

Фил Уокер-Хардинг

Эду Вальс



Построить волшебную академию для подростков прямо на проклятом болоте? Отличная идея! По крайней мере, так казалось, пока не явился Злобный чародей со своими мелкими прислужниками. Они жаждут уничтожить всё вокруг, а рядом ни одного преподавателя, который бы вас защитил!

Собирайте частицы тёмной души Чародея и одолейте его, чтобы спасти любимую академию и, конечно же, получить высшую оценку по «Борьбе с тёмными силами»!

Состав игры

25 квадратов поля:

9 квадратов академии



оборотная
сторона

лицевая
сторона

16 квадратов болота



оборотная
сторона

лицевая
сторона

4 двусторонние
карты умений



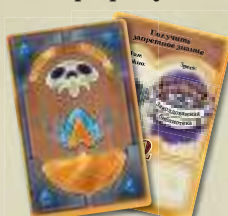
32 карты событий



оборотная
сторона

лицевая
сторона

20 карт ритуалов



оборотная
сторона

лицевая
сторона

Планшет
Злобного чародея



8 фигурок
прислужников



Маркер здоровья
Злобного чародея



32 жетона
предметов:



оборотная
сторона

5 жетонов
сапог



6 жетонов
маховиков



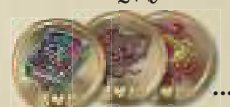
5 жетонов
кореньев



6 жетонов
«Око»



10 жетонов
частиц души



4 двусторонние
карты-памятки



Фигурка
Злобного чародея



Подготовка к игре

1. Поместите квадрат академии «Шепчущие коридоры» лицевой стороной вверх в центр стола. Выложите оставшиеся 8 квадратов академии лицевой стороной вниз в случайном порядке вокруг «Шепчущих коридоров» так, чтобы получилось поле 3 × 3 квадрата.
2. Выложите 16 квадратов болота лицевой стороной вниз в случайном порядке вокруг квадратов академии так, чтобы получилось поле 5 × 5 квадратов с «Шепчущими коридорами» в центре — это игровое поле.
3. Сложите жетоны порталов в запас рядом с полем. Перемешайте жетоны предметов лицевой стороной вниз, сложите их в стопку и поместите рядом с полем. Используя предметы в ходе партии, вы будете складывать их в стопку сброса лицевой стороной вверх. Когда стопка предметов закончится, перемешайте сброс и сложите новую стопку.
4. Переверните 4 квадрата академии, соседствующих с «Шепчущими коридорами» (сверху, снизу, слева и справа). На каждый символ предмета () поместите лицевой стороной вверх по 1 жетону с верха стопки предметов. **Важно.** Игроки не выбирают, как ориентировать квадраты

