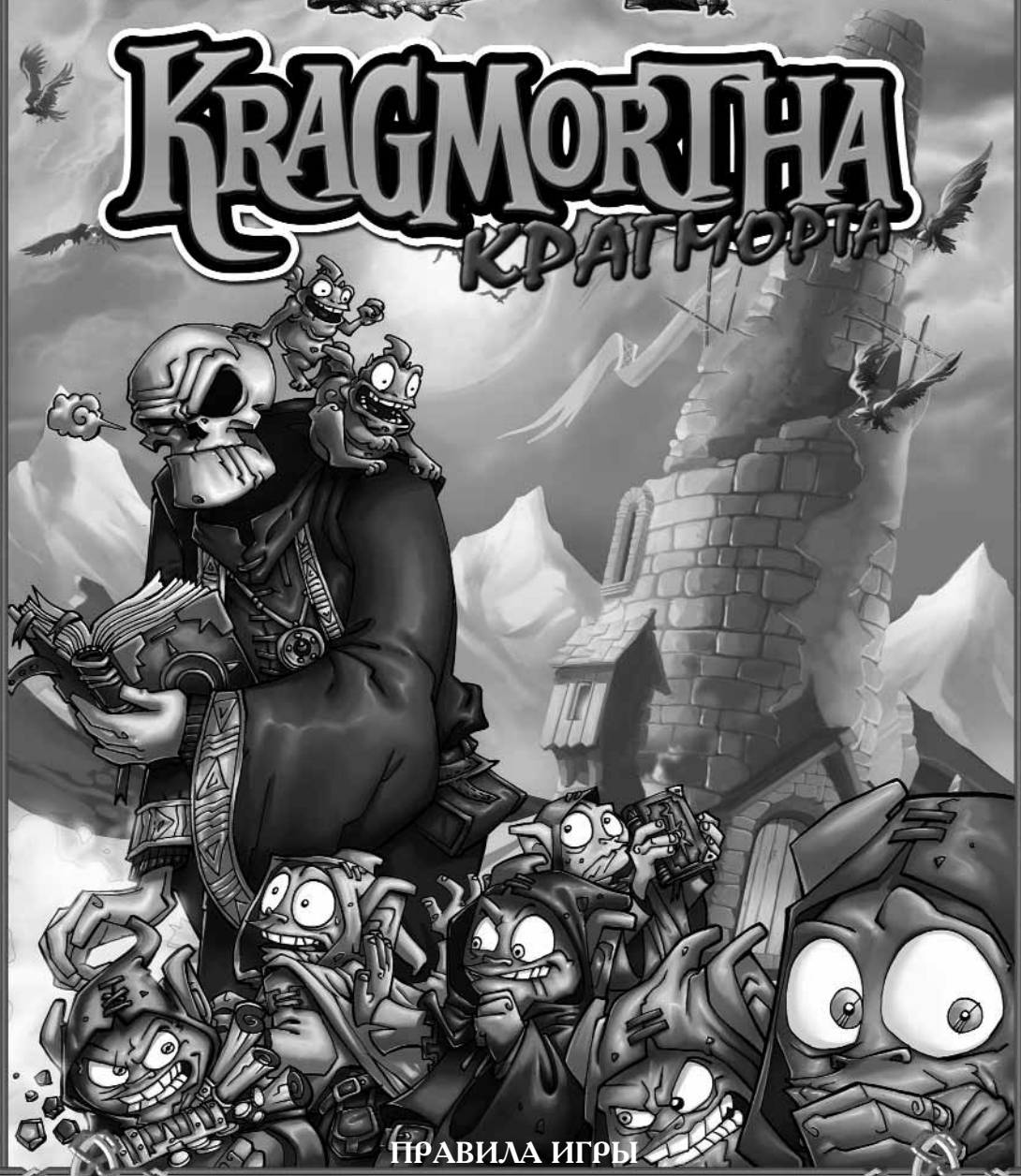


ИГОР МОРТИС

КРАГМОРТНА

КРАТМОРТА



ПРАВИЛА ИГРЫ

STRATELIBRI

КРАГМОРТА

Игра

Вальтера Оберта и Риккардо Кроза, Массимилиано Энрико, Фабрицио Бонифацио и Чиара Ферлито

