

Speedell II

Настільна гра



КОМПЛЕКТАЦІЯ

Карти дії



x208

Роздільники



x12

Наконечники



x6

Монстри



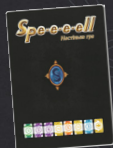
x40

Кубик



x1

Правила



x1

Жетони



x30



x10



x10



x10

Вітаю талановитих учнів школи магії!

Сьогодні Ви, на практиці, повинні будете продемонструвати свої здібності та позбавити світ від від кровожерливих монстрів. На Вас покладена відповідальна місія: використовуючи надзвичайні заклинання, здобути перемогу над темними силами. Найсильніший з вас очолить нашу школу і поведе за собою наступне покоління магів.

ПОЧНЕМО?

ВІК ГРАВЦІВ: 14+

ЧАС ГРИ: 20-40 ХВИЛИН

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:



від 2 до 6

МЕТА ГРИ:

Вашій компанії належить полювання на монстрів. Ви будете отримувати жетони за нанесений монстрам урон. Виграє гравець, якому вдалося зібрати в сумі найбільшу кількість очок на жетонах.

КАРТИ ДІЇ ТА ЗАКЛИНАННЯ:

Вступаючи в бій з монстрами, вам доведеться формувати заклинання, використовуючи карти дії.

Кожне заклинання складається з трьох частин:

Хвіст - відповідає за швидкість заклинання. Швидкість визначає в якій послідовності ходять гравці - вища швидкість, раніше ходиш. Якщо в хвості заклинання немає жодної карти, то його швидкість буде дорівнювати нулю.

Середина - відповідає за величину завданого урону. Якщо в цю частина непокласти жодної карти, то заклинання НЕ завдасть шкоди монстру.

Наконечник - відповідає за пробиття броні. Ця части може не містити у собі жодної карти дії, якщо у монстра немає броні або ви не плануєте її пробити.

Частини заклинання відокремлені одна від одної картами роздільниками



У заклинанні завжди використовується 5 карт дії, два роздільники і карта наконечника, після кожного бою ці 5 карт дії скидаються, незалежно від того чи вийшло нанести урон монстру чи ні. Заклинання читається зліва направо.

Кarti дії належать до однієї з чотирьох шкіл магії:



Кarti льоду отримують бонус +1 до руйнування броні, якщо знаходяться **у наконечнику** заклинання.



Карти отрути, перебуваючи **в середині** заклинання, ігнорують броню монстра і будуть завдавати урону, навіть якщо в пробиття броні не вклали жодної карти. Однак, якщо разом з отрутою в середині заклинання розмістити карти інших шкіл, то їм все одно буде потрібно пробити броню щоб нанести урон.



Карти вітру отримують бонус +1 до швидкості, якщо знаходяться **у хвості** заклинання.



Карти вогню отримують бонус +1 до урону, якщо знаходяться **в середині** заклинання.

Розміщенні в інших блоках, карти шкіл не отримують бонус.

Порада:

Іноді Вам доведеться боротися не лише з монстрами, а й із власною жадібністю, та інколи їй можна поступитися.



Давайте, для прикладу, порахуємо характеристики наступного заклинання:



Швидкість цього заклинання дорівнює 8 (+3 за карту вогню, + 4 за карту вітру та ще +1 за розміщення

карти вітру **у хвості** заклинання)
Це заклинання нанесе 4 урону (+3 за карту вогню та ще +1 за розміщення карти вогню в **середині** заклинання)

Воно може пробити 9 броні (+3 за карту отрути, +5 за карту льоду та ще + 1 за карту льоду в **наконечнику**)

МОНСТРИ:

Монстри бувають двох типів: швидкі та броньовані. На карті броньованих монстрів у лівому нижньому куті розміщене зображення щита, у швидких - вітру.



Борючись із швидкими монстрами, вам необхідно скласти заклинання зі швидкістю, що вище або дорівнює швидкості монстра, інакше урон не буде нанесений. У цих монстрів пробивати броню непотрібно.



