

# ПРАВИЛА ИГРЫ

# ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

## ПОЛНЫЙ КУРС

1. ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ. ПРАКТИКУМ
2. УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КУРС
3. ГИЛЬДИИ АЛХИМИКОВ



**У**рок Зельеварения начинается. Лучшую оценку получит тот из учеников Школы Чародеев и Магов, кто создаст наибольшее количество волшебных эликсиров и порошков, а возможно даже сможет сотворить магических существ или зачарованные талисманы.

За каждый найденный элемент зелья или удачно собранный алхимический рецепт игрок получает победные очки. Чем сложнее рецепт, тем больше очков. Игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков, становится победителем.

В игре «Зельеварение» используются зачарованные карты. Всего их 76 штук. Каждая карта состоит из двух частей: рецепта и элемента. Соответственно, карта может быть сыграна либо как рецепт, либо как элемент.

**Элементы.** Элемент указывается в нижней части карты, внутри рамки. Каждый элемент имеет свое название и описание. Всего существует 16 элементов. Элементы используются для создания простых зелий и эликсиров. Сыгранные (найденные) элементы размещаются в центре стола в так называемом шкафу элементов. Элементы из шкафа могут использовать все игроки. Элементы для сбора рецептов можно брать **ТОЛЬКО** из шкафа элементов, но не из руки игрока.

**Рецепты.** В верхней части карты размещается рецепт. Сверху указано название рецепта и сколько очков получает игрок, собравший этот рецепт. Слева — необходимые для его сбора ингредиенты, справа — результат, получаемый при сборе рецепта. Результатом может быть: простой эликсир (собирается из двух элементов), сложный эликсир (собирается из трех элементов), великий эликсир (собирается из двух простых эликсиров), порошок (собирается из простого эликсира и элемента), талисман (собирается из простого и сложного эликсиров), существо (собирается из простого эликсира и сложного эликсира или порошка), великий талисман (собирается из двух любых талисманов), верховный эликсир (собирается из двух любых великих эликсиров).

Игрок может в свой ход собрать рецепт, только если на столе присутствуют все необходимые ингредиенты.



## КАК ИГРАТЬ



В начале игры каждый выбирает фишку какого-либо цвета. С ее помощью игрок отмечает набранные им очки на счетчике. Набрав 73 очка, игрок продолжает передвигать свою фишку по счетчику очков, проходя его по второму кругу. Все карты собираются в колоду, которая тщательно перемешивается. Каждому игроку выдается по четыре карты, после чего колода кладется на стол рубашкой вверх. Затем четыре верхние карты с колоды открываются и кладутся на стол в шкаф элементов. Их можно использовать уже на первом ходу.

Кто ходит первым, определяется жребием (например, один из игроков, закрыв глаза, вытягивает одну из фишек игроков, выложенных на таблицу счетчик). Следующим ходит игрок, сидящий слева, и так далее по часовой стрелке.

Во время хода игрок должен взять в руку верхнюю карту с колоды, а затем сыграть одну карту из руки. Карта может быть сыграна либо как элемент, либо как рецепт. Сыгранная как элемент карта помещается в шкаф элементов. Если там еще нет такого элемента, игрок получает 1 очко, если такой элемент уже есть — 0 очков. Если элемент уже есть в шкафу, сыгранная как элемент карта кладется поверх карты данного элемента. Таким образом, в шкафу образуются стопки карт одинаковых элементов.



Сыгранная как рецепт карта помещается на стол перед игроком, на нее кладутся карты ингредиентов рецепта рубашкой вверх, но так, чтобы другие игроки всегда видели, какие рецепты собраны игроком.

