

Fairy Tale

КОМПОНЕНТЫ:
100 карт
2 Книги Правил
(Итальянский, Английский)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
для 2-5 игроков
(2-4 по упрощенным правилам)

Цель игры:

Добиться максимального количества очков. Очки подсчитываются путем суммирования стоимости карт каждого игрока, которые он будет иметь перед собой в конце игры, не считая значение «закрыто», т.е. те которые он выложил на стол лицом вниз.

Подготовка:

Раздающий (случайно выбранный среди игроков) тасует карты и кладет в центре стола.

Порядок игры:

Игра продолжается до 4-х раундов, каждый из которых состоит из следующих 3 фаз (всегда в одном порядке):

1 Раздача карт 2 Выбор карт 3 Сыграть карты

1 Раздача карт:

Каждому игроку раздается по 5 карт. Каждый игрок смотрит свои карты, не показывая другим игрокам.

2 Выбор карт:

Каждый игрок выбирает одну карту из тех, что он получил и кладет перед собой лицом вниз. Оставшиеся 4 карты он передает следующему игроку. Затем каждый игрок выбирает вторую карту и передает остальные. Процесс продолжается, пока у каждого игрока не будет лежать по 5 карт перед ним. В 1-м и 3-м раунде не выбранные карты передаются игроку, сидящему слева, во 2-м и 4-м раунде игроку сидящему справа. Игроки могут смотреть на карты, которые они выбрали и которые находятся перед ним, в любое время.

3 Сыграть:

Каждый игрок берет 5 выбранных карт и решает, какие карты он хочет сыграть. Только 3 карты будут сыграны, 1 карта за один раз, как описано ниже:

А) Каждый игрок выбирает карту, которую хочет сыграть и помещает перед собой **ЛИЦОМ ВНИЗ**.

Б) Все игроки переворачивают карты лицом вверх **ОДНОВРЕМЕННО**.

В) Все возможные действия карт выполняются (см. далее «Эффекты»)

В этот момент каждый игрок имеет 1 сыгранную карту перед ним и 4 карты в его руке. Повторите шаги А-С еще два раза, так что бы каждый игрок сыграл на стол 3 карты и 2 карты оставил в своих руках. 2 карты не должны быть сыграны и сбрасываются.

Сыгранные карты будут оставаться перед игроком всю игру: таким образом каждый игрок в конце 1-го раунда будет иметь 3 сыгранные карты перед ним, в конце 2-го раунда 6, в конце 3-го - 9 и в конце 4-го - 12. сыгранные карты всегда должны быть видны для всех игроков и поэтому, должны быть размещены рядом друг с другом и не должны накрывать друг друга.

Конец игры и подсчет очков:

В конце 4-го раунда игра заканчивается и приходит время сделать подсчет очков.

Примечания: Некоторые карты могут быть закрытыми, то есть лицом вниз, из-за эффектов, применяемых во время игры.

Эти карты должны быть удалены со стола, они стоят 0 (ноль) очков и не могут быть использованы для получения очков из условных и переменных карт (см. далее «Карты»).

Каждый игрок считает свои очки суммируя стоимость оставшихся карт. Игрок получивший наибольшее число очков, становится победителем.

Ключи:

Закрытые карты: карты расположенные лицом вниз.

Открытые карты: карты расположенные лицом вверх.

Открыть: перевернуть Закрытую карту, положив ее лицом вверх.

Закрыть: перевернуть Открытую карту, положив ее лицом вниз.

На верхней части каждой карты сообщается следующая информация:


а. Имя карты;

б. Значение карты. Это может быть: конкретное (число указывает значение карты), условное (есть знак креста ниже номера) или переменное (звездочка, а не число). (Для получения подробной информации о значениях см. далее «Карты»).



с. Общее количество карт этого типа в колоде: эта информация указывает число карт в колоде, это очень полезно при выборе карты. Например, 4/100 означает, что существует 4 карты этого типа в колоде;

д. Категория:

Фея Деревя  Королевство Тьмы

Святая Империя  Долина Драконов

е. Тип:

 Персонаж  Место  Событие

г. Номер карты: Некоторые из карт (6 Фея Деревя, 6 Святая Империя и 6 Долина Драконов) необходимы или нужны другим картам, чтобы удовлетворить условиям или получить очки (см. далее «Карты»). Для того, чтобы легко это определить они имеют номер того же цвета, что и цвет категории, к которой принадлежит карта.





