

# 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).



# 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).

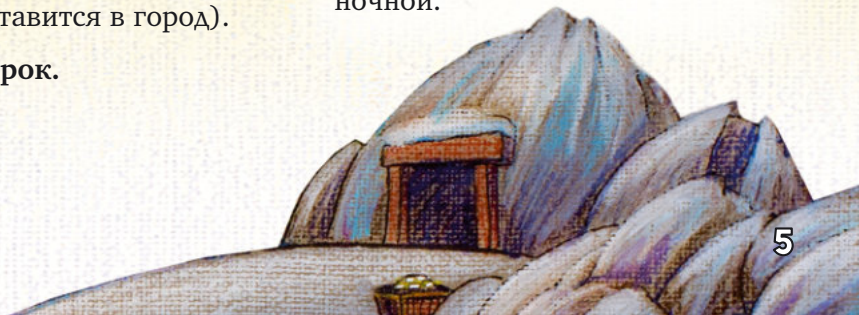
Начинает игру **самый младший игрок**.

**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-уточку 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.

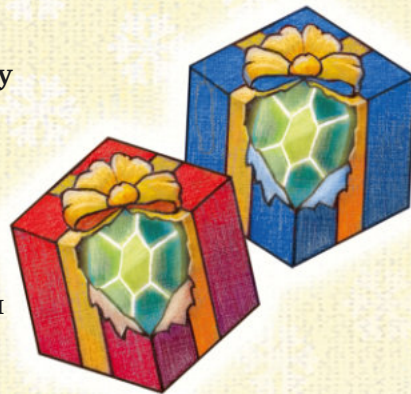
**Важно:** сбросить три одинаковых карты ингредиентов нельзя!

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 JetBox 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](http://jetbox.games) или в нашей группе ВКонтакте.

