

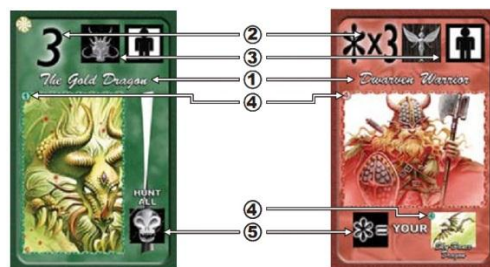
Fairy Tale

Комплектность игры: 100 карт, правила.

Число игроков: 2-4 с базовыми правилами, 2-5 с усложнёнными правилами.

Игровые карты содержат следующую информацию:

1. *Имя карты.* Имена могут играть роль при подсчёте очков.
2. *Победные очки.* Определяют ценность карты в конце игры. Если здесь имеется символ звёздочки *, то карта имеет переменную ценность, связанную с другими картами в игре.
3. *Категории.* Эти символы показывают, к какой фракции (первый символ) и к какому типу (второй символ) принадлежит карта.
4. *Количество.* Число в круге показывает, сколько экземпляров такой карты содержится в колоде. Кроме того, цвет круга (см. карту «Dwarven Warrior» на примере справа) может показывать, к какой фракции относится карта, связанная с данной: зелёный — драконы, красный — феи, жёлтый — рыцари, чёрный — нежить.
5. *Эффект/свойство.* Показывает дополнительные особенности, которыми обладает карта при своём розыгрыше или при подсчёте очков. Подробности см. далее в разделе «Применение эффектов».



Ваши первые партии играйте по базовым правилам. Освоившись с ними, переходите к усложнённым правилам, описанным далее.

Базовые правила

Цель игры: собрать и разыграть карты, дающие вам наибольшее число победных очков по сравнению с другими игроками.

Подготовка к игре: удалите из колоды двадцать карт с символом бело-зелёной звезды в верхнем левом углу. Тщательно перетасуйте остальные восемьдесят карт и положите колоду в центре стола.

Порядок игры. Партия проходит в следующем порядке:

- | | |
|---|---|
| Этап 1: первый драфт. | Этап 2: розыгрыш карт, набранных на первом драфте. |
| Этап 3: второй драфт. | Этап 4: розыгрыш карт, набранных на втором драфте. |
| Этап 5: третий драфт. | Этап 6: розыгрыш карт, набранных на третьем драфте. |
| Этап 7: четвёртый драфт. | Этап 8: розыгрыш карт, набранных на четвёртом драфте. |
| Этап 9: подсчёт очков и определение победителя. | |

Драфт. Каждый раз процедура драфта (этапы 1,3,5,7) проходит по следующей схеме:

- Раздайте из колоды каждому игроку пять карт втёмную.
- Каждый игрок изучает свои карты, выбирает одну из них и оставляет втёмную при себе, а оставшиеся передаёт своему соседу, принимая, в свою очередь, карты от соседа с другой стороны.

- Предыдущий шаг повторяется пять раз, пока все розданные карты не будут перераспределены между игроками. При этом направление передачи карт соседу чередуется от драфта к драфту: если на первом драфте карты передавались налево от себя, то на втором они должны передаваться направо, на третьем снова налево и на четвёртом направо.
- Выбирая очередную оставляемую у себя карту, игрок вправе смотреть карты, ранее выбранные им на этом драфте.

Розыгрыш карт. Из пяти карт, отобранных на каждом драфте, разыгрываются три, а две оставшиеся сбрасываются. Розыгрыш происходит *последовательно* — одна карта за другой.

Порядок розыгрыша выбранных на драфте карт с руки:

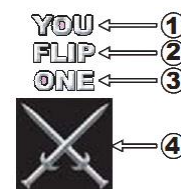
- Выберите одну карту из имеющихся на руке и протяните её вперёд, держа так, чтобы остальные игроки не могли видеть ваш выбор.
- После того, как выбор сделан всеми игроками, протянутые карты разом открываются и входят в игру.
- Разрешаются эффекты только что вошедших в игру карт. См. далее раздел «Применение эффектов».

Эти шаги повторяются трижды, после чего у каждого игрока на руке остаются две неразыгранные карты. Они сбрасываются втёмную и до конца партии больше не участвуют в игре.

Таким образом, каждый розыгрыш добавляет три карты на стол игроку (после второго этапа — три карты на столе, после четвёртого — шесть, после шестого — девять, после восьмого — двенадцать).

Применение эффектов. Некоторые карты имеют эффекты, которые разрешаются при входе карты в игру. В базовых правилах таких эффектов два (UNFLIP и FLIP).

1. *На кого влияет эффект.* «YOU» означает игрока, разыгравшего карту с этим эффектом; «ALL» означает всех игроков (включая и разыгравшего). Сначала применяется эффект UNFLIP, затем эффект FLIP.
2. *Тип эффекта.* UNFLIP означает «открыть» карту, т.е. перевернуть лицом вверх карту, ранее лежавшую лицом вниз. FLIP означает «закрыть» карту, т.е. перевернуть лицом вниз.
3. *Сколько карт подвергается эффекту.* Необходимо открыть или закрыть указанное число карт, находящихся в игре.
4. *Какие карты подвержены эффекту.* Указывает фракцию или тип карт, на которые распространяется данный эффект. В игре существуют четыре фракции и три типа:




Фракции	Типы
 — драконы	 — персонаж сказки
 — феи (волшебные народы)	 — место действия сказки
 — рыцари	 — сюжет сказки
 — нежить	
 — означает, что эффект действует на карту любой фракции	

Эффект, приведённый в качестве примера рядом с текстом разъяснений, означает, что разыгравший эту карту игрок должен закрыть у себя одну карту фракции рыцарей (возможно, эту самую карту, если других рыцарских карт у него на столе нет).

