

Инкантус

ПРАВИЛА ИГРЫ

Клео и Шарль Шебальье

Флориана Мадери и Кристина Дешам



Тёмной и ветреной ночью ваша метла бесшумно касается крыши зловещей башни. Ваше приключение начинается! Спуститесь вниз, исследуя каждый этаж башни, и соберите полезные вещи, которые помогут вам одержать победу над силами зла, скрывающимися в мрачных подземельях.

Станьте победителем и получите самый престижный титул Магического ордена – «Великий волшебник» или «Великая волшебница». Ну что ж, палочки к бою!

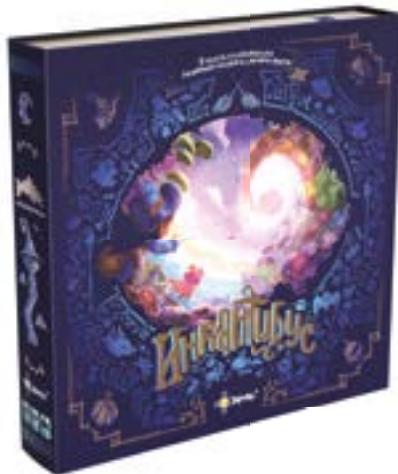


ВАЖНО! Выдавив жетоны и тайлы комнат, **НЕ ВЫБРАСЫВАЙТЕ 4 БОЛЬШИЕ КАРТОННЫЕ РАМКИ**. Поместите их на дно коробки под пластиковый ложемент, чтобы поднять его на нужную высоту.

• ЦЕЛЬ ИГРЫ •

Заработайте как можно больше **ОЧКОВ ВОЛШЕБСТВА** во время своего приключения, чтобы победить в игре.

• СОСТАВ ИГРЫ •



Коробка в форме магического фолианта со рвом и местами для башни и жетонов



4 двусторонних планшета волшебных саквояжей



Замуррчательная подставка (из 3 частей)



38 видимых жетонов (👁)



26 тайных жетонов (👁)



6 особых жетонов (★)



12 карточек заклинаний (咒)



8 тайлов комнат



9 жетонов зелий (elixir)



9 жетонов книг магии (book)



12 жетонов колдунов (goblin)

4 волшебных палочки:



с силой 1



с силой 2



с силой 3



с силой 4

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Откройте коробку-фолиант и подставьте под «обложку» замуррчательную подставку, чтобы «обложка» лежала ровно.



ПРИМЕЧАНИЕ. Собрав подставку перед первой игрой, в последующем храните её в правом верхнем углу рва, не разбирая.

Проведите дальнейшую подготовку в зависимости от количества игроков.

4 игрока

Используйте все комнаты, жетоны и волшебные палочки.

3 игрока

- ♦ Отложите волшебную палочку с силой 3. В игре используются только палочки с силой 1, 2 и 4.
- ♦ Уберите 2 комнаты с символом **iii** на обороте. В игре используются только крыша и 5 оставшихся комнат (с символами **ii+** и **iii+** на обороте).
- ♦ Отложите в сторону 3 случайных жетона колдунов, не подсматривая их. В игре используются только оставшиеся 9 жетонов колдунов.

2 игрока

- ♦ Отложите волшебные палочки с силой 2 и 3. В игре используются только палочки с силой 1 и 4.
- ♦ Уберите 4 комнаты с символами **ii+** и **iii** на обороте. В игре используются только крыша и 3 оставшиеся комнаты (с символом **ii+** на обороте).
- ♦ Отложите в сторону 6 случайных жетонов колдунов, не подсматривая их. В игре используются только оставшиеся 6 жетонов колдунов.

• ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ •

- ♦ Каждый игрок кладёт перед собой **волшебный саквояж** нужной стороной вверх в зависимости от выбранного режима игры. При игре втроём или вдвоём уберите лишние саквояжи в сторону.
- ♦ Каждый игрок получает **случайную волшебную палочку**.



ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ
(Сторона ученика)

ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ

(Сторона эксперта)

ПРИМЕЧАНИЕ.
Сторона эксперта используется только в экспериментальном режиме.

• ПОДГОТОВКА БАШНИ •

- ♦ Отложите в сторону крышу.
- ♦ Перемешайте нужное количество комнат, которое зависит от количества игроков, и сложите стопкой лицевой стороной вниз на место для башни в коробке.
- ♦ Разместите поверх получившейся стопки крышу лицевой стороной вверх. Игра всегда начинается с исследования крыши.



• ПОДГОТОВКА ЖЕТОНОВ •

1



Возьмите 7 случайных видимых жетонов (👁) и разместите их лицевой стороной вверх на крыше.

Остальные видимые жетоны сложите в соответствующее отделение коробки.

4



Положите по 1 случайному жетону колдуна (🧙), общее количество которых (от 6 до 12) зависит от количества игроков, лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки, а затем переверните первый жетон лицевой стороной вверх.

2



Сложите все тайные жетоны (?] в соответствующее отделение коробки.

3



3 случайных жетона зелий (♂) положите в соответствующие ячейки лицевой стороной (с изображением нужных ингредиентов) вверх, а остальные жетоны зелий – в отделение рядом.

5



Перемешайте карточки заклинаний (≡) и разместите их стопкой лицевой стороной вниз в соответствующей области на «обложке» коробки-фолианта. Откройте 3 верхние карточки и положите их справа от стопки.



ВАЖНО. Область вокруг башни – это ров. Во время игры вы будете сбрасывать туда некоторые жетоны.

3



Видимые (👁) и тайные (?] жетоны можно разместить в соответствующих отделениях двумя способами.

Мы рекомендуем во время игры складывать их в стопку, чтобы игроки не могли подсмотреть лицевую сторону.

После игры их лучше хранить вертикально, чтобы они оставались на месте, даже если коробку будут трясти.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов – по числу комнат в башне.

- ♦ Каждый раунд вы **осматриваете одну из комнат** (в первом раунде крышу), пока не доберётесь до подземелья в самом низу башни.
- ♦ Осматривая комнату, вы получаете разные жетоны, чтобы вооружиться для финального сражения и получить очки волшебства, которые помогут вам победить в игре.
- ♦ В конце игры, когда вы доберётесь до подземелья, вас ждёт **финальное сражение со злыми колдунами**.

• ОСМОТР КОМНАТЫ •

Вы осматриваете комнату и получаете жетоны, несколько раз выполняя действие колдовства.

Колдовство 

Внимательно посмотрите на все доступные жетоны: **тайные и видимые жетоны в комнате**, а также жетоны зелий в соответствующих ячейках коробки.

Когда игроки готовы, они поднимают свои **волшебные палочки**. Затем игрок, у которого в руке волшебная палочка с **силой 4**, громко произносит: «**ИН-КАН-ТО!**». Как только он произнёс последний слог волшебного слова, все игроки одновременно указывают своими **палочками** на жетоны, которые они хотели бы получить.

ВЫ МОЖЕТЕ УКАЗАТЬ ПАЛОЧКОЙ НА:

- ♦ **видимый жетон в комнате**,
- ♦ **тайный жетон в комнате**,
- ♦ один из открытых **жетонов зелий**, если у вас есть необходимые ингредиенты, чтобы сварить его.



Если игроки указали на разные жетоны, каждый игрок забирает выбранный им жетон.

ЕСЛИ 2 И БОЛЕЕ ИГРОКОВ УКАЗАЛИ НА ОДИН И ТОТ ЖЕ ЖЕТОН:

- ♦ Жетон достаётся претенденту с **самой сильной палочкой** (**4 > 3 > 2 > 1**).

