

ИНКАНТИБУС

ПРАВИЛА ИГРЫ



Клео и Шарль Шевалье



Флориана Мадери и Кристина Дешам



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



Замурррчательная подставка (из 3 частей)



38 видимых жетонов (👁️)



8 тайлов комнат



26 тайных жетонов (⚡)



9 жетонов зелий (💧)



6 особых жетонов (★)



9 жетонов книг магии (📖)



12 карточек заклинаний (🔮)



12 жетонов колдунов (🧙)

4 волшебных палочки:

с силой 1

с силой 2

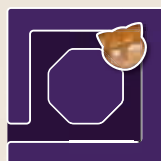
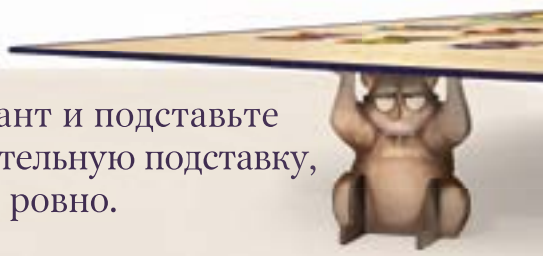
с силой 3

с силой 4



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Откройте коробку-фолиант и подставьте под «обложку» замуррррчательную 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 •

1



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

Остальные видимые жетоны сложите в соответствующее отделение коробки.

2



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

3



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

4



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 или , который напоминает, сколько жетонов колдунов используется при разном количестве игроков.

5



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.

5

4

6

6

1

3

2

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 обмениваться 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.



|| **Лера (палочка с силой 4), Кирилл (палочка с силой 2) и Катя (палочка с силой 1) указали на жетон с летающим колесом. 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.

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 узнаете, с кем из колдунов вам точно предстоит сразиться в финальной битве в подземелье (см. стр. 8).

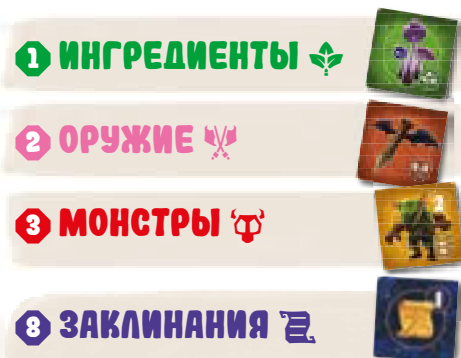
• ВОЛШЕБНЫЙ САКВОЯЖ •

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

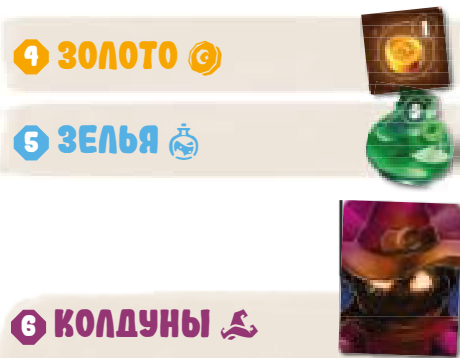
В 1 ячейке может храниться только 1 жетон, за исключением жетонов заклинаний и жетонов колдунов – они могут храниться стопкой.

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.



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



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



▲ Волшебный саквояж (сторона ученика)

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 кошелька предназначены для особых жетонов кошелька (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 (Ф).

ЖЕТОНЫ ЗЕЛИЙ



Чтобы сварить зелье (Ф), 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



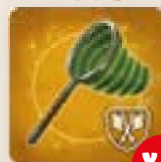
Катя указывает на жетон с зелёным зельем. Она сбрасывает в ров жетоны омелы и гриба, а жетон с зельем размещает в своём саквояже.



ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ

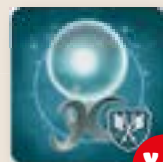
Монстров (Ф) нужно поймать! Вы можете поймать монстра, только если у вас есть подходящее оружие того же цвета, что и жетон монстра.

