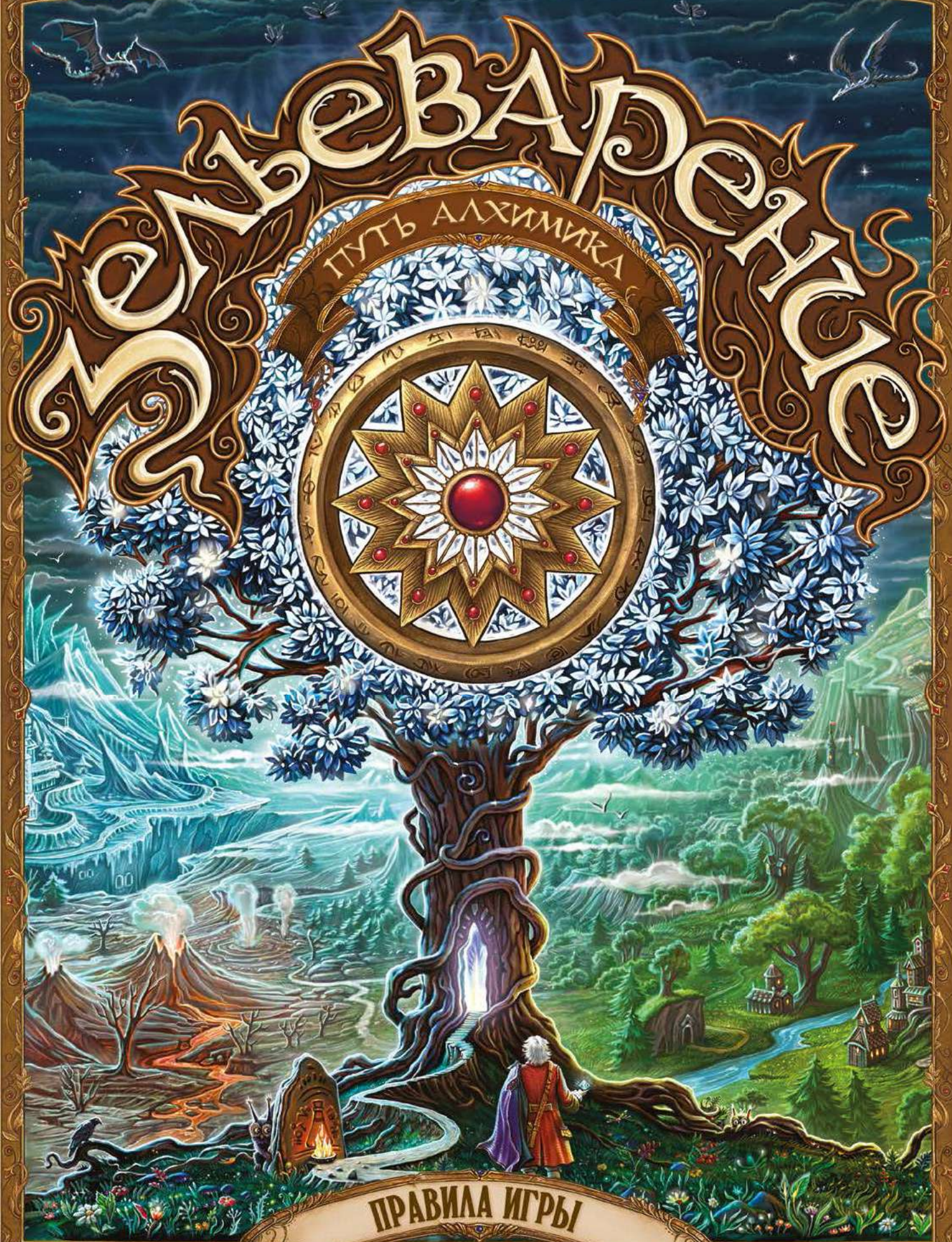




На рассвете времён Великий Алхимик направил силу Философского камня, чтобы создать совершенное Перводрево, преобразовавшее пустоту в волшебный мир, наполненный стихиями, растениями и животными. Люди из других миров приходили в него, обогащая знаниями Школу волшебства и великую Библиотеку.

Однажды в Школу прибыл гениальный алхимик Александр Фулканелли. Его рискованные эксперименты не приносили большого вреда, пока он не создал эссенцию пустоты и не произнёс запретное заклятье. Все существа исчезли, как и сам Фулканелли, остались только растения, питаемые Перводревом. Чтобы возродить утраченное, оно пустило корни по всей Вселенной, вплело свой дух в игру «Зельеварение», призывая талантливых алхимиков. Откликнитесь на зов, посетите три места силы и преодолейте губительное заклятье.



СОДЕРЖАНИЕ

Комплектация	3
Подготовка	4-5
Ход игры	6
Колдовство	6
Творение	6
Как собирать рецепты	7-9
Виды рецептов	8
Поля путешествий	10
Странствие	11-14
Восполнение	14
Окончание партии	14
Талисманы	15
Соло-режим	16-20
Правила «Школа волшебства»	21
Справочник	22-23
Элементы	22
Колоды рецептов	22-23
Заклятья	23
Часто задаваемые вопросы	24

КОМПЛЕКТАЦИЯ



3 двухсторонних сборных поля путешествий



2 планшета для колод



Органайзер



99 жетонов силы разных номиналов



24 магемы



12 маркеров талисманов



4 памятки игрока



Схема сборки рецептов



12 фишек игроков



по 3 фишки каждого цвета

ПОДГОТОВКА

Для игры вам понадобится поверхность размером не менее 70 x 130 см.

А Выберите поле путешествия, на котором будете играть. Для первой партии рекомендуем самое простое – «Библиотеку пяти миров». Соберите поле из трёх частей.

♦ Вдоль длинных сторон поля расположены 16 отсеков с символами Элементов. Эти отсеки называются «шкаф».

В Разместите вокруг поля 16 стартовых карт рецептов (с **зелёной** рубашкой и **золотыми** уголками) лицом вверх так, чтобы Элементы на картах накрыли соответствующие им отсеки шкафа.

С На поле путешествия (кроме полей «Библиотека пяти миров» и «Подводный мир») найдите клетки с символом золотого дракона и положите на них маркеры талисманов. Количество таких клеток указано рядом с названием поля.

Д Разместите жетоны силы и магеми в соответствующих ячейках организера, поставьте его в удобном для всех месте. Это – резерв.

Е По бокам от поля положите планшеты для колод. Перемешайте **зелёную**, **серебряную** и **золотую** колоды рецептов, колоды заклятий и талисманов и разместите их на соответствующих планшетах рубашкой вверх.

♦ При игре на поле «Библиотека пяти миров» или «Подводный мир» карты талисманов вам не понадобятся.

