

— IMPERIAL —
TWING

Стародавні та офіційні правила імперського твінгу

Імперський твінг - це старовинна магічна карткова гра, в яку грали чаклуни, відьми, маги, чаклунки та багато інших жителів Імперії. Її походження невідоме, але вона існує вже багато століть. Хоча правила з часом еволюціонували, по суті вона символізує постійну боротьбу за те, щоб стати частиною імперської аристократії в якості Віце-архімага і постійний виклик для всіх, хто використовує магію, щоб контролювати силу "Орна".

"Орн - це сила, що стоїть за всією магією, проста у використанні, але складна в управлінні!"

- Архімаг Імперії

Мета гри

Мета гри - стати віце-архімагом Імперії. Ви є могутнім володарем Орна, і щоб досягти своєї мети, ви повинні спочатку зібрати (принаймні) три магічні предмети, а потім довести своє володіння Орном у фінальній серії битв з опонентом (опонентами) під час Кінцевої гри.

Що в коробці?



- 160 гральних карт покерного формату
- Німецька та англійська версії ключових карток та правил
- Чотири кастомні кубики D12 "Orn"
- 30 кристалів "Orn" ("Орнікль")
- Чорна тканинна сумка
- Дві додаткові порожні карти "магічного предмета" (спеціальна пропозиція першого видання)
- Багато годин веселощів з друзями та родиною
- Кумедні магічні предмети та неприємні особливі події
- Багато прихованих Тедді
- 9 карт подій (D), 9 магічних предметів (D), 2 порожні карти магічних предметів.
- ... і красива чорна скринька, яка приголомшливо виглядає на будь-якій полиці!

— IMPERIAL —
TWING



Ідентифікаційні картки

Imperial Twing включає чотири основні типи карт, кожен з яких має унікальний дизайн і колір на звороті.

Картки персонажів



У базовій грі є чотири індивідуальні картки персонажів. Вони мають фіолетовий дизайн на звороті, і на кожній картці зображений магічний персонаж, який представляє гравця.

На початку гри кожен гравець випадковим чином вибирає одну з цих карт і кладе її перед собою лицьовою стороною догори.

Колір обраної вами карти персонажа визначає вашу "стихію" в грі (вогонь, вода, повітря, життя) з відповідними перевагами при використанні заклинань і магічних істот тієї ж стихії, що і ваш персонаж (докладніше див. у наступних правилах).

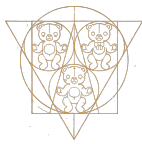
Гральні карти



Ігрові карти використовуються всіма гравцями під час гри і включають в себе заклинання, магічних істот (іноді їх також називають звірятами) і спеціальні карти, такі як кішки і пастки.

Гральні карти мають синій дизайн на зворотному боці.

Детальну інформацію про різні типи гральних карт і про те, як їх можна використовувати, можна знайти в наступному розділі "Різні типи гральних карт".



Картки магічних предметів

Картки магічних предметів - це могутні предмети, які гравці збирають під час гри, і які необхідні для перемоги в Imperial Twing.

Картки магічних предметів мають зелений дизайн на зворотному боці. Кожна картка магічного предмета містить назву предмета та короткий опис його дії.

Детально про ефекти кожного магічного предмета йдеться в розділі "Властивості магічних предметів".

Для того, щоб увійти в "кінець гри", гравцеві потрібно щонайменше три (3) магічні предмети.

Зверніть увагу, що базовий набір містить **німецьку та англійську версії** цих карт - будь ласка, видаліть карти тією мовою, якою ви не хочете користуватися, перед початком гри!



Картки подій

Картки подій Imperial Twing містять опис випадкових подій, які можуть статися при використанні магії, оскільки Орн непередбачуваний.

Картки подій мають червону зворотну сторону, і кожна з них містить назву події, а також опис ефектів.