ВОЛШЕБНАЯ СЕТЬ



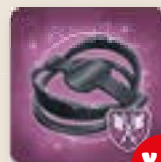
x4

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР



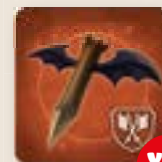
x4

КАПКАН



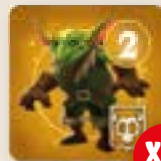
x4

ЛЕТАЮЩИЙ КОЛ



x4

ГОБЛИН



x5

ПРИЗРАК



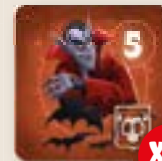
x3

ОБОРОТЕНЬ



x4

ВАМПИР



x2

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

- Если у вас есть подходящее оружие, вам удастся 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 удастся 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** (1), 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.

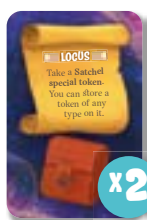
ПРИМЕЧАНИЕ. Специальные жетоны «**Универсалус**» и «**Философский камень**» также можно украсть.



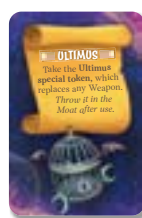
ИСКАНТО: Возьмите любой **жетон** из **рва** (**ингредиент**, **особый жетон** или **монстра**, даже если у вас нет подходящего **оружия**, и т.д.).

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

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

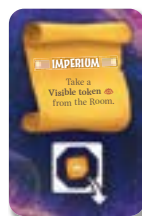


РАСШИРИУС: Возьмите особый жетон «**Кошель**» и разместите на одно из пустых мест в вашем **волшебном саквояже** (рядом с первым кошелём). Теперь у вас есть дополнительное место для хранения **жетона** любого типа.



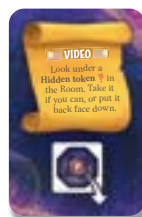
УНИВЕРСАЛУС: Возьмите особый жетон «**Универсалус**» и положите его в ячейку для **оружия** (или в **кошель**) в вашем **саквояже**. Это универсальное оружие, с помощью которого можно поймать **любого монстра**. После использования сбросьте его в **ров**.

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.



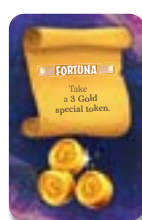
ОКУЛУС: Подсмотрите 1 из **тайных жетонов** в **комнате**. Если это жетон **золота**, **ингредиента** или **оружия**, заберите его. Если это жетон **монстра**, заберите его при наличии у вас **подходящего оружия**, в противном случае верните жетон на прежнее место **лицевой стороной вниз**.

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**.

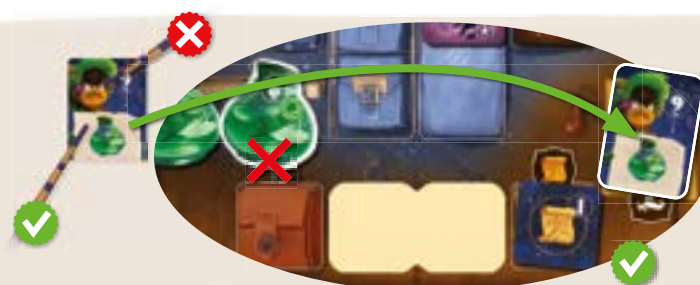


♦ Если вы указываете на жетон **колдуна**, лежащий **лицом вниз**, переверните его. Если у вас есть необходимые жетоны, сбросьте их в **ров** и заберите жетон этого **колдуна**. В ином случае колдуну удаётся сбежать – сбросьте его жетон в **ров**.

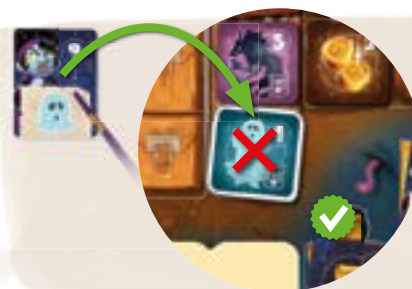
ПРИМЕЧАНИЕ. Если несколько игроков выбирают одного и того же колдуна, с ним сражается претендент с самой сильной палочкой (колдун по-прежнему может сбежать). Затем игроки обмениваются палочками как обычно.



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 **сбегаёт** – 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 ХАЛУГА

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 обратной 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
(на 1 или нескольких жетонах)



3 золотых монеты



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.

