

НАСТОЛЬНАЯ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА
КОНСТАНТИНА ВЛАДИМИРОВА

МАГИЯ

СВЕТ ПРОТИВ ТЬМЫ



flixa™

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЛЕГЕНДА ИГРЫ

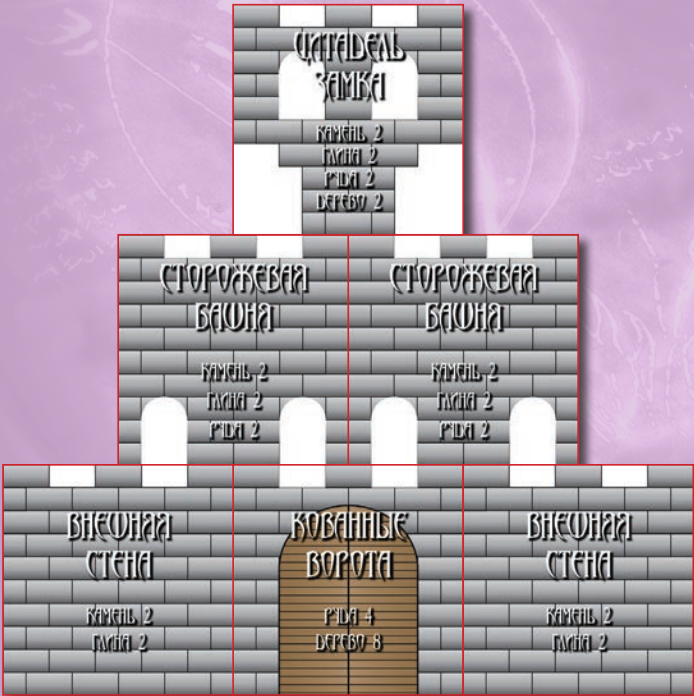
Игра погружает Вас в мир, населенный разными расами, объединенными во фракции **Света, Тьмы, Порядка** и **Хаоса**.

Издревле Свет противостоит Тьме, а Хаос стремится разрушить Порядок. Адепты Света периодически привлекают на свою сторону сторонников Порядка, а Тьма норовит призвать на свою сторону создания Хаоса.

Вам предстоит выбрать свою сторону в этой извечной борьбе и построить **НЕРУШИМЫЙ ЗАМОК** на границах противостояния. Тот, кто полностью отстроит свой замок первым, **побеждает в игре!**

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым построить замок.



Для возведения замка необходимо построить **ДВЕ** внешних стены и **ДВЕ** сторожевых башни по бокам цитадели и возвести **ворота**. Всего шесть элементов, каждый из которых требует определенных строительных ресурсов.

РЕСУРСЫ В ИГРЕ

В игре три вида ресурсов: строительные, денежные и магические.

	На карточке	Жетон
Строительные (для возведения замка)		
Камень		
Руда		
Дерево		
Глина		
Денежные (ресурсы обмена)		
Золото		
Магические (ресурсы сражений)		
Мана		

Для строительства замка потребуются следующие ресурсы:

	Дерево	Глина	Руда	Камень
Цитадель замка	2	2	2	2
Левая башня	—	2	2	2
Правая башня	—	2	2	2
Ворота	8	—	4	—
Левая стена	—	2	—	2
Правая стена	—	2	—	2

Количество необходимых для строительства ресурсов указано на карточках замка.

За один ход игрок может построить **ТОЛЬКО ОДНУ** часть замка за исключением случаев, когда в постройке ему помогают сторонние силы, например, при выполнении квеста.

Для строительства нужной части замка игрок отдает в банк необходимое количество ресурсов и забирает карточку нужного объекта. Как только он соберет все шесть нужных карт замка, игра заканчивается и он побеждает.

У правильно построенного замка может быть только одна цитадель, только две сторожевых башни и две стены, только одни кованые ворота. Лишние построенные объекты для победы **не учитываются!**

КВЕСТЫ

В игре есть два вида квестов: для тех, кто играет за Свет, и для тех, кто играет за Тьму. В случае, если участники играют за Порядок или Хаос, квестов они не получают. Так игра становится сложнее. При выпадении карточки с таким символом игрок берет случайную карточку квеста из стопки, соответствующей стороне, за которую он играет.



Квесты Света — созидательные.

Если Вы получили такой квест, то, как правило, в нем представители определенных рас Света или Порядка просят Вас очистить территорию от сил Тьмы или Хаоса, и если Вы выполните квест, они помогают Вам **ОТСТРАИВАТЬ** свой замок или замки Ваших союзников, других представителей Света или Порядка.

Квесты Тьмы — разрушительные.

