

ВЕЩЕРСКИ КАМЪК



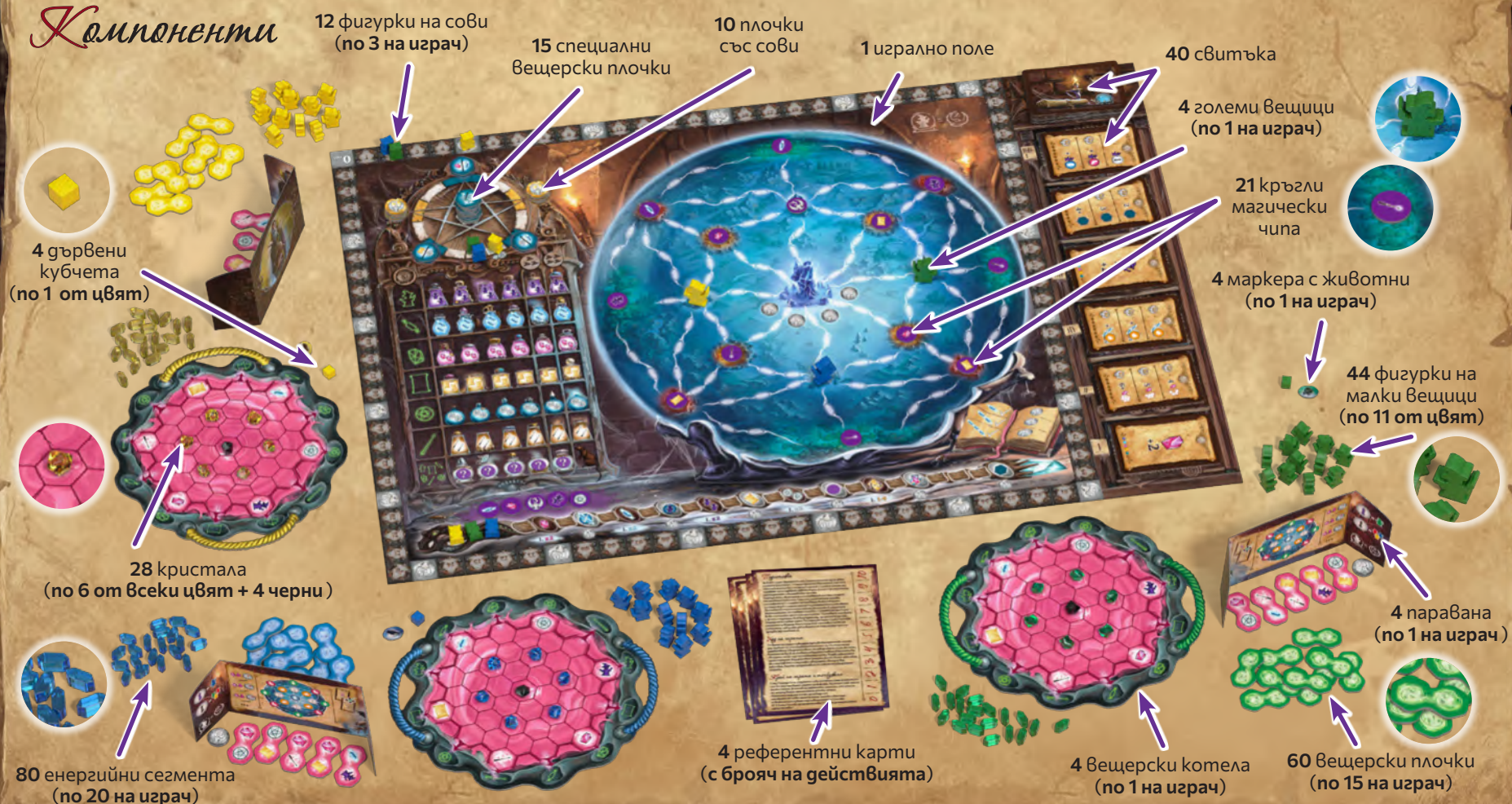
FANTASMAGORIA
GAMES



Веднъж на всеки 100 години най-влиятелните магьосници и вещици се събират в една отдалечена земя, местонахождението на която е строго пазено в тайна в продължение на много поколения. Целта на тази среща е да се възстанови енергийното поле на легендарния **вещерски камък**. В играта вие влизате в ролята на тези чародеи. Чрез използването на заклинания и ритуали ще подсилите запазването и укрепването на енергията на камъка, а чрез нея и на собствените ви магически сили.

Играчът, който покаже най-големи магьоснически умения по време на мистериозния ритуал, ще бъде обявен за **Повелител на вещерския камък**. С това той ще постигне специално положение сред членовете на своята гилдия и ще придобие необикновени магически сили. До следващото събиране ... след 100 години!

Компоненти



Цел на играта

Като изтъкнати майстори на своите гилдии вешерите се събират около древната свещена реликва. Всеки от тях заема една от четирите кули около **Вещерския камък** и започва играта от там като стартово поле. Стремещт на всеки играч е да създава своите магическите заклинания с помощта на котела си и да изгражда мрежа от магическа енергия около камъка. Изпращайте вещиците си да обикалят из околността,

вадете магически кристали от котела си и използвайте мъдро пентаграма и вълшебната пръчка. Обръщайте внимание на изпълнението на пророчествата, за да увеличите шансовете си за победа. Не винаги ще имате на разположение всички средства. Възползвайте се умело от всяка възможност, за да съберете най-много точки за победа по време на 11-те рунда и да извоювате титлата **Повелител на вещерския камък**.

Подготовка за игра

◆ Подготовка на игралното поле ◆

1. Сложете **игралното поле** в средата на масата.



2. Формирайте две еднакви купчинки от плочки със **сови**, като подредите всяка във възходящ ред от 3 до 7 (със седмицата най-отгоре). Поставете по една купчинка на двете полета с нарисувана сова върху пентаграма.

3. Размесете **свитъците**. Поставете ги на купчина за теглене с лицето надолу върху отреденото им място на игралното поле. Изтеглете **6 свитъка** и ги поставете с лицето нагоре върху библиотеката.

4. Разбъркайте **специалните вещерски плочки** и ги поставете на купчина с лицето надолу в центъра на пентаграма. Отворете по една специална вещерска плочка от тази купчина с лицето нагоре върху всяко от 3-те шестоъгълни полета на пентаграма.



5. Разбъркайте всички **кръгли магически чипове**. Поставете по един чип на случаен принцип с лицето нагоре върху предвидените за това места в кристалната топка (освен върху **вещерския камък** в центъра). Поставете останалите чипове с лицето нагоре върху лилавата покривка на масата, под етажерката с колбите.



6. Дръжте **референтните карти** под пръка.



