

МАСТЕР ЭЛЬФ

Второе издание



правила игры

Об игре

Веками эльфы Сказочной страны изготавливали для детей со всего света подарки. И сейчас, когда на земле близится Большой праздник, работы у маленьких жителей Эльфгарда с каждым днём всё больше. Ваша задача — создать как можно больше подарков, которые загадали дети. У вас на руках есть всё необходимое: набор зелий, волшебная пыль и несколько магических кристаллов. Ну... разве что не хватает пары ингредиентов. А значит, пришло время собирать походную сумку и отправляться в путь по Сказочной стране в поисках недостающего — и пусть все узнают, что вы лучший мастер подарков на свете!

Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с самого младшего. В свой ход каждый игрок делает 3 простых действия:

- **Перемещает** своего эльфа в соседнюю локацию на поле.
- Берёт **ингредиент** из этой локации.
- Создаёт **подарок** — если у игрока есть нужные ингредиенты и он хочет это сделать.

Игра заканчивается, когда одна из стопок подарков, лежащих рядом с полем, закончилась во второй раз. В конце игры победные очки подсчитываются по коллекциям и цветам подарков, которые собрал игрок.



Карты подарков

Рядом с полем будут располагаться 3 стопки подарков. Когда игрок, путешествуя по карте Сказочной страны, собирает достаточно ингредиентов, он может создать **один** из подарков, лежащих **сверху одной из стопок** и выложить его перед собой.

На каждой карте подарка снизу указаны 2 вида ингредиентов. Для того, чтобы создать подарок, игрок должен сбросить **3 карты ингредиентов** этих **двух видов**. Например, чтобы создать подарок «Синяя будка», игрок может сбросить 1 карту воздуха и 2 карты металла — или 2 карты воздуха и 1 карту металла. **Сбросить 3 карты ингредиента одного вида нельзя.**



Каждый подарок относится к одному или двум **наборам** — они указаны значками сверху карты.

Чем больше карт из одного набора вы соберёте, тем больше очков получите.

Победные очки также начисляются за **цвета подарков** (указаны ленточками в нижнем правом углу) и **карты с эльфами** (в нижнем левом углу).



3



2



1



4



7



4



7



Подготовка к игре

Ниже представлена базовая подготовка для игры от 2 до 4 игроков.

1. Выберите **сторону поля**, на которой хотите играть: дневную или ночную. Выложите поле выбранной стороной вверх в центр стола.
2. Перетасуйте колоду **подарков**. Затем выложите эти карты рядом с полем в **3 стопки** лицевой стороной вверх в зависимости от числа игроков:
 - для 4-х игроков — по 12 подарков в каждой стопке
 - для 3-х игроков — по 10 подарков в каждой стопке
 - для 2-х игроков — по 8 подарков в каждой стопке
3. Оставшиеся карты подарков отложите в сторону лицевой стороной вниз — они вам понадобятся в конце игры.
4. Перетасуйте колоду **ингредиентов** и раздайте каждому игроку по 3 карты закрытую.
5. Затем выложите в открытую по 1 карте ингредиентов в каждую из **областей** на поле.
6. Оставшиеся карты ингредиентов положите в город одной стопкой лицевой стороной вниз.
7. Каждый игрок берёт компоненты выбранного цвета:
 - планшет-памятку
 - жетон универсального кристалла
 - фишку эльфа (которая сразу ставится в город).

Начинает игру **самый младший игрок**.

Дневная и ночная стороны карты отличаются по количеству локаций, в которые можно перемещаться, и количеством карт ингредиентов в каждой из них.

На дневной стороне — **5 локаций (город** в центре и **4 области** по углам), в каждой может быть до 3-х карт ингредиентов.

На ночной стороне — **7 локаций (город** в центре и **6 областей** по краям), в каждой может быть не более 2-х ингредиентов.

Первую партию мы рекомендуем провести на дневной стороне — на ней играть чу-точку легче, чем на ночной.



Ход игрока

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок выполняет 2 или 3 действия.

1. Переместиться *(обязательно)*

Переместите фишку своего эльфа в одну из соседних **локаций**.

Это обязательное действие, остаться на одном месте (в том числе городе) нельзя.