♦ При игре вдвоём уберите карты талисманов с символом «3+» в коробку.

Ф Каждый игрок берёт в руку 2 карты из **зелёной** колоды, 2 карты из **серебряной** и 1 карту из **золотой**.

♦ Если вам случайно достались 2 одинаковые «зелёные» карты, положите одну из них под низ колоды и возьмите 1 карту сверху.

Г Каждый игрок получает 1 (магему) из резерва.

Н Каждый игрок выбирает цвет, берёт фишки своего цвета и ставит одну из них на клетке «Старт». Определите жребием первого игрока. Он начинает свой ход ...



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Зельеварение. Путь алхимика» вы создаёте алхимические смеси, которые позволяют путешествовать по волшебному миру, чтобы достичь главной цели – посетить три разных места силы и отменить заклятье опустошения. Тот, кто первым пройдёт это испытание, станет победителем.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из нескольких **последовательных фаз**:

- КОЛДОВСТВО** – по желанию. Разыграйте карты заклятий из руки.
- ТВОРЕНИЕ** – обязательно. Совершите **одно действие** из двух возможных:
 - Выложите карту из руки в шкаф как Элемент
 - Соберите рецепт из руки
- СТРАНСТВИЕ** – обязательно, если у вас больше 3 жетонов силы; по желанию – если 3 или меньше. Переместите свои фишки по полю путешествия (см. стр. 11).
- ВОСПОЛНЕНИЕ** – обязательно. Доберите в руку **карты рецептов**, пока их не станет 5. (см. стр. 14).

1. КОЛДОВСТВО

По желанию вы можете сыграть карты заклятий из руки в любом порядке и количестве, но не более чем по 1 заклятью каждого вида. После применения карты заклятья положите её в сброс колоды заклятий.

Подробнее о заклятиях см. стр. 23.

2. ТВОРЕНИЕ

Вы обязаны совершить **одно действие** из двух возможных:

- Выложите карту из руки в шкаф как Элемент**
Выложите карту из руки в соответствующий Элементу отсек шкафа и получите в награду 1 из резерва. Если такого Элемента в шкафу не было, дополнительно получите жетон П. Карту с Первоэлементом можно положить в любой отсек шкафа. Пока Первоэлемент находится в отсеке шкафа, он считается соответствующим Элементом. Подробнее об Элементах см. стр. 22.
- Соберите рецепт из руки**
Соберите рецепт из руки и получите за него награду (см. стр. 7).

КАРТЫ РЕЦЕПТОВ



1. Название рецепта
2. Награда за сборку рецепта
3. Изображение рецепта
4. Символ стихии ингредиента
5. Ингредиенты для сборки рецепта
6. Элемент

Карта рецепта разделена на 2 независимые части. На верхней части изображён сам рецепт (3) и ингредиенты (5), из которых его нужно собрать. На нижней части изображён Элемент (6).

Из руки карту можно сыграть либо как рецепт (собрать его на столе перед собой), либо как Элемент (выложить в шкаф).

- В шкафу карта считается Элементом.
- На столе перед игроком лежащая лицом вверх карта является готовым рецептом.
- Некоторые ингредиенты отмечены символом стихии (4) – это означает, что вместо ингредиента можно использовать Порошок соответствующей стихии (см. стр. 8).

КАК СОБИРАТЬ РЕЦЕПТЫ

1. Выберите из карт в руке рецепт, который вы хотите и **можете** собрать (необходимо, чтобы все ингредиенты были в наличии). Например, для сборки Эликсир Летаргии нужны Родниковая вода (Элемент) и Зелье Забвения (готовый рецепт). Проверьте, есть ли Родниковая вода в соответствующем **отсеке шкафа**. Проверьте, есть ли **на столе** перед вами или у соперника готовое Зелье Забвения.



Если требуемых ингредиентов не хватает или вы не хотите их использовать, можно заменить их сбросом своих в резерв:

- 1 сброшенная заменяет 1 любой Элемент
- 2 сброшенных заменяют 1 любое Зелье
- 3 сброшенных заменяют 1 любой Эликсир

2. Выложите карту рецепта на стол перед собой. Затем возьмите в шкафу и на столе требуемые ингредиенты, переверните рубашкой вверх и накройте ими левую сторону карты рецепта.

Требуемые Элементы можно брать **только** из соответствующего отсека шкафа.

✦ **Когда игрок должен взять карту из отсека шкафа, он всегда берёт верхнюю карту.**

Требуемые готовые рецепты можно брать **только** на столе как у себя, так и у соперников. Вы берёте только карту готового рецепта, а карты ингредиентов, из которых он сделан, если они есть, разложите по соответствующим отсекам шкафа (см. стр. 8, «Наполнение шкафа»).

Когда вы берёте готовый рецепт соперника, он получает 1 из резерва.



МАГЕМЫ



Магема – универсальный ингредиент, дарованный этому миру избытком энергии Перводрева. Конденсируясь из воздуха при алхимических процессах, магема может заменить собой любой требуемый элемент или состав.

Магемы можно тратить:

- при сборке рецепта для замены ингредиентов;
- при применении заклятья Ускорения (см. стр. 23).

Магему можно получить:

- когда соперник использует ваш рецепт;
- когда вы выкладываете карту в шкаф как Элемент (см. стр. 6);
- когда вы развоплощаете своё существо (см. стр. 8);
- когда вы жертвуете талисман (см. стр. 15).

3. Получите награду, указанную в верхнем правом углу карты рецепта. Обычно это жетон силы определённого номинала – возьмите его из резерва. У рецептов с символом свитка – ещё и карта заклятья – возьмите её с верха колоды заклятий.

✦ **Если колода заклятий закончилась, перемешайте сброс и сложите колоду заново.**

Пример 1. Сборка рецепта Эликсир Летаргии

ВИДЫ РЕЦЕПТОВ

Зелья

Сии снадобья являются основой основ и сами обладают немалой властью. Имея тесную связь с первородными элементами, они притягивают магию и заряжают печати в ваших руках.



Зелье собирается из двух Элементов, расположенных рядом в круге Великого Делания (см. стр. 22). Оно приносит вам жетон и, что особенно ценно – карту заклатья.

Эликсиры

Эликсиры – могучие силы, заключённые в зельях, усиленных элементами. Они способны возродить жизнь или, напротив, заставить её исчезнуть. Помните: смешение родственных зелий с разными элементами может привести к одному и тому же результату.



Эликсир – важная ступень для сбора более дорогих рецептов. Он приносит вам жетон.

Вечные Зелья и Вечные Эликсиры

При получении Философского камня он дарует понимание о консервации цикла времени алхимических смесей. Побочным эффектом является вечное пламя, пляшущее у колб с этими составами, которые никогда не иссякнут.



