Сказка, 2-е издание

FairyTale 2nd edition, 2014

2-5 игроков, 20 минут

Состав игры

– 110 карт (80 карт для обычной игры + 30 карт для опытных игроков)
– правила игры

Обычная игра

Играйте первые партии по упрощённым правилам, и только после этого добавьте карты и используйте правила для опытных игроков.

Цель игры – собирать карты, которые дадут игроку в конце игры наибольшее количество очков.

Подготовка к игре

Из полного набора в 110 карт удалите 30 карт, используемых в игре опытных игроков (они помечены специальным значком на карте, слева вверху). Перемешайте оставшиеся 80 карт и поместите колоду в центр стола.

1 – победные очки, которые даст карта в конце игры, 2 – тип карты (персонаж, территория, книга), 3 – цвет карты (жёлтая, красная, зелёная, чёрная), 4 – эффект карты, 5 – количество таких карт в колоде, 6 - иллюстрация

Порядок игры

Игра длится 4 раунда, каждый из которых состоит из фаз:

1) Получение карт

Раздайте каждому игроку из колоды по 5 карт, рубашкой вверх. Игрок может смотреть свои карты, но не должен показывать их другим игрокам.

2) Выбор карт

Каждый игрок выбирает из 5 своих карт одну, кладёт её на стол перед собой, рубашкой вверх, а остальные 4 карты передаёт соседу: в 1-м и 3-м раундах игроки передают карты соседу слева, во 2-м и 4-м раундах – соседу справа.

Затем каждый игрок берёт в руку 4 карты, полученные от соседа, и выбирает себе вторую карту, которую кладёт к первой выбранной карте. Остальные 3 карты каждый игрок передаёт дальше.

Это происходит до тех пор, пока каждый игрок не получит по 5 карт. Игроки могут смотреть свои выбранные карты, лежащие перед ними на столе, в любое время.

3) Игра картами

Каждый игрок берёт 5 своих выбранных карт и решает, какими картами он будет играть. Играются только 3 карты, по одной, следующим образом:

а) Каждый игрок выбирает 1 карту и кладёт её перед собой на стол рубашкой вверх.
б) Все игроки одновременно открывают свою карту.
в) Происходят эффекты, указанные на картах (описаны ниже).

Розыгрыш карт повторяется 3 раза. Каждый игрок раскладывает свои сыгранные карты на столе, перед собой. В конце 1-го раунда перед каждым игроком будет лежать по 3 карты, в конце 2-го – 6, 3-го – 9, в конце 4-го раунда – по 12 карт.

4) Сброс карт

Оставшиеся в конце каждого раунда 2 несыгранные карты игроки сбрасывают в центр стола, рубашкой вверх. Смотреть эти карты нельзя.

Эффекты карт

У некоторых карт есть эффекты, которые выполняются, когда карта играется на стол, лицом вверх. В обычной игре встречаются только 2 эффекта, которые выполняются в следующей очерёдности:

РАЗВОРОТ → ПОВОРОТ

Эффект указывается на карте следующим образом: ❶ – на кого он действует (на самого игрока, сыгравшего карту, как на рис. справа, или на всех игроков), ❷ – повернуть карту лицом вниз (рис. справа) или развернуть её лицом вверх, ❸ – на карты какого вида действует эффект.

Таким образом, игрок, сыгравший карту, фрагмент которой приведён на предыдущем рисунке, должен повернуть рубашкой вверх одну из своих белых карт.

Эффекты поворота и разворота действуют и на сами карты, которые создали этот эффект.

Если у сыгранных игроками карт есть несколько эффектов, они выполняются в указанной выше очерёдности: сначала выполняются все эффекты, которые **разворачивают** карты лицом вверх, а затем – эффекты, которые **поворачивают** карты лицом вниз. В каждой группе эффектов сначала выполняются эффекты, направленные на конкретные цвета карт, а затем – все остальные.

Если перед игроком на столе нет карт, на которые распространяется действие эффекты, он игнорирует этот эффект. Игрок в любое время может смотреть на свои выложенные карты, лежащие рубашкой вверх, но смотреть чужие карты нельзя.

Игрок сыграл карту, которая поворачивает лицом вниз его зелёную карту. Он должен повернуть одну из своих зелёных карт на столе или эту карту.

Подсчёт очков

После завершения 4-го раунда происходит подсчёт победных очков, набранных игроками. Повёрнутые (лежащие лицом вниз) карты убираются, и учитываются только карты, лежащие на столе **лицом вверх**. Если вместо числа на карте указано *, то количество победных очков, которые даёт игроку эта карта, подсчитывается по формуле, написанной на карте.

Пример: *В конце игры у игрока на столе лежат эти 4 карты. Поскольку на карте указано, что * равно количеству таких карт, то игрок получает за них 4+4+4+4=16 победных очков.*

Пример: *В конце игры у игрока на столе лежат эти 3 карты. Поскольку на первой карте указано, что * равно 3, умноженной на число карт другого вида (их у игрока 2, и каждая даёт игроку 3 очка), то игрок получает за все эти карты 3x2+3+3=12 победных очков.*

У некоторых карт указан знак дружбы, означающий, что они приносят победные очки другим картам, иллюстрация которых приведена рядом со знаком.

