих врагов и украсть их ценные сокровища.

## Цель игры

Первый игрок, который получает 2 победных очка, выигрывает игру. Игрок получает 1 победное очко каждый раз, когда он убивает вражеского мага и 1 победное очко каждый раз, когда он приносит сокровище противника на свою базу. Кроме того, если маг игрока единственный, кто остался жив, он выигрывает игру.

## Компоненты игры

В этом разделе перечислены физические компоненты **Wiz-War**.

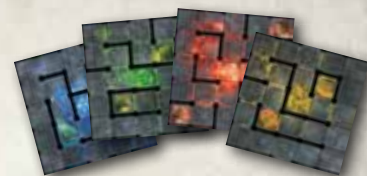
- Эти правила
- 4 Сектора игрового поля
- 4 Пластиковых фигурки магов
- 4 Пластиковых подставки (1 для каждого цвета игрока)
- 5 Пластиковых фигурок трансформаций магов
- 4 Трека жизни (1 для каждого цвета игрока; каждый с 1 лицевой стороной, 1 диском, и 1 пластиковым коннектором)
- 1 Схема случайных направлений
- 137 Карточных компонента, включают:
  - » 45 Маркеров объекта
  - » 4 Маркера порталов
  - » 8 Маркеров сокровищ (2 для каждого игрока)
  - » 20 Жетонов разлома
  - » 26 Жетонов энергии
  - » 24 Жетонов шляп (6 для каждого игрока)
  - » 10 Жетонов оглушения
- 160 Карт магии (24 на каждую школу магии)
- 1 Четырёхгранный кубик
- 4 Пластиковые фишки и маркеры порталов

# Обзор компонентов

В этом разделе детально описаны компоненты **Wiz-War**.

## Секторы поля

Эти сектора используются для создания игрового поля. На каждой части сектора нарисована двусторонняя карта: на одной стороне классический макет, на другой - новый, специально для этого издания



## Пластиковые миниатюры магов на цветных подставках

Игрок во время игры представлен пластиковой фигуркой мага, размещенной на цветной подставке, которая указывает, какой игрок управляет каким магом. Каждая фигура мага имеет уникальный внешний вид, но это никак не влияет на игровой процесс.



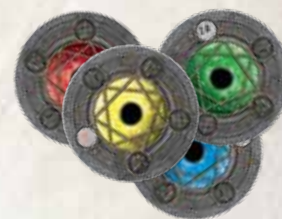
## Пластиковые миниатюры трансформаций магов

Преобразованные миниатюры мага представляют мага, который обрел другую физическую форму.



## Трекеры жизни

Трекеры жизни соответствуют цвету игрока и показывают текущее количество жизни мага. В начале игры значение жизней у мага устанавливается в "15" и маг умирает, если его жизнь опускается до "0" или меньше (указывается черепом на циферблате).



## Схема случайных направлений

Эта схема используется в сочетании с кубиком (d4), чтобы определить случайное направление.



## Маркеры сокровищ

Эти маркеры соответствуют цвету игрока и представляют собой сокровища, которые маги пытаются украсть друг у друга.





## Маркеры объектов

Эти маркеры указывают на объекты, которые могут появиться в лабиринте (как правило, с помощью заклинаний), а также всевозможные самостоятельные изменения в лабиринте.



## Маркеры порталов и пластиковые подставки

Маркеры порталов указывают на квадраты края лабиринта, которые связаны друг с другом, когда это не очевидно. Установите каждый портал на пластиковую подставку.



## Жетоны разлома

Жетоны разлома используются для отслеживания повреждений на стенах, дверях и других объектах, которые могут быть повреждены в лабиринте.



## Жетоны энергии

Эти маркеры указывают на то, сколько энергии было вложено в заклинание при сотворении. Используются, как правило, для того, чтобы отслеживать его продолжительность и оставшееся количество использований.



## Жетоны шляп

Жетоны шляпы соответствуют цвету игрока и указывают, какой маг находится под воздействием заклинания. Они также используются, чтобы указать какой маг поддерживает объект, когда в лабиринте есть несколько копий такого объекта.



## Жетоны оглушения

Жетоны оглушения указывают мага или существо, которое оглушено.



## Карты магии

Карты магии представляют различные заклинания, предметы и энергию, которые маг может применить, использовать или израсходовать.



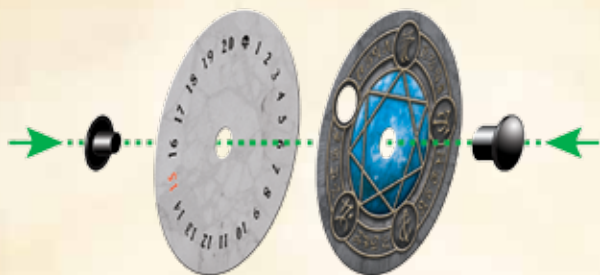
## 4-ёхгранный кубик

Кубик, включенный в **Wiz-War**, имеет четыре стороны и пронумерован от 1 до 4. Он используется для определения случайного направления, повреждения и других случайных элементов игры. Когда карта или правило указывает на бросок кубика, используйте этот кубик.



## Сборка трекера жизни

Инструкция по сборке трекера жизни.



## Золотое правило

Многие из магических карт в этой игре противоречат правилам тем или иным способом. В случае конфликта, следуйте тексту на карте.

## Обозначения игрового поля



1. Дверь
2. Наружная стена
3. Стартовая локация игрока
4. Стартовая локация сокровища
5. Колонна
6. Каменная стена



## Школы магии

Школа магии – это группа связанных заклинаний. Например, косметическая школа, хоть и бесполезна в лабиринте (и, следовательно, не включена в эту игру), содержит множество заклинаний, посвященных личной гигиене, уходу за кожей и волосами. Каждая школа имеет свой собственный уникальный вид и специализацию, которые перечислены ниже.

Поскольку все магические карты имеют одинаковую рубашку, игроки должны разделить их перед игрой, отсортировав их в стопки по иконке в нижнем левом углу карты.



**Колдовство:** школа колдовства – это специальная школа, содержащая заклинания, известные всем магам, которые входят в лабиринт. **Wiz-War** содержит два вида школы колдовства, но только один из них, Белое колдовство, используется в стандартной игре.



Второй вид, Черное колдовство, используется только при игре с дополнительными правилами (см. стр. 17).



**Алхимия:** школа алхимии специализируется на создании предметов. В частности, магические камни являются основной особенностью алхимии. Эти мистические камни даруют различные полезные силы тому, кто их носит. Посвятившие себя в алхимики должны опасаться огня, так как он может разрушить все их тщательно заготовленные магические камни.



**Призыв:** Адепты школы призывания имеют большой опыт по созданию неодушевленных предметов, таких как стены и терновника. При использовании магом в дуэли школы призыва, лабиринт часто остается завален мусором.



**Стихии:** Эта школа магии повелевает четырьмя стихиями – ветер, вода, земля и огонь. Из всех школ стихийная является самой смертоносной в бою, поскольку она содержит могущественные огненные шары и разряды молнии.



**Ментализм:** Ментализм – это школа разума. С ее помощью заклинания могут быть стерты или даже украдены из разума других магов. Энергия для усиления заклинания – обычное дело в этой школе, но только в маленьких всплесках.



**Мутация:** Маг, который освоил школу Мутации, может изменить свою форму так же легко, как и свою одежду. Несмотря на различные могущественные преобразования этой школы, мудрый маг помнит, что все они имеют недостатки, и одновременно маг может принимать только одну форму.



**Тауматургия:** Последняя школа магии является самой древней. Она содержит сбалансированное сочетание традиционных заклинаний, а также выше среднего количества магической энергии. Маги, ищущие универсальность, не должны смотреть на другие школы, кроме как Тауматургии.

## Подготовка к игре

- Выберите мага и цвет:** Каждый игрок получает одну фигурку мага и случайным образом выбирает цвет, осторожно помещает фигурку в подставку. Каждый игрок получает сектор игрового поля, трекер жизни, сокровища и маркеры шляп своего цвета.
- Создайте игровое поле:** Все игроки коллективно решают, на каком поле они будут играть: на новом (сторона А) или классическом (сторона В). Далее, один из игроков берет себе все кусочки карты, убедившись, что стороны всех секторов повернуты нужной стороной. Перетасовав все сектора под столом, не меняя их ориентацию, случайно создает игровое поле в соответствии с количеством игроков в игре (см. раздел «Установки при разном количестве игроков» на стр. 5). Наконец, он переворачивает лицевой стороной вверх секторы карты и расставляет порталы так, как показано на рисунке.
- Расположите Магов и сокровища:** Каждый игрок ставит свою фигурку мага в его стартовую локацию. Затем каждый игрок выкладывает маркеры сокровищ на каждой из двух стартовых локаций сокровищ в секторе своего цвета.
- Подготовьте колоду магии:** Один игрок берет все карты магии Белой школы колдовства и откладывает их в сторону. Все карты черного колдовства кладутся в коробку. Затем игроки (вместе, по очереди или случайным образом) выбирают три других школы магии и складывают их вместе с Белой школой колдовства.