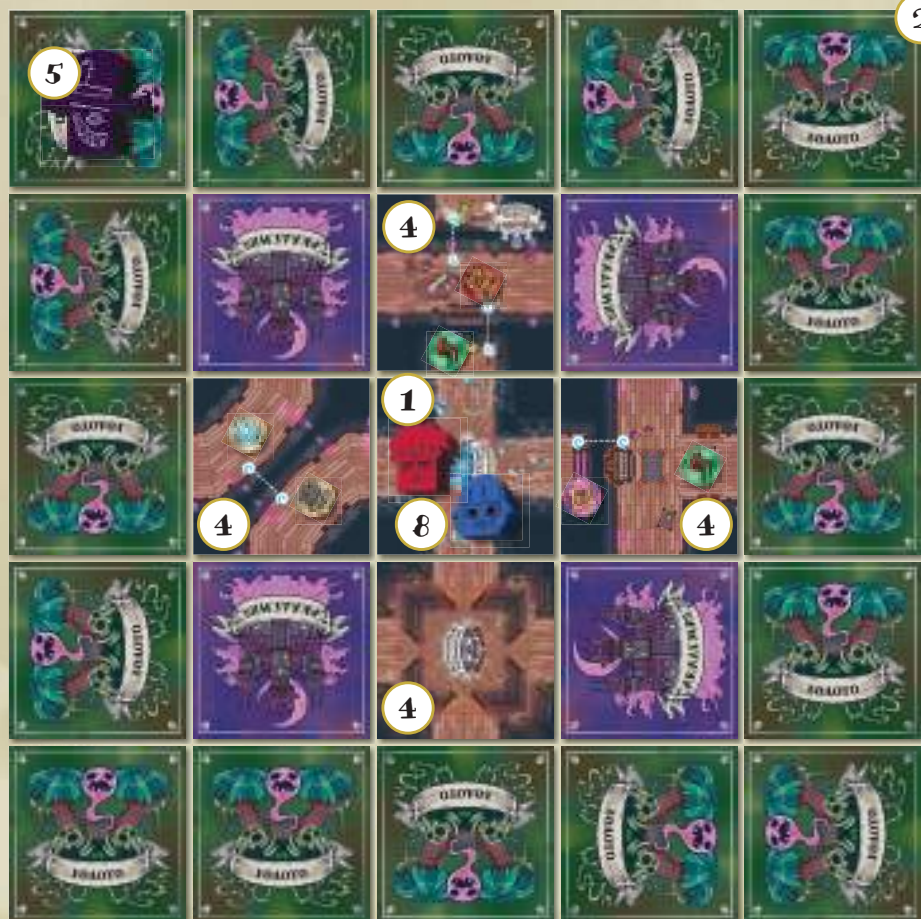
поля, — расположение участков дорожек должно быть случайным.

5. Поместите **фигурку Злобного чародея** в верхний ряд на первый слева квадрат поля.
6. Сложите в запас **фигурки прислужников**, а рядом с ними положите **планшет Злобного чародея**. Поместите **маркер здоровья Злобного чародея** на деление «30» (30) этого планшета.
7. Перемешайте **карты событий** лицевой стороной вниз, сложите их в колоду и поместите рядом с полем. Уберите в коробку столько карт событий, сколько указано, не глядя на их лицевые стороны:
 - При игре вчетвером уберите 4 карты.
 - При игре втроём уберите 5 карт.
 - При игре вдвоём уберите 6 карт.
8. Каждый игрок берёт карту-памятку и все компоненты ученика одного цвета: планшет, фигурку, маркер здоровья и маркер умения. Каждый участник поме-

щает свою **фигурку ученика** на квадрат поля «Шепчущие коридоры».

9. Перемешайте **карты ритуалов** лицевой стороной вниз, сложите их в колоду и поместите рядом с полем. Каждый участник берёт по 1 карте из этой колоды и кладёт лицевой стороной вверх рядом со своим **планшетом ученика**.
10. Раздайте игрокам по 1 случайной **двусторонней карте умений**. Каждый участник выбирает умение и кладёт карту выбранной стороной вверх слева от своего планшета. Оставшиеся карты умений (если есть) уберите в коробку.
11. Каждый игрок помещает **маркер здоровья ученика** на деление «5» своего планшета, а **маркер умения** — рядом с уровнем I на карте умения.
12. Каждый игрок оставляет немного места справа от своего планшета ученика — это его **рюкзак**. Здесь ученик будет хранить свои предметы.

Пример подготовки для 2 игроков — Синего и Красного



Цель игры

В «Зловещей академии» вам предстоит **проводить ритуалы**, чтобы ослабить Злобного чародея и в конце концов победить его. Для этого **исследуйте** академию и окружающее её болото: **переворачивайте** квадраты поля, **перемещайтесь** по ним и **подбирайте** предметы.

За каждый проведённый ритуал вы наносите Злобному чародею **урон** — то есть **снижаете его здоровье**, сдвигая маркер по шкале на его планшете ближе к значению «0».

Чтобы победить, снизьте здоровье Злобного чародея до **нуля** (0), прежде чем он призовёт всех своих прислужников или выйдет время (закончится колода событий). *За дело!*

Начало партии и условия её окончания

Любым способом определите первого игрока. Начиная с него и далее по часовой стрелке, участники по очереди совершают ходы.

