

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ТВАРИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

7+

1-6

ИГРОКОВ

15-30

МИНУТ

КОМПОНЕНТЫ

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

• 1 игровое поле



• 6 фишек персонажей (с подставками)



• 116 карт:



6 карт
персонажей



10 карт
тварей



29 карт
локаций



44 карты
событий



21 карта
заклинаний



6 карт
Вторых Салемцев

• 92 жетона:



10 жетонов
тварей



50 жетонов ресурсов
(10 красных, 10 жёлтых,
10 зелёных, 10 синих
и 10 джокеров)

32 жетона
Салемцев

• 1 кубик

Компоненты
могут отличаться
от изображённых.

ОБЗОР ИГРЫ

Игрокам на выбор предлагается 3 режима разной сложности: «Обучение» (4+), «Магозоолог-стажёр» (7+) и «Сертифицированный магозоолог» (12+). Первый режим (самый лёгкий) идеально подходит для освоения базовых правил игры, а также для игры с юными игроками. Второй режим (средний по сложности) — соревновательный, и игроки соревнуются друг с другом в ловле фантастических тварей. Третий режим (самый сложный) — кооперативный. Игроки должны объединиться, чтобы поймать всех фантастических тварей и остановить организацию «Вторые Салемцы», ведущую охоту на магов.

ПЕРВЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ: ОБУЧЕНИЕ (4+)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте первым, кто поймает трёх тварей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Каждый игрок выбирает себе одного из персонажей — Ньюта, Тину, Куинни, Якоба, Персиваля или Серафину — затем берёт соответствующую фишку персонажа (перед первой игрой вставьте фишки в специальные пластиковые подставки) и карту персонажа (в этом режиме карты персонажей используются только как напоминание для игрока). Поставьте фишки персонажей на стартовую клетку игрового поля. Лишние карты и фишки персонажей уберите обратно в коробку.
- 3 Перемешайте жетоны ресурсов и жетоны тварей лицом вниз и выложите по одному жетону лицом вниз на каждую локацию на игровом поле. Лишние жетоны ресурсов сложите лицом вниз в виде общего запаса рядом с игровым полем.
- 4 Возьмите карты тварей и положите их в виде колоды лицом вниз рядом с игровым полем.
- 5 Тот, кто последним был в зоопарке, становится первым игроком и берёт кубик. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.
- 6 Жетоны Салемцев, карты локаций, событий, заклинаний, а также карты Вторых Салемцев оставьте в коробке — они вам не понадобятся.



Подготовка к игре
с 3 участниками

ХОД ИГРЫ

В свой ход бросьте кубик и переместите свою фишку персонажа в любом направлении на столько клеток, сколько выпало на кубике, или меньше (но как минимум на 1 клетку).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

Если вы находитесь на клетке с синей обводкой (4, 13, 16 и 29), то вы можете трансгрессировать на другую такую клетку. Это считается обычным перемещением с одной клетки на соседнюю, а не целым ходом игрока.

Примечание: игрок, выбравший персонажа Якоба Ковальски, не может трансгрессировать.

Затем переверните жетон на клетке, на которой вы остановились, лицом вверх:

- Если это **жетон ресурса**, то верните его в запас лицом вниз.
- Если это **жетон твари**, то возьмите его себе (вы поймали эту тварь), а также соответствующую карту твари из колоды.

Не забудьте выложить на освободившуюся клетку новый жетон из запаса лицом вниз!

Далее ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, поймавший трёх тварей, побеждает в игре. Если все 10 тварей были пойманы, но ни у одного из игроков нет трёх тварей, побеждает игрок, поймавший больше всех тварей. В случае ничьей, все игроки, поймавшие больше всех тварей, побеждают.



ХОД ИГРЫ

В свой ход бросьте кубик и переместите свою фишку персонажа в любом направлении на столько клеток, сколько выпало на кубике, или меньше (но как минимум на 1 клетку).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

Если вы находитесь на клетке с синей обводкой (4, 13, 16 и 29), то вы можете трансгрессировать на другую такую клетку. Это считается обычным перемещением с одной клетки на соседнюю, а не целым ходом игрока.

Примечание: игрок, выбравший персонажа Якоба Ковальски, не может трансгрессировать.