- ♦ Игрок, получивший жетон, должен обменяться палочками с претендентом, у которого была самая **слабая палочка**. Все остальные игроки, претендовавшие на жетон, если такие были, сохраняют свои **палочки**, но ничего не получают.



Лера (**палочка с силой 4**), Кирилл (**палочка с силой 2**) и Катя (**палочка с силой 1**) указали на жетон с **летающим колом**. Роза (**палочка с силой 3**) указала на жетон с **тыквой**.

Лера получает **летающий кол**, потому что у неё самая сильная палочка. Затем она меняется палочками с Катей, у которой была самая **слабая палочка** из трёх игроков, претендовавших на один и тот же жетон. Кирилл ничего не получает, но сохраняет свою палочку.

Роза была единственной, кто выбрала **тыкву**, поэтому она просто забирает этот жетон.

Если после **колдовства** в комнате остаются 2 или более жетонов, вы повторяете действие **колдовства**. В ином случае вы покидаете эту комнату и открываете следующую (подробнее см. «**Подготовка к осмотру новой комнаты**» далее).

• ПОДГОТОВКА К ОСМОТРУ НОВОЙ КОМНАТЫ •

Если после колдовства в текущей комнате остался 1 жетон или не осталось жетонов, сбросьте оставшийся жетон (если он был) в ров и выполните следующие действия.

1 · ЗАПОЛНИТЕ ПУСТЫЕ ЯЧЕЙКИ ЖЕТОНОВ ЗЕЛИЙ

В начале нового раунда должно быть открыто 3 жетона зелий, если они ещё остались. (Такое же правило действует для жетонов книг магии в экспериментальном режиме, см. стр. 11).

2 · УБЕРИТЕ ВЕРХНИЙ ТАЙЛ КОМНАТЫ И ПЕРЕВЕРНІТЕ СЛЕДУЮЩИЙ, РАЗМЕСТИТЕ НА НЁМ ЖЕТОНЫ

Возьмите нужное количество указанных жетонов и разместите в комнате. Если комнат больше нет, а значит вы добрались до подземелья (дна коробки), начните **ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ**.



Видимые жетоны размещаются лицевой стороной вверх.



Тайные жетоны размещаются лицевой стороной вниз.

На тайле спальни указано 4 ⚡ и 3 ⚡. Разместите в комнате 4 видимых жетона (лицевой стороной вверх) и 3 тайных жетона (лицевой стороной вниз).



3 · ПЕРЕВЕРНТЕ СЛЕДУЮЩИЙ ЖЕТОН КОЛДУНА (⚡) ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ

Таким образом вы узнаёте, с кем из колдунов вам точно предстоит сразиться в финальной битве в подземелье (см. стр. 8).

• ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ •

Волшебный саквояж нужен, чтобы хранить в нём полученные в течение игры жетоны. Для волшебного саквояжа действуют следующие правила.

В 1 ячейке может храниться только 1 жетон, за исключением жетонов заклинаний и жетонов колдунов – они могут храниться стопкой.

Если вы получили жетон, но не можете разместить его в своём саквояже, выберите 1 из возможных действий:

- ♦ перераспределить жетоны в саквояже, если возможно;
- ♦ сбросить 1 жетон из саквояжа в ров, чтобы освободить место;
- ♦ сбросить в ров только что полученный жетон.

1 ИНГРЕДИЕНТЫ



2 ОРУЖИЕ



3 МОНСТРЫ



4 ЗАКЛИНАНИЯ



Храните здесь полученные жетоны заклинаний. Вы можете складывать жетоны заклинаний в стопку.

5 ЗОЛОТО

6 ЗЕЛЬЯ

7 КОШЕЛЬ



8 КОЛДУНЫ



Эта ячейка будет использована во время **финальной битвы** со злыми колдунами (см. стр. 8). В этой ячейке можно хранить несколько жетонов стопкой.



