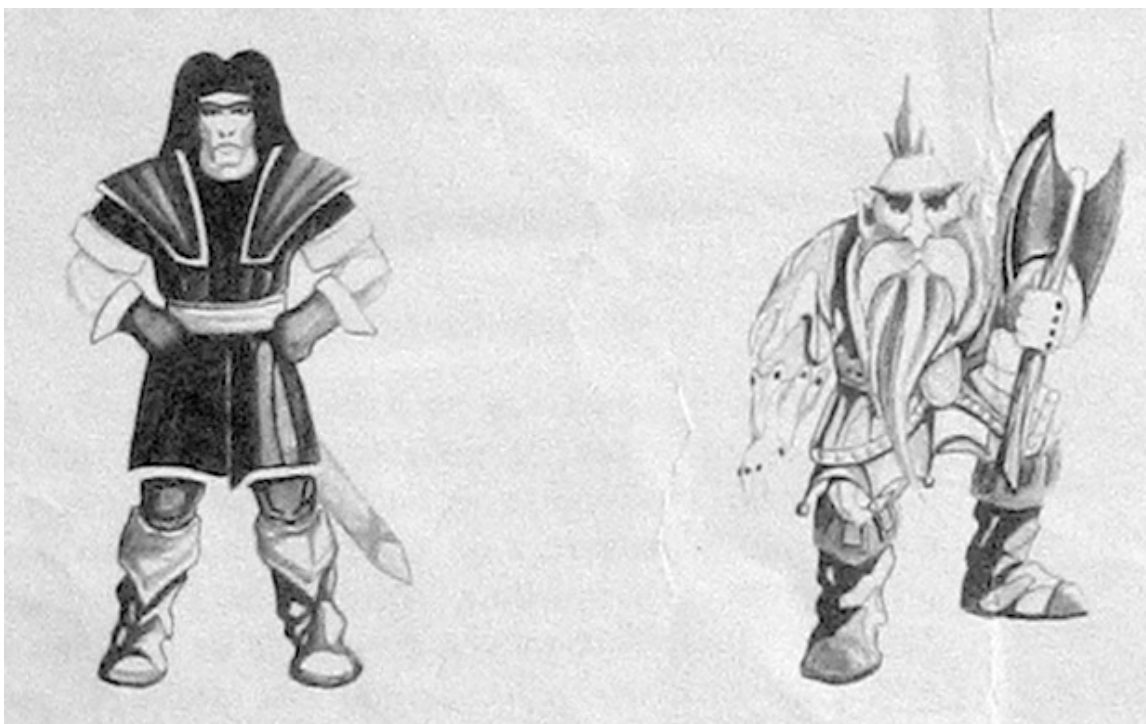




Магический Меч



Что входит в комплект для игры?

Игровое поле - карта - представляет собой Магический Мир, в котором путешествуют участники игры. Этот Мир делится на три Страны: Страну Нижнего Круга (поля, опоясывающие центр карты), Страну Среднего Круга (поля между Странами Нижнего и Верхнего Круга) и Страну Верхнего Круга (поля у краев карты). Каждая Страна состоит из некоторого числа клеток, или полей. Каждое поле обладает своим названием и на нем приведено описание действий Персонажа, попавшего туда. Магический Мир напоминает формой чашу. Названия стран связаны с их положением в этом Мире. Страна Нижнего Круга окружена кольцом непроходимой зеленой Трясины, а за Трясиной находится Страна Среднего Круга. Ее внешнюю границу составляет Ледяной лес - мрачный, состоящий из гроздьев замерзших кристаллов. За Ледяным Лесом простирается Страна Верхнего Круга. В самом центре Магического Мира к небу тянутся громадные скалы. На них находится замок Бестии - властелина Магического Мира.

Единственная дорога в замок ведет через Каменный Мост, который соединяет скалы со Страной Верхнего Круга. На карте поля Каменного Моста видны в центре карты и во всех трех Странах. Однако, Мост проходит высоко над Магическим Миром, поэтому в Странах Среднего и Нижнего Круга Персонажи проходят мимо полей Каменного Моста и никогда не могут встать на них (то есть, находясь в Стране Нижнего Круга, Персонажи никогда не попадают на поля "Ловушка" и "Волшебная Ловушка", а вместо них становятся на поля "Тропа" и "Ледяная Пустошь"; в Стране Среднего Круга пропускается поле "Вход на мост", а вместо него используется поле "Храм Немед"

и "Крепость Хранителя Дорог"). Поля Каменного Моста принимаются во внимание только тогда, когда Персонаж входит на Мост из Страны Верхнего Круга (из Развалин Крепости или Вымершего Города).

Карты Заклинаний (30 штук) — описывают магические Заклинания, используемые Персонажами во время игры.

Карты Событий (165 штук) — содержат описания Встреч, в которых участвуют Персонажи, описания различных Мест. Предметов и Волшебных Предметов, которые они могут найти или купить. Врагов, Друзей и Незнакомцев, с которыми они могут встретиться в своих странствиях.

Карты Персонажей (27 штук) — состоят из двух частей: больших карт с картинкой и описанием, а также уменьшенных карт, на которых есть только картинка. Большую карту (в дальнейшем мы будем говорить о ней просто "Карта Персонажа") каждый игрок кладет перед собой. Меньшую карту необходимо укрепить в пластиковой подставке и использовать в качестве фишки, передвигая ее по игровому полю.

Карты превращения в камень (4 штуки) — иногда случается так, что Персонажи во время игры превращаются в камень. В этом случае карта Персонажа вместо фишки заменяется картой Превращения в камень.

Волшебные мечи, Щиты Толмана и карты Снаряжения (30 карт) эти карты описывают Предметы, которые могут достаться Персонажу не от участия в Событиях, а каким-то другим способом. Волшебные Мечи и Щиты Толмана — особые Предметы. Без Волшебного Меча Персонаж не сможет войти на Каменный Мост; если у него нет Щита Толмана, он не войдет в замок Бестии. Чтобы решиться на сражение с Бестией (и на попытку победить в игре), необходимо иметь и Волшебный Меч, и Щит Толмана.

Карты смены характера (4 штуки) с одной стороны этих карт написано "Злой", а с Другой "Добрый". Эти карты помогают отмечать смену характера Персонажа по ходу игры.

Вспомогательные жетоны желательно разделить по цветам. Во время игры эти жетоны отмечают параметры каждого Персонажа - его пункты Меча (определяющие силу Персонажа), Магии (представляющей магические способности) и Жизни (то есть здоровья), а также число имеющихся у них слитков золота.