Иллюстрации: Риккардо Кроза и Mad4Gamestyle
Графика и дизайн: Mad4Gamestyle

При содействии Микеле Бернарди, Валерии Боттильери, Джулии Кампанелла, Мэтта Словьяка, Ракеле Стокко
Директор издания: Сильвио Негри-Клементи

Благодарность выражается всем тестерам, претерпевавшим всевозможные лишения в ходе обкатки игры. Спасибо "Воздушному Цирку", "Клубу ТреЭмме" и "Игрокам Турина"; Sargon, Ричарду Дони, Паоло Мори и Стефано Луперто, сыгравшими первый тестовый матч в Берсето в 2005 году; TnuZ, Willy, Morsac и Fabio за обкатку "Крагморты"; Мауре, Джулии и Серене за то, что никогда не играли в неё!

КРАГМОРТА

в России с 2008 года представлена
ООО "СМАРТ"

Общее руководство: Михаил Акулов
Перевод и редакция: Алексей Перерва
Предпечатная подготовка: Андрей Морозов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

И как прикажете Архимагу готовить новые сложные заклинания, если бестолковые гоблины повсюду суют свои уродливые носы?! И ведь ещё притворяются, будто они в библиотеке наводят ПОРЯДОК!!! Кто посмел побеспокоить Тёмного Властелина?!!

ИНГРЕДИЕНТЫ

Сам Ригор Мортис, Грандиозный и Устрашающий Архимаг - 1 персона	8 Гоблинов разных цветов
1 Библиотека Ригора Мортиса	8 жетонов Гоблинов разных цветов
1 рабочий стол	24 карты Испепеляющего Взора
6 книжных полок	58 карт Движения
6 жетонов Телепортов	
18 карт Книг Магии	

ВВЕДЕНИЕ

В этой игре вам предстоит стать гоблинами, снующими или ковыляющими по библиотеке вашего сурового хозяина. Пока владыка не смотрит, гоблины пытаются стащить с полок книги могущественных заклинаний и избежать ужасных наказаний, на которые Ригор Мортис, их Тёмный Властелин, никогда не скупится. Победителем игры может стать либо гоблин, стянувший наибольшее число книг Мортиса, либо наименее пострадавший от его проклятий. Тут только время рассудит...

ПОДГОТОВКА



Схема А показывает готовую к игре Библиотеку с рабочим столом и книжными полками. Независимо от числа игроков, ставьте Ригора Мортиса на одно и то же деление (см. схему Б).



Затем перемешайте шесть жетонов Телепортов и сложите их рядом с Библиотекой лицом вниз (Б). Затем перетасуйте три колоды карт по отдельности. Колоды Движения и Испепеляющего Взора положите рядом с полем лицом вниз, а колоду Книг Магии лицом вниз на рабочий стол Ригора Мортиса (Б). Наконец, каждый игрок выбирает себе Гоблина (с соответствующим жетоном Гоблина) и берёт на руку три карты Движения. Пора начинать игру (ну, и всё сопутствующее веселье)!

ИГРА

Начинает игру тот, кто больше других похож на гоблина (или самый низкорослый игрок): он входит своим гоблином в библиотеку на любое пустое деление на короткой стороне поля (А), что напротив рабочего стола Ригора Мортиса (Б). Затем своего гоблина заводит в библиотеку следующий игрок слева от первого. Так продолжается, пока все гоблины не окажутся в библиотеке. При игре с 8ю гоблинами восьмой игрок может поставить своего гоблина на пустое деление за делением, занятым другим гоблином. При этой начальной расстановке Телепорты не работают. Когда все гоблины вошли в библиотеку, первый игрок получает право хода. Ход состоит из применения карты Движения (читайте "КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ" и "РЕЙД ПО БИБЛИОТЕКЕ", если хотите знать детали) и последующего получения новой карты Движения. Когда

игрок завершает эти два этапа, право хода передаётся по кругу налево.

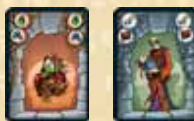
КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ

Карты Движения позволяют игрокам двигать гоблина и Ригора Мортиса по библиотеке. В верхних углах этих карт стоят символы, соответствующие тем, что нанесены на полы библиотеки. В игре два разных типа карт Движения (различают их по изображению на карте):

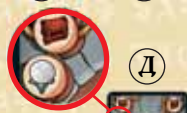
Гоблин (В): символы на этой карте показывают, на какое (или какие) из соседних делений может перейти гоблин игрока.

