ЦВЕТА АРКАНЫ

2 игрока

20-40 мин.

14+
Возраст

BOARD ZEPPELIN и ROCNEST GAMES

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание	2
Обзор игры	3
Как использовать книгу правил	3
Цвета магии	4
Состав игры	5
Подготовка к игре	6
Структура хода	8
Игровые зоны	10
Основные термины	11
Карты персонажей	12
Карты заклинаний	13
Карты предметов	16
Глоссарий	18
Над игрой работали	19
Значки и структура хода	20

Не хотите читать?
Отсканируйте QR код ниже!

ОБЗОР ИГРЫ

Добро пожаловать в «Цвета арканы» – дуэльную игру, в которой маги фэнтезийного мира Алькар сражаются друг против друга. Составьте свою колоду из нескольких доступных наборов карт разных цветов и сокрушите

противника с её помощью! Во время игры маги ходят по очереди, выкладывая новые заклинания в свою книгу заклинаний, заряжая их и активируя их сокрушительные эффекты.

Чтобы победить в дуэли, нужно снизить здоровье ❤ противника до нуля, прежде чем он сделает это с вами.

В игре «Цвета арканы» каждый игрок зовётся **магом**, а его оппонент – **противником**.

Удачи вам, и пусть победит сильнейший маг!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КНИГУ ПРАВИЛ

В первой игре мы рекомендуем следовать правилам подготовки для первой игры. Вы можете найти эти правила и выбранные колоды для каждого игрока в разделе **«Подготовка к игре»**. Сыграв первую партию, вы можете начать следующую, самостоятельно выбрав своих персонажей и цвета наборов, из которых будут состоять ваши колоды, по правилам, описанным в разделе **«Подготовка к игре»**.

Если у вас появятся вопросы по взаимодействию карт друг с другом, вы можете найти обновляемые **ответы на частые вопросы** на форуме игры на *Board Game Geek*: https://boardgamegeek.com/thread/3150807/official-rules-faq

Если там вы не нашли ответ на свой вопрос, договоритесь о решении с противником, а после игры напишите нам в социальных сетях на @rocnestgames или на почту rules@rocnest.uk

Онлайн версию правил можно найти на сайте: https://chromaarcana.rocnest.uk/

ЦВЕТА МАГИИ

Красный

Красная магия позволяет перенаправлять ярость мага в нанесение урона.
Выберите этот цвет для быстрого нанесения урона без особой заботы об обороне.

Оранжевый

Манипулятивные придворные маги нередко обращаются к оранжевой магии, чтобы искажать воспоминания противников.
Выберите этот цвет, чтобы контролировать то, как противник активирует и применяет свои заклинания.

Зелёный

Зелёная магия связана с природой и черпает силу из неё, позволяя магу стойко переносить любые испытания.
Выберите этот цвет, чтобы усиливать своих существ, обладающих большим разнообразием способностей.

Голубой

Маги, овладевшие голубой магией, используют её чтобы укрепить свою защиту и ускорить реакции.
Выберите этот цвет, чтобы сотворять защитные заклинания, затрудняющие нанесение вам урона противником.

Пустота

Магия пустоты, подобно вампиру, вытягивает магические силы из противника и подпитывает ими своего хозяина.
Выберите этот цвет, чтобы вытягивать силы противника и не давать ему творить заклинания.

Золотой

Золотая магия позволяет использовать богатства, чтобы питать свою силу. В гильдиях к ней прибегают для заключения выгодных сделок и запугивания конкурентов.
Выберите этот цвет, чтобы заряжать другие свои заклинания вне зависимости от их цвета.

Гармония

Те, кто освоил магию гармонии, получают в своё распоряжение и другие цвета магии, даже те, которые им ещё не знакомы.
Выберите этот цвет, чтобы разнообразить свой стиль игры более широким выбором заклинаний.

Судьба

Маги, освоившие магию судьбы, очень быстро понимают, что она благоволит безумцам, везунчикам и тем, кто знает, как повысить свои шансы.
Выберите этот цвет, чтобы получить дешёвые заклинания с мощными эффектами (разумеется, если вам повезёт).