Партия завершается в одном из 3 случаев:

- закончилась колода событий (**поражение** всех игроков),

ИЛИ

- на игровом поле оказались все 8 прислужников (**поражение** всех игроков),

ИЛИ

- ученикам удалось снизить до нуля здоровье Злобного чародея (**победа** всех игроков).

На **обычном уровне сложности** Злобный чародей начинает игру с **30** очками здоровья. Сыграв несколько партий, вы, возможно, захотите усложнить задачу: на **продвинутом уровне** Чародей начинает с **35** очками здоровья, а на **невозможном** — с **39**.




Ход игрока

Участник, совершающий ход, называется **активным игроком**. Ход игрока состоит из 2 частей: **I** (событие) и **II** (действия).

I. Карта события

Активный игрок открывает карту с верха колоды событий и проходит по порядку следующие этапы:

1. Переместите Злобного чародея

Посмотрите на карте события в ячейку, где число точек соответствует количеству игроков: при игре вдвоём — , при игре втроём — , а при игре вчетвером — . Переместите Злобного чародея на столько квадратов поля, сколько указано в этой ячейке над точками.

За одно перемещение Злобный чародей переходит **слева направо** на соседний квадрат поля. Он **занимает весь квадрат поля**, поэтому не имеет значения, на каком участке дорожки стоит его фигурка.

Если Злобный чародей достиг последнего квадрата в ряду и ему нужно переместиться, он переходит на один ряд ниже и встаёт на первый слева квадрат. Из последнего квадрата в самом нижнем ряду он возвращается в верхний ряд и встаёт на первый слева квадрат (куда вы его поместили при подготовке к игре).

Каждый раз, когда Злобный чародей перемещается на квадрат поля с учениками (не имеет значения, на каких участках дорожки стоят их фигурки), каждый из этих учеников теряет по **1 очку здоровья** — сдвигает маркер здоровья на своём планшете на 1 деление влево.

2. Поместите прислужника

Если Злобный чародей **завершил** перемещение на **исследованном** квадрате поля (лежащем лицевой стороной вверх), он призывает прислужника: поместите фигурку прислужника на тот же квадрат поля, если на нём ещё нет такой фигурки. Если теперь на поле оказались все **8 прислужников**, участники партии **немедленно проигрывают**.



Прислужник **занимает весь квадрат поля**, поэтому не имеет значения, на каком участке дорожки стоит его фигурка. Если на этом квадрате есть ученики, каждый из них теряет по **1 очку здоровья**, чтобы сообща победить этого прислужника — сбросьте его фигурку в запас. Это означает, что, если Злобный чародей остановился на квадрате поля с учениками, каждый из этих учеников теряет по **2 очка здоровья** — 1 очко за Злобного чародея и 1 очко за прислужника.

3. Разыграйте эффект события

Прочитайте вслух **эффект события** в нижней части карты и следуйте указаниям.

Если нужно сделать выбор, то все участники обсуждают его вместе, но окончательное решение принимает активный игрок. Некоторые события могут переместить Злобного чародея или призвать прислужников — это влияет на учеников по обычным правилам.

Пример из партии с 3 игроками: Синим, Красным и Зелёным

Синий — активный игрок. Сначала он открывает карту с верха колоды событий. В этой партии 3 игрока, значит, Злобный чародей должен переместиться на 6 квадратов поля.



Злобный чародей перемещается слева направо — с квадрата поля **А** на квадрат поля **Г** (путь отмечен фиолетовыми стрелками).

Обратите внимание, **А** — последний квадрат в ряду, поэтому Чародей перемещается на первый квадрат в следующем ряду (**Б**). На этом квадрате поля стоит фигурка **Красного** ученика — Злобный чародей наносит ему 1 урон. Чтобы отметить это, **Красный** сдвигает маркер здоровья на своём планшете на 1 деление влево.

Квадрат **В** — это последний квадрат игрового поля, поэтому Злобный чародей перемещается на квадрат **Г** в начале игрового поля.