Ригор Мортис (Г): карта работает так же, как и карта гоблина, только движется ею Ригор Мортис.

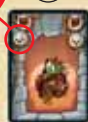
Есть карты (Д) с **магическим шаром** на них: эти карты позволяют движение на любое соседнее деление, какой бы символ там ни стоял. Когда игрок завершил движение, он берёт карту Движения из колоды, и его ход заканчивается. Право хода идет по кругу налево.



В Г



Д



РЕЙД ПО БИБЛИОТЕКЕ

Гоблины и Ригор Мортис движутся по библиотеке при помощи карт Движения. На каждой карте Движения стоят 2 символа. Играв карту Движения, игрок может перевести своего гоблина или Ригора Мортиса (в зависимости от типа сыгранной карты Движения) на 1 или на 2 деления. Игрок может сдвинуть фигурку на то соседнее деление, на котором есть тот же символ, что и на сыгранной карте Движения. На второе соседнее деление за один и тот же рейд игрок может перевести гоблина или мага в том случае, если символ второго деления совпадает с тем символом на карте, который не был использован для первого движения в этом ходу. Деления соседствуют только общими сторонами, а не углами!



Е



Ж



З

Пример: сыграв карту Движения (Е), красный гоблин может перейти на жёлтое деление с магическим свитком, а затем на синее деление с магическими камнями (Ж), либо сперва на синее деление с камнями, а потом на жёлтое со свитком (З).

Игрок не обязан двигать гоблина дважды за рейд, если не хочет. Он может умышленно пройти только одно деление, даже имея возможность для второго перемещения. В конце рейда (на 1 деление или на 2) игрок тянет новую карту Движения, и его ход завершается. Право хода игрок передаёт соседу слева.

Если игрок не может сыграть ни одну из его карт Движения, он теряет право хода. В этом случае игрок показывает карты соперникам, сбрасывает старые и набирает на руку новые карты (сколько сбросил, столько и берёт). Никто не может входить на деления, занятые жетонами книжных полок. Если гоблин вошёл на деление с Ригором Мортисом, читай раздел "ВСТРЕЧА С ТЁМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ".

ТОЛКОТНЯ ГОБЛИНОВ

Во время игры на одном делении может стоять только одно существо. Если игрок входит своим гоблином на деление с гоблином соперника, гоблин игрока выталкивает с деления стоявшего там сородича. Действующий игрок выбирает деление, куда будет вытолкнут гоблин соперника. Он не может выбрать деление, с которого пришёл его гоблин. **Гоблин Выталкивающий указывает, куда переходит Гоблин Выталкиваемый.** Эта толкотня может не ограничиться одним столкновением. Черда толчков и потасовок может привести к плачевным результатам, особенно если твоего гоблина вытолкают навстречу Ригору Мортису...

Пример: никогда не предугадасишь, чем закончится толкотня гоблинов. В этом примере **лиловый гоблин** Сине-Зелёной картой Движения (И) переходит на синее деление с магическими камнями, а затем вторым действием перемещается в зелёное деление с зельем (К), выталкивая оттуда оранжевого сородича на деление с зелёным гоблином.

Оранжевый гоблин, известный своим коварством, выталкивает зелёного соперника под ноги Ригора Мортиса; зелёному не избежать Испепеляющего Взора архимага (читай "ВСТРЕЧУ С ТЁМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ").

Но теперь зелёный гоблин преисполнен решимости отомстить обидчику!



И



К

ВСТРЕЧА С ТЁМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ

Когда гоблин встречает Тёмного Властелина (он входит на деление, занятое Ригором Мортисом, или Ригор Мортис настигает гоблина на его делении), игра тут же приостанавливается. Игрок гоблина должен взять карту из колоды Испепеляющего Взора и тут же осуществить её эффект (читай "КАРТЫ ИСПЕПЕЛЯЮЩЕГО ВЗОРА"). Наконец, игрок обязан отнести пострадавшего гоблина в любой свободный Телепорт по своему выбору, завершая свой ход (**этот перенос не активирует Телепорт**). Если все Телепорты заняты, гоблин ставится на одно из стартовых делений (А). Если Ригор Мортис был встречен гоблином после его первого движения в рейде, право на второй переход гоблин теряет.