Для того щоб ваше заклинання досягло броньованого монстра, вам необхідно подолати його броню. Для цього, значення в наконечнику заклинання повинно бути більше або дорівнювати значенню броні монстра. В іншому випадку заклинання не завдасть монстру жодної шкоди.

РІВЕНЬ ЖИТТЯ МОНСТРА:



Серцем позначена кількість одиниць життя монстра.



У монстрів з символом розколотого серця рівень життя зменшується на 7 одиниць, якщо гравців троє та менше.

ПАС:

Будь-який гравець може спасувати в бою з монстром, але в цьому випадку необхідно скинути 5 будь-яких карт дії, та взяти нові в кінці бою разом з іншими гравцями.

ПІДГОТОВКА ДО БОЮ:

На початку гри кожен учасник отримує 3 карти-помічника (2 карти-роздільника та 1 карту-наконечник) та 7 карт дії. Всі інші ігрові карти ретельно тасуються та складаються стопкою сорочками вгору і формують ігрову колоду.

З колоди карт-монстрів випадковим чином вибираються 10 карт і кладуться сорочками вгору на центр столу. Решта карт-монстрів прибираються зі столу.



x7



x2



x1

БІЙ:

Гравці перевертають першого монстра і кладуть на нього жетони за кількістю очок його життя.

Решта жетонів формують ЗАПАС.

Потім, кожен гравець в закриту складає своє заклинання та викладає його на стіл сорочкою догори.

Коли усі заклинання готові, карти перевертаються і гравці почерзі їх застосовують. При цьому, гравець бере з карти монстра жетони, номіналом рівним значенню нанесеного заклинанням урону.

Якщо гравець зумів зібрати заклинання, яке складається з п'яти карт дій однієї школи, то, при відкритті карт, йому слід голосно крикнути «SPE-E-E-ELL!». У нагороду за це він відразу отримує 3 очки з ЗАПАСУ, незалежно від того, чи зміг він завдати шкоди цим заклинанням і яким результатом закінчився бій.

Порада:

У деяких монстрів дуже багато броні.

Було б непогано тримати одну-дві карти отрути, на випадок зустрічі з ними.



Якщо, після ходу всіх гравців, монстр залишається непереможеним, тобто у нього залишаються очки життя, то він збігає з поля бою. В цьому випадку жетони заробляє тільки той гравець, який завдав монстру більше всіх урону. Якщо у кількох гравців значення урону однаково, то жетони заробляє той з них, чиє заклинання було швидшим. Якщо і швидкість у цих гравців однакова - переможець визначається кидком кубика. Жетони забирає той, у кого випало більше число. Решта гравців повертають отримані в цьому раунді жетони в запас.

Бій закінчується, як тільки монстр був переможений або втік. Після бою всі карти дії, які брали участь у створенні заклинань, прибираються зі столу. А кожен гравець отримує 5 нових карт з ігрової

колоди, після чого відкривається наступний монстр і починається новий бій.

Якщо у колоді скінчилися карти дії - ретельно перемішайте сброс, та роздайте їх наново.

КІНЕЦ ГРИ:

Гра закінчується, коли закінчується відібрана колода з монстрами. Гравці підраховують бали на своїх жетонах.

Перемагає той гравець, у якого за результатами всіх боїв найбільше балів.

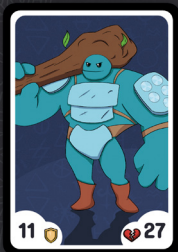
Порада:

У монстра може не вистачити очків життя на всіх, тому бажано не забувати про ШВИДКІСТЬ, щоб завдати шкоди раніше інших гравців.



ПРИКЛАДИ БОЇВ З МОНСТРАМИ:

Перший приклад:



Грає три гравця, на карті монстра ми бачемо символ розколотого серця, отже у нього лише 20 очок життя. У цьому бою, щоб нанести монстру урон, гравцям належить пробити броню монстра чи отруїти його отрутою.