Гравець тягне карту події щоразу, коли кидає символ "подія" (спіраль) на кубики Орна, як при атаці, так і при захисті. Події можуть бути позитивними або негативними і можуть впливати на гравця, який тягне подію, а також на деяких або всіх інших гравців.

Зверніть увагу, що базовий набір містить німецьку та англійську версії цих карт - будь ласка, видаліть карти тією мовою, якою ви не хочете користуватися, перед початком гри!



Візерунок: Стародавня сила

Орн, стародавня сила, що стоїть за всіма магічними діями, має власний розум. Магію легко використовувати, але волю Орна важко контролювати. За допомогою вмілої тактики, хоробрості та удачі ви можете здобути потужні магічні предмети, створені волею Орна.

Лише ті, хто достатньо сильний, можуть контролювати волю Орна, і лише ті, хто оволодіє Орном, отримають славетний титул Імперського Віце-архімага в цій стародавній імперській грі. Наразі Орн проявляється у 4-х стихіях:

- Червоний: Вогняний орнамент
- Синій: Орнамент води
- Зелений: Орнамент життя
- Білий: Орнамент повітря



Різні види гральних карт

У колоді гральних карт (сині сорочки) є кілька різних видів карт з певним призначенням:

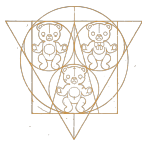
Картки заклинань

Картки заклинань представляють магічну силу Орна і використовуються для атаки (і захисту) інших гравців.

Кожна карта заклинання має символ і колір відповідного елемента Орнаменту, а також силу конкретної карти.

Ви можете об'єднати **до трьох карт заклинань одного кольору** в атаці (або захисті) і за бажанням додати магічних істот для підтримки та допомоги.





— IMPERIAL — TWING

Картки магічних істот



Магічні істоти приєднуються до вашої справи і можуть бути використані, щоб допомогти вам як в атаці, так і в захисті від інших гравців. На кожній картці магічної істоти є зображення та ім'я істоти, а також її сила (потужність).

Ви можете додавати магічних істот до своїх заклинань під час атаки і захисту, а також можете захищатися, використовуючи магічних істот як "щит", не використовуючи заклинання.

Сила істот додається до загальної суми вашої атаки/захисту.

Істоти з символом "М" на карті - це **кріплення**, які можуть нести іншу істоту того ж кольору і тієї ж або меншої сили.

Покладіть всі карти магічних істот лицьовою стороною догори на стіл перед собою - вони утворюють ваш "антураж".

Картки для котів



Здавна відомо, що коти мають особливі стосунки з магією та Орном.

Карти чорних котів можна розігрувати щоразу, коли ви кидаєте кубики Орна, і вони дозволяють вам перекинути кубики один раз. Ви можете використовувати кілька карт котів одна за одною, але **завжди використовуйте результат останнього кидка кубика Орна**.

Три карти котів можуть бути "принесені в жертву" в Ритуалі химерного кота, щоб дозволити гравцеві витягнути верхню карту зі стопки магічних об'єктів.

Тримайте в руці всі карти чанів (з заклинаннями і пастками), щоб використати їх у потрібний момент.

— IMPERIAL — TWING



Міромон



Спеціальна карта білого кота "Міромон" змінює результат БУДЬ-ЯКОГО кидка кубика Орна, як для себе, так і для опонента. => Критичний провал стає критичним успіхом, -4 стає 4, подія стає 0 (події немає).

В усьому іншому Міромон використовується так само, як і будь-яка інша карта кота, і може бути використана як частина "Ритуалу химерного кота".

Картки пасток



Пастки можна використовувати, щоб захопити або нейтралізувати магічних істот вашого опонента.

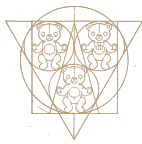
Пастки завжди спрацьовують (у них немає захисного кидка або шансу на невдачу). Ви використовуєте карту пастки, поклавши її лицьовою стороною догори на карту тварини іншого гравця, яка потім скидається у відбій.

