Инкантибус

ПРАВИЛА ИГРЫ

Клео и Шарль Шевалье

Флориана Мадери и Кристина Дешам

30 мин. | 2 • 4 | 8+

В тёмной и ветреной ночью ваша метла бесшумно касается крыши зловещей башни. Ваше приключение начинается! Спуститесь вниз, исследуя каждый этаж башни, и соберите полезные вещи, которые помогут вам одержать победу над силами зла, скрывающимися в мрачных подземельях.

Станьте победителем и получите самый престижный титул Магического ордена – «Великий волшебник» или «Великая волшебница». Ну что ж, палочки к бою!

ВАЖНО! *Выдавив жетоны и тайлы комнат,* **НЕ ВЫБРАСЫВАЙТЕ 4 БОЛЬШИЕ КАРТОННЫЕ РАМКИ.** *Поместите их на дно коробки под пластиковый ложемент, чтобы поднять его на нужную высоту.*

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте как можно больше **ОЧКОВ ВОЛШЕБСТВА** во время своего приключения, чтобы победить в игре.

СОСТАВ ИГРЫ

Коробка в форме магического фолианта со рвом и местами для башни и жетонов

4 **двусторонних планшета волшебных саквояжей**

38 **видимых жетонов**

26 **тайных жетонов**

6 **особых жетонов**

12 **карточек заклинаний**

Замурррчательная подставка (из 3 частей)

8 **тайлов комнат**

9 **жетонов зелий**

9 **жетонов книг магии**

12 **жетонов колдунов**

4 **волшебных палочки:**

с силой 1

с силой 2

с силой 3

с силой 4

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Откройте коробку-фолиант и подставьте под «обложку» замурррчательную подставку, чтобы «обложка» лежала ровно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Собрав подставку перед первой игрой, в последующем храните её в правом верхнем углу рва, не разбирая.*

Проведите дальнейшую подготовку в зависимости от количества игроков.

4 игрока

Используйте все **комнаты**, **жетоны** и **волшебные палочки**.

3 игрока

- Отложите **волшебную палочку с силой 3**. В игре используются только **палочки с силой 1, 2 и 4**.
- Уберите **2 комнаты с символом** ●●●● на обороте. В игре используются только **крыша** и **5 оставшихся комнат** (с символами ●●+ и ●●●+ на обороте).
- Отложите в сторону **3 случайных жетона колдунов**, не подсматривая их. В игре используются только **оставшиеся 9 жетонов колдунов**.

2 игрока

- Отложите **волшебные палочки с силой 2 и 3**. В игре используются только **палочки с силой 1 и 4**.
- Уберите **4 комнаты с символами** ●●●+ и ●●●● на обороте. В игре используются только **крыша** и **3 оставшиеся комнаты** (с символом ●●+ на обороте).
- Отложите в сторону **6 случайных жетонов колдунов**, не подсматривая их. В игре используются только **оставшиеся 6 жетонов колдунов**.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- Каждый игрок кладёт перед собой **волшебный саквояж** нужной стороной вверх в зависимости от выбранного режима игры. При игре втроём или вдвоём уберите лишние саквояжи в сторону.
- Каждый игрок получает **случайную волшебную палочку**.

ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ
(Сторона ученика)

ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ
(Сторона эксперта)

ПРИМЕЧАНИЕ. *Сторона эксперта используется только в экспертном режиме.*

ПОДГОТОВКА БАШНИ

- Отложите в сторону крышу.
- Перемешайте нужное количество комнат, которое зависит от количества игроков, и сложите стопкой лицевой стороной вниз на место для башни в коробке.
- Разместите поверх получившейся стопки крышу лицевой стороной вверх. Игра всегда начинается с исследования крыши.

ПОДГОТОВКА ЖЕТОНОВ

Возьмите **7 случайных видимых жетонов** (👁) и разместите их лицевой стороной вверх на **крыше**.

Остальные **видимые жетоны** сложите в соответствующее отделение коробки.

Сложите все **тайные жетоны** (❓) в соответствующее отделение коробки.

3 случайных жетона зелий (🧪) положите в соответствующие ячейки лицевой стороной (с изображением нужных ингредиентов) вверх, а остальные **жетоны зелий** – в отделение рядом.

Положите по 1 случайному **жетону колдуна** (🧙), общее количество которых (от 6 до 12) зависит от количества игроков, лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки, а затем переверните **первый жетон** лицевой стороной вверх.