ТЕЛЕПОРТЫ

Когда гоблин входит на деление Телепорта (по решению игрока или по результатам толкотни), его движение тут же заканчивается. Затем игрок гоблина берёт верхний жетон Телепорта и осуществляет его эффект.



Телепортация: игрок немедленно переносит своего гоблина в любой другой свободный Телепорт библиотеки по своему выбору. Это завершает его ход (второй жетон Телепорта не тянется).



Книга Магии: игрок немедленно переносит своего гоблина в любой другой свободный Телепорт библиотеки по своему выбору и тянет карту Книги Магии. Это завершает его ход (второй жетон Телепорта не тянется).



Ловушка: игрок немедленно переносит своего гоблина в любой другой свободный Телепорт библиотеки по своему выбору; затем он должен взять карту из колоды Испепеляющего Взора и осуществить её эффект (читай "КАРТЫ ИСПЕПЕЛЯЮЩЕГО ВЗОРА"). Это завершает его ход (второй жетон Телепорта не тянется).

Когда жетон Телепорта использован, он кладётся лицом вверх рядом с неиспользованными жетонами Телепорта. Когда все жетоны Телепорта вскрыты, перемешайте их и сложите лицом вниз рядом с полем. Если Ригор Мортис входит на деление Телепорта, жетон Телепорта не вскрывается. Ригор с деления Телепорта может перенестись на любое пустое деление на поле по выбору движущегося игрока (но на соседних делениях не должны стоять гоблины). Телепортация Ригора Мортиса завершает ход игрока. Если свободных Телепортов нет, никто куда перенестись не может.



КАРТЫ ИСПЕПЕЛЯЮЩЕГО ВЗОРА

Эти карты воспроизводят устрашающие эффекты гнева Тёмного Властелина, Ригора Мортиса. Игроки должны следить, чтобы все подчинялись ограничениям полученных карт Испепеляющего Взора (эту задачу игроки, как правило, выполняют вполне усердно!). Любой игрок, который нарушил приказ карты, должен взять ещё одну карту Испепеляющего Взора. На каждой карте Испепеляющего Взора в верхнем левом углу стоит символ (Л). Если игрок вытягивает карту с символом, который уже есть на его карте Испепеляющего Взора, вытянутая карта тут же отправляется под колоду Взора, а на замену ей тянется новая карта. Так повторяется до тех пор, пока на вытянутой карте не покажется символ, которого ещё нет на картах Испепеляющего Взора у данного игрока. Если игрок набрал 4 карты Испепеляющего Взора, его гоблин изгоняется из библиотеки, а игра завершается! Подробности в разделе "КОНЕЦ ИГРЫ".



(Л)



КАРТЫ КНИГ МАГИИ

В углу библиотеки стоит рабочий стол Ригора Мортиса. Его стол завален разными Книгами Магии, которые дают стащившим их гоблинам некоторые преимущества. Считается, что на всех четырёх делениях под рабочим столом Ригора Мортиса стоит символ Магического Шара (то есть, войти туда можно за счёт любого символа на карте Движения). Когда гоблин влез на деление рабочего стола, его игрок тут же тянет верхнюю карту из колоды Книг Магии, кладёт её перед собой лицом вверх и отводит гоблина на одно из стартовых делений (см. "ИГРА"). Если в тексте карты не сказано иного, игрок может применять свои Книги Магии только в свой ход. Когда ты применил карту Книги Магии, переверни её лицом вниз (если текст карты не говорит иного). На каждой Книге Магии есть от одного до трёх символов магии (С). Эти символы нужны для разрешения споров в конце игры. Когда из колоды ушла последняя Книга Магии, игра завершается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда **либо** игрок получает четвёртую карту Испепеляющего Взора, **либо** в колоде Книг Магии не остаётся карт. Побеждает игрок с наименьшим числом карт Испепеляющего Взора. При ничьей побеждает претендент на победу с наибольшим числом Книг Магии. Если и теперь ничья, побеждает тот из спорщиков, у кого больше символов магии.