Подготовка на играчите

1. Всеки играч **избира цвят**. Вземете следните компоненти в изборния от вас цвят: 1 **параван**, 1 **вещерски котел**, 15 **вещерски плочки**, 12 **вещици** (1 голяма вещица и 11 малки), 20 **енергийни сегмента**, 3 **сови**, 1 **дървено кубче**, 1 **маркер с животно** и 6 **кристала**. В допълнение вземете 1 **черен кристал**.

Поставете **черния кристал** върху централното поле на вашия котел и 6-те цветни кристала - върху останалите маркирани полета.

Дръжте **дървеното кубче** и **маркера с животно** до котела си.



2. Разбъркайте своите 15 **вещерски плочки** с лицето надолу. **Изтеглетe 5** от тях и ги поставете с лицето нагоре тайно зад паравана си. Оставете останалите 10 плочки като запас с лицето надолу до паравана си.



Важно:

Вътрешната страна на параваните ви предоставя допълнителна информация за играта.



3. Поставете **една** от **совите** си върху нулевата позиция от скалата за точкуване, **втората** - върху маркираното поле на пентаграма, а **третата** - върху гръжката на вълшебната пръчка.



4. Играчът, който последен е **разбърквал** нещо в тенджерата, започва пръв.

Играчът, стоящ вдясно от стартовия играч (т.е. **последният**, който ще бъде на ход), поставя своята **голяма вещица** изправена върху една от 4-те кули в кристалната топка.

Щом поставите вашата голяма вещица, тази кула става **ваша**. Останалите **3 кули са чужди**. Те може да бъдат **заети** от други играчи или да останат **празни**.



Отбележете **2 точки за победа** за поставянето на вещицата си и извършете **действието на магическия чип**, който се намира там (преди първата ви игра, първо прочетете изцяло правилата, за да научите какво означават различните действия).

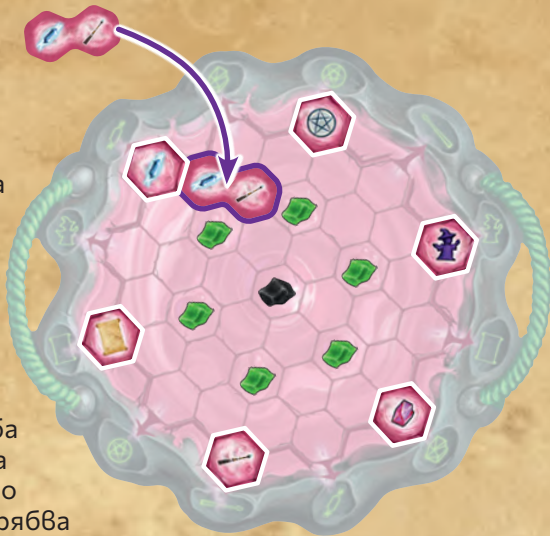


След това обърнете чипа и го оставете зад паравана си; в края на играта, той ще ви донесе още 2 точки за победа.

След това **предпоследният по ред играч** поставя своята голяма вещица върху свободна кула и също така получава 2 точки, изпълнява действието на магическия чип и го поставя зад паравана си. Това продължава, докато накрая стартовият играч постави своята голяма вещица, вземе магически чип и т.н.

Ход на играта

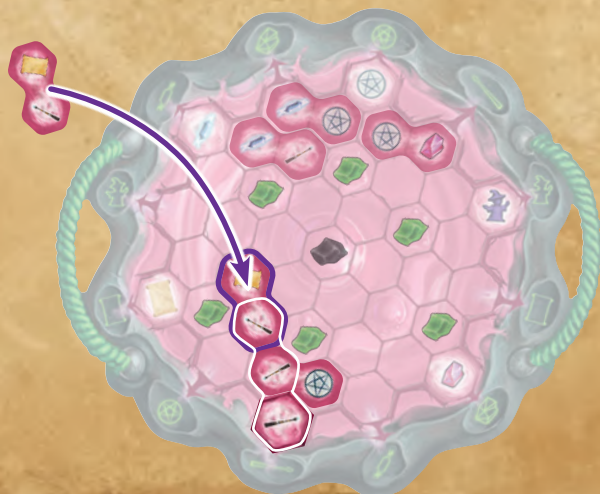
Стартовият играч започва играта като избира **една** от **5-те** **вещерски плочки** зад паравана си и я поставя върху кои да е **2 празни полета** в своя котел. Всеки котел има шест полета с предварително отпечатани символи за действия, които **не може** да се покриват. Полетата с кристали също не може да се покриват с вещерски плочки. Чрез действието на кристалите може да преместите кристал с едно поле или да го преместите върху ръба (облата рамка) на котела. Също така кристалите може да бъдат директно извадени от котела, но тогава ще трябва да жертвате точки за победа – за подробно обяснение: вижте стр. 9, *Действие на кристалите*.



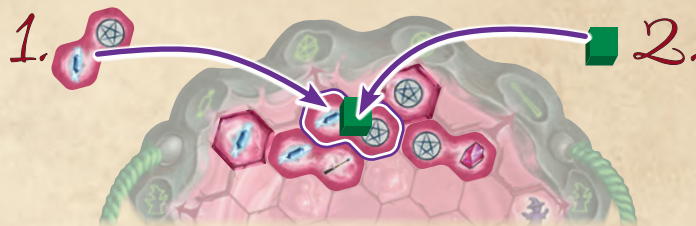
Всяка **вещерска плочка** има **2 различни** символа за **действие**. Изпълнете тези две действия едно след друго в реда, в който желаете. След това изтеглете нова плочка от запаса си със закрити плочки и я поставете с лицето нагоре зад паравана си. След това е ред на следващия играч. Играта продължава по посока на часовниковата стрелка, като всеки играч има по 11 хода. **Всеки играч ще приключи играта без никакви плочки в запаса си и с 4 останали плочки за своя параван.**

Множество действия от един вид чрез групиране

Ако поставите **вещерска плочка** по такъв начин, че да се образува **група от едни и същи символи**, може да извършите съответното действие **многократно**. Разполагате с толкова действия от даден вид, колкото еднакви символа от някое действие има в образуваната група (изключение: *Действия на свитъка*). Ако например поставите вещерска плочка със символ на вълшебна пръчка и образувате група от 3 такива символа, ще може да извършите действието ѝ 3 пъти.



Внимание: По време на всеки ход активирате **2 вида действия**. Винаги трябва първо да **завършите напълно едното действие** (включително и **всички** бонус действия, ако има такива), преди да започнете с другото действие. Ако желаете, за да си напомняте коя вещерска плочка сте поставили в този ход, може да сложите дървеното кубче върху нея.



Това може да бъде полезно по-късно в играта, ако имате много действия от един вид, които може да активират допълнителни бонус действия.

