



Добро пожаловать. Вскоре вы станете посвященным, способным сотворять и раскрывать сигилы — магические печати, запирающие духов. И сегодня вам предстоит испытание: откройте сигил, высвободите духов и плените их вновь. Докажите, что освоили уроки наставников лучше остальных!

Игра состоит из 56 карт: 7 родов по 7 карт с цифрами от 1 до 7; 7 карт духов, связанных с определенным родом и цифрой.



7 уникальных карт духов. От остальных карт они отличаются иллюстрациями, цветом рода и цифры.

Подготовка к игре

Тщательно перетасуйте все карты, включая карты духов, затем разложите их согласно схеме на оборот правил. Полученное сочетание карт называется сигилом.

Карта считается *доступной*, если поверх нее не лежит другая карта. Переверните такую карту, если она лежала лицом вниз. Если же *доступной* становится карта духа, положите ее рядом с сигилом лицом вверх. В свой ход игроки могут пленить такого духа.

Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход игрок обязан взять доступную карту из сигила в руку. Карты в руке держатся в секрете от остальных игроков.

После взятия карты вы можете пленить свободного духа (лежащего рядом с сигилом) или плененного другим игроком. Это необязательное действие, которое может быть выполнено раз в ход одним из трех способов:

Пленить свободного духа рядом с сигилом — сыграйте набор из трех карт того же рода, что и дух, либо набор из трех карт с тем же числом, что у духа (при игре четвером нужно сыграть набор из двух карт). Карты выкладываются лицом вверх перед вами вместе с плененным духом поверх них.

Пленить духа, который уже схвачен другим игроком — сыграйте набор карт соответствующего рода или числа, содержащий ровно на одну карту больше, чем набор другого игрока. Дух размещается поверх вашего сыгранного набора. Карты из набора другого игрока остаются лежать перед ним лицом вверх.

Повторно пленить духа — дополните уже сыгранный вами набор карт, чтобы в нем стало ровно на одну карту больше, чем у другого игрока, пленившего духа. Заберите духа из набора другого игрока и разместите его поверх своего набора, который только что дополнили. Карты из набора другого игрока останутся лежать перед ним лицом вверх.



Карл пленил дух Оленя, сыграв 3 карты из рода «Олень». Позже Марта забрала его у Карла, сыграв 4 карты с числом 2 (это могло также произойти, если бы она разыграла 4 карты из рода Оленя). В конце концов Карл вернул себе дух Оленя, дополнив свой ранее сыгранный набор до 5 карт. Марта может пленить дух снова, дополнив свой набор до 6 карт. Чтобы пленить духа, нужно сыграть или дополнить набор, в котором должно быть ровно на одну карту больше, чем у другого игрока.

Конец игры

Победителем станет игрок, пленивший 5 духов в игре на двоих, 4 духа при игре втроем, 3 — четвером. Также игра заканчивается в конце хода игрока, который взял последнюю карту из сигила. В таком случае побеждает тот, кто пленил духов больше, чем остальные. В случае ничьей победителем считается игрок с наименьшим количеством карт в руке.

Одиночная игра

Перетасуйте отдельно 7 карт духов и остальные карты. Затем сформируйте единую колоду, поместив случайную карту духа через каждые 7 карт. Полученную колоду используйте, чтобы создать сигил на свой выбор.

Каждый ход вы должны сперва убирать одну из доступных карт сигила в стопку сброса лицом вверх (легкий вариант) либо лицом вниз (продвинутый вариант). После этого вы берете одну доступную карту в руку и, если возможно, плените духа набором из 3 или 4 карт (смотрите далее).

Вы побеждаете, если плените всех духов наборами из 3 карт (легкий вариант) либо если плените 6 духов наборами из 4 карт (продвинутый вариант).

Одновременно рядом с сигилом могут находиться только 3 духа. Если четвертый дух сбегает из сигила, то он заменяет одного из трех доступных, который отправляется в стопку сброса и более не может быть пленен в текущей игре.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Дизайнер-верстальщик: Мария Киселева
Руководитель проекта: Филипп Кан
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

© Capsicum Games SAS - 2015

Здесь указана схема 5 разных сиггиллов и то, как их построить за 3 шага.
Начинайте с «Прохода», а затем попробуйте остальные!



Лицом вверх

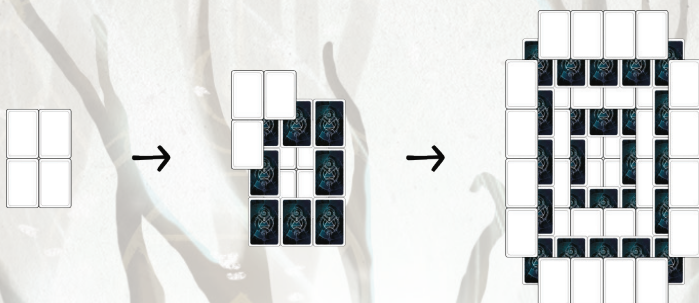


Лицом вниз

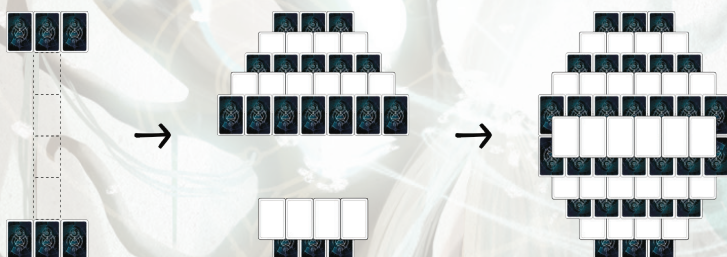


Только для указания расстояния

Проход



Черепаха



Пирамиды



Река



Столбы

Соберите эту форму 4 раза, расположите полученные формы рядом друг с другом или друг над другом, если у вас недостаточно места.

