




## правила

„Сказание“ е бърза и динамична игра за 2, 3 или 4 играчи. Тя е базирана на митологията и вярванията, съществували по нашите земи преди векове, и ще ви пренесе в един магически свят на богове, митични създания, наричания и предмети на силата. От незапомнени времена силите на реда и хаоса водят своята вечна битка за надмощие, а техният сблъсък определя кой ще управлява Яв, света на хората, през следващия 12-месечен слънчев цикъл.

## подготовка за играта

1. Всеки от играчите избира коя от четирите първични сили ще контролира по време на настоящата игра и взема при себе си картите, символа (жетон) и зара със съответния цвят. Ако играчите не могат да постигнат съгласие помежду си, редът на избор се определя с хвърлянето на зар. Хвърлилият по-висок зар получава правото да избира пръв. При равни зарове между някои от играчите, те хвърлят отново.
2. Всеки играч разделя картите си на две тестета: едно с 13 бойни карти (със символ на меч на гърба) и едно с 6 магически карти (с вълшебен символ на гърба). Разбърква всяко от тестетата поотделно и ги поставя на две купчинки с лицето надолу. Изтегля 5 бойни карти и 3 магически карти, които взема в ръката си.
3. Кутията на играта се обръща с дъното нагоре, така че слънчевият цикъл да е видим. Поставя се на място, достижимо за играчите, и всеки слага своя символ (жетон) в първия месец на календара.






## рундове в играта

Всеки рунд в играта протича в няколко повтарящи се стъпки:

1. Всеки от играчите хвърля своя боен зар на полето.
2. С оглед на стойностите, които показват заровете, всеки от играчите избира по една бойна карта от ръката си, която поставя с гръб на полето и не я обръща, докато всички останали играчи не поставят картите си.
3. След това картите се разкриват и силата на създанието (посочена в горните ъгли на картата) се добавя към силата на бойния зар, което дава общата сила на играча за рунда.
4. Играчът с най-малко точки обща сила пръв получава правото да изиграе магическа карта или да пасува. Изиграването на магическите карти, за разлика от бойните, е видимо. Ефектът им влиза в сила веднага. *Ако не сте сигурни за действието на някоя магическа карта, можете да погледнете в книгата, където е обяснено в детайли.*  
Забележка: В случай на равен брой точки сила, играчът, чийто символ е в по-ранен месец, пръв получава правото да изиграе магическа карта, ако желае. Ако и символите са в един и същи месец, пръв е по-младият играч.
5. На ход е следващият по ред играч, който може да изиграе магическа карта или да пасува. След като





всички са получили тази възможност, ако има изиграни магически карти, то силите се преизчисляват и започва ново въртене спрямо обновените точки сила. Играчите се редуват многократно, докато всички не пасуват последователно в рамките на завъртането. Играчите имат право да играят повече от една магическа карта в рамките на един рунд.

Забележка: Обърнете внимание, че в играта има 3 магически карти, при които тези правила не важат:

- „Перо от карагуй“ слага край на рунда и никой играч не може да играе друга магическа карта след нея.
- „Отвара от пелин“ се играе моментално след изиграването на магическа карта от друг играч, дори и да не е ред на играча, който я изиграва.
- „Смълчана вода“ също се играе моментално след изиграването на магическа карта от друг играч, дори и да не е ред на играча, който я изиграва.

6. Играчът с най-голяма сила печели рунда, като са възможни и равенства. При победа в рунда символът на играча се придвижва с един месец напред. *Когато най-много точки имат двама (или повече) играчи, всеки от тях придвижва своя жетон с един месец напред.*

7. Изиграните карти се отделят настрани, обърнати с лице нагоре, за да не се получават обърквания.

8. Ако все още има останали карти в тестетата на масата, играчът тегли в ръката си толкова карти, колкото е изиграл в рунда (т.е. 1 бойна и от 0 до 3 магически).





## край на играта

Играта приключва след изиграването на последната бойна карта. Възможно е играчите да имат останали неизиграни магически карти, които не оказват влияние върху резултата. Победител е играчът (играчите), чийто символ се е придвижил най-напред по слънчевия цикъл. Играта завършва по-рано, ако някой е натрупал такава преднина, че в оставащите рундове не може да бъде достигнат, например играч води с 4 точки, а остават 3 рунда.

## отборна игра

При 4-ма играчи е възможна отборна игра от 2-ма срещу 2-ма. Този режим на игра е препоръчителен, тъй като обикновено е най-забавен. Играта протича при същите правила, като вместо индивидуална сила се изчислява отборна такава, в която се сумират силите на двамата играчи. Отборът използва само един от жетоните, по избор, за да отчита напредъка си в играта. Играчите имат право да обсъждат какви карти смятат да играят, но само открито, така че да могат да бъдат чувани и от техните опоненти.

## алтернативни режими

Алтернативни правила, с които можете да разнообразите играта, можете да откриете на страница 77 от книгата в този комплект. На същата страница можете да намерите и съвети за по-гладко протичане на играта.