

Алхимик из Гластонбери

Правила игры



Добро пожаловать в волшебный городок Гластонбери, расположенный на юго-западе Англии. Во все века городок был окружен мифами о Святом Граале, короле Артуре и волшебстве. Здесь любой начинающий волшебник найдёт все ингредиенты, необходимые для приготовления магических снадобий.

Цель игры

В роли волшебников игроки по очереди собирают карты с ингредиентами (складывая их в волшебные котлы своего цвета) для приготовления волшебных снадобий. В конце игры собранные ингредиенты подсчитываются. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

При этом каждый игрок старается собрать как можно больше карт с одним ингредиентом. Следует учитывать, что игрок всегда видит только верхнюю карту с ингредиентом в своем котле, поэтому он должен помнить, какие ингредиенты собраны ранее. В противном случае в конце игры в его котле соберутся одиночные карты с разными ингредиентами, что сильно затруднит успех, принеся отрицательные очки.

Состав игры

- 72 карты с ингредиентами;
- 2 джокера;
- 10 карт-заклинаний;
- 4 угловые карты;
- 4 карты с волшебными котлами;
- 4 карты-подсказки для подсчёта очков;
- 10 карт с рецептами;
- 4 фигурки волшебников;
- правила игры, которые вы сейчас читаете.

Подготовка к игре

Рекомендуем начать с игры по простым правилам. Для этого отложите в коробку карты с рецептами — их стоит использовать тем игрокам, кто уже играл в «Гластонбери».

Перетасуйте рубашкой вверх карты с ингредиентами, джокеры и карты-заклинания. После этого переверните одну за другой 32 карты и выложите их лицом вверх, чтобы получилось игровое поле из карт 6 x 6, угловые простран-

ства в котором изначально должны быть пустыми. Остальные карты остаются в колоде, лежащей рядом с полем рубашкой вверх. Затем поместите четыре угловые карты по углам, чтобы получилось законченное игровое поле.



Каждый игрок выбирает одну фигурку волшебника и ставит её рядом с любым углом игрового поля. При этом игроки могут занимать лишь те углы, в которых нет фигурок других игроков. Также каждому игроку выдаются карты-подсказки для подсчёта очков и карты с волшебными котлами, соответствующие цвету фигурки.

Положите перед собой карту с котлом лицом вверх. На эту карту складывайте все карты с ингредиентами, которые вы будете собирать во время игры. Собранная колода карт и будет магическим варевом в вашем котле, которое принесёт очки в конце игры.

Ход игры

Любым способом определите, кто начинает игру. Все следующие ходы идут по часовой стрелке. В свой ход игрок должен:

- переместить свою фигурку волшебника;
- взять карту с поля;
- открыть ещё одну карту из общей колоды и выложить её на поле.

Перемещение волшебника

Игрок двигает свою фигурку волшебника по часовой стрелке по внешнему радиусу игрового поля. При первом ходе передвиньте фигурку вперёд на два шага (в соответствии с числом, указанным на карте котла). При следующих ходах фигурка перемещается ровно на столько шагов, сколько указано на верхней карте с ингредиентом в вашем котле. Каждый ряд карт и каждая угловая карта считаются как один шаг. Около одного и того же ряда или угловой карты могут останавливаться несколько волшебников.



*Пример перемещения синего
волшебника*

Взятие карты

Игрок должен взять карту по своему выбору из ряда, около которого остановилась его фигурка после перемещения. Если фигурка находится рядом с угловой картой, то игрок не может взять ни одну карту и ход переходит к следующему участнику, за исключением случаев, когда ходящий использует заклинание «Волшебное перемещение» (см. раздел «Карты-заклинания»).

С игрового поля игрок может взять карту с ингредиентом, джокера или карту-заклинание.

Если игрок взял с поля карту с ингредиентом или джокера, он должен положить её поверх своего котла лицом вверх. Следующие карты всегда выкладываются поверх уже собранных так, чтобы предыдущие карты не было видно. В итоге у каждого игрока получится стопка карт с ингредиентами и джокеров, лежащих лицом вверх, поверх их карт с волшебными котлами.