Вечные Зелья и Эликсиры можно использовать для сборки других рецептов так же, как и соответствующие им обычные Зелья и Эликсиры. Но у них есть чудесное свойство – они не кончаются!

Когда вы используете готовый Вечный рецепт, он остаётся у владельца на столе. Если на Вечном рецепте есть карты ингредиентов, разложите их по отсекам шкафа.



Если вы использовали Вечный рецепт соперника, он получает 1 жетон как обычно.



Эссенции

Эссенция – первопричина событий и проявлений духа, общей истинной сути двух разных зелий. Способна заменить эликсиры в сложных составах.

Эссенции – тройные Эликсиры. Собирая другой рецепт, можно использовать готовую Эссенцию как любой из трёх Эликсиров, изображённых

на её карте, но только один!

Порошки

Пришедшие из разных миров адепты принесли с собой рецепты стихийных порошков и знание, что любое зелье содержит в себе суть стихии и может быть легко ей же заменено.

Порошки – концентраты стихий. Собирая другой рецепт, можно использовать готовый Порошок как любое Зелье с символом стихии, изображённым на его карте.



Существа

Существа – высшие создания алхимии. Заклятье, сотворённое Фулканелли, не смогло полностью их изгнать, но обрекло на одиночество, связав энергию жизни в мире.



На столе может находиться только одно существо. Когда появляется новое существо (собранный как рецепт или созданное заклатьями Обретения и Созидания), владелец старого существа **развоплощает** его: кладёт его карту и все ингредиенты в шкаф, затем получает либо 1 заклатье, либо 1 жетон по своему выбору.

Наполнение шкафа

Наличие в шкафу Элементов очень важно для успеха. Каждый раз после того, как вы соберёте рецепт, разложите в соответствующих отсеках шкафа ингредиенты от своих использованных рецептов, карты развоплощённых существ. Затем то же самое делают другие игроки по часовой стрелке. Карту с Первоэлементом игрок кладёт в любой отсек шкафа по желанию.

♦ **Наполнение шкафа не приносит игрокам награды в отличие от действия «выложите карту из руки в шкаф» (см. стр. 6).**

♦ **Игроки не могут просматривать карты, лежащие в отсеке шкафа под другими картами.**



Готовые рецепты игрока Б



Готовый рецепт игрока А



Магемы игрока А



Игрок А собирает рецепт Алхимикотэ

Пример 2: Игрок А хочет собрать рецепт существа Алхимикотэ.

В качестве ингредиента Эликсир Исчезновения он может взять свою Эссенцию Панацеи, но предпочитает использовать чужой Вечный Эликсир Исчезновения.

Вместо отсутствующего Сонного Зелья игрок может сбросить 2 жетона в резерв, но это не кажется выгодным. Поэтому в качестве Сонного Зелья он берёт чужой Порошок Спиритус – у него такой же символ стихии, как у Сонного Зелья.

Игрок накрывает рецепт Алхимикотэ перевёрнутой картой Порошка Спиритус (Вечный Эликсир остаётся на столе у владельца) и получает награду – жетон.

Соперник получает 2 жетона за два использованных рецепта. Кроме того, он должен развоплотить своё существо – Единорога. За это он решает получить 1 жетон, хотя мог выбрать вместо этого заклатье.

Шкаф наполняется картами ингредиентов от использованных рецептов и развоплощённого существа.

Итоговая ситуация:



Игрок Б получил 3 магемы, но утратил 2 готовых рецепта



Игрок А собрал существо Алхимикотэ и получил в награду жетон.

ПОЛЯ ПУТЕШЕСТВИЙ

Поле путешествий состоит из клеток, соединённых маршрутами. Фишки игроков могут перемещаться только по маршрутам в любом направлении, а останавливаться – только на клетках.

На каждой клетке может находиться только одна фишка (исключение – клетка «Старт»).

Занятая клетка – клетка, на которой находится фишка игрока. Занятая клетка «исчезает» – считается, что её на маршруте нет, пока она не освободится.

Клетка «Старт» никогда не считается занятой. На ней может находиться любое количество фишек.



Клетки талисманов – на них при подготовке к партии размещаются маркеры талисманов. Игрок, чья фишка первой попала на такую клетку, убирает маркер талисмана в резерв и выбирает себе карту талисмана (см. стр. 15).



В мире Перводрева есть места силы. Это узловые точки, связанные с потоками жизни. В каждой из них находится сигил. Истинный мастер может переместиться в него даже с далёкого расстояния. Сейчас сигилы не горят, и сила Перводрева не может достичь их, но пылающий дух настоящего алхимика, оказавшись рядом, способен их зажечь.

Финальная локация – группа из нескольких клеток в конце маршрута, соединённых сияющим кольцом, называемым **сигилом**.

❖ Фишка, находящаяся на клетке финальной локации, не может больше перемещаться.

❖ Если в финальной локации остались незанятые клетки, другие фишки могут зайти на них.

❖ Игрок не может зайти в одну финальную локацию двумя фишками.

Как только все три фишки игрока оказываются в разных финальных локациях, игра немедленно завершается, и этот игрок побеждает.

3. СТРАНСТВИЕ

Вы обязаны совершить странствие, если у вас 4 и более жетонов силы. Если их 3 или меньше, совершайте странствие по желанию. Вы можете использовать жетоны в любом порядке и количестве для перемещения своих фишек по полю путешествия. Вы можете потратить все жетоны или оставить некоторые из них, но так, чтобы после странствия осталось не более 3 жетонов.

❖ Жетоны используются по одному, строго по номиналу, суммировать их нельзя.

❖ Вы можете в любой момент странствия выставить на клетку «Старт» вторую и третью фишку, а также перемещать их.

Использование жетонов 2, 4, 6, 8 и 10

Сбросив один из таких жетонов в резерв, переместите любую свою фишку по маршруту в желаемом направлении на ближайшую **свободную** клетку с символом этого жетона. Все промежуточные клетки с изображением других жетонов при этом **пропускаются**. Также пропускаются все **занятые** клетки вне зависимости от того, какой символ на них указан.

Пример 3: «красный» игрок использует жетон 4. Он может переместить свою первую фишку на ближайшую клетку «4» по одному из трёх доступных направлений (на рисунке – стрелки 1, 2, 3).

На направлении 1 ближайшая клетка «4» занята зелёной фишкой, поэтому игрок её пропускает.

Направление 4 недоступно, поскольку на нём нет клеток «4».

