

Добро пожаловать в волшебный городок Гластонбери, расположенный на юго-западе Англии. Во все века городок был окружен мифами о Святом Граале, короле Артуре и волшебстве. Здесь любой начинающий волшебник найдет все ингредиенты, необходимые для приготовления магических снадобий.

Цель игры

В роли волшебников игроки по очереди собирают карты с ингредиентами (складывая их в волшебные котлы своего цвета) для приготовления магических снадобий. В конце игры собранные ингредиенты подсчитываются. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. При этом каждый волшебник старается собрать как можно больше карт с одним ингредиентом. Следует учитывать, что игрок всегда видит только верхнюю карту с ингредиентом в своем котле, поэтому он должен помнить, какие ингредиенты собраны ранее. В противном случае в конце игры в его котле соберутся одиночные карты с разными ингредиентами, что сильно затруднит успех, принесет отрицательные очки.

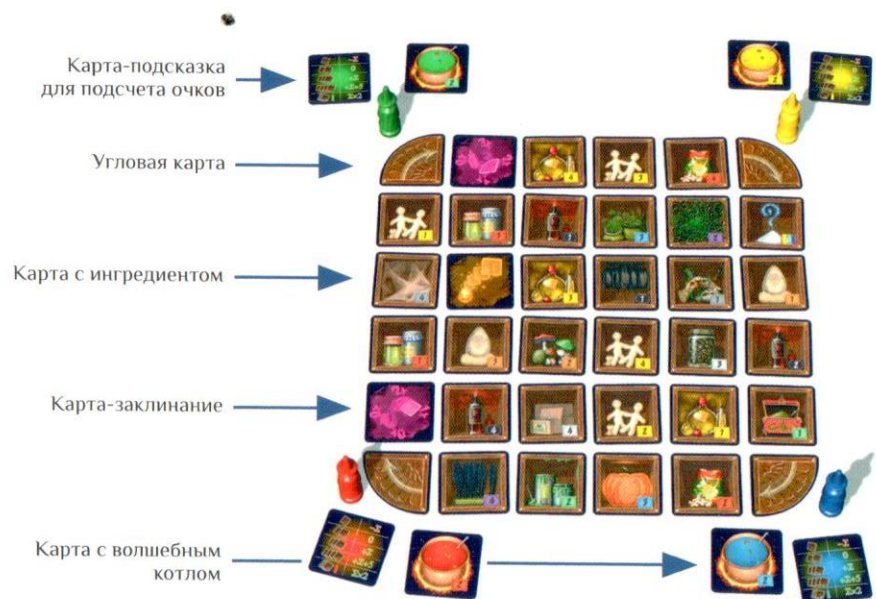
Состав игры

- 72 карты с ингредиентами
- 2 карты с магическим порошком
- 10 карт-заклинаний
- 4 угловые карты
- 4 карты с волшебными котлами
- 4 карты-подсказки для подсчета очков
- 10 карт с рецептами
- 4 фигурки волшебников
- правила игры, которые вы сейчас читаете

Подготовка к игре

Рекомендуем начать с игры по простым правилам. Для этого отложите в коробку карты с рецептами – их стоит использовать тем, кто уже играл в «Гластонбери».

Перетасуйте рубашкой вверх карты с ингредиентами, карты с магическим порошком и карты-заклинания. После этого переверните одну за другой 32 карты и выложите их лицом вверх, чтобы получилось игровое поле из карт 6 x 6, угловые пространства в котором изначально должны быть пустыми. Остальные карты остаются в колоде, лежащей рядом с полем рубашкой вверх. Затем поместите четыре угловые карты по углам, чтобы получилось законченное игровое поле (см. иллюстрацию).



Каждый игрок выбирает одну фигурку волшебника и ставит ее рядом с любым углом игрового поля. При этом игроки могут занимать лишь те углы, в которых нет фигурок других волшебников. Также каждому игроку выдаются карты-подсказки для подсчета очков и карты с волшебными котлами, соответствующие цвету фигурки.

Положите перед собой карту с котлом лицом вверх. На эту карту складывайте все карты с ингредиентами, которые вы будете собирать во время игры. Собранная колода карт и будет магическим варевом в вашем котле, которое принесет очки в конце игры.

Ход игры

Любым способом определите, кто начинает игру. Все следующие ходы идут по часовой стрелке. В свой ход игрок должен:

- 1 переместить свою фигурку волшебника;
- 2 взять карту с поля;
- 3 открыть еще одну карту из общей колоды и выложить ее на поле.



С помощью этой карты игрок дважды за игру может взять любую карту с игрового поля после перемещения фигурки вместо взятия карты из ряда, около которого остановился его волшебник (любая карта волшебным образом появляется в котле игрока). Однако с помощью этого заклинания нельзя брать с поля карты с заклинаниями «Ух! Не повезло!» и «Глазное яблоко» (оранжевые).

Данное заклинание нельзя использовать, если после движения волшебника фигурка игрока попала на угловую карту.

