Казкові краї

ПРАВИЛА

Брюс Ґласско

Ви правитель цього далекого краю. Ваша мета – створити наймогутніше королівство у світі. Ви можете зібрати сильне військо, щоб змести всіх, але це не єдиний шлях до перемоги.

Можливо, ваше королівство стане вулканом або жахливим ураганом, що знищує все на своєму шляху. А може, ви зберете колекцію артефактів чи зброї. Можливо, ви уб'язните могутнього чарівника у фортеці або керуватимете з далекого острова. Вибір за вами, бо двох однакових королівств не буде.

Вміст гри

- 53 карти (10 мастей і 3 джокери)
- 1 книжка правил
- 1 записник для підрахунку очок

ОГЛЯД

У грі «Казкові краї» ви братимете карти з колоди чи зони скиду, щоб сформувати найкращі комбінації. Перемогу здобуде той гравець, що набере найбільшу кількість очок.

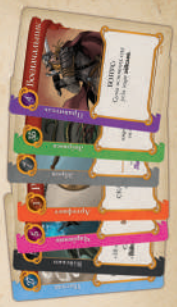
На кожній карті вказано чотири типи інформації: назва карти, її масть, основна сила, її бонус і/або штраф.

1. **Назва**. Кожна карта має унікальну назву.
2. **Основна сила**. Значення основної сили карт перебуває в межах від 0 до 40.
3. **Масть**. Кожна масть має свій колір. У грі є 10 мастей: артефакт, військо, зброя, звірюка, земля, повінь, погода, полум'я, правитель, чарівник, а також три джокери.
4. **Бонус** або **штраф**. Кожна карта має або бонус, або штраф (*деякі мають обидва*), що залежать від решти карт на вашій руці *(докладніше див. «Підрахунок очок » на с. 2)*.

Приклад приготування до гри втрьох

Колода

Зона скиду



ПЕРЕБІГ ГРИ

Приготування. Роздайте кожному гравцеві по 7 карт. Виберіть навмання першого гравця, що почне партію. Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

Ходи. Під час свого ходу кожен гравець повинен взяти верхню карту з колоди або одну з карт, що лежать горілиць у зоні скиду. Гравець, що виконує перший хід у партії, повинен брати карту з колоди. Завершуючи свій хід, гравець повинен скинути горілиць карту з руки в зони скиду. Усі карти в зоні скиду мають лежати так, щоб їх було видно гравцям.

Кінець гри. Гра закінчується, коли в зоні скиду опиняється 10 карт. Перемагає гравець, що набирає найбільшу кількість очок. У разі нічиєї перемагає претендент з найменшою сумою основних сил.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці гри додайте очки основної сили на всіх ваших картах, застосовуючи всі можливі бонуси та штрафи. Під час підрахунку ви берете до уваги лише карти на вашій руці *(за винятком карт «Марево» і «Перевертень»)*. Ігноруйте всі очищені карти.

Карти на руках суперників ніяк не впливають на підрахунок очок ваших карт.

Основні поняття, використані в секціях **бонусів** і **штрафів** карт:

РАЗОМ

Якщо карта отримує бонус **РАЗОМ** з певною картою чи типом карт, цей бонус можна отримати лише раз.

Приклад. *Ви маєте «**Чарівну палички**» (БОНУС: +25 з будь-яким чарівником) і двох чарівників. Ви отримуєте лише +25 очок.*

ЗА КОЖНУ

Бонус чи штраф, який отримує карта **ЗА КОЖНУ** карту певного типу, нараховують один раз за кожну карту вказаного типу на руці.

ОЧИЩАЄ

Штрафи деяких карт **ОЧИЩАЮТЬ** деякі інші карти. Очищена карта не має назви, масті, бонусів чи штрафів та основної сили.

ОЧИЩАЄТЬСЯ, ЯКЩО НЕМАЄ

Згідно з правилами вище ця карта очищається, якщо ви не маєте на руці жодної з указаних карт.

СКАСОВУЄ

Особливий вид бонусу – можливість **СКАСУВАТИ** штрафи або частину штрафів на інших картах. Карта зі скасованим штрафом зберігає свою масть, основну силу й бонус. Скасування відбувається перед застосуванням будь-яких штрафів.

Решта бонусів і штрафів повинні бути зрозумілі.

ПРИКЛАДИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Рахуючи очки, гравець оголошує, що «**Марево**» копіює назву й масть «**Зливи**». Зауважте, що справжня «**Злива**» *очищає* карту «**Пожежа**», однак її копія не має цього штрафу. Зазвичай штраф за «**Потоп**» *очищає* «**Пожежу**». Однак «**Гора**» *скасовує* цей штраф, тому «**Пожежа**» далі палатиме на «**Горі**», а хвилі «**Потопу**» хлюпатимуть унизу. «**Стихія повітря**» дає 45 бонусних очок за «**Дим**», «**Смерч**» і копію «**Зливи**».