Если Вы получили такой квест, то, как правило, в них представители определенных рас Тьмы или Хаоса просят Вас очистить территорию от сил Света или Порядка, и если Вы выполните квест, они помогают Вам **РАЗРУШАТЬ** замки противника вне зависимости от расы и фракции. Разрушительные квесты Тьмы могут быть применены и к Вашим союзникам, представителям Тьмы или Хаоса, если Вы не желаете, чтобы они опередили Вас и выиграли.

Квест в игре **обязательно** исполняется сразу после выпадения соответствующих заданию условий. Квест может сгореть — быть выполненным впустую: игрок выполнил задание, но бонус в данный ход получить невозможно (например, силы света еще ничего не построили и разрушать нечего). За один ход игрок может выполнить только один квест.

АРТЕФАКТЫ

В игре можно найти таинственный артефакт **«Рог изобилия»**, который удваивает находимые в игре ресурсы (на стыках карточек). Владеть им может только нашедший его игрок!



ПОИСК РЕСУРСОВ

Игрок добавляет три единицы глины — берет три красных пластиковых жетона, символизирующих глину.

В этом случае артефакт «Рог изобилия» **не действует!**

РЫНОК

В любой момент игры игрок может поменять ОДНУ единицу ЗОЛОТА на ТРИ единицы какого-то одного ресурса в банке.

Между собой игроки могут меняться по договорной цене.

Ману купить или передать другому игроку НЕЛЬЗЯ!

ИГРОВЫЕ ПОЛЕ

Раздающий перемешивает карты и выкладывает их на стол рубашкой вверх по три, четыре или пять на каждого играющего в ряды либо колонки длинной или короткой стороной друг к другу.

В процессе игры карточки открываются и кладутся на то же место, откуда их взяли, лицом вверх.

Карточки читаются сверху вниз слева направо — именно в таком порядке происходят события, которые касаются только того игрока, который ходил. Когда все карточки открыты, раздача завершена и все разложенные и сыгравшие карты уходят в отбой.

Открывать можно только карточки, лежащие рядом с уже открытой по длинной или короткой стороне. По диагонали или через одну открывать **НЕЛЬЗЯ!**



ФРАКЦИИ И РАСЫ В ИГРЕ

СТОРОНЫ

Свет			Тьма		
Люди			Некроманты		
Эльфы		Гномы	Оборотни		Вампиры
					
 	 	 	 	 	 
Порядок (фракция Света)		НЕЙТРАЛЬНЫЕ ФРАКЦИИ		Хаос (фракция Тьмы)	
Маги	Големы	Вампиры (Тьма) могут объединяться с Големами (Порядок), так как и те, и другие мертвы и ничего друг из друга не могут высосать (ни маны, ни крови). Гномы (Свет) могут объединяться с Демонами (Хаос), так как встречаются в подземном мире. Если игроки играют за эти четыре расы, они могут принимать при встрече указанные противоположности за союзников.		Орки	Демоны
					
  	  			  	  

Если в игре участник встречает на картах представителя своей стороны или фракции, лояльной к ней, то он получает от встреченного персонажа ресурсы в количестве, указанном на карте. Какие ресурсы носит та или иная фракция, указано в таблице. Цвет ободка вокруг ресурса указывает на цвет пластикового жетона.

Если игрок встречает противника, он обязан потратить одно очко маны (фиолетовый жетон), чтобы победить противника в магическом поединке. Тогда он забирает ресурсы в количестве, указанном на карте. В случае, если игрок встретил противника, но у него нет маны, считается, что игрок проиграл бой и убежал. Ресурсов он не получает.

В случае, если игрок победил противника и у него был квест, то квест немедленно выполняется, если соответствует условиям. **Передавать ману для сражения другому игроку НЕЛЬЗЯ!**

Пример:

Если играет за свет Игрок встретил Оборотня из сил Тьмы. Если у игрока была мана, он тратит 1 ее единицу и побеждает врага, забирая 1 глину и 1 дерево. Если у игрока был квест от фракции Людей на уничтожение адепта Тьмы, то они тут же строят ему цитадель бесплатно. Или убегает, ничего не получая, если маны нет.			Если играет за тьму Игрок встретил союзного Оборотня, который любезно преподносит ему дары: 1 дерево и 1 глину, чтобы силы Тьмы победили как можно скорее! Если у игрока был квест на поиск оборотней, то количество полученных ресурсов тут же удваивается.
Если играет за свет Игрок встретил союзного Человека, который любезно преподносит ему дары: 4 золота и 4 камня, чтобы силы Света победили как можно скорее! Если у игрока был квест на поиск людей, то количество полученных ресурсов тут же удваивается.			Если играет за тьму Игрок встретил Человека из сил Света. Если у игрока была мана, он тратит 1 ее единицу и побеждает врага, забирая 4 золота и 4 камня. Если у игрока был квест от фракции Некромантов на уничтожение адепта Света, то они тут же уничтожают цитадель одного из других участников по желанию игрока. Или убегает, ничего не получая, если маны нет.

