

Карточки «Магия» помещаются на карту игрока в ячейки №6 и №7 соответственно.

«Магия Нарнии». Эту карточку можно получить в **Фонарном углу**, если на кубиках выпадет **5, 10 или 13** или если одно из этих чисел удастся получить путем сложения, вычитания, умножения или деления, выпавших на кубиках значений.



Например, если на кубиках выпали 6 и 7, то, складывая их, игрок получит 13, а значит, он может взять себе карточку; если выпали 2 и 20 - то, разделив 20 на 2, игрок получит 10 и снова имеет право взять карточку и т.д.

Карточка «Магия Нарнии» поддерживает своих защитников и дает им в любом бою «+1» к характеристике «Сила».

«Магия Аслана». Эту карточку игрок может получить на **взгорье Аслана**, если при броске двух кубиков удастся получить **7, 10 или 12**.



Например, выпало число 10, или выпали значения 16 и 4, их разность – 12, значит, игрок может взять себе эту карточку.

Карточка «Магия Аслана» дает в любом бою герою (Питеру, Эдмунду, Люси, Сьюзен или Каспиану) «+ 2» к его характеристике «Сила».

Карточку «Магия Аслана» можно получать для героя, только когда с его карточки снята оранжевая фишка. Если игрок обладает 2 или 3 карточками героев (например, Эдмунд и Люси), то для получения карточки «Магия Аслана» ему придется бросить кубики отдельно для каждого героя.

Карточки «Оружие» и «Провиант»

Карточки «Оружие» и «Провиант» игроки могут получить с некоторыми карточками персонажей (оружие подарят гномы, кентавры и пр., провиант – белки, мыши и др.). Эти карточки помещаются на карте игрока в ячейки №5 и №8 соответственно.

Оружие, выкованное гномами – великими мастерами своего дела, превосходило все, что делали самые умелые оружейники-люди. Карточка «Оружие» дает в бою «+1» к характеристике «Сила» сторонников Каспиана.

Карточка «Провиант» позволяет сделать **3 дополнительных шага**, после чего карточка убирается из игры. Во время одного хода игрок может использовать несколько карточек «Провиант».

Если фишка остановилась на клетке, и игрок выполнил какие-либо действия (например, бросил кубик, взял карточку и т.п.), то продолжить после этого движение, используя карточку «Провиант», игрок уже не может.

Обмен карточек в игре

Игрок в любой момент игры может **обменять** карточку «Нарнийцы» (находящуюся на его карте игрока) на карточки «Провиант» в количестве, равном характеристике «Сила» жителя Нарнии, используемого

для обмена. Считается, что он был отправлен за провиантом для армии Каспиана. Карточка «Нарнийцы» убирается из игры, а взамен игрок берет себе соответствующее количество карточек «Провиант».

Например, игроку нужно добраться до клетки «Единорог», расстояние до которой составляет 10 шагов. Игрок обменял карточку «Барсук» (характеристика «Сила» равна «2») на 2 карточки «Провиант» и, используя их, получил 6 дополнительных шагов, что сразу же позволило ему переместить своего героя на клетку с единорогом.



По взаимной договоренности игроки имеют право обмениваться имеющимися у них карточками «Герои и волшебные предметы», «Нарнийцы», «Оружие», «Провиант» и «Магия».

Например, два игрока обменялись следующими карточками: «Грифон» - на «Алмазный флакончик королевы Люси». Другой игрок отдал карточку «Единорог» в обмен на карточку Говорящий медведь», 1 карточку «Оружие» и 2 карточки «Провиант». Или у игрока есть волшебный предмет «Лук и колчан королевы Сюзен», и, надеясь в ходе дальнейшей игры приобрести «Меч Риндон», игрок отдает «Лук и колчан» другому игроку в обмен на карточку «Кентавр».