▲ Волшебный саквояж (сторона ученика)

8 КОШЕЛЬ

Здесь можно хранить любые жетоны, включая зелья, особые жетоны и жетоны книг магии, если вы играете в экспертном режиме (см. стр. 11). 2 пустые ячейки справа от первого кошеля предназначены для особых жетонов кошеля (см. стр. 8), которые вы сможете получить в течение игры.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ

ЖЕТОНЫ ЗОЛОТА Ⓛ, ИНГРЕДИЕНТОВ 🌿 И ОРУЖИЯ 🛡

Когда вы получаете жетон с золотом, ингредиентом или оружием, разместите его в своём волшебном саквояже.



ЗОЛОТО Ⓛ

приносит вам очки волшебства.



ИНГРЕДИЕНТЫ 🌿

используются для изготовления зелий (см. ниже).



ОРУЖИЕ 🛡

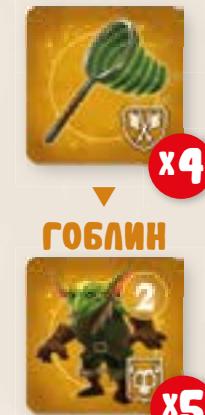
необходимо, чтобы поймать монстров ('Φ').

ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ 'Φ'

Монстров ('Φ') нужно поймать! Вы можете поймать монстра, только если у вас есть подходящее оружие того же цвета, что и жетон монстра.



ВОЛШЕБНАЯ СЕТЬ



x5

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР



x3



КАПКАН



x4



ЛЕТАЮЩИЙ КОЛ



x2

ЖЕТОНЫ ЗЕЛЬЙ 🍀



Чтобы сварить зелье (🍀), у вас должны быть все необходимые ингредиенты. Сбросьте жетоны ингредиентов в ров, возмите жетон зелья и разместите в соответствующей ячейке в вашем саквояже, перевернув его на сторону с готовым зельем (на ней указано только количество получаемых очков волшебства).

ПРИМЕР



Катя указывает на жетон с зелёным зельем. Она сбрасывает в ров жетоны омели и гриба, а жетон с зельем размещает в своём саквояже.



ПРИМЕР



Кирилл указывает на тайный жетон, переворачивает его и видит там вампира! Так как у Кирилла есть летающий кол, он ловит монстра: забирает жетон и размещает его в своём волшебном саквояже.

ЖЕТОНЫ ЗАКЛИНАНИЙ



Получив жетон **заклинания** (≡), положите его в соответствующую ячейку в своём **саквояже** (можно в стопку) и сотворите заклинание, используя любую из 3 открытых карточек **заклинаний**. Затем уберите использованную карточку из игры и сразу же откройте новую карточку заклинаний из стопки.

Если во время одного колдовства несколько игроков получили жетоны **заклинаний**, первым выбирает карточку игрок с самой **сильной палочкой**.

Каждый жетон **заклинания** принесёт вам **1 очко волшества** в конце игры.

ПРИМЕЧАНИЕ. Используйте эффекты карточек **заклинаний** только после того, как все игроки забрали выбранные в этой фазе жетоны, включая зелья и книги магии.



УНИВЕРСАЛУС: Возьмите особый жетон «Универсалус» и положите его в ячейку для оружия (или в кошель) в вашем **саквояже**. Это универсальное оружие, с помощью которого можно поймать **любого монстра**. После использования сбросьте его в **ров**.



ПРИМЕЧАНИЕ. Если во время колдовства вы выбираете жетон монстра, вы не обязаны использовать жетон «Универсалус», если у вас есть подходящее оружие.



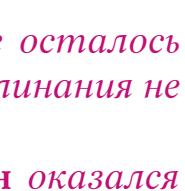
ИМПЕРИУМ: Возьмите любой **видимый** жетон из комнаты, если там остались такие жетоны.



ПРИМЕЧАНИЕ. Если в комнате не осталось видимых жетонов, эффект этого заклинания не срабатывает.



