

ПРАВИЛА ИГРЫ

# Битва Сказок








## Компоненты

- **50 карточек**  
со значениями от 1 до 50



- **115 жетонов победных очков:**

- 50  жетонов изумрудов
- 50  жетонов сердец
- 15  жетонов звёзд

*Компоненты могут отличаться от изображённых.*

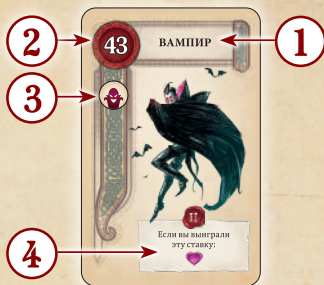
## Цель игры

Соберите самую сильную команду из сказочных персонажей и используйте их способности, чтобы набрать больше всех победных очков.

## Обзор карточек

На каждой карточке изображён уникальный сказочный персонаж, у которого есть своё значение от 1 до 50. Некоторые персонажи также принадлежат к одной или нескольким категориям и обладают особыми эффектами. Персонажи из одних и тех же сказок предпочитают держаться вместе и в команде приносят дополнительные бонусы!

1. Имя персонажа
2. Значение
3. Категория
4. Эффект



## Категории персонажей



**Монстры**



**Животные**



**Злодеи**



**Гномы**



**Дети**



**Королевские особы**



**Персонажи  
из Страны чудес**



**Магические  
персонажи**

Далее приведены правила игры для 3–6 игроков.  
Правила игры для двух игроков см. на стр. 10–12.

## Подготовка к игре

Перемешайте колоду карточек и положите на стол лицом вниз. Положите жетоны победных очков так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

## Ход игры

В ходе игры участники будут собирать свою команду из 7 сказочных персонажей, затем играть их против персонажей из команд соперников в попытке выиграть текущую ставку, а также применять эффекты своих персонажей и получать жетоны победных очков.

Игра проходит в 3 фазы, называемые *Главами*:



В **Главе I** игроки выбирают карточки — решают, какие сказочные герои войдут в их команду.

В **Главе II** игроки проводят 7 состязаний, в каждом из которых участники выбирают по одному персонажу, сыграв карточку из руки. В каждом состязании будет определён победитель, который выигрывает ставку и получит жетон звезды в качестве приза. Также игроки применяют эффекты сыгранных карточек и получают соответствующие награды.

В **Главе III** игроки применяют таланты своих героев, и оценивают сплочённость собранных ими команд — получают награды за все свои карточки.

### Глава I: Подбор команды

Раздайте каждому игроку по **8 карточек** из колоды лицом вниз. Оставшиеся карточки уберите обратно в коробку, не глядя на них.

Все игроки действуют одновременно. Каждый игрок смотрит на свои карточки, выбирает **1 из них** и кладёт её лицом вниз перед собой. Затем игроки передают



оставшиеся карточки своему соседу слева.

Игроки продолжают выбирать и передавать карточки, пока перед каждым не будет лежать по 7 карточек. Последнюю (восьмую) карточку игроки убирают обратно в коробку, не глядя на неё.

Игроки могут в любой момент смотреть на лежащие перед ними карточки, но не показывают их соперникам. Затем каждый игрок берёт свои 7 карточек в руку.

## Игра с 3 участниками

Игроки выбирают и передают карточки по принципу, описанному выше. Как только у каждого игрока окажется по 4 карточки, отложите оставшиеся карточки в сторону. Теперь возьмите карточки, которые вы ранее убрали в коробку, и снова раздайте по 8 карточек каждому игроку. Игроки всё тем же способом выбирают ещё по 4 карточки. Оставшиеся карточки, а также карточки, отложенные в сторону, вам не понадобятся — уберите их обратно в коробку. Таким образом, при игре втроём у каждого игрока будет по 8 карточек в руке.



Эффекты, указанные на карточках, применяются один раз в Главе II и один раз в Главе III, за исключением отмеченных символом **II** или **III**: такие эффекты применяются исключительно в соответствующей Главе.

## Глава II:

# Испытания героев

Тот, кто последним видел кролика, смотрит на карточки у себя в руке и играет одну из них лицом вверх. Затем все остальные игроки в направлении часовой стрелки также играют по 1 карточке. Вместе эти карточки образуют «ставку». Игрок, сыгравший карточку с наибольшим значением, выигрывает ставку и получает **1 жетон звезды** из запаса.