СОСТАВ ИГРЫ

2 планшета игроков

2 двухсторонние памятки

8 разноцветных заклинаний (*по 2 копии каждого*)

26 карт персонажей

40 кристаллов

- *20 кристаллов зарядов (голубые)*
- *8 кристаллов персонажей (белые)*
- *10 кристаллов песка (жёлтые)*
- *2 кристалла здоровья (красные)*

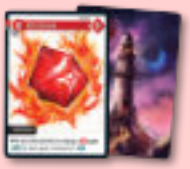
8 наборов цветов

В каждом наборе:

1 чары

1 сигил

10 базовых заклинаний (по 2 копии каждого)



2 арканы (2 копии)

2 зелья (2 копии)

В коробке игры есть 10 коробочек для хранения карт персонажей, разноцветных заклинаний и наборов карт 8 разных цветов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если это ваша **первая игра**, соберите колоду в соответствии с **составом стартовых колод** (см. ниже). Так вы сможете лучше всего познакомиться с правилами игры.

В подготовке описывается выбор **персонажа**, выбор **основного цвета** и выбор 2 **вспомогательных цветов**.

Состав стартовых колод

Соберите колоды следующим образом:

Колода Нури
1 копия каждой карты:
- Чары: *Из пепла*
- *Пылающий сигил*
- *Красная аркана*
- *Язык пламени*
- *Уничтожение*
- *Всеобщая агония*
- *Неуловимый ифрит*
- *Открытый огонь*

Колода Зарьи
1 копия каждой карты:
- Чары: *Ярость природы*
- *Сигил перерождения*
- *Зелёная аркана*
- *Помощь раненым*
- *Стена шипов*
- *Зелёный жизнекрыл*
- *Шипастая мантикора*
- *Цикл обновления*

Также в каждую колоду добавьте:

1 копию каждой карты:
- *Голубая аркана*
- *Эфирный импульс*
- *Сохранение*
- *Рукотворный ужас*
- *Барьер*
- *Контроль энергии*

1 копию каждой карты:
- *Оранжевая аркана*
- *Жертва*
- *Летаргия*
- *Паралич*
- *Мозговой слизень*
- *Оковы разума*

1 копию каждой карты:
- *Взрыв цвета*
- *Метка смерти*
- *Мимик-лазутчик*
- *Поглощение сущности*

Важно: в первой игре не используйте карты зелий.

Выполните следующие шаги по порядку:

1 Начальная подготовка

- Случайным образом решите, кто из магов будет ходить первым, он станет **атакующим**. Второй маг становится **защищающимся**.
- Поместите перед каждым игроком планшет игрока.

2 Выберите персонажей

Первая игра: вместо выбора персонажей дайте атакующему Нури, а защищающемуся – Зарью.

- Перемешайте карты персонажей и раздайте по 3 каждому магу.
- Каждый игрок выбирает 1 персонажа и кладёт его карту на свой планшет в ячейку персонажа.

3 Выберите цвета

Первая игра: основной цвет Нури – красный, а Зарьи – зелёный. В качестве вспомогательных цветов оба мага получают голубой и оранжевый.

- Каждый игрок получает по 1 копии каждой из 4 карт разноцветных заклинаний.
- Начиная с защищающегося, вы выбираете свой основной цвет. Возьмите по 1 копии каждой карты **этого цвета** (см. наборы цветов на *стр.* 5), а остальные карты набора уберите из игры:
  - 5 базовых заклинаний
  - 1 аркана
  - 1 зелье (*отдайте его противнику*)
  - 1 сигил
  - 1 чары
- Поместите карту чар на планшет игрока в ячейку чар.

- Начиная с атакующего, оба игрока выбирают по 2 разных вспомогательных цвета. Сначала оба цвета выбирает атакующий, а потом защищающийся. Возьмите по одной копии каждой указанной ниже карты, но **не убирайте** этот цвет из игры:
  - 5 базовых заклинаний
  - 1 аркана
  - 1 зелье (*отдайте его противнику*)

У каждого игрока должны быть 2 разных вспомогательных цвета, но оба игрока могут выбрать одинаковый

4 Соберите колоды

- Перемешайте карты, которые получили на шаге 3 (кроме чар), и сформируйте свою колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды на планшете. В этой колоде должны быть:
  - 1 сигил вашего основного цвета
  - 4 разноцветных заклинания
  - 15 базовых заклинаний (*по 5 каждого из выбранных вами цветов*)
  - 3 арканы (*по 1 каждого из выбранных вами цветов*)
  - 3 зелья (*по 1 каждого из выбранных противником цветов*)

5 Подготовьте запас кристаллов

- Поместите кристаллы всех цветов поблизости.

