

РИГОР МОРТИС

# КРАГМОРТНА КРАТМОРТА



ПРАВИЛА ИГРЫ

 STRATELIBRI

# КРАГМОРТА

## КРАГМОРТА

Игра

Вальтера Оберта и Риккардо Кроза, Массимиано Энрико, Фабрицио Бонифацио и  
Чиара Ферлито

Иллюстрации: Риккардо Кроза и Mad4Gamestyle

Графика и дизайн: Mad4Gamestyle

При содействии Микеле Бернарди, Валерии Боттильери,  
Джулии Кампанелла, Мэтта Словьяка, Ракеле Стокко  
Директор издания: Сильвио Негри-Клементи

Благодарность выражается всем тестерам, претерпевавшим всевозможные лишения в  
ходе обкатки игры. Спасибо "Воздушному Цирку", "Клубу ТреЭмме" и "Игрокам  
Турина"; Sargon, Ричарду Дони, Паоло Мори и Стефано Луперто, сыгравшими  
первый тестовый матч в Берсето в 2005 году; TinuZ, Willy, Morsac и Fabio за обкатку  
"Крагморты"; Мауре, Джулии и Серене за то, что никогда не играли в неё!

## КРАГМОРТА

в России с 2008 года представлена

ООО "СМАРТ"

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва

Предпечатная подготовка: Андрей Морозов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

# КРАГМОРТНА

И как прикажете Архимагу готовить новые сложные заклинания, если бестолковые гоблины повсюду суют свои уродливые носы?! И ведь ещё притворяются, будто они в библиотеке наводят ПОРЯДОК!!! Кто посмел побеспокоить Тёмного Властелина?!!

## ИНГРЕДИЕНТЫ

Сам Ригор Мортис, Грандиозный и Устрашающий Архимаг - 1 персона	
1 Библиотека Ригора Мортиса	8 Гоблинов разных цветов
1 рабочий стол	8 жетонов Гоблинов разных цветов
6 книжных полок	24 карты Испепеляющего Взора
6 жетонов Телепортов	58 карт Движения
18 карт Книг Магии	

## ВВЕДЕНИЕ

В этой игре вам предстоит стать гоблинами, снующими или ковыляющими по библиотеке вашего сурового хозяина. Пока владыка не смотрит, гоблины пытаются стащить с полок книги могущественных заклинаний и избежать ужасных наказаний, на которые Ригор Мортис, их Тёмный Властелин, никогда не скупится. Победителем игры может стать либо гоблин, стянувший наибольшее число книг Мортиса, либо наименее пострадавший от его проклятий. Тут только время рассудит...

## ПОДГОТОВКА

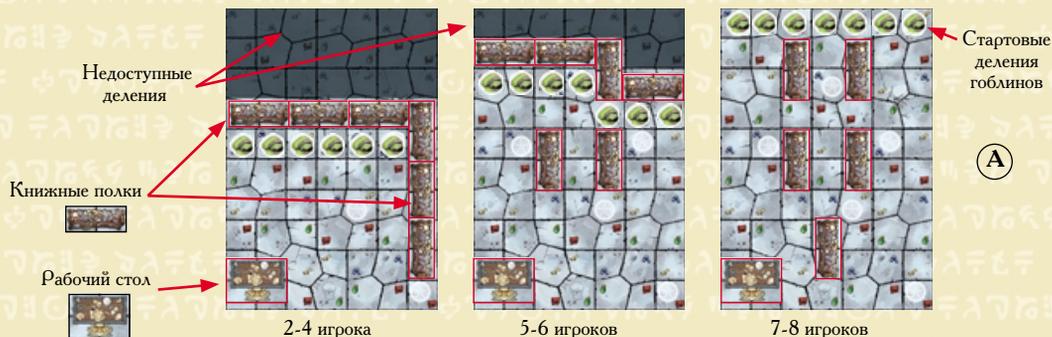


Схема А показывает готовую к игре Библиотеку с рабочим столом и книжными полками. Независимо от числа игроков, ставьте Ригора Мортиса на одно и то же деление (см. схему Б).



Затем перемешайте шесть жетонов Телепортов и сложите их рядом с Библиотекой лицом вниз (Б). Затем перетасуйте три колоды карт по отдельности. Колоды Движения и Испепеляющего Взора положите рядом с полем лицом вниз, а колоду Книг Магии лицом вниз на рабочий стол Ригора Мортиса (Б). Наконец, каждый игрок выбирает себе Гоблина (с соответствующим жетоном Гоблина) и берёт на руку три карты Движения. Пора начинать игру (ну, и всё сопутствующее веселье)!