ВАЖНО. *В каждой ячейке есть символ* 👪, 👪👪 *или* 👪👪👪, *который напоминает, сколько жетонов колдунов используется при разном количестве игроков.*

Перемешайте **карточки заклинаний** (📜) и разместите их стопкой лицевой стороной вниз в соответствующей области на «обложке» коробки-фолианта. Откройте **3 верхние карточки** и положите их справа от стопки.

Разместите **6 особых жетонов** (✨) лицевой стороной вверх в специальной области над карточками заклинаний.

Жетоны книг магии (📖) используются только в экспертном режиме (*см. стр. 11*). Если вы играете по обычным правилам, отложите их сторону.

*После игры храните **6 особых жетонов** (✨) в этом отделении.*

ВАЖНО. *Область вокруг башни – это* **ров.** *Во время игры вы будете сбрасывать туда некоторые жетоны.*

Видимые (👁) *и* ***тайные*** (❓) ***жетоны*** *можно разместить в соответствующих отделениях двумя способами.*

Мы рекомендуем во время игры складывать их в стопку, чтобы игроки не могли подсмотреть лицевую сторону.

После игры их лучше хранить вертикально, чтобы они оставались на месте, даже если коробку будут трясти.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов – по числу комнат в башне.

- Каждый раунд вы **осматриваете одну из комнат** (в первом раунде крышу), пока не доберётесь до подземелья в самом низу башни.
- **Осматривая комнату**, вы получаете разные жетоны, чтобы вооружиться для финального сражения и получить очки волшебства, которые помогут вам победить в игре.
- В конце игры, когда вы доберётесь до подземелья, вас ждёт **финальное сражение со злыми колдунами**.

ОСМОТР КОМНАТЫ

Вы осматриваете комнату и получаете жетоны, несколько раз выполняя действие колдовства.

Колдовство

Внимательно посмотрите на все доступные жетоны: **тайные** и **видимые жетоны** в **комнате**, а также жетоны **зелий** в соответствующих ячейках коробки.

Когда игроки готовы, они поднимают свои **волшебные палочки**. Затем игрок, у которого в руке волшебная палочка с **силой 4**, громко произносит: «**ИН-КАН-ТО!**». Как только он произнёс последний слог волшебного слова, все игроки одновременно указывают своими **палочками** на **жетоны**, которые они хотели бы получить.

ВЫ МОЖЕТЕ УКАЗАТЬ ПАЛОЧКОЙ НА:

- **видимый жетон** в комнате,
- **тайный жетон** в комнате,
- один из открытых **жетонов зелий**, если у вас есть необходимые **ингредиенты**, чтобы сварить его.

Если игроки указали на разные жетоны, каждый игрок забирает выбранный им жетон.

ЕСЛИ 2 И БОЛЕЕ ИГРОКОВ УКАЗАЛИ НА ОДИН И ТОТ ЖЕ ЖЕТОН:

- Жетон достаётся претенденту с **самой сильной палочкой** (**4** > **3** > **2** > **1**).
- Игрок, получивший жетон, должен обменяться палочками с претендентом, у которого была самая **слабая палочка**. Все остальные игроки, претендовавшие на жетон, если такие были, сохраняют свои **палочки**, но ничего не получают.

ПРИМЕР

*Лера (**палочка с силой 4**), Кирилл (**палочка с силой 2**) и Катя (**палочка с силой 1**) указали на жетон с **летающим колом.** Роза (**палочка с силой 3**) указала на жетон с **тыквой.***

*Лера получает **летающий кол**, потому что у неё самая сильная палочка. Затем она меняется палочками с Катей, у которой была самая **слабая** палочка из трёх игроков, претендовавших на один и тот же жетон. Кирилл ничего не получает, но сохраняет свою палочку.*

*Роза была единственной, кто выбрала **тыкву**, поэтому она просто забирает этот жетон.*

Если после **колдовства** в комнате остаются 2 или более жетонов, вы повторяете действие **колдовства**. В ином случае вы покидаете эту комнату и открываете следующую *(подробнее см. «Подготовка к осмотру новой комнаты» далее)*.

ПОДГОТОВКА К ОСМОТРУ НОВОЙ КОМНАТЫ

Если после колдовства в текущей комнате остался 1 жетон или не осталось жетонов, сбросьте оставшийся жетон (если он был) в ров и выполните следующие действия.

