

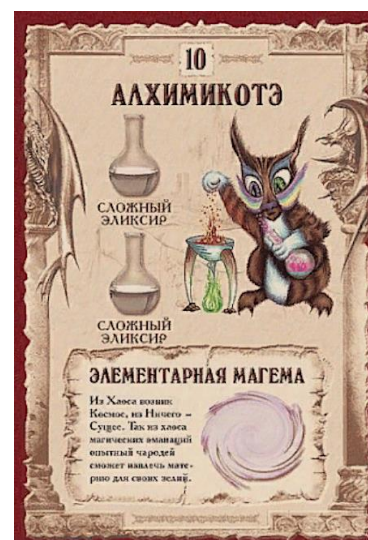
Зельеварение. Практикум.

В данной игре необходимо варить зелья, создавать магических существ и различные талисманы. А также использовать заклинания для получения выгодной ситуации.

В игре «Зельеварение» используются зачарованные карты. Каждая карта состоит из двух частей, рецепт и элемент. Карты на руках – это рецепты (либо заклинания), всё что на столе – это элементы, даже зелья, созданные вами или другими игроками, которые можно использовать для своих рецептов.



Уровень сложности средний, одной партии достаточно чтобы полностью разобраться с механикой игры. У игры есть два дополнения "Гильдия Алхимиков" и "Университетский курс". Чтобы не приобретать их по отдельности существует подарочный набор, в который входит базовая игра, два дополнения и бонусная карта Алхимикотэ, который готовится из двух любых трёхбалльных эликсиров.



Порядок хода в оригинальной игре и с дополнениями немного отличается.

Порядок хода при игре только базовым набором «Зельеварение».

1. Взять карту с колоды в руку.
2. Сыграть карту из руки:
 - a. Выложить карту в шкаф элементов, либо
 - b. Собрать рецепт, выложив карту на стол перед собой, либо
 - c. Сыграть карту заклятья.

Разберем процесс игры. В начале игры каждый получает по 4 карты на руку и на стол в шкаф элементов выкладываются также 4 карты.



«Шкаф элементов»



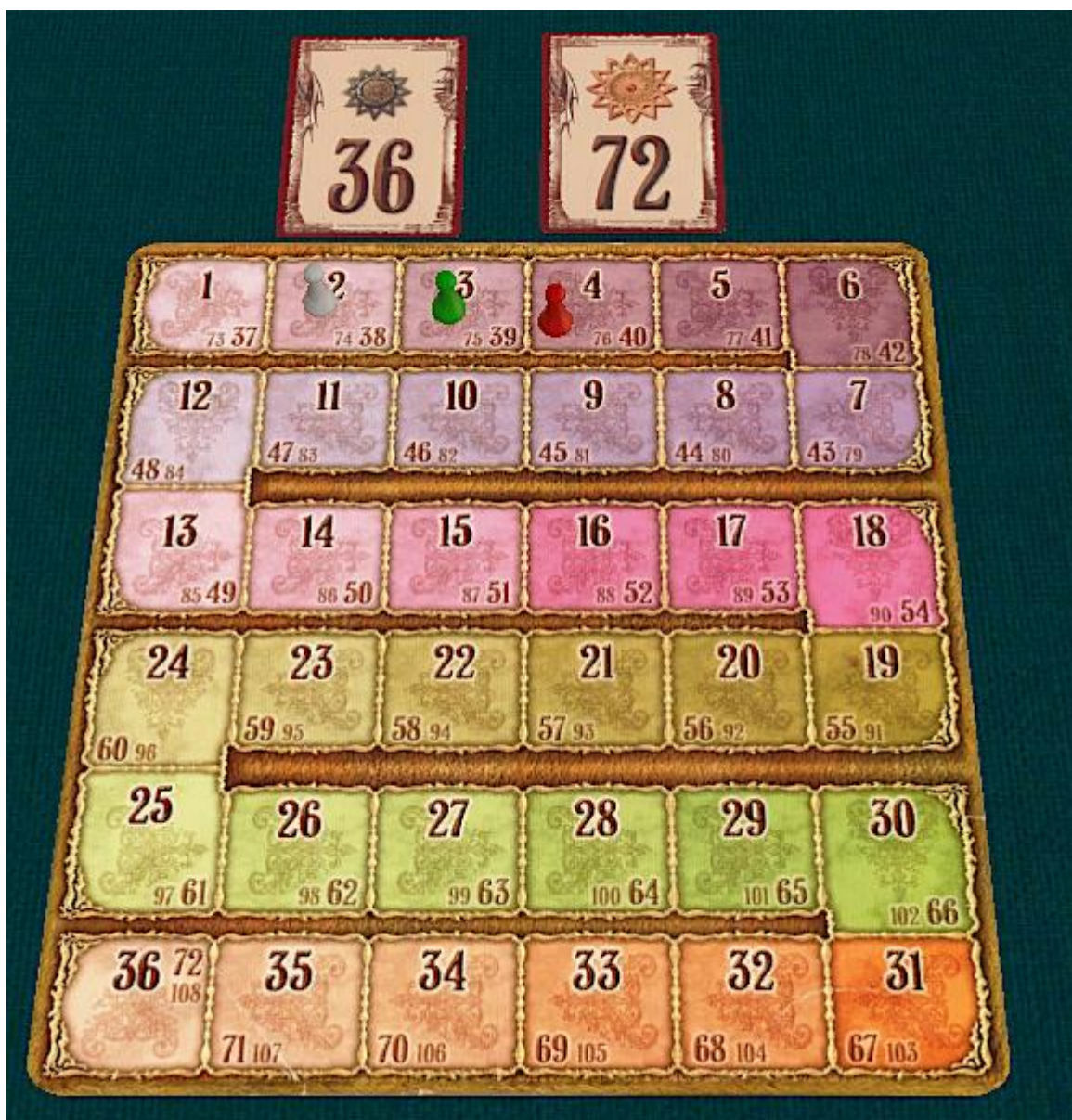
«Колода»