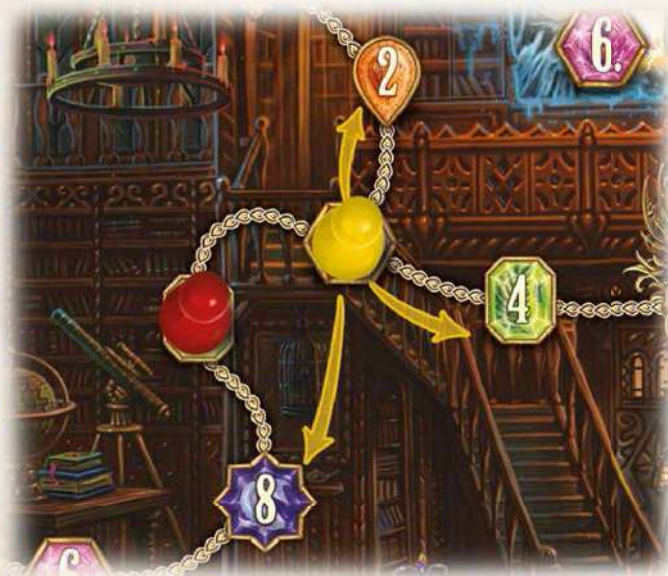
Либо же игрок может выставить вторую фишку на клетку «Старт» и переместить её на ближайшую клетку «4» (направление 5).



Использование жетонов 11

Сбросив жетон 11 в резерв, переместите фишку на любую соседнюю клетку. Однако таким образом **нельзя** зайти в финальную локацию, если там нет клетки с символом «1».

Соседняя клетка – ближайшая клетка на маршруте в любом направлении.



Пример 4: у «жёлтого» игрока есть жетон 11. Он может использовать его и переместить фишку на одну из соседних клеток – «2», «4» или «8». Занятая красной фишкой клетка пропускается.



Пример 5: у «зелёного» игрока есть жетоны 11 и 10. Оптимальное решение – потратить их в порядке 10, 11, 10 (зелёный путь). Если бы игрок потратил сначала 10, а потом 11, он не смог бы зайти с помощью 11 в финальную локацию.

Особые клетки

Особые клетки (заросли, лёд, пузырь) встречаются на полях путешествий повышенной сложности.

♦ **Особая клетка, занятая фишкой, «исчезает», её свойства не имеют значения.**

Заросли



В полумраке высоких деревьев легко заблудиться, но, что ещё хуже, подступы к домам алхимиков и местам силы охраняют труднопроходимые заросли. Из-за них путешествие в Великом лесу стало для многих тяжёлым испытанием. Лишь истинно спокойный и рассудительный человек может аккуратно пролезть через едва заметные просветы в колючих лианах и добраться до цели.

- Заросли **нельзя пропустить** при перемещении фишки. Это означает, что игрок должен остановиться на зарослях, используя жетон силы, указанный на этой клетке.
- На заросли **нельзя попасть** с соседней клетки, используя жетон 11.
- Если фишка находится на соседней с зарослями клетке, то можно переместить её на заросли, потратив жетон на уровень меньше требуемого и дополнительно сбросив жетон 11. Можно сбросить несколько жетонов 11, чтобы уменьшить требование на несколько уровней.



Пример 6: у «красного» игрока есть жетоны 11, 4 и 6. Он может использовать 4 и 6, чтобы зайти в нижнюю финальную локацию (серый путь). Но он решил сбросить жетон 11, чтобы попасть на соседние заросли «6», используя жетон 4, а затем зайти на клетку «8» верхней локации, чтобы получить талисман (красный путь).

Лёд



На вершинах гор и в Снежном королевстве опасно передвигаться быстро. Не стоит недооценивать коварство льда, замётённого снегом. Помни, путник, что если поскользнуться, то можно остаться здесь навсегда. Если надо забраться на ледяную гору, используй малый осадок силы и не торопись.

- Лёд **нельзя пропустить** при перемещении фишки с использованием изображённого на нём жетона. Его можно пропустить при использовании другого жетона.



- На лёд **нельзя переместиться** при использовании изображённого на нём жетона.
- На лёд можно переместиться только с соседней клетки, используя жетон 11.

Пример 7: у «красного» игрока жетоны 11, 2 и 6. У него есть два равноценных варианта: использовать жетоны в порядке 11, 2, 6 (красный путь) или в порядке 2, 11, 6 (зелёный путь).

Пузырь



В Подводном мире и реках Долины творения приходится идти на хитрости, чтобы проплыть к местам силы. Жившие здесь алхимики проложили удобную дорогу из воздушных пузырей, но лишь двойной алхимический осадок позволит преодолеть их стенки.

- На пузыре изображена **пара** жетонов силы. На него можно попасть, только используя два таких жетона одновременно.

- Используя пару жетонов, переместите фишку в любом направлении на ближайший пузырь с символами этой пары.
- При перемещении на **соседний пузырь** можно заменить 1 или 2 из требуемых жетонов на жетон(ы) 11. Однако, таким способом **нельзя** зайти на финальную локацию.

Пример 8: у «красного» игрока есть жетоны 11, 2, 10 и 10. Чтобы зайти на финальную локацию, он может потратить 10+10 (жёлтый путь); либо сначала пойти на соседнюю клетку 11+2, а затем на клетку 2+10 (красный путь), сэкономив дорогой жетон 10.

