

ІНКАНТІБУС



Кієв та Марія Шевацьке



Флоріана Швадери та Крістін Деман



Однієї темної вітряної ночі, сидячи на мітлі, ви тихенько приземляєтеся на дах зловісної вежі... Спустіться до самого низу цієї вежі, збираючи по дорозі різноманітні предмети, і якнайліпше приготуйтеся до битви із силами зла, що мешкають у ній.

Здобудьте перемогу в грі, щоб отримати найпрестижніший титул у Магічному Ордені — великого чарівника або великої чарівниці. Тож мерщій хапайте свої палички й починайте гру!

♦ Мета гри ♦

Під час своєї пригоди здобудьте якнайбільше **очок магії**, щоб перемогти в грі.



ВАЖЛИВО! Витиснувши жетони й плитки кімнат, не викидайте 4 великі листи з-під них. Покладіть ці листи на дно коробки, під органайзер, щоб підняти його на потрібну висоту.

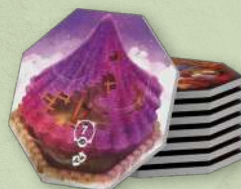
♦ Вміст гри ♦



1 коробка - книга
з вежею, ровом і кімнками
для зберігання жетонів



4 двосторонні планшети
чарівних валіз (учень / майстер)



8 плиток кімнат



38 видимих
жетонів (👁️)



9 жетонів
зілля (🧪)



26 прихованих
жетонів (🔍)



9 жетонів
гримуарів (📖)



6 особливих
жетонів (★)



12 жетонів
чаклунів (🧙)



12 карт
заклинань (📜)



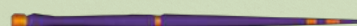
1 муркотун
із 3 частин

4 чарівні палички:

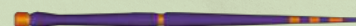
із силою 1



із силою 2



із силою 3



із силою 4



ПРИГОТУВАННЯ

Відкрийте **коробку - книгу** й поставте **муркотуна** під кришку. Він триматиме її в горизонтальному положенні.



ПРИМІТКА Щоб не розбирати муркотуна після кожної партії, можете покласти його у верхній правий кут рову.



Приготуйте гру відповідно до кількості гравців:

Гра для 4 гравців

Використовуйте всі плитки **кімнат**, **жетони** та **чарівні палички**.

Гра для 3 гравців

- ♦ Вилучіть **чарівну паличку** із силою 3. У грі в трьох використовують тільки **чарівні палички** із силою 1, 2 та 4.
- ♦ Вилучіть 2 **кімнати** з на звороті. У грі в трьох використовують тільки **дах** і 5 позосталих **кімнат** (з + або + на звороті).
- ♦ Навмання вилучіть 3 **жетони чаклунів**, не дивлячись на них. У грі в трьох використовують тільки 9 позосталих **жетонів чаклунів**.

Гра для 2 гравців

- ♦ Вилучіть **чарівні палички** із силою 2 та 3. У грі вдвох використовують тільки **чарівні палички** із силою 1 та 4.
- ♦ Вилучіть 4 **кімнати** з + або на звороті. У грі вдвох використовують тільки **дах** і 3 позосталі **кімнати** (з + на звороті).
- ♦ Навмання вилучіть 6 **жетонів чаклунів**, не дивлячись на них. У грі вдвох використовують тільки 6 позосталих **жетонів чаклунів**.



♦ Компоненти гравця ♦



Чарівна валіза (сторона учня)



Чарівна валіза (сторона майстра)

ПРИМІТКА Сторону **майстра** використовують тільки під час гри в режимі **майстра** (див. с. 8).

- ♦ Покладіть **чарівну валізу** (сторonoю учня догори) перед кожним гравцем. Якщо гравців менше ніж 4, відкладіть убік невикористані **чарівні валізи**.
- ♦ Навмання роздайте по одній **чарівній паличці** кожному гравцю.

♦ Приготування вежі ♦

- ♦ Відкладіть убік плитку **даху**.
- ♦ Перетасуйте позосталі плити **кімнат** (від 3 до 7, залежно від кількості гравців) і покладіть їх стосом горілиць у вежу.
- ♦ Покладіть плитку **даху** горілиць на верх стосу. **Дах** завжди досліджують першим.