В свой ход берем одну карту с колоды, и у нас получается пять карт.



Вторым действием играем карту с руки. Если выложим карту в шкаф элементов, и такого элемента там нет, то получим 1 очко, заметим, что есть карта (по середине) из нескольких элементов, в этом случае получим 1 очко за каждый недостающий в шкафу элемент, в данном примере 2 очка, т.к. перо феникса уже имеется. Карт заклятий у нас нет, значит этот вариант отпадает. Если посмотрим на первую карту, то заметим, что для его приготовления нам необходима вода и белладона, которые есть в шкафу элементов. Сыграв эту карту можно приготовить «зелье вечного сна» и получить 2 победных очка, а в шкафу элементов станет на 2 ингредиента меньше.

Выбрав как сходить получаем победные очки на счетчике очков.



У каждого игрока есть цветная фишка, которое отмечает его положение. Если фишка проходит круг, игрок получает карту со значением 36, пройдя еще один круг он переворачивает карту, на которой отмечено 72.

Игра длится до последней сыгранной карты с руки. Побеждает игрок набравший больше остальных победных очков.



«Пример игрового поля»

Дополнения "Гильдия Алхимиков" и "Университетский курс"

Порядок хода при игре с дополнениями:

1. Взять карту с любой из колод в руку. Если карт меньше 7 то добрать до 7. Если карт на руке 7, то взять одну. Если у игрока 8 и более карт, пропустить эту фазу.
2. Взять карту с любой из колод или сыграть карту из руки. Если у игрока 8 и более карт, он не может в эту фазу брать карту из колоды.
3. Сыграть карту из руки.

Для игры можно выбрать одну колоду из дополнений или обе сразу. В "Университетском курсе" добавляются различные заклинания, что конечно



делает игру интересней и разнообразней, т.к. в базовом наборе было только три разных заклинания. "Гильдия Алхимиков" в свою очередь делает игру немного сложнее, добавляя каждому игроку задание.

Пример задания без дополнения «Университетский курс».

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЕЛИКОГО ДЕЛАНИЯ					
ЭЛИКСИР РУБЕДО	2	РАСТВОР-ОБЕРЕГ	2	ЭЛИКСИР АЛЬБЕДО	
ЭЛИКСИР ЗАБВЕНИЯ	2	ЭЛИКСИР ВЕЧНОЙ МОЛОДОСТИ	2	ЭМАНАЦИЯ ВЛАСТИ	
ЭЛИКСИР СИЛЫ	4	ВЕЛИКИЙ ЭЛИКСИР ЗАЩИТЫ	4	ЭЛИКСИР НИГРЕДО	
ЭЛИКСИР МУДРОСТИ	4	АКВА РЕГИС (Aqua Regis)	4	АЛКАГЕСТ	
ТАЛИСМАН КИБАЛИОН	6	ПОРОШОК АТРАМЕНТУМ	6	ВЕЛИКИЙ ЭЛИКСИР ВОЗРОЖДЕНИЯ	
ВЕРХОВНЫЙ ЭЛИКСИР	8	ЕДИНОРОГ	8	ТАЛИСМАН ПОБЕДИТЕЛЯ ЗВЕРЕЙ	
ПАНАЦЕЯ ЖИЗНИ	10	МАГИСТЕРИУМ	10	КРАСНАЯ ТИНКТУРА	