## ИГРА

Начинает игру тот, кто больше других похож на гоблина (или самый низкорослый игрок): он входит своим гоблином в библиотеку на любое пустое деление на короткой стороне поля (А), что напротив рабочего стола Ригора Мортиса (Б). Затем своего гоблина заводит в библиотеку следующий игрок слева от первого. Так продолжается, пока все гоблины не окажутся в библиотеке. При игре с 8ю гоблинами восьмой игрок может поставить своего гоблина на пустое деление за делением, занятым другим гоблином. При этой начальной расстановке Телепорты не работают. Когда все гоблины вошли в библиотеку, первый игрок получает право хода. Ход состоит из применения карты Движения (читайте "КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ" и "РЕЙД ПО БИБЛИОТЕКЕ", если хотите знать детали) и последующего получения новой карты Движения. Когда игрок завершает эти два этапа, право хода передаётся по кругу налево.



### КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ

Карты Движения позволяют игрокам двигать гоблина и Ригора Мортиса по библиотеке. В верхних углах этих карт стоят символы, соответствующие тем, что нанесены на полы библиотеки. В игре два разных типа карт Движения (различают их по изображению на карте):

**Гоблин (В):** символы на этой карте показывают, на какое (или какие) из соседних делений может перейти гоблин игрока.

**Ригор Мортис (Г):** карта работает так же, как и карта гоблина, только движется ею Ригор Мортис.

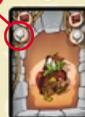
Есть карты (Д) с **магическим шаром** на них: эти карты позволяют движение на любое соседнее деление, какой бы символ там ни стоял. Когда игрок завершил движение, он берёт карту Движения из колоды, и его ход заканчивается. Право хода идет по кругу налево.



В Г



Д



## РЕЙД ПО БИБЛИОТЕКЕ

Гоблины и Ригор Мортис движутся по библиотеке при помощи карт Движения. На каждой карте Движения стоят 2 символа. Играя карту Движения, игрок может перевести своего гоблина или Ригора Мортиса (в зависимости от типа сыгранной карты Движения) на 1 или 2 деления. Игрок может сдвинуть фигурку на то соседнее деление, на котором есть тот же символ, что и на сыгранной карте Движения. На второе соседнее деление за один и тот же рейд игрок может перевести гоблина или мага в том случае, если символ второго деления совпадает с тем символом на карте, который не был использован для первого движения в этом ходу. Деления соседствуют только общими сторонами, а не углами!



Е



Ж



З

**Пример:** сыграв карту Движения (Е), красный гоблин может перейти на жёлтое деление с магическим свитком, а затем на синее деление с магическими камнями (Ж), либо сперва на синее деление с камнями, а потом на жёлтое со свитком (З).

Игрок не обязан двигать гоблина дважды за рейд, если не хочет. Он может умышленно пройти только одно деление, даже имея возможность для второго перемещения. В конце рейда (на 1 деление или на 2) игрок тянет новую карту Движения, и его ход завершается. Право хода игрок передаёт соседу слева.

Если игрок не может сыграть ни одну из его карт Движения, он теряет право хода. В этом случае игрок показывает карты соперникам, сбрасывает старые и набирает на руку новые карты (сколько сбросил, столько и берёт). Никто не может входить на деления, занятые жетонами книжных полок. Если гоблин вошёл на деление с Ригором Мортисом, читай раздел "ВСТРЕЧА С ТЁМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ".

## ТОЛКОТНЯ ГОБЛИНОВ

Во время игры на одном делении может стоять только одно существо. Если игрок входит своим гоблином на деление с гоблином соперника, гоблин игрока выталкивает с деления стоявшего там сородича. Действующий игрок выбирает деление, куда будет вытолкнут гоблин соперника. Он не может выбрать деление, с которого пришёл его гоблин. **Гоблин Выталкивающий указывает, куда переходит Гоблин Выталкиваемый.** Эта толкотня может не ограничиться одним столкновением. Череда толчков и потасовок может привести к плачевным результатам, особенно если твоего гоблина вытолкают навстречу Ригору Мортису...

**Пример:** никогда не предугадаешь, чем закончится толкотня гоблинов. В этом примере **лиловый гоблин** Сине-Зелёной картой Движения (**И**) переходит на синее деление с магическими камнями, а затем вторым действием перемещается в зелёное деление с зельем (**К**), выталкивая оттуда оранжевого сородича на деление с зелёным гоблином.

**Оранжевый гоблин**, известный своим коварством, выталкивает зелёного соперника под ноги Ригора Мортиса; зелёному не избежать Испепеляющего Взора архимага (читай "ВСТРЕЧУ С ТЁМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ").

Но теперь зелёный гоблин преисполнен решимости отомстить обидчику!