Хорошо перетасуйте используемые карты магии, сформировав одну колоду. Верните все остальные карты в коробку – они не будут использованы в этой игре.

**Примечание:** для первой игры игрокам рекомендуется использовать следующие школы магии: Белое колдовство, алхимия, стихии и ментализм.

- Раздайте стартовую руку:** Каждому игроку раздается по пять карт. Карты раздаются рубашкой вверх. Игроки скрывают свою руку друг от друга.
- Подготовьте маркеры и кубик:** Выложите жетоны разлома, энергии и оглушения в кучки рядом с игровым полем так, чтобы игрокам удобно было их брать. Также положите рядом с игровым полем схему случайного направления, маркеры объектов и кубик.
- Установите жизни магов и назначьте первого игрока:** Каждый игрок устанавливает свои начальные жизненные силы на отметку “15”. Выбирается первый игрок (по длине волос, бороды или иным образом) и игра начинается.



## Схема расстановки (на 4-рых игроков)



- |                      |                   |                          |
|----------------------|-------------------|--------------------------|
| 1. Сектор поля       | 5. Жетоны разлома | 9. Маркер сокровища      |
| 2. Фигурка мага      | 6. Жетоны энергии | 10. Портал               |
| 3. Колода карт магии | 7. Стартовая рука | 11. Трекер жизненных сил |
| 4. Жетоны оглушения  | 8. Жетоны шляп    |                          |

## Всевозможные схемы расстановок



Два игрока



Три игрока



Четыре игрока



## Ход игрока

В **Wiz-War** игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке вокруг стола. Каждый игрок завершает все свои действия, прежде чем следующий игрок начнет свой ход. Игроки продолжают по очереди ходить, пока один из игроков не выиграет игру. Тот игрок, который по очереди ходит сейчас, считается **активным игроком**.

Каждый ход игрока состоит из следующих фаз:

1. **Фаза времени:** Игрок уменьшает длительность воздействия временных заклинаний на один и сбрасывает все закончившие воздействие заклинания.
2. **Фаза перемещения и колдовства:** игрок может переместить свою фигурку мага до трех клеток (+ дополнительный прирост скорости), сотворить любое число нейтральных заклинаний и атаковать одного врага.
3. **Сброс и добор карт:** игрок может сбросить любое количество каких-либо карт из своей руки. После чего, если на руке у него меньше семи карт, то игрок может взять до двух карт магии с колоды (не превышая предела руки - 7 карт).

Каждый этап подробно описан на последующих страницах.

### 1. Фаза времени

Во время этой фазы активный игрок выполняет следующие шаги:

1. **Отслеживание эффектов заклинаний:** активный игрок отслеживает все временные эффекты заклинаний, которые он имеет в игре.
2. **Уменьшение энергии:** активный игрок удаляет один маркер энергии с каждого из поддерживаемых временных заклинаний, (отметьте поворотом карточки), показывая этим, что продолжительность заклинания в этот ход уменьшилась. Если последним жетон энергии удалится из временного заклинания, оно немедленно заканчивается и удаляется из игры (см. «Сохранение Заклинания» на стр. 11).
3. **Устранение оглушения:** Если активный игрок имеет жетон оглушения, он отбрасывает один из них, и его маг считается оглушенным до конца хода (см. стр. 15).

### 2. Фаза перемещения и колдовства

На этом этапе Маг активного игрока двигается и колдует заклинания. Он может выполнять любые действия из следующего списка:

- Использовать очки движения (обычно 3)
- Провести одну атаку (но не в первый ход)
- Сколдовать / Использовать магические карты

Эти действия могут быть выполнены в любом порядке, и игрок может потратить несколько очков движения для перемещения, атаковать, а затем снова тратить очки движения и передвигаться, пока есть достаточно очков движения, чтобы делать это. (См. стр. 8 для более подробной информации.)

## 3. Сброс и добор карт

Во время этой фазы активный игрок может сбросить и набрать карты в соответствии со следующими шагами:

1. **Сбросить карты:** активный игрок может сбросить любое количество карт из его руки. Поступая таким образом, игрок освобождает место в руке, чтобы набрать новые карты.
2. **Наберите карты:** активный игрок может взять до двух карт, если не превышен его максимальный размер руки (который, как правило, равен семи картам).

Как только он берет карты или отказывается сделать это, его ход немедленно заканчивается, а игрок слева от него становится новым активным игроком.

Если колода карт магии кончается, переверните лицевой стороной вниз сброс и перемешайте его, чтобы создать новую колоду магии.

Если игрок имеет больше карт в руке, чем его максимальный размер руки (в результате заклинания, убив мага и т.д.), он должен немедленно сбросить лишние карты до его максимального размера руки.

**Примечание:** *Снаряженные предметы и поддерживающие заклинания входят в руку и подсчитываются при определении лимита руки (см. стр. 11-12 для более подробной информации).*

## Победа в игре

Игрок, который выполняет одно из следующих условий, немедленно выигрывает игру:

- Он набрал 2 победных очка.
- Его маг является единственным живым магом на игровом поле.

### Победные очки

Игроки могут набрать победные очки двумя способами:

- **Убийство вражеского Мага:** Каждый раз, когда игрок убивает вражеского мага, этот игрок получает 1 победное очко. Победитель берет фигурку убитого мага и помещает его в свою игровую площадку для обозначения победного очка.

Игрок получает победное очко только тогда, когда он атакует и сокращает жизнь другого мага до "0" или менее (см. стр. 15). Победные очки, полученные таким способом, никогда не теряются.

- **Кража вражеского Сокровища:** Каждое вражеское сокровище, сброшенное в стартовой локации игрока, приносит 1 победное очко.

В отличие от победных очков за убийство вражеского мага, очки за кражу сокровища могут быть потеряны. Игрок получает победное очко за украденные сокровища только тогда, когда оно остается в стартовой локации игрока. Если вражеское сокровище в стартовой локации игрока подобрано или переместилось, игрок сразу же теряет 1 победное очко, получаемое от сокровища. Сокровище не дает никаких победных очков при переносе.



## Фаза перемещения и колдовства в деталях

В этом разделе объясняется, как игроки перемещают свои фигурки магов, атакуют и сотворяют заклинания.

### Перемещение

В начале фазы перемещения и сотворения заклинания игрока, его маг получает очки движения, равные базовой скорости мага (обычно 3) для использования в любой момент фазы.

Очки движения тратятся при перемещении по игровому полю.

Потратив 1 очко движения, маг может перейти на соседнюю клетку.

Маги не могут двигаться по диагонали, проходить через стены, запорты двери (см. ниже), или другие объекты, которые блокируют движение, такие как каменные блоки. Маги могут перемещаться мимо или даже закончить свое движение на той же клеточке, где находится другой маг.

Маги не обязаны использовать все свои очки движения сразу (например, маг может переместиться, сотворить заклинание, снова переместиться, а затем атаковать).

### Прирост скорости

Игрок может увеличить скорость своего мага раз в ход, сбрасывая одну карту энергии или карточку магии, получая дополнительные очки движения равные энергетической ценности карточки. Например, игрок, который сбрасывает карту с энергией 3, получает 3 дополнительных

очка движения в этот ход. Игрок может увеличить свои очки движения лишь раз за ход, но может делать это в любое время (а не только, когда он получает очки движения своей базовой скорости).

### Изменение базовой скорости

Если базовая скорость мага меняется во время хода (например, в связи с трансформацией - см. стр. 11), то остальные очки движения мага увеличиваются или уменьшаются на разницу базовой скорости старой и новой формы. Если очки движения снижаются до 0 и ниже, маг не может больше двигаться в этом ходу.

Например, если маг имеет 1 очко движения и колдует "Форму Голема", он, превратившись в голема, снижает свою базовую скорость с 3 до 2, его очки движения уменьшатся на 1, оставив его без возможности двигаться.

Очки движения могут упасть ниже 0 в результате изменения базовой скорости.