Для сбора рецепта можно использовать элементы из шкафа (но только элементы), а также уже готовые рецепты (эликсиры, талисманы, порошки и т.д.), собранные как игроком

## КАРТЫ ЗАКЛЯТИЙ

Существует три вида карт заклятий: «Заклятье познания», «Заклятье разрушения» и «Заклятье трансформы». Данные карты не содержат рецепта. Карты заклятий могут быть сыграны как элементы либо как заклятья. В последнем случае они также выкладываются в шкаф элементов, но очков не приносят, после чего игрок может совершать действия, предусмотренные сыгранным заклятьем. Если в шкафу элементов уже есть такие же элементы, как на карте заклятья, заклятье всегда кладется вниз стопки соответствующих элементов.

**Заклятье познания.** С помощью заклятья познания игрок может взять в руку любой из рецептов (но не другое заклятье), которые лежат в шкафу элементов. При этом брать можно только верхний рецепт в стопке из карт одного и того же элемента. После того как данное заклятье сыграно и рецепт взят в руку, игрок может сыграть еще одну карту — например, собрать только что взятый из шкафа рецепт или сыграть карту как элемент, сыграть другое заклятье или другой рецепт.

**Заклятье разрушения.** Данным заклятьем можно разрушить любой из собранных игроком рецептов. Рецепты других игроков разрушать нельзя. Разрушая свой рецепт, игрок может оставить у себя на столе любую из карт с рецептами, составляющих разрушаемый рецепт. Это может быть одна из карт-ингредиентов или же собственно карта разрушаемого рецепта. Оставленный на столе рецепт считается собранным (но игрок повторно не получает за него очков) и может быть использован для создания других,

самостоятельно, так и другими игроками. Если при сборе сложного рецепта используется ранее собранный более простой рецепт, карты ингредиентов данного рецепта возвращаются в шкаф элементов как обычные элементы.

Собирая рецепт, игрок получает столько очков, сколько указано в рамке в верхней части карты. Если игрок использовал для сбора своего рецепта готовые рецепты, собранные другими игроками, то каждый из игроков, чей рецепт был использован, также получает очки, но в половину меньше, чем игрок, собравший рецепт в этом ходу. Даже если у игрока забрали несколько ингредиентов, он все равно получает лишь половину очков, начисляемых игроку, собравшему рецепт. Если игрок собрал рецепт, используя только собственные ингредиенты, он получает только очки за сбор данного рецепта, но другие игроки при этом не получают ничего, поэтому всегда выгоднее собирать рецепты на собственных ингредиентах.



Обычно после того, как игрок взял одну карту с колоды и сыграл одну карту из руки, его ход заканчивается, и ходит следующий игрок. Но если игрок использует карты заклятий, то он разыгрывает в ход несколько карт.

более сложных рецептов. Все остальные карты, использовавшиеся в разрушенном рецепте, возвращаются в шкаф как элементы. Таким образом, данное заклятье позволяет сбросить в шкаф нужные ингредиенты, не теряя собранного рецепта, или даже получить совершенно новый, уже готовый к дальнейшему использованию рецепт, карта которого использовалась перед этим как ингредиент (а возможно, всего лишь как элемент) другого, ранее собранного игроком рецепта.

После того как данное заклятье сыграно, игрок может сыграть еще одну карту. Поскольку в результате использования данного заклятья в течение хода играют две карты, в начале следующего своего хода игрок берет с колоды не одну карту, а две.

**Заклятье трансформы.** Игрок может трансформировать любой из собранных им рецептов в другой, находящийся в шкафу как элемент. При этом игрок выбирает один из рецептов в шкафу элементов и кладет его карту перед собой на стол, все карты трансформируемого игроком, ранее собранного им рецепта возвращаются при этом в шкаф как элементы. Полученный в результате трансформы рецепт считается собранным, но игрок не получает за него очков. Для трансформирования можно использовать только рецепты, лежащие сверху стопки из аналогичных элементов в шкафу элементов.