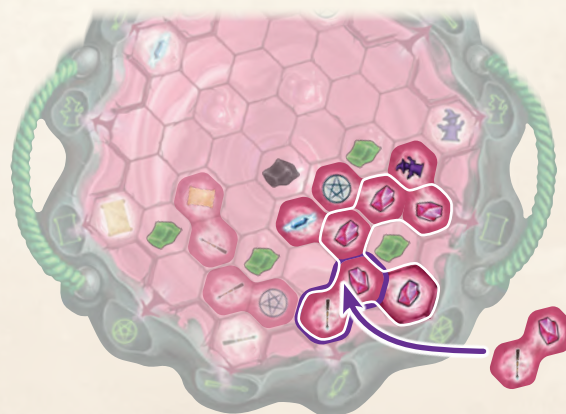
Възможно е на по-късен етап от играта да поставите плочка с действие, което вече не може да използвате. Това не пречи на играта, просто не извършвате това действие.

Важно: За да използвате **многократно** видовете действия, поставяйте вашите вещерски плочки до символи от същия вид във вашия котел (виж долу).

Ако поставите вещерска плочка по такъв начин, че **вторият символ** също да образува група от еднакви символи, тогава може да извършите този вид действие **също няколко** пъти.

Ако току-що поставен символ **не е съседен** на други символи от **същия вид**, извършвате съответното действие **само веднъж**.

Пример: В този случай може да извършите действието на кристалите **5 пъти** и действието на вълшебната пръчка **само веднъж**.



Действия

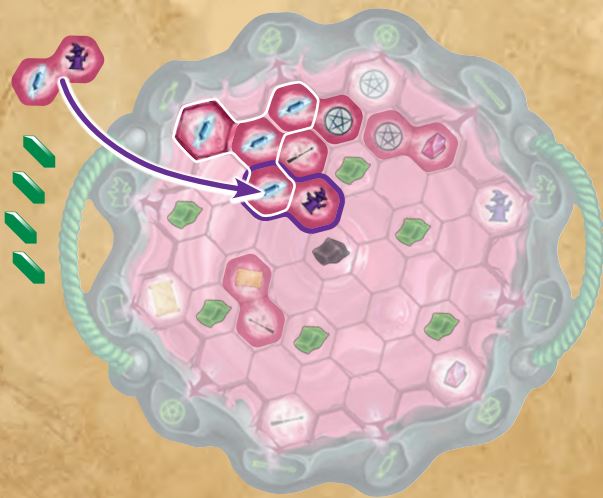
Има 6 вида символи и съответно 6 вида действия:



Действие на енергията

Свързвайки различни локации с помощта на енергийни сегменти, вие ще получавате по 1, 3 или 6 точки за победа при завършена верига, както и възможността да местите вещици между свързани локации на по-късен етап. Различните локации в кристалната топка са свързани с енергийни вериги. Всяка верига се състои от 1, 2 или 3 брѐнки, изискващи 1, 2 или 3 енергийни сегмента, за да бъде завършена.

Когато активирате действието, може да поставите един енергиен сегмент от вашия запас върху свободна брѐнка на някоя незавършена верига в кристалната топка. Първият енергиен сегмент, който поставите, трябва да е свързан с вашата кула 1 и да е насочен в която и да е посока. Ако активирате няколко действия на енергията **наведнѐж**, поставете съответния брой енергийни сегменти.



За всяка **завършена верига** (напълно запълнени със сегменти брѐнки между 2 локации в кристалната топка) получавате точки за победа, които веднага отбелязвате на скалата за точкуване, като местите вашата сова:

- 1 точка за победа за единична верига
- 3 точки за победа за двойна верига
- 6 точки за победа за тройна верига

Съвет: ако получите много действия от един вид наведнѐж и може би още допълнителни действия чрез **магически чипове, свитѐци** и т.н., би било полезно да отбелязвате броя на оставащите ви действия върху **брояча на действията**, намиращ се на **референтната карта**, използвайки **маркера със животно**.



Важно: Всяка верига може да бъде започната и завършена **само от един** играч. Ако някой вече е заел една или повече брѐнки от веригата, останалите играчи повече не може да поставят енергийни сегменти върху тази верига.

Ако вече сте използвали **всичките** си енергийни сегменти, не може повече да извършвате действия с енергия.

Трябва първо да завършите **започната** верига към произволна локация 2, преди да стартирате нова верига. След това може да започнете следваща верига от вашата кула или да продължите да разширявате мрежата си от нова локация, стига тя да е вече свързана с кулата ви: напр. **от тези * локации**.





▷ Действие на вещиците ◁

Поставяйте вещици до кулата си и ги местете към други свързани локации в кристалната топка. Когато отидете на друга локация, получавате 2 точки за победа и магически чип, ако е още наличен.

Когато активирате действие на вещиците може:

а) **да сложите вещица легнала.** Вземете една вещица от резерва си и я сложете легнала до кулата си (до голямата си вещица). Легналите вещици засега не носят точки за победа, а очакват истинското си включване в играта.



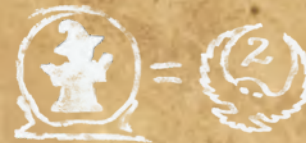
или

б) **да изправите вещица** (вече лежаща до кулата ви). След това веднага да я преместите на друга локация. Може да местите вещици само на локации, които са енергийно свързани с кулата ви (чрез **напълно завършени вериги**). Ако използвате само собствените си вериги, ще ви струва само **едно** действие на вещиците, за да преместите **една** вещица от кулата си **до нова** локация, минавайки през произволен брой заети или свободни локации.



Ако използвате веригите на други играчи, за да стигнете до избрана локация, ще трябва да ползвате **по едно** действие на вещицата **за всяка** чужда верига (завършена - между две локации), през която преминавате, без значение дали веригата е от 1, 2 или 3 сегмента. Ако не ви достигат действията на вещиците за това, ще трябва да ги използвате за друго или да ги загубите.

Всеки път, когато поставите **изправена вещица** на някоя локация, получавате веднага **две** точки за победа. Който пръв постави вещицата си на някоя локация **взима и магическия чип**, поставен там. В зависимост от символа върху чипа, той ви носи едно допълнително действие (едно от 6-те различни) или 3 точки за победа.



Допълнителното действие може да се използва по всяко време, докато извършвате действията на вещиците, но **най-късно** след последното ви действие на вещиците **от настоящия ви ход**. След като използвате чипа, го обърнете и го сложете зад паравана си. (Както е изобразено на него, в края на играта той ще ви донесе **още 2 точки** за победа).

