

«FAIRY TALE»

Игра очень динамичная и вариативная. Цель игры – набрать наибольшее количество баллов, выбрав 20 карт и сыграв из них 12 – по 3 карты за каждый из четырех раундов.

В колоде – 100 карт. 80 карт – базовый набор и 20 карт расширения. Карты четырех цветов – по 28 зеленых, желтых, синих и 16 серых. Цвет означает принадлежность. Зеленый это цвет драконов, жёлтый – фей, синий – рыцарей, серый – нечисти.

Порядок игры

Игра состоит из 4 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз в следующем порядке:

- раздача карт;
- выбор карт;
- розыгрыш карт.

Раздача карт

В начале раунда каждому игроку сдаётся по пять карт. Игрок смотрит свои карты, не показывая другим.

Выбор карт

Каждый игрок выбирает себе одну карту из тех, которые он получил и кладёт её перед собой рубашкой вверх. Остальные четыре передает соседу слева. От соседа справа игрок получает уже четыре карты и снова делает выбор, оставляя одну себе, передает три.

Итак, выбор карт идет по кругу. Первый и третий раунд карты передаются по часовой стрелке, второй и четвертый – против.

Игроки могут смотреть на карты, которые они выбрали и которые находятся перед ним, в любое время.

Розыгрыш карт

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

1. каждый игрок выбирает карту, которую хочет сыграть и помещает её перед собой рубашкой вверх;
2. все игроки переворачивают карты одновременно;
3. выполняются все возможные эффекты карт (см. “Эффекты”)

В этот момент каждый игрок имеет 1 сыгранную карту перед ним и 4 карты в его руке. Повторить шаги 1-3 ещё два раза. В итоге каждый игрок должен сыграть 3 карты. В конце раунда ДВЕ оставшиеся карты сбрасываются и в игре больше не участвуют.

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

Конец игры и подсчёт очков




В конце 4 раунда игроки подсчитывают очки. При подсчёте очков учитываются только открытые карты (см. далее). Закрытые карты удаляются со стола и не могут быть использованы для получения очков из условных и переменных карт. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

На верхней части каждой карты сообщается следующая информация



Значение карты – стоимость карты при подсчёте очков. Это может быть конкретное или условное число (т.е. стоимость карты зависит от соблюдения каких-либо условий).

Общее количество карт данного типа в колоде – полезная информация при выборе карт. Например, 4/100 означает, что в колоде содержится 4 карты данного типа.

Тип карты – атакующая , защитная  или заклинание .



Категория – рыцари , драконы , феи  или смерть (нечисть) .

Эффекты

Некоторые карты выполняют эффект в тот самый момент, когда они были сыграны. К кому применяется эффект и к какой категории нарисовано с правой стороны карты.






В зависимости от символа эффекты применяются:

- Только на игрока, сыгравшего карту ;
- На всех игроков .

Эффекты применяются к категориям:

- Рыцари 
- Драконы 
- Феи 
- Нечисть 
- Одну любую карту 
- Две любых карты 

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

1. Охота на нечисть (закрыть один раз за игру только когда выкладывается эта карта) ;
2. Закрыть ;
3. Открыть .

Примечание: в оригинальных правилах указан другой порядок – Охота, Открыть, Закрыть. Но, по отзывам игроков, в этом случае игра становится менее интересной.


Охота на нечисть

Карты охоты влияют на всех игроков. В случае если одна из сыгранных карт имеет символ “Охота”, все другие карты сыгранные одновременно и принадлежащие к категории “Нечисть”, должны быть немедленно закрыты. Если закрытая карта имеет эффект, то он не применяется. Карта охоты не имеет влияния на ранее сыгранные карты.



Закрыть

Эффект Закрыть карты действует либо

- Только на игрока, который сыграл её 

Тот, кто сыграл карту, проверяет свои предварительно сыгранные карты, есть ли среди них карты, принадлежащие к соответствующей категории (нижний значок). Если есть такие карты (карта), он должен выбрать одну и закрыть её, перевернув рубашкой вверх. Если игрок не хочет закрывать сыгранные карты, то можно закрыть эту карту. Если у игрока нет других карт, принадлежащих к соответствующей категории, то сыгранная карта “Закрыть” должна быть закрыта.