После того как данное заклятье сыграно, игрок может сыграть еще одну карту. Поскольку в результате использования данного

**Первый ход.** У игрока в руке есть карты: «Зелье «Полиглотум», «Огненная саламандра», «Залятье трансформы», «Великий эликсир возрождения». В шкафу элементов есть: «Крыло летучей мыши», «Энергия мысли», «Цветок папоротника» и «Кристалл воздуха». Игрок берет карту — это «Эликсир невидимости». Игрок использует эту карту как рецепт, кладет ее на стол перед собой, забирает из шкафа элементов «Энергию мысли» и «Кристалл воздуха» и кладет данные карты на собранный им рецепт рубашкой вверх. Игрок создал «Эликсир невидимости» и получает 2 очка. Его ход заканчивается.

**Второй ход.** В руке у игрока такие же карты, как и в предыдущий ход. В шкафу элементов есть: «Мандрагора», «Камень крови», «Зуб дракона» и «Мушшумы». Игрок берет с колоды карту «Телепатическое снадобье». Он должен теперь сыграть какую-либо карту. Поскольку на столе нет ингредиентов, чтобы собрать какой-нибудь из имеющихся у него рецептов, он играет «Огненную саламандру» как элемент. На данной карте изображен элемент «Перо феникса». Карта помещается в шкаф элементов. Поскольку там еще нет «Пера феникса», игрок получает 1 очко. Его ход заканчивается.

**Третий ход.** В руке у игрока: «Зелье «Полиглотум», «Телепатическое снадобье», «Залятье трансформы», «Великий эликсир возрождения». В шкафу элементов есть: «Мандрагора», «Камень крови», «Зуб дракона», «Перо феникса» и «Родниковая вода». Игрок берет с колоды карту — это оказывается «Порошок судьбы». Появилась возможность разыграть хитрую комбинацию. Дело в том, что на карте с элементом «Камень крови» находится также рецепт «Настоя прорицания», который необходим для создания «Порошка судьбы». Как же заполучить его? Игрок использует «Залятье трансформы». Он будет трансформировать



## УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КУРС

«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 ограничениями и дополнениями.

**Начало игры.** Колоды карт из наборов «Практикум» и «Университетский курс» не смешиваются, а располагаются на игровом столе отдельно, 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 4 карты с колоды «Практикум» и 2 карты с колоды «Университетский курс» 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 карт из колод и должен сыграть любую карту.

Другими словами, фазы хода выглядят так: взять — сыграть или сыграть — сыграть — сыграть. Игрок не может пропустить 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 заклятий кладутся сверху стопки элементов, как и все остальные карты.

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



**Новый элемент — Элементарная магема.** Когда данный элемент выкладывается 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 магемы, другой игрок использует 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 (двухкомпонентный) 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.** Эти талисманы дают определенные преимущества 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 независимо от количества имеющихся у него талисманов полезности. Игрок получает очко, даже 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 магемы. Независимо от того, сколько у игрока есть талисманов всеобщности, он получает очки за каждый рецепт только по одному разу.



**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. Игрок получает по одному очку за каждый имеющийся у него талисман роста.



**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. Игрок получает по одному очку за каждый имеющийся у него талисман дохода.



**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 заклатье) нет карт с названным элементом.



**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 заклатье:** играя любую карту заклатье, игрок показывает ее другим игрокам, после чего отыгрывается эффект заклатье. Затем карта заклатье 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 созидания** — один любой рецепт из руки игрока или из шкафа элементов выкладывается на стол. Данный рецепт считается собранным. Игрок не получает за него очков.



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



**Магический водоворот** — ВСЕ карты ингредиентов из 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.



**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.

### 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.



**Заклятье трансфигурации** — игрок должен немедленно (т.е. в течение данной фазы хода) собрать какой либо рецепт из рук, 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 3. При этом в руке игрока может быть более 8 карт.




**Заклятье «Запретного леса»** — данное заклатье 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 заклатье, получает 10 очков. Кроме того, каждый игрок, чье существо было разрушено (в том числе и игрок, сыгравший заклатье, 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.





«Гильдия Алхимиков» — это второе дополнение к игре «Зельеварение». Игроки члены Гильдии, собирая различные рецепты и создавая Последовательность Великого Делания, пытаются получить Философский Камень.