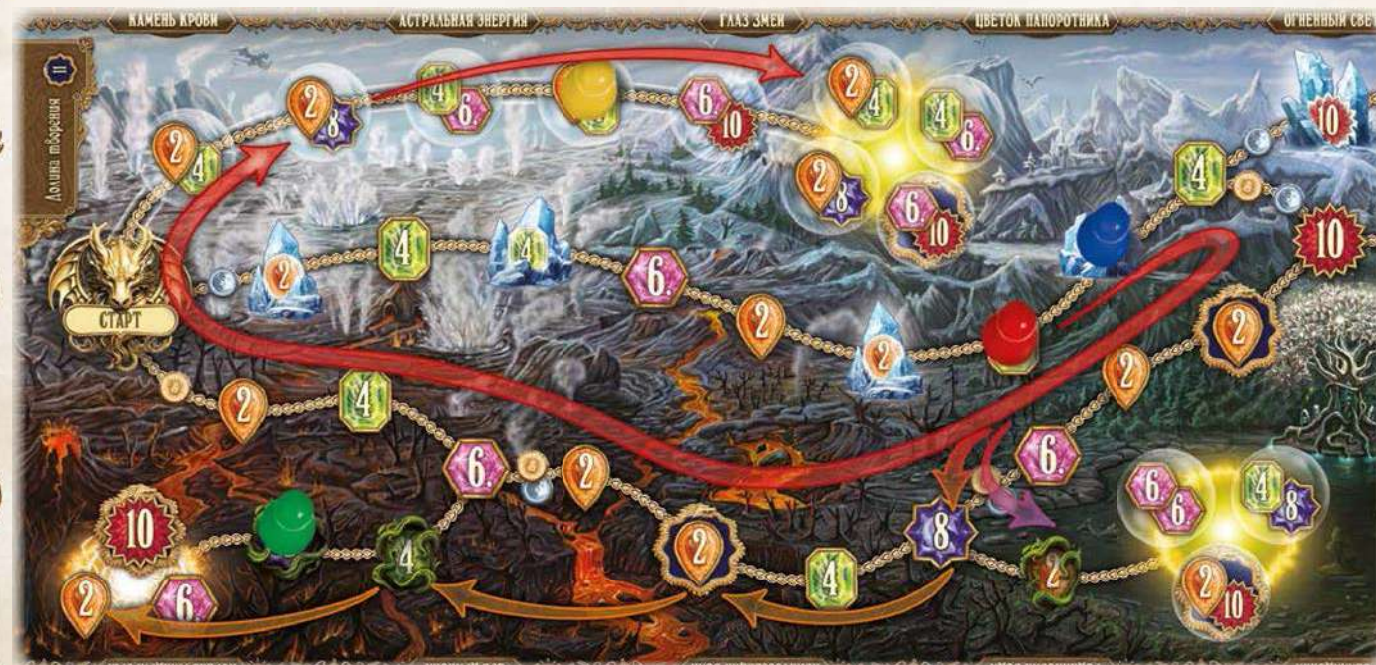


Долина творения

Между высоких гор, покрытых ледяными шапками, и вулканов, истекающих лавой, возвышаясь над окрестным лесом в центре чёрного озера, на дне которого видна бездна космоса, растёт Перводрево. Оно было здесь испокон веков, оно появилось даже раньше самого мира, ибо оно и есть Начало. Долина творения – колыбель мироздания, альфа и омега, олицетворяющая собой стадию рубеда. Здесь героев ждёт последнее, самое сложное испытание, пройдя которое можно вернуть утраченную гармонию мира.

Долина творения – самое сложное поле путешествий. На нём встречаются все виды особых клеток – заросли, лёд и пузыри.

♦ Если вы используете пару жетонов для перемещения на ближайший пузырь, вы не можете пропустить лёд с символом одного из этих жетонов, а также любые заросли.



4. ВОСПОЛНЕНИЕ

Берите в руку карты рецептов из любых колод, пока их не станет 5. Карты заклятий при этом не учитываются – их можно иметь сколько угодно и их количество не влияет на взятие карт рецептов.

♦ Если вам нужно взять несколько карт, берите их по одной. Взяв карту, посмотрите на неё, чтобы решить, из какой колоды взять следующую.



Пример 9: у «красного» игрока есть 2, 2, 4 и 8. Он использует пару жетонов 2+8 и перемещает фишку на соответствующий пузырь (красная стрелка). Заметим, что короткой дорогой влево пройти нельзя – мешают клетки лёд-«2», которые нельзя пропустить, используя жетон 2. Затем игрок заходит в финальную локацию, используя пару 2+4.

Кстати, игрок не может использовать пару жетонов 4+8, чтобы зайти в нижнюю локацию, так как этому препятствуют заросли-«2» (фиолетовая стрелка).

У игрока есть ещё один вариант результативного хода: 8, 2, 4, 2 (оранжевая стрелка).

ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Как только игрок зайдёт тремя своими фишками на разные финальные локации, он немедленно побеждает и становится Истинным Адептом... до следующей партии. Сыграем ещё?

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст на карте противоречит тексту в правилах, применяйте текст на карте.

ТАЛИСМАНЫ

Испокон веков в ветвях Перводрева обитали маленькие золотые драконы, порождённые излишком Сульфура. Заклятье Фулканелли сильно навредило им. Однако так сильна была их воля, что драконы не исчезли, а лишь превратились в уникальные талисманы для будущих путешественников. До сих пор их энергия, связанная с Философским камнем этого мира, способна помочь героям, призванным Перводревом, но лишь тем, кто сможет их найти.

Когда ваша фишка попадает на клетку, на которой лежит маркер талисмана, уберите его, затем возьмите 2 верхних карты из колоды талисманов, выберите одну и положите перед собой. Теперь это ваш талисман, дающий вам дополнительные способности. Другую карту талисмана уберите под низ колоды.

♦ Вы можете иметь не больше 3 талисманов. Если вы берёте четвёртый талисман, то уберите один из старых под низ колоды, затем получите 1.

♦ Вы можете 1 раз в ход пожертвовать один из своих талисманов, убрав его под низ колоды, и получить за это 1.

♦ Талисманы с символом «3+» кладите в колоду только в партии с участием 3-4 игроков.

Постоянно действующие на вашем ходу талисманы:



Талисман роста: В фазу восполнения берите в руку карты рецептов, пока их не станет 6.



Талисман богатства: После фазы странствия вы можете иметь до 5 жетонов силы. ♦ Это значит, что совершать странствие вы обязаны, только если у вас 6 или более жетонов.



Талисман ловкости: Вы можете брать требуемые Элементы в любом количестве из руки, как если бы они были в шкафу.

♦ Вы можете использовать Первоэлемент на карте в руке как любой Элемент.



Следующие талисманы применяйте только на вашем ходу, не более одного раза за ход:



Талисман Палантириум: Когда вы берёте заклятье, выберите его из 3 верхних карт колоды. 2 лишние карты положите в сброс.

♦ Если в колоде заклятий меньше 3 карт, перед применением этого талисмана перемешайте сброс заклятий и положите под низ колоды.



Талисман дохода: Когда вы совершаете действие «выложить карту из руки в шкаф», получите 2 вместо 1.



Талисман памяти: Вы можете сбросить 1, чтобы взять 1 заклятье.



Талисман амнезии: Вы можете сбросить 1 заклятье, чтобы получить 1.



Талисман трансмутации: Вы можете поменять любой жетон кроме 1 на два жетона 1.



Талисман взаимности (3+): Когда вы собрали рецепт, используя чужой готовый рецепт, получите жетон 1.



Талисман скромности (3+): В начале вашего хода, если у вас наименьшее число готовых рецептов, получите жетон 1.

♦ Если наименьшее число готовых рецептов не только у вас, талисман также работает.



Талисман жадности (3+): Вы можете положить Талисман жадности на свой рецепт. Соперники не могут использовать этот рецепт.



Талисман Спекулум (3+): До конца своего хода сделайте его копией любого талисмана соседа справа или слева.

♦ Нет смысла копировать талисманы жадности или прибыли, так как они оказывают эффект только во время ходов соперников.

Этот талисман применяется только на чужом ходу, не более одного раза за ход каждого соперника.