Кубик используется при совершении ходов, определения исхода сражения (обычного и магического) и еще в некоторых случаях, включая инструкции с игрового поля или применения Заклинаний. Если по инструкции требуется кидать больше одного кубика, можно несколько раз бросить кубик и сложить результаты.

Подготовка к игре

Перед началом игры следует перемешать карты Персонажей, а потом наугад выбрать по одной для каждого игрока. Возможен также сознательный выбор Персонажей игроками, если на это согласятся все участники. В этом случае каждый берет Персонажа, который ему больше нравится.

Каждый из игроков получает карту своего Персонажа. Ниже приведен рисунок, на котором разъясняется значение различных частей карты Персонажа и объясняется, как отмечать изменение параметров Персонажа. Картинку Персонажа следует укрепить в пластиковой подставке (в состав игры входит 6 таких подставок) и поставить на поле, обозначенное на карте

Персонажа как "Старт". Игроки размещают жетоны вдоль соответствующих сторон своей карты Персонажа (смотри рисунок). У каждого Персонажа в начале игры имеется 1 слиток золота и 4 пункта Жизни. Неиспользованные жетоны не стоит убирать далеко, они понадобятся по ходу игры.

Карты Событий необходимо тщательно перемешать и положить неподалеку, лицевой стороной вниз (в закрытую). Таким образом, получается стопка карт Событий. Точно так же следует поступить и с картами Заклинаний. Каждый Персонаж, который в начале игры имеет Заклинания, берет из стопки соответствующее число карт. Взятые карты Заклинаний не следует никому показывать. Кроме того, неподалеку стоит разложить карты с Волшебными Мечами, Щитами Толимана, карты Превращения в камень, карты смены характера и карты Снаряжения (все они лежат в открытую). Карты Снаряжения желательно рассортировать по видам, в соответствии с Предметами (отдельно - Мечи, отдельно - Щиты и т. д.). Это необязательно, но может облегчить игру. Когда все карты будут разложены, игроки (по жребию или каким-нибудь другим способом) определяют, кто из них будет первым ходить. Затем все делают ходы по очереди, по ходу часовой стрелки.

Ход Игры

Каждый из игроков управляет одним Персонажем, наделенным личными параметрами и характеристиками. Получив право хода, игрок бросает кубик, после чего передвигает фишку своего Персонажа на число полей, выпавшее на кубике, в любом направлении и в пределах одного Круга. Случается так, что передвижение Персонажа меняется под влиянием разного рода Заклинаний, встреч с волшебными существами или от того, что Персонаж попадает в необычное место. На каждом поле Персонаж может решиться на встречу с другим Персонажем (если окажется, что он закончит ход на этом же поле) или выполнить инструкции, приведенные на данном поле. Инструкции чаще всего сводятся к взятию нескольких карт Событий и уточнению последствий от взятия этих карт (событиями могут быть сражения с Врагами - Демонами или Чудовищами, подборание найденных предметов и т. д.). Постепенно Персонаж наращивает свои личные параметры и накапливает силы. В некоторый момент он может решиться войти на Каменный Мост, отправиться в Замок и сразиться с Бестией, которая правит Магическим Миром. Игра не так уж сложна. Однако, перед ее началом необходимо тщательно прочитать это описание, поскольку самые различные Заклинания События или свойства Персонажей могут привести к совершенно неожиданным ситуациям. Далее в описании все правила приводятся в очередности, в которой они понадобятся по ходу игры. Если с каким-то пунктом описания тесно связаны другие правила, то следует обратиться к соответствующему разделу описания.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - добраться до Замка Бестии, находящегося в центре Магического Мира, и победить саму Бестию. В начале игры Персонажи странствуют по Стране Нижнего Круга, потом постепенно добираются до Среднего или Верхнего Круга. В этих странствиях они должны стремиться повысить свои параметры Магии и Меча, чтобы в конце попасть на Каменный Мост. Однако для этого каждый Персонаж должен иметь Волшебный Меч, а те, кто желает войти в Замок Бестии, к тому же должны иметь Щит Толимана. Персонаж, который войдет на Мост без Щита, должен пройти мимо Замка (как будто его нет вовсе).



Что следует знать о Персонажах

1. МЕЧ ПЕРСОНАЖА

1.1. Этот параметр оценивает физическую силу Персонажа, а также его способности в бою. Он используется во время боя (18.1-10), иногда также он используется для преодоления некоторых препятствий, возникающих на его пути. Величина параметра Меча обозначается красными жетонами, лежащими возле карты Персонажа.

1.2. Только начальный параметр Меча Персонажа и его последующий рост представляется жетонами. Пункты Меча, полученные благодаря Дружбам, Предметам или Волшебным Предметам, не обозначаются жетонами, однако учитываются и используются там, где это дозволено.

1.3. Любая потеря пунктов Меча отмечается снятием жетонов. При этом параметр Меча не может упасть ниже уровня, с которым Персонаж начинал игру.

1.4. Рост пунктов Меча. Персонаж может увеличить свой параметр Меча, сражаясь во время своих странствий с Врагами, у которых имеется свой, указанный на карте параметр Меча. Карты побежденных Врагов следует оставить себе, и их можно в любой момент обменять на пункты Меча. Персонаж получает 1 пункт Меча за каждые 7 пунктов Меча убитых им Врагов (число пунктов Меча проставлено на карте любого Врага). При обмене все "лишние" пункты теряются, а карты Врагов откладываются. Пример: Персонаж победил в бою Дракона (Меч 5) и Разбойника (Меч 3). Эти суммарные 8 пунктов он может поменять на 1 пункт Меча для себя, но тогда 1 пункт пропадет. Он также может подождать, пока к его трофеям не прибавится еще 6 пунктов Меча убитых Врагов ($5 + 3 + 6 = 14$, то есть 7×2), чтобы обменять их уже на 2 пункта Меча. Пункты Меча прибавляются также в результате встреч или исследований полей, на которых окажется Персонаж.