Казкові краї

Ім'я гравця:		Саша
1	Сила	9
	+/-	+50
	Проміжна сума	59
2	Сила	40
	+/-	0
	Проміжна сума	40
3	Сила	27
	+/-	0
	Проміжна сума	27
4	Сила	32
	+/-	0
	Проміжна сума	32
5	Сила	13
	+/-	+40
	Проміжна сума	53
6	Сила	0
	+/-	0
	Проміжна сума	0
7	Сила	4
	+/-	+45
	Проміжна сума	49
*8	Сила	
	+/-	
	Проміжна сума	
Прокляті предмети / Додаткові очки		
УСЬОГО:		260

Записник для очок адаптований під доповнення «**Казкові краї. Проклятий скарб**». Рядок «Прокляті предмети / Додаткові очки» ви заповнюєте тоді, коли граєте з доповненням.

Перша карта *Друга карта* *Третя карта* *Четверта карта*

П'ята карта *Шоста карта* *Сьома карта*

Приклад однієї з комбінацій, що дає найбільше очок:

Зауважте, що вам треба використати «**Книгу змін**» для перетворення будь-якої з цих карт на **чарівника** (крім «**Королеви**», яка повинна володіти «**Мечем**» і «**Щитом**»), щоб отримати бонус від «**Свічки**» та «**Дзвініці**». Використовуючи «**Книгу змін**», щоб змінити масть карти, ви не змінюєте бонус будь-якої з карт, у тексті якої вказується назва карти, – лише ті бонуси, що потребують певної масті.

Казкові краї

Ім'я гравця:	Юля
1	Сила 2
	+/- +100
	Проміжна сума 102
2	Сила 3
	+/- 0
	Проміжна сума 3
3	Сила 4
	+/- +40
	Проміжна сума 44
4	Сила 5
	+/- +150
	Проміжна сума 155
5	Сила 6
	+/- 0
	Проміжна сума 6
6	Сила 7
	+/- +40
	Проміжна сума 47
7	Сила 8
	+/- +15
	Проміжна сума 23
*8	Сила
	+/-
	Проміжна сума
Прокляті предмети/ Додаткові очки:	
УСЬОГО:	380

Застосунок для підрахунку очок.

Fantasy realms App Eng (IOs)

Fantasy realms App Eng(Android)

Перша карта

Друга карта

Третя карта

Четверта карта

П'ята карта

Шоста карта

Сьома карта

Варіанти правил

1. Гра вдвох

Приготування. Обидва гравці починають без карт на руках. Щоходу гравець повинен взяти одну карту з зони скиду або взяти дві карти з колоди – одну залишити собі, а другу скинути. Так триває, поки в обидвох гравців на руках не буде по 7 карт.

Ходи. Після того як гравці відберуть по 7 карт, гра триватиме за правилами звичайної гри, наведеними вище.

Кінець гри. Гра закінчується, коли обидва гравці мають по 7 карт на руках, а в зоні скиду горілиць лежить принаймні 12 карт.

2. Хаотичний варіант для 3–7 гравців

Приготування. Усі гравці отримують по 7 карт. Визначте ліміт часу. Досвідченим гравцям вистачить п'яти хвилин, а новачкам знадобиться трохи більше часу. Добре грати, якщо навколо стола є місце для пересування гравців. Усепереч звичному тексту гравець із «Некромантом» після завершення фази обміну може взяти три додаткові карти з колоди й додати одну з них собі на руку.

Ходи. Почніть відлік часу. Протягом цієї фази обміну гравці можуть обмінюватися картами один з одним, міняючи одну свою карту на одну карту суперника.

Кінець гри. Коли вичерпається відведений час, гравці рахують свої очки. Перемагає той, хто має їх найбільше.

Запитання та відповіді

З: Що відбувається, коли карти суперечать одна одній?

В: У рідкісних ситуаціях дві чи більше карт одночасно впливають одна на одну. У такому разі спершу вирішіть, на які карти перетворюються «**Двійник**», «**Марево**» і «**Перевертень**» (у вказаному порядку). Потім використайте «**Книгу змін**». Далі дотримуйтеся всіх вказівок щодо скасування штрафів або частин штрафів. Нарешті, застосуйте всі штрафи, починаючи з карт, не очищених іншими картами.