1 · ЗАПОЛНИТЕ ПУСТЫЕ ЯЧЕЙКИ ЖЕТОНОВ ЗЕЛИЙ

В начале нового раунда должно быть открыто 3 жетона зелий, если они ещё остались. (*Такое же правило действует для жетонов книг магии в экспертном режиме, см. стр. 11*).

2 · УБЕРИТЕ ВЕРХНИЙ ТАЙЛ КОМНАТЫ И ПЕРЕВЕРНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ, РАЗМЕСТИТЕ НА НЁМ ЖЕТОНЫ

Возьмите нужное количество указанных жетонов и разместите в комнате. Если комнат больше нет, а значит вы добрались до **подземелья** (дна коробки), начните **ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ**.

Видимые жетоны размещаются лицевой стороной вверх.

Тайные жетоны размещаются лицевой стороной вниз.

ПРИМЕР

На тайле спальни указано 4 и 3 . Разместите в комнате **4 видимых жетона** *(лицевой стороной вверх) и* **3 тайных жетона** *(лицевой стороной вниз).*

3 · ПЕРЕВЕРНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ ЖЕТОН КОЛДУНА ( ) ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ

Таким образом вы узнаёте, с кем из колдунов вам точно предстоит сразиться в финальной битве в подземелье (*см. стр. 8*).

· ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ ·

Волшебный саквояж нужен, чтобы хранить в нём полученные в течение игры **жетоны**. Для **волшебного саквояжа** действуют следующие правила.

В **1 ячейке** может храниться только **1 жетон**, за исключением жетонов **заклинаний** и жетонов **колдунов** – они могут храниться стопкой.

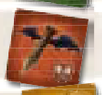
Если вы получили **жетон**, но не можете разместить его в своём **саквояже**, выберите 1 из возможных действий:

- перераспределить жетоны в **саквояже**, если возможно;
- сбросить 1 **жетон** из саквояжа в **ров**, чтобы освободить место;
- сбросить в **ров** только что полученный **жетон**.

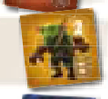
▲ *Волшебный саквояж (сторона ученика)*

1 ИНГРЕДИЕНТЫ

2 ОРУЖИЕ



3 МОНСТРЫ



4 ЗОЛОТО

5 ЗЕЛЬЯ

8 ЗАКЛИНАНИЯ

Храните здесь полученные жетоны заклинаний. Вы можете складывать жетоны **заклинаний** в стопку.

6 КОЛДУНЫ

Эта ячейка будет использована во время **финальной битвы** со злыми колдунами (*см. стр. 8*). В этой ячейке можно хранить несколько жетонов стопкой.

7 КОШЕЛЬ

Здесь можно хранить **любые жетоны**, включая **зелья**, **особые жетоны** и жетоны **книг магии**, если вы играете в экспертном режиме (*см. стр. 11*). 2 пустые ячейки справа от первого кошеля предназначены для особых жетонов кошеля (*см. стр. 8*), которые вы сможете получить в течение игры.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ

ЖЕТОНЫ ЗОЛОТА, ИНГРЕДИЕНТОВ И ОРУЖИЯ

Когда вы получаете жетон с золотом, ингредиентом или оружием, разместите его в своём волшебном саквояже.

ЗОЛОТО приносит вам **очки волшебства**.

ИНГРЕДИЕНТЫ используются для изготовления **зелий** (*см. ниже*).

ОРУЖИЕ необходимо, чтобы поймать **монстров**.

ЖЕТОНЫ ЗЕЛИЙ

Чтобы сварить **зелье**, у вас должны быть все необходимые **ингредиенты**. Сбросьте жетоны **ингредиентов** в **ров**, возьмите **жетон зелья** и разместите в соответствующей ячейке в вашем **саквояже**, перевернув его на сторону с готовым зельем (на ней указано только количество получаемых **очков волшебства**).

ПРИМЕР

Катя указывает на жетон с зелёным **зельем**. *Она сбрасывает в* **ров** *жетоны* **омелы** *и* **гриба**, *а жетон с* **зельем** *размещает в своём* **саквояже**.

ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ

Монстров нужно **поймать**! Вы можете поймать монстра, только если у вас есть подходящее оружие того же цвета, что и жетон монстра.

Если во время **колдовства** вы выбираете жетон **монстра**, может произойти следующее.