(И)



(К)

## ВСТРЕЧА С ТЁМНЫМ ВЛАСТЕЛИНОМ



Когда гоблин встречается Тёмного Властелина (он входит на деление, занятое Ригором Мортисом, или Ригор Мортис настигает гоблина на его делении), игра тут же приостанавливается. Игрок гоблина должен взять карту из колоды Испепеляющего Взора и тут же осуществить её эффект (читай "КАРТЫ ИСПЕПЕЛЯЮЩЕГО ВЗОРА"). Наконец, игрок обязан отнести пострадавшего гоблина в любой свободный Телепорт по своему выбору, завершая свой ход (**этот перенос не активирует Телепорт**). Если все Телепорты заняты, гоблин ставится на одно из стартовых делений (**А**). Если Ригор Мортис был встречен гоблином после его первого движения в рейде, право на второй переход гоблин теряет.

## ТЕЛЕПОРТЫ



Когда гоблин входит на деление Телепорта (по решению игрока или по результатам толкотни), его движение тут же заканчивается. Затем игрок гоблина берёт верхний жетон Телепорта и осуществляет его эффект.



**Телепортация:** игрок немедленно переносит своего гоблина в любой другой свободный Телепорт библиотеки по своему выбору. Это завершает его ход (второй жетон Телепорта не тянется).



**Книга Магии:** игрок немедленно переносит своего гоблина в любой другой свободный Телепорт библиотеки по своему выбору и тянет карту Книги Магии. Это завершает его ход (второй жетон Телепорта не тянется).



**Ловушка:** игрок немедленно переносит своего гоблина в любой другой свободный Телепорт библиотеки по своему выбору; затем он должен взять карту из колоды Испепеляющего Взора и осуществить её эффект (читай "КАРТЫ ИСПЕПЕЛЯЮЩЕГО ВЗОРА"). Это завершает его ход (второй жетон Телепорта не тянется).

Когда жетон Телепорта использован, он кладётся лицом вверх рядом с неиспользованными жетонами Телепорта. Когда все жетоны Телепорта вскрыты, перемешайте их и сложите лицом вниз рядом с полем. Если Ригор Мортис входит на деление Телепорта, жетон Телепорта не вскрывается. Ригор с деления Телепорта может перенестись на любое пустое деление на поле по выбору движущегося игрока (но на соседних делениях не должны стоять гоблины). Телепортация Ригора Мортиса завершает ход игрока. Если свободных Телепортов нет, никто никуда перенестись не может.



## КАРТЫ ИСПЕПЕЛЯЮЩЕГО ВЗОРА

Эти карты воспроизводят устрашающие эффекты гнева Тёмного Властелина, Ригора Мортиса. Игроки должны следить, чтобы все подчинялись ограничениям полученных карт Испепеляющего Взора (эту задачу игроки, как правило, выполняют вполне усердно!). Любой игрок, который нарушил приказ карты, должен взять ещё одну карту Испепеляющего Взора. На каждой карте Испепеляющего Взора в верхнем левом углу стоит символ (Л). Если игрок вытягивает карту с символом, который уже есть на его карте Испепеляющего Взора, вытянутая карта тут же отправляется под колоду Взора, а на замену ей тянется новая карта. Так повторяется до тех пор, пока на вытянутой карте не покажется символ, которого ещё нет на картах Испепеляющего Взора у данного игрока. Если игрок набрал 4 карты Испепеляющего Взора, его гоблин изгоняется из библиотеки, а игра завершается! Подробности в разделе "КОНЕЦ ИГРЫ".



## КАРТЫ КНИГ МАГИИ

В углу библиотеки стоит рабочий стол Ригора Мортиса. Его стол завален разными Книгами Магии, которые дают стащившим их гоблинам некоторые преимущества. Считается, что на всех четырёх делениях под рабочим столом Ригора Мортиса стоит символ Магического Шара (то есть, войти туда можно за счёт любого символа на карте Движения). Когда гоблин влез на деление рабочего стола, его игрок тут же тянет верхнюю карту из колоды Книг Магии, кладёт её перед собой лицом вверх и отводит гоблина на одно из стартовых делений (см. "ИГРА"). Если в тексте карты не сказано иного, игрок может применять свои Книги Магии только в свой ход. *Когда ты применил карту Книги Магии, переверни ее лицом вниз* (если текст карты не говорит иного). На каждой Книге Магии есть от одного до трёх **символов магии** (☞). Эти символы нужны для разрешения споров в конце игры. Когда из колоды ушла последняя Книга Магии, игра завершается.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда **либо** игрок получает четвёртую карту Испепеляющего Взора, **либо** в колоде Книг Магии не остаётся карт. Побеждает игрок с наименьшим числом карт Испепеляющего Взора. При ничьей побеждает претендент на победу с наибольшим числом Книг Магии. Если и теперь ничья, побеждает тот из спорщиков, у кого больше символов магии.

# KRAGMORTHA

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000