1.5. Общий Меч Персонажа в любой момент состоит из его собственных пунктов (обозначенных жетонами), а также дополнительных пунктов, полученных благодаря имеющимся у него Предметам, Волшебным Предметам или Дружбам. Пример: Троль имеет 6 пунктов Меча,

обозначенных жетонами. У него имеется Серебряная Стрела (Волшебный Предмет, прибавляющий 1 пункт Меча и 1 пункт Магии), поэтому его Меч составляет 7 пунктов. У Тролля также имеется Стиллет (Предмет, добавляющий 1 пункт Меча, но исключительно во время боя). Следовательно, во время боя Тролля имеет 8 пунктов Меча, а в любой другой ситуации - только 7. У Тролля есть Друзья - Пастух и Крестоносец. Пастух добавляет ему 1 пункт Магии и Меча, а Крестоносец 2 пункта Меча, но только в бою. В итоге Тролля имеет 8 пунктов Меча (6+1+1), а во время боя — 11 пунктов (6+1+1+1+2). Если Тролля попадет на Заколдованные Холмы, то он на этом поле не сможет пользоваться пунктами от Предметов и Волшебных Предметов. Тогда его общий Меч (пока он находится на Заколдованных Холмах) уменьшится до 7 (6+1) пунктов, а во время боя до 9 (6+1+2) пунктов.

2. МАГИЯ ПЕРСОНАЖА

2.1. Этот показатель определяет интеллектуальные способности ум, сообразительность и включает навыки к применению Заклинаний. Он важен при проведении магического сражения (18.1-2), и определяет число Заклинаний, которые могут одновременно находиться у Персонажа. Уровень Магии Персонажа обозначается синими жетонами.

2.2. Только начальный параметр Магии Персонажа и его последующий рост представляются жетонами. Пункты Магии, полученные благодаря Друзьям, Предметам или Волшебным Предметам, не обозначаются жетонами, однако учитываются и используются там, где это дозволено.

2.3. Любая потеря пунктов Магии отмечается снятием жетонов. При этом параметр Магии не может упасть ниже уровня, с которым Персонаж начинал игру.

2.4. Параметр Магии может расти в результате встреч или исследования полей, на которых находится Персонаж.

2.5. Общая Магия Персонажа в любой момент игры состоит из его собственных пунктов Магии (обозначенных жетонами), а также дополнительных пунктов, полученных благодаря имеющимся у него Предметам, Волшебным Предметам или Друзьям.

2.6. Число Заклинаний, которые могут находиться у Персонажа в любой момент, определяются следующим способом; Общая Магия Персонажа 1 2 3 4 5 6 и более Максимальное число Заклинаний 0 1 2 2 3 3 3 соответственно.

Если в некоторый момент игры Персонаж получает больше заклинаний, чем позволяет его Магия, он должен отложить их и привести число заклинаний к соответствию со своей Магией.

Пример: Маг, имеющий 3 заклинания и имеющий Волшебный Предмет, увеличивающий его Магию на 1, попадает на Заколдованные Холмы, где он не может пользоваться пунктами Магии, полученными от Волшебных Предметов, он должен отложить 1 Заклинание из своих трех. После того, как Маг покинет Заколдованные Холмы, он снова получает право на 3 Заклинания, но третье еще придется где-то раздобыть.

3. ЗОЛОТО

3.1. Позволяет Персонажам получать некоторые Предметы и платить за услуги. Степень богатства Персонажа обозначается желтыми жетонами с нарисованными на них золотыми слитками.

Золото Персонажи получают исключительно в результате встреч или исследования полей, на которых они оказались

3.2. В начале игры Персонажи имеют 1 слиток золота (1 жетон), если только обратное не сказано на карте Персонажа.

3.3. Все цены в игре даются в слитках золота. В некоторых случаях используется сокращение с.з.

3.4. Чтобы оплатить покупку Предмета или услугу, необходимо отложить к неиспользованным соответствующее число слитков золота. Естественно, это не относится к торговле между Персонажами. Из запаса неиспользованных жетонов также берется все золото, получаемое Персонажами.

3.5. Слитки золота не считаются Предметами, их можно носить в любом количестве.

4. ПУНКТЫ ЖИЗНИ

4.1. Жизнь Персонажа означает только то, что вообще понимается под этим словом. Нет ничего проще: число пунктов Жизни равно числу сражений, которые Персонаж может проиграть перед тем, как покинуть Магический Мир навсегда. Параметр Жизни уменьшается в результате сражений (обоих видов) и при встречах с разными опасностями, ожидающими Персонажа в его путешествиях. Уровень параметра Жизни обозначается зелеными жетонами, положенными возле карты Персонажа. 4.2. Каждый Персонаж начинает игру с Жизнью, равной 4 пунктам. 4.3 Потеря пунктов Жизни. Любая потеря пунктов Жизни обозначается снятием соответствующих жетонов.

4.4. Потеря всех пунктов Жизни. Персонаж, потерявший все свои пункты Жизни, считается умершим. Следует снять его с игрового поля, а его карту отложить к неиспользованным. Все принадлежащие ему Предметы и Друзья остаются на поле, где он погиб. Жетоны его Магии и Меча откладываются к неиспользованным, а карты Заклинаний идут к уже использованным. Игрок управлявший невезучим Персонажем, может выбрать себе нового и начать игру с начала (с поля, обозначенного на карте Персонажа как "Старт").

4.5. Повышение уровня Жизни. Персонаж может получать новые пункты Жизни в результате встреч, исследования полей и вследствие лечения (4.7). Жетоны, служащие для отметки роста Жизни, берутся из неиспользованных.

4.6. Каждый Персонаж может иметь сколько угодно пунктов Жизни.

4.7. Лечение (посещение врачей) может вернуть Персонажу только те пункты Жизни, которые у него были в начале игры (до 4 пунктов)

5. ПРЕДМЕТЫ

5.1. В дальнейшей части этого описания Предметами будут называться как обычные Предметы, так и Волшебные (кроме случаев, когда отличия между ними окажутся важными). По ходу игры Персонажи получают Предметы, обычно в результате встреч или исследования полей, на которых они находятся. Карты Предметов кладутся возле карты Персонажа.

5.2 Карты всех принадлежащих Персонажу Предметов кладутся в открытую (лицевой стороной вверх), чтобы их мог видеть любой из участников игры.

5.3. Ни один Персонаж не может носить с собой Предметов, которыми он не имеет права пользоваться. Карта такого Предмета оставляется открытой на поле, где Предмет был найден (или наступило нечто, не позволяющее этот предмет использовать, скажем изменение характера Персонажа). Пример: Хобгоблин нашел Святой Грааль, которым он не может воспользоваться, так как его характер Злой, а этот Предмет может принадлежать, только Добрым и Хаотичным Персонажам. Хобгоблин вынужден оставить Грааль на поле, где он его нашел.

