

A woman with white hair styled in an updo, wearing a crown adorned with blue and white jewels and a large white feather. She is wearing a blue dress with a white fur collar. The background is a dark blue sky with white clouds, snowflakes, and a starry pattern. The text 'Зимняя Королева' is written in a large, stylized font across the middle of the image.

Зимняя Королева

АВТОР ИГРЫ: ЮРИЙ ЖУРАВЛЁВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В одной далёкой зачарованной стране круглый год царит зима. Правит этим краем прекрасная Зимняя королева, чьё сердце столь доброе, что жители всех её четырёх волшебных провинций души в ней не чают.

Раз в год она заколдовывает снега по всему королевству, превращая их в груды мерцающих льдин оттенков северного сияния, и устраивает состязание для придворных чародеев.

Из этих сияющих льдин королевские чародеи выкладывают узоры — особые заклинания, оберегающие страну от напастей. За каждый узор Зимняя королева расплачивается звонкими монетами, и тот чародей, которому удаётся заполучить больше всего монет, на целый год становится главным королевским советником.

Скорее берите книги заклинаний и принимайтесь за чародейство!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки становятся королевскими чародеями, складывающими волшебные ледяные узоры и соревнующимися за место главного советника Зимней королевы.

Размещая определённым образом льдины на игровом поле, вы будете получать победные очки благодаря:

- ♦ **местоположению льдин на поле;**
- ♦ **эффектам полученных книг заклинаний;**
- ♦ **цветам льдин, выложенных на книги заклинаний.**

Игрок, набравший больше всего очков, будет объявлен победителем и получит должность главного советника Зимней королевы.



СОСТАВ ИГРЫ



4 подставки
для льдин



45 волшебных льдин
(по 9 льдин синего,
зелёного, жёлтого,
фиолетового
и красного цвета)



36 жетонов
победных очков



Жетон Зимней королевы
(жетон первого игрока)



Двустороннее
игровое поле с картой
королевства



4 памятки



8 жетонов
королевских владений



Правила игры



20 жетонов книг заклинаний



Мешочек для льдин

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите **игровое поле** посередине стола и раздайте всем участникам по 1 **памятке**.

ПРИМЕЧАНИЕ: стороны игрового поля различаются только визуально.

2. Разместите **подставки для льдин**. При игре **втроём** и **вчетвером** положите по 1 подставке между каждой парой игроков (справа и слева от каждого игрока должна лежать 1 подставка). При игре **вдвоём** положите 3 подставки так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.
3. Сложите **волшебные льдины** в **мешочек для льдин**. При игре **вдвоём** предварительно уберите в коробку 3 льдины каждого цвета, а при игре втроём — 1 льдину каждого цвета. При игре вчетвером используйте все 45 льдин.
4. Поместите случайные **льдины из мешочка на каждую подставку**. При игре **втроём** и **вчетвером** поместите на каждую подставку 4 льдины, а при игре вдвоём — 3 льдины.

Игроки	Подставки для льдин	Неиспользуемые льдины	Льдины на подставке
2	3	3 каждого цвета	3
3	3	1 каждого цвета	4
4	4	0	4

5. Разместите **жетоны королевских владений**. Перемешайте все эти жетоны лицевой стороной вниз, выложите 1 жетон на каждую из 5 клеток игрового поля с изображением башни или дворца и переверните все жетоны. Оставшиеся 3 жетона верните в коробку.
6. Положите **жетоны книг заклинаний** рядом с провинциями королевства. Игровое поле разделено на 4 **провинции**: красную, зелёную, фиолетовую и синюю. Перемешайте 20 жетонов книг заклинаний и разделите их на 4 равные стопки (по 5 жетонов в каждой). Положите по 1 стопке лицевой стороной вверх рядом с гербами провинций. Верхние жетоны каждой стопки всегда видны всем игрокам.
7. Поместите **жетоны победных очков (ПО)** туда, где все смогут до них дотянуться. В процессе игры вы можете разминать жетоны в любой момент.
8. Случайный участник или тот, кто последним видел снег, получает **жетон Зимней королевы** и становится первым игроком.



Подготовка к игре втрём

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС



Начиная с обладателя жетона Зимней королевы, участники по очереди делают ходы (по часовой стрелке), пока в мешочке не закончатся льдины. На своём ходу вы должны выполнить одно из трёх действий:

- ◆ поместить 1 доступную льдину на пустую клетку игрового поля;
- ◆ поместить 1 доступную льдину на пустую страницу своей книги заклинаний;
- ◆ использовать 1 свою книгу заклинаний и получить ПО.

Забрав с подставки последнюю льдину, немедленно **получите 1 ПО** и **выложите на подставку новые льдины** из мешочка (4 при 3—4 игроках и 3 при 2 игроках).