Обозначения цветов и видов карт:

белые

зелёные

красные

чёрные

персонаж

территория

книга

Правила для опытных игроков

В этом варианте игры используются все 110 карт. К вышеописанным эффектам добавляются 2 новых, которые применяются в следующем порядке:

ОХОТА → РАЗВОРОТ → ПОВОРОТ → ПОЛУЧЕНИЕ

Один игрок сыграл чёрную карту, а другой – красную, с эффектом охоты. Первый игрок кладёт чёрную карту на стол лицом вниз, а её эффект не выполняется.

Охота

Этот эффект действует только на другие карты, сыгранные одновременно с картой охотника. На карты, сыгранные раньше, этот эффект никакого действия не оказывает.

Если сыграна карта с эффектом охоты, то все карты чёрного цвета, сыгранные одновременно с нею, поворачиваются лицом вниз, и эффекты, указанные на них, не действуют.

Получение

Игрок, сыгравший карту с этим эффектом, берёт из колоды в руку 2 карты.

Условия

На некоторых картах есть знаки, обозначающие условие – чтобы получить победные очки за такую карту, у игрока должно быть преимущество по картам указанного вида или необходимые другие карты:

Чтобы получить победные очки за эту карту, у игрока, сыгравшего её, должно быть выложено наибольшее количество чёрных карт.

Чтобы получить победные очки за эту карту, у игрока, сыгравшего её, должно быть выложено не менее 2 красных и 2 зелёных карт.

Чтобы получить победные очки за эту карту, у игрока, сыгравшего её, должно быть выложено наибольшее количество карт территорий.

Чтобы получить победные очки за эту карту, у игрока, сыгравшего её, должно быть выложено не менее 2 белых и 2 зелёных карт.

Чтобы получить победные очки за эту карту, у игрока, сыгравшего её, должны быть выложены 2 указанные карты.

Джокер

Карта джокера обладает способностью притворяться любым другим **одним** персонажем. Хотя джокер при подсчёте очков считается другим персонажем (и может увеличивать ценность других сыгранных карт), сам он всегда даёт игроку **-1 очко**.

На рис. справа для того, чтобы получить 9 победных очков за первую карту, игроку необходимо выложить карту, указанную на ней. Но, если у игрока нет такой карты, он может назвать свой джокер этой картой и тем самым выполнить необходимое условие. Всего игрок за эти 2 выложенные карты получит 9-1=8 победных очков.

Яйцо

Как и джокер, карта «Яйцо» может превращаться в другие персонажи, но в этом случае их всего трое. Также оно считается трёхцветным и на неё действуют все эффекты, влияющие на карты жёлтого, зелёного или красного цвета.

Пример. *В конце игры у игрока эти 4 карты приносят следующие победные очки: 2+2+2x3=10.*

Правила командной игры по Ричарду Гарфильду

Игроки образуют 2 команды по 2 человека. Игроки одной команды располагаются за столом напротив друг друга. Во время игры следует обращать внимание на то, какие карты выкладывает партнёр по команде. Игра проходит по правилам обычной игры, за одним исключением:

Игра чёрной картой

Если игрок **успешно** выложил на стол чёрную карту (она не повёрнута **охотником**), то, после применения всех эффектов, связанных со всеми другими сыгранными картами, этот игрок **может обменяться** со своим напарником одной из карт стола. Это может быть любая карта, открытая или закрытая, в том числе и только что сыгранная чёрная карта. Если оба партнёра успешно сыграли чёрную карту, они меняются 2 картами.

Порядок выполнения эффектов сыгранных карт:

ОХОТА → РАЗВОРОТ → ПОВОРОТ → ПОЛУЧЕНИЕ → ОБМЕН

В конце игры очки, набранные партнёрами по команде, складываются. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

Вариант игры для 2 игроков

В каждом из 4 раундов игры **выбор карт** игроками происходит в 2 этапа:

1) Каждый игрок берёт из колоды по 5 карт. Игрок выбирает себе из 5 своих карт одну, ещё 1 карту сбрасывает (считается, что она уходит к неизвестному игроку), а остальные 3 карты передаёт сопернику. Затем каждый игрок выбирает себе из 3 своих карт одну, ещё 1 карту сбрасывает, а оставшуюся 1 карту передаёт сопернику. У игроков в этот момент выбрано по 3 карты.
2) Каждый игрок берёт из колоды по 4 карты. Игрок выбирает себе из 4 своих карт одну, ещё 1 карту сбрасывает, а остальные 2 карты передаёт сопернику. Затем каждый игрок выбирает себе из 2 своих карт одну, ещё 1 карту сбрасывает. Теперь у каждого игрока выбрано по 5 карт и следует обычная игра картами.