Зауважте, що якщо на коня напали, то скидається тільки кінь, а істота, що сидить на ньому, залишається в бою.

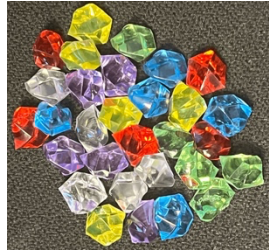
Ви можете розіграти карту-пастку двома способами.

1. У свій хід: Як дію, ви можете **захопити** магічну істоту **кольору свого персонажа** з антуражу іншого гравця і додати її до свого антуражу. На цьому ваш хід закінчується.
2. Під час битви, в тому числі дуелі: ви можете видалити одну магічну істоту вашого опонента, відправивши її у відбій. У випадку коня та вершника скидається лише один. Ви можете зіграти карту пастки в будь-який момент під час бою, в тому числі після кидка кубика Орна.

Тримайте в руці карти пасток (з заклинаннями і кішками), щоб використовувати їх у потрібний момент.



Орнікль.



Коли Орн використовується для магічних заклинань під час бою, відбуваються магічні процеси, які генерують Орники, що з'являються в різних формах (кольорові кристали).

Ці кристали можуть бути зібрані власником переможного заклинання і використані для створення магічних предметів. Якщо ви не використовуєте магію, то не отримуєте орніклів, наприклад, у випадку захисту щитом.

Налаштування гри

Щоб почати гру, кожен гравець тягне випадковим чином (або вибирає) одну з карт Персонажа і бере відповідний кубик "Орна" (один з кольорових 12-гранних кубиків).

Персонажі: Станьте легендою

На початку гри ви вибрали одного з чотирьох персонажів. Кожен персонаж володіє одним елементом орнаменту (кольором), що дає вам переваги, коли ви граєте цим кольором у бою. Персонажі такі:

- Вода (синя): Відьма дзюркотливої річки
- Вогонь (червоний): Маг Ламбентського сірника
- Життя (зелений): Чарівниця мальовничого вазона
- Повітря (білий): Чаклун бризу Балтійського моря



Гральні карти, магічні предмети, карти подій і кристали Орна повинні бути викладені наступним чином:



Приклад: налаштування для двох гравців

Гральні карти (велика стопка на синьому фоні) тасуються і кладуться в центр столу.

Карты подій (червона сторона) і карти магічних предметів (зелена сторона) також перемішуються і кладуться лицьовою стороною донизу по обидва боки від ігрових карт.

Дві верхні карти Магічних предметів витягуються і кладуться лицьовою стороною догори поруч зі стопкою.

"Орлики" (кольорові кристали) розміщені у зручному для всіх гравців місці.

Кожен гравець кладе перед собою карту персонажа лицьовою стороною догори, а також відповідні кольорові кубики "Орнамент".

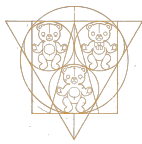
Кожен гравець тягне ТРИ ігрові карти зі стопки і кладе будь-яку карту Тварини лицьовою стороною догори на стіл перед собою.

Заклинання та інші спеціальні карти зберігаються в руці (не показуються іншим гравцям) - у прикладі (ліворуч) ці карти лежать на столі лицьовою стороною донизу, проте гравці повинні тримати їх у руках.

Якщо у когось із гравців немає заклинань, він тягне додаткові карти, доки не отримає нову карту заклинання. **Будь-які додаткові карти, які не є картами заклинань, негайно скидаються.**

Починай: Гра розпочалася

1. Всі кидають кубики одночасно, і починається гра з найбільшого числа (перекиньте, якщо у двох або більше гравців випадає однакове найбільше число).
2. Початковий гравець починає свій хід і визначає напрямок гри (за годинниковою стрілкою чи проти годинникової стрілки) для цієї партії.