♦ Приготування жетонів ♦

1



Навмання розкрийте 7 **видимих жетонів** (👁️) і покладіть їх горілиць на дах (див. «Розкриття нової кімнати»).

Зберігайте позostalі **видимі жетони** у відповідних комірках коробки.

2



Зберігайте всі **приховані жетони** (❓) у відповідних комірках коробки.

3



Візьміть 3 **жетони зіль** (🧙) і покладіть по одному горілиць у кожену комірку для зіль.

Зберігайте позostalі **жетони зіль** у суміжній комірці.

4



Навмання покладіть кожен **жетон чаклуна** (🧙) (від 6 до 12, залежно від кількості гравців) долілиць у комірки для чаклунів. Потім переверніть перший жетон горілиць.

ПРИМІТКА Кожна комірка позначена символами 👤, 👤👤 або 👤👤👤. Вони вказують на кількість **жетонів чаклунів**, які використовують для відповідної кількості гравців.

5



Покладіть 12 **карт заклинань** (📜) колодою долілиць у відповідну комірку коробки. Візьміть 3 верхні **карти заклинань** і покладіть їх горілиць праворуч від колоди.

Покладіть 6 **особливих жетонів** (★) горілиць у відповідну зону над **картами заклинань**.

6



Жетони гримуарів (📖) використовують тільки під час гри в режимі майстра (див. с. 8). Відкладіть їх убік.



Є два способи зберігання **видимих** (👁️) і **прихованих** (❓) жетонів.

Під час гри ми радимо складати жетони **стосами**, щоб приховати їхні звороти.

Після закінчення гри зберігайте їх **боком** у цих комірках. Так вони залишаться **впорядкованими** навіть після стрясання коробки.

ВАЖЛИВО! Порожня зона навколо **вежі** — це **рів**. Протягом гри ви будете кидати жетони в **рів**.

Після закінчення гри використовуйте цю зону для зберігання 6 **особливих жетонів** (★).

ПЕРЕБІГ ГРИ

Протягом гри ви будете:

- ♦ **розкривати нові кімнати**, доки не дійдете до склепу (нижня частина вежі);
- ♦ **обшукувати кожну кімнату**, щоб знаходити спорядження і здобувати **очки магії**, потрібні для перемоги в грі;
- ♦ битися зі злими **чаклунами** під час **фінальної битви**, коли ви опинитеся в склепі.

♦ Розкриття нової кімнати ♦

Після фази чаклування (див. «Обшук кімнати», с. 4), якщо в поточній **кімнаті** залишився 1 або 0 **жетонів**, вилучіть поточну **кімнату** й розкрийте наступну **кімнату** (докладніше див. «Кінець фази чаклування», с. 7).

Приготуйте **кімнату**, як указано далі:

- 1 • **Навмання візьміть стіпки жетонів, скільки вказано на жетоні кімнати:**



Розмістіть цю кількість **видимих жетонів** горілиць у кімнаті.



Розмістіть цю кількість **прихованих жетонів** долілиць у кімнаті.

На жетоні **гуртожитку** вказано 4 і 3 . Розмістіть 4 **видимі жетони** (горілиць) і 3 **приховані жетони** (долілиць) у кімнаті.



- 2 • **Перевірте жетон наступного чаклуна** (), горілиць.

Це розкриє особу **чаклуна**. Також ця інформація допоможе вам під час фінальної битви з ним у склепі (див. с. 7).

♦ Обшук кімнати ♦

Обшукуйте кожну **кімнату**, розігруючи певну кількість фаз чаклування.

Після кожної фази чаклування починайте нову фазу чаклування, якщо в **кімнаті** залишилося 2 або більше **жетонів**. Інакше залиште **кімнату** (докладніше див. «Кінець фази чаклування», с. 7).

Фаза чаклування

Подивіться на всі доступні **жетони** (**приховані** та **видимі жетони** в **кімнаті**, а також викладені **жетони зіль** у коробці).

Підніміть свою **чарівну паличку**, щоб показати, що ви готові. Коли всі піднімуть свої **чарівні палички**, гравець із **чарівною паличкою** із силою 4 вигукує «**Інканто!**». Щойно пролунає цей вигук, усі гравці одночасно вказують своїми **чарівними паличками** на **жетон** на свій вибір, сподіваючись забрати його.