- Если у вас **есть** подходящее **оружие**, вам удаётся **поймать** монстра. Разместите полученный жетон в любой из 3 ячеек **для монстров** в вашем **волшебном саквояже** (не обязательно рядом с оружием). Жетон использованного оружия остаётся у вас в саквояже и может быть использован повторно.
- Если у вас **нет** нужного **оружия**, монстру удаётся сбежать. Сбросьте жетон **монстра** в **ров**.

ПРИМЕР

Кирилл указывает на **тайный жетон**, *переворачивает его и видит там* **вампира**! *Так как у Кирилла* **есть летающий кол**, *он ловит* **монстра**: *забирает жетон и размещает его в своём* **волшебном саквояже**.

ЖЕТОНЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Получив жетон **заклинания** (), положите его в соответствующую ячейку в своём **саквояже** (можно в стопку) и сотворите заклинание, используя любую из 3 открытых **карточек заклинаний**. Затем уберите использованную карточку из игры и сразу же откройте новую карточку заклинаний из стопки.

Если во время одного **колдовства** несколько игроков получили жетоны **заклинаний**, первым выбирает карточку игрок с самой **сильной палочкой**.

Каждый жетон **заклинания** принесёт вам **1 очко волшебства** в конце игры.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Используйте эффекты* **карточек заклинаний** *только после того, как все игроки забрали выбранные в этой фазе* **жетоны**, *включая* **зелья** *и* **книги магии**.

КАРТОЧКИ ЗАКЛИНАНИЙ

АЛХИМИЯ: Украдите **ингредиент**, **оружие** или **золото** из **волшебного саквояжа** другого игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Специальные жетоны* **«Универсалус»** *и* **«Философский камень»** *также можно украсть.*

ИСКАНТО: Возьмите любой **жетон** изо **рва** (**ингредиент**, **особый** жетон или **монстра**, даже если у вас нет подходящего **оружия**, и т.д.).

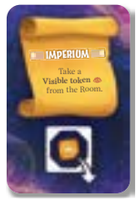
ПРИМЕЧАНИЕ 1. *Если ров пуст, эффект этого заклинания не срабатывает.*

ПРИМЕЧАНИЕ 2. *Если вы берёте изо рва жетон заклинания, вы можете сотворить ещё одно заклинание.*

РАСШИРИУС: Возьмите особый жетон **«Кошель»** и разместите на одно из пустых мест в вашем **волшебном саквояже** (рядом с первым кошелём). Теперь у вас есть дополнительное место для хранения **жетона** любого типа.

УНИВЕРСАЛУС: Возьмите особый жетон **«Универсалус»** и положите его в ячейку для оружия (или в кошель) в вашем **саквояже**. Это универсальное оружие, с помощью которого можно поймать **любого монстра**. После использования сбросьте его в **ров**.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если во время колдовства вы выбираете жетон монстра, вы не обязаны использовать жетон «Универсалус», если у вас есть подходящее оружие.*



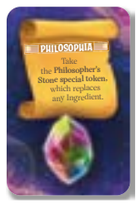
ИМПЕРИУМ: Возьмите любой **видимый жетон** из комнаты, если там остались такие жетоны.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если в комнате не осталось* **видимых жетонов**, *эффект этого заклинания не срабатывает.*

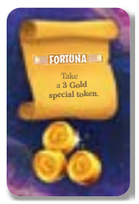
ОКУЛУС: Подсмотрите 1 из **тайных жетонов** в комнате. Если это жетон **золота**, **ингредиента** или **оружия**, заберите его. Если это жетон **монстра**, заберите его при наличии у вас подходящего оружия, в противном случае верните жетон на прежнее место лицевой стороной вниз.

ПРИМЕЧАНИЕ 1. *Если в комнате не осталось* **тайных жетонов**, *эффект этого заклинания не срабатывает.*

ПРИМЕЧАНИЕ 2. *Если* **тайный жетон** *оказался жетоном* **заклинания**, *возьмите его и* **сотворите** *ещё одно заклинание.*



ФИЛОСОФИО: Возьмите особый жетон **«Философский камень»** и положите его в ячейку для ингредиентов (или в кошель) в вашем **саквояже**. Его можно использовать в качестве любого **ингредиента** в **зелье**. После использования сбросьте его в **ров**, как и другие ингредиенты.



ФОРТУНА: Возьмите особый жетон «**3 золотые монеты**» и положите в ячейку для золота (или в кошель) в вашем **саквояже**.

ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ
ПРОТИВ ЗЛЫХ КОЛДУНОВ

Когда вы убрали последний тайл **комнаты**, вы добираетесь до подземелья, где скрываются **злые колдуны**, с которыми вам предстоит сразиться.

Переместите все жетоны **колдунов** (🧙) в подземелье, не переворачивая их: открытые жетоны должны остаться лицом вверх, а остальные – лицом вниз.

Колдуны могущественны, но у каждого из них есть свои слабые места. Чтобы победить их, вам нужно потратить **жетоны**, соответствующие их слабостям.

Как и в других комнатах, вам предстоит несколько раз выполнить действие **колдовства**.

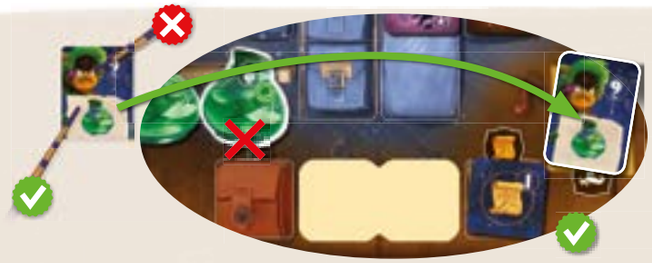
В **финальном сражении**, выполняя действие **колдовства**, вы указываете на жетоны **колдунов** в подземелье, а также по-прежнему можете указать на **зелье** или **книгу магии** (в экспертном режиме), если у вас есть **необходимые жетоны**.

- Если вы указываете на **открытый жетон колдуна**, вы должны сбросить необходимые жетоны с его слабостями в **ров**, а затем вы забираете жетон этого **колдуна** и размещаете его в своём **саквояже**.

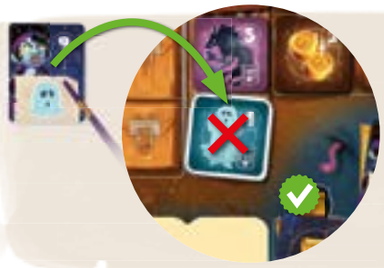
- Если вы указываете на жетон **колдуна**, лежащий **лицом вниз**, переверните его. Если у вас есть необходимые жетоны, сбросьте их в **ров** и заберите жетон этого **колдуна**. В ином случае колдуну удаётся сбежать – сбросьте его жетон в **ров**.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если несколько игроков выбирают одного и того же колдуна, с ним сражается претендент с самой сильной палочкой (колдун по-прежнему может сбежать). Затем игроки обмениваются палочками как обычно.*

ПРИМЕР



Кирилл и Катя указали на одного и того же **колдуна**, *но* **волшебная палочка** *Кати сильнее. Она сражается с* **Ведьмой Индиго** *и сбрасывает в* **ров** *синее* **зелье**, *чтобы получить жетон* **колдуна**. *Затем Катя и Кирилл обмениваются* **палочками**.



Лера указала на ***Белую Даму***. *Она сбрасывает в* **ров призрака** *и забирает жетон* **колдуна**.

Роза выбрала ***закрытый жетон колдуна***, *который оказался* ***Верховным Магом***, *но у неё нет двух необходимых* **жетонов заклинаний**, *чтобы победить его!* **Колдун сбегает** – *жетон сбрасывается в* **ров**.

• СЛАБОСТИ КОЛДУНОВ •

Ниже указаны жетоны, которые необходимы, чтобы победить каждого колдуна.

ЛЕДИ ГОБЛИНА

1 жетон гоблина

БАРОНЕССА ФУКСИЯ

1 жетон **красного зелья**

ВЕРХОВНЫЙ МАГ

2 жетона **заклинаний**

РИМА ВУЛЬФ

1 жетон **оборотня**

СЕРПЕНТИН ЯДИКУС

1 жетон **зелёного зелья**

ТЁМНЫЙ РЫЦАРЬ

4 жетона **оружия**

БЕЛАЯ ДАМА

1 жетон **призрака**

ВЕДЬМА ИНДИГО

1 жетон **синего зелья**

ПРИНЦ ЖАДЮГА

4 золотые **монеты**
(в сумме на нескольких жетонах)

ГРАФ ДРАКУЛА

1 жетон **вампира**

МАГИСТР РАМУС

Это особый **колдун**. Для того, чтобы его победить не нужны жетоны, а только **волшебная палочка с силой 1 или 2**.

