

# Sp-e-e-e-e-ell

Настольная игра



# КОМПЛЕКТАЦИЯ

Карты действия    Разделители    Наконечники



x208



x12



x6

Монстры



x40

Кубик



x1

Правила



x1

Жетоны



x30



x10



x10



x10

Приветствую талантливых учеников школы магии! Сегодня вам предстоит на практике показать свои способности и избавить мир от беспощадных монстров. На вас возложена ответственная миссия: используя необыкновенные заклинания, одержать победу над тёмными силами. Сильнейший из вас возглавит нашу школу и поведёт за собой следующее поколение магов. Да придёт с вами магия!

**ПРИСТУПИМ?**

**ВОЗРАСТ ИГРОКОВ: 14+**  
**ВРЕМЯ ИГРЫ: 20-40 МИНУТ**

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**



от 2 до 6

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ:**

Вашей компании предстоит охота на монстров. Вы будете получать жетоны за нанесенный монстрам урон, и выиграет игрок, которому удалось собрать в сумме больше всего очков на жетонах.

## **КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ:**

Сражаясь с монстрами, вам предстоит формировать заклинания, используя карты действия.

Каждое заклинание состоит из трех частей:

**Хвост** - отвечает за скорость заклинания. Скорость определяет в какой последовательности ходят игроки - выше скорость, раньше ходишь. Если в хвосте заклинания нет ни одной карты, то его скорость будет равна нулю.

**Середина** - отвечает за урон. Если в эту часть не положить ни одной карты, то заклинание не нанесет урон.

**Наконечник** - отвечает за пробитие брони. В этой части может не находиться карт действия если у монстра нет брони или вы планируете использовать карты яда.

Части заклинания отделены друг от друга картами разделителями



В заклинании всегда используется 5 карт действия, два разделителя и карта наконечника, после каждого боя эти 5 карт действия сбрасываются независимо от того получилось ли нанести урон монстру. Заклинание читается слева направо.

Карты действия принадлежат одной из четырех школ:



Карты льда получают бонус +1 к разрушению брони если находятся в **наконечнике** заклинания



Карты яда, находясь в **середине** заклинания, игнорируют броню монстра и будут наносить урон даже если в пробитие брони не вложено ни одной карты. Однако, если вместе с ядом в **середине** заклинания разместить карты других школ, то им все равно будет требоваться пробитие брони.



Карты ветра получают бонус +1 к скорости, если находятся в **хвосте** заклинания



Карты огня получают бонус +1 к урону, если находятся в **середине** заклинания

Помещенные в другие блоки, карты школ не получают бонус.

### **Совет:**

Иногда вам приходится сражаться не только с монстрами, но и с собственной жадностью. И в некоторых случаях, ей можно уступить.



Давайте, для примера посчитаем характеристики вот этого заклинания:



Скорость этого заклинания 8 (3 за карту огня + 4 за карту ветра и +1 бонус скорости от карты

ветра в **хвосте** заклинания)

Это заклинание наносит 4 урона (3 за карту огня + 1 бонус урона от карты огня в **середине**)

Это заклинание может пробить 9 брони (3 за карту яда, 5 за карту льда + 1 за карту льда в **наконечнике** заклинания)

## МОНСТРЫ:

Монстры бывают двух видов, быстрые и бронированные. На карте бронированных монстров в левом нижнем углу иконка щита, у быстрых - иконка ветра.



Сражаясь с быстрыми монстрами, вам необходимо составить заклинание со скоростью выше или равной скорости монстра иначе урон не будет засчитан, но у них вовсе нет брони. Будьте внимательны, карты яда не игнорируют скорость!



Для того чтобы ваш урон достиг бронированного монстра, вам необходимо преодолеть его броню. Для этого, значение в **наконечнике** заклинания должно быть больше или равно значению брони монстра. В противном случае заклинание не нанесет урон.

## ЗАПАС ЖИЗНИ МОНСТРА:



Сердцем обозначен запас жизни монстра.



У монстров с символом раскола на иконке сердца -7 очков жизни при игре втроем или вдвоем.

## ПАС:

Любой игрок может спасовать в бою с монстром, но в этом случае необходимо сбросить 5 любых карт действия, и взять новые в конце боя вместе с другими игроками.

## ПОДГОТОВКА К БОЮ:

В начале игры, каждый участник получает по 2 карты-разделителя и 1 карту-наконечник. Все карты действия тщательно тасуются. Затем игрокам раздаётся по 7 карт действия. Остальные карты действия складываются стопкой рубашками вверх и формируют игровую колоду.

Из карт-монстров случайным образом выбираются 10 карт и кладутся рубашками вверх на центр стола.



x7



x2



x1

## БОЙ:

Игроки переворачивают первого монстра и кладут на него жетоны по количеству его жизней.

Остальные жетоны формируют ЗАПАС.

Затем, каждый игрок в закрытую составляет своё заклинание, и выкладывает его на стол рубашкой вверх.

Когда все выложили свои заклинания на столе, карты переворачиваются и игроки применяют свои заклинания.

Если игрок сумел собрать заклинание, которое состоит из карт одной школы, то, при открытии карт, ему следует громко крикнуть «SPE-E-ELL!». В награду за это он сразу получает 3 очка из ЗАПАСА, независимо от того, смог ли он нанести УРОН этим заклинанием и каким результатом закончился бой.

**Совет:**

У некоторых монстров очень много брони. Было бы неплохо держать одну-две карты яда, на случай встречи с ними.



