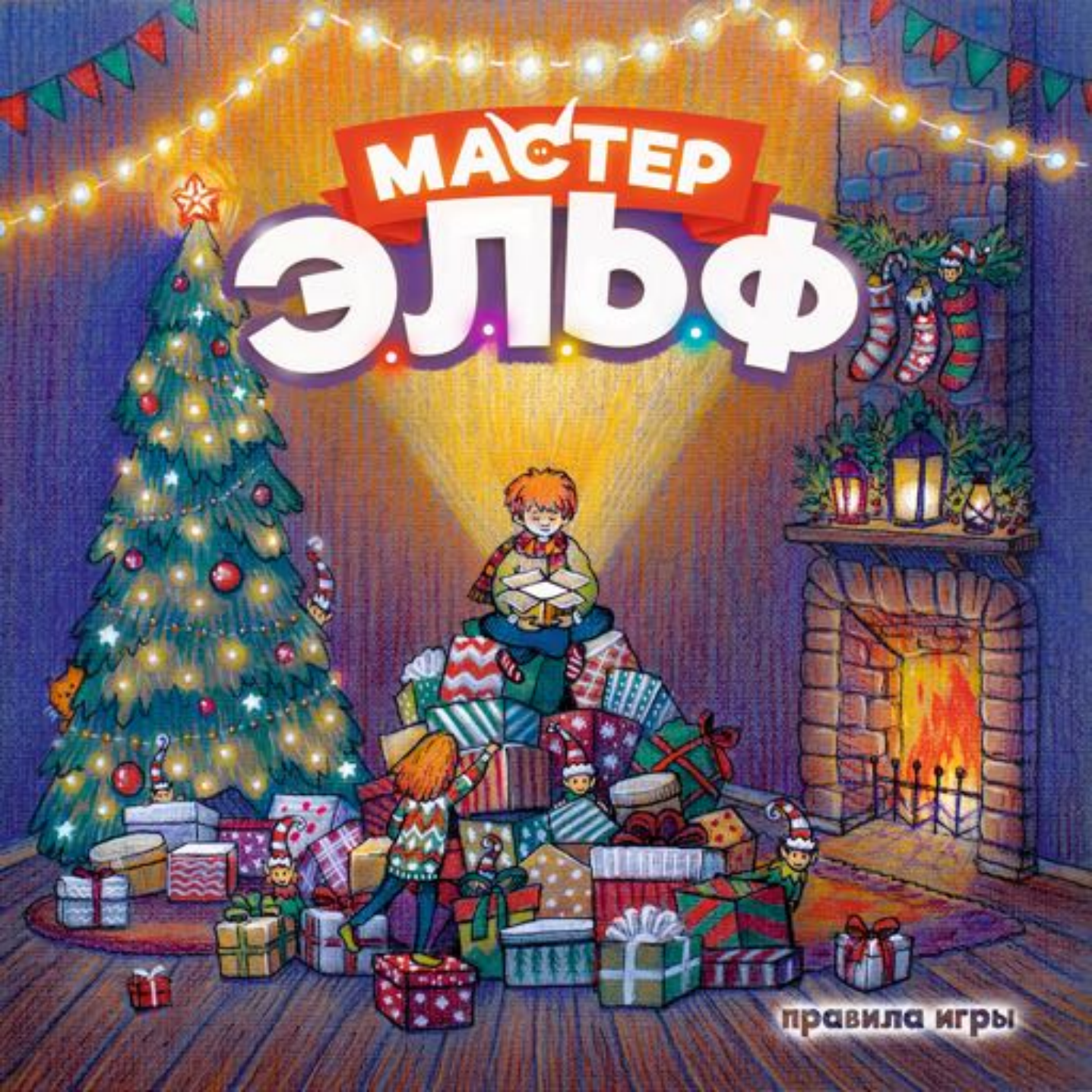


МАСТЕР ЭЛЬФ



правила игры

Об игре

Веками эльфы Сказочной страны изготавливали для детей со всего света подарки. И сейчас, когда на земле близится Большой праздник, работы у маленьких жителей Эльфгарда с каждым днем все больше. Ваша задача — создать как можно больше подарков, которые загадали дети. У вас на руках есть все необходимое: набор зелий, волшебная пыль и несколько магических кристаллов. Ну... разве что не хватает пары ингредиентов. А значит, пришло время собирать походную сумку и отправляться в путь по Сказочной стране в поисках недостающего — и пусть все узнают, что вы лучший мастер подарков на свете!

Как играть

Задача игрока — путешествовать по карте и собирать ингредиенты для изготовления подарков. Рядом с полем расположены подарки, которые нужно будет сделать. На каждом подарке указаны необходимые для него материалы. Когда на руке у игрока будет собраны составляющие для одного из подарков, игрок может его создать и выложить перед собой. В конце игры победные очки будут начисляться за коллекции подарков по типам и цветам.