ЖУТКИЙ ХАПУГА

4 любых **жетона**
(включая **зелья**, книги **магии** и **особые** жетоны)

Если после выполнения действия **колдовства** в подземелье не осталось **закрытых жетонов колдунов** и у одного или нескольких игроков нет подходящих **жетонов**, чтобы сварить зелье, получить **книгу магии** или сразиться с **колдуном на открытых жетонах**, этот игрок или игроки должны положить **палочку** на стол, а игра **НЕМЕДЛЕННО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в подземелье не осталось **колдунов** или хотя бы 1 игрок положил свою **волшебную палочку** на стол, игра заканчивается, и каждый игрок подсчитывает **очки волшебства** на жетонах в своём **волшебном саквояже**. Очки волшебства можно получить за золото, пойманных монстров, зелья, заклинания, книги магии и побеждённых колдунов. Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в конце игры осталась более сильная волшебная палочка (даже если он положил её на стол).

ПРИМЕР

Катя подсчитывает **очки волшебства** *на жетонах в её* **саквояже**.
Она получает:

- А **5 ОЧКОВ** *за зелёное зелье,*
- Б **15 ОЧКОВ** *очков за пойманных монстров (**5 + 3 + 4 + 3**),*
- В **5 ОЧКОВ** *за золото (**3 + 2**),*
- Г **2 ОЧКА** *за 2 жетона заклинаний,*
- Д **8 ОЧКОВ** *за побеждённого колдуна.*

Всего Катя получает **35 ОЧКОВ ВОЛШЕБСТВА**.

ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ЧАРОДЕЕВ И ЧАРОДЕЕК

В экспертном режиме в игру добавляются жетоны **книг магии**, которые позволяют получить ещё больше **очков волшебства** и разнообразят выбор во время **колдовства**.

ПОДГОТОВКА

Игроки кладут перед собой свои **волшебные саквояжи** стороной **эксперта** вверх. В отличие от стороны ученика, на этой стороне саквояжа есть 2 ячейки для жетонов **книг магии**.

Возьмите 3 случайных жетона **книг магии** (🎓) и положите их лицевой стороной (с изображением условий получения книги) вверх в соответствующие ячейки коробки. Остальные жетоны разместите в отделение рядом.

Как и в случае с **зельями**, вы можете указать на жетон **книги магии** во время **колдовства** (даже во время финального сражения), если у вас есть **необходимые жетоны**.

ЖЕТОН КНИГИ МАГИИ 🎓

У вас должны быть необходимые жетоны, чтобы получить знания, таящиеся в книге. Сбросьте нужные жетоны в ров. Заберите **жетон книги магии** и разместите оборотной стороной вверх (только с указанием получаемых очков волшебства) в соответствующей ячейке своего **саквояжа**.

УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ КНИГ МАГИИ

Ниже перечислены жетоны, которые необходимо потратить, чтобы получить соответствующую книгу магии.

2 любых **жетона**

1 жетон **заклинаний**

1 **особый** жетон

2 золотых **монеты**
3 золотых **монеты**
(на 1 или нескольких жетонах)

2 одинаковых жетона **оружия**

2 разных жетона **оружия**

2 одинаковых жетона **ингредиентов**

2 разных жетона **ингредиентов**

Когда вы удаляете тайл **комнаты**, как и в случае **зельями**, заполните пустые ячейки для книг магии новыми жетонами, так чтобы игрокам снова стали доступны 3 **книги магии** (если в запасе ещё остались жетоны).

КОНЕЦ ИГРЫ

Помимо **очков волшебства** за жетоны, каждый игрок получает **дополнительные очки**, равные силе его палочки в конце игры (1, 2, 3 или 4 очка соответственно).

БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо Ишаму (редактору Studio H)
за его изысканный вкус.

Спасибо команде Studio H за их работу.

Спасибо Аурелии за её терпение и за работу над игрой.

Спасибо Флориане и Кристине, нашим талантливым
иллюстраторам, которые сделали «Инкантибус» ещё красивее.

Спасибо всем участникам тестирования и в особенности Норе и Софи,
которые играли в неё бесчисленное количество раз.

Спасибо старым волшебникам Бруно де Монтаню за знакомство
и Людовику де Бургоню за его ценные советы.

Мы хотели бы посвятить эту игру светлой памяти Кристины.
Мы всегда будем помнить её жизнелюбие, сильную и непокорную натуру
и невероятный талант.

Эврикус®

STUDIO H