Пример задания с двумя дополнениями.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЕЛИКОГО ДЕЛАНИЯ					
ШКОЛА ДИАЛЕКТИКИ					
ЧЕРНЫЙ ПУТЬ	ПУТЬ ЛЕЗВИЯ	ПУТЬ ЛЕЗВИЯ		БЕЛЫЙ ПУТЬ	
ЭЛИКСИР НИГРЕДО 2	ЭЛИКСИР ПРОТИВОРЕЧИЯ 2	ЭЛИКСИР АЛЬБЕДО 2	ЭЛИКСИР АЛЬБЕДО 2	ЭЛИКСИР АЛЬБЕДО 2	ЭЛИКСИР АЛЬБЕДО 2
РАСТВОР-ОБЕРЕГ 2	ЭЛИКСИР ЗАБВЕНИЯ 2	ЭЛИКСИР ВЕРНОСТИ 2	ЭЛИКСИР ВЕРНОСТИ 2	ЭЛИКСИР ВЕРНОСТИ 2	ЭЛИКСИР ВЕРНОСТИ 2
ПОРОШОК ВЕРМИЛИОН 4	НАСТОЙ ПРОРЦАНИЯ 4	МЛАДШИЙ ТАЛИСМАН РОСТА 4	МЛАДШИЙ ТАЛИСМАН РОСТА 4	МЛАДШИЙ ТАЛИСМАН РОСТА 4	МЛАДШИЙ ТАЛИСМАН РОСТА 4
ЭЛИКСИР ПОБЕДИТЕЛЯ РАСТЕНИЙ 4	ПОРОШОК ИСТИНЫ 4	ЭЛИКСИР МУДРОСТИ 4	ЭЛИКСИР МУДРОСТИ 4	ЭЛИКСИР МУДРОСТИ 4	ЭЛИКСИР МУДРОСТИ 4
ВАСИЛИСК 6	АКВА РЕГИС 6	ТАЛИСМАН ТЕЛЕПОРТАЦИИ 6	ТАЛИСМАН ТЕЛЕПОРТАЦИИ 6	ТАЛИСМАН ТЕЛЕПОРТАЦИИ 6	ТАЛИСМАН ТЕЛЕПОРТАЦИИ 6
ВЕЛИКИЙ ЭЛИКСИР ЗАЩИТЫ 8	ВЕЛИКИЙ ЭЛИКСИР ПРОЗРЕНИЯ 8	АРАКОН 8	АРАКОН 8	АРАКОН 8	АРАКОН 8
КРАСНАЯ ТИНКТУРА 10	МАГИСТЕРИУМ 10	ПАНАЦЕЯ ЖИЗНИ 10	ПАНАЦЕЯ ЖИЗНИ 10	ПАНАЦЕЯ ЖИЗНИ 10	ПАНАЦЕЯ ЖИЗНИ 10

Игра с дополнениями становится динамичней. Также, с точки зрения тактики, вторым действием можно выложить в шкаф элементов карту с руки и третьим действием использовать его в своих целях при создании эликсира, не переживая что кто-то его использует раньше.

В заключении, игра «Зельеварение. Практикум» отлично подходит для компании от 3 до 6 человек. На протяжении всей игры, каждый участник находится в сосредоточении на том чтобы дождаться необходимого элемента или приготовленного зелья, продумывает варианты действий и получает удовольствие, когда сложный рецепт в итоге удаётся приготовить.

«Зельеварение. Практикум» — это образовательная настольная игра, которая погружает игроков в увлекательный мир алхимии и зельеварения. Игра сочетает в себе элементы стратегии, планирования и развития, предлагая игрокам стать настоящими мастерами зелий.

Играйте и развивайтесь.