5.4. Ограничение числа Предметов. Ни один Персонаж не может нести более 4 Предметов одновременно, при условии, что у него нет средства транспорта: Мула, Коня, Тройки или Носильщика. В число Предметов не входят слитки золота (3.5).

5.5. Персонаж имеет право в любой момент выбросить имеющийся у него Предмет, оставляя его карту лицевой стороной вверх на поле, где находится этот Персонаж.

5.6. Персонаж, имеющий более 4 Предметов и не располагающий никакими средствами транспорта (5.4) должен выбросить Предметы, которые он не в состоянии унести. При этом он сам выбирает, какие Предметы остаются у него, а какие выбрасываются. Пример: У Шамана есть Конь, с помощью которого Шаман несет в общей сложности 6 Предметов. На поле, где находится Шаман, приходит Авантюрист, нападает на него и отбирает Коня. Теперь Шаман может нести только 4 Предмета, то есть 2 Предмета придется выбросить. Авантюрист, как и любой другой Персонаж, сможет забрать эти Предметы, если снова придет на это поле (12.1).

6. ДРУЗЬЯ

6.1. Персонажи получают Друзей главным образом благодаря встречам или исследованию поля, на котором они находятся. Карты Друзей кладутся рядом с картой Персонажа.

6.2. Карты всех Друзей Персонажа кладутся лицевой стороной вверх (в открытую), чтобы они были видны всем остальным участникам.

6.3. Искатель может иметь сколько угодно Друзей.

6.4. Потеря Друзей. Карты всех Друзей, которые погибают или которые по какой-либо причине должны быть оставлены, откладываются к использованным картам. Персонаж может в любой момент избавиться от Друга (одного или сразу нескольких), оставив его карту на том поле, где он находится.

7. ХАРАКТЕР

7.1. Каждый Персонаж обладает определенным характером: Добрым, Злым или Хаотичным. От Доброго или Злого характера Персонажи получают в некоторых случаях выгоду, но иногда и рискуют. Персонаж с Хаотичным характером не получает выгод, но ему зато обычно ничего не угрожает. Характер может меняться по ходу игры.

7.2. Когда характер Персонажа меняется, рядом с его картой должна быть положена карта изменения характера, указывающая новый характер (лежащая этой стороной кверху). Если Персонаж вернется к своему первоначальному характеру, указанному на его карте, карта изменения характера откладывается.

7.3. Ни один из Искателей, включая Друида, не может менять характер чаще, чем один раз за ход.

7.4. Если у Искателя есть Волшебный Предмет, который не может принадлежать ему из-за нового характера, этот предмет должен быть выброшен (5.5).

8. СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

8.1. У каждого Персонажа есть специальные способности, указанные на его карте. Иногда на карте также указаны некоторые ограничения, которые на него налагаются.

8.2. В случае, если применение специальных способностей нарушает правила, приведенные в настоящем описании, считается, что специальная способность важнее за исключением случая описанного в п. 9.8.

9. ЗАКЛИНАНИЯ

9.1. Эффект применения Заклинания описан на его карте. Кроме того, на карте указано, когда это заклинание можно применять.

9.2. Каждый Персонаж может иметь Заклинания, разумеется, при условии, что ему это позволяет его уровень Магии (2.6)

9.3. Игрок хранит свои карты Заклинаний лицевой стороной вниз, чтобы другие не могли их видеть.

9.4. Персонаж не может самовольно откладывать заклинания, кроме случая, когда заклинаний становится больше, чем позволяет его уровень Магии (2.6).

9.5. Получение Заклинаний. Обычно Заклинания получают Персонажами в результате встреч или исследования поля, на котором они находятся. Некоторые Персонажи располагают Заклинаниями уже в самом начале игры. Карты Заклинаний берутся с верха соответствующей стопки. Если вся стопка закончится, использованные карты Заклинаний собираются заново и перемешиваются, образуя новую стопку.

9.6. Применение Заклинаний. Заклинания можно применять в соответствии с условиями, приведенными на картах. После применения Заклинания и выяснения его действия карта Заклинания откладывается к использованным. Заклинание примененное против Персонажа, находит свою жертву независимо от того, в каком месте игрового поля она находится (если обратное не сказано на карте Заклинания).

9.7. Ни одно Заклинание не действует на Персонажей, находящихся на каменном Мосту, или на Бестию. 9.8. Если Специальная Способность или Волшебный Предмет позволяет Персонажу постоянно иметь некоторое количество Заклинаний и сразу же после их использования брать следующие, то такая возможность может быть использована только в свой ход и не чаще одного раза за ход. Это единственный случай, когда текст правил важнее текста на карточке Персонажа.

КАК ИДЕТ ИГРА

10. Ходы

10.1. Время игры делится на ходы, во время которых каждый Персонаж может совершить (поочередно) следующие действия 1а). передвижение 1б). встречи или исследование поля, на котором он оказался.

10.2. Передвижение. В Странах Нижнего, Среднего и Верхнего Круга Персонажи передвигаются с помощью броска кубика и перемещения на число полей, выпавшее на кубике в любом направлении (по ходу часовой стрелки или против). Некоторые специальные способности или Заклинания могут изменить способ, которым двигается Персонаж. Эти случаи описаны на картах Заклинаний или на картах Персонажей. Направление передвижения не может изменяться во время самого передвижения (хотя оно может изменяться при переходе Персонажа из одного Круга в другой). Пример: Персонаж двигается в Стране Среднего Круга по часовой стрелке. На Плоскогорье Туманов он выбрасывает 6 очков на кубике. Он доходит до Леса Призрачных Огней, там переправляется в Урочище (Нижний Круг) и начиная с Урочища продолжает двигаться против часовой стрелки.

10.3. На Каменном Мосту игроки не бросают кубик. Там все Персонажи двигаются со скоростью одного поля за ход. Персонаж не может перейти на следующее поле, не справившись с заданием для того поля, на котором он находится. Исключением из этого правила становится ситуация, при которой Персонаж вынужден уйти с Каменного Моста. Это может случиться от того, что у него нет Щита Толимана, необходимого, чтобы попасть в Замок Бестии. Тогда он уходит в направлении противоположном тому, с которого пришел. В этом случае Персонаж тоже двигается со скоростью 1 поля за ход, но он может не выполнять инструкции, связанные с пройденными им полями.

