

# «Зельеварение. Университетский курс»

## Правила игры

«Университетский курс» позволяет значительно разнообразить игру «Зельеварение», делает ее более сложной, но и более интересной.

Чтобы играть в «Университетский курс» необходимо использовать также базовый набор «Зельеварение. Практикум». Игра ведется одновременно двумя колодами.

При игре в «Университетский курс» действуют те же правила, что и в базовой игре «Зельеварение» с оговоренными ниже в ограничениями и дополнениями.

**Начало игры.** Колоды карт из наборов «Практикум» и «Университетский курс» не смешиваются, а располагаются на игровом столе раздельно, чтобы в процессе игры можно было выбрать из какой колоды брать карты.

Перед началом игры каждому из игроков с верха колод выдается по 6 карт: 4 карты из базовой колоды (Практикум) и 2 карты из дополнительной колоды (Университетский курс). Затем верхние четыре карты с колоды «Практикум» и две карты с колоды «Университетский курса» выкладываются в шкаф элементов как стартовые элементы.

**Условия победы.** Игра продолжается до того момента, пока не кончатся карты в обеих колодах и на руках у всех игроков. Игрок, набравший к этому моменту наибольшее количество очков — победил.

**Дополнение к правилам 1** Ход каждого игрока состоит теперь из трех фаз действия.

1. В первую фазу игрок должен взять карту с одной из колод по своему выбору. Если в начале хода у него на руках менее 6 карт он должен взять несколько карт, так, чтобы в руках у него оказалось в общей сложности 7 карт. При этом игрок может брать карты с одной колоды или с разных. Если у игрока в начале его хода в руке 8 и более карт, он не берет карту и пропускает эту фазу хода.

2. Во вторую фазу хода игрок должен взять еще одну карту с колоды или сыграть какую-то карту из руки. Брать карту или играть решает сам игрок за исключением случая, когда у него в руке уже есть 8 или более карт. При этом он не может брать новую карту в эту фазу и должен сыграть какую-то карту из руки.

3. В третью фазу хода игрок в любом случае не может брать картс колод и должен сыграть любую карту.

Другими словами, фазы хода выглядят так: взять — взять — сыграть или взять — сыграть — сыграть. Игрок не может пропускать какие-либо фазы за исключением первой фазы хода (только в случае если в начале этой фазы у него в руке 8 и более карт, либо когда карты в обеих колодах уже закончились)

**Дополнение к правилам 2** При игре с использованием «Университетского курса» не действует правило из «Практикума» о том, что заклятья всегда должны класться вниз стопки элементов. Теперь сыгранные карты заклятей кладутся сверху стопки элементов как и все остальные карты.

**Дополнение к правилам 3** В качестве ингредиентов Велико-го талисмана Магии может использоваться Талисман Чародейства, но не могут использоваться младшие талисманы.

## Новый элемент — Элементарная магема.

Когда данный элемент выкладывая в шкаф элементов, как элемент — игрок не получает очков. Элементарной магемой может быть заменен любой другой ЭЛЕМЕНТ при составлении рецепта. При составлении рецепта ТОЛЬКО ОДИН элемент может быть заменен Элементарной магемой. Если рецепт, собранный с использованием Элементарной магеми, использует другой игрок, как ингредиент, игрок у которого забрали такой рецепт не получает очков (половины очков от собранного рецепта другого игрока).



**Новый эликсир — Эликсир универсальности** — может быть собран игроком из двух любых ЭЛЕМЕНТОВ. Эликсир универсальности может быть использован как ингредиент, заменяя собой любой простой (двух-компонентный) эликсир. Если ДРУГОЙ ИГРОК использует собранный игроком

Эликсир универсальности как ингредиент для своего рецепта — игрок очков не получает.

**Новый порошок — Порошок жизни** — этим порошком может быть заменен любой другой порошок, но только при сборе рецепта существа.



**Талисман Чародейства** — может быть собран из трех ЛЮБЫХ младших талисманов, но именно МЛАДШИХ талисманов.

**Младшие талисманы.** Младшие талисманы дают определенные преимущества тем игрокам, которые их собрали. Свойства талисманов могут использоваться, начиная со следующего хода игрока.

**Младший талисман полезности** — игрок получает 1 очко за любую карту, играемую им как элемент и выкладываемую в шкаф элементов, даже если в шкафу такой элемент уже есть. Игрок получает 1 очко тогда когда выкладывает Элементарную магему.



**Младший талисман всеобщности** — за КАЖДЫЙ рецепт игрока, используемый как ингредиент для сбора рецепта кем-то другим, игрок получает половину очков от того количества, которые получает игрок, собирающий рецепт. Таким образом, если у игрока забирают сразу два его рецепта и используют их как ингредиенты для сбора нового рецепта, он получает столько же очков, как и тот игрок, кто собирает рецепт (а если у него забирают сразу три рецепта, например три младших талисмана, то игрок получает в полтора раза больше очков). Это правило действует, даже если в качестве одного из ингредиентов используется данный талисман. Очки игрок получает даже за Эликсир универсальности и рецепты, собранные с использованием Элементарной магеми.

**Младший талисман роста** — если в начале хода игрока кто-либо из других игроков имеет БОЛЬШЕ очков чем он, игрок получает 1 очко. При действии этого талисмана учитываются только очки на начало хода, т.е. до того как игрок сыграет какие либо карты. Если у игрока нет карт в руке (это может случиться в конце игры, когда колоды кончились) он пропускает ход и описанное свойство талисмана не действует, т.е. игрок очко не получает.