На квадрате **Г** стоят фигурки **Синего** и **Зелёного** учеников, поэтому они оба теряют по 1 очку здоровья.

Злобный чародей завершил перемещение на исследованном квадрате поля (**Г**), поэтому призывает прислужника. **Синий** и **Зелёный** теряют по 1 очку здоровья, чтобы победить этого прислужника, и сбрасывают его фигурку в запас. Итого **Синий** и **Зелёный** ученики потеряли по 2 очка здоровья: по 1 за Злобного чародея и по 1 за прислужника. Ой, это было больно!

В начале хода **Синего** игрока у всех учеников было по 5 очков здоровья. **Красный** потерял 1 очко (Злобный чародей переместился на его квадрат), а **Синий** и **Зелёный** потеряли по 1 очку из-за Злобного чародея и ещё по 1 очку (итого по 2) из-за прислужника, которого они победили.



Заберите 1 любой предмет (но не частицу души) с любого квадрата поля и поместите в свой рюкзак.

Теперь **Синий** игрок читает вслух эффект, указанный на открытой карте события. Обсудив выбор с другими участниками, **Синий** решает забрать с поля жетон кореньев, с помощью которого восстановит часть потерянного здоровья.

После этого **Синий** игрок может выполнить 4 действия.

II. Действия игрока

Теперь активный игрок может в любом порядке и сочетании выполнить не более 4 действий из тех, что описаны ниже. Можно выполнить одно и то же действие несколько раз.

Варианты действий игрока: **переместиться**, **исследовать**, **подобрать предмет**, **оставить предмет**, **использовать предмет**, **почерпнуть силу**, **провести ритуал**, **применить умение**.

Переместиться на соседний участок дорожки

Переместите свою фигурку ученика на **соседний** участок дорожки — то есть перейдите по дорожке на соседний квадрат поля. **Участки дорожки** всегда ограничены **стенами, деревьями и краями квадрата**.

Важно. Участки дорожек на противоположных квадратах игрового поля (по горизонтали или вертикали) считаются соседними. Поэтому, находясь у края игрового поля, ученик может выбрать для перемещения участок дорожки у противоположного края.

Переместившись на квадрат поля со Злобным чародеем, ученик теряет 1 очко здоровья.

Переместившись на квадрат поля с прислужником, ученик теряет 1 очко здоровья, чтобы победить этого прислужника (сбросьте его фигурку в запас).

Пример действия «Переместиться»

Синий ученик стоит на квадрате **А**, и у него 3 варианта перемещения:

- переместиться влево на квадрат академии
- ИЛИ
- переместиться вверх или вправо на квадрат болота.

Синий не может переместиться вниз — эти 2 участка дорожки, хотя и расположены на одном квадрате поля, отделены друг от друга деревьями. Однако, эти участки соединяет пунктирная линия — значит, если поместить на неё жетон портала, можно объединить эти участки дорожки в один.

Синий хочет добраться до «Запретной пещеры» (**В**), поэтому дважды выполняет действие «Переместиться». Сначала он перемещается на «Зачарованную поляну» (**Б**), а затем на участок дорожки с «Запретной пещерой» (**В**). Помните, участки дорожек на противоположных квадратах поля считаются соседними.

Теперь на квадрате **В** находятся и прислужник, и **Синий** ученик. Прислужник занимает весь квадрат поля, поэтому не имеет значения, на каком участке дорожки стоит **Синий** ученик, — он должен потерять 1 очко здоровья, чтобы победить этого прислужника.



Исследовать соседний неисследованный квадрат поля

Квадрат поля, лежащий лицевой стороной вниз, — это **неисследованный квадрат**.

Выберите 1 неисследованный квадрат, **соседствующий с вашим участком дорожки**, и переверните его лицевой стороной вверх. Помните, что квадраты поля на противоположных краях считаются соседними. *Вы не выбираете, как ориентировать квадрат, — расположение участков дорожек должно быть случайным.*

Если на перевёрнутом квадрате есть символы предметов (☼), на каждый из них поместите лицевой стороной вверх по 1 жетону с верха стопки предметов.