Талисман прибыли (3+): Когда соперник забрал ваш рецепт, получите жетон 1.

♦ Этот талисман не работает, когда соперник использует ваш Вечный рецепт, так как он остаётся у вас на столе.

СОЛО-РЕЖИМ

Говорят, Фулканелли родился во Франции в 1839 году. Фулканелли – не настоящее имя, а лишь псевдоним, за которым скрывался некто неизвестный широкой публике. За свою жизнь он издал несколько философских и алхимических трактатов и даже завёл ученика, но никто на Земле так и не узнал, кто такой на самом деле Фулканелли. О внешности мастера можно судить лишь по рассказам его ученика, Эжена Канселье, который писал, что в 1920-х наставник выглядел глубоким стариком далеко за восемьдесят, а в 1953-м уже казался значительно моложе, обретая явные андрогинные черты, что свидетельствовало о достижении им вершины алхимического мастерства. Создав Философский камень, Фулканелли ещё некоторое время провёл в родном мире, пытаясь предупредить людей об опасности некоторых открытий, но, увидев бесплодность своих увещаний, покинул человечество. Мир Перводрева стал глотком свежего воздуха для помолодевшего под влиянием Философского камня великого мастера. Фулканелли с удовольствием общался с другими алхимиками, призывал магических существ, всё больше погружаясь в любимую науку. Некоторые его опыты были удачными, иные стоили Школе волшебства пола или потолка учебных залов. Фулканелли путешествовал по Долине творения, спускался в Подводный мир, летал на Небесные острова, общался с высокомерными мастерами Снежного королевства и дружелюбными, но скрытными обитателями Великого леса. Можно с уверенностью сказать, что он не желал зла обрётённому дому. Возможно, он надеялся, что несёт благо, способное открыть новые земли и чудеса. И всё же заклятье пустоты пагубно сказалось на потоках жизни в мире Перводрева.

Чудны искажения, принесённые в мир запретным заклятьем. Кажется, что Фулканелли исчез, но стоит избранному отправиться в странствие одному, как великий мастер появляется и встаёт на пути. Хочет ли он сам исправить ошибку или лишь подчинён проклятью, но победить его в любом случае будет непросто.

Вашим соперником станет великий и ужасный алхимик Фулканелли. Он способен варить зелья из пустоты и неудержим на пути к победе.

Подготовка к игре:

• Соберите поле путешествий «Парящие острова» – на нём превосходство Фулканелли будет менее заметно. В случае успеха попробуйте более сложные варианты: «Великий лес», «Снежное королевство» или «Долина творения».

• Уберите из колоды талисманы с символом «3+».

• Подготовьте достаточно места для рецептов Фулканелли, перемещайте его колоду соло-режима и положите рубашкой вверх. Дайте ему 1 и три фишки.

Вы делаете первый ход...

КАРТЫ СОЛО-РЕЖИМА



А. Проверка количества .

В. Если условие А – верно, выполняется блок «ДА», иначе – блок «НЕТ».

С. Получение (+) или сброс (-) .

Д. Сборка верхнего рецепта из соответствующей колоды.

Е. Выкладывание Элемента в шкаф.

Ф. Символ Солнца или Луны для выбора направления движения на развилках.

ХОД ФУЛКАНЕЛЛИ

Манипулируя вашими пальцами, Фулканелли поступает так:

1. Открывает верхнюю карту своей колоды.
2. Проверяет количество своих . (А). Если их столько же или больше, чем указано на карте – выполняет блок действий «ДА», если меньше – блок действий «НЕТ» (В).

Возможные действия:

- получает или сбрасывает (С).
- выкладывает Элемент в шкаф (Е):
 - а. берёт верхнюю карту зелёной колоды и кладёт в соответствующий Элементу отсек шкафа;
 - б. не получает ; перемещает свою фишку как будто используя жетон . Он может таким способом зайти и на финальную локацию.

- собирает рецепт(ы) (D):
 - а. выкладывает себе верхнюю карту соответствующей колоды лицом вверх;
 - б. берёт требуемые для этой карты ингредиенты – Элементы из шкафа и готовые рецепты со стола. Если требуемый готовый рецепт есть на столе в нескольких вариантах, **вы выбираете**, какой из них возьмёт Фулканелли. Если он берёт готовый рецепт у вас, получите 1 .

♦ Фулканелли в любом случае собирает рецепт, вне зависимости от того, есть ли в наличии требуемые ингредиенты. Но если они есть – он их использует. Он никогда не тратит свои для сборки рецептов.

♦ Если на блоке изображены 2 рецепта, Фулканелли собирает сначала левый, затем правый.

♦ Если шкаф пополняется картой с Первоэлементом, вы выбираете, в какой отсек её положить.

♦ Фулканелли никогда не получает ни жетонов силы, ни заклятий. Вместо этого он сразу перемещает фишку, как если бы он тратил жетон, изображённый на собранном им рецепте.

♦ На развилке он выбирает направление, указанное на своей карте – символ Солнца или Луны (F). Направления, на которых нет таких символов, неинтересны для Фулканелли, и он их игнорирует.

♦ Фулканелли никогда не перемещает фишку назад, в сторону клетки «Старт».

♦ Если его фишка попадает на клетку с маркером талисмана, Фулканелли сбрасывает его, но талисман не получает. Драконы Перводрева отказываются ему помогать.

♦ В каждой финальной локации изображено сияющее кольцо – это сигил, который доступен только для Фулканелли. В сигиле есть клетки со всеми символами жетонов. Фишка Фулканелли сначала пытается занять общедоступные клетки финальной локации, а если не может – заходит в сигил.

♦ Фулканелли выставляет и начинает перемещать свою вторую фишку только после того, как первая зайдёт в финальную локацию.

♦ Фулканелли может заходить в одну финальную локацию несколькими фишками.

♦ Когда вы используете готовый рецепт Фулканелли, он получает .

♦ Когда существо Фулканелли развоплощается (см. стр. 8), он получает .

Особенности соло-режима на некоторых полях:

«Великий лес»

Если заросли препятствуют перемещению фишки Фулканелли, она останавливается на ближайших из них независимо от символа жетона на этих зарослях.

«Снежное королевство»

Фулканелли игнорирует свойства льда и считает его обычной клеткой.

«Долина творения»

Заросли и лёд действуют как описано выше. Направления с пузырями недоступны для Фулканелли.

«Библиотека пяти миров» и «Подводный мир» не используются в соло-режиме.

Настройка сложности соло-режима

Если вам слишком трудно победить Фулканелли, возьмите добавочную в начале партии. Если вы побеждаете слишком легко – добавьте Фулканелли.



