

# Fairy Tale

**Состав:**  
100 карт  
4 памяток правил  
**Количество игроков**  
От 2 до 5 игроков  
(от 2 до 4 по простым правилам)

## Цель игры:

Получить больше всех победных очков. Победные очки начисляются по сумме значений карт игрока, выложенных перед ним лицом вверх.

## Подготовка:

Раздающий, выбранный игроками, перемешивает колоду и складывает стопкой в середине стола.

## Порядок игры:

Игра идет в **4 раунда**, каждый состоит из **3 фаз** (всегда в одном и том же порядке):

1. Раздача карт 2. Выбор карт 3. Игра картами

### 1 Раздача карт:

Раздающий из колоды раздает **по 5 карт** каждому игроку. Игроки не показывают свои карты друг другу.

### 2 Выбор карт:

По команде раздающего каждый игрок отбирает и кладет перед собой одну карту лицом вниз. Затем остальные 4 карты передаются соседнему игроку. Из полученных 4 карт каждый игрок также выкладывает по одной карте лицом вниз и передает оставшиеся 3. И так далее, пока перед каждым игроком не будет лежать 5 карт рубашкой вниз.

В 1 и 3 раунде карты передаются налево, во 2 и 4 - направо от игрока. **Игроки могут просматривать свои выложенные карты в любое время.**

### 3 Игра картами:

Каждый игрок выбирает из своих 5 карт те, которые будут сыграны. Можно сыграть только 3 карты в фазе по следующим правилам:

**А)** Каждый игрок отбирает 1 карту для игры и кладет ее перед собой лицом вниз.

**В)** Все игроки одновременно вскрывают эти карты.

**С)** Применяются все положенные эффекты карт.  
(см. раздел «эффекты карт»).

Действия А-С повторяются 2 раза, пока в руках игроков не окажется по две карты, а на столах перед ними - по 3. Оставшиеся на руке карты уходят в отбой. Карты, выложенные на стол остаются там до конца игры. После 1-го раунда их по 3 перед каждым игроком, после 4-го - по 12.

**Сыгранные карты должны быть видны другим игрокам, поэтому их необходимо выкладывать в ряд и не перекрывать.**

## Конец игры и подсчет очков:

По завершении 4 раунда игра подходит к концу и можно подсчитать победные очки.

**Примечание:** некоторые выложенные карты могут находиться в «закрытом» состоянии, то есть лежать лицом вниз из-за эффектов других карт, использованных в игре. Эти карты необходимо убрать из игры, поскольку они стоят 0 очков и не играют никакой роли при подсчете. Все игроки высчитывают свои победные очки исходя из цены оставшихся карт. Тот, кто получил больше всего очков побеждает.

## Термины и обозначения:

**Открытая карта:** карта лицом вверх. **Закрытая карта:** карта лицом вниз.

Сверху каждой карты имеется следующая информация:

**a. название карты;**

**b. стоимость карты.**

может быть: **обычной** (обозначена цена карты), **условной** (отличается полукругом внизу цены и линией, ведущей к условиям внизу карты) и **вариативной** (символ белой шестиконечной звездочки)

## с. Общее число карт в колоде:

Исходя из этой информации можно представить вероятности появления карты. Например, 4/100 обозначает что в колоде 4 копии такой карты.

## d. Категория:

 Волшебный лес  Тень  
 Священная империя  Долина драконов

## e. Типология:

 Персонаж  Дом  Сказание

## f. Иконки карт:

Некоторые карты (6 лестных эльфов, 6 святой империи и 6 долины драконов) для выполнения условия подсчета очков требуют наличия других карт. Чтобы легче опознать необходимую карту в условии есть соответствующая изображению на карте иконка.



**Пример: Дух весны** имеет обычную стоимость 1, это карта волшебного леса, это персонаж и таких карт 4 в колоде

## Эффекты:

Некоторые карты обладают специальным эффектом, который срабатывает в фазе **игры картами** (вскрытия всех игроков). Эффект карт и на кого он воздействует указаны специальными символами внизу карты:



• только на карты самого игрока



• на карты всех игроков

Когда **играются** несколько карт с эффектами, то эти эффекты применяются в следующем порядке:

1) Охота



2) Открыть



3) Закрыть



## 1) ОХОТА

Карты охоты дают эффект на карты всех игроков. Если одна из **сыгранных** карт помечена символом охоты, то **все разыгрываемые игроками карты Тени кладутся на стол рубашкой вверх и их эффекты не работают**. Но на карты тени, сыгранные в прошлое вскрытие карт, этот эффект не действует.



**Пример:** Вася сыграл **Королеву фей**. В это же время Аня сыграла **Демона** (карта **Теней**). Коля сыграл **Замок** (священная империя). Эффект **охота Королевы фей** вынуждает **Демона** ложиться на стол рубашкой вверх и его эффект не работает. Зато срабатывает эффект **замка**.



## 2) Открыть:

Карты с этим эффектом срабатывают только на карты игрока и только на указанные внизу карты **категории**. **Причем количество открываемых карт - 1, если иное прямо не указано на карте.**



**Пример:** Вася вынужден был закрыть **Эльфийского воина** (волшебный лес). Теперь он сыграл **Дух весны**. Он может открыть своего **Эльфийского воина**



**Примечание: Темный ангел** позволяет игроку открыть 2 любые его карты



### 3) Закрывать:

Карты с эффектом **закрывать** воздействуют либо только на карты самого игрока, либо на карты всех игроков - в зависимости от символа.