Если на исследованном квадрате стоит Злобный чародей, он остаётся там же, при этом вы не помещаете прислужника.

Пример действия «Исследовать»

Синий ученик стоит на квадрате поля **А** — он может исследовать только квадрат болота справа (**Б**). Неисследованный квадрат академии сверху (**В**) не соседствует с участком дорожки **Синего** — их разделяет верхний участок за стеной.

Синий исследует квадрат болота (**Б**) — переворачивает его. Здесь есть символ предмета (☼), поэтому **Синий** берёт жетон из стопки предметов и помещает его на символ лицевой стороной вверх (**Г**).



Подобрать предмет со своего участка дорожки

Заберите 1 **любой жетон предмета** со своего участка дорожки и поместите в свой рюкзак.

Если вы выбрали частицу души, **нанесите Злобному чародею 1 урон**, то есть уменьшите его здоровье на 1 — сдвиньте маркер здоровья на его планшете на 1 деление ближе к нулю.

В рюкзаке может быть сколько угодно предметов.

Пример действия «Подобрать»

Синий ученик хотел бы подобрать сапоги, но участок дорожки с ними отделён стеной (**А**). Вместо этого **Синий** под-

бирает частицу души со своего участка и помещает в свой рюкзак (**Б**), а это наносит Злобному чародею 1 урон (**В**).



Оставить предмет на своём участке дорожки

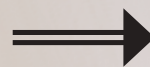
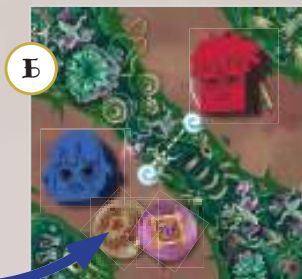
Возьмите **1 любой жетон предмета** из своего рюкзака и поместите лицевой стороной вверх на свой участок дорожки. Если вы оставили частицу души, **Злобный чародей получает 1 очко здоровья** — сдвиньте маркер здоровья на его планшете на 1 деление дальше от нуля.

Пример действия «Оставить»

Синий ученик хочет оставить другим ученикам 2 предмета — частицу души и маховик (А). Он перемещает их из рюкзака на свой участок дорожки (Б). **Синему** приходится потратить 2 действия — по 1 действию за каждый оставленный предмет.



Рюкзак



Поскольку один из оставленных предметов — частица души, **Злобный чародей получает 1 очко здоровья (В)**.

Обратите внимание, **Красный** ученик не может выполнить действие «Подобрать», чтобы забрать эти предметы, ведь он стоит на другом участке дорожки.

Использовать предмет из своего рюкзака

Сбросьте из своего рюкзака **1 любой жетон предмета, кроме частицы души** (поместите в стопку сброса предметов), чтобы разыграть его эффект:

- **Сапоги** (👢/👢). Выполните действие «Переместиться» не более 4 раз.
- **Маховик** (🌀/🌀). **Поверните** 1 любой исследованный квадрат поля на 90 или 180 градусов в любую сторону. Все предметы и фигурки остаются на своих местах.
- **«Око»** (👁️/👁️). Поместите **1 жетон портала** (🔑) из запаса на пунктирную линию, соединённую с вашим участком дорожки. Жетон портала объединяет два участка дорожки в один.
- **Коренья** (🌳/🌳). **Получите 3 очка здоровья** (предел здоровья — 5 очков).

Пример использования маховика

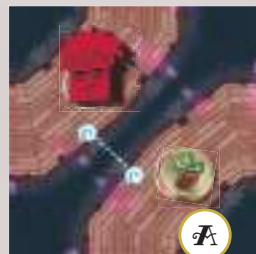
Синий ученик хотел бы подобрать частицу души с квадрата академии (А), но она слишком далеко, чтобы сделать это за 4 действия. Тогда он использует маховик (сбрасывает его из рюкзака), чтобы повернуть этот квадрат на 90 градусов по часовой стрелке (Б). *Заметьте, что при*

этом **Красный** ученик и частица души остаются на своих местах.