Запомните: эффект FLIP может влиять на породившую его карту!

Запомните: эффекты карт разрешаются только при их входе в игру и не разрешаются повторно, если какие-то карты закрываются по эффекту FLIP, а впоследствии открываются по эффекту UNFLIP!

Пример 1. Андрей разыгрывает карту «Dragon's Lair», которая имеет эффект «YOU FLIP ONE ». При этом на столе у него есть открытая карта «Sky-Dance Dragon». Поскольку обе карты — как «Dragon's Lair», так и «Sky-Dance Dragon» — принадлежат к фракции драконов, Андрей должен выбрать, какую из них закрыть.

Если несколько эффектов UNFLIP и FLIP должны разрешиться одновременно, выполните их столько, сколько возможно, применяя эффекты UNFLIP в первую очередь.

Если у игрока на столе нет карт, подпадающих под действие эффекта, он игнорирует этот эффект.

Любой игрок в любое время может смотреть на своём столе карты, закрытые по эффекту FLIP.

Подсчёт очков. Производится после того, как был проведён четвёртый драфт (этап 7) и разыграны его карты (этап 8).

Прежде всего игроки сбрасывают все карты, лежащие у них на столе лицом вниз — за них не полагается никаких очков. Затем каждый игрок складывает очки от своих карт, лежащих лицом вверх. Для карт с переменной стоимостью символ звёздочки * означает количество указанных карт, лежащих лицом вверх на столе этого игрока.

Пример 2. В конце игры у Бориса на столе лежат четыре карты «Homesteaders» лицом вверх. В данном случае * = 4, так что каждая из этих карт приносит ему четыре очка.


$$4 + 4 + 4 + 4 = 16$$


Пример 3. В конце игры у Владимира на столе лицом вверх лежит одна карта «Bronze Dragon» и две карты «Knight of the Round Table». В данном случае * = 2, так что «Bronze Dragon» приносит Владимиру $2 \times 3 = 6$ очков.


$$6 + 3 + 3 = 12$$



Некоторые карты, как в примере 3, имеют символ связи. Этот символ напоминает, что в сочетании с другими картами (рядом указывается, с какими именно) они могут принести дополнительные очки.

Усложнённые правила

Привыкнув к базовым правилам, вы можете добавить в колоду карты с символом  и играть по усложнённым правилам. Полная колода содержит 100 карт, так что становится возможной игра в пятером.

Правила для добавленных карт поясняются ниже.

Эффект HUNT. Этот эффект действует только на те карты, которые вошли в игру *только что*; он не затрагивает ранее разыгранные карты. Применяется ранее всех других эффектов, так что общий порядок при усложнённых правилах таков: HUNT → UNFLIP → FLIP.

Карты, подпадающие под эффект HUNT, входят в игру закрытыми, и их собственные эффекты не разрешаются.

Пример 4. Андрей разыгрывает карту «Demon», а Борис — карту «The Fairy Queen». Эффект HUNT карты «The Fairy Queen» распространяется на карту «Demon», так что последняя входит в игру закрытой, и её эффект FLIP не срабатывает.



Условные очки. Карты, у которых победные очки указаны на фоне звезды, дают эти очки лишь при выполнении определённого условия. Если в конце партии оно выполнено, игрок получает эти очки; в противном случае карта не приносит очков вовсе.

No.1 Этот символ означает, что игрок должен иметь больше всех карт указанной категории. (В случае ничьей условие всё равно считается выполненным.)

2+ Символ категории с указанным числом говорит о том, что необходимо иметь на столе лицом вверх не менее этого числа карт этой категории.

Если в условии указаны некоторые карты, то в конце игры необходимо иметь эти карты на столе лицом вверх.

Пример 5

<p>Условие выполнено, если у игрока больше всех карт типа «место действия»</p>	<p>Условие выполнено, если у игрока есть не менее двух рыцарских и не менее двух драконьих карт</p>	<p>Условие выполнено, если у игрока есть на столе карты «Silver Dragon» и «Dragon's Lair»</p>
--	---	---

Обратите внимание: в последнем случае 4 означает количество карт в колоде, а не количество карт, требуемое для выполнения условия!

Карта «The Trickster». Это единственная карта, которая имеет эффект «Almighty». При подсчёте очков хозяин может объявить её картой с любым другим одним именем, но в любом случае сама она *отнимает одно очко*.

Пример 6. В конце игры Владимир имеет на столе карты «Dragon's Tale — Chapter 4» и «The Trickster». Он может объявить последнюю картой «The Gold Dragon», чтобы выполнить условие карты «Dragon's Tale — Chapter 4» и тогда получит 9-1=8 очков.



Эти правила подготовлены на основе англоязычных правил издания от Z-Man Games, однако не являются их буквальным переводом, а содержат ряд дополнительных объяснений по мотивам часто задающихся вопросов.

Михаил Баландин, <http://www.nsk-gamer.org>