10.4. Находясь на Мосту, Персонаж всегда может отказаться от попытки сразиться с Бестией и пройти мимо Замка или развернуться и идти назад - даже если у него есть Щит Толимана. Когда он идет назад, то не обращает внимания на инструкции, связанные с проходимыми им полями до выхода в Страну Верхнего Круга». Если он захочет пройти мимо Замка, то может не обращать внимания на инструкции полей, лежащих по другую сторону Замка. Одним словом: если Персонаж решает уйти с Моста, то может не выполнять инструкции полей независимо от того, куда он идет.

10.5. Персонаж, который входит в Замок, ОБЯЗАН сразиться с Бестией. Если он побеждает, то становится победителем во всей игре.

11. Переходы между кругами

11.1. Трясина. Переправа из Нижнего Круга в Средний возможна только между полями под названием Урочище и Лес Призрачных Огней. Исключение из этого правила описаны в п.11.2.

11.2. Через Трясину можно переправиться в любом направлении при помощи лодки. Также можно перенестись из одного Круга в другой в результате выполнения инструкций полей или карт Событий, или с помощью Заклинания Повелитель Болот.

11.3. Переправа через Трясину требует броска кубика на поле "Урочище" только в том случае, если Персонаж желает переправиться из Страны Нижнего Круга в Страну Среднего Круга. При переходе в противоположном направлении бросок не требуется.

11.4. Если попытка переправиться в Лес Призрачных Огней оказалась неудачной, Персонаж теряет 1 пункт Жизни и не может продолжать свой ход. Если бросок закончился "вничью", Персонаж не теряет 1 пункта Жизни, но и не может пройти в Страну Среднего Круга. Тогда он должен решить,

что он будет делать следующим ходом: то ли совершит новую попытку переправиться, то ли продолжит путешествие в Нижнем Круге.

11.5. Ледяной лес. Через Ледяной Лес можно переправиться только между полями "Ледяное Царство" и "Долина Черепов". Исключение из этого правила приводится в п.11.6.

11.6. Персонаж, у которого есть Лампа, может переправиться через Ледяной Лес в любом месте. Также Персонаж может перенестись из одного Круга в другой в результате выполнения инструкций, связанных с некоторыми полями и картами Событий, и также с помощью Заклинания "Владыка Льдов".

11.7. Для того, чтобы переправиться через Ледяной Лес, необходимо победить Рыцаря Вечных Снегов, но только в том случае, если Персонаж переходит из Страны Среднего Круга в Страну Верхнего Круга. Рыцарь не нападает на тех, кто идет в противоположном направлении (в Средний Круг).

11.8. Если попытка победить Рыцаря оказалась неудачной, Персонаж теряет 1 пункт Жизни, и его ход на этом заканчивается. Если сражение закончилось вничью. Персонаж не теряет Жизни, но и пройти в Верхний Круг также не сможет. Тогда он должен решить, что он будет делать следующим ходом: то ли совершит новую попытку переправиться, то ли продолжит путешествие в Среднем Круге.

11.9. КАМЕННЫЙ МОСТ. Войти на Каменный Мост можно только с полей "Вымерший Город" или "Развалины Крепости". Чтобы войти на Мост, необходимо победить: в первом случае Духа Скал, во втором Каменное Чудовище. И Дух, и Чудовище нападают лишь на тех, кто хочет войти на Мост, и не трогают тех, кто выходит с него (и не интересуются теми, кто просто путешествует по Стране Верхнего Круга).

11.10. Персонаж может пытаться войти на Мост только в том случае, если он сможет этим же ходом попасть на поле, обозначенное как "Вход на Мост". Персонаж, ход которого заканчивается на поле "Вымерший Город" или "Развалины Крепости", не может пытаться войти на Мост. Если попытка войти на Мост оказалась успешной, ход Персонажа заканчивается на поле "Вход на Мост", а в противном случае на поле "Вымерший Город" или "Развалины Крепости".

11.11. Если попытка победить Духа или Чудовище оказалась неудачной, Персонаж теряет в первом случае 1 пункт Магии, а во втором 1 пункт Меча, и должен продолжить свое путешествие по Стране Верхнего Круга (он не может следующим ходом совершить новую попытку войти на Мост). Если сражение закончилось вничью, Персонаж ничего не теряет, но и не может следующим ходом совершить новую попытку зайти на Мост.

12. ВЗЯТИЕ С ИГРОВОГО ПОЛЯ ОТКРЫТЫХ КАРТ

12.1. Персонаж, ход которого заканчивается на некотором поле, может в любой момент до конца своего хода посетить находящегося на этом поле Незнакомца, забрать лежащее там золото, Предметы (5.4) или Друзей. За исключением следующих ситуаций: а) на этом поле лежит карта Врага (13.5) б) на этом поле следует взять еще одну или более карт (13.4). В этом случае придется сначала победить Врагов или спрятаться от них или ознакомиться со взятыми картами.

Пример: Князь заканчивает ход на Живых Скалах, где лежит 2 слитка золота, Опекун (Друг), Стиллет и Рукавицы (Предметы), Волшебный Меч и Магический Посох (Волшебные Предметы); все это

богатство осталось от Пигмея, превращенного в камень. У Князя уже есть 3 Предмета: Шлем и Серебряная Стрела (Волшебный Предмет). Без каких-либо проблем он берет Опекуна и золото, но, так как он может носить с собой только 4 Предмета, следует решить, что из новых и старых Предметов может оказаться наиболее полезным.

13. ВСТРЕЧИ И ИССЛЕДОВАНИЕ ПОЛЕЙ В СТРАНАХ НИЖНЕГО, СРЕДНЕГО И ВЕРХНЕГО КРУГА.

13.1. Персонаж может встретить другого Персонажа исключительно на поле, где он закончит свой ход, или на поле, куда он будет перенесен в результате какого-либо События. Также только такие поля он может исследовать. Персонаж не может предпринять никаких действий на поле, с которого он начинает ход.

13.2. Персонаж должен сделать выбор между встречей с другим Персонажем, находящимся на этом поле, или исследованием самого поля.

13.3. Чтобы встретиться с другим Персонажем, пришедший на это поле Персонаж должен выбрать одно из двух: либо напасть на него (17.6—10) или применить свои специальные способности.

13.4. Исследование Полей. (Поля, на которых берутся карты событий) Персонаж ОБЯЗАН выполнить инструкцию, приведенную на поле, где он оказался. Он берет только карты событий с верха стопки с этими картами. Если на поле, где он находится, уже лежат какие-либо карты, он берет столько, чтобы общее количество совпадало с тем, которое должно быть взято на этом поле. Взятие карт и ознакомление с ними называется "исследованием поля" (16.1—18.1).