Важно!

По ходу игры участники не могут просматривать собранные карты с ингредиентами, которые находятся под верхней картой стопки, за одним исключением. Игрок может просмотреть всю стопку, если он использует заклинание «Глазное яблоко» (см. раздел «Карты-заклинания»).

Если игрок взял с поля карту-заклинание, он может использовать её сразу или позже, в зависимости от вида заклинания (см. раздел «Карты-заклинания»).

Выкладывание новой карты на поле

После взятия карты игрок тянет верхнюю карту из общей колоды и выкладывает её лицом вверх на освободившееся место на игровом поле. Если вся колода сыграна, то новые карты не выкладываются и место остаётся пустым. После этого ход переходит к следующему игроку.



Джокер



При взятии с поля джокер, как и любая карта с ингредиентом, кладётся игроком поверх стопки карт, находящихся в его волшебном котле. Так как на карте указано число 0, при следующем ходе фигурка игрока остаётся на прежнем месте и он будет брать ещё одну карту из того же ряда игрового поля.

Джокер используется при конечном подсчёте очков. Игрок может добавить его к одному из собранных видов ингредиентов, чтобы увеличить количество очков или получить бонус за собранную комбинацию по этому виду (см. раздел «Подсчёт очков»). Сам джокер не приносит никаких очков.

Карты-заклинания

В игре есть четыре вида карт-заклинаний: четыре карты с заклинанием «Фу, повезло!», а также по две карты на каждый вид остальных заклинаний. С помощью этих карт можно применять заклинания, но только одно за свой ход. Применять два заклинания за один ход запрещено.



Заклинание «Волшебное появление» (взятие любой карты)

Если игрок берёт эту карту, он кладёт её перед собой стороной с надписью «2x» вверх и каждый раз при использовании заклинания поворачивает против часовой стрелки, сокращая количество маны на один уровень («2x», «1x», «0x»), то есть игрок имеет две возможности использовать это заклинание.

С помощью этой карты игрок дважды за игру может взять любую карту с игрового поля после перемещения фигурки вместо взятия карты из ряда, около которого остановился его волшебник (любая карта волшебным образом появляется в котле игрока). Однако с помощью этого заклинания нельзя брать с поля карты с заклинаниями «Ух! Не повезло!» и «Глазное яблоко» (оранжевые).

Данное заклинание нельзя использовать, если после движения волшебника фигурка игрока попала на угловую карту.

После двукратного использования заклинания «Волшебное появление» игрок кладёт карту лицом вниз рядом со своим котлом.



Заклинание «Волшебное перемещение» (движение из угла)

Если игрок берёт эту карту, он выкладывает её перед собой стороной «3x» вверх и каждый раз при использовании заклинания поворачивает её против часовой стрелки, сокращая количество маны на один уровень.

Данное заклинание можно использовать, если фигурка игрока останавливается рядом с угловой картой. В этом случае игрок может подвинуть волшебника ещё раз в соответствии с цифрой, указанной на верхней карте в его котле. Однако в этом случае игрок не может взять карты с заклинаниями «Ух! Не повезло!» и «Глазное яблоко» (оранжевые).

После трёхкратного использования «Волшебного перемещения» игрок кладёт карту лицом вниз рядом со своим котлом.



Заклинание «Ух! Не повезло!» (удаление карт соперников)

Это заклинание играется незамедлительно после того, как игрок берёт карту с ним с поля. При использовании этого заклинания все остальные игроки должны снять верхнюю карту из своих котлов и положить её вниз общей колоды карт, из которой открываются карты для заполнения пустот на поле. Если в общей колоде карты уже закончились, то сбрасываемые игроками карты полностью удаляются из игры.

После этого ходящий выкладывает карту-заклинание «Ух! Не повезло!» лицом вниз рядом со своим котлом.