После двукратного использования заклинания «Волшебное появление» игрок кладет карту лицом вниз рядом со своим котлом.

Заклинание «Волшебное перемещение» (движение из угла)

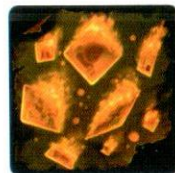


Если игрок берет эту карту, он выкладывает ее перед собой стороной «Зх» вверх и каждый раз при использовании заклинания поворачивает ее против часовой стрелки, сокращая количество маны на один уровень.

Данное заклинание можно использовать, если фигурка игрока останавливается рядом с угловой картой. В этом случае игрок может подвинуть волшебника еще раз на столько шагов, сколько указано на верхней карте в его котле. Однако в этом случае игрок не может взять карты с заклинаниями «Ух! Не повезло!» и «Глазное яблоко» (оранжевые).

После трехкратного использования заклинания «Волшебное перемещение» игрок кладет карту лицом вниз рядом со своим котлом.

Заклинание «Ух! Не повезло!» (удаление карт соперников)



Это заклинание играет незамедлительно после того, как игрок берет карту с ним с поля. При использовании этого заклинания все остальные игроки должны снять верхнюю карту из своих котлов и положить ее вниз общей колоды карт, из которой открываются карты для заполнения пустот на поле. Если в общей колоде карты уже закончились, то сбрасываемые игроками карты полностью удаляются из игры.

После этого ходящий выкладывает карту-заклинание «Ух! Не повезло!» лицом вниз рядом со своим котлом.

Заклинание «Глазное яблоко» (просмотр карт своего котла)



Это заклинание играет незамедлительно после того, как игрок берет карту с ним с поля. Данный игрок может просмотреть один раз все карты в своем котле. Верхняя карта в стопке должна остаться на своем месте. После этого игрок выкладывает карту с заклинанием «Глазное яблоко» лицом вниз рядом со своим котлом.

Конец игры

Когда в общей колоде не осталось карт (все они были выложены на поле по ходу игры), с каждым ходом игроков на поле появляется все больше и больше пустых мест, которые ничем не заполняются. Игра заканчивается, когда один из участников забирает последнюю карту из любого ряда на игровом поле. По своему выбору этот игрок может положить данную карту в свой волшебный котел или не класть ее – тогда она не будет учитываться при подсчете очков. Если последней вытянута карта с заклинанием «Ух! Не повезло!», то остальные игроки должны сбросить верхние карты из своих котлов, так как общая колода уже пуста.

После этого все игроки приступают к подсчету очков за собранные ингредиенты.

Подсчет очков

При подсчете очков учитываются все карты с ингредиентами, собранные в котлах. Каждый игрок сортирует свои карты по видам ингредиентов и выкладывает карты друг на друга так, чтобы было видно число на каждой карте (см. иллюстрацию на следующей странице). Это упрощает подсчет очков.

- 1 Одна карта любого вида ингредиентов приносит отрицательные очки в размере указанного на карте числа.
- 2 Две карты одного и того же ингредиента не приносят очков вне зависимости от чисел, указанных на картах (0 очков).
- 3 Три карты одного и того же ингредиента приносят положительные очки в размере суммы чисел, указанных на каждой карте.
- 4 Четыре карты одного и того же ингредиента приносят положительные очки в размере суммы чисел, указанных на каждой карте, а также бонус в размере 5 очков.

Все очки за ингредиенты, соответствующие цвету фигурки игрока (см. фон, на котором написано число на карте), удваиваются, в том числе и отрицательные. Бонус (5 очков) за четыре собранные карты не удваивается. Таким образом, максимальное количество очков за один вид ингредиентов составляет 25 (см. пример).

Карта с магическим порошком добавляется к любому виду ингредиентов по выбору игрока. Например, эта карта превращает одиночный ингредиент в двойной, и таким образом игрок не получает отрицательных очков (0 очков за две карты). Две карты с одинаковыми ингредиентами вместе с магическим порошком превращаются в три, что позволяет набрать положительные очки. Три карты с ингредиентами одного вида вместе с магическим порошком превращаются в четыре, что приносит бонус (5 очков) по этому виду ингредиентов. Сама карта с магическим порошком всегда приносит 0 очков.

Если игрок собрал обе карты с магическим порошком, он может добавить их по одной к двум различным видам ингредиентов или обе карты к одному виду ингредиентов. Если у игрока уже есть все четыре карты одного ингредиента, то карту с магическим порошком к ним добавлять бесполезно, так как она не даст никаких дополнительных очков по этому ингредиенту.

Карты-заклинания не учитываются при подсчете очков.

Пример подсчета очков для волшебника в синей мантии

$2 \times (1 + 2 + 3 + 4) + 5 = 25$
 $1 + 3 + 4 = 8$
 0
 $2 \times (-4) = -8$

Игрок в синей мантии удваивает очки за ингредиенты синего цвета. Бонус (5 очков) за четыре карты не удваивается. Поэтому в данном примере волшебник в синей мантии набирает 25 очков.