6 Доберите карты на руку

- Атакующий берёт **4 карты.**
- Защищающийся берёт **5 карт**.
- Каждый игрок может 1 раз **заменить** карты на руке. Для этого нужно:
  - **Сбросить** все карты с руки.
  - **Взять** такое же количество новых карт на руку.
  - **Замешать** сброшенные карты обратно в колоду.

7 Начните игру!

- Поместите кристалл здоровья ♥ на отметку **9** вашей шкалы здоровья.
- Прочитайте вслух эффекты карты персонажа и чар.
- Начните игру с первого хода атакующего (см. **«Структура хода»** на *стр. 8*).

СТРУКТУРА ХОДА

Каждый ход состоит из следующих шагов:

1. **КОНЦЕНТРАЦИЯ** (*срабатывают эффекты активных заклинаний*)
2. **ПОДГОТОВКА** (*выкладывание и заряд заклинаний*)
3. **КОЛДОВСТВО** (*активация заклинаний*)
4. **ОБНОВЛЕНИЕ** (*сброс и добор карт*)

Когда все эти шаги выполнены, ход переходит к вашему противнику. Игра продолжается таким образом до тех пор, пока не будет выполнена **цель** (*стр. 11*).

❶ Концентрация

Выполните следующие шаги **по порядку**:

1. Выполните действие вашего активного существа.
2. Снимите 1 кристалл песка с вашего активного существа.
3. Сбросьте ваши активные эдикты.

❷ Подготовка

Сначала поместите до 1 кристалла заряда на каждое заклинание, кроме чар, в вашей книге заклинаний. Затем выполните следующие шаги в любом **порядке**:

- Выложите заклинание с руки в вашу книгу заклинаний.
  - Вы можете сбрасывать заклинания из книги заклинаний, чтобы освободить место.
- Сбросьте любую карту с руки, чтобы добавить 1 заряд на заклинание совпадающего с **ней цвета** в вашей книге заклинаний.
  - Некоторые карты, например предметы, считаются картами с **несколькими цветами** (*стр. 15-18*).

Пример хода

Ход Нури начинается со следующим раскладом на поле:

❶ Концентрация

А. Существо Нури (*Мозговой слизень*) своей способностью заставляет противника сбросить 1 карту.

Б. Это существо затем теряет 1 кристалл песка и сбрасывается, так как у него больше нет.

❷ Подготовка

А. Нури добавляет по 1 заряду на оба заклинания в книге заклинаний («*Уничтожение*» и «*Паралич*»).

Б. Нури помещает карту «*Барьер*» с руки в книгу заклинаний и сбрасывает «*Голубую аркану*», чтобы добавить 2 на неё.
В. Нури сбрасывает 2 красных и 1 разноцветную карты с руки, чтобы добавить 3 на заклинание «*Уничтожение*».

3 Колдовство

Сейчас книга заклинаний Нури выглядит так:

А. Нури решает сначала активировать «*Уничтожение*». Она наносит 3 урона, снимает все с карты и сбрасывает её.
Б. Нури активирует «*Барьер*». Она помещает его в активную зону, а затем снимает все с него.
В. Нури решает не активировать «*Паралич*», так как У Зарьи нет активных существ. Поэтому она просто снимает все с него и оставляет его в книге заклинаний.

4 Обновление

А. У Нури больше нет карт на руке, поэтому она добирает до 5 карт.
Б. Так как в колоде осталось только 3 карты, она добирает 3 карты и тратит 1 здоровье.
В. Затем она перемешивает стопку сброса, формирует новую колоду и добирает из неё оставшиеся 2 карты.

На этом ход Нури завершается и начинается ход Зарьи.

3 Колдовство

Для каждого полностью заряженного заклинания вы должны:

- Либо активировать его, либо просто снять с него все кристаллы зарядов .

