

Настольная игра Зельеварение. Гильдия алхимиков

Правила игры

«Гильдия Алхимиков» – это новое дополнение к игре «Зельеварение». Игроки – члены **Гильдии**, собирая различные рецепты и создавая Последовательность Великого Делания, пытаются получить Философский Камень. Чтобы играть в «Гильдию Алхимиков», необходимо использовать базовый набор «Зельеварение. Практикум». Игра ведется одновременно двумя колодами. При игре в «Гильдию Алхимиков» действуют те же правила, что и в базовой игре «Зельеварение» – с оговоренными ниже ограничениями и дополнениями.



Начало игры.

Колоды карт из наборов «Практикум» и «Гильдия Алхимиков» не смешиваются, а располагаются на игровом столе отдельно, чтобы в процессе игры можно было выбрать, из какой колоды брать карты. Перед началом игры каждому из игроков с верха колод выдается по 6 карт: 4 карты из базовой колоды («Практикум») и 2 карты из дополнительной колоды («Гильдия Алхимиков»)- Затем верхние четыре карты с колоды «Практикум» и две карты с колоды «Гильдия Алхимиков» выкладываются в шкаф элементов как стартовые элементы. После чего каждый из игроков вытягивает в закрытую одну из трех видов карт Последовательностей Великого Делания.

Условия победы.

Игра продолжается до того момента, пока не кончатся карты в обеих колодах и на руках у всех игроков, либо пока кто-то из игроков не завершит Последовательность Великого Делания, создав Философский Камень. **Игрок, набравший к этому моменту наибольшее количество очков – победил.**

Дополнение к правилам 1.

Ход каждого игрока состоит теперь из трех фаз действия,

1. В первую фазу игрок должен взять карту с одной из колод по своему выбору. Если в начале хода у него на руках менее 6 карт, он должен взять несколько карт, так, чтобы в руках у него оказалось в общей сложности 7 карт. При этом можно брать карты с одной колоды или с разных. Если у игрока в начале его хода в руке 8 и более карт, он не берет карту и пропускает эту фазу хода.
2. Во вторую фазу хода игрок должен взять еще одну карту или сыграть какую-то карту. Брать карту или играть, решает сам игрок, за исключением случая, когда у него в руке уже есть 8 или более карт: при этом он не может брать новую карту в эту фазу и должен сыграть какую-то карту из руки.
3. В третью фазу хода игрок в любом случае не может брать карт и должен сыграть любую карту.

Другими словами, фазы хода выглядят так: взять – взять – сыграть или взять – сыграть – сыграть. Игрок не может пропускать какие-либо фазы, за исключением первой фазы хода (только в случае, если в начале этой фазы у него в руке 8 и более карт).

Дополнение к правилам 2.

В качестве ингредиентов Великого талисмана Магии могут использоваться Талисман Смарагдиум и Талисман Кибалион.



Последовательность Великого Делания

Каждому игроку доступно три варианта Последовательности Великого Делания, указанных на его карте Последовательности. Каждая Последовательность состоит из семи этапов-рецептов и завершается созданием одного из трех вариантов Философского Камня. Для сбора любой Последовательности игрок должен последовательно поместить в нее все рецепты, указанные в соответствующем столбце на карте (сверху вниз). Игрок не может пропускать какие-либо этапы сбора Последовательности.

Игрок может помещать в Последовательность рецепты, собранные им или кем-либо из других игроков, а также (внимание!) **карты сразу из руки**. Когда игрок помещает карты в Последовательность, считается, что он сыграл карту, и это составляет целую фазу хода. За каждый новый этап каждой Последовательности игрок получает очки, указанные в карте Последовательности. Если игрок помещает в свою Последовательность рецепт, собранный другим игроком, игрок, у которого забрали его рецепт, также получает очки, но в половину меньше, чем игрок, собирающий Последовательность. Когда собранный рецепт добавляется в Последовательность, его составляющие – карты ингредиентов – возвращаются в шкаф элементов.

Игрок может собирать сразу несколько Последовательностей из указанных в его Карте Последовательности, но не может собирать одну и ту же Последовательность дважды.

Карты этапов Последовательности кладутся на стол перед игроком горизонтально рубашкой вниз. Карты новых этапов подкладываются поверх и чуть ниже, чтобы были видны все рецепты, находящиеся в Последовательности (см. рисунок).

Рецепты, находящиеся в Последовательности, считаются собранными и могут быть использованы как ингредиенты сбора других рецептов или могут быть помещены в

другую Последовательность. Подобным образом брать карты из Последовательности может любой из игроков.

