

Магове

от Кен Фишер

Играта, която ще Ви запленява...

Играчи: от 3 до 6 магове-чираци - **Възраст:** от 10 години - **Времетраене:** около 45 мин.

Съдържание: 60 карти с герои, 1 блокче на истината, 1 пергамент с правила

Някога, много отдавна...

Преди много, много време, когато все още съществувала великата академия за магове в Стоунхендж, тамошните чираци трябвало да упражняват, наред с другите магически умения и способностите си в една игра. Тя трябвало да им помогне да развият дарбата на предсказанието.

В течение на хилядолетията играта загубила по-дълбокия си магически смисъл. Била съхранена като една много забавна игра с карти, която се вихрела по масите на гостилници и всекидневни и станала любима на майстори, селяни, воини и бродяги. Едва след като прочутият английски археолог д-р Хенш Стоун открил един древен пергамент в тайните сводести подземия, под каменните канари на Стоунхендж, цялата истина за историята на "МАГОВЕ" най-после излезе на бял свят. Следните правила (виж по-долу) отговарят дословно на написаното във вековния пергамент, а илюстрациите на картите са точни копия на рисунките от оригиналния наръчник.

Заданието

При тази вълшебна игра, всеки маг-чирак трябва да предскаже **БРОЯ НА РЪЦЕТЕ**, които смята, че ще направи (спечели) в дадено раздаване. ("РЪКА" = когато е на ред, всеки играч изиграва по една карта в центъра на масата. Съвкупността от всички изиграни карти от едно пълно завъртане на играчите се прибира от печелившия играч и се нарича "ръка".)

За всяко правилно предсказание чиракът печели точки на познанието. Играчът, събрал най-много точки в края на играта, става победител и изкачва още едно мъчно стъпало по стръмната стълба на магическото изкуство.

Подготовката

Един от играчите бива избран за довереник на групата и поема ролята на писар. Писарят получава блока на истината, попълва старателно всички имена и се нагърбва с нелеката задача да записва точките на познанието за всеки играч до края на играта. След това разбърква картите с героите и поема първото раздаване в играта.

Картите с герои

В играта участват четири различни раси (или 4 различни бои) със съответните символи:



Хора (синя)



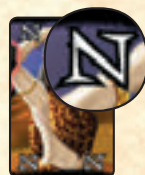
Джуджета (червена)



Елфи (зелена)



Великани (жълта)



ШУТОВЕ



МАГОВЕ

Най-силната карта от всяка раса е "13", а най-слабата е "1".

Четирите карти с магове, белязани с клеймото "Z", са винаги коз и са по-силни от всяка друга карта, включително "13-ка".

Четирите карти с шутове, белязани с клеймото "N", никога не са коз и са по-слаби от всяка друга карта, включително "1-ца".

Раздаването

По време на игра маговете-чираци получават различен брой карти при всяко раздаване.

В **първи** рунд всеки играч получава **само по една** карта, съответно може да спечели максимум **една ръка** (или нито една).

Във **втори** рунд се раздават по **2 карти** на всеки играч и в него всеки се бори за максимум **2 ръце**.

В **трети** рунд се раздават по **3 карти** на всеки, в **четвърти** - по **4** и т.н., докато не се стигне до **последния** рунд, в който **всички** карти от тестето влизат в игра.

Картите, които не биват раздадени в съответния рунд, се поставят с лицето надолу на купчинка в центъра на масата. След всеки рунд се сменя отговорната роля на "раздавача", като чираците се редуват в това начинание един след друг **по посока на часовниковата стрелка**.

Козовете

След като картите с герои за съответния рунд бъдат раздадени на играчите, се тегли най-горната карта от оставащото тесте и се обръща отгоре на купчинката.

Тази карта определя коя раса ще бъде **КОЗ** до края на раздаването.

("КОЗ" = всяка карта от козовата раса/боя). Тя печели срещу всяка карта от всяка друга раса.

Ако отворената карта е **ШУТ**, в това раздаване няма да има коз, т.е. играе се "без коз".