Пример: Дух Весны имеет значение 1, тип относится к категории Феи Деревя и номер карты 2. В колоде имеется 4 карты Духа Весны.

Эффекты:

Некоторые карты выполняют эффект в тот самый момент, когда они были сыграны. К чему применяется эффект и к какой категории проиллюстрирован на правой стороне карты.

В зависимости от указанного символа, эффекты применяются:

 а) только на Игрока сыгравшего карту  б) на всех игроков

В случае если играется одновременно несколько карт с эффектами, порядок выполнения этих эффектов следующий:

1) ОХОТА  2) ОТКРЫТЬ  3) ЗАКРЫТЬ 

1) ОХОТА

Карты Охоты влияют на всех игроков. В случае если одна из сыгранных карт имеет символ Охота, все другие карты сыгранные одновременно и принадлежащих к категории Королевство Тьмы, должны быть немедленно закрыты. Если есть эффект в закрытой карте, то он не применяется. Карта Охоты не имеет влияния на ранее сыгранные карты.

Пример: Том играет **Fairy Queen**, Анна играет **Demon** (категория Королевство Тьмы) и Пол играет **Castle** (категория Святая Империя). Эффект охоты **Fairy Queen** действует на **Demon**, который должен быть немедленно закрыт. Его эффект «ЗАКРЫТЬ» не будет выполняться.

Castle не принадлежит к категории Королевства Тьмы, поэтому этот эффект на него не действует. Его эффект «ЗАКРЫТЬ» будет выполнен.

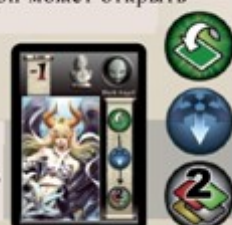
2) ОТКРЫТЬ

Открытые карты имеют влияние только на игрока, который сыграл их. Если среди его ранее сыгранных карт, которые закрыты есть любые карты принадлежащие к соответствующей категории (указано в правом нижнем углу). Если это так, то он должен выбрать 1 и открыть ее, поместив ее лицом вверх.

Пример: Том ранее был вынужден закрыть **Elven Warrior** (категория Фея Деревя). Теперь он играет **Spirit of the Spirit**. Тем самым он может открыть **Elven Warrior**.



Примечание: **Dark Angel** позволяет игроку открыть 2 любые его закрытые карты по своему усмотрению, независимо к какой категории они принадлежат.



3) ЗАКРЫТЬ

Эффект ЗАКРЫТЬ карты действует либо

- а) только для Игрока который сыграл ее
- б) на всех Игроков, в зависимости от символа указанного на карте.

а) Тот кто сыграл карту, проверяет свои предварительно сыгранные карты, есть ли среди них карты, принадлежащие к соответствующей категории (показано в правом нижнем углу). Если есть такие карты (карта), он должен выбрать 1 и закрыть ее, поместив лицом вниз. Если игрок не хочет закрыть сыгранные карты, он может захотеть закрыть карту «ЗАКРЫТЬ», так как карта «ЗАКРЫТЬ» принадлежит к категории воздействия. Если игрок не имеет других карт, принадлежащих к соответствующей категории, то сыгранная карта «ЗАКРЫТЬ» должна быть закрыта.

Пример: Том имеет перед собой открытую карту **Elven Warrior** (категория Фея Деревя). Он играет **Fairy Ring**. Так как обе карты принадлежат к категории Фея Деревя, Том может выбрать одну из двух карт, что бы закрыть.



Примечание: **Magic Circle of Chaos** позволяет выбрать карту, которая будет закрыта, из всех своих карт (в том числе только что сыгранная карта «ЗАКРЫТЬ»), независимо от категории, к которой они принадлежат.

б) Всем игрокам надо проверить среди их предварительно сыгранных карт, которые у них открыты, принадлежат ли они к категории на которую воздействует карта «ЗАКРЫТО» (показано в нижнем правом углу). Если есть такие карты, то нужно выбрать 1 и закрыть ее, перевернув лицом вниз. Если Игрок не имеет карт, принадлежащих к соответствующей категории, то эффект не может быть применен.



Пример: Том играет **Vampire**. Все игроки должны закрыть карты категории Волшебный Лес. Том имеет открытой перед ним карту **Dwarven Warrior** (категория Волшебный Лес), он должен закрыть ее. У Анны открыт перед ней **Elven Warrior** (категория Волшебный Лес), она должна закрыть ее. Пол не имеет никаких открытых карт категории Волшебный Лес, поэтому на него не действует эффект.