ОКУЛУС: Подсмотрите 1 из **тайных** жетонов в комнате. Если это жетон **золота**, **ингредиента** или **оружия**, заберите его. Если это жетон **монстра**, заберите его при наличии у вас подходящего оружия, в противном случае верните жетон на прежнее место лицевой стороной вниз.



ПРИМЕЧАНИЕ 1. Если в комнате не осталось тайных жетонов, эффект этого заклинания не срабатывает.



ПРИМЕЧАНИЕ 2. Если тайный жетон оказался жетоном **заклинания**, возьмите его и сотворите ещё одно заклинание.



ФИЛОСОФИО: Возьмите особый жетон «Философский камень» и положите его в ячейку для ингредиентов (или в кошель) в вашем **саквояже**. Его можно использовать в качестве любого **ингредиента** в зелье. После использования сбросьте его в **ров**, как и другие ингредиенты.



ФОРТУНА: Возьмите особый жетон «3 золотые монеты» и положите в ячейку для золота (или в кошель) в вашем **саквояже**.



АЛХИМИЯ: Украдите ингредиент, оружие или золото из **волшебного саквояжа** другого игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ. Специальные жетоны «Универсалус» и «Философский камень» также можно украсть.



ИСКАНТО: Возьмите любой жетон из **рва** (ингредиент, особый жетон или монстра, даже если у вас нет подходящего оружия, и т.д.).

ПРИМЕЧАНИЕ 1. Если ров пуст, эффект этого заклинания не срабатывает.

ПРИМЕЧАНИЕ 2. Если вы берёте из рва жетон заклинания, вы можете сотворить ещё одно заклинание.



РАСШИРИУС: Возьмите особый жетон «Кошелёк» и разместите на одно из пустых мест в вашем **волшебном саквояже** (рядом с первым кошельком). Теперь у вас есть дополнительное место для хранения жетона любого типа.



ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ ПРОТИВ ЗЛЫХ КОЛДУНОВ

Когда вы убрали последний тайл **комнаты**, вы добираетесь до подземелья, где скрываются **злые колдуны**, с которыми вам предстоит сразиться.

Переместите все жетоны **колдунов** (♂) в подземелье, не переворачивая их: открытые жетоны должны оставаться лицом вверх, а остальные – лицом вниз.

Колдуны могущественны, но у каждого из них есть свои слабые места. Чтобы победить их, вам нужно потратить **жетоны**, соответствующие их слабостям.

Как и в других комнатах, вам предстоит несколько раз выполнить действие **колдовства**.

В **финальном сражении**, выполняя действие **колдовства**, вы указываете на жетоны **колдунов** в подземелье, а также по-прежнему можете указать на **зелье** или **книгу магии** (в экспериментальном режиме), если у вас есть **необходимые жетоны**.



- Если вы указываете на **открытый жетон колдуна**, вы должны сбросить необходимые жетоны с его слабостями в **ров**, а затем вы забираете жетон этого **колдуна** и размещаете его в **саквояже**.

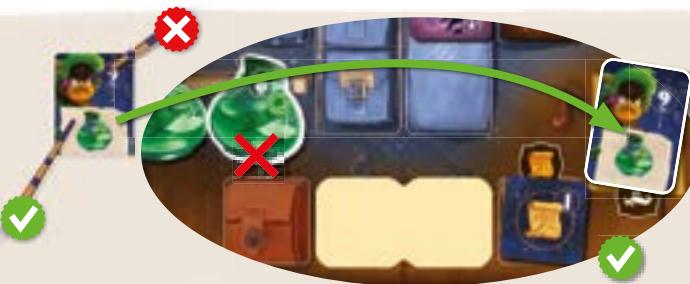


- Если вы указываете на жетон **колдуна**, лежащий **лицом вниз**, переверните его. Если у вас есть необходимые жетоны, сбросьте их в **ров** и заберите жетон этого **колдуна**. В ином случае колдуну удаётся сбежать – сбросьте его жетон в **ров**.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если несколько игроков выбирают **одного и того же колдуна**, с ним сражается **претендент с самой сильной палочкой** (**колдун по-прежнему может сбежать**). Затем игроки обмениваются палочками как обычно.