Дії гравця під час ходу

На початку свого ходу витягніть 1 карту з колоди гральних карт (велика стопка карт з синіми сорочками). Усі карти заклинань, котів і пасток залишаються у вашій руці. Всі карти магічних істот негайно викладаються на стіл перед вами сорочкою догори. Вони формують ваше оточення (армію магічних істот).

Якщо у вас на руках більше немає карт заклинань, завжди тягніть ігрові карти, поки не отримаєте нову карту заклинання. Усі карти, які не є картами заклинань, негайно скидаються.

Потім оберіть ОДНУ з наступних дій:

1. Атакуйте будь-якого іншого гравця
2. Дуель з іншим гравцем за один з його магічних предметів
3. Купуйте магічний предмет, якщо у вас є достатня кількість Орніклів (п'ять у стандартній гри)
4. Зіграйте карту пастки, щоб захопити магічну істоту іншого гравця (свого кольору)
5. Виконайте Ритуал химерного кота (якщо у вас є три карти котів), щоб витягнути магічний предмет з верхньої частини стопки
6. Оголосіть, що ви входите в кінцівку гри (якщо у вас достатньо магічних предметів), і зробіть атаку в кінцівці гри
7. Зробіть атаку в ендшпілі (якщо ви вже в ендшпілі і все ще маєте достатню кількість магічних предметів)
8. Здайте та візьміть ДВІ додаткові карти зі стопки

Правило максимального кольору заклинання

- Ви можете тримати в руці заклинання лише трьох різних кольорів (елементів).
- Якщо у вас на руках більше трьох кольорів, скиньте заклинання одного кольору до відбою
- Ви можете мати на руці не більше 15 карт заклинань.

Магічні істоти

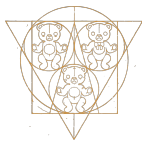
- Істоти того ж кольору, що і ваш персонаж, **захищені** (див. нижче)
- Коли намалюєте, покладіть їх перед собою лицьовою стороною догори, оскільки вони належать до вашого оточення.

- Коні (символ М) можуть нести на собі іншу істоту того ж кольору і тієї ж або меншої сили. Тоді обидві тварини вважаються однією одиницею/істотою.

Боротьба: Атака та оборона

1. У свій хід ви можете атакувати будь-якого іншого гравця.
2. Оголосіть атаку і кого ви атакуєте, а потім покладіть карти, які ви використовуєте у своїй атаці, на стіл лицьовою стороною догори.
3. Ви **ОБОВ'ЯЗКОВО** повинні зіграти принаймні одну карту заклинання, щоб атакувати. Ви можете зіграти до трьох карт заклинань **однієї стихії (кольору)** в одній атаці.
4. Ваш суперник **ПОВИНЕН** захищатися, або використовуючи заклинання (і, за бажанням, додаючи магічних істот), або використовуючи магічних істот лише як "щит".
5. За бажанням, додайте одну істоту **того ж кольору** за кожну покладену карту заклинання. Істоти верхи на коні не враховуються в цій кількості (істота і кінь вважаються за одну істоту).
6. Підсумуйте всі очки на картах (заклинання та істоти).
7. Зробіть те ж саме для захисту, якщо тільки ви не граєте істот в якості щита (див. спеціальний захист).
8. Киньте кубики Орнаменту і додайте/відніміть результат від загальної кількості очок.
9. Грайте в котиків і пастки за власним бажанням під час бою, щоб змінити результат.
10. Той, хто набрав більше очок, перемагає і отримує в нагороду 1 орнікл.
11. Усі зіграні карти заклинань/спеціальних карт скидаються.
12. Всі істоти переможця повертаються до свого оточення.
13. Всі істоти тих, хто програв, йдуть у відбій (виняток: істоти свого кольору, зіграні в атаці).
14. При нічій (нападник і захисник мають однаковий сумарний результат сили), всі істоти всіх гравців повертаються до своїх антуражів, а всі інші зіграні карти скидаються (заклинання, кішки, пастки).
15. Якщо гравці виконують одночасну дію (наприклад, обидва кидають Подію на кубики Орна), гравець, що атакує, ходить першим (має ініціативу).