13.5. Все прочие поля. Персонаж выполняет инструкцию, приведенную на поле, где он оказался. Если на этом поле есть Враги (16.2—3), он должен сначала победить их (17.1—5, 18.1—2) или спрятаться от них (19.1-2), После этого Персонаж может посетить Незнакомцев, забрать золото, предметы (5.4) и Друзей. Некоторые инструкция Персонаж ОБЯЗАН выполнить, а некоторые МОЖЕТ выполнить, если захочет.

Пример: Кобольд находится на Плоскогорье Туманов. и выбрасывает на кубике 5 очков. Его ход. таким образом, должен закончиться либо в Долине Теней или на Равнине Одиноких Скал. Однако в Долине Теней лежит открытая карта Оборотня (Меч = 10 пунктов). Из-за воздействия Долины Оборотень получает еще 1 дополнительный пункт Меча, так что его общий Меч составляет 11 пунктов. Поскольку у Кобольда всего 3 пункта Меча, его поражение и связанная с ним потеря 1 пункта Жизни неизбежна. На Равнине Одиноких Скал лежит карта "Выжженная Земля", на которой Кобольду придется пропустить ход. К тому же инструкция для этого поля требует взять две карты, а лежит там только одна. Может, вторая карта окажется полезной? Кобольд. 1 конечно, отправляется на Равнину Одиноких Скал и берет вторую карту Событий. Ей оказывается Циклоп (Меч 6, а на Равнине Одиноких Скал его Меч возрастает до 8).

Кажется, Кобольду не повезло....

14. ВСТРЕЧИ НА КАМЕННОМ МОСТУ

14.1. Персонажи могут встречаться друг с другом исключительно на поле "Вход на Мост".

14.2. Встречи там происходят точно так же, как и в Странах Нижнего, Среднего или Верхнего Круга

14.3. На всех остальных полях Каменного Моста Персонажи, поступают так, как предписывает инструкция для этого поля (если только они не уходят с Моста — 10-3—4).

14.4. Ни на одно из существ, которых Персонаж может встретить на Мосту, не действуют Заклинания (9.7). и от них нельзя прятаться (19.3).

14.5. ЛОВУШКА/ВОЛШЕБНАЯ ЛОВУШКА. Обе Ловушки действуют на Персонажа примерно одинаково, хотя в них требуется использовать разные параметры. В обоих случаях Персонаж бросает 3 кубика. Затем, если он идет со стороны "Вымершего Города" он отнимает от суммы число своих пунктов Магии, а если со стороны "Развалин Крепости" число своих пунктов Меча. Результат определяет место, где закончится ход Персонажа. 0 означает, что ему удалось избежать ловушки и он следующим ходом сможет идти дальше по мосту. Все остальные результаты означают, что Персонаж сброшен с Моста и переходит на место, куда он упал. Персонаж, сброшенный с Каменного Моста, должен бросить кубик для каждого своего Друга или Предмета, чтобы узнать, не потерял ли он его при падении. 1 или 2 очка на кубике означают, что Друга или Предмет удалось сохранить, любой другой результат Друг или Предмет потеряны (карту следует отложить).

14.6. ДЕМОН ТЬМЫ и МОНСТР. В обоих случаях Персонаж бросает кубик, чтобы узнать величину Меча Демона или Магии Монстра. Пока Враг, стерегущий Замок Бестии, не будет побежден, нельзя идти дальше.

14.7. ЗАМОК БЕСТИИ. Персонаж, добравшийся до Замка, должен сражаться с Бестией (он не может отказаться от боя, если у него есть Щит Толимана). Сначала он бросает кубик, чтобы определить вид сражения: 1,2,3 — обычное; 4,5,6 — магическое. Далее определяется величина Магии или Меча Бестии, для этого тоже бросается кубик (1-10, 2-11; 3-12; 4-13; 5-14; 6-15. Если Персонаж выиграет сражение, он становится победителем во всей игре; если проиграет, теряет 2 пункта Жизни и отправляется ко входу на Каменный Мост. Чтобы сделать новую попытку сразиться с Бестией, он должен снова зайти на Мост.

15. КАРТЫ СОБЫТИЙ

15.1. Карты, которые в соответствии с приведенной на них инструкцией должны быть положены на конкретное поле, рассматриваются в первую очередь независимо от того, на каком поле они были взяты. Они не влияют на Персонажа, который их взял (естественно, только во время этого хода). 15.2. Затем рассматриваются все остальные карты Событий (то есть выполняются приведенные в них инструкции), взятые или лежащие открытыми на данном поле. При этом используются цифры, приведенные в верхней части каждой карты — чем меньше цифра, тем раньше следует рассматривать эту карту среди всех прочих. 15.3. Если все Карты Событий закончились, то все использованные отброшенные Карты событий собираются заново и перемешиваются, образуя новую стопку. Это не касается Карт, находящихся на игровом поле и у Персонажей.

16. ВИДЫ КАРТ СОБЫТИЙ

16.1. ВСТРЕЧА необходимо выполнить инструкцию на карте. Если в результате Персонажу приходится пропустить ход, то его ход закончен — он не может ничего больше сделать.

16.2. ВРАГ ЧУДОВИЩЕ, ТО ЕСТЬ СУЩЕСТВО С ПАРАМЕТРОМ МЕЧА встреченное существо нападает на Персонажа, который взял эту карту (17.1 — 5). Карты побежденных Врагов этого вида остаются Персонажам для обмена на пункты Меча (1.4).

16.3. ВРАГ ДЕМОН, ТО ЕСТЬ СУЩЕСТВО С ПАРАМЕТРОМ МАГИИ Демон нападает на Персонажа, который взял эту карту. В этом случае используется магическое сражение (18.1—2). 16.4. Только после того, как Персонаж победит всех Врагов на данном поле (17.1--5) или спрячется от них (19.1.) он может рассматривать остальные карты Событий.

16.5. НЕЗНАКОМЦЫ необходимо выполнить инструкцию на карте.

16.6. ПРЕДМЕТЫ, ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ДРУЗЬЯ Персонаж может забрать их с собой только в том случае, если ему это позволено (8.3—4). Если Персонаж возьмет Волшебный Меч или Щит Талисмана, то он обменивает их на такие же карты из Снаряжения, а взятую карту откладывает к использованным.

16.7 МЕСТА необходимо выполнить инструкцию на карте.

