

ШКОЛА ВОЛШЕБСТВА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Школа волшебства — замок, выросший вокруг Библиотеки Пяти Миров. Сигил перемещения, начерченный Великим Алхимиком, вёл прямоком сюда, в большой центральный зал с арочными сводами. Когда-то это место было самым оживлённым во всём мире. Здесь адепты, достигшие Философского камня, начинали свой путь по новым землям, познавали разнообразие вселенной, делились методами с коллегами и изучали местный набор зелий. Всевозможные существа сновали по коридорам, а представители разных рас наполняли трудом сердце этого места — Библиотеку. Некоторые уходили дальше, через магические порталы или ворота замка, прочие продолжали собственные эксперименты в Школе, двигаясь от вершины мастерства в бесконечность.



## СОДЕРЖАНИЕ

Комплектация .....	3
Подготовка .....	4-5
Цель игры, Ход игры .....	6
Колдовство .....	6
Творение .....	6
Восполнение .....	6
Карты рецептов .....	7
Как собирать рецепты .....	8-9
Магемы .....	8
Виды рецептов .....	10-11
Наполнение шкафа .....	11
Окончание партии .....	11
Справочник .....	12-14
Элементы .....	12
Колоды рецептов .....	13
Колода заклятий .....	14
Мини-дополнения .....	15
Часто задаваемые вопросы ..	16



## КОМПЛЕКТАЦИЯ

104 карты рецептов



16 стартовых карт рецептов    32 зелёные карты рецептов    32 серебряные карты рецептов    24 золотые карты рецептов

20 карт заклятий



4 счётчика игрока



87 жетонов силы разных номиналов



Планшет для колод + шкаф Элементов



Мини-дополнение «Вечное пламя»



Мини-дополнение «Основа стихий»



4 памятки игрока



Схема сборки рецептов



## ПОДГОТОВКА

Для игры вам понадобится поверхность размером не менее 70 x 100 см.

- Ⓐ Соберите планшет для колод из трёх частей; поместите его в центре стола.  
✦ Вдоль длинных сторон планшета расположены 16 отсеков с символами Элементов. Эти отсеки называются «шкаф».
- Ⓑ Разместите вокруг планшета 16 стартовых карт рецептов (с зелёной рубашкой и золотыми уголками) лицом вверх, так, чтобы Элементы на картах накрыли соответствующие им отсеки шкафа.
- Ⓒ Перемешайте зелёную, серебряную и золотую колоды рецептов, колоду заклятий и разместите их на соответствующих местах планшета рубашкой вверх.
- Ⓓ Разместите магемы на соответствующее место планшета, а жетоны силы в удобном для всех игроков месте. Это — резерв.
- Ⓔ Каждый игрок берёт счётчик и кладёт перед собой стороной с 10 ячейками (при 2-3 участниках) или стороной с 7 ячейками (при 4 участниках); затем получает 1 (магему) из резерва.
- Ⓕ Каждый игрок берёт в руку 2 карты из зелёной колоды, 2 карты из серебряной и 1 карту из золотой.  
✦ Если вам случайно достались 2 одинаковые «зелёные» карты, положите одну из них под низ колоды и возьмите 1 карту сверху.

Определите жребием первого игрока. Он начинает свой ход ...



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Зельеварение. Школа волшебства» вы собираете алхимические рецепты и получаете за них награду – кристаллы различной силы. Победит тот, у кого к концу партии будет больше силы на накопленных кристаллах, чем у других игроков.

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из нескольких **последовательных фаз**:

1. **КОЛДОВСТВО** (по желанию).
2. **ТВОРЕНИЕ** (обязательно).
3. **ВОСПОЛНЕНИЕ** (обязательно).

## 1. КОЛДОВСТВО

По желанию вы можете сыграть карты заклятий из руки в любом порядке и количестве, но не более чем по 1 заклятью каждого вида. После применения карты заклятья положите её в сброс колоды заклятий.

Подробнее о заклятьях см. стр. 14.



♦ **В начале партии у вас нет карт заклятий в руке.**

Вы получаете карту заклятья в награду за собранный рецепт Зелья (стр. 10);

## 2. ТВОРЕНИЕ

Вы обязаны совершить **одно действие** из двух возможных:

- **Выложите карту рецепта из руки в шкаф (как Элемент)**

Выложите карту из руки в соответствующий Элементу отсек шкафа и получите в награду 1  (магему) из резерва. Если такого Элемента в шкафу не было, дополнительно получите ещё 1 . Подробнее об Элементах см. стр. 12.