Заклинание полностью заряжено, если число кристаллов зарядов на нём равно числу, указанному в левом верхнем углу карты, или превышает его.

Когда вы активируете заклинание, выполняйте следующие шаги:

1. Примените эффект заклинания в зависимости от типа карты (см. «**Типы карт (заклинания)**», *стр. 14*).
2. Сбросьте **все** кристаллы зарядов с заклинания.

4 Обновление

Выполните следующие шаги **по порядку**:

1. Выберите до 2 карт из оставшихся на руке, чтобы сохранить их, а остальные сбросьте.
2. Доберите карты до лимита (обычно до 5). Если вы должны добрать карты, а колода закончилась, то:
   - Потратьте 1 здоровье.
   - Перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.
   - Доберите оставшиеся карты.

После этого ваш ход заканчивается.

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

А Колода

Стопка карт, из которой вы берёте карты на руку. В начале игры в ней 26 карт.

Б Стопка сброса

Ваши карты заклинаний и предметов сбрасываются в эту стопку лицевой стороной вверх.

В Рука

Карты у вас на руке (обычно 5 карт).

Г Книга заклинаний

В этой зоне находятся все ваши выложенные, но не активированные заклинания. Помните, что ячейка чар (З) считается частью вашей книги заклинаний.

Д Ячейка персонажа

Поместите сюда карту персонажа.

Е Активная зона

В эту зону помещаются заклинания после того, как они активированы (кроме заклинаний с типом «Импульс» , см. **«Типы карт (заклинания)»**, *стр. 14)* Помните, что в игре нет ограничения на число заклинаний в активной зоне, за исключением числа существ , см. «Ячейка существа» (Ж).

Ж Ячейка существа

Является частью активной зоны (Е). Если вы активировали заклинание с типом «Существо» , поместите его карту сюда. Важно: у вас может быть не более 1 активного существа .

З Ячейка чар

Является частью книги заклинаний (Г). Поместите ваши чары сюда.

И Шкала здоровья

Используется для обозначения вашего текущего здоровья .

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Золотое правило

Если текст на карте противоречит чему-либо в правилах игры, **текст на карте имеет приоритет**.

Цель

Во время игры маги ходят по очереди, выбирая, какие заклинания разыграть в свою книгу заклинаний, какие карты сбросить, чтобы зарядить выложенные заклинания, и в каком порядке их активировать. Дуэль завершается, как только здоровье ❤ одного из магов опускается до 0. Второй маг, у которого ещё осталось здоровье, становится победителем.
Ничья в игре возможна, но крайне маловероятна.

Все кристаллы считаются бесконечными. Если вам нужно выложить кристалл, а в запасе их не осталось, используйте замену.

Престиж: три дуэли

Если вы хотите сыграть несколько дуэлей в *«Цвета арканы»*, мы рекомендуем использовать систему с набором очков престижа.

После завершения дуэли каждый маг получает очки престижа по числу оставшегося у него здоровья. После 3 **дуэлей** очки за все три суммируются, и определяется победитель. После каждой дуэли убирайте использованных в ней персонажей из игры до конца этой игровой сессии.

Победителем становится маг с наибольшим числом очков престижа.

Урон и лечение

Некоторые эффекты наносят урон 🔪, а другие восстанавливают здоровье ❤. Когда это происходит, маг, получивший урон или восстановивший здоровье, должен уменьшить или увеличить своё здоровье на шкале здоровья. У мага никогда не может стать больше 10 или меньше 0 здоровья.

Получив урон, маг также может решить сбросить своё активное существо 💀 и заблокировать весь урон (см. **«Глоссарий»**, *стр. 18*).

Трата здоровья

Иногда вам будет нужно тратить здоровье ❤. Для этого просто снижайте своё текущее здоровье, как при получении урона.

Чаще всего вы будете тратить здоровье, когда в колоде заканчиваются карты во время добора на шаге обновления.

Помните, что такой вид получения урона нельзя предотвратить никаким образом.

Комплексность игры

В игру *«Цвета арканы»* заложена некоторая степень гибкости, поэтому, если игроки мало знакомы с дуэльными карточными играми, вы можете снизить комплексность игры, **убрав из игры карты персонажей и чар**.