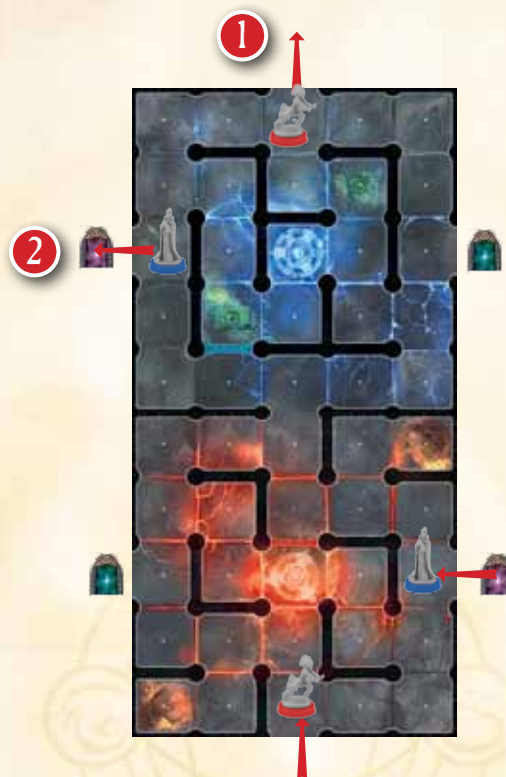
Только повышение очков движения мага выше значения 0 (например, за счет карточки энергии) позволит магу снова выполнять любые дальнейшие перемещения.

### Перемещение за пределы поля и через порталы

Если маг уходит в открытую часть карты, он сразу же входит на противоположной стороне карты, как показано ниже. Это "движение вокруг" стоит 1 очко движения, так же, как обычное движение на соседнюю клеточку.

Если открытые части карты ведут куда-нибудь, кроме противоположной стороны карты, то это обозначается порталом. Если маг проходит через портал на краю карты, он сразу же входит на карту через соответствующий портал в другом месте, как показано ниже. Соответствующие порталы имеют одинаковый цвет. Например, маг, который входит в один фиолетовый портал, выходит из другого фиолетового портала. Перемещение через портал стоит 1 очко движения, так же, как обычное движение на соседнюю клеточку.

### Перемещение за пределы поля и через порталы



1. Красный маг уходит с одной стороны игрового поля и вновь входит с противоположной.
2. Синий маг движется через один портал и выходит из другого.



## Двери

Двери считаются заблокированными все время и открываются специальной картой магии из колоды. После того, как маг проходит через дверь, она автоматически закрывается. Открытие и закрытие двери не требует дополнительных очков движения.

**Примечание:** Двери в стартовой локации игрока всегда считаются открытыми для него.

Маг может применять заклинание через открытую дверь, не пройдя через нее сам. Никто из магов не может следовать через дверь, если только маг не держит дверь открытой. После того, как маг уже не прилегает к двери, она сразу же закрывается и блокируется.

## Случайные движения

Иногда маг вынужден переместиться в случайном направлении. Когда это происходит, разместите тайл случайного движения рядом с игровым полем (как показано на стр. 16), бросьте кубик, определите направление в соответствии с выброшенным числом и переместите мага в этом направлении.

## Атака

Маг активного игрока может атаковать один раз в течение своего хода. Это может быть сделано либо путем применения атакующего заклинания, либо путем физического нападения (с помощью предмета или кулаком, см. ниже) на другого мага или объект. Маг не может атаковать себя.

**Примечание:** маг не может атаковать во время его первого хода.

Чтобы атаковать, активный игрок сначала объявляет цель атаки. Если используется атакующее заклинание, он играет любые карты, используемые в атаке (см. "Разыгрывание магических карт" на стр. 9). При нападении с предметом, он ссылается на соответствующую карточку предмета, а если кулаком, он следует правилам ниже. После объявления нападения, если цель имеет контрзаклинание, она может использовать его в ответ. Атаки автоматически попадают в цель, если они не отменены контрзаклинанием.

Повреждения, наносимые магу, вычитаются из его нынешних очков жизни и отмечаются на треке жизни. Если маг достигает отметки "0" или меньше (изображение черепа), он умирает, и игрок, который его контролировал выбывает из игры. Если атака мага непосредственно убивает другого мага, атакующий получает 1 победное очко и добавляет руку мертвого мага к своей (но не его снаряженные вещи или поддерживаемые заклинания). См. стр. 15 для более детального описания смерти.

## Обычный удар

Маг может ударить другого мага в его клетке или в соседней, чтобы нанести 1 физическое повреждение. Эта атака не требует карт, но это считается атакой мага в этом ходу.

## Отмена, понижение урона, или Уклонение от атаки

Когда маг игрока подвергается нападению, игрок может сыграть контрзаклинание, чтобы попытаться предотвратить некоторые или все эффекты нападения. Некоторые контрзаклинания непосредственно отменяют атаку или уменьшают эффект заклинания, другие дают шанс магу уклониться от заклинаний.

Для более полного описания различий между понижением урона и уклонением от эффектов заклинаний, см. стр. 15.

## Перемещение, атака и нанесение повреждений



1. Маг красного игрока тратит 2 очка движения для перемещения на 2 клетки, а затем колдует "Огненный шар" на синего мага, в результате чего наносит 3 повреждения.



2. Маг синего игрока снижает свою жизнь на 5, отметив на своем треке жизни.



3. Маг красного игрока тратит 1 очко движения, чтобы переместиться на одну клетку.



## Разыгрывание карт магии

На протяжении игры маги игроков разыгрывают различные карточки магии. Есть пять типов карточек магии: атакующие заклинания, контрзаклинания, энергия, предметы, и нейтральные заклинания. Игроки должны разыгрывать карточки магии при определенных условиях (обычно в течение хода активного игрока) и на корректную цель. В последующих разделах объясняются правила разыгрывания карт магии.

### Типы карт магии

Игроки должны разыгрывать различные виды карт магии в разное время так, как описано ниже.

#### Атакующее

Маг активного игрока может сыграть одно атакующее заклинание во время своего хода. Сотворение атакующего заклинания считается как его одно нападение в этом ходу. Он не может атаковать с оружием или ударить противника в тот же ход, в котором он применил атакующее заклинание.

#### Контрзаклинание

Контрзаклинания - единственные заклинания, которые могут быть разыграны при ходе другого игрока. Контрзаклинания применяются как ответ, и карта контрзаклинания показывает, против какого действия или заклинания она должна быть сыграна в ответ.

#### Энергия

Активный игрок может разыгрывать любое количество карт энергии во время своего хода. Карта энергии может быть использована для повышения очков движения мага во время своего хода, или вместе с заклинанием, чтобы повысить эффект заклинания. См. "Прирост скорости" на стр. 7 и "Усиление заклинания" на стр. 11 для более подробной информации.

**Примечание:** Некоторые карты магии отображают энергетическую ценность в центральной нижней области карты. Игроки могут использовать эти карты в качестве энергии, а не играть их эффект.

#### Предмет

Активный игрок может разыгрывать любое количество карт предметов в течение своего хода. Чтобы разыграть карточку предмета, игрок кладет ее лицевой стороной вверх перед собой. Этот предмет теперь находится у мага текущего игрока. Текст на карточке предмета указывает, когда предмет может быть использован.

#### Нейтральное

Активный игрок может играть любое число нейтральных заклинаний в свой ход.

### Цели карт магии

Для того, чтобы разыграть карту магии, необходимо в определенном целевом диапазоне иметь верный тип цели. Тип цели, на которую карта магии может быть использована, описана в разделе эффектов карты, а диапазон указывается значком справа от названия карты.

### Анатомия карты магии



- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| 1. Тип карты        | 5. Эффект                  |
| 2. Название карты   | 6. Школа Магии             |
| 3. Целевой диапазон | 7. Энергетическая ценность |
| 4. Особенность      | 8. Продолжительность       |

### Целевой диапазон

Есть четыре категории диапазонов карт магии: заклинатель, смежные, в пределах линии видимости (ЛВ) и везде. Эти категории описаны ниже:

### Обозначения целевых диапазонов



Заклинатель



Смежные



В пределах ЛВ



Везде

**Заклинатель:** маг может разыграть эту карту только на себя.

**Смежные:** маг может разыграть эту карту только на цель, которая находится на той же клетке что и сам маг, или на соседнем квадрате (не по-диагонали). Смежная цель должна быть в пределах линии видимости мага.

**В пределах ЛВ:** маг может разыграть эту карту на цель, которую он может видеть. Если на карте не указана дальность, то маг может использовать карточку на любом расстоянии (см. "Линия видимости и смежности" на стр. 10).

**Везде:** Эта категория включает в себя карты, которые не требуют от мага прямой видимости цели или карты, в которых диапазон целей не имеет смысла по отношению к заклинанию (например, карточка, которая нацелена на всё поле игры, что позволяет магу совместить энергию и т.д.).