Гравець 1: (швидкість 16, урон 3, пробиття броні 0)



Гравець 2: (швидкість 0, урон 7, пробиття броні 11)



Гравець 3: (швидкість 0, урон 7, пробиття броні 11)



Першим ходить Гравець 1 зі швидкою отруєною стрілою та наносит монстру 3 урону,
У гравців 2 та 3 у **хвості** заклинання порожньо,
отже черговість хода визначається кубиком.
Гравцю 3 пощастило і він ходить наступним. Він наносить монстру 7 урону.
Гравець 2 ходить останнім і також наносить 7 урону

Але після ходу усіх гравців у монстра лишаються очки життя та він тікає з поля бою. У цьому випадку жетони отримає лише Гравець 3, який наніс максимальний урон монстрові та зробив це скоріше за

Гравця 2. Інші гравці повертають отримані жетони назад у ЗАПАС. Також туди повертається й залишок жетонів з карти монстра.

Приклад другий:



Грає 4 особи. Це швидкий монстр і щоб нанести йому урон, його треба наздогнати. Але зважаючи на його дуже невеликий запас життя, дуже бажано, зробити це швидше за інших.

Гравці склали наступні заклинання:

Гравець 1: (швидкість 12, урон 6, пробиття броні 0)



Гравець 2: (швидкість 15, урон 3, пробиття броні 0)



Гравець 3: (швидкість 10, урон 9, пробиття броні 0)



Гравець 4: (швидкість 8, урон 15, пробиття броні 0)



Першим ходить Гравець 2 та отримує 3 жетона.

Другим отримає 6 жетонів з монстра Гравець 1, але його заклинання складається із карт однієї школи, отже він вигукує «SPE-E-ELL!!!» та ще отримує додатково 3 жетону із ЗАПАСУ.

Третім ходить Гравець 3 і забирає останній жетон з монстра.

Гравцю 4 не лишається нічого.

СТИСЛІ ПРАВИЛА:

Нагадування для тих хто все знає, але щось підзабув:

- У бою 10 монстрів.
- На початку гри гравці отримують по 7 карт дії, 2 роздільника та 1 наконечник.
- Заклинання складається з п'яти карт дії, двох роздільників та наконечника.

- Заклинання викладаються на стіл взакриту, тобто сорочкою догори.
- Швидкість заклинання визначає черговість ходу гравців.
- На прикінці бою, кожний гравець скидує використані карти дії або п'ять будь-яких карт дії з руки, якщо він зпасував.
- Скинувши використані карти, гравці отримують 5 нових.
- Заклинання завдає урону монстру тільки якщо пробиває броню броньованого монстра або наздоганяє швидкого.
- Щоб пробити броню, потрібно покласти в наконечник заклинання карти з сумарним номіналом, що дорівнює або перевищує броню монстра.
- Щоб наздогнати швидкого монстра, потрібно покласти у хвіст заклинання карти з сумарним номіналом, що дорівнює або перевищує швидкість монстра.
- Карта льоду у наконечнику + 1 до пробиття броні, карта вогню в середині + 1 до урону, карта вітру в хвості заклинання + 1 до швидкості, отрута ігнорує броню, але не ігнорує швидкість.
- Якщо після ходу усіх гравців у монстра залишилися очки життя, то жетони дістаються тільки тому хто завдав більше всіх шкоди першим.
- Перемагає той, хто заробив більше усіх очок.
- Підглядати в чужі карти то недобре.
- Цупити фішки із запасу, поки ніхто не бачить, ще гірше.

НАОСТАНОК

Ми дуже сподіваємося, що вам сподобалася наша гра. Але якщо у вас є якісь зауваження, ми будемо раді вашому листу.

games@crowditory.com

ІНФОРМАЦІЯ

games@crowditory.com

Останні новини про цю та інші наші ігри,
а також щодо актуальних доповнень до них-
завжди доступні на нашому сайті crowditory.com



Дизайн

+380 99 530 06 36
moonstudio42@gmail.com