Так новичкам будет проще сконцентрироваться на механиках базовых заклинаний. В последующих играх вы всегда сможете добавить карты персонажей и чар.

Кристаллы

В игре есть четыре вида значков, встречающихся на картах и обозначающих кристаллы разного цвета, которые нужно будет выкладывать на карты или снимать с них.

Если действие, для которого используются кристаллы, явно не обозначает цель, значит карта действует сама на себя.

Кристаллы персонажей
Выкладываются на некоторые (но не все) карты персонажей, чтобы обеспечивать их способности.

Кристаллы зарядов
Выкладываются на карты, чтобы заряжать их для последующей активации.

Кристаллы песка
Обозначают, сколько ещё ходов существо проведёт в активной зоне. Когда последний кристалл песка снимается с активного существа, его карта сбрасывается.

Кристаллы здоровья
Помещаются на шкалу здоровья (см. **«Игровые зоны»**, *стр. 10*) для обозначения текущего здоровья мага. Помните, что, в отличие от всех прочих кристаллов, эти кристаллы никогда не выкладываются на карты и не снимаются с них.

Одновременные эффекты

Если 2 эффекта или более срабатывают одновременно (например, 2 заклинания, которые действуют «перед нанесением любого урона»), первым применяет свои эффекты **маг, который сейчас не ходит**, в любом порядке на свой выбор. Затем свои эффекты применяет **маг, чей ход сейчас идёт**, в любом порядке на свой выбор.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый маг представлен картой своего персонажа. Эти карты:

- Всегда имеют особую способность с указанием на условие или время её применения.
- Иногда на них генерируются кристаллы персонажей, которые используются для способности из пункта выше.

А Название и титул

Название (и титул) персонажа.

Б Тип карты

Значок персонажа.

В Художник

Автор иллюстрации персонажа.

Г Описание способности

Особая способность персонажа с указанием времени или условия применения эффекта (выделено **жирным**).

Д Художественный текст

Как правило, это цитата какого-то другого персонажа, которая описывает персонажа.

КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

А Баннер

Название и цвет заклинания.

Б Тип заклинания

Импульс, эдикт, существо или защита.

В Стоимость

Необходимое число зарядов для активации заклинания.

Г Значок цвета заклинания

Значок набора, к которому относится заклинание.

Д значки других цветов

Некоторые (но не все) заклинания имеют небольшие значки других цветов, к которым также относятся эти заклинания.

Е Художник

Автор иллюстрации к заклинанию.

Ж Ключевое слово

Некоторые (но не все) заклинания имеют ключевые слова в качестве напоминания о правилах, относящихся к ним.

З Время применения эффекта

Момент, когда должен сработать эффект заклинания, если оно активно. Помните, что эффект заклинания с типом «Импульс» применяется сразу же.

И Эффект заклинания

То, что происходит, когда заклинание срабатывает.

К Напоминание о сбросе

Краткое напоминание о том, когда сбрасывается эта карта заклинания. Помните, что чары никогда не сбрасываются, поэтому у них этого текста нет.

Типы карт (заклинания)

В игре есть 4 типа заклинаний, доступных каждому магу. Типы обозначаются значком в ромбе в правом верхнем углу каждой карты.

Значок типа заклинания

Импульс
Моментальные заклинания.
- Эффект срабатывает сразу после активации.
- Сбрасываются сразу после активации.

Эдикт
Активные заклинания с мощными эффектами, которые действуют только один ход.
- При активации помещаются в активную зону.
- Сбрасываются на шаге концентрации.

Существо
Активные заклинания, представляющие собой могущественных союзников. Действуют ограниченное время.
- При активации помещаются в активную зону, в ячейку существа, а затем на них выкладываются 3 кристалла песка.
- На шаге концентрации, после того как действие существа выполнено, снимите с него 1 кристалл песка.
- Существо можно сбросить, чтобы заблокировать (**«Глоссарий»**, *стр. 18*) весь урон из одного источника.
- Сбросьте существо, когда на нём заканчиваются кристаллы песка.