## Типы целей

Возможными типами целей являются:

**Линия границы:** карта нацелена на линию между 2-мя клеточками. Карты магии, которые создают стены имеют этот тип цели.

**Существо:** целью карты становится живой объект, который находится на клетке, за исключением магов. В начале игры цели такого типа отсутствуют.

**Дверь:** карта нацелена на дверь.

**Игровое поле:** карта ориентирована на все поле игры.

**Объект:** карта нацелена на неодушевленный предмет, такой как терновник, стену или дверь. Носимые объекты не являются объектами, но обороненные объекты становятся объектами. Детальный список объектов см. на стр. 20.

**Сектор:** карты нацелены на один сектор игрового поля.

**На себя:** карта срабатывает на заклинателя.

**Заклинание:** карта нацелена на заклинание. Эта цель может иметь ограничения, такие как "контр-заклинание", "длительное заклинание", или "разыгрываемое заклинание».


**Площадь:** карта нацелена на квадратную клеточку игрового поля. Некоторые карты могут быть нацелены только на "пустую клетку", в этом случае клеточка не должна содержать любые объекты, сокровища, существ, или магов.

**Сокровища:** карта нацелена только на сокровище. Сокровища не рассматриваются как объект.

**Стена:** карта нацелена на стену (как правило, секция одной клеточки).

**Маг:** целью карты является маг другого игрока.

## Линия видимости и смежности

Требование линии видимости (обозначается таким значком ) в правом верхнем углу карты) означает, что карта может быть использована только если маг может видеть цель. Линия видимости определяется путем отслеживания прямой линии от точки центра клеточки мага до точки в центре клеточки цели.

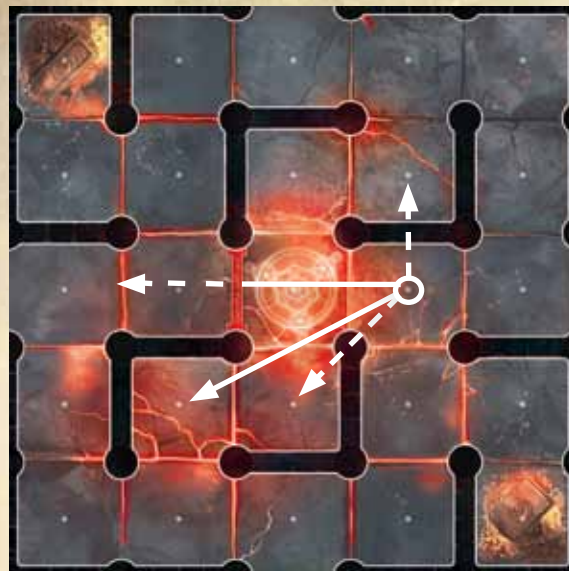
Если маг нацелен на стену, дверь или коридор, он должен иметь линию видимости непосредственно на цель (а не её часть).

Если воображаемая линия пересекает любую часть стены (включая колонны), то линия видимости блокируется, и карта магии не может быть использована на эту цель.

Линия видимости может проходить сквозь предметы, сокровища, магов и существ до тех пор, пока позволяет разыгрываемая карта магии.

Для того, чтобы цель была смежной к магу, нужно не только видеть ее, но и находиться в той же площади или на соседней клетке рядом с целью. Клеточки не могут быть по диагонали.

## Диаграмма линии видимости



Открытая ЛВ

Заблокированная ЛВ

Если заклинание или проверка линии видимости проходят через портал или край карты с помощью циклического движения, две соединенные клеточки, рассматриваются как непосредственно прилегающие.

## Длительность карт магии

По длительности карты магии делятся на: мгновенные, временные или постоянные.

### Мгновенные

Когда карта магии вступает в силу, карты энергии играются вместе с ней, затем использованные карты сбрасываются. Атакующие карты, как правило, разыгрываются мгновенно. Сброшенные карты магии помещают лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой карт магии.

### Временные

Карта магии помещается лицевой стороной вверх в область игры игрока и остается в игре ограниченное количество ходов, как правило, равное энергии заклинания. Для обозначения длительности такой магии расположите количество жетонов энергии на карте магии равное его энергии (все карты энергии, которые были использованы с заклинанием, сбрасываются). Во время передачи хода следующему игроку удалите один жетон энергии с каждого из своих временных заклинаний. После удаления последнего жетона энергии с временного заклинания немедленно сбросьте его. Игрок может закончить заклинание в любое время своего хода, и тогда заклинание сбрасывается из игры немедленно. Пока длится заклинание, маг должен поддерживать его (подробнее см. "Поддержание Заклинания» на стр. 11).



## Постоянные

Карта магии помещается лицевой стороной вверх перед игроком и остается в игре до тех пор, пока хочет маг.

Маг может закончить заклинание или выбросить предмет в любое время своего хода, при этом действия заклинания сбрасывается с игры или роняется предмет (см. "Подбор и выбрасывание объектов" на стр. 12).

Во время действия постоянного заклинания маг должен поддерживать его (см. "Поддержание Заклинания" ниже).

## Поддержание Заклинания

Пока временные или постоянные заклинания остаются активными, их маги должны поддерживать заклинания. Чтобы сделать это, игрок с таким заклинанием просто оставляет карту лицевой стороной вверх перед собой. Поддерживаемое заклинание учитывается при подсчете размера руки мага, так что, практически, количество поддерживаемых заклинаний ограничено рукой. Таким образом, если у игрока есть шесть карт в руке и одно поддерживаемое заклинание, он имеет в общей сложности семь карт и имеет свой максимально допустимый размер руки.

Когда маг использует временные заклинания, их продолжительность определяется с момента их сотворения. Игрок не может увеличить длительность временного заклинания после его использования.

Активный игрок может закончить поддерживать заклинание в любой момент своего хода, независимо от продолжительности заклинания. Некоторые магические карты могут принудительно завершить поддерживаемое заклинание. Когда поддерживаемое заклинание кончается, оно удаляется из игры в сброс.

Любые эффекты от заклинаний немедленно прекращаются, и любые объекты, созданные заклинанием (напр. стены и т.д.), удаляются из игры. Все маркеры шпала сброшенного заклинания или объекта возвращаются к банку жетонов своего владельца.

**Например:** В прошлом ходу Мэтт применил временное заклинание "Кислотные ванны" вместе с картой энергии силой 4. После того как он создал заклинание, он размещает четыре маркера энергии на карточке заклинания "Кислотные ванны", чтобы указать ее силу. Когда ход Мэтта заканчивается, "Кислотные ванны" наносят 2 повреждения цели заклинания (в соответствии с указанием карты), и Мэтт снимает один маркер энергии с карточки "Кислотные ванны", указывая, что она будет длиться в течение еще трех ходов.

## Усиление заклинания

Эффект заклинания часто зависит от значения «энергии» на карте заклинания. Например, заклинание может нанести магическое повреждение, равное своей энергии или длиться столько ходов, сколько оказывается энергии.

Как правило, энергия заклинания равна "1". Тем не менее, когда игрок использует заклинание, он также может сбросить одну карту энергии, чтобы усилить заклинание, которая заменяет энергию заклинания. Например, если игрок творит заклинание и играет с ним карту энергии силой "5", энергия заклинания становится равной "5", игрок берет количество жетонов энергии с банка, равное энергии заклинания и размещает их на карту заклинания.

**Примечание:** Карта энергии заменяет энергию заклинания по умолчанию, но она не добавляет к ней значения энергии.

## Особенности карт

В этом разделе представлены особенности магических карт.

Некоторые из этих признаков являются частью игровой механики, другие же служат просто как антураж.

**Создание:** заклинание, которое создает постоянные объекты, которые обычно отмечаются маркером на игровом поле. Создание не может быть создано в стартовой локации игрока.

**Проклятие:** атака с затяжным воздействием на цель.

**Огонь:** заклинание, которое создает огонь некоторым способом. Заклинания огня и воды могут часто отменять друг друга.

**Глобальное:** заклинание, которое влияет на весь лабиринт. Маги всегда имеют ЛВ (☹) для отмены или рассеивания глобального заклинания.

**Волшебный камень:** тип заколдованного камня. Волшебные камни разрушаются, если их обладатель получает урон от огня.

**Мировое:** не-магические действия. Мировые действия не могут быть отменены.

**Метательное оружие:** предмет, который может быть брошен в качестве атаки.

**Трансформация:** физическая трансформация в другую форму. Маг или существо может быть под действием лишь одного преобразования, и любое преобразование, направленное на мага или существо, отменяет любое предыдущее преобразование, влияющее на него.