Состав игры



Игровое поле



4 памятки



Правила игры



45 карт подарков



42 карты ингредиентов



4 кристалла



4 деревянные фишки игроков

Подготовка к игре



1. Выложите поле в центр стола.
2. Перетасуйте колоду подарков. Затем выложите эти карты рядом с полем в 3 стопки лицевой стороной вверх в зависимости от количества участников:
 - для 4-х игроков — по 12 подарков в каждой стопке
 - для 3-х игроков — по 10 подарков в каждой стопке
 - для 2-х игроков — по 8 подарков в каждой стопке
3. Оставшиеся карты подарков отложите в сторону лицевой стороной вниз — они могут понадобиться вам в процессе игры (см. «Специальные действия» на с. 14).
4. Перетасуйте колоду карт ингредиентов, затем раздайте каждому игроку по 3 карты взакрытую. Затем выложите по 1 карте лицевой стороной вверх на каждую из 4-х граничащих с краем карты областей — все игроки должны хорошо видеть, какие ингредиенты имеются на поле.
5. Оставшиеся карты ингредиентов положите на область города на поле **лицевой стороной** вниз.
6. Каждый игрок получает:
 - фишку определенного цвета (которую он сразу же ставит на **область города** в центре поля)
 - 1 памятку соответствующего цвета
 - 1 жетон универсального кристалла
7. Если игроков меньше четырех, уберите неиспользованные жетоны в коробку (они больше не понадобятся), а памятки отложите в сторону.

Начинает игру самый младший игрок.



Ход игры

В свой ход игрок перемещает свою фишку на соседнюю область, берет карту ингредиента и, по своему желанию, может создать один из подарков. Ходы продолжаются по кругу по часовой стрелке, пока два раза не закончится одна из стопок подарков (см. ниже Окончание игры).

1. Переместиться

Возьмите свою фишку и переместите ее в одну из соседних областей. На карте поля есть 5 областей: **город** и 4 **граничных области**.

Важно: это обязательное действие, остаться в той же области нельзя.



2. Взять ингредиент

Возьмите на ваш выбор одну из карт ингредиентов, лежащих в области, куда вы только что переместились. Если это область города, вы можете сбросить любое количество карт с руки (в том числе 0) и взять на одну больше из стопки ингредиентов.

3. Создать подарок

Вы можете создать один из трех подарков, находящихся **наверху** соответствующих стопок.

На этикетке внизу каждой карты подарка указаны 2 типа ингредиента, требуемые для создания подарка.



Чтобы создать подарок, вам нужно разыграть 3 карты ингредиента **с руки**, причем один из ингредиентов должен быть представлен **двумя картами**, а другой ингредиент — **одной картой**.

Пример

Вы хотите создать танк. Для его создания требуется 2 ингредиента: металл и огонь. Вы можете разыграть либо 2 карты металла и 1 карту огня, либо 1 карту металла и 2 карты огня.

Важно

Нельзя создать подарок, разыграв карты только одного типа ингредиентов (например, для создания танка нельзя сбросить 3 карты огня), если только вы не пользуетесь универсальным кристаллом.

Создавая подарок, игрок забирает соответствующую карту и размещает перед собой так, чтобы остальные игроки видели подарки этого игрока. Разыгранные карты ингредиентов уходят в общий сброс рядом с полем **в открытую**. Игрок не обязан создавать подарок, если он не хочет или не может этого делать.

Примечание

На некоторых картах слева внизу есть изображение эльфа. Брать их может быть весьма выгодно — в конце игры каждая такая карта принесет вам дополнительное победное очко.



Как пользоваться универсальными кристаллами



Один раз за игру волшебным кристаллом можно заменить **одну любую карту**, требуемую для создания подарка. После этого кристалл сбрасывается, и повторно воспользоваться им уже нельзя. Мы советуем начинающим эльфам приберечь кристалл для очень важного подарка!

Пример

Вы хотите создать «Пирата», для которого нужны магия и вода. Вы можете сбросить 2 карты воды, а карту магии заменить кристаллом.

Передача хода

В конце своего хода игрок не может иметь на руке более 7 карт. Если у него их больше, он выбирает, какие карты ему не нужны, и сбрасывает их.

Если в конце хода игрока в граничной области, где находится его фишка, не осталось карт ингредиентов, выложите в нее 3 карты ингредиентов из колоды лицом вверх. Если стопка ингредиентов закончилась, перемешайте карты из сброса ингредиентов и положите их на область города лицом вниз, после чего продолжайте выкладывать недостающие карты.

Далее ход передается игроку, сидящему слева.