ПРИМЕР ПАРТИИ СОЛО-РЕЖИМА

♦ **МЫ** ♦

Наша стартовая рука:



ХОД 1 : Собираем Зелье Прорицания с прицелом на Эликсир Знамения, получаем 2 и заклятье... Созидания. Неплохо, под это заклятье стоит добрать карту из золотой колоды... Вечный Эликсир Возрождения! Странствие не совершаем – пусть Фулканелли идёт впереди.



♦ **ФУЛКАНЕЛЛИ** ♦

Колода соло-режима:



ХОД 1 : Фулканелли открывает карту:



У него нет 3, поэтому он выполняет блок «НЕТ»: берёт 1, открывает верхнюю карту серебряной колоды... Эссенция Истины. Ингредиентов для неё нет – она собирается просто так. Красная фишка перемещается на ближайшую клетку «6».



ХОД 2 : Надо ловить шанс и получить 6! Собираем Вечный Эликсир Возрождения! Берём Эссенцию Истины у Фулканелли (он получает третью 6), Перо феникса из шкафа и сбрасываем 6 вместо Мушrooms – их в шкафу уже нет. Получаем 6 и через красную фишку перемещаемся на клетку «6». Затем тратим 2, чтобы соперник не проделал этот же фокус с нами. Берём карту из золотой колоды... Каменный голем.



ХОД 2 : Фулканелли открывает карту:



У него есть 3, блок «ДА». Он сбрасывает 1 и открывает верхнюю карту золотой колоды... Порошок Марэ. Ингредиентов для него нет – он собирается просто так. Красная фишка перемещается на ближайшую клетку «10», на развилках выбирая направление Солнца.



ХОД 3 : Это удача! Нам нужен жетон 10. Применяем заклятье Созидания и кладем Эссенцию Величия из руки как готовую. Затем собираем Порошок Спиритус из своих рецептов. При этом Вечный Эликсир остаётся на столе, только его ингредиенты отправляются в шкаф. Получаем 10. В фазу странствия выставляем вторую фишку на клетку «Старт» и перемещаем её через Фулканелли на клетку «10» в финальной локации. Удаляем маркер талисмана и выбираем талисман из двух верхних... Талисман Трансмутации. Восполняем руку из серебряной колоды... Вечное Зелье-Оберег и Эликсир Могущества.



ХОД 3 : Фулканелли открывает карту:



У него нет 5, блок «НЕТ». Он открывает верхнюю карту серебряной колоды... Эликсир Одержимости. Собирает его, используя свой Порошок Марэ и Камень крови из шкафа. Красная фишка идёт на клетку «6». Затем он открывает ещё одну карту серебряной колоды... Вечное Зелье Прорицания. Фулканелли должен взять для его сборки либо Зелье Прорицания, либо Порошок Спиритус. Он позволяет выбрать нам, и мы отдаём Зелье Прорицания, получаем 6. Впереди у красной фишки нет клетки «4», но Фулканелли видит её в сигиле финальной локации и заходит в него. Затем выставляет на клетку «Старт» вторую фишку.



ХОД 4 : Есть соблазн пожертвовать талисман за ☼, собрать Каменного голема из Эликсира Одержимости и двух ☼, выставить третью фишку и лихо зайти ей на клетку «8». Спокойно! Аккуратно собираем Зелье Молодости, получаем ☼ и заклятье... Ускорения. Перемещаем первую фишку на клетку «2» вплотную к финальной локации и ждём, куда направится Фулканелли. Берём карту из зелёной колоды... Сонное Зелье.



ХОД 4 : Фулканелли открывает карту:



У него нет 5 ☼, блок «НЕТ». Он открывает верхнюю карту золотой колоды... Грифон. Собирает его, используя Вечный Эликсир Возрождения (мы получаем ☼) и либо Вечное Зелье Прорицания, либо Порошок Спиритус. Так как нам хочется ещё одну ☼, мы выбираем Порошок. Фулканелли по направлению Солнца перемещается на ближайшую «8» и сбрасывает с неё маркер талисмана. Хорошо, что нашей фишки там не было!



ХОД 5 : Платим ☼ и применяем заклятье Ускорения. Собираем Сонное Зелье из Элементов шкафа, получаем ☼ и заклятье... Изучения. Собираем Каменного голема из двух ☼ и Эликсира Одержимости; Фулканелли получает ☼. Соперник развоплощает Грифона и получает ещё ☼. Мы заходим второй фишкой на «2» в финальную локацию, затем выставляем третью фишку и перемещаем её на «8». Берём карты из зелёной и серебряной колоды... Зелье Силы и Эликсир Летаргии. До победы остался ход... или два хода? Чем же ответит Фулканелли?..



ХОД 5 : Фулканелли усмехнулся: «Достойный ученик... а теперь я покажу тебе настоящее мастерство...»

ПРАВИЛА «ШКОЛА ВОЛШЕБСТВА»

Замок, выросший вокруг Библиотеки Пяти Миров. Сигил перемещения, начерченный Великим Алхимиком, вёл прямиком сюда, в большой центральный зал с арочными сводами. Когда-то это место было самым оживлённым во всём мире. Здесь адепты, достигшие Философского камня, начинали свой путь по новым землям, познавали разнообразие вселенной, делились методами с коллегами и изучали местный набор зелий. Всевозможные существа сновали по коридорам, а представители разных рас наполняли трудами сердце этого места — Библиотеку. Некоторые уходили дальше, через магические порталы или ворота замка, прочие продолжали собственные эксперименты в Школе волшебства, двигаясь от вершины мастерства в бесконечность.

Иногда хочется отдохнуть от тяжёлых раздумий и путешествий, снова ощутить себя жизнерадостным учеником. Сыграйте по простым правилам «Школы волшебства»!

Цель игры

Побеждает игрок, у которого больше всего очков на жетонах силы по окончании партии.

Подготовка к игре

- Соберите любое поле путешествий. Шкаф используйте как обычно, а на центральной части поля разместите колоды рецептов и заклятий, магеми и жетоны силы.
- Уберите в коробку фишки игроков, жетоны ☼, колоду талисманов и маркеры талисманов.
- Если вы хотите максимального упрощения – перед перемешиванием колод рецептов уберите из них Вечные Зелья и Вечные Эликсиры.

Ход игры

Играйте по правилам «Пути алхимика» со следующими изменениями:

- Ваш ход состоит из трёх фаз: колдовства, творения и восполнения. Фаза странствия пропускается.
- Вы можете иметь сколько угодно жетонов силы. Выложите их перед собой на стол, чтобы все игроки видели их количество.
- Когда вы выкладываете в шкаф Элемент, которого там нет, то получаете 2 ☼ вместо ☼ + ☼.
- Когда вы развоплощаете своё существо, то получаете 1 ☼ вместо выбора «☼ или заклятье».
- Любой готовый Порошок можно использовать как любое Зелье, независимо от символа стихии.