Переверните жетон на клетке, на которой вы остановились, лицом вверх:

- Если это **жетон ресурса**, то возьмите его себе и выложите на освободившуюся клетку новый жетон из запаса лицом вниз (игрок не может подобрать этот ресурс в свой следующий ход).
- Если это **жетон твари**, то вы берёте его себе, только если у вас есть необходимые для поимки этой твари ресурсы.

Примечание: разноцветный жетон ресурса — джокер. Он может заменить жетон ресурса любого цвета.

После поимки твари выложите на освободившуюся клетку новый жетон из запаса лицом вниз, затем верните в запас жетоны ресурсов, использованные для поимки твари.

Далее ход переходит к следующему игроку.



Чтобы поймать Громовета, у игрока должно быть 2 красных, 3 синих, 3 жёлтых и 2 зелёных жетона ресурсов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, поймавший двух тварей, побеждает в игре.

КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ:

При желании вы можете играть во втором режиме с картами заклинаний: при подготовке к игре перемешайте их и раздайте каждому игроку по 2 карты лицом вниз, затем положите оставшиеся карты в виде колоды рядом с игровым полем.

Игроки держат карты заклинаний в руке. В начале своего хода (кроме самого первого хода) возьмите карту заклинания из колоды и добавьте её себе в руку.

Каждый игрок может сыграть до 3 карт заклинаний за один ход. Вы можете играть карты заклинаний в чужой ход (если эффект это позволяет), но не больше трёх.



ТРЕТИЙ РЕЖИМ ИГРЫ: СЕРТИФИЦИРОВАННЫЕ МАГОЗООЛОГИ (12+)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сразу несколько тварей спрячутся где-то в Нью-Йорке. Вы должны объединиться, чтобы исследовать разные локации города и поймать всех тварей, прежде чем Вторые Салемцы поймают вас самих.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Каждый игрок выбирает себе одного из персонажей и берёт соответствующую фишку персонажа. Поставьте фишки персонажей на стартовую клетку игрового поля. Также каждый игрок берёт соответствующую карту персонажа. На карте персонажа указана его способность, а также количество действий, которое он может выполнить за ход. Лишние карты и фишки персонажей уберите обратно в коробку.
- 3 Сложите жетоны ресурсов лицом вверх в виде общего запаса рядом с игровым полем.
- 4 Перемешайте колоду карт Вторых Салемцев и положите её лицом вниз рядом с треком Салемцев (левый верхний угол игрового поля).
- 5 Перемешайте колоду карт событий и положите её лицом вниз рядом с игровым полем.
- 6 Перемешайте колоду карт локаций и положите её лицом вниз на специальную область в левом нижнем углу игрового поля.



Подготовка к игре
с 3 участниками

- 7 Перемешайте колоду карт тварей и откройте, а затем выложите лицом вверх 2, 3 или 4 карты из колоды в зависимости от количества участников (остальные карты тварей уберите обратно в коробку):
- 2 карты при игре с 2 участниками;
 - 3 карты при игре с 3 участниками;
 - 4 карты при игре с 4-6 участниками.

Затем возьмите жетоны выпавших тварей (остальные жетоны тварей уберите обратно в коробку).

- 8 Теперь откройте такое же количество карт локаций из колоды и выложите жетоны тварей на указанные локации в том порядке, в котором вы их открыли.

ПРИМЕР:

Вы открыли карты «Нюхль» и «Камуфлори».



Из колоды локаций вы открыли карты «Банк» и «Таможня».



Вы кладёте жетоны «Нюхль» и «Камуфлори» на клетки 1 и 9 игрового поля соответственно.



- 9 Откройте ещё 10 карт локаций (12 карт при игре с 4-6 участниками) и положите по жетону Салемца на каждую из этих локаций на игровом поле (оставшиеся жетоны Салемцев положите рядом с игровым полем). Теперь возьмите эти карты локаций, а также карты локаций, открытые в шаге 8, перемешайте их и положите под колоду локаций.

ПРИМЕР:

Вы открыли карты локаций под номерами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10.