Вещерският камък **4** в центъра на кристалната топка се състои от четири отделни позиции и не съдържа магически чипове. Когато сложите вещица там, я поставете върху незаетата позиция с най-много точки за победа. **В добавка към нормалните 2 точки за изправената вещица**, поставена на локацията, печелите веднага и **бонус точките, отбелязани на конкретната позиция** **5**.

Пример: Червеният е вторият играч, който поставя вещица върху Вещерския камък **6**. Съответно той печели **2** (за нова локация) + **3** (бонус на позицията) = **5 точки за победа**.

Ако по време на хода си изпълнявате множество действия на вещиците, приложете вариантите на действието а) и б) в **произволен ред**, съответния **брой пъти**.

Не може да извършвате повече действия на вещиците, ако всичките ви вещици **стоят изправени** върху локации в кристалната топка.

Важно: На всяка локация може да има само по една изправена вещица на всеки играч. **Не може** да има **две или повече изправени вещици от същия цвят на една локация**. Може да има **произволен брой** ваши вещици **легнали** до вашата кула. Щом една вещица се постави изправена върху дадена локация, тя **не може да се мести повече** и трябва да остане там до края на играта.

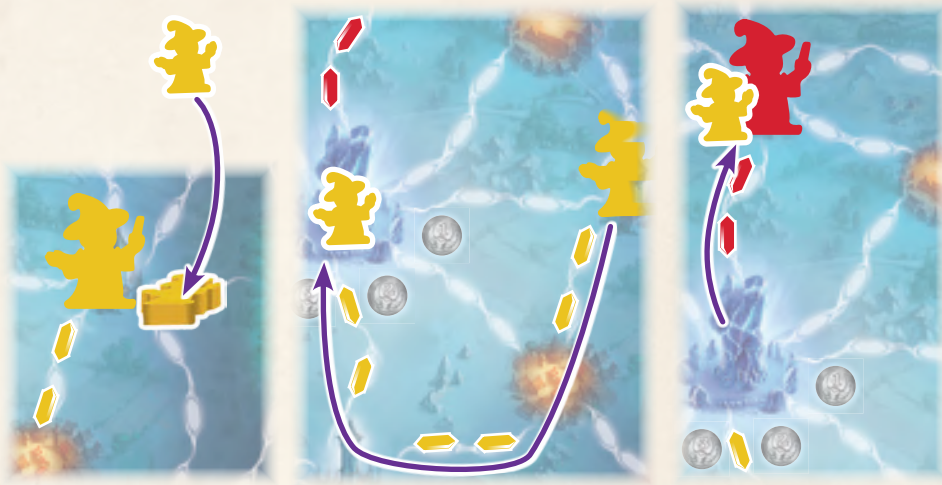


Пример: За да премести жълтата вещица върху червената кула **3**, на жълтия играч ще му трябват 3 действия:

1-во действие:
Поставя вещицата легнала до кулата си.

2-ро действие:
Изправя вещицата и я придвижва по жълтите вериги до Вещерския камък в средата.

3-то действие:
Мести вещицата от Вещерския камък по червената верига до червената кула.





▷ Действие на пентаграма ◁

Напредвайте по пентаграма и се сдобийте с плочки на сови (носеци от 3 до 7 точки за победа) и специални вещерски плочки.

Когато активирате действието на пентаграма, придвижвате вашата сова с **една позиция** по посока на часовниковата стрелка. Ако активирате **няколко** действия на пентаграма, се придвижвате със **съответния брой** позиции по него.

Когато спрете на или преминете през:

- светло поле 1** - не се случва нищо.
- оранжево поле 2** - вземете най-горната **плочка на сова** (тази с най-много точки за победа) от купчината, поставена на това поле и я сложете зад паравана си.
- тъмно поле 3** - вземете **специалната вещерска плочка**, намираща се там, и веднага поставете нова специална плочка на същото място. Вземете я от купчината в центъра на пентаграма, стига да има налични. В противен случай полето остава празно.

Може да изберете измежду два варианта как да използвате специалната вещерска плочка: или **еднократно**, или **постоянно**:

Еднократно: Ако я използвате еднократно, може да изпълните **едно** от двете изобразени действия **два пъти**. Може да извършите действието на плочката по всяко време в рамките на настоящото действие на пентаграма. След това обръщате използваната плочка и я поставяте до паравана си.

Пример: С тази специална плочка може да извършите или две действия на енергията, или две на вещиците.



Постоянно действие: Ако искате действието на плочката да е постоянно, я поставете веднага с **лицето нагоре** върху празно поле във **вашия котел**. От тук нататък двата символа върху плочката ще допринасят към общия брой при групиране на съответните символи.

Важно: Поставянето на специална вещерска плочка в котела ви **не предизвиква никакво действие** на момента. Плочката обаче може да се ползва/комбинира по време на същия ход при изпълнение на второто ви действие, стига да е приложимо.

Пример 1: Зеленият играч поставя вещерската плочка **пентаграм/вещица** в котела си. Най-напред той се придвижва с 4 позиции по пентаграма (защото е групирал 4 пентаграма в котела си), като преминава през едно **тъмно поле**. Играчът взема най-горната **специална вещерска плочка** от там, съдържаща също комбинацията **пентаграм/вещица**. Той я слага в котела си до току-що поставената вещерска плочка. Тъй като с това действието на пентаграма приключва, той **не може** да се придвижи с още една позиция там. Символът на вещица обаче се включва в бройката за второто действие от вещерската му плочка, което означава, че сега зеленият играч има **5 действия** на вещиците (вместо първоначалните 2).



Важно: Когато направите пълен кръг около пентаграма, продължавайте да се движите напред и да взимате плочки, както досега.

Ако достигнете позиция със сова, на която всички плочки със сови са свършили, **веднага печелите 2 точки** за победа **4**.

Ако достигнете магическо поле и то е празно (защото няма повече налични специални вещерски плочки), имате право на две действия от които и да е вие по ваш избор **5**.

Пример 2: Червеният играч поставя вещерска плочка **вълшебна пръчка/кристал** до специалната вещерска плочка в котела си. Така той получава **5 действия** на кристалите и се придвижва с **3 стъпки** по вълшебната пръчка.



Пример 3: Червеният играч поставя вещерска плочка **енергия/вълшебна пръчка** до **две специални** вещерски плочки в котела си. С това той се сдобива с **3 действия** на енергията и се придвижва с **4 стъпки** по вълшебната пръчка.





◆ Действие на кристалите ◆

Премествайте кристалите в котела си и активирайте допълнителни действия, като извадите един или няколко кристала от него.

Когато активирате действие на кристалите, може да преместите един от кристалите си вътре в котела с **1 поле**. Това е добре за вас, защото:

1. Освобождавате поле, на което по-късно може да сложите вещерска плочка.
2. Всеки път, когато преместите кристал **върху поле от облака рамка** на котела, вие активирате допълнителни действия.