Окончание игры

Когда одна из трех стопок подарков закончится **в первый раз**, возьмите все карты из оставшихся стопок, перемешайте их и выложите обратно в три примерно равные стопки.

Когда одна из стопок подарков закончится **во второй раз**, игра сразу же завершается (остальные игроки не делают ходы).



Бонусные карты

У настоящего эльфа всегда что-то да припасено на черный день!

Возьмите карты подарков, отложенные на шаге 3 подготовки к игре. Перемешайте их, возьмите число карт, равное количеству игроков, и выложите их в открытую перед всеми игроками.

Начиная с игрока, у которого меньше всего карт подарков, и далее в порядке возрастания этого значения, игроки берут по одной бонусной карте и добавляют ее к своим созданным подаркам.

Пример

У Васи 7 подарков, у Маши — 9, у Пети — 6. Петя выбирает бонусную карту первым, затем Вася, затем Маша.

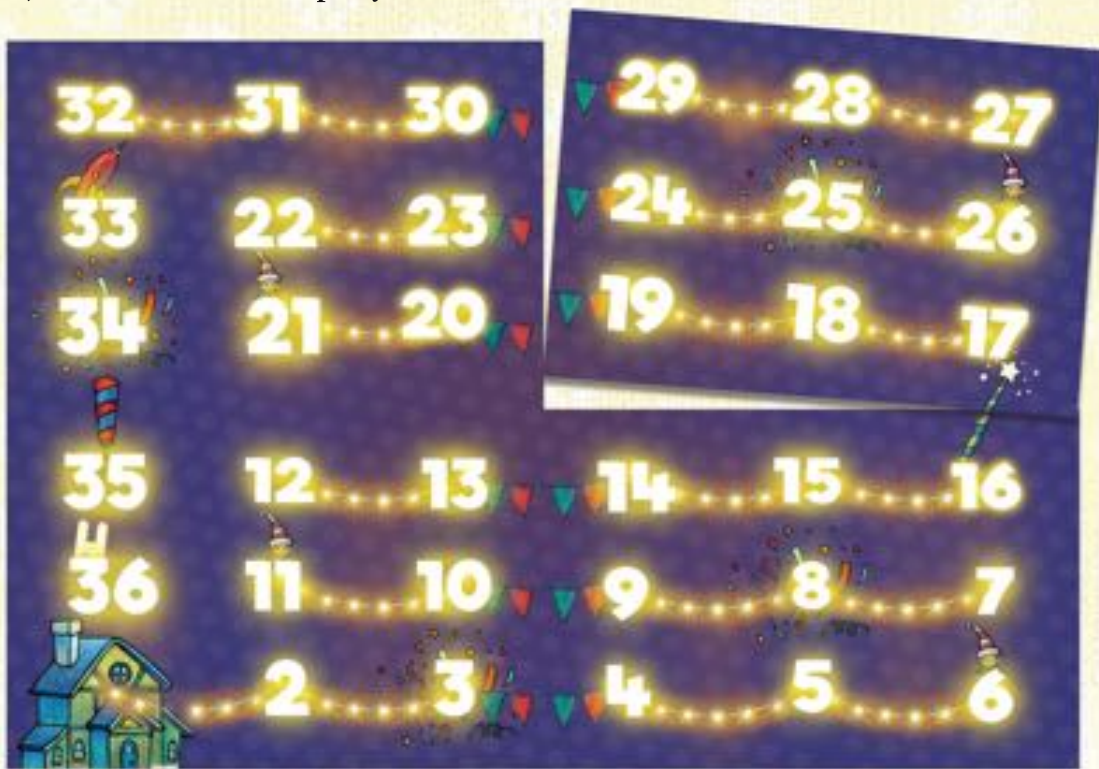


Равенство

На этапе взятия бонусных карт при равенстве числа карт подарков преимущество при выборе получает игрок, у которого осталось больше карт ингредиентов. Если и в этом случае значения равны, то преимущество получает младший игрок.

Окончание игры

После того, как все эльфы возьмут себе бонусные карты, наступает подсчет очков. В первую очередь соберите поле для подсчета очков из памяток игроков, как показано на рисунке:



Игроки получают победные очки за:

1. Количество карт в каждой коллекции.
2. Количество карт одного цвета.
3. Карты с изображениями эльфов.



Очки за собранные коллекции

Игроки распределяют свои карты подарков по типам (обозначенным иконками в верхних углах карты). Карты одного типа образуют **коллекцию**.

Коллекции приносят победные очки по количеству карт — чем больше карт, тем больше бонус:

- за коллекцию из 1 карты — 1 очко
- за коллекцию из 2 карт — 3 очка
- за коллекцию из 3 карт — 6 очка
- за коллекцию из 4 карт — 9 очков
- за коллекцию из 5 и более карт — 12 очков



Исключение

В конце игры полностью собранные коллекции «Секрет» и/или «Сокровища» приносят по 5 победных очков (см. ниже Специальные действия на с. 14).