Теперь игроки одновременно применяют эффекты на **сыгранных ими карточках**.


Если игрок должен получить жетоны победных очков, он берёт их из запаса. Некоторые эффекты требуют выполнения определённых условий — вы получаете жетоны победных очков, только если вам удалось выполнить эти условия.



**Пример:** после того как все игроки сыграли карточку из руки, Никита получает 1 жетон звезды, потому что у его карточки оказалось наибольшее значение. Затем каждый игрок смотрит эффект на сыгранной им карточке.

Никита получает ещё **3 жетона сердец**, потому что он выиграл ставку и среди карточек в ставке есть **ЗЛАТОВЛАСКА** 5.



Илья получает **4 жетона изумрудов**, потому что среди карточек в ставке есть ТРИ МЕДВЕДЯ  35.

Василиса не получает жетонов победных очков, так как среди карточек в ставке нет гномов .

Маша получает **1 жетон сердца**, так как в ставке есть ещё 1 ребёнок  — ЗЛАТОВЛАСКА  5.

**Теперь каждый игрок кладёт сыгранную им карточку лицом вверх перед собой.** Она понадобится вам в Главе III — не перепутайте её с карточками у вас в руке.

Игрок, выигравший ставку, начинает новую ставку, выкладывая карточку из руки. Игроки продолжают разыгрывать ставки, пока у них не закончатся карточки в руке.

### Глава III:

## Получение наград


Теперь игроки оценивают сплочённость своей команды — применяют эффекты карточек, которые они сыграли перед собой в Главе II, в любом порядке на свой выбор.

Если игрок должен получить жетоны победных очков, он берёт их из запаса. Некоторые эффекты требуют выполнения определённых условий — вы получаете жетоны победных очков, только если вам удалось выполнить эти условия.

После этого игрок с наибольшим количеством жетонов изумрудов получает 4 дополнительных жетона изумрудов. В случае ничьей все такие игроки получают по 4 дополнительных жетона изумрудов.

**Пример:** Маша смотрит на свои сыгранные карточки. Она **не получает** награду за ГЕНЗЕЛЯ **6**, так как у неё нет ни ГРЕТЕЛЬ **7**, ни ВЕДЬМЫ **44**. Она получает **3 жетона сердец** за ДЖЕППЕТТО **26**, так как у неё есть карточки со значениями 3, 4 и 6. Она получает **3 жетона сердец** за ПИНОККИО **3**, так как у неё есть ДЖЕППЕТТО **26**.



Маша получает **5 жетонов изумрудов** за ДЖЕКА **4**, потому что у неё есть ВЕЛИКАН **47**. Она также получает **3 жетона сердец** за ПИТЕРА ПЭНА **30**, потому что у неё есть 3 других ребёнка . У самого ВЕЛИКАНА **47** нет эффекта. Наконец, Маша получает **4 жетона сердец** за карточку ДРУЖЕЛЮБНЫХ ГНОМОВ **16**, так как у неё уже есть 4 жетона сердец.



## Конец игры

Теперь игроки подсчитывают свои победные очки.



2 победных очка



1 победное очко



1 победное очко

Жетоны изумрудов приносят победные очки только парами. Отдельно один жетон изумруда **не приносит** половину победного очка.



Игрок с наибольшим количеством победных очков собрал самую сказочную команду персонажей и объявляется победителем! В случае ничьей побеждает тот из игроков, у которого карточка с наибольшим значением.

**Пример:** Маша подсчитывает победные очки, полученные в **Главе II** и **Главе III**. Всего у неё 1 жетон звезды, 15 жетонов сердец и 6 жетонов изумрудов. Она не получает награду в виде 4 дополнительных жетонов изумрудов, так как Илья собрал больше таких жетонов.

1 жетон звезды приносит 2 победных очка. Каждый жетон сердца приносит 1 победное очко, а у Маши их 15, поэтому она получает 15 победных очков. Каждая пара жетонов изумрудов приносит 1 очко, поэтому Маша получает ещё 3 победных очка. По итогам партии Маша набрала **20 победных очков** ( $2 + 15 + 3 = 20$ ).