Заклинание «Глазное яблоко» (просмотр карт своего котла)

Это заклинание играется незамедлительно после того, как игрок берёт карту с ним с поля. Данный игрок может посмотреть один раз все карты в своём котле. Верхняя карта в стопке должна остаться на своём месте. После этого игрок выкладывает карту с заклинанием «Глазное яблоко» лицом вниз рядом со своим котлом.

Конец игры

Когда в общей колоде не осталось карт (все они были выложены на поле по ходу игры), с каждым ходом игроков на поле появляется всё больше и больше пустых мест, которые ничем не заполняются. Игра заканчивается, когда один из участников забирает последнюю карту из любого ряда на игровом поле. По своему выбору этот игрок может положить данную карту в свой волшебный котёл или не класть её — тогда она не будет учитываться при подсчёте очков. Если последней вытянута карта с заклинанием «Ух! Не повезло!», то остальные игроки должны сбросить верхние карты из своих котлов, так как общая колода уже пуста.

После этого все игроки приступают к подсчёту очков за собранные ингредиенты.

Подсчёт очков

При подсчёте очков учитываются все карты с ингредиентами, собранные в котлах. Каждый игрок сортирует свои карты по видам ингредиентов и выкладывает карты друг на друга так, чтобы было видно число на каждой карте (см. иллюстрацию). Это упрощает подсчёт очков.

- 1 Одна карта любого вида ингредиентов приносит отрицательные очки в размере указанного на карте числа.
- 2 Две карты одного и того же ингредиента не приносят очков вне зависимости от чисел, указанных на картах (0 очков).
- 3 Три карты одного и того же ингредиента приносят положительные очки в размере суммы чисел, указанных на каждой карте.
- 4 Четыре карты одного и того же ингредиента приносят положительные очки в размере суммы чисел, указанных на каждой карте, а также бонус в размере 5 очков.

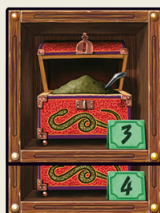
Все очки за ингредиенты, соответствующие цвету фигурки игрока (см. фон, на котором написано число на карте), удваиваются, в том числе и отрицательные. Бонус (5 очков) за четыре собранные карты не удваивается. Таким образом, максимальное количество очков за один вид ингредиентов составляет 25.



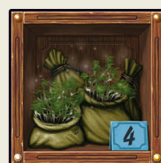
$$2 \times (1 + 2 + 3 + 4) + 5 = 25$$



$$1 + 3 + 4 = 8$$



$$0$$



$$2 \times (-4) = -8$$

Джокер добавляется к любому виду ингредиентов по выбору игрока. Например, эта карта превращает одиночный ингредиент в двойной, и таким образом игрок не получает отрицательных очков (0 очков за две карты). Две карты с одинаковыми ингредиентами вместе с джокером превращаются в три, что позволяет набрать положительные очки. Три карты с ингредиентами одного вида вместе с джокером превращаются в четыре, что приносит бонус (5 очков) по этому виду ингредиентов. Сам джокер всегда приносит 0 очков.

Если игрок собрал обоих джокеров, он может добавить их по одному к двум различным видам ингредиентов или обе карты к одному виду ингредиентов. Если у игрока уже есть все четыре карты одного ингредиента, то джокера к ним добавлять бесполезно, так как он не даст никаких дополнительных очков по этому ингредиенту.

Карты-заклинания не учитываются при подсчёте очков.

Пример подсчёта очков для волшебника в синей мантии

Игрок в синей мантии удваивает очки за ингредиенты синего цвета. Бонус (5 очков) за четыре карты не удваивается. Поэтому в данном примере волшебник в синей мантии набирает 25 очков.

Если бы игрок в синей мантии использовал джокера, результат был бы несколько иным. Например, он бы мог добавить джокера к трём оранжевым картам и получить бонус в 5 очков за четыре одинаковые карты. Или он мог бы добавить джокера к двум зелёным картам, что принесло бы ему такую сумму по трём картам: $3 + 4 + 0 = 7$ очков.