Важно

Подсчет очков проходит сразу по всем коллекциям. Если карта принадлежит нескольким типам одновременно, игрок должен выбрать, к какой коллекции ее отнести.



Карты одного цвета

Игроки подсчитывают количества своих карт по цветам (изображенных ленточками в правом нижнем углу), а затем выбирают один цвет, карт которого у них больше всего. За каждую карту выбранного цвета игрок получает 1 очко.

Примечание

Радужные ленточки (у карт «Цветик-семицветик», «Набор фломастеров» и «Плазменная лампа») означают, что их можно отнести к любому цвету.

Пример

У Маши 3 карты синего, 2 карты зеленого и 5 карт красного цвета. У нее также есть карта универсального цвета — «Набор фломастеров». Вместе с этой картой у Маши получается больше всего карт красного цвета — 6, поэтому она получает 6 победных очков.

Карты с эльфами

У эльфов есть любимые подарки, которые им всегда нравится делать. За каждую карту с изображением эльфа в левом нижнем углу игрок получает 1 дополнительное победное очко.

Победитель

Лучшим мастером подарков объявляется эльф, набравший больше всех победных очков. Если таких несколько — побеждают они все!

Специальные действия

В игре есть две пары карт, которые наряду с основными имеют особые свойства. Это карты «Шкатулка», «Ключ», «Пират» и «Карта сокровищ».



Карты «Шкатулка» и «Ключ», помимо коллекции «Древности», образуют также коллекцию «Секрет». Когда любой игрок, имея перед собой одну из этих карт, создает вторую, он может **выбрать любую стопку подарков** (не глядя, какие подарки там есть), а затем просмотреть ее и выбрать себе любой подарок (не меняя порядок карт). Затем этот игрок может немедленно создать этот подарок, не тратя на него карты ингредиентов.

Карты «Пират» и «Карта сокровищ» входят, помимо коллекции «Пираты», в коллекцию «Сокровища». Их действие похоже на специальное действие коллекции «Секрет» с одним отличием:

Когда любой игрок, имея перед собой одну из этих карт, создает вторую, он может просмотреть **отложенные на шаге 3 подготовки к игре карты подарков**, после чего выбрать себе любой из них. Затем этот игрок может сразу создать этот подарок, не тратя на него карты ингредиентов.



Пример

Перед игроком лежит карта «Ключ», а на верху одной из стопок — шкатулка. Игрок создает шкатулку, тратя 1 карту магии и 2 карты воды. Он хочет взять правую стопку, берет ее в руки и просматривает, не мешая. Увидев карту «Ковер-самолет», которая ему очень подходит, игрок забирает этот подарок и выкладывает перед собой. Оставшуюся стопку игрок кладет на место, после чего передает ход следующему игроку.

Важно

Один и тот же игрок **не может** разыграть особое действие обеих комбинаций за одну партию. Например, игрок, имеющий перед собой «Карту сокровищ» и собравший «Ключ» и «Шкатулку», может взять из стопки подарков «Пирата», но это не даст ему возможности просмотреть стопку отложенных подарков и выбрать себе еще одну карту. Однако он все равно имеет право получить по 5 победных очков за обе коллекции.

Важно

При подсчете очков вы все еще должны выбрать, в какой коллекции (и только в одной) использовать ту или иную карту. Таким образом, игрок, собравший коллекцию «Секрет», должен решить, использовать ли карты «Ключ» и «Шкатулка» в коллекции «Древности» или в коллекции «Секрет».



Памятка по подсчету победных очков

1. Соберите коллекции, распределив карты по типам. Каждая карта может участвовать только в одной коллекции. Коллекция из 1 карты приносит 1 ПО, 2-х — 3 ПО, 3-х — 6 ПО, 4-х — 9 ПО, 5-ти или более — 12 ПО. Коллекция одного типа не может принести больше 12 ПО.
2. Распределите карты по цветам и выберите цвет, карт которого больше. Каждая карта этого цвета приносит 1 ПО.
3. Каждая карта с изображением эльфа приносит 1 дополнительное ПО.

Авторы:

Александр Крайнов
Максим Николюкин

Креативный директор:

Максим Селяев (Maxmilian)

Мастер Иллюстратор:

Елена Гнедкова

Иллюстратор:

Татьяна Тян

Эльфы-тестировщики:

Антон Алтунин, Екатерина Блинкова,
Анастасия Горшкова, Наталья Горячева,
Арзу Мамедова, Антон Митцев,
Сергей Опикунов, Анна Сухова,
Дмитрий Тагаев, Антон Шалаев

2018 © Pocket Space Games
Все права защищены