Пример: Поставяйки вещерската си плочка, синият играч активира 1 действие на кристалите. Той използва това действие, за да премести един кристал върху рамката на котела **A**. Друг вариант на действието е той да премести някой кристал върху съседно, незаето поле (където няма вещерска плочка или друг кристал и не съдържа предварително изобразен символ) **B**.

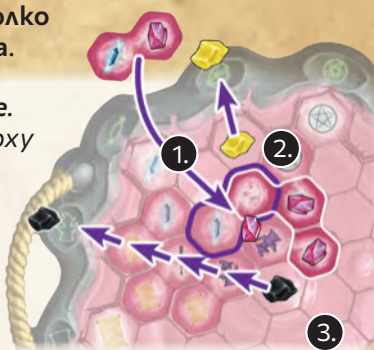


Ако преместите кристал върху даден символ **от рамката** на вашия котел, трябва да го **вземете от там** и да го сложите **на етажерката** с колбите върху изгралното поле. Винаги може да избирате между два рафта на етажерката:

- **или** слагате кристала върху **свободна колба на рафта, съответстващ на символа от рамката** на котела, от където сте извадили кристала **6** (за което незабавно получавате **2 действия от съответния вид**).
- **или** слагате кристала на **най-долния рафт**. **7** За това получавате **1 магически чип** по ваш избор от лилавата покривка (под етажерката). Може да извършите действието на този чип по всяко време от настоящото действие на кристалите, но най-късно след преместването на последния кристал. След това обръщате магическия чип и го слагате зад паравана си.

Ако активирате **няколко** действия на кристалите, може да ги използвате, за да преместите само **един кристал с няколко полета** **или** да ги разпределите **между няколко кристала**.

Пример: Жълтият играч има **3 действия на кристалите**. Той използва първото, за да премести един кристал върху рамката на котела, на поле пак със символ на кристал и слага кристала на съответния рафт **8**. Това му дава **2 допълнителни действия на кристалите**, така че той има общо **още 4 действия**. Той ги използва, за да премести черния кристал през **три заети полета** и да го сложи на рамката върху символа на вещица.



Черният кристал има **две** специални функции:

1. **Поставянето му в колба** ще донесе **още две** действия от съответния вид. Тоест, на горните 6 рафта, получавате 4 действия (вместо 2) от съответния вид. На най-долния (седми) рафт получавате 3 действия от съответния вид, ако чипът има символ за действие. Ако магическият чип ви носи 3 точки за победа, вие получавате 2 допълнителни точки (общо 5), които отбелязвате веднага.
2. Черният кристал **не се включва** в общия брой точки, ако **вълшебната пръчка** ви позволява да отбележите **точки за кристалите** си върху рафтовете (виж стр. 10 - *Действие на вълшебната пръчка*) или ако искате да изпълните пророчеството *Кристали върху етажерката* (виж стр. 13 - *Други пророчества*).

Ако **нямате повече кристали в котела си**, не може да извършвате повече действия с кристали.



Бележки: Кристалите може да се местят **през заети** полета (без значение дали са заети от плочки или други кристали).

Движението на кристала обаче трябва **да завърши върху празно поле**. Полетата с изобразени символи в котела се считат за заети. Обратното също е валидно – не може да поставите вещерска плочка или специална вещерска плочка върху поле с кристал. Кристали може да бъдат вадени от котела само на определените за това места (от маркирани със стрелки полета).



- Всяка колба може да побере само един кристал.

- Има **лимит** на кристалите, които може да се поставят на **всеки рафт** в зависимост от броя на играчите:



- * при **2-ма** играчи - максимум **4** кристала;
- * при **3-ма** играчи - максимум **5** кристала;
- * при **4-ма** играчи - максимум **6** кристала;
- * **изключение** прави **най-долният** рафт, където може да се поставят до **5** кристала при игра с **3-ма и 4-ма** играчи) **9**.

Когато някой от горните 6 рафта се запълни, като негова алтернатива може да използвате само най-долния рафт. В редкия случай, когато и долният рафт също е **запълнен** и няма как да поставите кристала си на етажерката, трябва да го върнете в кутията на играта. Бихте избегнали този неизгоден вариант, ако извадите кристала от друго място на котела.

Важно: Във всеки един момент от хода **ви може да махнете** кристал (вкл. черния) директно **от вътрешността на котела** си (без да го движите) и да го сложите до паравана си. Този кристал обаче се счита за **неправилно** изваден, което го **поврежда** непоправимо. Първият изваден по този начин кристал ви струва - **1** точка за победа; вторият - **2** точки; третият - **3** и т.н., които се отбелязват на момента.





▷ Действие на вълшебната пръчка ◁

Придвижвайте се по вълшебната пръчка и получавайте бонус действия, както и точки за победа по време на междинните точкувания.

Когато активирате действието на вълшебната пръчка, вие придвижвате **совата** си с **една позиция надясно**. Ако активирате **няколко** действия на пръчката, се придвижете със **съответния брой** позиции.

Ако достигнете или преминете през:

- а) светлокафяво поле 1** - не се случва нищо.
- б) тъмнокафяво поле 2** - получавате **едно** или **повече** бонус действия от един вид според символа на това поле. Ако след преместването си сте на **най-предна позиция** върху пръчката (това важи и ако споделяте тази позиция с друг играч), бонус действията от всички **тъмнокафяви полета**, през които сте преминали през този ход, **се удвояват**.
- в) сребърно поле 3** - получавате точки за победа за определени условия, които изпълнявате към този момент.

Щом достигнете **последната** позиция на вълшебната пръчка, **4** не може да извършвате повече действия на пръчката.

Пример: Червеният играч завършва движението си върху жълтия и затова за момента той е **най-напред**.



Важно: Ако имате няколко действия на вълшебната пръчка и чрез тях се сдобивате с няколко бонус действия и междинни точкувания, вие **трябва** да ги изпълните **в реда, в който сте ги получили**. Може да използвате своя **маркер с животно**, за да отбелязвате последователно позициите, които дават бонус действия и междинни точкувания. За да си помогнете така, сложете маркера с животно върху позицията на вълшебната пръчка, където се намира вашата сова в момента. След това преместете совата с толкова позиции, колкото действия на вълшебната пръчка имате общо. След това **местете маркера с животно** стъпка по стъпка към совата си и извършете действията от тъмнокафявите и сребърните полета в съответния ред (ако сега сте пръв на пръчката, всички бонус действия, през които минавате, се удвояват). Накрая оставете маркера настрана.