Ако отворената карта е **МАГ**, тогава раздавачът за конкретния рунд определя коза - **определя една раса за коз**, като преди това има право да види собствените си карти.

При **последното раздаване**, в края на играта, се играе **задължително без коз**, защото вече няма остатъчно тесте от карти за теглене на коза.

Предсказанието

След раздаването, когато всички чираци са разгледали картите си, всеки прави своето предсказание/предвиждане колко ръце смята, че ще успее да направи в този рунд. Всеки играч по реда си съобщава своето предсказание на писаря и той го записва. Започва левият съсед на раздаващия.

Всички цифри се записват върху блока на истината.

Преди изиграването на първата ръка за рунда е добре писарят да повтори записаното още веднъж.

В някои случаи (с напредването на играта или при начинаещи) може да е от полза, броят на предсказаните ръце да се оформи нагледно с купчинка от чипове (не са включени в играта) пред всеки чирак. Така винаги по време на игра става ясно, кой колко ръце има още да прави.

Битката за ръцете

Играчът, вляво на раздаващия, подиграва първата карта за първата ръка. Останалите играчи следват по часовниковата стрелка. На всяка подиграна (играна първо) раса трябва да се **отговаря** по възможност с карта от същата раса. Ако това се окаже невъзможно, всеки чирак може да изхвърли (изчисти) произволна карта от всяка друга раса или да играе **коз**. ("ОТГОВАРЯНЕ" = играчът трябва да изиграе карта от същата раса, каквато е била първата подиграна карта от ръката.)

Внимание:

Кarti с МАГОВЕ и ШУТОВЕ може да се играят по всяко време, дори и когато играчът има карти, с които да отговори на боята. От друга страна, МАГОВЕ и ШУТОВЕ не е задължително да се играят, когато играчът не може да отговори.

Най-високата карта винаги печели ръката. Маговете са винаги по-силни от всяка друга карта, дори и от картите с козове. Печелившият в дадена ръка събира картите, слага ги на купчинка пред себе си и подиграва първата карта за следващата ръка. За по-лесно проследяване на броя спечелени ръце от всеки играч, те се подреждат пред него с леко застъпване една до друга (например на зиг-заг), а не на една обща купчина.

Изключение: В първи рунд се играе само за една ръка.

Ръката се печели от: първия изигран маг в нея,
или от най-високата карта от козовете (ако има такива),
или от най-високата карта на първо подиграната раса, ако не е игран коз или маг в ръката.

Специалните права на маговете и шутите

Ако една ръка бъде отворена с маг, останалите чираци имат право да чистят произволни карти, включително и други магове, както и шутове. **Ръката се печели във всички случаи от първия изигран маг.** Въпреки че маговете имат смисъла на "вечни козове", не е задължително да се играят, за да отговорих, ако в ръката се иска коз от дадена раса.

Ако една ръка бъде отворена с шут, като следваша втора карта може да се играе всяка произволна боя. Едва втората карта определя расата, на която да се отговаря при възможност. **Картите с шутове губят гарантирано всяка ръка.**

Единствено изключение: Ако в една ръка се изиграят само шутове, първата изиграна карта с шут печели ръката. Това е възможно само при игра с трима или четирима играчи.

Разпределението на точките

Чиракът, който съвсем точно е предсказал бройката на спечелените от него ръце, получава по **10** точки за всяка спечелена ръка, плюс **20** точки на познанието като бонус.

В противен случай, всеки, който е направил грешно предсказание, получава **минус 10** точки на познанието за всяка ръка **под или над** обявената бройка.

Пример:

при 1-во раздаване

Тома предсказва, че няма да вземе ръката. Оказва се прав и печели **20 точки** бонус за вярно предсказание. Ани обявява, че ще я вземе, но за жалост не успява, в резултат на което **не** получава бонус 20 точки и също така губи **10 точки** за грешно предсказаната ръка. Калин предсказва, че ще вземе ръката, успява и понеже е прав, получава **30 точки** (20 за правилно предсказание +10 за ръката).