Защита
Активные заклинания, которые остаются в игре, пока не сработают.
- При активации помещаются в активную зону.
- Выделенный **жирным** текст указывает на то, когда срабатывает эффект заклинания.
- Сбрасываются после того, как их эффект срабатывает.

Особые типы заклинаний

Разноцветные заклинания
4 заклинания, которые доступны всем магам.

- Считаются картами любого цвета, а потому могут заряжать и заряжаться заклинаниями любого цвета.
- Содержат баннер серого цвета и значок разноцветного заклинания.

Чары
Заклинания, которыми маг овладел в совершенстве.

- Вы получаете чары своего основного цвета и помещаете в свою ячейку чар в начале игры.
- Чары всегда имеют тип «Импульс» .
- После активации чары остаются в своей ячейке.
- Для активации чары необходимо заряжать так же, как и другие заклинания.

Сигилы
Титульное заклинание каждого цвета.

- Вы получате сигил своего основного цвета и замешиваете его в колоду в начале игры.
- Он следует обычным правилам для заклинаний своего типа (импульс, эдикт, существо или защита).
- Обозначается словом «Сигил» в названии. Иллюстрация изображает значок набора соответствующего цвета.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Игра *«Цвета арканы»* в основном посвящена сотворению заклинаний, но в ней есть и карты другого типа, которые вы можете разыграть во время дуэли. Это карты **предметов**.

Карты предметов похожи на заклинания, но их легко отличить по левому верхнему углу карты – у заклинаний есть стоимость, а у предметов её нет.

А Баннер

Название и цвет предмета.

Б Тип предмета

Аркана ◆ или зелье ●.

В Значок набора

Значок набора того цвета, к которому относится предмет.

Г Разноцветный значок

Напоминание, что все предметы считаются разноцветными △ в дополнение к своему цвету.

Д Художник

Автор иллюстрации предмета.

Е Ключевое слово

Все карты предметов содержат ключевое слово «Разноцветная» в качестве напоминания.

Ж Время применения эффекта

Момент, когда можно использовать предмет. Обычно предметы могут быть использованы только **при розыгрыше с руки.**

З Эффект предмета

То, что происходит при использовании предмета.

Типы карт (предметы)

В игре есть 2 типа предметов, доступных каждому магу. Типы обозначаются значком в ромбе в правом верхнем углу карты.

Значок типа карты

Аркана
В каждом цветном наборе карт есть 1 карта арканы этого цвета. Эти предметы помогают заряжать заклинания на шаге подготовки.
Вы можете сбросить карту арканы с руки, чтобы добавить 2 кристалла зарядов на заклинание совпадающего с арканой цвета в своей книге заклинаний.

Например, вы можете сбросить карту «Зелёная аркана», чтобы добавить 2 кристалла зарядов на любое зелёное заклинание в своей книге заклинаний. Если бы вы решили сбросить эту аркану, чтобы зарядить голубое заклинание, то она бы добавила только 1 заряд на это заклинание.

Все карты предметов считаются разноцветными, поэтому их можно сбрасывать на шаге подготовки для добавления 1 на заклинание любого цвета.

Зелье
В каждом цветном наборе карт есть 1 зелье этого цвета. Карты зелий нужно отдать противнику, который сможет использовать их, чтобы блокировать ваши заклинания.
Прежде чем противник активирует заклинание совпадающего с зельем цвета, вы можете **убрать зелье из игры**, чтобы не дать этому заклинанию сработать и снять все кристаллы зарядов с него.

Например, ваш противник объявляет, что он активирует оранжевое заклинание. В этот момент вы можете разыграть ваше «*Зелье отрицания*» (оранжевое зелье) с руки и убрать его из игры, тем самым предотвратив активацию заклинания и сняв с него все кристаллы зарядов.

ГЛОССАРИЙ

Способности

Разноцветная
Считается картой любого цвета.

Мультицвет [X]
Считается картой цвета [X] в дополнение к своему основному цвету.

Избыточный заряд
Заклинание получает избыточный заряд, если на нём больше кристаллов зарядов, чем требуется для его активации. В таком случае срабатывают любые эффекты **избыточного заряда**, указанные на карте.

Предсказать
Назовите цвет, а затем раскройте верхнюю карту своей колоды. Если цвет раскрытой карты совпал с названным цветом, предсказание было верным. Вне зависимости от исхода положите карту под низ колоды.