- **Соберите рецепт из руки**

Выложите карту рецепта из руки на стол. Соберите этот рецепт и получите за него награду (см. стр. 8). Теперь это ваш **готовый рецепт**.

## 3. ВОСПОЛНЕНИЕ

Берите в руку карты рецептов из любых колод, пока их не станет 5. Карты заклятий при этом не учитываются – их можно иметь сколько угодно и их количество не влияет на взятие карт рецептов.

♦ **Если вам нужно взять несколько карт, берите их по одной. Взяв карту, посмотрите на неё, чтобы решить, из какой колоды взять следующую.**

Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

## КАРТЫ РЕЦЕПТОВ

Карта рецепта разделена на две независимые части.

На верхней части изображён сам рецепт:

- 1 – Название рецепта
- 2 – Награда за сборку рецепта
- 3 – Изображение рецепта
- 4 – Символ стихии ингредиента (см. стр. 15)
- 5 – Ингредиенты для сборки рецепта

На нижней части изображён Элемент.

- 6 – Элемент



♦ Из руки карту можно сыграть либо как рецепт (собрать его и положить на стол перед собой), либо как Элемент (выложить в шкаф).

♦ В шкафу карта считается Элементом.

♦ На столе перед игроком лежащая лицом вверх карта является готовым рецептом.

♦ Некоторые ингредиенты отмечены символом стихии (4) – это означает, что вместо ингредиента можно использовать Порошок соответствующей стихии (см. стр. 15, мини-дополнение «Основа стихий»).

## КАК СОБИРАТЬ РЕЦЕПТЫ

1. Выберите из карт в руке рецепт, который вы хотите и **можете** собрать (необходимо, чтобы все ингредиенты были в наличии).

Ингредиенты бывают 3 типов:

• **Элемент**

Требуемые Элементы можно брать **только** из соответствующего отсека шкафа.


• **Зелье (коническая колба)**


• **Эликсир (круглая колба)**

Требуемые Зелья и Эликсиры (готовые рецепты) можно брать **только** на столе как у себя, так и у соперников.

2. Выложите карту рецепта на стол перед собой. Затем возьмите в шкафу и на столе требуемые ингредиенты, переверните рубашкой вверх и накройте ими левую сторону карты рецепта.


Когда вы берёте на столе карту готового рецепта, то его ингредиенты (если они есть) разложите по соответствующим отсекам шкафа (см. стр. 11, «Наполнение шкафа»).

♦ **Когда вы берёте готовый рецепт соперника, он получает 1**  **из резерва.**

Если требуемых ингредиентов не хватает (или вы не хотите их использовать), можно заменить их сбросом своих  в резерв:

1 сброшенная  заменяет 1 **любой Элемент**

2 сброшенных  заменяют 1 **любое Зелье**

3 сброшенных  заменяют 1 **любой Эликсир**

Кроме того, для замены требуемого Зелья или Эликсира можно использовать более дорогие готовые рецепты (см. стр. 10):

**Эссенция** заменяет **один** из 3 изображённых на ней **Эликсиров**;

**Философский камень** заменяет **любое Зелье.**



## МАГЕМЫ

*Магема – универсальный ингредиент, дарованный этому миру избытком энергии Перводрева. Конденсируясь из воздуха при алхимических процессах, магема может заменить собой любой требуемый элемент или состав.*

**Магемы можно тратить:**

- при сборке рецепта для замены ингредиентов;
- при применении заклятья Ускорения (см. стр. 14).


**Магему можно получить:**

- когда соперник использует ваш рецепт;
- когда вы выкладываете карту в шкаф как Элемент (см. стр. 6);
- когда вы развоплощаете своё существо (см. стр. 11).

3. Получите награду, указанную в верхнем правом углу карты рецепта. Обычно это жетон силы определённого номинала (возьмите его из резерва и разместите на своём счётчике в любой ячейке). У рецептов с символом свитка – ещё и карта заклятья (возьмите её с верха колоды заклятий и добавьте в руку).