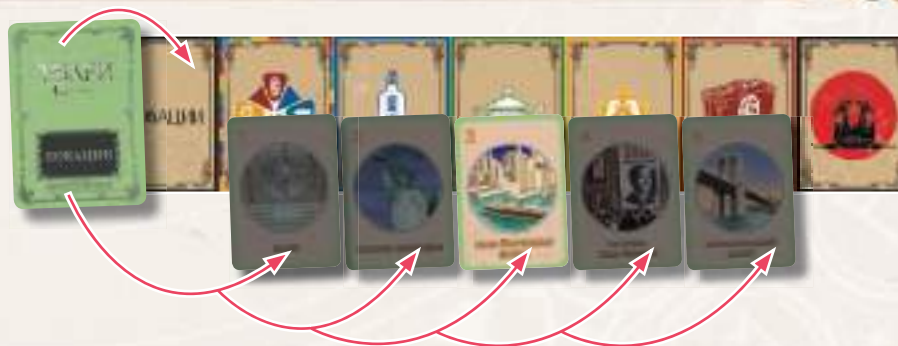
Положите по жетону Салемца на клетки 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10 игрового поля.



- 10 Откройте верхние 5 карт из колоды локаций и выложите их лицом вверх на специальные области (разноцветная, синяя, зелёная, жёлтая и красная) справа от колоды.

- 11 Тот, кто последним был в зоопарке, становится первым игроком и берёт кубик. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

- 12 Карты заклинаний оставьте в коробке — они вам не понадобятся.



ХОД ИГРЫ

В свой ход каждый персонаж может выполнить указанное на его карте количество действий (вы не обязаны выполнять ровно указанное количество действий, но не можете его превысить). Всего есть три возможных действия:

1) ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Перемещение с одной клетки на соседнюю клетку стоит 1 действие. Если вы хотите переместиться на 4 клетки, вы должны потратить 4 действия. Однако если вы находитесь на клетке с синей обводкой (4, 13, 16 и 29), вы можете трансгрессировать на любую другую такую клетку, потратив всего 1 действие.

Примечание: игрок, выбравший персонажа Якоба Ковальски, не может трансгрессировать.

2) ПОПЫТАТЬСЯ УБРАТЬ ЖЕТОН САЛЕМЦА

Если вы проходите через клетку с жетоном Салемца, вы должны остановиться на ней и попытаться убрать этот жетон с игрового поля. Бросьте кубик (1 бросок стоит 1 действие). Если на кубике выпало значение 3, 4, 5 или 6, уберите жетон Салемца с игрового поля. Затем вы должны открыть верхнюю карту из колоды событий и немедленно применить её эффект (уберите карту под низ колоды карт событий). Если на кубике выпало значение 1 или 2, вы можете сделать ещё одну попытку, потратив 1 действие, чтобы перебросить кубик.

3) ПОЛУЧИТЬ ЖЕТОН РЕСУРСА

Если фишка вашего персонажа находится на локации, которая соответствует карте локации в нижней части поля, возьмите жетон ресурса такого же цвета, что и область, на которой лежит эта карта. Затем уберите карту локации под низ колоды.

Примечание: каждый раз, когда вы получаете жетон ресурса, откройте верхнюю карту события из колоды, немедленно примените её эффект, а затем уберите её под низ колоды карт событий.

Ход игрока заканчивается, как только он истратит все свои действия.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА:

Вы играете за Ньюта Саламандера. В свой ход у вас есть 4 действия. Перемещение с одной клетки на соседнюю клетку стоит 1 действие, и вы решаете переместиться на 3 клетки до Нью-Йоркской бухты. Карта, соответствующая этой локации, лежит на зелёной области, и вы используете оставшееся у вас действие, чтобы получить 1 зелёный жетон ресурса. Затем вы кладёте эту карту локации под низ колоды.

Игроки, которым удалось вместе собрать необходимые для поимки твари ресурсы, должны сразу переместиться на клетку с тварью и поймать её. Игроки не тратят на это действия. Ресурсы, необходимые для поимки твари, указаны на карте этой твари.



ПРИМЕР:

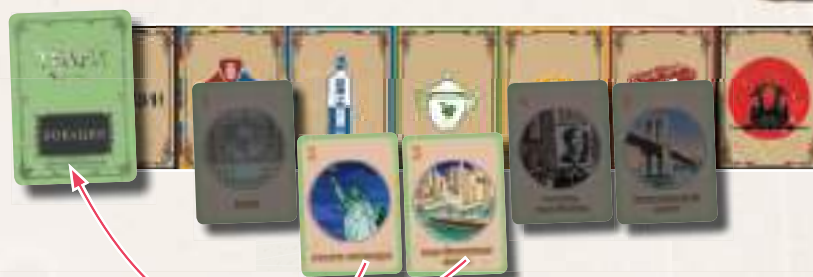
Чтобы поймать Громовеста, игрокам нужно 2 чемодана (красные жетоны ресурсов), 3 зелья (синие жетоны ресурсов), 3 драгота (жёлтые жетоны ресурсов) и 2 чайника (зелёные жетоны ресурсов). У первого игрока есть 2 красных жетона, 2 синих жетона и 1 жёлтый жетон ресурсов. У второго игрока есть 1 синий жетон, 2 жёлтых жетона и 2 зелёных жетона ресурсов. Вместе у них есть необходимые для поимки ресурсы. Оба игрока должны переместиться на клетку с тварью. После поимки игроки сбрасывают использованные жетоны ресурсов.