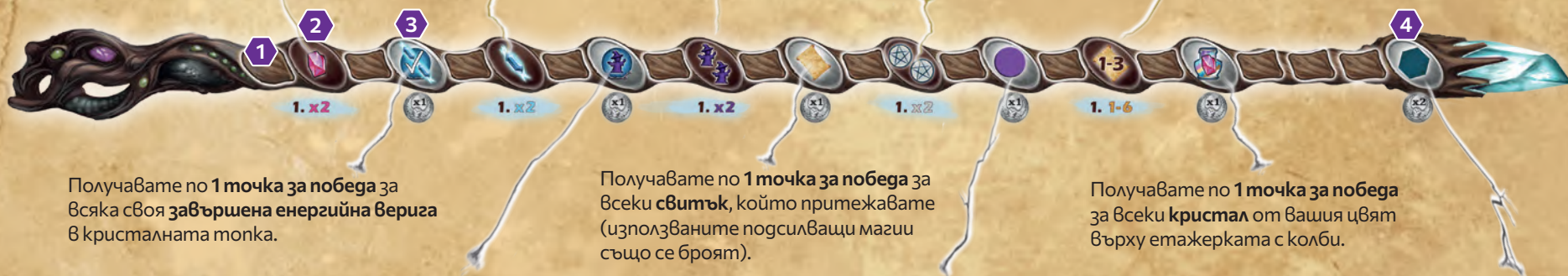
Получавате **1 действие на кристалите** (ако сте **първи**: **2 действия** на кристалите).

Получавате **2 действия на вещиците** (ако сте **първи**: **4 действия** на вещиците).

Получавате **1 действие на енергията** (ако сте **първи**: **2 действия** на енергията).

Получавате **2 стъпки върху пентаграма** (ако сте **първи**: **4 стъпки** върху пентаграма).

Получавате **1 от първите 3 отворени свитъка** (ако сте **първи**: **1 от всички** отворени свитъци).



Получавате по **1 точка за победа** за всяка своя **завършена енергийна верига** в кристалната топка.

Получавате по **1 точка за победа** за всеки **свитък**, който притежавате (използваните подсилващи магии също се броят).

Получавате по **1 точка за победа** за всеки **кристал** от вашия цвят върху етажерката с колби.

Получавате по **1 точка за победа** за всяка от **вашиите вещици** в кристалната топка (лежаща или изправена), включително и голямата вещица.

Получавате по **1 точка за победа** за всеки **магически чип**, който притежавате.

Получавате по **2 точки за победа** за всяка **специална вещерска плочка**, която притежавате. Към бройката се включват специалните плочки в котела ви, както и тези до паравана ви.

Пример: Чрез действията на вълшебната пръчка жълтият играч се придвижва по нея с 4 позиции и спира върху полето, където е совата на червения играч. След преместването си жълтият играч започва да изпълнява позициите, през които е преминал, започвайки от **точки за победа за вещиците** върху игралното поле **A**. За тях той получава 5 точки, тъй като към този момент 5 от неговите вещици са върху полето: голямата му вещица, 2 малки вещици, лежащи до кулата му, и две малки, изправени върху локации. **След това** изпълнява позицията

2 бонус действия на вещиците B. В момента жълтият е на първо място върху вълшебната пръчка (заедно с червения). По този начин жълтият може да използва бонус позицията **два пъти** и да получи **4 действия на вещиците**. Ако например жълтият се беше придвижил само с 3 позиции **C**, той щеше да спре точно върху бонус позицията, но зад червения. В този случай той щеше да получи само стандартното бонус действие за тази позиция – 2 действия на вещиците.



◆ Действие на свитъка ◆

Вземете един свитък от библиотеката. Множество действия на свитъка ви дават възможност за по-голям избор.

Когато активирате действие на свитъка, вие получавате 1 свитък от библиотеката. Ако в момента имате само едно действие на свитъка, вземете най-долния свитък - от рафт 1 **5**, най-отдалечения от купчината за теглене *****. Сложете свитъка пред себе си с лицето нагоре.

Ако активирате няколко действия на свитъка, съответно се увеличава и броят на свитъците, от които може да избирате. Ако например имате три действия на свитъка, вие може да изберете 1 свитък от първите 3 в библиотеката, т.е. от рафтове от 1 до 3 **6**.

Когато вземете свитък, всички други над него се преместват веднага с една позиция надолу. След това се тегли нов свитък от купчината и се поставя с лицето нагоре върху рафт 6 (най-близкия до купчината за теглене).

Има два вида свитъци: **подсилващи магии** и **пророчества**.

1. Подсилващи магии

Може да използвате всяка подсилваща магия **еднократно** и то само за да **увеличите броя на съответните действия**, които вече сте задействали по друг начин. Сама по себе си подсилващата магия не задейства никакви действия.

Повечето подсилващи магии ви **дават две** допълнителни действия от **определен вид**. Например, ако сте се придвижили с три позиции по вълшебната пръчка, след като сте поставили вещерска плочка, може веднага да се преместите с още две позиции, ако изиграете подсилваща магия за вълшебната пръчка.

Има обаче и **единични подсилващи магии** **7**, които ви предоставят само едно допълнително действие, но при тях може да изберете измежду **всички видове** действия.

Важно: Магии, подсилващи едно и също действие, може да бъдат комбинирани и играни заедно. Показаната вдясно комбинация ви носи 3 допълнителни действия на кристалите.

След като използвате подсилваща магия, я обърнете с лицето надолу и я поставете до паравана си. Неизползваните подсилващи магии стоят пред вас, докато не ги изиграете. В края на играта всеки неизползван свитък с подсилваща магия, който притежавате, ви носи по 2 точки за победа.

2. Пророчества

Пророчествата са карти със задания, които ви носят точки за победа в края на играта. В зависимост от това колко добре сте се справили с изпълнението им, получавате:

1 точка за победа, ако само притежавате карта с пророчество, но не сте изпълнили нищо от нея.

3 точки за победа, ако сте изпълнили само **първото ниво** на пророчеството.

5 точки за победа, ако сте изпълнили **второто ниво** на пророчеството.

7 точки за победа, ако сте изпълнили **третото ниво** на пророчеството.



Важно: Ако по време на хода си се сбобиете с **повече** от един **магически чип**, показващ свитък, може да не ги комбинирате, а да ги ползвате самостоятелно като отделни независими действия. По този начин ще взимате един по един най-долния свитък от библиотеката за всеки използван чип, вместо да комбинирате чиповете, за да се сбобиете само с 1 свитък от по-висок рафт. Отделно може да увеличите избора си за взимане на свитъци, като изиграете една или повече подсилващи магии.

Ако искате да запазите **в тайна** колко и какви свитъци вече сте събрали, може да гържите неизползваните подсилващи магии и пророчества на купчинка.

В редкия случай, когато купчината за теглене свърши, може да избирате само от останалите в библиотеката свитъци. Ако и библиотеката се изчерпа, всички последващи действия на свитъци се губят.