Ви можете вказати на:

- ♦ **видимий жетон** у кімнаті;
- ♦ **прихований жетон** у кімнаті;
- ♦ **викладений жетон зіль**, якщо маєте всі потрібні інгредієнти.

Якщо всі гравці вказали на різні **жетони**, усе гаразд. Кожен гравець бере вибраний **жетон**.

Якщо кілька гравців вказують на той самий жетон:

- ♦ Якщо ваша **чарівна паличка** **найсильніша** (4 > 3 > 2 > 1) серед гравців, що також вказали на той самий жетон, ви берете жетон (див. «Узяття жетона», с. 5).
- ♦ Потім обміняйтеся **чарівними паличками** із гравцем з найслабшою **чарівною паличкою** серед гравців, що також вказали на той самий жетон. Усі інші гравці, які вказали на той самий жетон, зберігають свої **чарівні палички**, але втрачають свій хід.



Олена (паличка із силою 4), Артур (паличка із силою 2) й Алла (паличка із силою 1) вказують на той самий жетон — **летючий кілок**. Варя (паличка із силою 3) вказує на жетон **гарбуза**.

Олена **виграє** і бере жетон **летючого кілка** — її **чарівна паличка** **найсильніша**. Потім вона **обмінюється чарівними паличками** з Аллою, у якої **найслабша чарівна паличка** серед трьох гравців. Артур **утрачає свій хід**.

Варя **єдина** вказала на жетон **гарбуза**. Тож вона **легко виграє** цей жетон і бере його собі.

Взяття жетона

Коли ви берете жетон **зброї**, **золота** або **інгредієнта**, покладіть його у свою **чарівну валізу**, як показано нижче.

Жетони монстрів і **заклинань** відрізняються. Докладніше про них написано в наступних розділах.

Чарівна валіза

Протягом гри ви зберігаєте **жетони** у своїй **чарівній валізі**, як показано далі.

В одній комірці можна зберігати тільки 1 **жетон**. Виняток — це **жетони заклинань** і **чаклунів**, які можна складати стосами.



▲ Чарівна валіза (сторона учня)

7 Наплічники (📌)

У наплічнику можна зберігати будь-які типи **жетонів**, зокрема **зілля**, **особливі жетони** або **гримуари**, якщо ви граєте в режимі майстра (див. с. 8). Дві комірки праворуч від першого наплічника призначені для **особливих жетонів наплічників** (див. с. 6), які ви взяли.

8 Заклинання (🔮)

Зберігайте тут свої **жетони заклинань**. Ви можете зберігати кілька **жетонів заклинань** у стосі.

Якщо ви берете **жетон**, який не можете покласти у свою **чарівну валізу**, виберіть щось одне з переліченого нижче:

- ♦ упорядкуйте жетони у своїй **чарівній валізі**, якщо це можливо;
- ♦ киньте один зі своїх **жетонів** у **рів**, щоб звільнити комірку для нового **жетона**;
- ♦ киньте в **рів** щойно взятий **жетон**.

Жити жетонів



Золото (👉)

за нього ви отримуєте **очки магії**



Інгредієнти (🌱)

використовують для приготування **зілля** (див. с. 6)



Зброя (🔪)

використовують для битви з **монстрами** (👉)



Монстри (👉)

їх треба перемогти за допомогою **зброї** (🔪)!

Як піймати монстрів

Монстра можна піймати, тільки якщо ви маєте **зброю** того самого кольору:

Чарівний сачок



Гоблін



Кришталева куля



Привид



Капкан



Перевертень



Летючий кілок



Упир



Коли ви берете жетон монстра:

- ♦ Якщо ви маєте відповідну **зброю**, то піймали **монстра**. Покладіть **монстра** в будь-яку із 3 комірок для **монстрів** у вашій **чарівній валізі** (не обов'язково поруч зі **зброєю**). **Зброя** залишається у вашій **чарівній валізі**. Ви зможете використати її знову.
- ♦ Якщо ви не маєте відповідної **зброї**, **монстр** тікає. Киньте **жетон монстра** в **рів**.



