

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:

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

B) Все игроки одновременно вскрывают эти карты.

C) 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 **охоты Королевы фей** вынуждает **Демона** ложиться на стол рубашкой вверх и его эффект не работает. Зато срабатывает эффект замка.



2) Открыть:

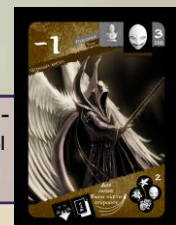
Карты с этим эффектом срабатывают только на карты игрока и только на указанные внизу карты **категории**. **Причем количество открываемых карт - 1, если иное прямо не указано на карте.**



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 умножитель 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.