Раскрыть
Переверните нераскрытую карту (оба мага должны увидеть её лицевую сторону).

Урон

Заблокировать
Отменить получение урона из одного источника.

Нанести X
Снизьте здоровье противника на [X].

Восстановить X♥
Увеличьте своё здоровье ♥ на [X].

Здоровье
Показывает, сколько урона маг может получить, пока не будет побеждён. Маги начинают с 9 здоровья и не могут иметь больше 10.

Потратить здоровье
Снизьте своё здоровье ♥ на указанное число. Этот эффект нельзя отменить никаким образом.

Выбор цели

Активная
Карта в вашей активной зоне.

Противник
Ваш оппонент или любые его игровые компоненты.

Ищете ответы на частые вопросы? Сканируйте QR код!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Игровой дизайн Mo Shawwa

Редактура (английский язык) Alice Armstrong-Shawwa
Laura Soppelsa

Иллюстрации Nadine Jakubowski
Sansiia
Ver Fadul

Графический дизайн Richard Lawton
Mo Shawwa

Тестирование
Alice Armstrong-Shawwa, Morrigan Auxland, Nadia Becker, Fabrice Clarke, Jessica Cregg, Sabrina Culyba, Alex Drew, Grant Henson, Felix Jobling, Ethan Jobling, Chantal Lailvaux, Simon Jones, Lusy Klintsova, Nathaniel Kolo, Gloria Lau, Lyndsey Little, Stratton Meyer, Alex Moreton, Jordan Milton, Erica Nakamura, Nicole Ofili, Gianluca Sclano, Khalid Shawwa, Alfie Wright, and countless people on our Discord, at Playtest UK, Protospiel, and UKGE

Особая благодарность
Joshua 'Tyrant Hunter' Adams
Alice 'Atlas' Armstrong-Shawwa
Parker Bourassa
Sabrina Culyba (*Ludoliminal*)
Kim Diaz Holm
Wren Hawthorne
Chantal 'Roche' Lailvaux
Richard Lawton (*Card Noir*)
Andrew McKelvey (*Eerie Idol Games*)
Jordan Milton
Khalid 'Pilgrim' Shawwa
Penda Tomlinson
Tom Truman (*Trolls 'n' Rerolls*)
Emily Willix (*Small Furry Games*)

ЗНАЧКИ И СТРУКТУРА ХОДА

Карты персонажей
(*стр. 12*)

- ПЕРСОНАЖ

Карты предметов
(*стр. 16-17*)

- АРКАНА
- ЗЕЛЬЕ

Карты заклинаний
(*стр. 13-15*)

- ИМПУЛЬС
- ЭДИКТ
- СУЩЕСТВО
- ЗАЩИТА

Кристаллы
(*стр. 12*)

- ЗАРЯД
- ПЕРСОНАЖ
- ПЕСОК

Урон и лечение
(*стр. 11*)

- НАНЕСЕНИЕ УРОНА
- ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Цвета карт
(*стр. 4*)

- КРАСНЫЙ
- ОРАНЖЕВЫЙ
- ЗЕЛЁНЫЙ
- ГОЛУБОЙ
- ПУСТОТА
- ЗОЛОТОЙ
- ГАРМОНИЯ
- СУДЬБА

1. Концентрация

По порядку:

1. Выполните действие вашего активного .
2. Уберите 1 с вашего активного .
3. Сбросьте все ваши активные .

2. Подготовка

Сначала:

- Добавьте до 1 на каждое заклинание, кроме чар, в вашей книге заклинаний.

Затем:

- Выложите заклинания в свою книгу заклинаний.
- Сбросьте карты с руки, чтобы зарядить заклинания в вашей книге заклинаний.

3. Колдовство

Для каждого полностью заряженного заклинания вы должны:

- Активировать заклинание.
- Или сбросить все с этого заклинания.

4. Обновление

По порядку:

1. Можете оставить до 2 карт на руке, а остальные сбросьте.
2. Доберите карты до лимита руки.
   Если вы не можете:
   - Потратьте 1.
   - Перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.
   - Продолжите добор.

Ход переходит к вашему противнику.