Артур указує на **прихований жетон**. Жетон перевертають — це виявляється **упир**! Артур має **летючий кілок**, тому бере жетон **упира** і кладе його у свою **чарівну валізу**.

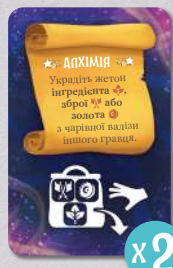


Жетон заклинання (7). Покладіть жетон у стос заклинань у вашій чарівній валізі, виберіть одну із 3 викладених карт заклинань і застосуйте заклинання. Потім вилучіть зіграну карту заклинання з гри й відразу викладіть нову карту з колоди заклинань.

Якщо кілька гравців узяли жетон заклинання під час однієї фази, гравець з найсильнішою чарівною паличкою вибирає карту заклинання першим. За кожен жетон заклинання ви здобуваєте 1 очко магії наприкінці гри.

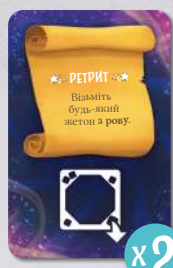
ПРИМІТКА Заклинання застосовують тільки після того, як інші гравці взяли будь-які жетони, зокрема зілля та гримуари.

♦ Застосування заклинань ♦



АПХІМІЯ. Украдіть жетон інгредієнта, зброї або золота з чарівної валізи іншого гравця.

ПРИМІТКА Можна вкрасти особливі жетони «Ультимус» і «Філософський камінь».



РЕТРИТ. Візьміть будь-який жетон з рову (інгредієнт, особливий жетон або монстра, навіть якщо ви не маєте відповідної зброї тощо).

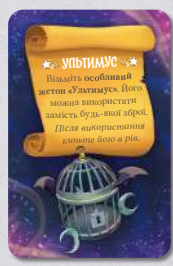
ПРИМІТКА 1 Якщо в рові немає жетонів, це заклинання не має ефекту.

ПРИМІТКА 2 Якщо ви взяли жетон заклинання з рову, ви можете застосувати нове заклинання.



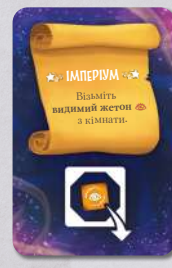
ПОКУС. Візьміть особливий жетон «Наплічник» і покладіть його в одну з двох порожніх комірок для наплічників у вашій чарівній валізі (поруч із першим наплічником).

Тепер у вашій чарівній валізі з'явилося додаткове місце для зберігання жетона будь-якого типу.



УЛЬТИМУС. Візьміть особливий жетон «Ультимус» і покладіть його в комірку для зброї (або наплічник) у вашій чарівній валізі. Цю ультимативну зброю можна використати замість будь-якої зброї для піймання монстрів. Після використання киньте його в рів.

ПРИМІТКА Коли ви берете жетон монстра, то не зобов'язані використовувати жетон «Ультимус», якщо маєте відповідну зброю.



ІМПЕРІУМ. Візьміть видимий жетон з кімнати, якщо він там є.

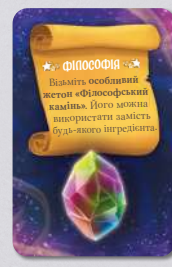
ПРИМІТКА Якщо в кімнаті немає видимих жетонів, це заклинання не має ефекту.



ВІДЕО. Подивіться на зворот прихованого жетона в кімнаті. Візьміть його, якщо можете. Якщо не можете (ви не маєте відповідної зброї, щоб піймати монстра), поверніть його в кімнату долілиць.

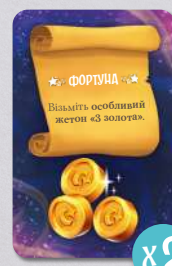
ПРИМІТКА 1 Якщо в кімнаті немає прихованих жетонів, це заклинання не має ефекту.

ПРИМІТКА 2 Якщо прихований жетон — це жетон заклинання, візьміть його й застосуйте нове заклинання.



ФІЛОСОФІЯ. Візьміть особливий жетон «Філософський камінь» і покладіть його в комірку для інгредієнтів (або наплічник) у вашій чарівній валізі.

Філософський камінь можна використати тільки один раз, щоб замінити будь-який інгредієнт у зіллі. Після використання киньте його в рів, як і будь-який інший інгредієнт.