Игроки могут смотреть свои закрытые карты в любой момент.

Карты:

Есть пять различных типов карт:

1. Карты Действий: имеют определенные значения и последствия, когда сыграны (см. выше «Эффекты»).

2. Карты Условий: имеют конкретные и очень высокие значения, но только если выполняются условия карты, иначе они стоят ноль очков. Условия выполнения показаны в нижней части карты.

Пример 1: **Fairy Tale- Chapter 1** стоит 6 очков, только если игрок имеет самое большое количество карт категории Фея Деревя. Примечание: игрок получает 6 очков, даже если одинаковое количество карт у 1 и более игроков.



Пример 2: **Fairy Tale- Chapter 2** стоит 7 баллов, только если игрок имеет 1 или более карт **Fairy Ring** (карта №1) и 1 или более карт **Spirit of the Spirit** (карта №2).



Пример 3 **Fairy Tale- Chapter 3** стоит 8 очков, только если игрок имеет 2 и более карт **Dragon Valley** и 2 или более карт **Holy Empire**.



Пример 4: **Fairy Tale- Chapter 4** стоит 9 баллов, только если игрок имеет карту **Fairy Queen** (карта №3).

3. Карты Союзников: имеют определенные значения.

В нижней части этих карт всегда указывается значок «союзники». Карты Союзники необходимы, чтобы получить, чтобы получить очки за 4 тип карт.



Пример: **Sky-Dance Dragon** (номер карты 4) является союзником **Dwarven Warrior** (карта №5).



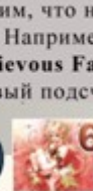
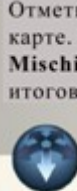
4. Карты Перемен: имеют переменные значения. Значение карты зависит от необходимого количества карт, которые игрок имеет перед ним. Они стоят 1 очко (или 3 балла, если есть множитель x3 в нижней части карты возле стрелки) для каждой карты имеющейся у игрока. Необходимые карты указаны в нижней части карты.

Пример 1: **Dwarven Warrior** (карта №5) будет стоить 3 очка за каждые **Sky-Dance Dragon** (карта №4) у игрока. Например: у тома 1 **Dwarven Warrior** и 2 **Sky-Dance Dragon**. **Dwarven Warrior** будет стоить 6 (2x3) очков. Карты **Sky-Dance Dragon** на сумму 3 очка, общий счет Тома 12 баллов.

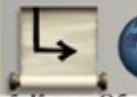


Примечание: если игрок не имеет карты **Sky-Dance Dragon**, то карта **Dwarven Warrior** будет стоить ноль очков.

Пример 2: **Mischievous Fairy** (номер карты 6) будет стоить 1 очко за каждую **Mischievous Fairy** у игрока.



Отметим, что необходимая карта равна самой карте. Например, если Том владеет 4 **Mischievous Fairy**, каждая даст 4 очка и поэтому итоговый подсчет даст 16 очков.



На картах 2-го и 4-го типа этот символ означает, чтобы получить переменные очки или выполнить условие, игроку должны принадлежать обозначенные карты.

5. Карта Обманщика: знак вопроса указанный в нижней части карты. В конце игры эту карту можно представить как еще одну карту, чтобы получить переменные очки или удовлетворить условию, требующему иметь другие специальные карты. Замечание: это карта не может быть использована, что бы выполнить условие, требующих определенной категорией или типов, она может только заменить 1 карту на соответствующую.

и это всегда будет стоить -1 очко при подсчете очков, не зависимо какую карту он представляет. Пример: Чтобы удовлетворить условию **Fairy Tale- Chapter 4** Том решает, что **The Trickster** представляет **The Fairy Queen**. **Fairy Tale- Chapter 4** будет стоить 9 очков. Том всего получит 8 очков, так как **The Trickster** стоит всегда -1 очко.



Если вы хотите постепенно понять игру, начинайте первую игру по

Упрощенным правилам:



Удалите из колоды 20 карт, которые обозначены указанным знаком. Карты Охоты, Карты Условий и **The Trickster** не используются.

Перевод и верстка правил: VeryOlga (если Вы обнаружили неточности или ошибки, просьба оставить сообщение в моем профиле на Teseta.ru)

Questions, comments, suggestions can be addressed to : info@whatsyourgame.it
Web site : www.whatsyourgame.it
author: Satoshi Nakamura illustrator: Yoko Nachigami
© 2004 Yuhodo © 2005 What's Your Game?