**Младший талисман дохода** — если в конце хода игрока кто-либо из других игроков имеет БОЛЬШЕ собранных рецептов чем он, игрок получает 1 очко. При действии этого талисмана учитывается только количество собранных рецептов на конец хода, т.е. после того, как игрок отыграет третью фазу хода. Если к этому моменту у игрока уже нет данного талисмана, очко он, конечно, не получает. Также если у игрока нет карт в руке (это может случиться в конце игры, когда колоды кончились) он пропускает ход и описанное свойство талисмана не действует, т.е. игрок очко не получает.

### Новый артефакт — Крупица совести —

Игрок может использовать данную карту во вторую или в третью фазу своего хода. Считается, что он сыграл карту. Крупица совести передается по желанию игрока любому другому участнику игры, имеющему больше очков, чем в этот момент есть у игрока. Тот, кто получает Крупицу совести, забирает данную карту в руку и при этом теряет 5 очков. Из этого следует, что Крупица совести не может быть сыграна игроком, имеющим больше всех очков. Если Крупица совести — последняя карта в руке игрока — она должна быть сыграна как элемент.



**Новые заклятья** — Играя любую карту заклятья, игрок показывает ее другим игрокам, после чего отыгрывается эффект заклятья. Затем карта заклятья кладется в шкаф элементов.

**Заклятье всеобщего познания** — Игрок забирает в руку любую карту из шкафа элементов. Можно брать только верхнюю карту в стопке элементов. Нельзя брать карты «Заклятье всеобщего познания» и «Заклятье магического познания».

**Заклятье магического познания** — Игрок забирает в руку из шкафа элементов любую карту содержащую заклятье. Можно брать только верхнюю карту в стопке элементов. Нельзя брать карту «Заклятье магического познания». Игрок, сыгравший данное заклятье, может в эту же фазу хода сыграть еще одну карту.

**Заклятье низвержения** — Игрок должен разрушить один из собранных кем-либо из игроков (или им самим) рецепт: существа, верховного эликсира, талисмана чародейства или великого талисмана магии. Игрок берет в руку одну из карт ингредиентов разрушенного рецепта (но не сам рецепт), остальные карты возвращаются в шкаф элементов.

**Заклятье трансфигурации** — Игрок должен немедленно (т.е. в течение данной фазы хода) собрать какой-либо рецепт из руки — при этом один из ингредиентов данного рецепта может быть заменен любой картой с любым рецептом, взятой из шкафа элементов. Игрок получает положенное количество очков за собранный им с помощью трансфигурации рецепт.

**Заклятье многообразия** — Игрок может взять 3 карты с любой из колод. Можно брать карты с разных колод, но в общей сложности не более чем три. При этом в руке игрока может быть более 8 карт.

**Заклятье «Запретного леса»** — Данное заклятье может быть сыграно, только если к этому моменту уже собрано два или более существ. Игрок разрушает два собранных существа по

своему выбору. Все карты (рецепты существ и все ингредиенты) кладутся в шкаф элементов. Игрок, сыгравший заклятье, получает 10 очков. Кроме того, каждый игрок чье существо было разрушено (в том числе и игрок сыгравший заклятье, если он разрушал своих существ) получает 2 очка за каждое разрушенное существо.

**Заклятье ускорения** — Игрок может сыграть еще две карты подряд. Все эти действия составляют одну фазу хода.



**Заклятье необходимости** — Игрок называет какой-либо элемент. Другой игрок сидящий от него слева должен выложить в шкаф элементов карту с названным элементом, если такая есть у него в руке.

Если таких карт несколько этот игрок сам определяет, какую из карт выложить. Если у него нет карты с названным элементом он показывает всем свои карты (чтобы доказать это), после чего карту с названным элементом должен будет выложить игрок сидящий слева от него. Если и у него нет названной карты, то ее должен будет выкладывать следующий игрок и т. д. Это продолжается до того момента, пока кто-либо из игроков не сможет выложить данный элемент или окажется что ни у кого из игроков (включая игрока сыгравшего заклятье) нет карт с названным элементом. Указанное требование относится и к картам, на которых указанно сразу три элемента («Великий талисман магии» и «Верховный эликсир»). Игрок, сыгравший данное заклятье, может в эту же фазу хода сыграть еще одну карту.

**Заклятье созидания** — Один любой рецепт из руки игрока или из шкафа элементов выкладывается на стол. Данный рецепт считается собранным. Игрок не получает за него очков.

**Магический водоворот** — ВСЕ карты ингредиентов собранных ВСЕМИ игроками рецептов должны быть помещены в шкаф элементов. Карты рецептов остаются на столе как собранные. Каждый игрок сам кладет в шкаф карты ингредиентов со своих рецептов начиная с игрока сыгравшего данную карту и далее по часовой стрелке.

**Нам кажется, что игра слишком долгая. Как ее ускорить?** Если Вы ограничены во времени, можно установить ограничение по очкам. Первый из игроков, кто наберет требуемое количество очков, считается победителем. Можно ограничить игру 40, 60 или 80 очками.

**Командная игра** При четном количестве игроков (4 и больше) можно играть командами по двое. Члены одной команды должны располагаться за игровым столом рядом, чтобы, во-первых, один из членов команды ходил сразу после другого и мог помогать ему рецептами и элементами, а во-вторых, чтобы игрокам было удобнее обсуждать Хитрый План, который приведет их к Победе. При командной игре во 2-ю или 3-ю фазу хода игрок может передать другому члену своей команды 1 карту из руки. Считается, что он сыграл одну карту. Нельзя передавать карты другому игроку, если у него уже есть 8 или более карт. В командной игре побеждает та команда, в которую входит игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков.

### Приятной Игры!

© С. Мачин, 2006-2010 гг.  
Тестинг: Л. Мачина, Д. Горюнов, В. Горюнова, Д. Шахматов, О. Шахматова, И. Туловский, С. Медведко.