при 2-ро раздаване

Тома предсказва 2 ръце за себе си, но взима само една. Резултат: тъй като Тома е направил грешно предсказание, той не получава бонуса от 20 точки, а напротив, губи по 10 точки за всяка грешно предсказана ръка, в случая **-10 точки** на познанието. Ани не е обявила нито една ръка и се оказва права, следователно печели **20 точки**. Калин също е обявил, че няма да вземе нито една ръка, но в крайна сметка взима една, поради което губи **10 точки**. Върху блока на истината, в графата вляво от обявените ръце, се вписват спечелените точки на познанието, като те биват директно прибавени или извадени към/от предходните. Тома например, има 10 точки след 2-ри рунд (20т. от първо раздаване минус 10т. от второ = 10т. към момента).

	Тома		Ани		Калин	
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						
4						

Край на играта

Тестето на играта съдържа 60 карти. Чираците играят, докато в последния рунд не бъдат раздадени всички карти. При 6-ма играчи това се случва в 10-ти рунд, при 5-ма - в 12-ти рунд, при 4-ма - в 15-ти а при 3-ма чираци играта трае 20 рунда. Пресмятат се точките след последния рунд. Печели магът-чирак с най-много точки на познанието след финалния рунд.

Варианти на играта

Плюс-минус едно: Както и досега предсказанията се обявяват пред довереното лице - писаря. Общият брой на заявените ръце обаче не може да бъде равен на броя на максимално възможните в даден рунд. Например: в 5-ти рунд се играе за 5 възможни ръце - играчите обаче са длъжни сумарно да заявят или поне една ръка повече, или поне една по-малко.

Тайно заявяване: Всички чираци тайно записват своите предсказания на листче. След като всички са готови, те открито подават на писаря своите листчета. По този начин всеки играч остава напълно безпристрастен и не се влияе от предсказанията на другите преди него.

Тайно предсказание: Всички чираци тайно записват своите предсказания на листче. Едва след края на рунда предсказанието на всеки бива обявено и съпоставено с тайните записки.

Ясновидство: В началото на 1-ви рунд никой не поглежда картата си, а я поставя пред челото си, видна за всички останали. Всеки играч разглежда чуждите карти и прави своето предсказание, без да знае своята. Битката за ръцете, разпределянето на точките, както и останалите рундове протичат според нормалните правила.

Едноцветно (за 3-ма или 4-ма играчи): Всеки чирак получава всички карти от една раса, включително един маг и един шут. При трима играчи една раса отпада от играта и се отделя настрана. При този вариант няма козова боя (раса). Всички учаша се магове размесват тестето си, и теглят **за първи рунд по четири карти** на ръка. При всяко следващо раздаване се тегли по една карта повече. След това всеки чирак трябва да направи своето предсказание, дали тайно или явно, групата решава преди играта. Относно ръцете важи следното: Расите (боите) не играят никаква роля. Играчът, изиграл картата с най-голяма стойност в дадена ръка, я печели. Ако в една ръка са изиграни две или повече еднакво силни карти, печели най-първо изиграната. След всеки рунд картите се разделят по раси и се връщат при техните собственици. Играчите са длъжни винаги да размесват добре тестетата си преди всяко следващо раздаване. Играят се 12 рунда, след което играта приключва!



Фантасмагория ООД
www.fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
тел: +359 2 416 46 90
моб: +359 895 61 88 10
Е-магазин: www.BigBag.bg



лицензиран партньор:

ФАНТАСМАГОРИЯ

Първо българско лицензирано издание 2012

Графично оформление:

Александър Геров

Превод: Александър Геров

Редакция: Леда Герова

Благодарим Ви, че закупихте този висококачествен продукт. Ако все пак по някаква причина прецените, че имате повод за рекламация, моля обърнете се директно към нас или нашите партньори за съответната територия.

Имате още въпроси? Ние или нашите представители ще им отговорим с удоволствие:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstrasse 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVI, MMXI

Version 1.1