**Аксессуар:** вещь без каких-либо выдающихся возможностей.

**Вода:** заклинание, которое создает воду некоторым способом. Заклинания огня и воды могут часто отменять друг друга.

**Оружие:** предмет, который может быть использован для атаки.

## Пример усиления заклинания



1. Игрок применяет "Каменные шипы" и сбрасывает энергетическую карту с силой "5" чтобы усилить заклинание.
2. Игрок кладёт пять жетонов энергии на карту, чтобы указать энергию заклинания.



## Использование и поддержка временных заклинаний



1. Игрок использует заклинание “Дополнительные руки” и кладёт его лицевой стороной вверх перед собой с одним жетоном энергии. Эта карта считается частью его руки.

2. Во время своего следующего хода он удаляет жетон энергии и сбрасывает карту. Теперь эта карта уже не часть его руки.

**Примечание:** энергетическая ценность “3” в нижней части карты игнорируется в этом примере, потому что игрок выбирает использование эффекта этой карты вместо того, чтобы использовать её для повышения силы другого заклинания.

## Объекты

Термин «объекты» относится ко всем неодушевленным вещам в лабиринте, за исключением сокровищ. Объекты включают в себя стены, двери, каменные блоки и выпавшие предметы. Переносимые предметы не являются объектами и не могут стать целью заклинаний, которые нацелены на объект. Если карта магии влияет на сокровища, она влияет исключительно на сокровища (не на объекты).

## Снаряженные и выпавшие предметы

**Снаряженные предметы:** снаряженные предметы представлены картами предметов, лежащими перед игроком. Предполагается, что они находятся на фигурке мага и никак более не представлены на игровом поле.

**Выпавшие предметы:** выпавшие предметы представлены картой предмета около игрового поля, в стороне от игровых вещей и заклинаний игроков. Расположение выпавших предметов указывается соответствующим жетоном на поле.

## Подвижные и неподвижные объекты

Подвижные объекты могут быть подняты и перемещены, в то время как неподвижные объекты закреплены на месте. **Маркеры для подвижных объектов имеют круглую форму, а маркеры для неподвижных объектов – квадратную.** Кроме того, объекты, напечатанные на игровом поле (например, стены или двери), являются неподвижными.

## Подбор и потеря объектов

Во время своего движения мастер может подобрать подвижный объект на своей клеточке, потратив 1 очко движения. Он может делать это до тех пор, пока имеет достаточно очков движения. Активный игрок просто удаляет жетон объекта с поля и помещает его карту лицевой стороной вверх перед собой, чтобы указать, что теперь этот объект – один из его снаряженных предметов.

Снаряженные предметы учитываются при подсчете размера руки игрока. Если маг подбирает объект, который займет место выше максимального размера руки игрока, то он должен сначала либо сбросить одну карту, либо закончить поддерживать заклинание, либо выложить снаряженный предмет на свою клетку, чтобы освободить место для выбранного объекта. Маг может быть снаряжен в любое количество предметов, пока не превышен его максимальный размер руки.

Если карта магии конкретно не позволяет этого, маг не может насильственно взять предмет, который несет другой маг.

Маг может сбросить любой из своих снаряженных предметов на свою текущую клеточку в любое время своего хода. Чтобы сделать это, он берет соответствующий жетон объекта и помещает его в свою текущую клеточку; затем он помещает карточку этого объекта лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Любое количество сброшенных объектов может занимать одну и ту же клетку игрового поля. Любой маг, который стоит на клетке со сброшенным предметом может забрать его, как указано выше.

## Подбор и потеря Сокровища

Маг может подобрать сокровище на своей нынешней клеточке во время своего движения. Сокровища не считаются подобранными предметами и не занимают места в руке игрока. Вместо этого, игрок вставляет жетон сокровища в подставку своего мага, чтобы показать владение сокровищем. Подбор сокровища немедленно заканчивает фазу перемещения и применения заклинаний игрока, и он немедленно приступает к фазе сброса и добора карт. Маг может подобрать одно из своих сокровищ, если хочет, в том числе и забрать его из стартовой локации другого игрока.

**Примечание:** одновременно маг может нести только одно сокровище. Во время своего движения маг может уронить сокровище в его нынешней клеточке, не тратя очки движения.

Игрок просто снимает жетон сокровища с подставки своего мага и кладет его на клеточку, в которой находится его маг. Сброшенное вражеское сокровище в своей стартовой локации приносит магу 1 победное очко (пока сокровище остается в квадрате).



## Подбор сокровища



Когда маг подымает сокровище в руки, поместите его жетон в цветную подставку мага.

## Повреждение и Уничтожение объектов

Среди объектов, только стены и двери можно атаковать и наносить им повреждения. Кроме того, созданные, оброненные объекты могут быть атакованы, если это указано на их карте магии. За каждые 3 урона, нанесенные объекту, он получает один жетон разлома.

Ущерб от одной атаки, силой менее 3, не вляет на объект. Избыток повреждений меньше, чем следующий шаг из 3 повреждений, тратится впустую. Таким образом, удар в 7 повреждений принесет объекту 2 жетона разлома, а удар с силой 9 принесет три жетона разлома. Игроки кладут жетоны разлома на стены, двери и объекты для обозначения всех разломов, от которых они пострадали.

Уничтожение каменной стены происходит при 5 жетонах разлома. Уничтожение двери происходит при трёх жетонах разлома. Наружные стены лабиринта, сокровища и объекты, на карточке которых не указан предел трещин, неразрушимы и не могут быть повреждены. Наружной стеной считается любая стена, при перемещении через которую игрок мог бы покинуть игровое поле.

Если дверь или стена разрушена, поместите маркер разрушенной двери либо стены для обозначения того, что она была уничтожена. Если двери или стены разрушаются, оставляя колонну без соприкосновения с любой стеной либо дверью, то колонна также уничтожается.

## Повреждение объекта

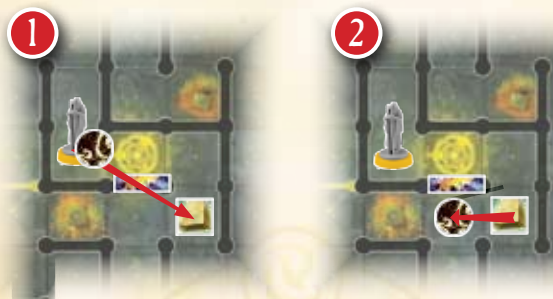


Зеленый маг колдует "Шаровую молнию" на каменную стену. Это причиняет 5 повреждений и приносит 1 жетон разлома. Зеленый игрок размещает жетон разлома на этой стене.

## Метательные предметы



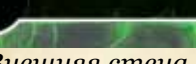


Предмет может быть брошен только если его соответствующая карта магии говорит об этом. Если возможно, метательный предмет остается в том же квадрате, что и его цель. Если барьер (как, например, стена) стоит на пути, или если цель занимает всю клеточку, брошенный предмет займет клетку перед преградой или целью после нанесения удара. Другими словами, предмет займет последнюю клеточку полета до нанесения удара барьеру или цели.

## Бросок Объекта



1. Желтый маг бросает большой камень через уничтоженную стену и поражает каменный блок.
2. Большой камень остается на последней клеточке, которую он пересек перед ударом об каменный блок.

## Таблица повреждений

Объект/Сокровище	Число разломов для уничтожения
 Дверь	3
 Каменная стена	5
 Внешняя стена	Несокрушимая (не получает повреждений)
 Сокровище	Несокрушимое (не получает повреждений)
 Лежащий предмет	Несокрушимый (если не указано на карте)



## Создание объектов и Использование предметов

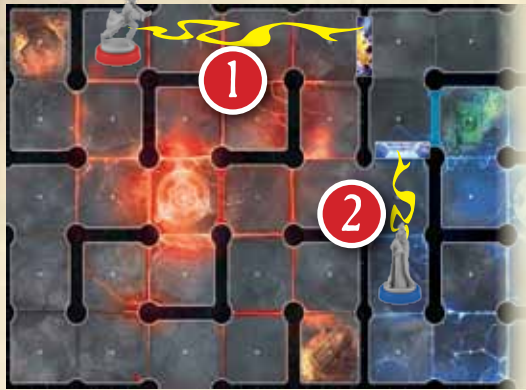
Когда маг применяет заклинание, которое создает объект, игрок помещает соответствующий жетон объекта в целевую клетку. Игрок, возможно, также должен поместить один из своих жетонов шляп на жетон объекта (см. "Жетоны Шляп" в следующей колонке). Объекты, которые созданы временным заклинанием, остаются в игре до тех пор, пока длятся соответствующие им заклинания. Как только заклинание заканчивается, немедленно удалите объект с игровой доски и сбросьте карту магии.

