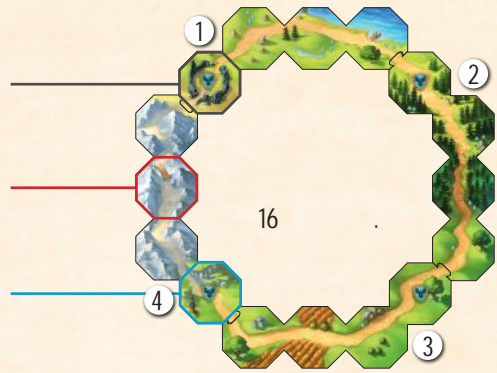


# Мазичні Вежі

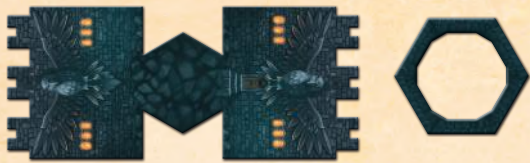


# КОМПОНЕНТИ ГРИ

4



1



9

:5

,4



8

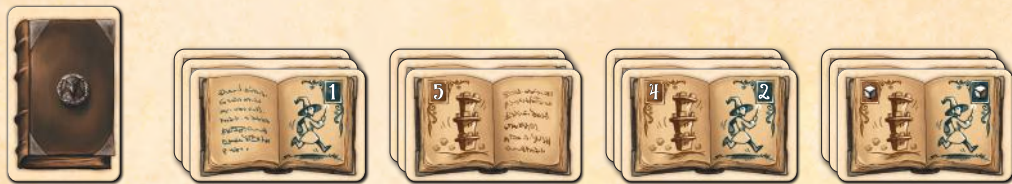


90

(

1-5

)



30

1



36

1

(

1-6)



# МЕТА ГРИ

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 4 2,
  - 2
  - 3 9 9
  - 4 8 « » « »
  - 5 90 3
  - 6
  - 7
  - 8
- (тобто, поставте замок, потім вежі: зі щитом, без щита, зі щитом, без щита і т. д.).*



	2	3	4	5	6
	5	4	4	3	3
	6	5	5	4	4

9

( . ).

- 1-3 → 3
- 4-6 → 2
- 7-9 → 1



( . .6).



3

# ΠΡΟΛΟΓΟΙ

2

1-

2-

3

3

1

3

1

(

«

»).

A)

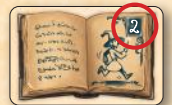
)

)

A)



«2»



2

3

1

3

6

6

«

»





2

3

1 3



9

« »

« ».

«

».

B)



1

« ».



« » « » ».

«

»

7.



## КІНЕЦЬ ГРИ

« ».

## ВАРІАНТ КОМАНДНОЇ ГРИ

4 6

4 2 6 -3

## ВАРІАНТ ДЛЯ МАЙСТРІВ-ЧАРІВНИКІВ

1

2

!-

( )

»

1

4

2

1

«

# ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС ЗАКЛИНАНЬ



1 - 1



) - 1 2 (



, -



1 - 1



) - 1 2 (



, , ,



- 2

Синій чарівник  
переносить із собою  
Червоного.



, , ,

, , ,

, , ,

, , ,

, , ,

, , ,

, , ,



« »  
[www.ihrova-maysternya.com](http://www.ihrova-maysternya.com)



© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,

121, 63303

«

»,

, 49,





# Магічні Вежі

## ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ОДИНОГО ГРАВЦЯ

### МЕТА ГРИ

Ваша мета – привести 12 чарівників до замку Ворона, використовуючи як найменшу кількість карт.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Підготуйте гру так само, як описано в базових правилах у розділі «Підготовка до гри», з такими змінами:

Візьміть 12 чарівників будь-якого кольору. У цьому варіанті колір чарівників не має значення. Розподіліть 12 чарівників між вежами, як описано в базових правилах у розділі «Підготовка до гри».