КОНЕЦ РАУНДА И ВЫКЛАДЫВАНИЕ ЖЕТОНА САЛЕМЦА

После того как последний игрок раунда завершил свой ход, наступает время обновить локации в нижней части игрового поля.

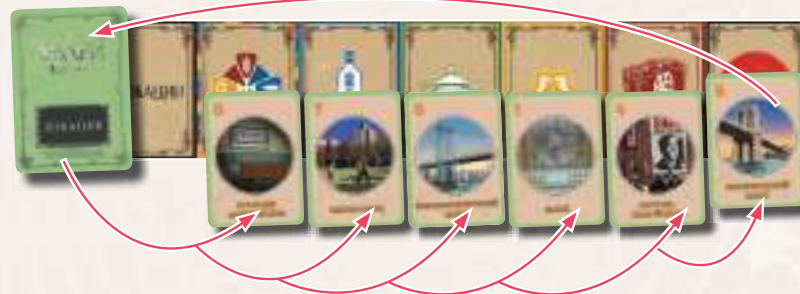
ПРИМЕР:

Первый игрок получил зелёный жетон ресурса в Нью-Йоркской бухте. Второй игрок получил синий жетон ресурса на Статуе Свободы. Соответствующие карты локаций игроки убрали под колоду карт локаций, поэтому синяя и зелёная области теперь пустуют.



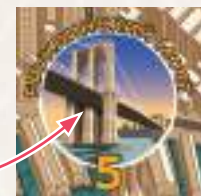
Сдвиньте все оставшиеся карты локаций вправо до самого конца, затем заполните пустые области новыми картами из колоды.

Карта, оказавшаяся на области Вторых Салемцев, указывает, на какую локацию на игровом поле вы должны выложить жетон Салемца.



ПРИМЕР:

В данном примере это карта под номером 5, поэтому вы должны положить жетон Салемца на клетку «Бруклинский мост».



Затем уберите карту с области Вторых Салемцев под колоду.

ТРЕК САЛЕМЦЕВ

Если вы должны выложить жетон Салемца на локацию, на которой уже есть такой жетон или жетон твари, вместо этого положите этот жетон на самое левое свободное деление трека в верхней части игрового поля. Но будьте осторожны, ведь Вторые Салемцы могут раскрыть тайну существования мира волшебников не-магам!

При игре с 2 участниками: когда вы выкладываете шестой жетон Салемца на трек Салемцев, вы автоматически проигрываете.

При игре с 3 участниками: когда вы выкладываете восьмой жетон Салемца на трек Салемцев, вы автоматически проигрываете.

При игре с 4-6 участниками: когда вы выкладываете десятый жетон Салемца на трек Салемцев, вы автоматически проигрываете.

КАРТЫ ВТОРЫХ САЛЕМЦЕВ:

Если в ходе игры вы выкладываете жетон Салемца на деление трека Салемцев с оранжевым прямоугольником под ним, откройте верхнюю карту Вторых Салемцев из колоды: её эффект действует на протяжении всей игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается победой игроков, если они поймали всех тварей до того, как им пришлось выложить шестой (при игре с 2 участниками), восьмой (при игре с 3 участниками) или десятый (при игре с 4-6 участниками) жетон Салемца на трек Салемцев.



Концепция игры: Topi Games

Автор игры: Оуэн Мишо

Редактор: Полина Басалаева

Корректор: Анастасия Губанова

Вёрстка: Валерий Заверяев

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Эксклюзивные права на издание игры принадлежат
Topi Games, 9 rue Pasteur 94130 Nogent-sur-Marne FRANCE.

www.topi-games.com



**Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru**



Персонажи, наименования и сопутствующие знаки FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM являются TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

WB SHIELD: TM & © WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD является TM J.K. ROWLING и Warner Bros. Entertainment Inc. Издательские права © JKR. (s18)