ПОМЕСТИТЬ ЛЬДИНУ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Выберите любую доступную вам льдину и поместите её на пустую клетку игрового поля. Жетон королевских владений — тоже клетка. Вы можете поместить на него льдину, если на нём её нет (выложенной или изображённой). На каждой клетке может находиться только одна льдина (включая изображённую).

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре **втроем** и **вчетвером** вам доступны лишь льдины, лежащие на подставках слева и справа от вас. При игре **вдвоём** вам доступны льдины на всех 3 подставках.

Поместив льдину в провинцию игрового поля, вы можете **взять верхний жетон книги заклинаний** из стопки этой провинции. Стопка книг заклинаний провинции лежит рядом с гербом цвета этой провинции. Забрав книгу заклинаний, вы автоматически откроете новый верхний жетон в стопке. Если в провинции, куда вы поместили льдину, уже нет книг заклинаний, вы не получаете новую книгу.

ПРИМЕЧАНИЕ: у вас не может быть больше 3 книг заклинаний одновременно.

Пустые жетоны королевских владений не считаются частью провинций. Поместив льдину на такой жетон, вы можете взять верхний жетон книги заклинаний из стопки **любой** провинции.

ПОМЕСТИТЬ ЛЬДИНУ НА КНИГУ ЗАКЛИНАНИЙ

Выберите любую доступную вам льдину и поместите её на пустую страницу 1 вашей книги заклинаний. (На первом ходу выполнить это действие нельзя.)



На каждую страницу книги заклинаний можно выложить только 1 льдину. Эта льдина может быть **любого цвета**. На обеих страницах книги могут даже лежать льдины одного цвета.

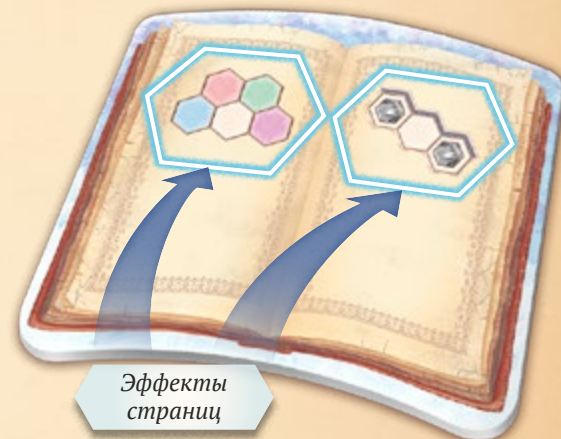
ПРИМЕЧАНИЕ: поместив льдину на книгу заклинаний, вы не применяете эффекты её страниц и не получаете новую книгу!

ИСПОЛЬЗОВАТЬ КНИГУ ЗАКЛИНАНИЙ

Выберите любую 1 свою книгу заклинаний, на которой лежит **хотя бы 1 льдина**.

На книге только 1 льдина

1. Примените эффект страницы книги заклинаний, используя цвет лежащей на этой странице льдины. Возьмите заработанные ПО и положите их перед собой лицевой стороной вниз.
2. Сбросьте использованную книгу заклинаний и лежащую на ней льдину (они выходят из игры).



Пример: Максим применяет эффект «Страж границ», используя красную льдину на его странице, и получает 2 ПО (1 ПО за каждую красную льдину на клетках у края игрового поля). Затем он сбрасывает эту книгу вместе с красной льдиной.

На книге 2 льдины

Используя книгу заклинаний с 2 льдинами, примените один за другим **оба эффекта** в любом порядке.

1. Примените эффект одной из страниц книги заклинаний, используя цвет лежащей на этой странице льдины. Возьмите заработанные ПО и положите их перед собой лицевой стороной вниз.
2. Примените эффект другой страницы книги заклинаний, используя цвет лежащей на этой странице льдины. Возьмите заработанные ПО и положите их перед собой лицевой стороной вниз.
3. Сбросьте использованную книгу заклинаний и лежащие на ней льдины (они выходят из игры).
4. Верните 1 любую льдину (кроме изображённой на жетоне королевских владений) с игрового поля в мешочек.



Пример: сначала Михаил применяет эффект «Северное сияние», используя зелёную льдину на странице этого эффекта, и получает 3 ПО (по 1 ПО за каждую провинцию и королевские владения с зелёной льдиной) ①. Затем он применяет эффект «Страж границы», используя красную льдину на странице этого эффекта, и получает 2 ПО ②. Итого он получает 5 ПО. Теперь он сбрасывает эту книгу заклинаний и обе льдины, а также должен убрать 1 льдину с игрового поля в мешочек. Михаил видит, что у Марии есть книга заклинаний «Лесные огоньки (фиолетовые)» с красной льдиной. Чтобы не дать Марии воспользоваться ею, он убирает фиолетовую льдину ③.