ПРИМЕР



Кирилл и Катя указали на **одного и того же колдуна**, но **волшебная палочка Кати сильнее**. Она сражается с **Ведьмой Индиго** и сбрасывает в **ров** **синее зелье**, чтобы получить жетон **колдуна**. Затем Катя и Кирилл обмениваются палочками.



Лера указала на **Белую Даму**. Она сбрасывает в **ров** **призрака** и забирает жетон **колдуна**.



Роза выбрала **закрытый жетон колдуна**, который оказался **Верховным Магом**, но у неё нет двух необходимых жетонов **заклинаний**, чтобы победить его! Колдун сбегает – жетон сбрасывается в **ров**.



• СЛАБОСТИ КОЛДУНОВ •

Ниже указаны жетоны, которые необходимы, чтобы победить каждого колдуна.



ЛЕДИ ГОБЛИНА

1 жетон гоблина



БАРОНЕССА ФУКСИЯ

1 жетон красного зелья



ВЕРХОВНЫЙ МАГ

2 жетона заклинаний



РИМА ВУЛЬФ

1 жетон оборотня



СЕРПЕНТИН ЯДИКУС

1 жетон зелёного зелья



ТЁМНЫЙ РЫЦАРЬ

4 жетона оружия



БЕЛАЯ ДАМА

1 жетон призрака



ВЕДЬМА ИНДИГО

1 жетон синего зелья



ПРИНЦ ЖАДЮГА

4 золотые монеты
(в сумме на нескольких жетонах)



ГРАФ ДРАКУЛА

1 жетон вампира



МАГИСТР РАМУС

Это особый колдун. Для того, чтобы его победить не нужны жетоны, а только волшебная палочка с силой 1 или 2.



ЖУТКИЙ ХАПУГА

4 любых жетона
(включая зелья, книги магии
и особые жетоны)

Если после выполнения действия **колдовства** в подземелье не осталось **закрытых жетонов колдунов** и у одного или нескольких игроков нет подходящих **жетонов**, чтобы сварить зелье, получить книгу магии или сразиться с колдуном **на открытых жетонах**, этот игрок или игроки должны положить палочку на стол, а игра **НЕМЕДЛЕННО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в подземелье не осталось колдунов или хотя бы 1 игрок положил свою волшебную палочку на стол, игра заканчивается, и каждый игрок подсчитывает **очки волшебства** на жетонах в своём **волшебном саквояже**. Очки волшебства можно получить за золото, пойманых

монстров, зелья, заклинания, книги магии и побеждённых колдунов. Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в конце игры осталась более сильная волшебная палочка (даже если он положил её на стол).

ПРИМЕР

Катя подсчитывает **очки волшебства** на жетонах в её **саквояже**. Она получает:

- Ⓐ **5 очков** за зелёное зелье,
- Ⓑ **15 очков** очков за пойманых монстров (**5 + 3 + 4 + 3**),
- Ⓒ **5 очков** за золото (**3 + 2**),
- Ⓓ **2 очка** за 2 жетона заклинаний,
- Ⓔ **8 очков** за побеждённого колдуна.

Всего Катя получает **35 очков волшебства**.



ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ

• ДЛЯ ОПЫТНЫХ ЧАРОДЕЕВ И ЧАРОДЕЕК •

В экспертом режиме в игру добавляются жетоны **книг магии**, которые позволяют получить ещё больше **очков волшебства** и разнообразят выбор во время **колдовства**.

ПОДГОТОВКА

Игроки кладут перед собой свои **волшебные саквояжи** стороной **эксперта** вверх. В отличие от стороны ученика, на этой стороне саквояжа есть 2 ячейки для жетонов **книг магии**.