Теперь **Синий** тратит оставшиеся 3 действия: дважды перемещается и наконец подбирает частицу души (В) — это наносит Злобному чародею 1 урон.



1 квадрат



1 квадрат



Пример использования «Ока»

Синий ученик хочет подобрать частицу души со своего квадрата (А). Он использует «Око» (сбрасывает его из рюкзака), чтобы поместить жетон портала на пунктирную линию, соединяющую 2 участка дорожки (Б). Поскольку теперь эти участки дорожки считаются одним

участком (В), **Синий** может потратить ещё одно действие и подобрать частицу души (Г) — это наносит Злобному чародею 1 урон. Обратите внимание, что **Синему** не нужно перемещаться по пунктирной линии, чтобы подобрать эту частицу души!



Почерпнуть силу из очага силы, чтобы повысить уровень умения

Ваш маркер умения отмечает текущий уровень вашего умения.

Чтобы повысить уровень умения до **II**, вы должны находиться на участке дорожки с очагом силы, указанным сверху на вашей карте умения, и выполнить это действие. Сдвиньте маркер с уровня **I** на **II** (это показано символом ▼).

Чтобы повысить уровень умения до **III**, вы должны находиться на участке дорожки с очагом силы, указанным снизу на вашей карте умения, и выполнить это действие. Сдвиньте маркер с уровня **II** на **III** (это показано символом ▼).

Каждый раз, повысив уровень своего умения, **нанесите 1 урон Злобному чародею (1)**.

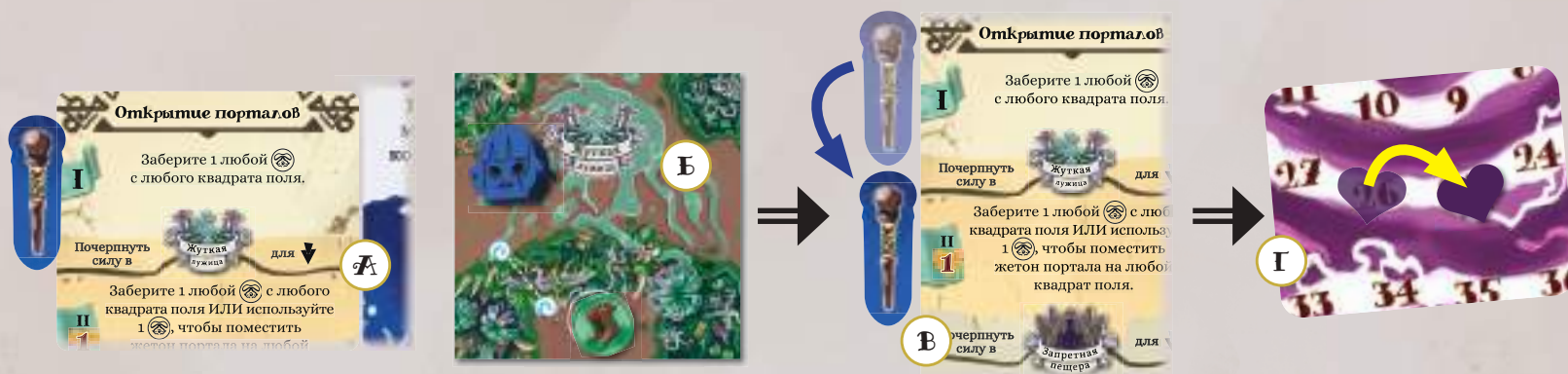
Пример действия «Почерпнуть силу»

У **Синего** есть умение «Открытие порталов» уровня **I**. Он может, выполняя действие «Применить умение», забрать 1 жетон «Ока» (🌀) с любого квадрата поля и поместить в свой рюкзак.

Чтобы повысить уровень умения до **II**, **Синий** переместился на участок дорожки с очагом силы «Жуткая лужа».

Этот очаг обозначен символом  ниже умения уровня **I** (А).

Синий тратит одно из 4 действий, чтобы почерпнуть силу (Б). За это он сдвигает свой маркер умения на уровень **II** (В) и наносит 1 урон Злобному чародею (Г). Теперь **Синему** доступно умение уровня **II**.