### Пример 1. Сборка рецепта Зелье Забвения

Игрок А делает первый ход. Шкаф полон, на столе нет готовых рецептов. Проще всего собрать рецепт из зелёной колоды. Игрок А выкладывает рецепт Зелье Забвения из руки на стол. Берёт в шкафу ингредиенты – Белладонну и Крыло летучей мыши, переворачивает их и накрывает левую часть рецепта. Получает жетон  и берёт в руку верхнюю карту из колоды заклятий.



### Пример 2. Сборка рецепта Эликсир Летаргии

Игрок Б уже может собрать более дорогой рецепт. Он выкладывает рецепт Эликсир Летаргии из руки на стол. Берёт в шкафу Родниковую воду, а у игрока А – готовое Зелье Забвения, и накрывает ими левую часть рецепта. Ингредиенты от использованного Зелья Забвения возвращаются в шкаф как Элементы, а игрок А получает 1 . Игрок Б получает жетон .



## ВИДЫ РЕЦЕПТОВ

### Зелья

Сии являются основой снадобья, но и сами обладают немалой властью. Имея тесную связь с первородными элементами, они притягивают магию и заряжают печати в ваших руках.

Зелье собирается из двух Элементов, расположенных рядом в круге Великого Делания (см. стр. 12). Оно приносит вам жетон и, что особенно ценно, – карту заклятья.

### Эликсиры

Эликсиры — могучие силы, заключенные в алхимических составах. Они способны возродить жизнь или заставить её исчезнуть. Усиливая зелья природными элементами, мы создаём нечто удивительное. Важно помнить: несколько родственных зелий в сочетании с разными элементами могут привести к одному и тому же результату.

Эликсир – важная ступень для сбора более дорогих рецептов. Он собирается из 1 Зелья и 1 Элемента. Эликсир приносит вам .



### Эссенции

Эссенция – перво-причина событий и проявлений духа, общей истинной сути двух разных зелий. Способна заменить эликсиры в сложных составах.

Эссенции – тройные Эликсиры. Собирая другой рецепт, можно использовать готовую Эссенцию как **любой** из трёх Эликсиров, изображённых на её карте, но только один!



### Философские камни

Пришедшие в мир алхимики принесли с собой удивительное знание, что Философских камней, так же, как и способов их достижения, есть великое множество, но в основном они делятся на **восемь типов**.

Собирая другой рецепт, можно использовать готовый Философский камень как **любое** Зелье.



### Существа

Существа в мире Перводрева по большей части являют собой различные алхимические символы, отражённые и оживлённые Философским камнем. Они легко призываются с помощью соответствующих эликсиров и зелий, а также магических печатей. Существа, являющие собой противоположные процессы, терпеть не могут друг друга. Например, единорог на дух не переносит дракона, а василиск никогда не вторгнется на территорию феникса. В нынешние времена существа спокойно уступают друг другу место, однако позже энергия жизни окажется связанной, и ни одно из них не сможет находиться в материальном мире с другим. Я вижу это благодаря эссенции оракула.

На столе может находиться только одно существо на всех игроков. Когда появляется новое существо (собранное как рецепт или созданное заклятьями Обретения и Созидания), владелец старого существа **развоплощает** его: кладёт его карту и все ингредиенты в шкаф, затем получает 1 из резерва.

## НАПОЛНЕНИЕ ШКАФА

Наличие в шкафу Элементов очень важно для успеха. Каждый раз после того, как вы соберёте рецепт, разложите в соответствующих отсеках шкафа ингредиенты от своих использованных рецептов, карты развоплощённых существ. Затем то же самое делают все игроки по часовой стрелке.



- ♦ Карту с Первоэлементом игрок кладёт в любой отсек шкафа по желанию.
- ♦ Наполнение шкафа не приносит игрокам награды в отличие от действия «выложите карту из руки в шкаф» (см. стр. 6).
- ♦ Игроки не могут просматривать карты, лежащие в отсеке шкафа под другими картами.
- ♦ Когда игрок должен взять карту из отсека шкафа, он всегда берёт верхнюю карту.

## ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Партия приближается к концу, когда любой из игроков соберёт на своём счётчике определённое количество жетонов силы:

- 10 жетонов при 2-3 участниках
- 7 жетонов при 4 участниках

Игроки завершают круг, делая свои ходы, пока очередь не дойдёт до первого игрока.

Затем каждый участник подсчитывает сумму очков на своих жетонах силы и прибавляет к ней:

- по 1 очку за каждое заклятье в руке;
- по 1 очку за каждую пару .