16.8. КАРТЫ СОБЫТИЙ, ОСТАЮЩИЕСЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ. Карты, которые остаются на игровом поле после выполнения Персонажем всех связанных с ними инструкций, должны лежать лицевой стороной вверх (в открытую), так, чтобы они были видны всем игрокам. Пример: Гигант добирается до Плоскогорья Туманов и в соответствии с инструкцией берет 3 карты Событий.

Ими оказываются Волшебная Тропа {1 — Встреча), Медведь (2 — Враг) и 2 слитка золота (5 — Предмет). Прежде всего необходимо узнать последствия Встречи (цифра 1 меньше всех остальных, поэтому рассматривается в первую очередь) Гигант бросает кубик, выпадает 2 очка - он переносится на равнину Трав не встретившись с Медведем и не забрав 2 слитка золота - они остаются открытыми на Плоскогорье Туманов. Теперь, если туда придет другой Персонаж, то 2 карты из 3 уже имеются, ему останется взять только одну карту. А Гигант должен вести себя так, словно его ход закончился на Равнине Трав, а не на Плоскогорье Туманов.

17. СРАЖЕНИЯ

17.1. Сражения происходят в следующих случаях: а) на Персонаж напал Враг Чудовище, у которого имеется параметр Меча (16.5) б) Персонаж нападает на другого Персонажа. В этом случае некоторые Персонажи могут применить свои специальные способности и устроить магическое сражение (18.1—2).

17.2. Сражения с Врагами и другими существами. Для начала Персонаж должен решить, будет он пытаться спрятаться или нет. О своем решении он должен сказать все остальным. Если Персонажу не удастся спрятаться, то все равно происходит Сражение.

17.3. Если Персонаж собирается использовать Заклинания, то он должен сделать это перед броском кубика в сражении, если только обратное не сказано на карте Заклинания.

17.4. Персонаж бросает кубик и прибавляет к выпавшему числу очков число своих общих пунктов Меча (1.5) при этом учитывается только один вид оружия. Сумма определяет его силу в этом бою. Затем один из остальных игроков бросает кубик за противника и точно так же прибавляет к очкам на кубике пункты Меча противника. Если сила Персонажа выше, чем сила его противника, то противник убит. Если сила противника оказалась выше, Персонаж теряет 1 пункт Жизни (этого может не произойти благодаря некоторым Предметам или Заклинаниям). На этом сражение кончается. Если силы обеих сторон равны, то сражение заканчивается вничью (17.10).

17.5. Несколько противников. Если на Персонажа нападают несколько противников сразу, то пункты Меча противников складываются, а к результату прибавляются очки на кубике. Таким образом определяется сила, с которой противники нападают на Персонажа.

17.6. Сражения между Персонажами. Персонаж, на которого напали, может попробовать спрятаться от нападающего (19.1—2). Сражение происходит в том случае, если попытка спрятаться оказалась неудачной либо вообще ее не было.

17.7. Перед бросками кубика оба Персонажа могут воспользоваться Заклинаниями.

17.8. Сначала определяется сила нападающего, а затем обороняющегося (17.4). Тот, чья сила в сражении окажется выше, побеждает. Если силы равны, сражение заканчивается вничью (17.10).

17.9. Победитель имеет право лишить побежденного одного пункта Жизни (этого может не произойти благодаря некоторым Предметам или Заклинаниям) или отобрать у него один Предмет (включая Волшебные) либо 1 слиток золота. На этом сражение (и ход нападающего) заканчивается.

17.10. НИЧЬЯ. В случае ничьей ни одна из сторон ничего не теряет. Вместе с концом сражения наступает конец хода нападавшего.

18. МАГИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ.

18.1. Магическое сражение происходит в том случае, если: а) на Персонажа напал враг-Демон или другое существо, обладающее Магией, б) Персонаж, которому позволяют специальные способности, нападает Магией на другого Персонажа.

18.2. Магическое сражение происходит точно так же, как и обычное, за исключением двух моментов: а) вместо Меча используется Магия, б) ни один предмет не может предотвратить потери Жизни

19. КАК СПРЯТАТЬСЯ ОТ ПРОТИВНИКА

19.1. Персонаж может использовать специальную способность заклинание "Огненный Круг" для того, чтобы спрятаться от враждебно настроенного существа или с помощью Заклинания "Спрятавшийся". Персонаж не может никак повлиять на противника, если он спрятался, и наоборот. Заклинание позволяет спрятаться от одного противника.

Благодаря остальным способам спрятаться, можно уклониться от сражения со всеми существами, находящимися на этом поле.

19.2. Прятаться можно от любого существа или Персонажа, которое нападает в Стране Нижнего, Среднего или Верхнего Круга, а также от всех существ на картах Событий, с которыми Персонаж не желает сражаться.

14.2. На Каменном Мосту нельзя прятаться от живущих там существ.

20. ПРЕВРАЩЕНИЕ В КАМЕНЬ.

20.1. Если Персонаж превращается на 3 хода в камень, то его фишка временно убирается, а на ее место ставятся фишка "Превращения в камень". Фишка Персонажа снова обретает свой нормальный вид после истечения трех ходов.

20.2. Превращенный в камень Персонаж не может иметь Предметов, Волшебных Предметов, золота или Друзей. Карты Предметов и золота необходимо оставить на поле, на котором произошло превращение. Все Друзья покидают превращенного в камень, их карты откладываются к использованным.

20.3. Превращенный в камень Персонаж обладает теми же пунктами Магии и Меча, но он не может ими пользоваться. После возвращения в обычное состояние пункты Магии и Меча Персонажа остаются теми же, что и раньше.

20.4. Превращенный в камень Персонаж не может двигаться в течении трех ходов.

20.5. У превращенного в камень Персонажа нельзя отнять пункты Жизни. На него не действуют Заклинания, но Заклинания такого Персонажа остаются при нем. Воспользоваться ими он сможет только после того, как вернется к своему обычному состоянию.

21. ВОЛШЕБНЫЙ МЕЧ, ЩИТ ТОЛИМАНА И КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

21.1. Когда Персонаж получает Волшебный Меч или Щит Толимана, он берет соответствующую карту из стопки картами Снаряжения.

21.2. Купленные Предметы абсолютно аналогичны тем что найдены среди карт Событий. Если Персонаж теряет купленный Предмет, то он откладывается не к использованным картам, а в стопку карт Снаряжения, чтобы можно было снова купить его. Если среди карт Снаряжения нет Предметов какого-то типа, значит, купить его уже невозможно.

21.3. Карты Снаряжения можно оставлять открытыми на игровом поле точно так же, как и все остальные карты.

22. ПОБЕДА В ИГРЕ.