Из Последовательности нельзя забирать карту, являющуюся в данный момент времени последним этапом Последовательности. Если карту из Последовательности берет другой игрок и использует ее для сбора рецепта или увеличения своей Последовательности, то игрок, у которого из Последовательности забрали карту, также получает очки, но в два раза меньше, чем игрок, забравший у него карту.



Философский Камень.

Последним этапом Последовательности Великого Делания является Философский Камень, Существует три вида Философских Камней. Если игрок собрал все этапы какой-либо Последовательности и у него **в руке** есть карта соответствующего Философского Камня, он может **сыграть** данную карту в Последовательность. Игрок получает 10 очков и игра немедленно заканчивается. Философский Камень не считается картой, содержащей рецепт.

Элементарная магема.

Когда данный элемент выкладывается в шкаф элементов как элемент – игрок не получает очков. Элементарной магемой может быть заменен любой другой ЭЛЕМЕНТ при составлении рецепта. При составлении рецепта ТОЛЬКО ОДИН элемент может быть заменен Элементарной магемой. Если рецепт, собранный с использованием Элементарной магемы, другой игрок использует как ингредиент, игрок, у которого забрали такой рецепт, не получает очков (половины очков от собранного рецепта другого игрока).

Эликсир универсальности.

Может быть собран игроком из двух любых **элементов**. Эликсир универсальности может быть использован как ингредиент, заменяя собой любой простой (двухкомпонентный) эликсир. Если **другой игрок** использует собранный игроком Эликсир универсальности как ингредиент для своего рецепта – игрок очков не получает. Эликсир универсальности не может быть использован для замены других рецептов при сборе Последовательности.

Птица Феникс.

Для сбора рецепта «Птица Феникс» игрок должен использовать «Алкагест», а также, по своему выбору, «Эликсир Нигредо» или «Эликсир Рубедо».



Новые заклѣтья в Зельевареньи.

Играя любую карту заклѣтья, игрок показывает ее другим игрокам, после чего отыгрывается эффект заклѣтья. Затем карта заклѣтья кладется в шкаф элементов.

Заклѣтье Трансмутации.

Используя это заклѣтье, игрок может пропустить один из этапов Последовательности, поместив в нее рецепт сразу следующего этапа. Игрок получает очки за сыгранный в Последовательность рецепт, но не за пропущенный этап. Отыгрыш данного заклѣтья и помещение карты в Последовательность считаются одной фазой хода. Игрок не может сыграть два таких заклѣтья подряд, пропустив подряд два этапа Последовательности. Игрок не может с помощью этого заклѣтья пропустить последний этап – Философский Камень.

Заклѣтье Трисмегиста.

Игрок берет из колоды 5 карт в руку. Можно брать карты из одной колоды или из разных. Игрок может брать карты по одной и смотреть их, прежде чем возьмет следующую карту. Затем игрок должен вернуть в колоду 2 карты из руки. Это

могут быть как карты, только что взятые игроком, так и карты, которые были у него в руке до этого. Карты возвращаются в соответствующие им колоды (определяется по цвету рубашки), затем колода(ы), куда были возвращены карты, перемешивается. При отыгрывании этого заклятья игрок может иметь в руке более 8 карт. Сыграв данное заклятье, игрок может сыграть в ту же фазу хода еще одну карту.

Заклятье Атанорум.

Используя данное заклятье, игрок может взять из шкафа элементов любую карту, содержащую рецепт, и поместить ее на стол перед собой. Данный рецепт считается собранным, но игрок не получает за него очков. Одновременно игрок должен выложить из руки в шкаф элементов любую карту, содержащую рецепт.



Игра «Зельеварение. Практикум» одновременно с двумя расширениями: «Университетский курс» и «Гильдия Алхимиков»

В «[Зельеваренье](#)» можно играть, используя одновременно оба дополнения: «[Университетский курс](#)» и «[Гильдия Алхимиков](#)», В этом случае игра ведется тремя колодами. В начале игры каждый из игроков берет 4 карты из колоды «Практикум», 2 карты «Университетского курса» и 2 карты «Гильдии Алхимиков». Столько же карт выкладывается в шкаф элементов перед первым ходом.

При игре с двумя дополнениями игрок не может в соответствующие фазы хода брать карты (кроме как с помощью заклятий), если у него в руке 10 и более карт. Если в первую фазу хода у игрока в руке 8 или менее карт, игрок должен добирать карты, пока в руке у него не будет 9 карт.

Кроме того, при игре с двумя дополнениями:

- Младший Талисман Всеобщности действует и в отношении рецептов, находящихся в Последовательности у игрока;
- При определении количества собранных рецептов для применения Младшего Талисмана Дохода учитываются также все рецепты во всех Последовательностях игрока;
- Заклятье Запретного леса не может быть применено в отношении существ, находящихся в Последовательностях игрока.

Приятной Игры!