Эффекты всех книг заклинаний описаны на с. 9—11.

Применяя эффект, объясняйте другим игрокам, за что вы получаете ПО и сколько, чтобы они проверили, что вы не ошиблись. Вы не можете смотреть лежащие перед другими игроками жетоны ПО, но в любой момент можете посмотреть свои.

ПРИМЕЧАНИЕ: выполнив это действие, вы не берёте новый жетон книги!

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только из мешочка достают последнюю льдину, начинается завершающий этап игры.

Сложите все оставшиеся льдины на одну подставку. Отныне всем игрокам доступны все льдины.

Игроки продолжают ходить по очереди, пока не наступит ход обладателя жетона Зимней королевы. После этого каждый делает ещё 1 ход, а затем начинается итоговый подсчёт очков.

Как только из мешочка достали последнюю льдину, **вы больше не можете использовать книги заклинаний** и, соответственно, убирать с поля льдины. Вы можете только выкладывать льдины на игровое поле (как обычно, получая за это доступные книги) и на книги. При итоговом подсчёте очков вы будете использовать книги заклинаний, поэтому может оказаться выгодно заполнить их льдинами на этом этапе.



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, **все участники по очереди применяют эффекты всех своих книг заклинаний с хотя бы 1 льдиной** и получают за это ПО.

Не сбрасывайте книги и льдины, так как их могут задействовать книги других игроков. Также **не убирайте** льдины с игрового поля при использовании книг с 2 льдинами.

Используя все книги заклинаний с хотя бы 1 льдиной, игроки переворачивают жетоны ПО и подсчитывают набранные очки.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает и становится новым советником Зимней королевы! В случае ничьей в игре несколько победителей.



КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

Победные очки начисляются за книги заклинаний, используемые в ходе игры, а также при итоговом подсчёте очков. Вы можете применять эффекты только тех книг заклинаний, на которых есть хотя бы 1 льдина. Цвет этой льдины определяет, за какие льдины вы получите ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ: льдины, изображённые на жетонах королевских владений, считаются обычными льдинами и учитываются при использовании книг заклинаний!

ЭФФЕКТЫ КНИГ ЗАКЛИНАНИЙ

ЛЕСНЫЕ ОГОНЬКИ

(КРАСНЫЕ, СИНИЕ, ФИОЛЕТОВЫЕ, ЖЁЛТЫЕ, ЗЕЛЁНЫЕ)

Выберите на игровом поле любую льдину того же цвета, что и льдина, изображённая на этой странице **или** выложенная на эту страницу. Получите 1 ПО за каждую льдину **второго цвета** на странице, лежащую на соседней клетке от выбранной льдины.

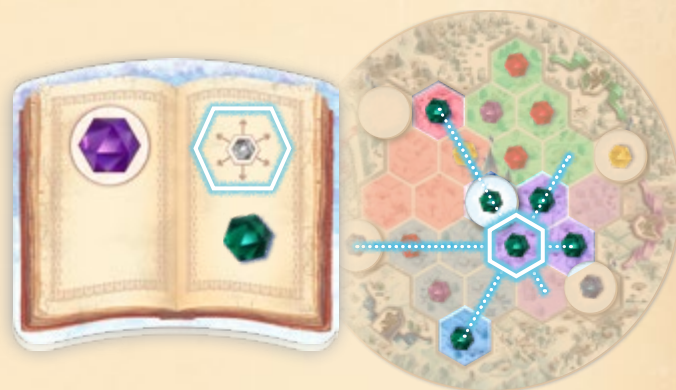
Пример: Мария применяет эффект «Лесные огоньки (фиолетовые)», на странице которого лежит красная льдина. Она может выбрать любую фиолетовую или красную льдину на игровом поле и получить по 1 ПО за льдины второго цвета на странице, находящиеся на соседних клетках. Мария выбирает верхнюю фиолетовую льдину и получает 3 ПО (1 ПО за каждую красную льдину на соседних клетках). Она могла бы выбрать красную льдину, но тогда получила бы всего 1 ПО (за 1 фиолетовую льдину на соседней клетке).



Роза ветров

Выберите на игровом поле любую льдину того же цвета, что и выложенная на эту страницу. Получите 1 ПО за эту льдину. Затем проведите воображаемую прямую линию от каждой грани клетки этой льдины и получите 1 ПО за каждую льдину того же цвета на 6 получившихся линиях.

Пример: Максим применяет эффект «Роза ветров», на странице которого лежит зелёная льдина, и получает 1 ПО за выбранную зелёную льдину на поле и ещё 5 ПО за зелёные льдины на воображаемых линиях, проведённых от её клетки. Всего он получает 6 ПО.