Бой с тельмаринами

Право на бой

Отряды тельмаринов, посланные королем Миразом, ищут Каспиана по всей стране. Натолкнуться на солдат можно было в любом месте Нарнии. Если при движении по игровому полю игрок остановился на **клетке с фишкой** (фишка при этом с поля убирается) и при броске кубика **выпало 6** - герой игрока столкнулся с солдатами Мираза. Если на карте игрока в ячейке «Армия Каспиана» нет карточек с нарнийцами или героями или игрок пока не хочет ввязываться в бой, он **может карточку «Тельмарины» не брать** (отряд игрока просто не заметили) и в следующий ход продолжить путь.

Если у игрока есть воины, и он надеется выиграть бой, то он может **рискнуть и взять одну или две** (по своему усмотрению) **карточки «Тельмарины»**.

Открыв карточку или карточки «Тельмарины», игрок уже не может отказаться от боя и обязан выставить своего воина.

В бою с тельмаринами игрок может использовать **одну или две** (по своему выбору) карточки **своих воинов**.

Например, герой игрока остановился на клетке с фишкой, на кубике выпало 6, игрок решает провести бой с врагами и открывает 2 карточки «Тельмарины». Против них он может выставить для боя единорога (1 карточка) или кентавра и барсука (2 карточки).

Характеристики воинов

Сила Здоровье



У каждого воина есть две характеристики: «Сила» и «Здоровье». Если какая-либо сторона из сражающихся сторон выставляет двух воинов, их характеристики суммируются.

Например, выпало число 10, или выпали значения 16 и 4, их разность – 12, значит, игрок может взять себе эту карточку.

Характеристику «Сила» можно увеличить, если вместе с карточкой воинов использовать карточку «Оружие», и/или «Магия», и/или «Волшебные предметы».

Например, характеристика «Сила» гнома равна «4», но если игрок решает поддержать его в бою карточкой «Оружие» («+1») и карточкой «Магия Нарнии» («+1»), то гном уже обладает характеристикой «Сила» равной «6» (4+1+1).

Воин во время боя может использовать только **одно оружие**: либо выкованное гномами («+1» к характеристике «Сила»), либо волшебное (меч Риндон («+3»), или лук королевы Сьюзен («+2»). Если за игрока сражаются два воина, то для каждого из них может быть использована карточка с оружием.

Способы ведения боя

В зависимости от соотношения сил участников, бой проводится:

- либо простым **сравнением характеристик «Сила»** противников;
- либо в несколько раундов **с использованием 6-гранного кубика и фишек здоровья**.

Если перед началом боя при сравнении характеристик «Сила» окажется, что одна из сторон **превосходит** другую **на 3 или более единицы**, кубик и фишки не используются, и **сильнейшая сторона сразу признается победившей** в бою.

Например, против тельмарина с характеристикой «Сила» равной «4» игрок выложил карточки «Люси» («Сила» – «4»), «Оружие» («+1») и «Магия Аслана» («+2») (суммарная характеристика «Сила» – «7»). После сравнения характеристик «Сила» сражающихся сторон победителем сразу признается игрок (7 > 4 на 3 единицы).

Если силы противников **равны или отличаются на 1 или 2 единицы**, бой проводится в несколько раундов с использованием **6-гранного кубика и фишек здоровья** (за тельмарина кубик бросает игрок, который должен ходить следующим). В этом случае **сила атаки** определяется как **сумма характеристики «Силы» воина и значения, выпавшего на кубике**, если это **значение равно 1, 2 или 3**. Но если на кубике выпало **4, 5 или 6**, результат броска **не учитывается**.

Игроки по очереди бросают **6-гранный кубик** и определяют силу атаки участников боя.

Воин, у которого сила атаки оказалась **меньше**, теряет столько фишек **здоровья, на сколько атака противника оказалась сильнее**.