Приклад. *Ви маєте «Хурделицю» (очищає карти* ***повені****), «Потоп» (очищає карти* ***полум'я*** *та* ***землі****), «Пожежу» (очищає карти* ***землі****) та «Печеру» (скасовує штрафи на картах* ***погоди****).*

Спершу «Печера» скасовує штраф «Хурделиці». Штраф скасований, тому «Хурделиця» не впливає на «Потоп», а той гасить «Пожежу» і затоплює «Печеру». Хоча вони й очищені, та «Печера» все одно скасувала штраф «Хурделиці». Активні карти на руці – це «Хурделиця» й «Потоп». Якби ви не мали «Печери», то «Потоп» був би очищений, а «Хурделиця» й «Пожежа» залишалися б активними.

З: Що відбувається, коли «Двійник» копіює «Василіска»?

В: Якщо ви не маєте карти, що скасує їхні штрафи, обидві карти будуть очищені. Маги довго морочили голову над тим, як розмножуються василіски.

З: Як діє карта «Книга змін»?

В: «Книга змін» змінює масть будь-якої іншої карти. Це треба зробити перед застосуванням будь-яких бонусів чи штрафів будь-яких карт. «Книга змін» не міняє штрафи, бонуси чи основну силу карти. Назва карти теж не міняється, і будь-які бонуси інших карт, де згадується назва цієї карти, зберігаються.

З: Чи можуть «Лісники» захистити мої війська від «Пожежі»?

В: Ні. У тексті «Лісників» написано: «Скасовує слово „військо" з усіх штрафів». На карті «Пожежі» немає слова „військо", тому «Пожежа» очищає карти війська.

З: Як саме діють «Перевертень» і «Марево»?

В: Ці карти беруть собі назву й масть будь-якої іншої карти у грі однієї з вказаних мастей – це не обов'язково має бути карта на вашій руці. Зазвичай це роблять, щоб дати бонус іншій карті на руці, тож назву й масть скопійованої карти требаврахувати залежно від цієї карти. Хоча можливо, що назва джокера не має значення, бо вам потрібна лише масть, а це не суперечить правилам. Наприклад, якщо вам потрібна карта зброї, щоб заповнити руку для «Дерева світу» й дати бонус «Кузні», то не має значення яка саме карта зброї це буде. Ви просто кажете: «„Перевертень" стає картою зброї».

Ба більше, основна сила джокера завжди дорівнює 0, і його можна використати для утворення ряду «Діаманта порядку». Рядом вважають послідовність карт, чиї значення основних сил зростають чи зменшуються на 1.

Масть	Назва карти	Масть	Назва карти
Артефакт	Дерево світу Діамант порядку Книга змін Руна захисту Щит Кета	Повінь	Болото Острів Потоп Стихія води Фонтан життя
Військо	Ельфи-лучники Кіннота Лицарки Лісники Піхота ґномів	Погода	Дим Злива Смерч Стихія повітря Хурделиця
Зброя	Вітроплав Корабель Лук ельфів Меч Кета Чарівна паличка	Полум'я	Блискавка Кузня Пожежа Свічка Стихія вогню
Звірюка	Бойовий кінь Василіск Гідра Дракон Одноріг	Правитель	Воєначальник Імператорка Королева Король Принцеса
Земля	Гора Дзвініця Ліс Печера Стихія землі	Чарівник	Бойовий маг Заклиначка Збирач Некромант Приборкувач
		Джокер	Двійник Марево Перевертень

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Брюс Ґласско
Художник: Octographics.net
Графічний дизайн: Патрісія Родрігез
Редагування: Саммер Маллінз

Дякуємо всім тестувальникам гри:

Ліза Ґласско, Рік Ґласско, Сильвія Ґласско, Сара Ґласско, Елінор Ґласско, Ейморі Фішер, Дейв Платнік, Коулмен Чарлтон, Морган Донтанвіль, Мег Ґласско, Джулі Ґласско, Пітер Левеллен.

РЕДАКЦІЙНА ГРУПА

Керівник: Олександр Борисенко
Дизайнерка: Ксенія Шатунова
Перекладач: Святослав Михаць
Дякуємо за допомогу: Сафулько Сергій

FEELINDIGO запрошує до співпраці авторів і винахідників ігор — borisenko@feelindigo.com

© 2017 WizKids/NECA LLC. WizKids і всі пов'язані торгові марки й логотипи – власність WizKids.
Усі права застережено.

@feelindigo.publisher
@feelindigo_publisher

Наполегливо радимо доповнення «**Казкові краї. Проклятий скарб**», що складається з двох нових наборів карт. Для урізноманітнення можете додавати їх обох до базової гри або кожен окремо.