На дневной карте Сказочной страны есть **5 локаций: город и 4 области**. На ночной карте — **7 локаций: город и 6 областей**. Они соединены, как показано на рисунках ниже.



Таким образом, из каждой области можно переместиться в 2 соседние или город, а из города — в любую область.

2. Взять ингредиент *(обязательно)*

Если вы **переместились в область**, возьмите оттуда одну карту ингредиента на ваш выбор.

Если в области закончились ингредиенты, сразу же выложите в неё карты до максимума из города (для дневной стороны — 3 карты, для ночной — 2 карты).

Если вы **переместились в город**, сбросьте любое количество карт ингредиентов с руки (можно 0) и возьмите на одну больше из стопки ингредиентов в городе.

Если в городе закончились ингредиенты, перемешайте сброс, положите его лицом вниз и продолжайте брать карты.

3. Создать подарок *(по желанию)*

Вы можете создать один из трёх подарков, находящихся наверху соответствующих стопок. На этикетке внизу каждой карты подарка указаны 2 вида требуемых для него ингредиентов. Для создания подарка сбросьте **3 карты ингредиентов с руки**: один из требуемых ингредиентов должен быть представлен двумя картами, а другой — одной.

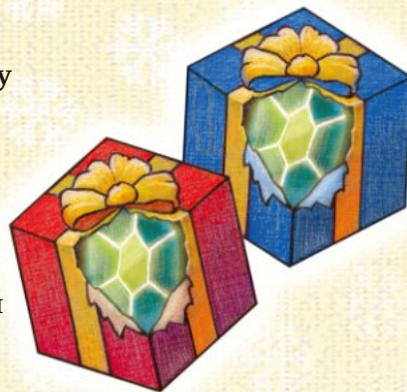
Важно: сбросить три одинаковых карты ингредиентов нельзя!

После создания подарка возьмите соответствующую карту и выложите перед собой так, чтобы остальные игроки видели вашу красивую коллекцию. И использованные ингредиенты уходят в общий сброс рядом с полем **в открытую**.

Универсальные кристаллы

Один раз за игру волшебным кристаллом можно заменить **одну любую карту ингредиента**, требуемую для создания подарка. После этого кристалл убирается в коробку, и повторно воспользоваться им уже нельзя. Мы советуем начинающим эльфам приберечь кристалл для очень важного подарка!

Пример: вы хотите создать «Пирата», для которого нужны магия и вода. Вы можете сбросить 2 карты воды, а карту магии заменить кристаллом.



Передача хода

В конце своего хода игрок может иметь на руке **не более 7 карт ингредиентов**. Если у него их больше, он выбирает, какие карты ему не нужны, и сбрасывает их.

Далее ход передаётся игроку слева.

Конец игры

Когда одна из трёх стопок подарков закончится **в первый раз**, возьмите все карты из оставшихся стопок, перемешайте их и выложите обратно в три примерно равные стопки.

Когда одна из стопок подарков закончится **во второй раз**, игра сразу же завершается. Игроки получают бонусные карты, а затем переходят к подсчёту очков.

Бонусные карты

У настоящего эльфа всегда что-то припасено на особый день!

Возьмите карты подарков, отложенные на шаге 3 подготовки к игре. Перемешайте их, возьмите число карт, равное количеству игроков, и выложите перед всеми. Начиная с игрока, у которого меньше всего карт подарков, и далее в порядке возрастания этого значения, игроки берут по одной карте и добавляют её к своим подаркам.

При равенстве преимущество получает игрок, у которого осталось **больше карт ингредиентов** на руках. Если и здесь значения равны, преимущество получает **младший игрок**.



Подсчёт победных очков

Игроки выставляют своих эльфов на поле подсчёта очков (в коробке) на значение «0».

1. Собранные коллекции

Игроки распределяют свои карты подарков по наборам (обозначенным значками в верхней части карт). Карты одного набора у игрока образуют **коллекцию**. Коллекции приносят победные очки по количеству карт — чем больше карт, тем больше бонус:

- 1 карта — 1 очко
- 2 карты — 3 очка
- 3 карты — 6 очков
- 4 карты — 9 очков
- 5 карт и более — 12 очков

Исключение: В конце игры полностью собранные коллекции «Секрет» («Ключ» + «Шкатулка») и «Сокровища» («Пират» + «Карта сокровищ») приносят по 5 победных очков (см. стр. 11).