Игрок с наибольшей суммой очков становится победителем. В случае ничьей победителями считаются все претенденты.



# СПРАВОЧНИК

## Элементы

Изначально в великой Библиотеке находилась единственная книга, которую поместил туда Создатель. Это был полный атлас трав и изначальных элементов — всего семнадцати первооснов, представляющих особый интерес для алхимии. Читай внимательно и используй мудро.

В алхимической практике используются 16 традиционных Элементов из великого

Круга Делания и 1 универсальный — Первоэлемент.

Доступные Элементы находятся в соответствующих отсеках шкафа. Каждый игрок может брать из шкафа требуемые ему для сбора рецептов Элементы, либо выкладывать их из руки в шкаф, получая награду (см. стр. 6).

Первоэлемент можно класть в любой отсек шкафа, и он считается соответствующим Элементом, если лежит в этом отсеке.



## Колоды рецептов

Карты рецептов в зависимости от сложности разделяются на три колоды с разным цветом рубашек:

**Зелёная колода** (включая стартовые карты) содержит 16 Зелий, по 3 копии каждого. Каждое Зелье можно собрать из двух Элементов, находящихся рядом в Кругу Делания. В награду за собранное Зелье игрок получает жетон и карту заклатья (см. стр. 10, стр. 14).



48 Зелий  
Награда — жетон и заклатья

**Серебряная колода** содержит:



16 Эликсиров  
Награда — жетон

16 Эссенций  
Награда — жетон

**Золотая колода** содержит:



8 Философских камней  
Награда — жетон

16 Существ  
Награда — жетон

### Колода заклятий

Содержит 4 заклятья, по 5 копий каждого.



*Зельевар использует не только различные алхимические составы, но и магические печати заклятий, работающие волей Философского камня. Чтобы не случилось впоследствии, печати всегда будут заряжаться, как и сегодня, варкой простейших зелий.*


✦ **Когда колода заклятий закончится, перемешайте сброс и сложите колоду заново.**

Вы можете применять заклятья в фазу колдовства, не более чем по 1 заклятью каждого вида. Заклятья Созидания и Обретения помогут вам создать ингредиенты, которые понадобятся в фазу творения. Заклятье Ускорения – получить два жетона силы за ход.

### Заклятье Ускорения

*Единственная печать, что требует оплаты. Верните в мир осадок силы или магему, чтобы использовать её. Способна замедлить время, позволяя сделать больше, чем было возможно изначально. Несмотря на любовь к ней очень занятых алхимиков, не является панацеей и применима далеко не всегда.*



Сбросьте в резерв 1  или любой жетон силы, чтобы в этот ход совершить 2 действия в фазу творения вместо 1 (см. стр. 6).

✦ **Вы можете собрать 2 рецепта; или выложить 2 карты в шкаф; или совершить 2 разных действия в любом порядке.**

### Заклятье Созидания

*Позволяет алхимикам создать что угодно из ничего. Главное – чётко представлять рецепт. Любима алхимиками всех возрастов и поколений.*

Выложите 1 рецепт из руки на стол как **готовый**, не получая за это награды.



### Заклятье Обретения

*Главное – уметь правильно смотреть, чтобы в невинном цветке углядеть бывшую эссенцию. Печать обретения позволяет воспользоваться памятью вещества и из него получить то, чем оно когда-то было или чем стремится стать.*

Выложите **верхний** рецепт из любого отсека шкафа на стол как **готовый**, не получая за это награды.



### Заклятье Изучения

*Знания трудно достать. Особенно если кто-то унёс свиток. Если рецепта нет под рукой, можно найти нужное в природе. Печать изучения позволит понять суть вещей и найти рецепт среди элементов.*

Возьмите **верхний** рецепт из любого отсека шкафа в руку. Затем по желанию можете положить другой рецепт из руки в шкаф, не получая за это награды.



## МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «ВЕЧНОЕ ПЛАМЯ»

Содержит 16 Вечных Зелий (замешайте их в **серебряную** колоду) и 16 Вечных Эликсиров (замешайте их в **золотую** колоду).


### Вечные Зелья и Вечные Эликсиры

*При получении Философского камня он дарует понимание о консервации цикла времени алхимических смесей. Побочным эффектом является вечное пламя, пляшущее у колб с этими составами, которые никогда не иссякнут.*



Вечные Зелья и Эликсиры можно использовать для сборки других рецептов так же, как и соответствующие им обычные Зелья и Эликсиры. Но у них есть чудесное свойство – они не кончаются!