ТАКОЖ не забудьте перевірити ефекти магічних предметів, які можуть звести нанівець ефекти певних кидків, а також карти кішок і пасток.



Символи та події гральних костей Orn Dice: Воля Орна

Магія непередбачувана і іноді може мати несподівані наслідки.

The Orn Dice



Щоразу, коли ви використовуєте силу Орна, атакуючи або захищаючись, ви кидаєте кубик Орна, щоб визначити ефект ваших заклинань.

Числовий результат (від -4 до +4) використовується для зміни вашої загальної сили (додається до суми заклинань і істот, які ви використовуєте).

Також є три "спеціальні символи", які мають наступні значення:

Сонце	Критичний удар	Ти виграв!
Хрест	Критичний збій	Ти програв!
Спіраль	Подія	Витягни картку події і зроби те, що там написано. Кидок кубика зараховується як нуль до вашої загальної сили для цієї атаки/захисту.

Події вирішуються безпосередньо перед виконанням будь-яких інших дій.

Після завершення будь-якої події будь-який гравець (нападник або захисник) може зіграти карту kota, щоб перекинути свої кубики. Деякі магичні предмети також дозволяють перекидати кубики. Кілька карт котів можуть бути використані поспіль, однак враховується лише результат останнього кидка.

Якщо обидва гравці розігрують критичне попадання або критичну невдачу, і не розігрують котів, щоб змінити результати, то атака закінчується нічиєю - карти істот повертаються до антуражу гравця, а карти заклинань скидаються. Жоден з гравців не отримує орденів.

Якщо обидва гравці викидають подію, то подія гравця, що атакує, виконується першою.

Коні (М): Вольпертінгер та Бойовий кінь

На коня можна посадити одну істоту того ж кольору і рівної або меншої сили. Обидві істоти вважаються разом як одна сильніша істота. Коні ніколи не перевозять інших коней. Таким чином, на одну карту заклинання ви можете додати коня і вершника. У випадку пасток скидається лише одна з карт.

Елементарне вирівнювання: Грай своїм кольором

Граючи власним кольором персонажа, ви отримуєте дві переваги:

1. Використання заклинання того ж кольору (стихії), що і ваш персонаж, для атаки або захисту, буде більш ефективним, оскільки ваш персонаж володіє магією цієї стихії. Отже, якщо ви кидаєте кубик "Орнамент" у бою, від'ємні числа вважаються нулем. Але критична невдача залишається критичною невдачею.
2. Аналогічно, коли вам допомагають в атаці істоти тієї ж стихії, ви можете краще захистити їх від шкоди. Якщо ви програєте атаку, ці істоти повернуться до вашого оточення для наступних битв.

Спеціальний захист: Щит

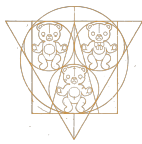
Гравець, що захищається, може не розігрувати заклинання, а замість цього виставити вперед стільки істот одного кольору, скільки хоче, в якості щита. Якщо гравець, що захищається, перемагає, то істоти, що захищають, повертаються до свого оточення, якщо ж він програє, то всі істоти, що захищають, скидаються. **Гравець, що захищається, НЕ кидає кубик "Орнамент"!**

Події: Очікуйте несподіванок

Коли ви кидаєте символ орнаменту (спіраль), ви повинні витягнути карту події і виконати те, що написано на ній. Карти подій можуть впливати тільки на вас або на всіх гравців.

Якщо кілька гравців одночасно витягають символ орнаменту, то перший нападник повинен першим витягнути карту події і вирішити результат. Потім, один за одним у порядку гри, інші гравці тягнуть свої карти подій і вирішують будь-які результати.