**Примечание:** Заклинания не могут создать объекты в стартовой локации игрока или в клеточке, где находится другой маг или объект.

Когда маг разыгрывает карту предмета, его игрок помещает эту карту предмета перед собой. Маг игрока теперь считается экипированным этим предметом и пользуется или может пользоваться им, в зависимости от предмета. Предмет считается одним из экипированных предметов мага и постоянен. Это значит, что от предмета нельзя отказаться, предмет можно только выронить, положив карту магии рядом с полем.

Любое количество выроненных предметов может занять ту же самую клеточку. Кроме того, предметы можно применять или ронять в стартовой локации игрока или в клеточке с другим магом. Клеточка с оброненным объектом не является пустой, таким образом карты магии, которые предназначаются для пустых клеток не могут использоваться для такой клеточки.

### Создание и разрушение стен



1. Маг красного игрока разрушает стену между секторами и устанавливает жетон разрушенной стены вместо целой. (Хоть обе части карты показывают стены вдоль своей границы, она рассматривается как одна стена.)

2. Синий маг создает стену, игрок помещает жетон стены на соответствующее место.

## Изменение карты

Некоторые заклинания могут менять сам лабиринт. Если сектора поля вращаются или меняются друг с другом, порталы остаются там, где они находятся на игровом поле. Они не меняют положение с сектором поля. Если созданная стена граничит с двумя секторами поля, когда один или оба из них двигаются, стена разрушается. Кроме того, если уничтоженная или поврежденная стена находится на линии между двумя секторами игрового поля, когда один или оба из них двигаются, стены восстанавливаются и жетоны разлома удаляются.

Если игрок создает стену, разрушает стену или создает терновник, и т.д., он должен взять соответствующий маркер, представляющий этот объект и поместить его там, где был создан объект (или уничтожен).

Когда сектора поля прилегают друг к другу, некоторые из них могут иметь двойные стены (одна стена от каждого сектора игрового поля). Такие стены считаются одинарными, обычными стенами.

Стены вокруг внешнего края игрового поля (любая стена, при перемещении через которую можно покинуть игровое поле) являются несокрушимыми и непроходимыми.

Заклинания не могут создавать объекты в стартовой локации игрока или в любой клеточке, которая содержит объект, сокровище или существо. Стены создаются между клетками, а не в них. Например, игроки не могут создать терновник в той же клетке, где лежит кинжал или другой терновник. Не могут они создать и стену огня там, где уже имеется каменная стена.

**Примечание:** жетон разрушенной стены означает отсутствие стен, в этом месте можно создать еще одну стену. Если новая стена создана, её жетон кладется поверх жетона разрушенной стены.

Стены не могут быть созданы по диагонали, они должны быть сотворены на одной стороне одной клеточки.

## Дополнительные правила

В этом разделе рассматриваются правила, которые ранее не освещались.

### Жетоны шляп

Жетоны шляп помещаются на карты, чтобы определить, какой из магов является мишенью этих заклинаний. Например, если постоянное или временное заклинание нацелено на красного мага, поместите жетон красной шляпы на карту заклинания.

Игроки также размещают жетон шляпы на жетон объекта на поле, когда несколько объектов одного типа (два куста роз, например) одновременно находятся на карте. Жетон шляпы указывает на то, заклинание какого игрока создало дубликат.

Если игрок ставит на поле объект, который уже есть на поле от другого игрока, он кладёт жетон шляпы на этот объект. Это означает, что он является игроком, поддерживающим дубликат объекта. Если оригинальный объект



позже снимается с поля так, чтобы объект с жетоном шляпы являлся единственным в своем роде на игровом поле, игрок возвращает жетон шляпы в свой банк, так как больше нет необходимости указывать собственность объекта.

**Пример:** синий игрок создает куст роз и помещает соответствующий жетон на игровое поле. Так как это единственный куст роз в игре, синий игрок не размещает на нем жетон шляпы. Безусловно, куст роз принадлежит синему игроку. Позже, зеленый игрок устанавливает куст роз на игровом поле, в то время как первый куст все еще находится в игре. Зеленый игрок кладёт один жетон шляпы на свой куст, чтобы отменить его принадлежность. Куст роз синего игрока все еще не нуждается в жетоне шляпы. Точно так же, если синий игрок создает второй куст роз после зеленого игрока, нет необходимости в жетоне шляпы.

## Оглушенный маг

Оглушенный маг может либо двигаться, либо атаковать на протяжении своего хода, но не одновременно. Маг, который начал двигаться, уже не может произвести атаку в этом ходу. Маг, который произвел атаку, не может добровольно уйти с клетки любым доступным способом (в том числе и заклинанием, перемещающим его из этой клетки). Оглушенный маг может исполнять другие действия как обычно, в том числе подбирать предметы и применять нейтральные заклинания.

**Пример:** желтый маг оглушен. Он применяет “Огненный шар” на зеленого мага. Теперь желтый маг не может применить “Телепорт”, чтобы покинуть клеточку.

## Отмена, ослабление и уклонение от заклинаний

Во время хаоса битвы магов, заклинания и контр-заклинания улетучиваются с бешеной скоростью. Во время этих быстрых обменов, заклинание может быть отменено, ослаблено или проигнорировано целю.

Заклинание, которое было отменено во время сотворения, просто сбрасывается без эффекта (вместе с картой энергии, которая игралась с ним). Как будто заклинание никогда и не применялось, хотя при отмене атаки считается, что атака игрока произведена в этом ходу.

**Пример:** синий маг применяет “Огненный шар” на зеленого мага. “Огненный шар”, как правило, причиняет 5 повреждений, но зеленый маг применяет “Полный щит”, который отменяет “Огненный шар” полностью. Синий маг сбрасывает карту “Огненный шар” без эффекта, и теперь он не может произвести другую атаку в этом ходу.

Заклинания могут быть ослаблены либо по повреждению, либо по длительности указанного на карточке контр-заклинания. Ослабленное заклинание вступает в силу, только в более слабой форме.

**Пример:** синий маг применяет “Огненный шар” на зеленого мага. “Огненный шар”, как правило, причиняет 5 повреждений, но зеленый маг применяет “Щит” (без дополнительной энергии), что снижает ущерб “Огненного шара” на 2. Зеленый маг получает 3 повреждения, а синий маг теперь не может произвести другую атаку в этом ходу.

Если повреждение заклинания сводится к “0”, то оно не причиняет ущерба. Таким образом, вторичные эффекты (такие, как взрыв “Трохочущего камня”) не происходят.

Если продолжительность заклинания сводится к “0”, то заклинание отменено.

Заклинание, от которого увернулись, не поражает свою цель. Тем не менее, заклинание применено, но это никак не повлияет на мага, который уклонился от него. Иногда маг должен бросить кубик, чтобы определить успешно ли он уклонился от заклинания.

**Примечание:** На некоторых заклинаниях указано, что от них нельзя уклониться.

**Пример:** синий маг применяет “Огненный шар” на зеленого мага. Зеленый маг применяет “Форму Гнома” на себя, что дает ему шанс уклониться от атаки на бросок кубика “1” или “2”. Зеленый игрок бросает “2”, так что он успешно избегает попадания и не получает ущерба от заклинания. (Если бы зеленый маг выбросил “3” или “4”, он получил бы полный урон). Синий маг теперь не может произвести другую атаку в этом ходу.

Игроки могут свободно играть так много контр-заклинаний в ответ на одно заклинание, как они захотят (например, два контр-заклинания “Щит”). Игрок может дожидаться результата первого контр-заклинания прежде чем играть другим.

## Жизнь, урон, смерть

Маг каждого игрока начинает игру с “15” единицами жизни, а жизни мага никогда не могут превысить “20” единиц. Любая единица жизни, накопленная свыше “20”, потрачена впустую.

Игрок, чей маг имеет “0” или менее жизни, выбывает из игры и не может победить. Удалите фигурку мага с игрового поля. Маг роняет все снаряженные предметы на клетку, где он умер, и сбрасывает все свои поддерживаемые заклинания. Его жетоны сокровища остаются в игре.

Маг, который умирает при выполнении действия, которое бы принесло победу, считается погибшим до победы в игре, а игрок, который им управлял, исключается из игры.

