

## Университетский курс



"Университетский курс" - это первое дополнение к игре «Зельеварение». Оно позволяет значительно разнообразить игру, делает ее более сложной, но и более интересной.

Дополнение содержит 63 карты. 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 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 (Университетский курс). Затем верхние четыре карты с колоды "Практикум" 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 или сыграть какую-то карту. 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 и должен сыграть любую карту.

Другими словами, фазы хода выглядят так: взять – взять – сыграть или взять – сыграть – сыграть. Игрок не может пропускать какие-либо фазы за исключением первой фазы хода (только в случае, если в начале этой фазы у него в руке 8 и более карт)

**Дополнение к правилам 2** При игре с использованием "Университетского курса" не действует правило, предусмотренное в правилах "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, использует другой игрок 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 при сборе рецепта существа.

**Талисман Чародейства** – может быть собран из трех ЛЮБЫХ младших талисманов, но именно МЛАДШИХ талисманов.



**Младшие талисманы.** Младшие талисманы дают определенные преимущества тем 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, 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 раз 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.





**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.

**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.



**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 заклятья** – Играя любую карту заклятья, игрок показывает ее другим игрокам, после чего отыгрывается эффект заклятья. Затем карта заклятья кладется в шкаф элементов.



**Заклятье всеобщего познания** – Игрок берет любую карту из шкафа элементов. Можно брать только верхнюю карту в стопке элементов. **(ВНИМАНИЕ! Печатная версия Правил дополнена). Нельзя брать карты "Заклятье всеобщего познания" и "Заклятье магического познания".**



**Заклятье магического познания** – Игрок берет из шкафа элементов любую карту, содержащую заклятье. Можно брать только верхнюю карту в стопке элементов. Нельзя брать карту "Заклятье магического познания". Игрок, сыгравший данное заклятье, может в эту же фазу хода сыграть еще одну карту.



**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.



**Заклятье трансфигурации** – Игрок должен немедленно (т.е. в течение данной фазы хода) собрать какой-либо рецепт из руки – 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 заклиятие 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 заклиятие, получает 10 очков. Кроме того, каждый игрок, чье существо было разрушено (в том числе и игрок, сыгравший заклиятие, 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.



**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 не окажется, что ни у кого из игроков (включая игрока, сыгравшего заклиятие) нет карт с названным элементом. Указанное требование относится и к картам, на которых указано сразу три элемента (“Великий талисман магии” и “Верховный эликсир”). Игрок, сыгравший данное заклиятие, может в эту же фазу хода сыграть еще одну карту.



**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.



**Магический водоворот** - ВСЕ карты ингредиентов 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.

### Вам 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.

