

Алиса и Безумное чаепитие



Переполох в Стране чудес! Помогите Алисе и Белому Кролику отыскать всех сбежавших персонажей и вернуть их на страницы книги, но будьте осторожны: никогда не знаешь, кому улыбается коварный Чеширский Кот...

Состав игры

- 100 карт:



30 карт главных
героев



43 карты
второстепенных
персонажей



27 карт глав
книги

- Правила игры

Ход игры

Каждый ход состоит из 3 фаз:

- поиск;
- приключение;
- конец хода.

1. Поиск

Это первая фаза вашего хода, в которой вы получаете новые карты главных героев и глав книги.

Это обязательная фаза. Вы должны взять на руку карту главного героя или главы книги из соответствующей колоды. Вы можете сами выбрать колоду, из которой возьмёте карту. Если в начале хода у вас на руке не было карт, вы должны взять вторую карту из любой из этих двух колод.

2. Приключение

Это основная фаза вашего хода, в которой вы сможете разыгрывать карты с руки и применять их волшебные эффекты. Эти эффекты позволяют вам брать карты персонажей из области чаепития и открывать книгу, чтобы возвращать в неё персонажей и тем самым завершать её главы.

Эта фаза выполняется по желанию: вы сами решаете, сколько карт разыграть (или не разыгрывать их вообще). Хотя вы можете полностью пропустить эту фазу, не разыграв ни одной карты, вы рискуете упустить время и шанс на победу!

При розыгрыше карт вы должны соблюдать 2 простых правила:

а) правило порядка появления:

вы можете разыграть карту главного героя или персонажа, только если её порядок появления (число в левом верхнем углу) такой же или больше, чем у предыдущей карты, которую вы разыграли в этот ход. Таким образом, если вы хотите разыграть несколько карт, вам нужно начинать с карт, у которых порядок появления меньше. Например, вы можете разыграть «Карточного Солдата» (порядок появления — 0), затем «Червонную Королеву» (порядок появления — 2), за ней «Червонного Валета» (порядок появления — 2) и, наконец, «Синюю Гусеницу» (порядок появления — 4). После «Синей Гусеницы» вы уже не можете разыграть «Герцогиню» (её порядок появления — 1).

Без должной организации в Стране чудес порядок не навести!



б) **правило одной главы:** когда вы разыгрываете карту главы книги, вы пробуждаете волшебный вихрь, который затягивает персонажей обратно в книгу. В этот момент вы можете заполнять её страницы. После карты главы книги разыгрывать другие карты нельзя, так что если вы решаете разыграть карту главы книги, на этом ваши действия в текущем ходу заканчиваются.

3. Конец хода

В конце вашего хода все игроки, у которых в этот ход были завершены главы книги (на каждой странице главы лежит карта персонажа или Алисы), получают за них победные очки (ПО). Каждый такой игрок берёт все карты персонажей (кроме карт Карточных Солдат) и Алисы с карты завершённой главы (глав) книги и кладёт их в соответствующие стопки сброса, а карты главы книги и карты Карточных Солдат он кладёт лицевой стороной вниз в свою стопку победных очков.

Чем больше ценных карт находится в вашей стопке победных очков, тем ближе вы к победе в игре!

После получения ПО заполните пустые места в центральном ряду области чаепития новыми картами персонажей, взятыми из соответствующей колоды. Эти карты также выкладываются лицевой стороной вверх. Таким образом, в конце хода любого игрока в центральном ряду должны находиться 3 открытые карты персонажей.

Затем право хода передаётся игроку слева от вас.

Розыгрыш карт

Карты главных героев и персонажей

В начале партии у вас на руке нет карт персонажей, но в процессе игры вы будете брать их из области чаепития. Чтобы разыграть карту главного героя или персонажа, положите её перед собой и примените её свойства в следующем порядке:

1. Эффекты зелья и пирога



Эффект пирога



Эффект зелья

На картах главных героев может быть указан эффект зелья или пирога. Если вы разыгрываете карту главного героя с таким эффектом, то должны немедленно угостить одного из персонажей в области чаепития зельем или пирогом (если у персонажа указаны оба эффекта, выберите один из них).



Этот Белый Кролик угощает персонажа пирогом

Отпив зелье, персонаж будет уменьшаться, а, откусив пирог, — расти. Как правило, выросший или уменьшившийся персонаж при этом освобождает место в области чаепития для нового персонажа. Подробнее это описано в разделе «Чаепитие, зелья и пироги» на стр. 8.

2. Волшебный эффект

Как у карт главных героев, так и у карт персонажей есть особые свойства, которые называются «волшебными эффектами». С их помощью вы можете завершать главы книги и мешать соперникам. На картах волшебные эффекты указаны в виде символов и краткого описания под ними. Более подробное описание этих эффектов вы найдёте в разделе «Волшебные эффекты» на стр. 10. Например, *Белый Кролик* позволяет вам взять на руку не больше 2 персонажей из области чаепития.