Чтобы играть в «Гильдию Алхимиков», необходимо использовать базовый набор «Зельеварение. Практикум». Игра ведется одновременно двумя колодами.

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

**Начало игры.** Колоды карт из наборов «Практикум» и «Гильдия Алхимиков» 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 («Гильдия Алхимиков»). Затем верхние четыре карты с колоды «Практикум» и две карты с колоды «Гильдия Алхимиков» выкладываются в шкаф элементов как стартовые элементы. После чего каждый из игроков вытягивает взакрытую одну из трех видов карт Последовательностей Великого Делания.

**Условия победы.** Игра продолжается до того момента, пока не кончатся карты в обеих колодах и на руках у всех игроков, либо пока кто то из игроков не завершит Последовательность Великого Делания, создав Философский Камень. **Игрок, набравший к этому моменту наибольшее количество очков — победил.**

**Дополнение к правилам 1.**

Черная

29

Чаша

ной магемой. Если рецепт, собранный с использованием Элементарной магемы, другой игрок использует как ингредиент, игрок, у которого забрали такой рецепт, не получает очков (половины очков от собранного рецепта другого игрока).



**Эликсир универсальности** может быть собран игроком из двух любых ЭЛЕМЕНТОВ. Эликсир универсальности может быть использован как ингредиент, заменяя собой любой простой (двухкомпонентный) эликсир. Если ДРУГОЙ ИГРОК использует собранный игроком Эликсир универсальности как ингредиент для своего рецепта или помещает его в свою Последовательность — игрок очков не получает. Эликсир универсальности не может быть использован для замены других рецептов при сборе Последовательности.



**Птица Феникс** — для сбора рецепта «Птица Феникс» игрок должен использовать «Алкагест», а также, по своему выбору, «Эликсир Нигредо» или «Эликсир Рубедо».

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



**Заклатье Трансмутации** — игрок может пропустить один из этапов Последовательности, поместив в нее рецепт сразу следующего этапа. Игрок получает очки за сыгранный в Последовательность рецепт, но не за пропущенный этап. Отыгрыш данного заклатья и помещение карты в Последовательность считаются одной фазой хода. Игрок не может сыграть два таких заклатья подряд, пропустив подряд два этапа Последовательности. Игрок не может с помощью этого заклатья пропустить последний этап — Философский Камень.



**Заклатье Трисмегиста** — игрок берет из колоды 5 карт в руку. Можно брать карты из одной колоды или из разных. Игрок может брать карты по одной и смотреть их, прежде чем возьмет следующую карту. Затем игрок должен вернуть в колоду 2 кар-

ты из руки. Это могут быть как карты, только что взятые игроком, так и карты, которые были у него в руке до этого. Карты возвращаются в соответствующие им колоды (определяются по цвету рубашки), затем колода(ы), куда были возвращены карты, перемешивается. При отыгрывании этого заклатья игрок может иметь в руке более 8 карт. Сыграв данное заклатье, игрок может сыграть в ту же фазу хода еще одну карту.



**Заклатье Атанорум** — используя данное заклатье, игрок может взять из шкафа элементов любую карту, содержащую рецепт, и поместить ее на стол перед собой. Данный рецепт считается собранным, но игрок не получает за него очков. Одновременно игрок должен выложить из руки в шкаф элементов любую карту, содержащую рецепт.

### Игра с «Университетским курсом»

В «Зельеварение» можно играть, используя одновременно оба дополнения: «Университетский курс» и «Гильдия Алхимиков». В этом случае игра ведется тремя колодами. В начале игры каждый из игроков берет 4 карты из колоды «Практикум», 2 карты «Университетского курса» и 2 карты «Гильдии Алхимиков». Столько же карт выкладывается в шкаф элементов перед первым ходом.