- На всех игроков, в зависимости от символа, указанного на карте



Всем игрокам надо проверить среди своих предварительно сыгранных карт, есть ли среди них карты, принадлежащие к соответствующей категории (нижний значок). Если есть такие карты (карта), то нужно выбрать одну и закрыть её, перевернув рубашкой вверх. Если у игрока нет карт, принадлежащих к соответствующей категории, то эффект не может быть применён.

Игроки могут смотреть **свои** и только свои закрытые карты в любой момент.

Открыть

Открытые карты имеют влияние только на сыгравшего их игрока. Если среди его ранее сыгранных карт, которые были закрыты, есть любые карты, принадлежащие к соответствующей категории, то он должен выбрать одну (или две) из них и открыть её (перевернуть рубашкой вниз).

Карты

Есть пять различных типов карт:

1. Карты действий;


Имеют определённые 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 указаны в нижней части карты (см. расшифровку символов ниже).

3. Карты союзников;


Имеют определённые значения. В нижней части этих карт всегда указывается значок

“Союзник” . Карты союзников нужны, чтобы получить очки за 4 тип карт (x3).

4. Карты перемен;

Имеют переменные значения. Значение карты зависит от необходимого количества карт, которые игрок имеет перед собой. Они стоят 1 очко (или три, если есть множитель x3) для каждой карты, имеющейся у игрока. Необходимые карты указаны в нижней части карты.

5. Карта-хамелеон.

Имеет такой значок  в нижней части карты. В конце игры эту карту можно представить как ещё одну карту, чтобы получить переменные очки или удовлетворить условию, требующему иметь другие специальные карты.

Замечание: эта карта не может быть использована, чтобы выполнить условия, требующих определённых категорий или типов, она может только заменить одну карту на соответствующую, и это всегда будет стоить -1 очко при окончательном подсчёте, не зависимо какую карту она представляет.

Расшифровка символов

Закрыть себе драконов/рыцарей/фей/одну любую карту



Закрыть всем драконов/рыцарей/фей



Открыть себе драконов/рыцарей/фей/две любых карты



Карта будет стоить указанное на ней количество очков только, если у игрока имеется максимальное количество карт указанной категории



Карта будет стоить указанное на ней количество очков только, если у игрока имеется как минимум по две карты указанных категорий



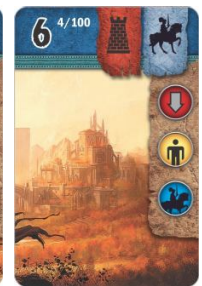
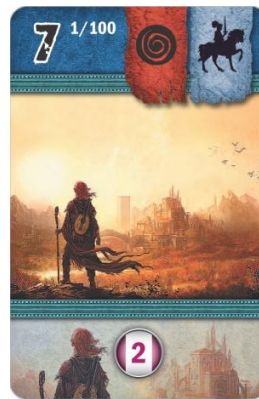
Карта будет стоить указанное на ней количество очков только, если у игрока имеется одна или две указанных карты



Например



или



Карта будет стоить указанное на ней количество очков только, если у игрока имеется одна указанная карта союзника



Например



Пример подсчёта переменных значений



X обозначает количество одинаковых карт в колоде. Подсчитываются баллы у одинаковых карт таким образом: если сыграна одна, то $X=1$, если две, то каждое $X=2$ и сумма баллов равна $2+2=4$, если три, то $X=3$ и сумма баллов равна $3+3+3=9$ и т.д.

Пример подсчёта переменных значений



Карта со счетчиком баллов x3 может принести баллы только при помощи карт союзников.

Эта комбинация приносит сыгравшему её игроку 12 баллов, т.к. $X=2$ и $2*3=12$, $6+3+3=12$ баллов.