**Если игрок убивает мага** (уменьшает жизни мага до “0” или ниже) непосредственно в результате нападения, атакующий игрок сразу получает 1 очко победы и помещает фигурку мертвого мага перед собой, как трофей. Затем он берет все карты с руки игрока мертвого мага (не включая экипированные предметы и поддерживаемые заклинания) и добавляет их к своей руке. Если добор этих карт привел к превышению его максимального размера руки, он должен немедленно сбросить избыточные карты из руки, пока он не достигнет максимального предела своей руки.

**Если мага убили косвенно**, например при получении ущерба при разрушении стены в его близости или от движения через «Стену огня», то карты, оставшиеся на руке игрока, сбрасываются и никто не получает победное очко за убийство его мага.



## Стартовая локация игрока

Каждый маг имеет одну стартовую локацию на одной клетке своего сектора поля, на это указывает рунический круг соответствующего цвета. Вражеские сокровища, положенные в стартовой локации игрока, приносят по 1 победному очку за каждое сокровище, пока оно остается там. Объекты (например, каменный блок, терновник и т.д.) не могут быть созданы в стартовой локации игрока. Однако, стены, могут быть созданы по краям стартовой локации игрока. Расположение стартовой локации игрока варьируется в зависимости от того, как проводится игра, на классической стороне или новой стороне игрового поля, как показано ниже:



Классическая стартовая локация



Новая стартовая локация

## Случайные направления

Иногда магу необходимо определить случайное направление. Когда это происходит, разместите схему случайных направлений рядом с игровым полем (в любой ориентации) с одного края, продолжив линию, как показано на рисунке (см. "Определение случайного направления"). Затем бросьте кубик и используйте направление, которое соответствует значению кубика.

## Трансформация магов

Когда маг применяет заклинание, которое преобразует его, игрок снимает свою фигурку с пластиковой подставки и помещает фигурку трансформации этого заклинания в подставку своего цвета. Когда преобразование заканчивается, игрок возвращает фигурку своего мага на поле. В игре возможны следующие преобразования:



Форма Гиганта



Форма Голема



Форма Слизи

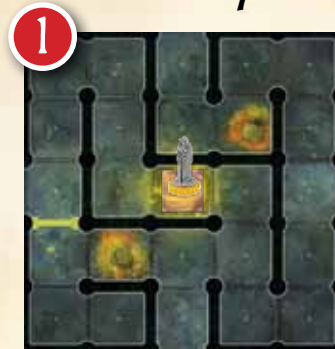


Форма Гнома

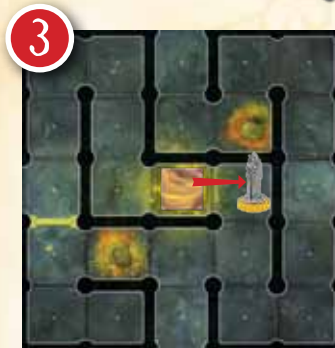


Форма Оборотня

## Определение случайного направления



2



1. Жёлтый маг хочет покинуть облако пыли, но облако пыли заставляет мага совершать движения в случайном направлении. Чтобы сделать это, игрок устанавливает схему случайного направления и бросает кубик.
2. Он выбрасывает "1".
3. Он двигает фигурку жёлтого мага в соответствующем направлении (вправо).

## Дополнительные правила

Этот раздел содержит несколько дополнительных правил, которые игроки могут попробовать. Игроки могут использовать любое количество дополнительных правил, пока все игроки согласны, какие дополнительные правила (если таковые имеются) они хотят использовать. Дополнительные правила, отмеченные символом \* являются стандартными правилами в предыдущих выпусках Wiz-War.

## Незагромождённый Разум \*

Поддержание заклинаний не учитывается при подсчете максимального размера руки игрока.



## Пользовательская книга заклинаний

Перед созданием колоды карт магии, разделите игроков на две группы. Вначале каждая группа получает одну колоду из школы Колдовства, а затем каждая группа по очереди выбирает школы магии, пока каждая группа не подготовит еще три школы, после чего каждая группа тасует колоду, которую они построили. Например, одна колода может содержать Белое колдовство, Алхимию, Ментализм и Тауматургию, в то время как другая может содержать Черное Колдовство, Призыв, Стихию и Мутацию.

Во время игры, члены группы получают (и сбрасывают) только те карты, которые входят в их составленную колоду.

## Смертельные Сокровища ★

Если оба сокровища игрока находятся во вражеских стартовых локациях одновременно, маг такого игрока сразу же умирает, а игрок выбывает из игры. Ни один игрок не получает победные очки от смерти мага таким образом.

## Долгая игра

Игроки, которые хотят более длительной игры, могут играть до 3 или даже до 4 победных очка (вместо 2). Помните, что любой игрок, чей маг является единственным оставшимся в живых, автоматически выигрывает.

## Гигантская книга заклинаний ★

Игроки, которые ждут более дикой игры, могут просто перемешать магические карты всех школ (кроме карт черного колдовства) вместе, чтобы сформировать одну огромную колоду магии.

## Тяжелые предметы ★

Фаза движения и колдовства немедленно заканчивается после подбора любого объекта (точно так же, как сокровища). Это отпугивает игроков от выбрасывания и подбора предметов.

## Постоянные творения ★

Однажды созданные объекты (такие как стены и терновники) являются постоянными. В отличие от других заклинаний, они не поддерживаются. Просто поместите такие заклинания возле игрового поля и сбрасывайте их, когда соответствующий им объект уничтожен.

Когда игроки используют это дополнительное правило, маг не может добровольно развеять объект, который сам создал.

## Охотники за сокровищами ★

Для того, чтобы победить, игрок должен либо быть единственным оставшимся в живых или иметь два вражеских сокровища в своей стартовой локации.

При использовании этого дополнительного правила, игроки не получают победных очков за убийство вражеского мага.

## CREDITS

**Game Design:** Tom Jolly

*"I would like to dedicate this edition of **Wiz-War** to Jeffrey Halsey Smith, a good friend who helped breathe life into **Wiz-War**, and who will be sorely missed."* – Tom Jolly

*Tom Jolly wishes to thank Robert Berryhill, Craig Bradley, Frank Branham, Brandon Brylawski, Eric Burgess & Friends, Geoff Case, Larry Chambers & his suffering wife & friends, the dozens of playtesters from the Society of Wizards and Warriors, Howard Freedland, Martin Gallo, the gang at Swarthmore, Bruce Glassco, Lee Gold, Aaron Grier, Peter Hawkins, Dan Hyman, Mark Hyman, Jeffrey Ingalls, Pol Jackson, Dave Johnson, Jim Johnson, Don Kalal, Mike Kiker, Max Klee & Friends, Shawn Klimek, Stuart Klimek, Greg Kodama, Greg Lam & Princeton Simulations, Tom McKendree, Mark Pifer, Judy Ridenour, Gary Robinson, Jeff Siadek of Gamesmiths, Della Smith, Jeff Smith, Josh Smith, Mark Spangler, Jeff Steele, Tom Strong, Chris Taylor, Byron Troy, and the hundreds of other people who've asked me questions over the years that **Wiz-War** has been around.*

**FFG Edition Design and Development:** Kevin Wilson

**Producers:** Mark O'Connor with Sally Hopper

**Editing & Proofreading:** Mike Montesa and Mark O'Connor

**Graphic Design:** Wil Springer with Dallas Mehlhoff, Brian Schomburg, and Peter Wocken

**Managing Art Director:** Andrew Navaro

**Art Direction:** Zoë Robinson

**Cover Art:** Christophe Madura

**Board Art:** Ben Zweifel

**Card Art:** Philip Dickenson, Javier Guzman, Bill Hallier, Denis Medri, Bob Renzas, and Gabe Rose

**Figure Designs:** Christophe Madura

**Production Management:** Eric Knight

**Production Coordinator:** Laura Creighton

**Managing Game Producer:** Steven Kimball

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**FFG Edition Playtesters:** Matt Cary, John Goodenough, James Hata, Jay Little, John Skogerboe, and BreeAnn Vosberg

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. **Wiz-War** is a trademark of Tom Jolly. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**