Возьмите 3 случайных жетона **книг магии** (ष) и положите их лицевой стороной (с изображением условий получения книги) вверх в соответствующие ячейки коробки. Остальные жетоны разместите в отделение рядом.

Как и в случае с **зельями**, вы можете указать на жетон **книги магии** во время **колдовства** (даже во время финального сражения), если у вас есть **необходимые жетоны**.

ЖЕТОН КНИГИ МАГИИ



У вас должны быть необходимые жетоны, чтобы получить знания, таящиеся в книге. Сбросьте нужные жетоны в ров. Заберите **жетон книги магии** и разместите оборотной стороной вверх (только с указанием получаемых очков волшебства) в соответствующей ячейке своего **саквояжа**.



• УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ КНИГ МАГИИ •

Ниже перечислены жетоны, которые необходимо потратить, чтобы получить соответствующую книгу магии.



2 любых жетона



1 жетон заклинаний



1 особый жетон



2 золотых монеты
(на 1 или нескольких жетонах)



3 золотых монеты
(на 1 или нескольких жетонах)



2 одинаковых жетона оружия



2 разных жетона оружия



2 одинаковых жетона ингредиентов



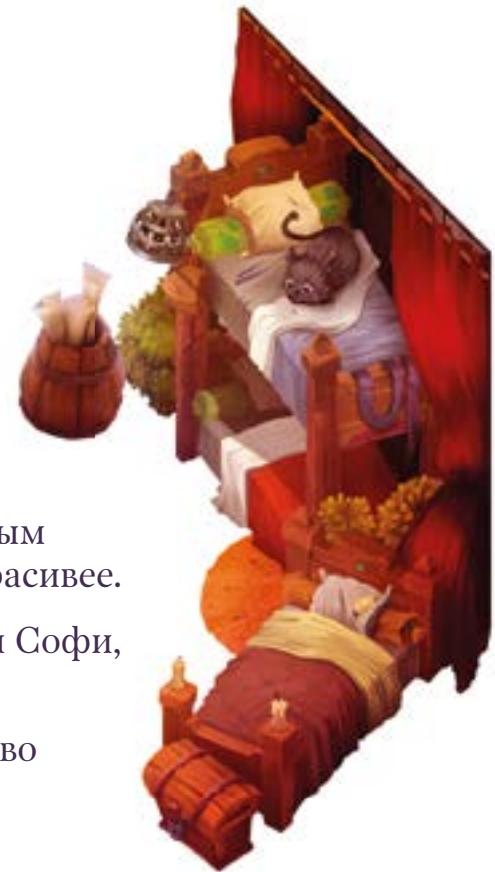
2 разных жетона ингредиентов

Когда вы удаляете тайл **комнаты**, как и в случае **зельями**, заполните пустые ячейки для книг магии новыми жетонами, так чтобы игрокам снова стали доступны 3 **книги магии** (если в запасе ещё остались жетоны).

КОНЕЦ ИГРЫ

Помимо очков волшебства за жетоны, каждый игрок получает **дополнительные очки**, равные силе его палочки в конце игры (1, 2, 3 или 4 очка соответственно).

БЛАГОДАРНОСТИ



Спасибо Ишаму (редактору Studio H)
за его изысканный вкус.

Спасибо команде Studio H за их работу.

Спасибо Аурелии за её терпение и за работу над игрой.

Спасибо Флориане и Кристине, нашим талантливым
иллюстраторам, которые сделали «Инкантибус» ещё красивее.

Спасибо всем участникам тестирования и в особенности Норе и Софи,
которые играли в неё бесчисленное количество раз.

Спасибо старым волшебникам Бруно де Монтаню за знакомство
и Людовику де Бургоню за его ценные советы.

Мы хотели бы посвятить эту игру светлой памяти Кристины.
Мы всегда будем помнить её жизнелюбие, сильную и непокорную натуру
и невероятный талант.