На некоторых картах указано сразу несколько волшебных эффектов, разделённых чертой: в таких случаях вам нужно выбрать только один из них.

Особым свойством обладают карты Чеширского Кота: они могут отменять любые волшебные эффекты, в том числе и те, которые пытаются применить соперники. Волшебный эффект карты Чеширского Кота — единственный эффект, который вы можете применить в ход другого игрока.

3. Перемещение в книгу

Если вы разыграли карту персонажа, проверьте, подходит ли эта карта к странице одной из ваших незавершённых глав

Пример:



книги: если на странице изображён портрет этого персонажа, вы можете положить на неё разыгранную карту (после применения её волшебного эффекта). Так вы перемещаете персонажа в книгу. Карта Чеширского Кота не может отменить перемещение персонажа в книгу, даже если с её помощью был отменён его волшебный эффект. Если карта персонажа не подходит ни к одной главе книги или если вы разыграли карту главного героя, вы должны положить её в соответствующую стопку сброса.

Теперь вы можете разыграть следующую карту главного героя или персонажа, снова выполнив все 3 вышеописанных этапа, но помните, что нужно соблюдать правило порядка появления.

Карты глав книги

Когда вы разыгрываете с руки карту главы книги, вы тем самым открываете книгу и запускаете волшебный вихрь, который затягивает на её страницы подходящих персонажей. Персонажи могут быть затянуты в вихрь как с вашей руки, так и из области чаепития.

Выполните следующие шаги:

1. **Выложите перед собой карту главы книги с руки.** Эта карта будет лежать перед вами до тех пор, пока либо вы не завершите указанную на ней главу, либо пока не закончится игра.
2. **Вы открываете книгу и запускаете волшебный вихрь. Вжух!** Проверьте, подходят ли какие-либо карты персонажей у вас на руке и/или в области чаепития к выложенным перед вами картам глав книги. Если карты персонажей подходят, положите любые из них на соответствующие страницы глав книги. Вам обязательно таким образом сразу завершать всю главу — вы можете заполнять её поэтапно.

Волшебный вихрь обладает очень сильным притяжением! Как только вы откроете книгу, вы сможете выкладывать карты персонажей с руки и/или из области чаепития не только в главу книги, разыгранную в этот ход, но и в главы, разыгранные в предыдущие ходы. Вы даже можете разыграть карту главы книги, которую сейчас не можете заполнить, только для того, чтобы с помощью волшебного вихря открывшейся книги положить карты персонажей на страницы **других** глав книги!

Для некоторых страниц глав книги требуются **крошечные** или **огромные** персонажи (если соответствующие символы указаны под и над портретом персонажа). В таких случаях вы должны брать карты персонажей из соответствующего ряда чаепития (нельзя использовать персонажа, размер которого отличается от требуемого!). Если на странице главы книги не указан символ требуемого размера персонажа, вы можете положить на неё карту персонажа любого размера, включая **крошечных** и **огромных**.

Важное замечание: выкладывая карты персонажей на страницы глав книги, вы не применяете их волшебные эффекты!

- 3. Книга закрывается.** Как только вы положите все желаемые карты персонажей на соответствующие страницы, книга закрывается. Переходите к фазе конца хода (см. стр. 5).

Чаепитие, зелья и пироги

Область чаепития — это карты персонажей, лежащие в центре стола. Любой игрок может брать их на руку, а также класть на свои карты глав, когда открывается книга. Персонажи в центральном ряду могут становиться **крошечными** или **огромными**, если их угощают зельем или пирогом соответственно.

Если вы разыгрываете карту с эффектом зелья или пирога, вы должны выбрать одну из карт персонажей в области чаепития и сдвинуть её вверх (если персонажа угощают пирогом) или вниз (если персонажа угощают зельем). Если карта персонажа сдвигается в верхний ряд, он становится **огромным**, а если в нижний — **крошечным**. Если на том месте, куда сдвигается карта персонажа, уже лежит другая карта персонажа, накройте её только что сдвинутой картой. Накрытая карта не участвует в игре до тех пор, пока кто-нибудь не уберёт лежащую сверху карту (или карты). Вы можете применить эффект зелья или пирога, чтобы вернуть персонажу его истинный размер (например, угостить пирогом **крошечного** персонажа). Это единственный случай, когда карты в центральном ряду могут оказаться накрытыми. Вы не можете угостить пирогом **огромного** персонажа или угостить зельем **крошечного**. Поэтому в области чаепития всегда будет не больше 9 карт (или стопок карт) персонажей.