Деякі магичні предмети захищають вас від подій, навіть хороших! (Ви все одно витягнете карту події, але ефекти на вас не поширюються).



Магічні предмети

Магічні предмети - це рідкісні та потужні предмети, в яких проявляється сила Орна, що надає їх власнику особливі здібності.

Щоб виграти Imperial Twing, ви повинні зібрати щонайменше три (3) магічні предмети.

Магічні предмети можна придбати через:

- Купуйте їх, використовуючи Орніклів як дію під час свого ходу
- Дуель з іншим гравцем з метою вкрасти у нього магічний предмет
- Виконуємо ритуал химерного kota
- Подія

Ви можете володіти будь-якою кількістю магічних предметів, але одночасно ви можете використовувати лише три магічні предмети. Всі інші магічні предмети, якими ви володієте, відкладіть убік, щоб усі гравці могли їх бачити. Тільки ті з них, що знаходяться поруч з вашим персонажем, є активними, і їхня сила впливає на гру.

Ви можете перемикаати активність магічних предметів у будь-який час, окрім битви або дуелі.

Купити Магічні предмети: Станьте ще могутнішим

Якщо у вас достатньо Орніклів (3, якщо бути точним, у стандартній грі), ви можете купити один з двох магічних предметів, які лежать відкрито на столі (лицьовою стороною догори).

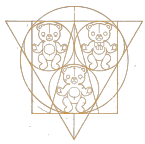
1. Заплатіть необхідну кількість Орніклів, виберіть магічний предмет і покладіть його лицьовою стороною догори біля свого персонажа. Відтепер ви стаєте могутнішим і можете використовувати сили магічного предмета.
2. Коли ви вибрали один магічний предмет, витягніть нову карту зі стопки магічних предметів (якщо такі залишилися) і покладіть її лицьовою стороною догори.
3. Ви можете використовувати лише три магічні предмети за один раз, тому якщо ви перевищите цей ліміт, вам доведеться вибрати, які карти залишити активними (зіграйте лицьовою стороною догори поруч з персонажем).



4. Купівля магічного предмета зараховується як дія, тому на цьому ваш хід закінчується.

Сила магічних предметів: Немає двох однакових

Тедді з агонії	Додайте одну додаткову магічну істоту будь-якого кольору до вашої атаки/захисту (це може бути кінь та істота, що сидить на ньому, які все одно вважаються за одну істоту).
Трусики захисту	Якщо ви викидаєте критичну невдачу, вона вважається як 0 на кубиках.
Капелюх можливостей	Коли ви захищаєте атаку, ви можете кинути кубик Орна ще один раз (на це не впливають Шкарпетки Впевненості). Ви повинні взяти результат нового кидка.
Гігантський червоний трілисник	Коли ви атакуєте, ви можете кинути кубик Орна ще раз (на це не впливають Шкарпетки Впевненості). Ви повинні взяти результат нового кидка.
Лялька ясності	Коли ви тягнете карту події, вона не впливає на вас, але впливає на всіх інших гравців відповідно до обставин. Це стосується і подій, які можуть бути корисними для вас!
Чоботи впевненості	Ваші опоненти не можуть використовувати карти пасток проти вас.
Бюстгальтер долі	Критичні удари ваших опонентів зараховуються як 0 проти вас.
Шкарпетки впевненості	Ваші опоненти не можуть використовувати карти котів проти вас, включаючи Міромона. Це не заважає вашому опоненту використовувати карти котів проти інших гравців, а також не забороняє йому проводити "Ритуал єдиного kota".
Чаша кульгавості	Ваші опоненти не можуть осідлати істот, коли атакують або захищаються проти вас. Істоти, які є запряженими, все ще можуть бути використані, однак вони не можуть мати вершника (запряжену істоту). У багатокористувацькій ситуації (наприклад, у кінцівці гри) це стосується лише атак на вас, а не на інших гравців.



