

Правила настольной игры «Ночь Магов» (Nacht der Magier)

Авторы: Kirsten Becker
Jens-Peter Schliemann

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Компоненты игры

- трёхмерное игровое поле
- кольцо, светящееся в темноте 
- 4 деревянные фигурки волшебников в светящихся в темноте шляпах с символами (солнце, луна, молния, звезда)



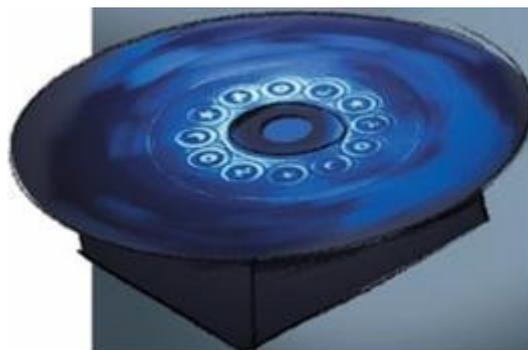
- 12 деревянных котлов 
- 12 светящихся в темноте жетонов с символами (солнце, луна, молния, звезда) 



- картонный круг

- чёрный деревянный круг 

- 2 светящиеся в темноте части пламени 



- 12 фигурок деревьев 

- 12 больших деревянных жетонов 

- 24 маленьких деревянных жетона 

- 15 наклеек

- правила

Перед первой игрой

1. Соедините **2 части пламени** и прикрепите их к чёрному деревянному кругу. Если необходимо, воспользуйтесь клеем.
2. С помощью наклейки прикрепите **чёрный круг** точно в центр **картонного круга**.
3. Плотно вставьте **кольцо света** в центр игрового поля, так чтобы края не высывались.
4. С помощью наклеек прикрепите **жетоны с символами** к красным **котлам**.



Обзор игры

В “Ночь Магов” играют в темноте, т.к. некоторые элементы светятся в темноте.

Каждый участник старается **вытолкнуть к кольцу света свои котлы с помощью своей фигурки волшебника**. В начале игры кольцо света скрывается под пламенем. Все элементы на игровом поле можно передвигать!

Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола. Затем расставьте на нём элементы следующим образом:

- пламя поместите точно в центр игрового поля, так чтобы оно закрывало кольцо света
- расставьте котлы на соответствующих местах с символами вокруг пламени
- вокруг котлов расставьте фигурки деревьев
- деревянные жетоны расположите тремя кругами (маленькие – большие – маленькие)



Каждый игрок выбирает фигурку волшебника и ставит её перед собой.

У каждого волшебника есть 3 котла с соответствующим символом.

Перед началом игры все светящиеся в темноте элементы необходимо “зарядить”. Для этого подержите игровое поле под ярким светом в течение 15-20 секунд. **Не забудьте** про кольцо света, закрытое пламенем!



Затем поместите игровое поле обратно на стол и...

...погасите свет! (Подождите! Сначала дочитайте правила...)

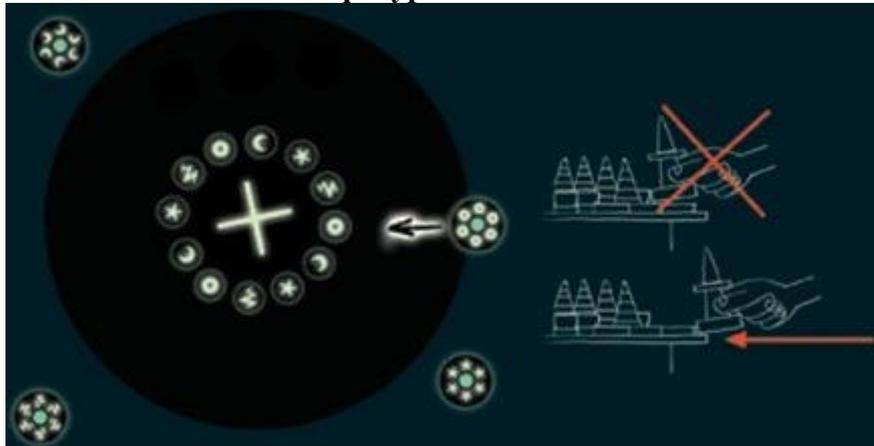
Ход игры

Игроки ходят по очереди. Волшебники могут передвигать любые элементы во всех направлениях.

Участник может начать толкать свою фигурку волшебника с любой стороны игрового поля. Поэтому сначала следует осторожно найти край поля.

Затем с помощью своей фигурки волшебника игрок старается вытолкнуть один из своих котлов к кольцу света.

В течение одного хода фигурка волшебника должна постоянно касаться игрового поля.



Важно:

не в свой ход участникам запрещено прикасаться к элементам на игровом поле или вне него

Продолжение игры

- Участник может в любой момент оставить свою фигурку волшебника на месте и закончить ход.
- **Если во время хода участника что-то упало с игрового поля, то он должен немедленно перестать толкать свою фигурку.**
- Если ход игрока закончен, то его фигурка волшебника остаётся на месте. Игру продолжает следующий участник.
- Может возникнуть ситуация, при которой фигурка волшебника ещё не стоит на игровом поле, а с него уже что-то упало. В этом случае участник должен забрать свою фигурку и ждать следующего хода.
- Если перед началом хода игрока его фигурка волшебника уже находится на поле, то он может выбрать одно из 2 возможных действий:
 - 1) толкать фигурку с этого места
или
 - 2) снять фигурку с поля и снова начать толкать её с любого края
- **Как только игрок начал толкать свою фигурку волшебника, он не имеет права поднимать её в течение этого хода.**
- Участникам запрещено прикасаться к элементам, упавшим с игрового поля.

Исключение:

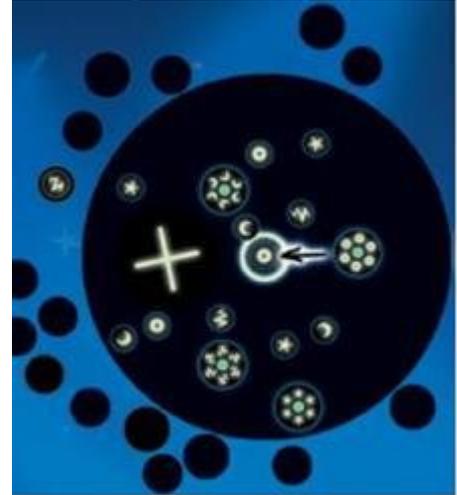
если фигурка волшебника упала с поля, то участник может забрать её, дождавшись своего следующего хода, и продолжить игру.

- Если все 3 котла одного из участников упали с поля (что происходит очень редко!), то он выбывает из игры. Однако его фигурка волшебника остаётся на игровом поле.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из котлов оказывается в кольце света, в которое он слегка погружается и больше не может быть передвинут.

Этот котёл принадлежит вам? Тогда именно вы и объявляетесь победителем в этом магическом состязании!



Зажгите свет! Теперь вы можете увидеть, на что способны волшебные силы!

Вы также можете играть и при свете. В этом случае все участники видят, что происходит на поле. В темноте “Ночь Магов” превращается в противостояние волшебных сил, а при дневном свете она становится захватывающей тактической игрой. Применяются те же правила.

ПРАВИЛА для 2-3 игроков

Используется та же первоначальная расстановка элементов на игровом поле.

Если котёл, не принадлежащий ни одному из игроков, оказывается в кольце света, то его следует убрать с поля. Игру продолжает следующий участник.