Например, противники грифон («Сила» - «5», «Здоровье» - «3») и солдат-тельмарин («Сила» - «4», «Здоровье» - «3»). Перед боем на карточки грифона и солдата кладется по 3 фишки здоровья. У первого игрока (нарниец) выпало 1, у второго (тельмарин) – 4, что при подсчете силы атаки не учитывается. Соответственно, сила атаки грифона равна «6» (5+1), а тельмарина – только «4» (т.к. бросок кубика оказался не очень удачным). Первый раунд выиграл грифон, его сила атаки оказалась больше на 2 единицы (6-4), с карточки проигравшего тельмарина необходимо убрать 2 фишки здоровья.



Если у проигравшего в раунде игрока в бою принимают участие 2 воина, фишки здоровья снимаются с карточки любого из них по усмотрению игрока.

Игроки проводят раунд за раундом (бросают кубик, определяют силу атаки, снимают с карточки проигравшего воина фишки) до тех пор, пока воины одной из сторон не потеряют все свои фишки здоровья. Потеря всех фишек означает, что бой проигран.

Результаты боя

Если в схватке победили сторонники Каспиана, его их карточки вместе с карточками оружия и магии возвращаются на карту игрока и помещаются в ячейку №3 «Резерв». Карточки побежденного(ых) тельмарина(ов) помещаются на карту игрока в ячейку №4.

Если в бою участвовал король Мираз или кто-то из его лордов, и они проиграли (в несколько раундов или путем сравнения характеристик), игрок должен бросить 6-гранный кубик. Если выпало 5 или 6, считается, что королю или лорду с поля боя удалось сбежать. Их карточки возвращаются в стопку «Тельмарины», в самый ее низ. Если вместе с королем или лордом сражался простой солдат, его карточку забирает победитель.

Если победу в бою одержали тельмарины, их карточки возвращаются в стопку «Тельмарины», а карточка побежденного сторонника Каспиана убирается из игры.

Когда карточки всех воинов игрока оказались в ячейке «Резерв» на карте игрока, на следующий ход он может вернуть их в ячейку №1 «Армия Каспиана».

Окончание первого этапа игры

Первый этап игры заканчивается, когда:

- в стопке карточек «Нарнийцы» больше не останется карточек (армия сторонников принца Каспиана сформирована);
- после того как фишки были выложены на игровое поле во второй раз, их снова осталось только 3.

С этого момента сбор армии принца Каспиана прекращается. Все карточки с оранжевыми фишками, задания которых игроки не успели выполнить («Нарнийцы», «Герои и волшебные предметы», «Оружие», «Провиант», «Магия»), кроме карточек «Тельмарины», убираются из игры.

Игроки переходят ко второму этапу игры – решающей битве с армией короля Мираза. Во время решающего сражения никакие действия на игровом поле не проводятся. С игрового поля снимаются все герои и фишки, и его можно использовать как площадку, куда выкладываются карточки при проведении сражения.

II. БИТВА С АРМИЕЙ МИРАЗА

Организация сражения

Перед решающим сражением двух армий игроки, у которых в ячейке «Резерв» на карте игрока есть какие-либо карточки, раскладывают их по соответствующим ячейкам - № 1, 2, 5, 6 и 7.

Каждый игрок **во время своего хода** открывает **одну или две** карточки из стопки «Тельмарины», выставляет **одного или двух** своих воинов и проводит бой по правилам, приведенным в разделе «Способы ведения боя».

Обращение за помощью

Во время сражения игрок, если его враг оказался сильнее, может обратиться **за помощью** к другому игроку. Это он может сделать как до начала боя, так и во время него. В случае **победы**, полученной совместными усилиями, все воины обоих игроков возвращаются к ним на карту игрока в ячейку «Резерв». Но карточки побежденных тельмаринов забирает игрок, **пришедший на помощь**.

За помощью можно обратиться к игроку, чей ход должен быть следующим, если он откажет – к третьему, а затем и к четвертому игроку.

Игрок, решивший оказать помощь, кладет одного из своих воинов рядом с карточкой нарнийца, нуждающегося в помощи, после чего берет верхнюю карточку из стопки «Тельмарины» и кладет ее рядом с карточкой первого тельмарина. **Характеристики «Сила»** воинов с каждой стороны **суммируются**. И далее бой проводится по обычным правилам.