Окончание партии и определение победителя

Партия приближается к концу, когда любой из игроков наберёт определённое количество жетонов силы:

- 10 жетонов при 2-3 участниках
- 7 жетонов при 4 участниках

Игроки завершают круг, делая свои ходы, пока очередь не дойдёт до первого игрока.

Затем каждый участник подсчитывает сумму очков на своих жетонах силы и прибавляет к ней:

- по 1 очку за каждое заклятье в руке;
- по 1 очку за каждую пару ☼.

Игрок с наибольшей суммой очков становится победителем. В случае ничьей победителями считаются все претенденты.



СПРАВОЧНИК

Элементы

В алхимической практике используются 16 традиционных Элементов из великого Круга Делания и 1 универсальный – Первоэлемент.

Доступные Элементы лежат в соответствующих отсеках шкафа. Каждый игрок может брать из шкафа требуемые ему для сбора рецептов Элементы, либо

выкладывать их из руки в шкаф, получая награду (см. стр. 6).

Первоэлемент можно класть в любой отсек шкафа, и он считается соответствующим Элементом, если лежит в этом отсеке.



Колоды рецептов

Карты рецептов в зависимости от сложности разделяются на три колоды с разным цветом рубашек:

Зелёная колода (включая стартовые карты) содержит 16 Зелий, по 3 копии каждого. Каждое Зелье можно собрать из двух Элементов, находящихся рядом в Круге Делания. В награду за собранное Зелье игрок получает жетон и карту заклѣтия (см. стр. 7, стр. 23).



48 Зелий
Награда – 3 и заклѣтье

Серебряная колода содержит:



16 Эликсиров
Награда – 4

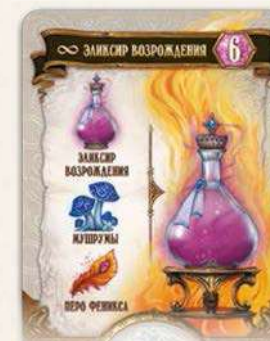


16 Вечных Зелий
Награда – 4



16 Эссенций
Награда – 6

Золотая колода содержит:



8 Вечных Эликсиров
Награда – 6



16 Существ
Награда – 8



8 Порошков
Награда – 10

Колода заклѣтий

Содержит 4 заклѣтья, по 5 копий каждого.



♦ Когда колода заклѣтий закончится, перемешайте сброс и сложите колоду заново.

Вы можете применять заклѣтья в фазу колдовства, не более чем по 1 заклѣтью каждого вида. Заклѣтья Созидания и Обретения помогут вам создать ингредиенты, которые понадобятся в фазу творения. Заклѣтье Ускорения – получить два жетона силы за ход. Заклѣтье Изучения – добыть нужный рецепт, а также избавиться от ненужной карты.

Заклѣтье Созидания

Выложите 1 рецепт из руки на стол как готовый, не получая за это награды.



Заклѣтье Обретения

Выложите верхний рецепт из любого отсека шкафа на стол как готовый, не получая за это награды.



Заклѣтье Ускорения

Сбросьте 1 или любой жетон силы, чтобы в этот ход совершить 2 действия вместо 1 (см. стр. 6).

♦ Вы можете собрать 2 рецепта; или выложить 2 карты в шкаф; или совершить 2 разных действия в любом порядке.



Заклѣтье Изучения

Возьмите верхний рецепт из любого отсека шкафа в руку. Затем по желанию можете положить другой рецепт из руки в шкаф, не получая за это награды.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Что делать, если я не могу собрать ни одного рецепта?

Придётся совершить действие «Выложить карту в шкаф как Элемент».

Получаю ли я магему, когда использую для сборки рецепта свой готовый рецепт?

Нет.

Является ли клетка «Старт» препятствием при перемещении фишек игроков?

Вы можете проходить через клетку «Старт» без ограничений.

Что делать, если закончилась одна из колод рецептов?

В этом случае вы можете добирать карты в руку только из других колод. Если опустели все колоды рецептов, и по завершении текущего хода победителя нет, партия заканчивается вничью.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Авторы: Сергей Мачин, Герман Тихомиров, Юрий Ямщиков

Руководитель проекта: Иван Туловский

Иллюстраторы: Александра Каренская, Майя Курхули, Мария Ефремова, MidJourney

Графический дизайнер: Павел Логвинцев

Авторы текстов: Алисия “Хинэко” Долуханова, Наталья Мамченкова.

Редактор: Фёдор Мячин

Организаторы тестирования: Георгий Войнов, Артём Абрамов

Благодарим за участие в создании игры: Александра “Ксандра” Ерёмина, Александра Колесникова, Александра Миронова, Александра Осипенко, Александра Чурилова, Алексея Лихачёва, Алёну Кузину, Алису Коваленко, Альбину Макарову, Анастасию Спирину, Андрея Александрова, Андрея Беляева, Анжелу Борцову, Анну Алексанян, Анну Беляевскую, Артёма Лаврентьева, Артёма Стёпина, Валентина Трухачёва, Валентину Савосину, Веру Голикову, Веру Давыдову, Виталия Карпова, Владимира Краснопёрова, Даниила Зайцева, Данила Клименко, Дарью Несветаеву, Дмитрия Белько, Евгения Бурмистрова, Евгения Петрова, Егора Васюкова, Егора Поварицина, Ивана Смирнова, Игоря Ганжу, Илью Елтунова, Илью “Ильфа” Чуракова, Ирину Соловьёву, Константина Глазкова, Константина Кондюкова, Максима Хмеля, Марию Герасимову, Марию Уварову, Михаела Агапитова, Михаила Бардебанова, Михаила Кочерова, Надежду Пенкрат, Наталию Иванову, Наталью Яницкую, Никиту Григорьеву, Олега Гребнева, Олега Яковлева, Рамиса Субханкулова, Родиона Иванова, Сергея Мясницкого, Сергея Родивилова, Сергея Тодорова, Сергея Эсмонта, Сергея Ярушка, Станиславаса Пликишниса, Степана Медведко, Филиппа Иванова, Юлию Тимофееву, Ярослава Ямщикова, QuasiStellar, участников петербургской ячейки Гильдии разработчиков настольных игр «ГРАНИ», Настолкемпа, Улётного кэмп, фестиваля «Старкон», фестиваля «Ран(DEV)у», конвента «Граникон», системы тестирования студии «PRO геймдизайн». Отдельная благодарность руководству антикафе «Фронтир» за предоставление удобного помещения для проведения тестирования.

© ООО «Правильные игры», 2024

rightgames.ru

bgplanet.ru