ФОРТУНА. Візьміть особливий жетон «3 золота» й покладіть його в комірку для золота (або наплічник) у вашій чарівній валізі.



Жетон зілля (6). Щоб приготувати зілля, ви повинні мати всі потрібні жетони інгредієнтів. Киньте інгредієнти в рів і покладіть жетон приготованого зілля у відповідну комірку у вашій чарівній валізі. Переверніть жетон зілля приготованою стороною догори (на ній зображена тільки кількість очок).



Алла вказує на цей жетон зеленого зілля. Вона кидає жетони омели й грибів у рів, а потім кладе зелене зілля у свою чарівну валізу.

- ◆ Доки в **кімнаті** 2 або більше **жетонів**, продовжуйте розігрувати фазу чаклування.
- ◆ Якщо в поточній **кімнаті** 1 або 0 **жетонів**, киньте позосталий **жетон** у **рів** і вилучіть поточну **кімнату**.

Якщо кімнату випущено:

- ◆ Викладіть у відповідні порожні комірки **жетони зілля** (а також **ґримуари**, якщо ви граєте в режимі майстра) так, щоб було 3 видимі жетони (якщо достатньо позосталих жетонів).
- ◆ Якщо ви розкрили нову **кімнату**, дотримуйтеся правил «Розкриття нової кімнати» на с. 4.
- ◆ Якщо ви розкрили склеп (нижня частина вежі), починайте фінальну битву.

◆ Фінальна битва ◆ проти чаклунів

Вилучивши останню **кімнату** вежі, ви потрапляєте в склеп, де намагаєтесь здолати злих **чаклунів**, які там ховаються.

Перемістіть **жетони чаклунів** (🧙) з краю коробки в склеп. Усі видимі **жетони чаклунів** залиште горілиць, а інші — прихованими.

Чаклуни — могутні противники, але кожен з них має вразливе місце. Для перемоги над чаклунами ви повинні витратити **жетони**, які відповідають їхнім вразливим місцям. Як і у звичайній **кімнаті**, по чергово розігруйте фази чаклування.

Ви можете вказати на:



Жетон чаклуна, що пожить горілиць. Щоб вказати на чаклуна, ви повинні мати потрібні **жетони** вразливих місць. Киньте **жетони** в **рів**, а **жетон чаклуна** покладіть у свою **чарівну валізу**.



Жетон чаклуна, що пожить допілиць. Розкрийте **жетон**. Якщо ви маєте потрібні **жетони** вразливих місць, киньте їх у **рів** і візьміть **жетон чаклуна**. Інакше **чаклун** тікає — киньте **жетон чаклуна** в **рів**.

ПРИМІТКА Якщо кілька гравців вказують на того самого **чаклуна**, з ним б'ється тільки гравець з найсильнішою **чарівною паличкою** (і **чаклун** може втекти). Потім гравці, які вказали на цього чаклуна, повинні обмінятися найсильнішою і найслабшою **чарівними паличками**.

◆ Вразливі місця чаклунів ◆

Жетони, потрібні для перемоги над кожним із чаклунів:



Педі
Гобліна

1 жетон гобліна



Аїті
Ромула

1 жетон перевертня



Мадам
Бланш

1 жетон привида



Граф
Впад

1 жетон упира



Пан
Маговський

2 жетони
заклинань



Лицар
Ночі

4 жетони
зброї



Баронеса
Пурпур

1 жетон
червоного зілля



Гадюка
Есмеральда

1 жетон
зеленого зілля



Рекс
Індіго

1 жетон
синього зілля



Принц
Аварікум

4 золота



Банкір
Терібіп

Будь-які 4 жетони (зокрема зілля,
ґримуари й особливі жетони)



Рамус Сенсей. Цей чаклун особливий. Його можна перемогти тільки за допомогою чарівної палички із силою 1 або 2. Жетони не потрібні.

ПРИКЛАД



Алла й Артур вказують на того самого чаклуна, але чарівна паличка Алли сильніша. Вона перемагає і кидає зелене зілля в **рів**, щоб забрати жетон чаклуна. Потім Алла й Артур обмінюються чарівними паличками.