При игре с двумя дополнениями игрок не может в соответствующие фазы хода брать карты (кроме как с помощью заклятий), если у него в руке 10 и более карт. Если в первую фазу хода у игрока в руке 8 или менее карт, игрок должен добирать карты, пока в руке у него не будет 9 карт.

Кроме того, при игре с двумя дополнениями:

- Младший Талисман Всеобщности действует и в отношении рецептов, находящихся в Последовательности у игрока;
- при определении количества собранных рецептов для применения Младшего Талисмана Дохода учитываются также все рецепты во всех Последовательностях игрока;
- Заклатье Всеобщего Познания может быть применено в отношении карты Философского камня.
- Заклатье Запретного леса не может быть применено в отношении существ, находящихся в Последовательностях игрока.

### Специальные таблицы Последовательностей Великого Делания

Команда Dizzy Team создала и любезно предоставила нам альтернативные варианты таблиц для создания Философского Камня. Их нужно использовать при игре всеми тремя наборами: «Практикум», «Университетский курс» и «Гильдия алхимиков». Таблицы выстроены по принципу «от простого — к сложному». Эти таблицы представляют 4 алхимические школы. Каждая Школа предлагает своим последователям 3 пути, каждый из этих путей имеет название и конечную цель. В начале игры разместите таблицы в центре стола. Каждый игрок может собирать любую из 12 Последовательностей, однако нельзя собирать более чем 3 Последовательности одновременно, даже если они располагаются на разных таблицах.

#### 1. Школа Света: самосовершенствование, поиск гармонии с миром и природой

- а) Путь Природы: путь познания Природы, учит мудрости растительного и животного мира
- б) Путь Совершенства: путь духовного и физического самосовершенствования
- в) Путь Жизни: путь познания тайны жизни и слияния с природой

#### 2. Школа Тьмы: поиск личного бессмертия, власти над другими, темных знаний

- а) Путь Повелителя: путь сотворения противных природе сущностей и управления ими
- б) Путь Чернокнижника: путь темных знаний, дающих возможности жить вечно
- в) Путь Призрака: попытка достичь бессмертия, превратившись в могущественное бестелесное существо



#### 3. Школа Мистики: исследование и развитие способностей собственного разума с помощью алхимических средств

- а) Путь Чувств: путь пробуждения всех познавательных способностей организма и достижение сверхспособностей
- б) Путь Рассудка: путь пробуждения всех способностей разума
- в) Путь интуиции: путь раскрытия способностей видеть будущее и восприятия тайных знаков окружающего мира

#### 4. Школа Диалектики: познание мира в его двойственности, умение видеть во всем начала Добра и Зла и соблюдать баланс между ними, получая таким образом власть над вещами

- а) Черный путь: путь познания Зла и способов защиты от него
- б) Путь Лезвия: путь нахождения идеального баланса между добром и злом, жизни на грани
- в) Белый путь: путь познания Добра и использования его возможностей



# ПОСАДОВАТА ЕЛНОСТЪТ ВЕЛИКОГО АЕЛАНЦА

ЗАКЦИП  
ЗНАЦИ

9

ЗАКЦИП  
НИРЕАО

9

ЗАКЦИП  
ОТНА

9

ЗАКЦИП  
НЕВАННОСТИ

9

ЗЕБЕ  
НОМПОТМ

9

АНОБОШЕ  
ЗЕБЕ

9

ЗАКЦИП  
РЪБЕАО

9

РАСТРОД  
ОБЕРЕТ

9

ЗАКЦИП  
АББЕАО

9

ЧРАО  
ДАВЕБ ЖЕСИ

МАКТЕРМ

ЕДСКАТ ТЕРИТА

ДАВЕБ ЖЕСИ

МАКТЕРМ

КРАСАТ ТЕРИТА

ДАВЕБ ЖЕСИ

МАКТЕРМ

ЕДСКАТ ТЕРИТА

10

8

МАР  
ТЕАБ  
ЕРЕН

6

КИО  
СНП  
ОЖ-  
ШИНА

4

4

2

2

2