После применения эффекта зелья или пирога немедленно заполните область чаепития новыми персонажами, выложив их карты на пустые места в **центральном** ряду. Как правило, чем больше персонажей для выбора оказывается в области чаепития, тем лучше для игрока, совершающего ход.

Пример:

1



Вы разыгрываете карту главного героя, позволяющую применить эффект пирога

2



Вы выбираете карту из центрального ряда области чаепития. Этот персонаж вырастает и перемещается в ряд для **ОГРОМНЫХ** персонажей

3

Колода персонажей



Немедленно заполните образовавшееся пустое место новой картой из колоды персонажей. Продолжайте ваш ход, применив волшебный эффект главного героя, карту которого вы только что разыграли

Волшебные эффекты

Волшебные эффекты — это особые свойства главных героев и персонажей, которые применяются, когда вы разыгрываете их карты. Вы не можете отказаться от применения волшебного эффекта, но некоторые карты позволяют вам выбрать один из нескольких эффектов. На картах волшебные эффекты указаны в виде символов и краткого описания под ними. Более подробное описание вы найдёте в следующей таблице.

	<h3>Алиса</h3>  <p>Выберите персонажа из области чаепития и примените его волшебный эффект (как если бы вы только что разыграли его карту). Карта этого персонажа остаётся на месте.</p>  <p>Вы можете положить карту Алисы на любую страницу вашей главы книги, как если бы это была карта подходящего персонажа. Это единственный случай, когда карта главного героя может оказаться на карте главы книги.</p>
	<h3>Белый Кролик</h3>  <p>Возьмите на руку не больше 2 карт персонажей из области чаепития. Все крошечные и огромные персонажи, оказавшись у вас на руке, вновь обретают свой истинный размер.</p>
	<h3>Чеширский Кот</h3>  <p>Сбросьте в любой момент, чтобы отменить волшебный эффект любого персонажа или главного героя (включая Чеширского Кота).</p>  <p>В ваш ход сбросьте эту карту с руки, чтобы взять на руку 1 карту из колоды главных героев.</p>

	<h3>Шляпник</h3>   <p>Возьмите верхнюю карту из колоды глав книги и положите перед собой лицевой стороной вверх. Тем самым Шляпник открывает книгу и запускает волшебный вихрь: в этот момент вы можете по обычным правилам класть персонажей на ваши карты глав книги. Когда книга закроется, вы можете продолжать вашу фазу приключения по обычным правилам.</p>
	<h3>Синяя Гусеница</h3>  <p>Возьмите на руку карты всех крошечных и огромных персонажей из области чаепития (даже те, которые были накрыты другими картами!).</p>
	<h3>Грифон</h3>  <p>Украдите 1 карту персонажа из незавершённой главы книги каждого соперника и положите полученные карты на подходящие страницы ваших глав книги. Вы не можете красть персонажей, которые не подходят ни к одной из ваших глав книги.</p>
	<h3>Мартовский Заяц</h3>  <p>Откройте 3 верхние карты из колоды персонажей и положите всех подходящих персонажей на страницы ваших глав книги. Остальные карты положите под низ колоды персонажей в любом порядке.</p>

	<h3>Герцогиня</h3>  <p>Возьмите на руку 2 карты из колоды глав книги.</p>
	<h3>Червоный Валет</h3>  <p>Откройте верхнюю карту из колоды главных героев и положите её в вашу стопку победных очков. В конце игры вы получите ПО за эту карту.</p>
	<h3>Карточный Солдат</h3>  <p>Положите карту Карточного Солдата на любую страницу главы книги любого игрока, как если бы это была карта подходящего персонажа. Если этот игрок завершит эту главу книги, то он положит карту Карточного Солдата в свою стопку победных очков и потеряет 2 ПО в конце игры.</p> <p><i>В атаку!</i> Сбросьте эту карту вместе с другой картой Карточного Солдата, лежащей на вашей карте главы книги, чтобы не терять ПО из-за неё.</p> 
	<h3>Червоная Королева</h3>  <p>Голову с плеч! Назовите персонажа. Каждый ваш соперник сбрасывает 1 карту названного персонажа с одной из своих глав книги, если это возможно.</p>

Конец игры

Игра завершается, когда в колоде персонажей или в колоде глав книги заканчиваются карты. Как только это происходит, игрок, взявший последнюю карту, доигрывает свой ход до конца, но этот ход становится последним в игре. По окончании этого хода каждый игрок должен сбросить все карты с руки и подсчитать ПО в своей стопке победных очков.