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Выберите фракцию и выдайте жетоны:

- Человек — 1 золота, 5 маны.
- Некромант — 1 золота, 5 маны.

- Эльф — 4 дерева, 3 маны.
- Оборотень — 4 дерева, 3 маны.
- Гном — 2 камня, 2 руды, 3 маны.
- Вампир — 2 камня, 2 руды, 3 маны.

- Голем — 4 камня, 4 руды.
- Демон — 4 руды, 3 маны.
- Маг — 7 маны.
- Орк — 4 глины, 3 маны.

МАГИЯ

СВЕТ ПРОТИВ ТЬМЫ

ЧТО В КОМПЛЕКТЕ ИГРЫ

- Коробка — 1 шт.
- Ложемент — 1 шт.
- Жетоны — 180 шт.
- Правила игры — 1 шт.
- Карточки замка — 40 шт.
- Игровые карточки — 100 шт.

СФЕРА ПРИМЕНЕНИЯ

Для семьи:

- Семейных отдых и развлечения.
- Тренировка навыков устного счета.
- Развитие мелкой моторики.
- Поиск взаимовыгодных решений.
- Знакомство с базовыми принципами экономики и обмена ресурсов.

Для корпоративного использования:

- Риск-менеджмент.
- Лидерство в командах.
- Управление ресурсами.
- Рекреация в коллективе, полезный отдых.
- Определение стратегии развития отрядов.
- Тренировка навыков кризисных переговоров.
- Образование и укрепление команд в коллективе.

Автор: Константин Владимиров.

Художники: @_stach_art, Ксения Смирнова.

Корректурa: Мария Рыбакова (Алдонова).



БЫСТРЫЙ СТАРТ

1. Положите открытую коробку на край стола. Она будет банком игры. В шесть прямоугольных выемок ложементов выложите пластиковые жетоны ресурсов по цветам (см. страницу 2).
2. Возьмите колоды квестов (см. страницу 3). Разделите квесты Тьмы и квесты Света, перемешайте те и другие и выложите с краю стола рядом с банком игры.
3. Возьмите карты замка и разложите их по краю стола рядом с банком по номиналам: стены, башни, цитадели и ворота.
4. Выберите первого раздающего. Право раздачи передается по кругу по часовой стрелке.
5. Возьмите игровые карты (100 штук) и тщательно перемешайте всю колоду. Это делает раздающий.
6. Сформируйте игровое поле (см. страницу 4). Это делает раздающий. Игровое поле формируется из карточек, которые раскладываются в одну большую фигуру в центр стола рубашками вверх по одной так, чтобы каждая примыкала друг к другу по длинной или короткой стороне. По диагонали или через одну, криво или перпендикулярно раскладывать НЕЛЬЗЯ.
7. На каждого игрока раздавайте по 4–5 карт. Если игроков мало, можно раздавать больше.
8. Первым ходит игрок слева от раздающего. Дальше ход передается по кругу по часовой стрелке.
9. Переверните любую карту и положите на то же место. Карта читается сверху вниз слева направо.
10. Выполните действия указанные на карте, или ничего не делайте, если на карте нет обязательных трат.
11. Если игрок увидел на карте значок квеста (см. страница 3), он берет себе верхнюю карту квеста соответствующей стороны, за которую играет: Света или Тьмы.
12. В конце хода игрок может менять ресурсы в банке или у других игроков и строить замок. Но не более одного строения за ход!
13. Передайте ход следующему игроку.
14. Следующий игрок открывает только те карты, которые лежат рядом с уже открытой по длинной или короткой стороне. По диагонали или через одну открывать НЕЛЬЗЯ!
15. Если на двух вертикально лежащих картах сошелся символ ресурса, игрок получает из банка столько жетонов, сколько указано числом.
16. Если на двух горизонтально лежащих картах сошлось изображение персонажа игры, игрок либо получает ресурсы от союзной фракции, либо сражается, тратя ману (см. страницы 5–6).
17. Если маны на сражение нет, игрок убегает не теля, но и не получая ресурсов.

Удачной Вам игры!



Автор и разработчик: ©Константин Андреевич Журавский (Владимиров), 2021
Издатель: Индивидуальный предприниматель ЖУРАВСКИЙ Константин Андреевич, РПП «Игрика»
Св-во №0510360 Минский райисполком 03.11.2014, УНП 191060932
Адрес юридический (почтовый): 223037, Беларусь, Минская область, Минский район, а.г. Петришки, ул. Рабочая, 39, кв. 2

МАГНА
СВЕТ ПРОТИВ ТЬМЫ