Краи на играта

Играта приключва след **11 рунда**, когато всеки играч ще има по **4 вещерски плочки**, останали зад паравана му.

Пребройте точките от:

1. **Плочките си със сови**, които сте събрали от пентаграма.
2. **Магическите си чипове**, всеки ви носи по **2 точки** за победа.
3. **Свитъците си:**

- а) Проверете за **неизползвани подсилващи магии** или **неизпълнени пророчества**, намиращи се пред вас. Ако имате такива, получавате по **2 точки за победа** за всяка неизползвана подсилваща магия и по **1 точка за победа** за всяко неизпълнено пророчество.
- б) Точките, които печелите от **изпълнените пророчества**, са описани по-долу.

Играчът, който събере най-много точки, става новият **Повелител на вещерския камък** и печели играта. В случай на равенство победител е играчът, намиращ се по-напред върху вълшебната пръчка или първият, който е стигнал последната позиция там.

Разяснение на пророчествата

Групиране на символи

Най-голямо струпване - група от определен символ в котела ви.

Трябва да имате **съседни** поне **4 еднакви символа**, за да отбележите **3 точки за победа**; група от **5 еднакви символа** ще ви донесе **5 точки**, а групиране на **6 или повече еднакви символа** ще ви донесе **7 точки**. Група от 3 или по-малко символи би означавало, че не сте изпълнили пророчеството.

Пример: **А** Зеленият играч е групирал **5 вещици**. Към групата се включват символи, изобразени върху котела, вещерските плочки, както и специалните вещерски плочки. Несвързаните символи не се броят. В резултат на това зеленият печели **5 точки** за победа от това пророчество.



Заети и свързани локации

Вещици върху конкретни локации:

- а) **различни видове локации:** Кристалните топки върху пророчествата показват различни видове локации. Ако някоя от вещиците ви се намира върху **първата** показана локация, печелите **3 точки**. Ако имате вещици върху **първата и втората** показани локации, печелите **5 точки**.

Ако имате вещици и върху **трите** локации, печелите **7 точки**.

Ако нямате вещица върху първата показана локация, пророчеството се счита за неизпълнено (печелите само 1 точка), без значение дали имате вещици върху някоя от другите 2 локации. Нивата се изпълняват последователно: 3-то също не важи без 2-ро.

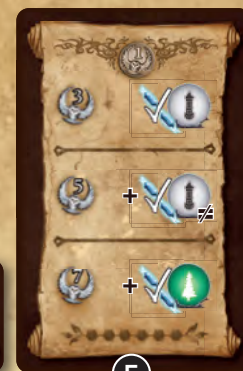
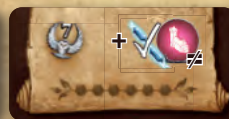


- б) **еднакви видове локации:** Колкото повече локации **от този вид** са заети от ваши вещици, толкова повече точки печелите. При **1 вещица** върху съответна локация - **3 точки**; **2 вещици** върху 2 еднотипни локации - **5 точки**; **3 вещици** върху 3 еднотипни локации - **7 точки**.

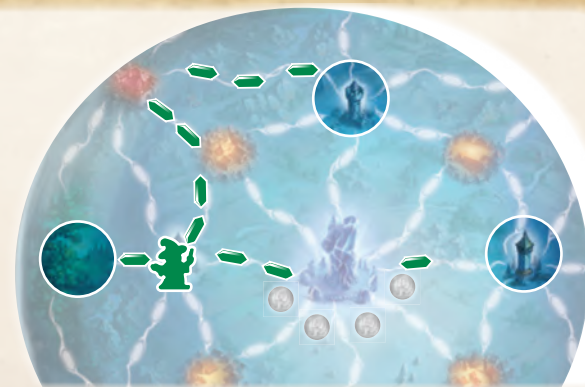


Свързани локации

Печелите точки, ако сте **свързали** определени видове **локации с вашата кула** чрез **енергийни вериги** във вашия цвят. И тук, за да печелите точки от 2-рата или от 3-тата свързана локация, трябва да са изпълнени също и всички по-предни условия на картата.



Пример: **Б** Зеленият играч е свързал една чужда кула и една гора със своята кула, но не е довършил веригата с втората чужда кула, каквото е второто условие, следователно той печели само три точки от това пророчество.



▷ Други пророчества ◁

3 / 5 / 7 точки за:



3-ти / 2-ри / 1-ви
върху **Вещерския камък**
(играчът, чиято вещица
стои върху позицията
с 5 точки за победа, се
счита за първи и т.н.).



5-6 / 7-8 / 9+
от вашите **вещици**
върху игралното поле
(**лежащи** или **стоящи**,
включително и
голямата ви вещица).



1 / 2 / 3
вещици, лежащи
до кулата ви
(в края на играта, **без**
голямата ви вещица).



3 / 4 / 5+
сребърни позиции,
които сте
достигнали върху
Вълшебната
пръчка.



2 / 3 / 4+
събрани **специални**
вещерски плочки
(в котела ви или до
вашия параван).



4 / 5 / 6+
събрани **свитъка**
(използвани или
неизползвани).



4 / 5-6 / 7+
събрани **магически**
чипа.



3 / 4 / 5+
кристали от вашия
цвет върху
етажерката с
колбите (**без**
черните кристали
и кристалите до
паравана ви).



Съвет: Всички изпълнени
пророчества носят по
3, 5 или 7 точки, но те
са с различна трудност.
Избирайте пророчества,
които са лесно изпълними
или са подходящи за играта
ви в този момент.

Важно: Символът на **черна**
кула върху карти
с пророчества
винаги означава
чужди кули
(незаети
или кули, които
принадлежат на
други играчи), но никога ваши.



Символът на **лилава** кула
показва **вашата**
кула, т.е. кулата,
където стои
вашата
голяма
вещица.



Разяснение на подсилващите магии

Единична подсилваща магия

Изиграйте тази карта в допълнение
към **който и да е вид действие**
(задействано от поставянето на
вещерска плочка или чрез бонус
действие от **пентаграма**, **кристал**,
вълшебната пръчка или **магически**
чип) и извършете **1 допълнително**
действие от **съответния вид**.



Двойна подсилваща магия

Изиграйте тази карта като допълнение към показаня
вид действие (задействано от поставянето на **вещерска**
плочка или чрез бонус действие от **пентаграма**, **кристал**,
вълшебната пръчка или **магически чип**) и извършете
2 допълнителни действия от **съответния вид**.



◆ За играчи с различно ниво на умения ◆

В случай че напреднали и начинаещи играчи играят заедно, е възможно напредналите играчи да **играят с ограничения**.