Если все игроки в сумме нанесли не достаточно УРОНА, чтобы убить монстра, то он сбегает с поля боя. В этом случае, жетоны зарабатывает игрок, нанесший больше всех УРОНА первым. Если несколько игроков нанесли одинаковое максимальное число урона и у них одинаковая скорость, то победителя определит кубик. Остальные игроки возвращают полученные в этом бою жетоны в запас.

Бой заканчивается, как только монстр был повержен или убежал. После боя, все карты, которые участвовали в создании заклинания, кроме разделителей и наконечника, отправляются в сброс. А каждый игрок к 2-м оставшимся в руке картам действия, берёт ещё 5 карт из общей колоды, после чего открывается следующий монстр и начинается

новый бой.

Если в колоде карт действия не осталось карт - перемешайте сброс.

## КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра заканчивается, когда заканчивается колода с монстрами. Игроки подсчитывают баллы на своих жетонах.

Побеждает тот игрок, у которого после окончания последнего боя большее количество баллов на жетонах.

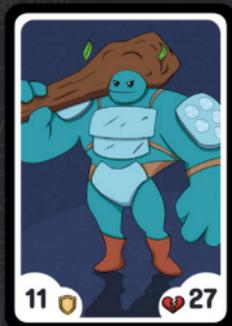
### *Совет:*

У монстра может не хватить жизней на всех, поэтому желательно вкладывать карты в СКОРОСТЬ, чтобы нанести УРОН раньше других игроков.



## ПРИМЕРЫ СРАЖЕНИЙ С МОНСТРАМИ:

Первый пример:



Играет три человека, на иконке сердца мы видим трещину, значит у монстра только 20 очков жизни. В этом бою, игрокам предстоит пробить броню монстра или отравить его ядом.

Игрок 1: (скорость 16, урон 3, броня 0)



Игрок 2: (скорость 0, урон 7, броня 11)



Игрок 3: (скорость 0, урон 7, броня 11)



Первым ходит игрок 1 с быстрой ядовитой стрелой и наносит 3 урона,  
У игрока 2 и 3 нет карт в **хвосте** заклинания, первенство хода определяется кубиком

Игрок 3 выкинул большее число на кубике и ходит вторым. Он наносит 7 урона

Игрок 2 ходит последним и тоже наносит 7 урона  
У монстра остались очки жизни, значит игрокам не удалось его убить, в этом случае, жетоны достаются игроку 3, потому что он нанес больше всех

урона и сделал это первым. Остальные игроки возвращают жетоны, полученные в этом бою, обратно в запас. Туда же возвращаются оставшиеся жетоны жизни монстра.

Пример второй:



Играет 4 человека, это быстрый монстр у которого мало жизни. Для того, чтобы нанести урон нужно не только догнать его, но и крайне желательно сделать это раньше других.

Игроки составили вот такие заклинания:

Игрок 1: (скорость 12, урон 6, броня 0)



Игрок 2: (скорость 15, урон 3, броня 0)



Игрок 3: (скорость 10, урон 9, броня 0)



Игрок 4: (скорость 8, урон 15, броня 0)



Первый ходит игрок 2 и забирает 3 жетона

Вторым ходит игрок 1 и забирает 6 жетонов с монстра, кричит SPE-E-ELL и забирает дополнительно три жетона из запаса, потому что его заклинание состоит из карт одной школы.

Третьим ходит игрок 3 и забирает последний жетон с монстра.

Игроку 4 не достается ничего

## КРАТКИЕ ПРАВИЛА:

Напоминание, для тех кто всё знает, но что-то забыл

- В бою 10 монстров.
- В начале игры, игрокам раздается по 7 карт действия, 2 разделителя и один наконечник.
- Заклинание состоит из пяти карт действия, двух разделителей и карты наконечника.

- Заклинание собирается втёмную, то есть рубашкой вверх.
- Скорость определяет в какой последовательности ходят игроки.
- В конце каждого боя, каждый игрок сбрасывает карты действия, участвовавшие в создании заклинания или пять любых карт, если он спасовал.
- Сбросив использованные карты, игроки тянут 5 новых.
- Заклинание наносит урон монстру только если пробивает броню бронированного монстра или догоняет быстрого.
- Чтобы пробить броню, нужно вложить в **середину** заклинания карты с суммарным номиналом равным или превышающим броню монстра.
- Чтобы догнать быстрого монстра, нужно вложить в **хвост** заклинания карты с суммарным номиналом равным или превышающим скорость монстра.
- Карта льда в **наконечнике** + 1 к пробитию брони, карта огня в **середине** + 1 к урону, карта ветра в **хвосте** заклинания + 1 к скорости, яд игнорирует броню, но не игнорирует скорость.
- Если после нанесения урона всеми игроками у монстра остались очки жизни, то жетоны достаются только тому кто нанес больше всех урона первым.
- Побеждает тот, кто заработал больше очков.
- Подглядывать в чужие карты не хорошо.
- Воровать фишки из запаса, пока никто не видит, тоже не хорошо.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы очень надеемся, что вам понравилась наша игра. Но если у вас есть какие-то замечания, мы будем рады вашему письму.

[games@crowditory.com](mailto:games@crowditory.com)

## ИНФОРМАЦИЯ

[games@crowditory.com](mailto:games@crowditory.com)

Свежие новости об этой и других наших играх,  
а также дополнениях к ним - всегда доступны на  
нашем сайте [crowditory.com](http://crowditory.com)



Дизайн

+380 99 530 06 36  
[moonstudio42@gmail.com](mailto:moonstudio42@gmail.com)