### ІГРОВА Д

Застосовуються загальні правила базової гри, з такими змінами:

Замість 2 карт переміщення ви граєте 1 карту з руки та виконуєте відповідне переміщення. Після цього негайно візьміть 1 карту з колоди, щоб знову мати 3 карти на руці.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, як тільки всі 12 чарівників потраплять у замок Ворона. Тепер порахуйте кількість зіграних карт переміщення в стосі скиду. Чим менше карт ви зіграли, тим кращим є ваш результат. Ваша мета – зіграти менше ніж 30 карт. У рідкісному випадку, якщо ви зіграли всі карти переміщення, але ще не всі чарівники дісталися до замку Ворона, гра негайно закінчується і, на жаль, ви програєте. Спробуйте ще раз і вам усе вдасться!

#### Скільки карт ви зіграли?

<b>Менш ніж 20 карт</b>	Винятково! Можливо ви махлярили? Якщо ні, то може ви і справді чарівник?
<b>20 – 23 карт</b>	Ура, це геніально!
<b>24 – 27 карт</b>	Дуже добре, гільдія магів вас прийме.
<b>28 – 30 карт</b>	Ого, чудова робота!
<b>31 – 35 карт</b>	Ось так! З цим можна працювати.
<b>36 – 40 карт</b>	Б'ємося об заклад, ви можете краще.
<b>41 – 45 карт</b>	О, ні! Тут потрібна ще одна спроба.
<b>Більш ніж 45 карт</b>	Вам краще сходити на курси фокусників.

\* Звісно, у цих правилах ми зрівнюємо в правах гравців жіночої та чоловічої статі, а також гравців іншої гендерної належності. Але щоб не ускладнювати читання, ми не підкреслюємо це спеціальними позначками або виділенням.

## ГРА ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ ІЗ ЗАКЛИНАННЯМИ

Якщо ви хочете дещо ускладнити гру, то можете додати в неї заклинання. У цьому випадку ваша мета – привести 12 чарівників до замку Ворона, використовуючи як найменшу кількість карт, і **наповнити 6 колб зіллям**.

Для цього варіанту оберіть 3 заклинання і покладіть їх горілиць поруч з ігровим полем.

Крім цього, візьміть 6 колб із зіллям будь-якого кольору та покладіть їх перед собою, порожньою стороною вверху.

Коли ви зіграли карту переміщення, додатково ви можете застосувати заклинання. Для цього витратьте необхідну кількість повних колб із зіллям і застосуйте заклинання. Тільки після цього візьміть 1 нову карту.

Гра закінчується, як тільки всі 12 чарівників потраплять у замок Ворона, а 6 колб наповнено зіллям.



Виберіть 3 з 8 заклинань



6 колб із зіллям

## КООПЕРАТИВНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

У цьому варіанті ви намагаєтесь спільно досягти мети гри. Ви також можете вибрати, чи грати із заклинаннями й колбами із зіллям, чи без них.

В обох випадках діють правила варіанту гри для одного гравця, з такими змінами:

Визначте, хто почне гру; після цього гравці ходять по черзі, один за одним за годинниковою стрілкою. У свій хід ви граєте 1 карту, що лежить горілиць, і виконуєте відповідне переміщення; після цього покладіть цю карту в скид. Якщо ви граєте із заклинаннями, ви можете додатково застосувати заклинання, витративши необхідну кількість повних колб із зіллям. Чарівники, як і колби із зіллям, належать усім гравцям, а отже, можуть бути переміщені та використані кожним із гравців.

Після закінчення вашого ходу, покладіть у центр 1 карту горілиць, щоб там знову лежало 3 карти. Наступний гравець виконує свій хід. Попри те, що ви маєте спільну мету, ви не можете ні обговорювати щось між собою, ні давати підказки.



Автори: Вольфганг Крамер та Міхаель Кіслінг | Ілюстрації: Міхаель Менцель

Українське видання: Ігрова Майстерня  
Керівники проекту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк  
Редактура: Яна Мокляк | Переклад: Дарина Сауленко  
Дизайн і верстка: Вікторія Погоріла

© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Франкфуртер штрассе 121, 63303 Драйайх, Німеччина

Ексклюзивний дистриб'ютор в Україні:  
Компанія ТОВ «Ігрова Майстерня», вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна

Зроблено в Німеччині. Усі права застережено.