Если бы игрок в синей мантии использовал карту с магическим порошком, результат был бы несколько иным. Например, он бы мог добавить ее к трем оранжевым картам и получить бонус в 5 очков за четыре одинаковые карты. Или он мог бы добавить ее к двум зеленым картам, что принесло бы ему такую сумму по трем картам: $3 + 4 + 0 = 7$ очков.

Но самый выгодный ход для волшебника в синей мантии – добавить карту с магическим порошком к одиночной карте с синим ингредиентом. Таким образом он избавится от 8 отрицательных очков, что принесет ему 33 очка за все собранные ингредиенты. Этот ход – оптимальное использование карты с магическим порошком.

В игре побеждает участник с наибольшим количеством очков.

Вариант игры для двух игроков

Для игры вдвоем исключите восемь карт с ингредиентами одного из цветов фигурок, который не будет использоваться в игре. Например, вы будете играть красным и желтым волшебниками. В этом случае отложите в коробку восемь карт с ингредиентами зеленого или синего цвета и играйте оставшимися картами.

Вариант игры с картами с рецептами

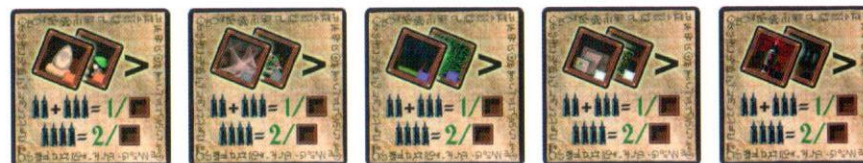
Есть два вида карт с рецептами, которые отличаются рубашками.

Перед началом игры разделите карты с рецептами на две стопки по их видам и перемешайте отдельно каждую стопку. Каждый игрок должен взять по одной карте с рецептом из обеих стопок. Незабранные карты с рецептами возвращаются в коробку и не участвуют в игре. Остальная подготовка аналогична подготовке к игре по простым правилам.

Каждый игрок может смотреть свои карты с рецептами в любой момент игры, при этом он не должен показывать их другим игрокам. В картах с рецептами указываются специальные задачи, при выполнении которых к концу игры участник получает дополнительные очки помимо основных, система начисления которых описывается в игре по простым правилам.

При подсчете очков рекомендуется сначала сосчитать очки за карты с ингредиентами, как в игре по простым правилам, а затем учитывать очки за карты с рецептами.

Карты с рецептами, вид А



На этих картах с рецептами указаны ингредиенты с цветами, отличающимися от цветов игроков. На каждой из этих карт изображены два вида ингредиентов с метками одинакового цвета. Если к концу игры игрок собрал в своем котле большинство ингредиентов нужного цвета (учитываются оба вида ингредиентов вместе), он получает 1 очко за каждый ингредиент в игре с двумя или тремя участниками; в игре с четырьмя участниками игрок получает 2 очка за каждый ингредиент.

Если у игрока есть карта с магическим порошком, она может быть добавлена к собираемым по рецепту ингредиентам нужного цвета. В этом случае карта с магическим порошком учитывается при определении большинства по картам данного цвета, а также приносит 1 или 2 очка (в зависимости от числа игроков), как и другие карты с ингредиентами необходимого по рецепту цвета. Если два игрока (или более) имеют одинаковое количество карт с ингредиентами необходимого цвета, никто не получает очки за данный рецепт.

Карты с рецептами, вид Б



Волшебник, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры соберет наименьшее количество карт с ингредиентами (включая карты с магическим порошком) относительно других игроков.



Волшебник, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры наберет наименьшее количество карт с ингредиентами с указанным на них числом 4.



Волшебник, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры соберет наименьшее количество карт-заклинаний.



Волшебник, имеющий карту с данным рецептом, может заработать 10 очков, если к концу игры соберет наибольшее количество карт с ингредиентами с указанным на них числом 1.

В случае, если два и более игроков имеют одинаковое количество карт, необходимых по рецептам вида Б, указанным выше, они не получают очков.



Волшебник, имеющий карту с данным рецептом, зарабатывает 10 очков, когда заканчивает игру путем взятия последней карты из ряда или в результате особой ситуации (см. далее).

Особые ситуации

Ситуация 1.

Если игрок использует заклинание «Волшебное перемещение» и его фигурка останавливается у ряда, в котором лежат только карты с заклинаниями «Ух! Не повезло!» и «Глазное яблоко», он не имеет права брать ни одну из этих карт. В этом случае игроку пришлось бы применить два заклинания за один ход, что запрещено правилами. Сразу после перемещения фигурки игра заканчивается и происходит подсчет очков.

Ситуация 2.

Изредка может случиться ситуация, когда вы стоите на угловой карте, а другой игрок применяет заклинание «Ух! Не повезло!», и после сброса верхней карты у вас сверху стопки на котле остается карта с магическим порошком (с указанным числом 0). В этом случае вы имеете право в свой ход совершить количество шагов, равное числу, указанному на карте, лежащей под картой с магическим порошком.