Но самый выгодный ход для волшебника в синей мантии – добавить джокера к одиночной карте с синим ингредиентом. Таким образом он избавится от 8 отрицательных очков, что принесет ему 33 очка за все собранные ингредиенты. Этот ход — оптимальное использование джокера.

В игре побеждает участник с наибольшим количеством очков.

Вариант игры для двух участников

Для игры вдвоём исключите восемь карт с ингредиентами одного из цветов фигурок, который не будет использоваться в игре. Например, вы будете играть красным и жёлтым волшебниками. В этом случае отложите в коробку восемь карт с ингредиентами зелёного или синего цвета и играйте оставшимися картами.

Вариант игры с картами с рецептами

Есть два вида карт с рецептами, которые различаются рубашками.

Перед началом игры разделите карты с рецептами на две стопки по их видам и перемешайте отдельно каждую стопку. Каждый игрок должен взять по одной карте с рецептом из обеих стопок. Неразобранные карты с рецептами возвращаются в коробку и не участвуют в игре. Остальная подготовка аналогична подготовке к игре по простым правилам.

Каждый игрок может смотреть свои карты с рецептами в любой момент игры, при этом он не должен показывать их другим игрокам. В картах с рецептами указываются специальные задачи, при выполнении которых к концу игры участник получает дополнительные очки помимо основных, описанных в игре по простым правилам.

При подсчёте очков рекомендуется сначала сосчитать очки за карты с ингредиентами, как в игре по простым правилам, а затем учитывать очки за карты с рецептами.

Карты с рецептами, вид А



На этих картах с рецептами указаны ингредиенты с цветами, отличающимися от цветов игроков. На каждой из этих карт изображены два вида ингредиентов с метками одинакового цвета. Если к концу игры участник собрал в своём котле большинство ингредиентов нужного цвета (учитываются оба вида ингредиентов вместе), он получает 1 очко за каждый ингредиент в игре с двумя или тремя участниками; в игре с четырьмя участниками игрок получает 2 очка за каждый ингредиент.

Если у игрока есть джокер, он может быть добавлен к собираемым по рецепту ингредиентам нужного цвета. В этом случае джокер учитывается при вычислении большинства по картам данного цвета, а также приносит 1 или 2 очка (в зависимости от числа игроков), как и другие карты с ингредиентами необходимого по рецепту цвета. Если два игрока (или более) имеют одинаковое количество карт с ингредиентами необходимого цвета, игрок не получает очки за данный рецепт.

Карты с рецептами, вид Б



Игрок, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры соберёт наименьшее количество карт с ингредиентами (включая джокеры) относительно других игроков.



Игрок, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры наберёт наименьшее количество карт с ингредиентами с указанным на них числом 4.



Игрок, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры соберёт наименьшее количество карт-заклинаний.



Игрок, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры соберёт наибольшее количество карт с ингредиентами с указанным на них числом 1.

В случае, если два и более игроков имеют одинаковое количество карт, необходимых по рецептам вида Б, указанным выше, они не получают очков.



Игрок, имеющий карту с данным рецептом, зарабатывает 10 очков, когда заканчивает игру: берет последнюю карту из ряда или в результате особой ситуации (см. далее).

Особые ситуации

Ситуация 1

Если игрок использует заклинание «Волшебное перемещение» и его фигурка останавливается у ряда, в котором лежат только карты с заклинаниями «Ух! Не повезло!» и «Глазное яблоко», он не имеет права брать ни одну из этих карт. В этом случае игроку пришлось бы сыграть два заклинания за один ход, что запрещено правилами. Сразу после перемещения фигурки игра заканчивается и происходит подсчёт очков.

Ситуация 2

Изредка может случиться ситуация, когда вы стоите на угловой карте, а другой участник играет заклинание «Ух! Не повезло!» и после сброса верхней карты у вас сверху стопки на котле остаётся джокер (с указанным числом 0). В этом случае вы имеете право в свой ход совершить количество шагов, равное числу, указанному на карте, лежащей под джокером.

Приятной вам игры!