Побеждает тот, кто доберется до Замка Бестии и победит ее.

КАМЕННЫЙ МОСТ, ЗАМОК БЕСТИИ

ВХОД НА МОСТ

Задержиесь здесь перед тем, как продолжить путь по мосту. На Мосту можно передвигаться только на 1 поле за ход.

ЛОВУШКА

Брось 3 кубика и от суммы очков отними свои пункты Меча, чтобы ; узнать, куда ты попадешь: 0 — остался на этом же поле; 1 Вход Мост; 2 и 3 Развалины Крепости; 4 и 5 Крепость ' Хранителя Дороги; 6 и более Деревня. Персонаж, упавший с Каменного Моста, должен бросить кубик для каждого своего Друга или Предмета. 1 или 2 очка означают, что Друг или Предмет остается у него. Другой результат, Персонаж теряет Предмет или Друга (карта откладывается).

ИГРА СО СМЕРТЬЮ

Персонаж должен бросить 2 кубика за себя и еще 2 за Смерть. Если результаты равны, на следующем ходу играешь снова. Если проиграл, теряешь 1 Жизнь и играешь снова на следующем ходу. Если выиграл, на следующем ходу можешь идти дальше.

ДЕМОН ТЬМЫ

Брось 2 кубика. Сумма очков определяет число пунктов Меча Демона Тьмы, с которым будешь сражаться. Если проиграешь, теряешь 1 Жизнь и сражаешься снова на следующем ходу. Пока не убьешь Демона Тьмы, дальше идти нельзя.

ЗАМОК БЕСТИИ

Чтобы войти сюда, необходимо иметь Щит Толимана. В противном случае пропусти это поле. Персонаж, который войдет в Замок, ОБЯЗАН сражаться с Бестией. Сначала брось кубик, чтобы узнать, каким будет бой с Бестией: 1,2,3 — обычным, 4,5,6 — магическим. Затем (тоже броском кубика) установи величину Магии или Меча Бестии: 1-10, 2-11, 3-12, 4-13, 5-14, 6-15. Если Персонаж победит в бою, то он побеждает во всей игре, если проиграет, то теряет 2 пункта Жизни и обязан отступить ко входу на Каменный Мост.

МОНСТР

Брось 2 кубика. Сумма очков определяет пункты Магии Монстра, с которым ты обязан сразиться. Если проиграешь, теряешь 1 Жизнь и сражаешься снова на следующем ходу. Пока не убьешь Монстра, дальше идти нельзя.

ЦЕРБЕР

Брось кубик, чтобы узнать, сколько пунктов Жизни отобрал у тебя чудовищный пес: 1,2 теряешь 1 Жизнь; 3,4 теряешь 2 Жизни; 5,6 теряешь 3 Жизни.

ВОЛШЕБНАЯ ЛОВУШКА

Брось 3 кубика и от суммы очков отними свои пункты Магии, чтобы узнать, куда ты попадешь: 0 остался на этом же поле, 1 Вход на Мост; 2 и 3 Вымерший Город; 4 и 5 Храм Немед, 6 и более Корчма. В случае падения с Моста поступаешь так же, как и в Ловушке.

ВХОД НА МОСТ

Задержись здесь перед тем, как продолжить путь по мосту. На Мосту можно передвигаться только на 1 поле за ход.



ФАНТОМ



На российском рынке игровой сериал
Магический Меч
представляет компания Фантом!

По вопросам оптовых закупок, совместной деятельности и прочим,
касающимся настольных игр, обращайтесь на телефону (812)-528-34-55,
(812)-528-08-07.

Сергей Володеев и Компания Фантом - профессионалы в мире игр!

- наши публикации по компьютерным играм - более чем в 15 изданиях Москвы и Санкт-Петербурга
- совместные передачи-Навигатор, Пилот, Весь Компьютерный Мир
- первый том Энциклопедии Компьютерных Игр.

Приглашаем в наш игровой центр:

- мультимедиа-оборудование для IBM - CD-ROM , джойстики, звуковые карты
- огромный выбор мультимедиа-игр на CD и дисковых игр
- лучшие в России игровые сборники на CD-дисках
- игровые приставки 3DO и множество игр к ней
- прокат картриджей для SEGA
- домашние компьютеры AMIGA - 500, 600, 1200
- ВСЕГДА ВЕСЬ АССОРТИМЕНТ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
- все по самым лучшим ценам

Санкт-Петербург, Исполкомская ул. 4/6, помещение 3, (812)-277-25-41

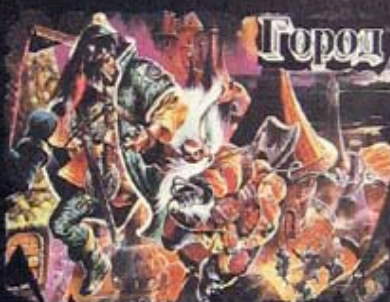
Внимание, конкурс!

Компания "Фантом" умышленно не привела в правила предисторию игры. Мы объявляем конкурс на лучшее описание игрового мира, действующих в нем сил и персонажей, истории из их жизни. Разбудите свою фантазию и присылайте свои истории по адресу: Санкт Петербург, ул. Исполкомская 4/6, помещение 3.

Лучшая история будет опубликована и может стать основной сюжетной линией продолжения игры, кроме того лучшие авторы получают призы.

Письма принимаются на конкурс до 1 октября 1995 года.

Магический меч



Сергей Водолеев и Компания Фантом представляют игровой фэнтези-сериал Магический Меч! Впервые в России мы выпускаем на родном языке потрясающие настольные игры, в которые играет весь мир.

Прекрасное цветное оформление, сотни игровых карточек, десятки персонажей, бесконечное разнообразие вариантов игры! Сражения с драконами и монстрами! Черная и белая магия! Дуэли с соперниками!

Таинственные события и коварные ловушки! Победитель получает все! Кроме основного комплекта, в серии выйдут и три дополнения - Город, Пещера и Лабиринт Магов, которые расширяют и дополняют игровой мир. Сотни часов чистого, ничем не омраченного удовольствия в компании друзей почему бы Вам не попробовать!

Играют 2-6 человек.

ФАНТОМ



Санкт-Петербург.

Исполкомская ул. 4/6 помещение 3,
(812)-277-25-41 (812)-528-34-55 (812)-528-08-07

Дидактический материал
Для школ, учебных заведений и подростковых клубов
Игра способствует расширению кругозора и развитию воображения

ЛЕНА™