Вслучае **поражения** нарнийцев **побежденные** воины **убираются из игры**, а карточки победивших тельмаринов возвращаются в стопку.

Возвращение воинов из резерва

Если во время сражения наступил ход игрока, а все его воины оказались в резерве, он должен пропустить ход. Вновь принять участие в сражении игрок сможет, когда карточки воинов **закончатся и у всех остальных игроков** (также окажутся в резерве). После этого все игроки одновременно возвращают карточки своих воинов из резерва и раскладывают их на карте игрока в ячейки №1, 2, 5, 6 и 7, и сражение продолжается.

Игрок, у которого все воины погибли, в сражении далее не участвует.

КОНЕЦ ИГРЫ

Решающее сражение продолжается до полной победы нарнийцев (**когда закончатся карточки в стопке «Тельмарины»**, т. е. все солдаты армии Мираза будут побеждены).

Затем игроки определяют, кто внес в освобождение Нарнии наибольший вклад.

Победителем становится игрок, у которого **сумма характеристик «Сила»** побежденных им врагов окажется наибольшей.

Например, игрок победил **3 лордов-тельмаринов** с характеристикой «Сила» - «6» (18) и **4 солдат** с характеристикой «Сила» - «5» (20). Сумма характеристик «Сила» побежденных им врагов составила 38 (18+20), сумма второго игрока – 30, третьего - 47. Третий игрок и становится победителем.



Ход игры

I. Для сбора армии Каспиана игрок должен совершить следующие действия:

1. Прийти своим героем на клетку с красной, желтой или зеленой фишкой, бросить кубик и взять карточку в зависимости от выпавшего значения:

- **1-2** - «Герои и волшебные предметы»;
- **3-5** - «Нарнийцы»;
- **6** - «Тельмарины».

На взятую карточку «Герой и волшебные предметы» или «Нарнийцы» положить оранжевую фишку; если взята карточка «Тельмарин», провести схватку или вернуть карточку в низ стопки. При победе в бою – забрать карточку «Тельмарины», при поражении – карточку(и) «Тельмарины» вернуть в стопку, а карточку(и) своего побежденного воина убрать из игры.

2. Прийти на клетку с персонажем (или объектом), который указан на одной из карточек, отмеченных оранжевой фишкой; фишку снять; карточку положить на карту игрока и бросить кубик:

- **3-6** - взять дополнительную карточку из той же колоды, что и ранее взятая карточка, и поместить ее на свою карту игрока.

3. Если на взятых карточках указаны «Провиант» или «Оружие», взять соответствующие карточки.

4. Обеспечить нарнийцев магией Нарнии и магией Аслана, придя в волшебные места: Фонарный Угол (с помощью кубиков получить число 5, 10 или 13) и взгорье Аслана (получить число 7, 10 или 12).

5. При необходимости провести обмен карточек:

- «Нарнийцы» - на карточки «Провиант» (карточки берутся из соответствующей стопки);
- «Герои и волшебные предметы», «Нарнийцы», «Оружие», «Провиант», «Магия» - с другим игроком;
- «Провиант» - на 3 дополнительных шага.

II. Битва с армией Мираза

1. Привести войска в боевую готовность – вернуть из резерва все карточки.

2. Во время каждого хода атаковать противника:

- взять из стопки «Тельмарины» 1 или 2 карточки, положить на стол;
- подобрать для сражения 1 или 2 карточки своих воинов,
- при необходимости усилить своих воинов карточками «Магия» и «Оружие»,
- определить победителя (с использованием кубика или простым сравнением характеристик «Сила» сторон).

3. По результатам сражения в случае победы - взять себе карточки «Тельмарины», в случае поражения - убрать из игры карточки своих воинов.

Конец игры

Когда все карточки «Тельмарины» в стопке закончатся (все враги будут побеждены), игра прекращается.

Игрок, который набрал наибольшую сумму характеристик «Сила» побежденных врагов, объявляется победителем!