Крадіжка магічних предметів: Виклик на дуель

Якщо ви хочете вкрасти магічний предмет у іншого гравця, ви повинні **викликати** його на **дуель**. Для цього вам потрібно викласти один Орнікл як "ставку", щоб ініціювати дуель.

- Оголосіть, що ви викликаєте на дуель іншого гравця, назвіть його ім'я і викладіть на стіл один Орнікл як свою ставку.
- Ви будете битися з опонентом 3 рази поспіль, і ви повинні виграти 2 з 3 битв.
- Ви завжди атакуєте.
- Ваш опонент повинен захищатися.
- Жоден інший гравець не може підтримувати в дуелі.
- Якщо ви виграєте 2 з 3 дуелей, ви можете вибрати магічний предмет, який ви вкрали у суперника, і додати його до своєї колекції магічних предметів. "Закладений" Орнікль повертається до вас.
- Якщо захисник виграє 2 з 3 дуелей, то нападник нічого не отримає, а захисник отримає кілок нападника.

"Ритуал кота-орнаменталіста": Візерунок з тобою

Оскільки коти унікальним чином пов'язані з силою Орна, ви можете пожертвувати/скинути трьох котів, щоб взяти наступний магічний предмет з верхньої частини стопки магічних предметів (якщо такі залишилися).

Багатокористувацьке правило: Підтримуйте одну сторону

У грі для 3 або 4 гравців у вас є можливість приєднатися і підтримати будь-яку сторону магічної битви (але не дуелі).

- Перед кидком кубика **викладіть орнікл** і підтримайте сторону заклинанням/істотою відповідного кольору!
- Переконайтеся, що зрозуміло, за якого гравця ви вболіваєте.
- Ваша сторона виграла: Ви отримуєте додатковий Орнікл і забираєте свою ставку назад.
- Ваша сторона програє: Переможець отримає ваш орнікл плюс ще один орнікл за перемогу в битві.

- Тільки двоє головних опонентів можуть використовувати свої магічні предмети, кидати кубики або грати в пастки та котів.

Ендшпіль: Нарешті стати віце-архімагом

Настала ваша черга, і у вас є 3 магічні предмети, тоді ви можете починати ендшпіль.

- Скажіть голосно і чітко, що ви починаєте ендшпіль.
- Якщо у вас немає магічного предмета, ви негайно програєте і здаєтеся (залишаєте гру)
- Тепер один проти всіх. Ваша атака спрямована проти всіх гравців, що залишилися за столом, одночасно.
- Кожен повинен захищати себе сам!
- Всі одночасно кидають кубик Орна.
- Кожна битва вирішується індивідуально. Істоти скидаються тільки в кінці.
- Ви виграли: забираєте магічний предмет у відповідного суперника.
- Ви програли: суперник отримує 1 Орнікль.
- Якщо ви закінчили гру останнім, ви перемогли і стали віце-архімагом
- Якщо один з трьох магічних предметів викрадено, фаза ендшпілю для вас закінчується, і ви продовжуєте грати у звичайному режимі, доки у вас знову не з'явиться 3 магічні предмети і ви не почнете ендшпіль знову.

Здатися: Вийдіть на пенсію, коли це стає безнадійним

Іноді Орн просто не на вашому боці... або, можливо, з якоїсь іншої причини вам потрібно завершити гру. Якщо в будь-який момент гравець бажає вийти з гри, він може зробити це, оголосивши про свою відставку:

- Переверніть карту персонажа лицьовою стороною донизу.
- Скиньте всі заклинання, істот і спеціальні карти.
- Якщо в грі залишилося більше 1 гравця, розподіліть свої магічні предмети та орнікули між іншими гравцями за власним бажанням.
- Подякуйте опоненту(ам).

Варіації гри

Варіації гри можна знайти на нашій домашній сторінці: www.imperialtwing.com