Страж границ

Получите 1 ПО за каждую расположенную у края игрового поля льдину того же цвета, что и выложенная на эту страницу. Эти льдины не обязаны располагаться на одной сплошной линии.

Пример: Михаил применяет эффект «Страж границ», на странице которого лежит красная льдина, и получает 3 ПО за 3 красные льдины на клетках у края поля.



Волшебные облака

Получите 1 ПО за каждую льдину или группу соседних льдин того же цвета на игровом поле, что и выложенная на эту страницу. Все льдины одного цвета, расположенные на соседних клетках игрового поля, образуют единую группу.

Пример: Максим применяет эффект «Волшебные облака», на странице которого лежит зелёная льдина, и получает 3 ПО за 2 одиночные зелёные льдины и 1 группу зелёных льдин.



Яркий путь

Выберите на игровом поле любую льдину того же цвета, что и выложенная на эту страницу. Проведите от любой грани её клетки воображаемую прямую линию в одну из 6 сторон, все соседние льдины на которой имеют уникальный цвет (включая начальную льдину). Линия не может пройти больше чем через 5 клеток. Получите 1 ПО за каждую льдину на этой линии.

Пример: Мария применяет эффект «Яркий путь», на странице которого лежит фиолетовая льдина. Начиная от верхней фиоле-



товой льдины на поле, она проводит воображаемую прямую, идущую через соседние льдины уникальных цветов. Прямая проходит через 3 клетки: с фиолетовой, красной и зелёной льдинами. Мария получает 3 ПО за эту линию. Несмотря на то, что за второй зелёной льдиной находится синяя, Мария не может продолжить линию до неё, так как цвета на линии не должны повторяться.

..... ◦ СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ ◦

Получите 1 ПО за каждую из 5 зон (4 провинции и жетоны королевских владений), в которой есть хотя бы 1 льдина того же цвета, что и выложенная на эту страницу. Этот эффект может принести не более 5 ПО.

Пример: Михаил применяет эффект «Северное сияние», на странице которого лежит зелёная льдина, и получает 4 ПО за зелёные льдины в красной, синей и фиолетовой провинциях, а также на жетонах королевских владений.



..... ◦ ПОЛЯРНАЯ ЗВЕЗДА ◦

Выберите на игровом поле льдину того же цвета, что и выложенная на эту страницу. Получите 1 ПО за каждую соседнюю с ней пустую клетку.

Пример: Максим применяет эффект «Полярная звезда», на странице которого лежит фиолетовая льдина, и получает 2 ПО за 2 пустые соседние с ней клетки.



..... ◦ ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ ◦

Выберите соперника. Получите 1 ПО за льдину на странице этого эффекта и по 1 ПО за другие льдины того же цвета на ваших книгах и на книгах выбранного соперника (включая изображённые на страницах эффекта «Лесные огоньки»).

Пример: Мария применяет эффект «Тайное знание» и выбирает Михаила. Она получает 1 ПО за фиолетовую льдину на странице этого эффекта, 1 ПО за ещё одну фиолетовую льдину на другой её книге и 2 ПО за фиолетовые льдины на книгах Михаила (1 выложенную и 1 изображённую). Всего Мария получает 4 ПО.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Юрий Журавлёв.

Художники: Татьяна Доронина, Андрей Осинин.

Руководители проекта: Михаил Истомин и Евгений Масловский.

Графический дизайнер и верстальщик: Ульяна Гребенева.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Катерина Шевчук.

Корректор: Татьяна Шарая.

Организатор тестирования: Денис Давыдов.



Лидеры групп тестирования: Глеб Беляшов, Роман Гаффаров, Сергей Графчиков, Виктория Грачёва, Сергей Кавешников, Сергей Капцов, Роман Кацай, Антон Найданов, Олег Силуков, Алексей Смородин, Денис Уафин.

Игру тестировали: Рустам Мавлябиев, Максим Савин, Ирина Соколова, Максим Царегородцев, Александр Казанцев, Иван Нагорянский, Мария Алеутдинова, Илья Журавлёв, Егор Гриф, Дарья Акамсина, Андрей Белянский, Анастасия и Ирина Графчиковы, Станислав Достовалов, Павел и Мария Ермолины, Алексей Забоев, Константин Иноземцев, Антон Инфантов, Анастасия Капцова, Евгения Кацай, Павел Котов, Владимир Кочетков, Дмитрий Крикуненков, Денис Малюгин, Анастасия, Семён и Софья Найдановы, Сергей Попов, Станислав Савченко, Артём Сергеев, Ксения Силукова, Мария Смородина, Никита Татарников, Александр Травин, Дина Эттингер и другие члены Moroz Playtesting Ground.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.