Провести ритуал изгнания Злобного чародея

На каждой карте ритуала указаны условия: какие **частицы души** (одна или больше) должны быть в вашем рюкзаке и на участке дорожки с каким **очагом силы** вы должны находиться. Если вы выполнили все условия на своей карте, то можете провести ритуал.

Важно. Вы **не сбрасываете** частицы души, используя их для ритуала.

Сначала разыграйте **эффект ритуала** в нижней части карты (если есть). Затем **нанесите Злобному чародею столько урона**, сколько указано на символе

Проведя ритуал, сбросьте его карту (положите рядом с колодой ритуалов). Возьмите 3 новые карты с верха колоды ритуалов, выберите одну из них и положите лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. Оставшиеся 2 карты верните под низ колоды в любом порядке. Вы можете обсуждать выбор карты с другими игроками.

Название	
Частица(-ы) души	Очаг силы
Урон Чародею	
Эффект ритуала	

Примечание. Если очаг на фиолетовом фоне, ищите его на квадрате академии, если на зелёном — на квадрате болота.

Пример действия «Провести ритуал»

Синий ученик стоит на участке дорожки с очагом силы «Сердитый дуб» (**А**) — это одно из условий его ритуала (**Б**). Чтобы провести этот ритуал, **Синему** нужна проклятая вода, и у него в рюкзаке как раз есть эта частица души (**В**).

Синий тратит 1 действие, чтобы провести ритуал. Сначала он разыгрывает эффект ритуала (**Г**) и получает 2 очка

здоровья (на самом деле получает только 1, поскольку у него 4 очка здоровья, а предел — 5), а затем наносит 2 урона Злобному чародею (**Д**), как указано на карте.

Наконец, **Синий** сбрасывает использованную карту ритуала, берёт 3 новые карты из колоды ритуалов, выбирает одну, а оставшиеся 2 возвращает под низ этой колоды (**Е**).



Применить умение

Один раз в свой ход вы можете применить умение — разыграть эффект, указанный на вашей карте умения. Вам доступно умение текущего уровня или любого уровня, указанного на карте выше текущего.

На некоторых картах умений есть слово «бесплатно». Оно означает, что вам не нужно сбрасывать какой-либо предмет, чтобы применить это умение, но вы по-прежнему тратите одно из 4 действий.

Некоторые уровни умений дают вам постоянную способность — она будет действовать до конца партии.

Крайние меры!

В свой ход вы можете потратить **все 4 действия**, чтобы выполнить на выбор одно: **поместить 1 жетон портала** на свой участок дорожки **или повернуть 1 любой исследованный квадрат поля**, не тратя необходимые предметы (не имеет значения, есть ли они в вашем рюкзаке).

Потеря сознания

Если **здоровье** ученика снизилось до **0** (даже в ход другого ученика), он **немедленно теряет сознание**. Владелец такой фигурки проходит по порядку следующие этапы:

1. **Оставьте все предметы** ученика на его участке дорожки (Злобный чародей получает по 1 очку здоровья за каждую оставленную частицу души!).
2. **Поместите фигурку ученика в «Шепчущие коридоры»**. Если на этом квадрате поля стоит Злобный чародей, он не наносит урон. Если на этом квадрате поля есть прислужник, ученик побеждает его, не теряя здоровье.
3. **Восстановите здоровье ученика до 5 очков** — сдвиньте маркер на его планшете на деление «5».
4. **Уберите в коробку карту с верха колоды событий**, не глядя на её лицевую сторону. Теперь у вас меньше времени, чтобы победить в игре (если колода событий и так уже закончилась, то этот ход — последний в партии).

Пример потери сознания

Синий игрок открывает карту с верха колоды событий и перемещает Злобного чародея на 2 квадрата поля, как указано в ячейке для трёх игроков (**А**).

Злобный чародей завершает перемещение на квадрате поля с **Красным** учеником и наносит ему 1 урон. У **Красного** оставалось всего 1 очко здоровья, и он теряет сознание (**Б**).