а) Игрок, сыгравший карту с эффектом закрытия должен либо выбрать карту указанной категории и закрыть ее, либо закрыть **саму карту, которая дает эффект.**

**Пример:** Вася сыграл ранее **Эльфийского воина**. Теперь он играет **Круг Фей**. Так как обе карты из одной категории волшебный лес, он должен выбрать, какую закрыть.



**Примечание:** Магический круг хаоса позволяет выбрать карту любой категории для закрытия, в том числе и сам Магический круг хаоса.

б) **Все игроки** должны проверить все свои сыгранные карты и отобрать принадлежащие к указанной **категории** эффекта закрытия. Среди последних необходимо выбрать **одну** и закрыть (перевернуть) её.



**Пример:** Вася сыграл **Вампира**. Все игроки должны закрыть одну карту категории волшебный лес. У самого Васи открыта карта **Воина дварфов** (волшебный лес), так что он должен ее закрыть. У Ани открыта карта **Эльфийского воина** (волшебный лес), так что она тоже должна её закрыть. У Пети нет открытых карт волшебного леса, так что он ничего делает.

**Игроки могут просматривать свои закрытые карты в любое время..**

### Карты:

В игре пять типов карт:

#### 1. Карты действия:

Имеют обычную стоимость и эффект, который срабатывает только во время **игры** картами.

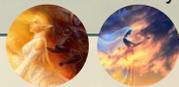
#### 2. Карты условий:

Имеют особенно высокую стоимость, но только в том случае, если выполняется условие, иначе такая карта стоит 0 очков. Условия иллюстрированы внизу карты.

**Пример 1:** Сказание о феях, история 1 стоит 6 очков только тогда, когда игрок обладает самым большим числом карт категории волшебный лес. Если есть несколько игроков обладающих одинаково большим числом карт, то игрок все равно считается выполнившим условие карты.



**Пример 2:** Сказание о феях, история 2 стоит 7 очков только тогда, когда игрок обладает как минимум одной картой **Круг фей** и как минимум одной картой **Дух весны**



**Пример 3:** Сказание о феях, история 3 стоит 8 очков только тогда, когда игрок обладает как минимум двумя картами **долины драконов** и как минимум двумя картами **священной империи**.



**Пример 4:** Сказание о феях, история 4 стоит 9 очков только тогда, когда игрок обладает картой **Королева фей**.



### 3. Карты дружбы:

Имеют обычную стоимость сами по себе, но также особо ценны тем, что увеличивают стоимость карт, указанных внизу карты, рядом со значком «дружба».



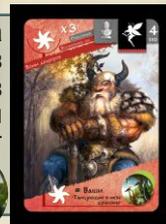
**Пример:** Танцующий-в-небе дракон друг Воина Дварфов.



### 4. Карты переменной стоимости:

Имеют переменную стоимость, в зависимости от числа **необходимых карт**, лежащих открытыми перед игроком. Их стоимость 1 или 3 победных очка (если есть множитель x3 около стоимости карты) за каждую такую карту. **Карта-условие** обозначена в нижнем углу.

**Пример:** Воин Дварфов будет стоить 3 очка за каждого открытого игроком **Танцующего-в-небе дракона**. Если открыто 1 **Воин Дварфов** и 2 **Танцующих-в-небе дракона**, то **Воин Дварфов** стоит  $2 \times 3 = 6$  очков, а общий счет игрока равен 12.



**Примечание:** если у игрока нет открытых **Танцующих-в-небе драконов**, то открытая карта **Воина Дварфов** стоит 0 очков



**Пример:** **Озорная фея** стоит столько, сколько **Озорных фей** открыто игроком. Одна открытая **Озорная фея** стоит 1 очко. А если таких карт открыто, к примеру, 4, то каждая стоит 4 очка, всего они принесут 16 победных очков.



### 5. Карты Обманщика:

Всегда имеют свою собственную стоимость -1 очко, которое **необходимо вычитать из общего количества очков**. Это ограничение вызвано тем, что **одна карта обманщика** может заменить **одну карту ПЕРСОНАЖА** из условий карт условий. **Однако, условия на владение НЕ КОНКРЕТНЫМИ КАРТАМИ**, а картами категорий и типологий обманщик **не выполняет**. Карта обманщика может «притвориться» кем-то только один раз за игру.



**Пример:** Чтобы выполнить условия **Сказания о феях, история 4**, Вася решил, что открытый Обманщик притворяется **Королевой фей**. Вася получит 9 очков за выполнение условий и -1 за открытую карту Обманщика.

Для первой игры можно воспользоваться упрощенными правилами:

### УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА:

**Expert** Уберите из 100 карт колоды 20 карт с надписью «Expert». Это карты условий, карты охоты, Обманщики и некоторые дополнительные карты.

### ПРАВИЛО ДЛЯ ИГРЫ В ПАРАХ:

4 игрока могут сыграть в парах. Пара садится друг напротив друга, разделенная игроками другой пары. Игра идет как обычно, за тем исключением, что счет ведется общий - на каждую пару. Поэтому необходимо передавать партнеру нужные карты, но делать это придется скрытно, чтобы противник не догадался.