Важно: Каждая карта может относиться только к одной коллекции. Если карта принадлежит нескольким наборам одновременно, игрок должен выбрать, к какой коллекции её отнести.



2. Карты одного цвета

Игроки подсчитывают количества своих карт по цветам (изображённым ленточками в правом нижнем углу), а затем выбирают один цвет, карт которого у них больше всего. За каждую карту выбранного цвета игрок получает 1 победное очко.

Примечание: радужные ленточки (у карт «Цветик-семицветик», «Набор фломастеров» и «Плазменная лампа») означают, что их можно отнести к любому цвету.

Пример: у Маши 3 карты синего, 2 карты зелёного и 5 карт красного цвета. У неё также есть карта универсального цвета — «Набор фломастеров». Вместе с этой картой у Маши получается больше всего карт красного цвета — 6, поэтому она получает 6 очков.



3. Карты с эльфами

Некоторые подарки в этом году дети ждут особенно горячо — на таких картах слева внизу есть изображение эльфа. За каждого такого эльфа на своих картах игрок получает 1 дополнительное победное очко.

Победитель

Лучшим Мастером подарков объявляется эльф, набравший больше всех победных очков. Если таких несколько — побеждают они все!



Особые наборы

В игре есть две пары карт, которые, наряду с основными свойствами, имеют особое значение.

- Карты «Шкатулка» и «Ключ», помимо набора «Древности», образуют также **набор «Секрет»**.
- Карты «Пират» и «Карта сокровищ» входят, помимо набора «Пираты», в **набор «Сокровища»**.

Когда игрок собирает обе карты одного особого набора, он получает дополнительный подарок. Игрок выбирает:

- либо одну из трёх стопок карт подарков,
- либо подарки, отложенные на шаге 3 подготовки (не участвующие в основной игре),

Игрок не может заранее смотреть, какие карты есть в этих стопках, и не может менять порядок карт. Из выбранных карт игрок может взять себе любой подарок и выложить его к остальным своим подаркам — не тратя на его создание ингредиенты.

В конце игры при подсчёте очков полностью собранная особая коллекция приносит по 5 победных очков, а не по 3, как обычные коллекции.

Важно: один и тот же игрок может воспользоваться особым свойством коллекций «Секрет» и «Сокровища» только один раз за игру, даже если он собрал все четыре карты. Однако две таких коллекции всё равно приносят ему 10 победных очков.



Памятка по подсчёту победных очков

Перед подсчётом победных очков не забудьте распределить **бонусные карты** из отложенных подарков (см. с. 8).

1. Соберите **коллекции**, распределив подарки по наборам.

Каждая карта может участвовать только в одной коллекции. Начислите очки за каждую коллекцию по количеству карт.



2. Распределите **карты по цветам** и выберите цвет, карт которого больше. За каждую карту этого цвета начислите 1 победное очко.

3. За каждую карту с **изображением эльфа** начислите 1 победное очко.

Над игрой работали:

Авторы:

Александр Крайнов
Максим Николюкин

Иллюстратор:

Елена Гнедкова

Дизайнер:

Александр Гончаренко

Особая благодарность:

Андрею Лешванову — за помощь в разработке и тестировании,
Антону Алтунину — за ценные советы по механикам игры,
Елене Бакшаевой — за организацию работы и комментарии по дизайну.

Создавая «Мастера Эльфа» в 2018 году, мы даже не представляли, что игра так полюбится всем. С тех пор нам пришли сотни тёплых отзывов и пожеланий от игроков. В новом издании мы постарались сохранить ламповую атмосферу оригинальной игры, а также добавили новые режимы, персонажей и механики. Надеемся, что эта игра вам подарит много радостных и уютных вечеров в кругу семьи и друзей!

Каждый год мы в студии JetVox работаем над множеством новых игр — образовательных, семейных и развлекательных. Все игры студии являются полностью отечественными разработками, созданными российскими авторами.

Все новости вы можете узнать на сайте jetbox.games или в нашей группе ВКонтакте.