# Содержание

Введение .....	2
Цель игры .....	2
Обзор компонентов .....	2
Жетоны, обозначения игрового поля .....	3
Школы магии .....	4
Подготовка к игре .....	4
Схема расстановки .....	5
Ход игрока .....	6
Фаза времени .....	6
Фаза перемещения и колдовства .....	6
Сброс и добор карт .....	6
Победа в игре, Победные очки .....	6
Фаза перемещения и колдовства в деталях .....	7
Перемещение .....	7
Изменение и прирост базовой скорости .....	7
Перемещение через пределы поля и порталы .....	7
Двери .....	8
Случайное движение .....	8
Атака .....	8
Обычный удар .....	8
Отмена, ослабление и уклонение от атак .....	8
Разыгрывание Карт магии .....	9
Атакующее заклинание .....	9
Контр-заклинание .....	9
Энергия .....	9
Предмет .....	9
Нейтральное заклинание .....	9
Цели карт магии .....	9
Целевой диапазон и его виды .....	9
Типы целей .....	10
Линия видимости и смежность .....	10
Длительность карт магии .....	10
Мгновенные заклинания .....	10
Временные заклинания .....	10
Постоянные заклинания .....	11
Поддержание заклинаний .....	11
Усиление заклинания .....	11
Объекты .....	12
Подвижные и неподвижные объекты .....	12
Подбор и потеря объектов .....	12
Подбор и потеря сокровища .....	12
Повреждение и уничтожение объектов .....	13
Метательные предметы .....	13
Создание объектов, использование предметов .....	14
Изменение игрового поля .....	14
Дополнительные правила .....	14
Жетоны шляп .....	14
Оглушенные маги .....	15
Отмена, ослабление, уклонение от атаки .....	15
Очки жизни, повреждения и смерть .....	15
Стартовая локация игрока .....	16
Случайные направления .....	16
Дополнительные правила .....	16

Расширенная игра .....	17
Разъяснения карт .....	18
Глоссарий .....	19
Обозначения жетонов и маркеров .....	20

## Разъяснения карт

В этом разделе приводятся дополнительные объяснения эффектов различных карт.

**Легче пёрышка:** Если атака происходит на вашей клеточке, вы выбираете, в каком направлении двигаться.

**Стена Земли:** Стена Земли не восприимчива к ущербу, она блокирует линию видимости (☹) и движение. Таким образом, “Медленная смерть” будет отменена, поскольку она требует (☹), “Огненный шар” ударит стену и не причинит никакого вреда, а “Молния” повернет обратно после попадания в стену.

**Водяная стрела:** Если цель находится на вашей клетке, вы выбираете, в каком направлении ее толкнуть. Цель не может быть вытолкнута за угол.

**За углом:** См. диаграмму ниже. Пример использования этого заклинания.

**“За углом”**



Красный маг хочет применить “Огненный шар” на одного из соперников, но он не может провести линию видимости к любому из них. С “Огненным шаром”, он также играет карту “За углом”, которая позволяет “Огненному шару” огибать углы.

Есть два возможных пути, когда заклинание может обогнуть угол:

1. Заклинание может обогнуть угол 90° и нанести повреждения синему магу.
2. Заклинание может обогнуть угол 180° и нанести повреждение зелёному магу.



# Глоссарий

**Базовая скорость:** стандартное количество очков движения мага в свой ход (обычно 3). Он может двигаться на одну клеточку за одно очко движения.

**Дверь:** тип объекта, который располагается на границе между клеточками. Некоторые двери изначально установлены, в то время как другие, представленные маркером, помещаются на игровое поле. В ходе игры двери могут быть закрытыми или открытыми.

**Жизнь:** ограниченный ресурс, который показывает, сколько вреда маг может получить прежде, чем умереть. Жизни мага на начало игры "15" и никогда не могут превышать "20". Маг умирает, когда его жизни падают до "0" или ниже.

**Жетон объекта:** картонный жетон, определяющий расположение объекта на игровом поле. Объекты могут быть подвижными или неподвижными. Некоторые жетоны объектов представляют разрушенный объект, который нарисован на игровом поле.

**Жетон Сокровища:** картонный жетон, который указывает местоположение сокровища мага на игровом поле. У каждого игрока есть по два сокровища его цвета. Сокровища противников называют вражеским сокровищем. Сокровища не могут быть повреждены.

**Жетон разлома:** картонный жетон, который отмечает, что объект получил долговременный ущерб. Объект, который получает 3 урона, получает один жетон разлома. Некоторые объекты не подвержены разлому, в то время как другие будут уничтожены после накопления определенного количества жетонов разлома.

**Заклинание:** карта магии типа атакующего заклинания, контр-заклинания или нейтрального заклинания. Некоторые заклинания могут поддерживаться или быть усилены.

**Игровое поле:** совокупность всех секторов поля, которые образуют лабиринт.

**Карта магии:** одна из множества карт энергии, предметов или заклинаний, которую игроки могут использовать на протяжении игры. Есть пять типов карт магии: Атакующее заклинание, Контр-заклинание, Энергия, Предмет и Нейтральное заклинание.

**Карта энергии:** тип карт магии, которые могут быть использованы для увеличения очков движения мага или усиления заклинания.

**Маг:** пластиковая фигурка (с или без пластиковой, цветной подставки), представляющая позицию игрока на игровом поле.

**Маг, трансформированный:** пластиковая фигура (с или без пластиковой, цветной подставки), представляющая позицию игрока на игровом поле. Фигурка представляет трансформированного мага в этой новой форме.

**Оглушенный:** состояние, указывающее, что маг или существо может либо двигаться, либо атаковать, но никак не вместе. Количество жетонов оглушения на игроке показывает длительность этого состояния.

**Очки победы:** награда в игре, которая дается за размещение и сохранение вражеского сокровища в стартовой локации, а также за убийство вражеского мага. Игрок с 2 победными очками выигрывает игру.

**Поддерживаемое заклинание:** Карта магии помещается лицевой стороной вверх перед игроком. Она представляет собой заклинание, которое действует в настоящее время и было сотворено магом этого игрока. В то время как оно поддерживается, заклинание учитывается при подсчете размера руки игрока. Если заклинание заканчивается, игрок сбрасывает эту карту.

**Портал:** указывает место, где перемещение за край игрового поля приводит к перемещению куда-нибудь на другую сторону игрового поля. Порталы представлены парой маркеров одного и того же цвета. Маг, который входит в портал, выходит из другого портала такого же цвета.

**Продолжительность заклинания:** время действия заклинания. Есть три типа продолжительности: мгновенное, временное и постоянное.

**Целевой диапазон:** указывает, на какой тип цели может быть использовано заклинание. Диапазон состоит из четырех типов: на себя, смежный, в пределах прямой видимости (ЛВ) и в любом месте.

**Стартовая локация игрока:** это клеточка на секторе поля цвета игрока, которая указывает, какому магу она принадлежит. Также она указывает на расположение мага в начале игры и где разместить вражеские сокровища для получения очков победы.

**Стена:** тип объекта, который расположен на линии границы между квадратами. Некоторые стены уже расположены на игровом поле, а другие представлены жетонами, размещенными на карте. На концах каждой стены столб, который является частью стены. Наружные стены - это стены, которые лежат на краях игрового поля, они не могут быть повреждены.

**Снаряженные предметы:** карточки предметов, лежащие перед игроком, представляют предметы которые находятся на маге и на данный момент доступны для использования. В то же время, снаряженные предметы влияют на размер руки игрока и не являются объектами. Если предмет роняют, он отмечается на доске соответствующим маркером и становится объектом.

**Сектор поля:** одна из четырех досок, которая используется для построения лабиринта. Каждая такая доска имеет поле с каждой стороны и состоит из 25 квадратов. С одной стороны это классическая карта, с другой - новая карта. Каждый сектор имеет одну стартовую локацию игрока разного цвета в центре и две локации сокровищ.

**Трекер жизни:** трекер нужен для отслеживания текущих очков жизни мага. Трекер меняет значения, когда причинен ущерб или маг исцеляется. Диапазон трекера располагается в промежутке от 0 до 20.

**Цветные подставки:** фигурка мага игрока вставляется в отверстие в центре базы, жетон сокровища при получении размещается на соответствующую вкладку. Цвет каждой подставки представляет собой отдельного игрока.

**Школы Магии:** представлены значком на картах магии и используются для построения колоды карт магии для каждой игры.



# Основные жетоны и маркеры

## Подвижные



Кинжал



Горсть Шипов



Универсальный Растворитель



Большой Камень



Отмычка



Нуль Порошок



Клинок Мага



Камень Заклинаний



Камень Предвидения



Грохочущий Камень



Камень Мудрости



Камень Жизни



Камень Мощи



Камень Власти

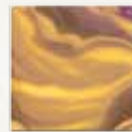


Камень Скорости

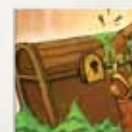
## Неподвижные



Ловушка



Пылевое Облако



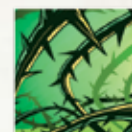
Клей



Куст Роз



Каменный Блок



Терновник



Созданная стена (на обороте разрушенной стены)



Разрушенная стена (на обороте созданной стены)



Созданная Дверь



Стена Огня



Запечатанная Дверь

## Разное



Шляпа



Разлом



Энергия



Оглушение



Сокровище



Портал