Сначала **Красный** оставляет на дорожке частицу души из рюкзака, из-за чего Злобный чародей получает 1 очко

здоровья (В). Теперь **Красный** перемещается в «Шепчущие коридоры» и немедленно побеждает прислужника на этом квадрате поля (Г), не теряя здоровья.

Красный восстанавливает здоровье до 5 очков и убирает в коробку карту с верха колоды событий (Л) — на то, чтобы прийти в себя, понадобилось время!

Наконец, **Синий** (активный игрок) помещает прислужника на квадрат, где Злобный чародей завершил перемещение (Е).



Конец игры

Если в начале хода игрока в колоде событий нет карт, — время вышло, и **все участники проигрывают**. О не-е-ет!

Если в любое время партии на игровом поле оказались сразу все 8 прислужников — Злобный чародей стал слишком силён, и **все участники проигрывают**. Эти призраки повсюду!

Если в любое время партии игроки снизили здоровье Злобного чародея до нуля, то **все участники выигрывают**. Так ему!

Памятка

Ход игрока

I. Откройте 1 карту из колоды событий:

1. Переместите **Злобного чародея**, как указано в ячейке, соответствующей количеству игроков.
2. Поместите **прислужника** на квадрат поля, где Злобный чародей завершил перемещение (если это исследованный квадрат, где ещё нет прислужника).
3. Разыграйте **эффект события**, указанный в нижней части карты.

II. Выполните 4 действия (или меньше):

- Переместитесь на соседний участок дорожки.
- Исследуйте соседний неисследованный квадрат поля.
- Подберите предмет со своего участка дорожки.
- Оставьте предмет на своём участке дорожки.
- Используйте предмет из своего рюкзака.
- Почерпните силу из очага силы, чтобы повысить уровень умения.
- Проведите ритуал изгнания Злобного чародея.
- Примените умение (только один раз в ход).

Потеря сознания

Пройдите по порядку этапы:

1. Оставьте все предметы (за каждую частицу души Злобный чародей получает 1 очко здоровья).
2. Переместитесь в «Шепчущие коридоры».
3. Восстановите здоровье до 5.
4. Уберите в коробку карту с верха колоды событий.

Подготовка к игре






Перемешав колоду событий, уберите в коробку:

- При игре вчетвером: 4 карты событий.
- При игре втроем: 5 карт событий.
- При игре вдвоем: 6 карт событий.




Выберите уровень сложности:

- Обычный: у Злобного чародея 30 очков здоровья.
- Продвинутый: у Злобного чародея 35 очков здоровья.
- Невозможный: у Злобного чародея 39 очков здоровья.

Эффекты предметов

- Сапоги (/👞). Выполните действие «Переместиться» не более 4 раз.
- Маховик (/🌀). Поверните 1 любой исследованный квадрат поля на 90 или 180 градусов в любую сторону. Все предметы и фигурки остаются на своих местах.
- «Око» (/👁️). Поместите 1 жетон портала ( из запаса на пунктирную линию, соединённую с вашим участком дорожки. Жетон портала объединяет два участка дорожки в один.
- Коренья (/🌿). Получите 3 очка здоровья (предел здоровья — 5 очков).

Нанести урон Злобному чародею

- Проведя ритуал:  (указано на карте ритуала).
- Повысив уровень умения: .
- Поместив частицу души в рюкзак: .

Получить урон

- Злобный чародей на одном квадрате поля с вами: потеряйте 1 очко здоровья.
- Прислужник на одном квадрате поля с вами: потеряйте 1 очко здоровья и сбросьте этого прислужника.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Создатели игры

Автор игры: Фил Уокер-Хардинг.
Художник: Эду Вальс.
Издатель: Mojito Studios.

© 2024, Mojito Studios — торговая марка DXP, LLC. Все права защищены.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Анастасия Гребенникова.
Редактор: Лайла Сатирова.
Переводчик и корректор: Полина Сикацкая.
Верстальщик: Михаил Гвоздков.