Важное замечание: если карты заканчиваются в колоде главных героев, просто перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

Подсчёт очков

Каждая карта завершённой главы книги приносит вам количество ПО, указанное в её левом верхнем углу. Карты главных героев, оказавшиеся в стопке победных очков благодаря волшебному эффекту карты Червоного Валета, также приносят вам ПО (число, указанное в правом верхнем углу карты), а каждая карта Карточного Солдата в вашей стопке победных очков отнимает у вас 2 ПО. Затем подсчитайте количество неакрытых страниц (на которых нет карт персонажей или Алисы) во всех назавёршённых главах книги, оставшихся перед вами в конце игры. **За каждую неакрытую страницу вы теряете 1 ПО!** Не торопитесь разыгрывать карты глав книги!



Опытные игроки могут использовать альтернативное правило подсчёта ПО: незавершённые главы книги отнимают у вас указанное на них количество ПО, но приносят 1 ПО за каждую неакрытую страницу. *Например, в конце игры у вас осталась незавершённая глава книги (которая должна была принести 5 ПО) с одной накрытой страницей. В таком случае вы потеряете из-за неё 4 ПО (-5 ПО + 1 ПО).*

Игрок (или игроки), набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем!

Алиса, Белый Кролик и Чеширский Кот благодарят его за возвращение порядка в Страну чудес!

Также попробуйте сыграть безумную партию без соблюдения правила порядка появления!



Часто задаваемые вопросы

Позволяет ли волшебный эффект Чеширского Кота отменить перемещение карты Алисы в главу книги?

Да. Поскольку Алиса является главным героем, а не персонажем, она может попасть на страницу главы книги только с помощью своего волшебного эффекта, и карта Чеширского Кота может его отменить. В таком случае положите карту Алисы в сброс карт главных героев. Но в остальных случаях карта Чеширского Кота не отменяет перемещение карты персонажа в главу книги, даже если она отменила его волшебный эффект!

Можно ли завершить главу книги с помощью карты Карточного Солдата?

Да. Ближе к концу партии бывает выгодно выкладывать карты Карточных Солдат даже на свои собственные карты глав книги, чтобы не терять ПО за незавершённые главы. Конечно, гораздо веселее с помощью Карточных Солдат завершать главы книги других игроков, чтобы в конце вашего хода карты Карточных Солдат сразу попадали в их стопку победных очков. Также можно заполнять главы книги с помощью одних только Карточных Солдат!

Применяются ли волшебные эффекты Грифона и Червонной Королевы к Алисе?

Нет. Поскольку Алиса является главным героем, а не персонажем, её карту нельзя украсть или сбросить с помощью эффектов карт Грифона и Червонной Королевы, даже если она занимает место другого персонажа на странице главы книги. *Нельзя так просто избавиться от главных героев истории!*

Сколько карт может быть у игрока на руке?

В игре нет ограничения на количество карт, которые игрок может держать на руке, но при эффективной игре их не должно накапливаться слишком много.

Можно ли разыграть карту Чеширского Кота, чтобы отменить волшебный эффект своей же карты?

Да, можно. Это может быть полезным при розыгрыше карты Шляпника, если вы хотите просто выложить её на страницу вашей главы книги, но не хотите класть перед собой новую карту главы книги (особенно когда игра подходит к концу и есть риск потерять ПО за незавершённые главы).

Если игрок разыгрывает карту Червонной Королевы, а на картах глав книги соперников лежат только карты Карточных Солдат, обязан ли он называть их, чтобы они ушли в сброс?

Нет, не обязан. Он может назвать любого другого персонажа, даже если такой карты нет ни на одной выложенной карте главы книги.

Если игрок разыгрывает карту Грифона, обязан ли он красть карту Карточного Солдата у игроков, на страницах глав книги которых лежат только карты Карточных Солдат?

Да, игрок должен украсть по 1 карте у всех соперников, если это возможно, даже если он при этом должен украсть карту Карточного Солдата. Игрок может выбрать, на какие страницы своих глав книги положить украденные карты Карточных Солдат. Хотя эти карты и отнимают ПО в конце игры, от них всё-таки есть польза: с их помощью вы тоже завершаете главы книги.

Можно ли выложить карту Алисы или Карточного Солдата на страницу главы книги, для которой требуется крошечный или ОГРОМНЫЙ персонаж?

Да, можно. Просто не учитывайте требование размера при розыгрыше этих карт.



Создатели игры

Автор игры: Оскар Аревало

Художник: Лорена Аспири

Дизайн и вёрстка: WAN! Studio

Редактор: Йенс де Фриз

Издатель: Сервандо Карбальяр

Продюсер: Ракель Пуэрто



Автор выражает благодарность Великому Ванди за то, что тот в конце концов сдался под натиском Ракель Пуэрто; Лорене Аспири за её невероятный талант и профессионализм; замечательному редактору Йенсу и, наконец, Гонзо Бриосу.



© 2019 Gen X Games SL c/Severo Ochoa 13,
Nave 5, 28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid, ES

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Александр Кожевников

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Юрия Тапилина и Андрея Аганова за помощь в подготовке игры к изданию.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Играть интересно