Олена вказує на іншого чаклуна. Вона кидає жетон привида в **рів** і забирає жетон чаклуна.



Варя вказує на жетон чаклуна, що лежить долілиць. Однак вона не має двох жетонів заклинань, щоб перемогти чаклуна! Чаклун тікає — його кидають у **рів**.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо немає жодного **чаклуна** або щонайменше 1 гравець відклав свою **чарівну паличку**, гра закінчується. Гравці підраховують **очки магії** на своїх **жетонах**.

Гравець, який здобув найбільше **очок магії**, перемагає в грі. У разі нічиєї перемагає гравець із найсильнішою **чарівною паличкою** (навіть якщо вона була скинута).

ПРИКЛАД

Ось **чарівна валіза Алли** наприкінці гри. Вона здобула таку кількість очок магії:

А 5 очок за зелене зілля;

Б 15 очок за монстрів (5 + 3 + 4 + 3);

В 5 очок за золото (3 + 2);

Г 2 очки за 2 заклинання;

Д 8 очок за чаклуна, якого вона перемогла.

Загальний результат Алли — **35 очок магії**.



Подяки

Дякуємо нашому редактору **Гішаму** за його вишуканий смак.

Дякуємо команді **Studio H** за їхню роботу.

Дякуємо **Орепі** за її терпіння та розробку гри.

Дякуємо **Флоріані** та **Крістін**, нашим талановитим ілюстраторкам, які зробили гру «Інкантибус» ще красивішою.

Дякуємо всім тестувальникам, зокрема **Норі** та **Софі**, які грали в цю гру незліченну кількість разів. Дякуємо старим чарівникам **Бруно де Монтаньє** за вступне слово та **Пюдовіку де Бургундії** за його цінні поради.



Ми хотіли б присвятити цю гру пам'яті Крістін. Ми завжди пам'ятатимемо її життєлюбність, силу й неспамість, а також неймовірний тапонт.

Українське видання

Керівник видавництва: **Олександр Ручка**

Керівник проєкту: **Володимир Рибаків**

Випускова редакторка: **Олена Науменко**

Перекладач: **Філіпп Головніч**

Редактор: **Сергій Писенко**

Дизайн і верстка: **Артур Патрихалко**

Українське видання © 2025 Geekach LLC • www.geekach.com.ua.

• Режим майстра •

Для майстерних чарівників і чарівниць

Режим майстра додає жетони **грімуарів**. Ці жетони урізноманітнять ваші партії.

Приготування. Покладіть вашу **чарівну валізу** стороною **майстра** догори. На цій стороні, на відміну від сторони учня, є дві комірки для **жетонів ґрімуарів**.

Візьміть 3 **жетони ґрімуарів** (📖) і покладіть по одному горілиць у кожную комірку для ґрімуара. Позосталі **жетони ґрімуарів** покладіть у суміжну комірку для зберігання.

Подібно до **зілля**, ви можете вказувати на викладені **жетони ґрімуарів** під час фази чаклування або фінальної битви, якщо маєте всі потрібні **жетони**.



Жетон ґрімуара (📖). Щоб здобути необмежені знання, ви повинні мати відповідні **жетони**. Киньте ці **жетони** в **рів**. Покладіть **жетон ґрімуара** вивченою стороною горілиць (на ній зображена тільки кількість очок) в одну з відповідних комірок у вашій **чарівній валізі**.

• Вивчення ґрімуарів •

Жетони, потрібні для вивчення кожного ґрімуара:



Будь-які 2 жетони



1 жетон заклинання



1 особливий жетон



2 **золота** (на одному або кількох жетонах)



3 **золота** (на одному або кількох жетонах)



2 однакові **жетони зброї**



2 різні **жетони зброї**



2 однакові **жетони інгредієнтів**



2 різні **жетони інгредієнтів**

Коли **кімнату** вилучають, викладіть **жетони ґрімуарів** (так само, як ви робили це з **зіллями**) у відповідні порожні комірки так, щоб було 3 видимі жетони (якщо достатньо позосталих жетонів).

Кінець гри. На додачу до звичайних **очок магії** кожен гравець здобуває кількість **очок магії**, що дорівнює силі його **палички** (1, 2, 3 або 4).