Когда вы используете готовый Вечный рецепт, он остаётся у владельца на столе. Если на Вечном рецепте есть карты ингредиентов, разложите их по отсекам шкафа.

Если вы использовали Вечный рецепт соперника, он получает 1  как обычно.

## МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «ОСНОВА СТИХИЙ»

Содержит 8 Порошков. Замешайте их в **золотую** колоду, предварительно убрав из неё 8 Философских камней.

### Порошки

*Пришедшие из разных миров адепты принесли с собой рецепты стихийных порошков и знание, что любое зелье содержит в себе суть стихии и может быть легко ей же заменено.*



Порошок – концентрат одной из четырёх стихий: Огня, Воды, Земли, Воздуха. Каждой стихии соответствуют 4 Зелья.

Собирая другой рецепт, можно использовать готовый Порошок как любое Зелье с символом стихии, изображённым на его карте.





# ВЕЛИКОЕ ДЕЛЕНИЕ

Если партии кажутся вам слишком короткими, и хочется как в старые добрые времена, уберите счётчики-амулеты и играйте до конца любых двух колод рецептов. Если в резерве закончились жетоны нужного вам номинала, просто замените их на другие равной суммы. Для большей эпичности рекомендуем играть с двумя дополнениями: «Вечное пламя» и «Основа стихий».

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

**Что делать, если я не могу собрать ни одного рецепта?**

Придётся совершить действие «Выложить карту в шкаф как Элемент».

**Получаю ли я магему, когда использую для сборки рецепта свой готовый рецепт?**

Нет.

**Могу ли я запретить другому игроку использовать мой рецепт?**

Нет.

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы: Сергей Мачин, Герман Тихомиров, Юрий Ямщиков

Руководитель проекта: Иван Туловский

Иллюстраторы: Александра Каренская, Майя Курхули, Мария Ефремова, MidJourney

Графический дизайнер: Павел Логвинцев

Авторы текстов: Алисия “Хинэко” Долуханова, Наталья Мамченкова.

Редактор: Фёдор Мячин

Организаторы тестирования: Георгий Войнов, Артём Абрамов

Благодарим за участие в создании игры:

Александра “Ксандра” Ерёмкина, Александра Колесникова, Александра Миронова, Александра Осипенко, Александра Чурилова, Алексея Лихачёва, Алёну Кузину, Алису Коваленко, Альбину Макарову, Анастасию Спирину, Андрея Александрова, Андрея Беяева, Анжелу Борцову, Анну Алексаян, Анну Беляевскую, Артёма Лаврентьева, Артёма Стёпина, Валентина Трухачёва, Валентину Савосину, Веру Голикову, Веру Давыдову, Виталия Карпова, Владимира Краснощёрова, Даниила Зайцева, Данила Клименко, Дарью Несветаеву, Дмитрия Белько, Евгения Бурмистрова, Евгения Петрова, Егора Васюкова, Егора Поварицина, Ивана Смирнова, Игоря Ганжу, Илью Елтунова, Илью “Ильфа” Чуракова, Ирину Соловьёву, Константина Глазкова, Константина Кондюкова, Максима Хмеля, Марию Герасимову, Марию Уварову, Михаила Агапитова, Михаила Бардебанова, Михаила Кочерова, Надежду Пенкрат, Наталию Иванову, Наталью Яницкую, Никиту Григорьева, Олега Гребнева, Олега Яковлева, Рамиса Субханкулова, Родиона Иванова, Сергея Мясницкого, Сергея Родивилова, Сергея Тодорова, Сергея Эсмонта, Сергея Ярушка, Станислава Пликшниса, Степана Медведко, Филиппа Иванова, Юлию Тимофееву, Ярослава Ямщикова, QuasiStellar, участников петербургской ячейки Гильдии разработчиков настольных игр «ГРАНИ», Настолкемпа, Улётного кэмп, фестиваля «Старкон», фестиваля «Ран(DEV)у», конвента «Граникон», системы тестирования студии «PRO геймдизайн». Отдельная благодарность руководству антикафе «Фронтир» за предоставление удобного помещения для проведения тестирования.

© ООО «Правильные игры», 2024