В началото на играта размесете своите вещерски плочки с лицето надолу и върнете 4 от тях в кутията, без да ги поглеждате. В зависимост от желаното ниво на ограничение, играете с по-малко плочки, от които да избирате.

- **Ниво на ограничение 3 (лесно):** Поставете 3 плочки с лицето нагоре зад паравана си. По време на своя ход изиграйте една и изтеглете нова. Тоест, изборът ви се ограничава до 1 от 3 плочки (с изключение на последните ви два хода, в които ще имате съответно две и една налични плочки зад паравана).

- **Ниво на ограничение 2 (средно):** Поставете 2 плочки с лицето нагоре зад паравана си. По време на своя ход изиграйте една от тях и изтеглете нова. Тоест, изборът ви се ограничава до 1 от 2 плочки (с изключение на последния ви ход, в който ще имате само една налична плочки зад паравана).

- **Ниво на ограничение 1 (трудно):** По време на своя ход изтеглете една плочка с лицето надолу и я изиграйте. Нямаме изобщо плочки, от които да избирате.

Играта приключва, когато всички са изиграли по 11 плочки. При нива 2 и 3 не може да теглите нови плочки по време на последните си ходове, защото няма останали в запаса.

Магьосниците зад Вещерския камък

Райнер Книция

Преди повече от 20 години Райнер Книция напусна мистичната "земя на цифрите", за да стане един от **най-успешните и продуктивни магьосници**, създаващи игри. Повече от 700 от неговите игри и книги са публикувани в световен мащаб на 50 езика, печелейки много международни награди. Между по-известните му игри са класици като **Tigris & Euphrates, Modern Art, Ra, Blue Moon**, както и по-модерни заглавия като **The Quest for El Dorado, L.A.M.A.** или **Mu City** и издадените на български **Кралства** или **Ловци и събирачи**. С разнообразните си идеи той омагьосва купища играчи от всички възрасти и вкусове. Любимото занимание на Райнер е да сега в кулата си в Мюнхен и да забърква идеи за нови игри и още по-мощни заклинания.

Мартино Куакиера

Мартино Куакиера е страстен дизайнер, отдал се на създаването на изумителни преживявания чрез магически заклинания (т.е. книжки с правила), които очароват играчите, като им осигуряват щастие и силни емоции. Той, както всички магьосници, си е малко луд и прекарва голяма част от времето си в своето студио, заобиколен от удивителни светове, прибрани в големи и малки магически кутии. Той е автор на повече от 40 настолни игри, включващи няколко серии от бестселъри като **Deckscape / Декскейп** - наскоро излезлите и на български джобни ескейп-стаи, разбира се от издателство Фантасмагория, **Decktective, Similo** (забавната картова поредица, която предстои да излезе на български) и трилогията **Mysthea**.

Мариуш Гандзел

Въпреки първоначалното му намерение да стане архитект, през 2006 г. Мариуш Гандзел преминал през магическия портал на един полски издател и влязъл във фантастичния свят на илюстрирането на игри. От тогава насам изкуството на Мариуш е омагьосало фенове на игри с карти, ролеви и настолни игри, както и на военни игри с миниатюри, между които игрите от вселената на **Star Wars, Lord of the Rings, Warhammer** и **Call of Cthulhu**. Мощно заклинание за неговата работа е любовта му към традиционния начин на рисуване. Филмовата музика, филмите и картините от 80-те години служат като подсилващи заклинания за развлечение и вдъхновение. Най-силната магия обаче му е направена от специалните заклинания на неговата съпруга и на дъщеря му.





Харесвате куизове? Тогава тази игра е точно за вас!

С тривия играта **ТЕРА** ще се впуснете в едно шеметно пътешествие около земното кълбо: покрай най-известните забележителности, над най-високите планини и най-малките острови, навътре във вълнуващи пещери и надолу към най-дълбоките тайни на океана.

От екватора до полюсите може да откриете толкова много интересни, неочаквани и изумителни неща. Като например: знаете ли колко е дълга Амазонка в действителност? Или къде се намира най-стръмната населена улица в света? Звучи сложно, но дори и този, който не знае точните отговори, има доста добри шансове за победа в **ТЕРА** и може да стане истински откривател на света, дори и само на игралното поле... тъй като и „Ей, за малко!“, но близо до целта е достатъчно за успех в тази вълнуваща игра за знания! С други думи казано - **ТЕРА е тривия играта, в която е достатъчно почти да знаеш верния отговор ... или да има на кого да се довериш!**



Отплавайте към Далечния изток и се превърнете в най-успешния търговец на няколко континента!

През 19-ти век четири големи корабни компании се съревновават в търговията с най-екзотичните стоки от Далечния изток: чай, подправки, кафе и коприна. Търсенето е огромно и това е вашият шанс да реализирате страхотни печалби!

Източноиндийски компании е настолна игра, в която вие ще поемете контрола над една търговска компания!

Развивайте я разумно, разширявайте пристанището си и купувайте нови, по-големи и по-бързи кораби. Ако притежавате добър търговски нюх, може дори да спечелите от растежа на опонентите си чрез умела търговия с акции и да се превърнете в най-успешната компания, плавала някога по моретата!



Благодарности на...

Без страстта и отдадеността на тези, които повярваха в потенциала на прототипа и се захванаха с него генонощно, тази игра никога нямаше да достигне до този омагьсаващ резултат. Зададените срокове бяха утопични, но магията просто се захвана! Благодарим на всички, които тестваха с нас и за нас по време на строгите хигиенни правила и многото километри, които ни разделяха. Благодарим за гравитната обратна връзка. Благодарим ви за нощните смени, без да се оплаквате и за дългите видео разговори! Благодарим на двамата ни "Северняци", които отделиха много време на тази игра, въпреки че отдавна бяха изпълнили задълженията си. Благодарим и на нашата "Вълнолом", която трябваше да издържи на силни бури по време на първите ѝ дни (че и след това) и въпреки това се изправи смело срещу тях! Много благодарности и на "Зелената чародейка" с вълшебната пръчка, която в един момент трябваше да разбърква по няколко котлета едновременно, тъй като нямаше достатъчно колеги-заклинатели. В края на краищата всички тези съставки направиха "Вещерски камък" реален.



FANTASMAGORIA
GAMES

Българско издание 2024
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
София, ул. Лъвски рид 6
kingdom@fantasmagoria.bg
+359 895 618 810
онлайн магазин: **BigBag.bg**

Автори: Райнер Книция, Мартино Куакиера
Разработка: dVGiochi, Брита & приятели
Илюстратор: Мариуш Гандзел
3D: Андреас Рех
Дизайн: HUCH! и Александър Геров
Превод: Георги Кацарски и Силвия Стоянова
Редакция: Лега Герова и Александър Геров

© 2021, 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com

HUCH!