## Игра с 2 участниками

Ниже изложены правила игры вдвоём: в Главе II к игрокам присоединятся «воображаемые игроки», которые будут играть вместе с ними. В Главе I во время выбора карточек оба игрока подготавливают колоду для воображаемых игроков.

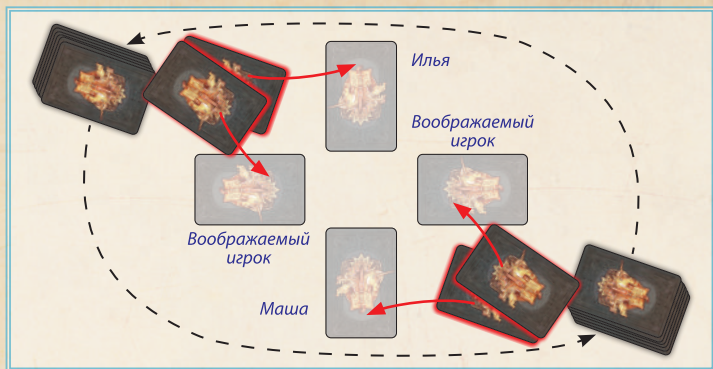
## Ход игры

### Глава I: Подбор команды

Каждый игрок смотрит на 8 карточек у себя в руке, затем выбирает среди них 2 карточки. Одну из этих двух карточек игрок кладёт лицом вниз перед собой, как обычно. Вторую карточку он кладёт справа от себя также лицом вниз. Таким образом, игроки формируют между собой две колоды воображаемых игроков. Затем они меняются оставшимися 6 карточками и снова выбирают по две карточки (одну оставляют себе, другую кладут в колоду воображаемому игроку справа) — и так пока у игроков не закончатся карточки в руке. Игроки могут в любой момент просматривать выбранные ими карточки, но при этом не могут просматривать колоды воображаемых игроков.

Затем снова раздайте игрокам по 8 карточек и проделайте с ними то же самое. Закончив выбор карточек, отдельно перемешайте колоды воображаемых игроков, не глядя на карточки в них, и положите их лицом вниз.

**Пример:** Маша играет против Ильи. В начале Главы I Маша выбирает одну карточку для себя и кладёт её лицом вниз перед собой. Она также выбирает карточку для воображаемого игрока и кладёт её лицом вниз справа от себя. Затем она передаёт оставшиеся 6 карточек Илье.



## Глава II: Испытания героев

Выберите первого игрока. Как и при игре с 3–4 игроками, первый игрок играет карточку из руки, затем ход передаётся по часовой стрелке. Когда наступает ход воображаемого игрока, возьмите верхнюю карточку из его колоды и добавьте её к ставке лицом вверх.

Затем игроки, как обычно, применяют эффекты, указанные на сыгранных ими карточках. Игроки при этом учитывают карточки воображаемых игроков, но сами воображаемые игроки жетонов победных очков не получают.

Игрок, сыгравший карточку с наибольшим значением, начинает следующую ставку. Если карточка с наибольшим значением в ставке принадлежит воображаемому игроку, то новая ставка начинается с него: возьмите карточку с верха его колоды и сыграйте лицом вверх.

В конце Главы II отложите карточки воображаемых игроков в сторону — они вам больше не понадобятся.

**Пример:** Илья не заработал жетонов победных очков. Маша получает **1 жетон сердца, 1 жетон изумруда** и **1 жетон звезды**, потому что среди карточек ставки есть **ДРАКОН 50**. Ни Маша, ни Илья не получают награду за карточку с наибольшим значением в ставке (она досталась воображаемому игроку). Воображаемый игрок начинает следующую ставку.



## Описание эффектов карточек



за каждого



за каждого другого



Подсчитайте персонажей, относящихся к указанной категории (категория персонажа обозначена символом). Если на карточке указано «за каждого другого», то сама карточка с этим эффектом **не** учитывается.





ОБОРОТЕНЬ считается как 1 персонаж из каждой категории.



У ЗОЛУШКИ есть два эффекта, которые могут быть применены независимо друг от друга.



Чтобы выполнить условия КОРОЛЯ-ЛЯГУШОНКА и ЕДИНОРОГА, должна быть хотя бы 1 другая карточка королевской особы [Crown icon].

Королевские особы [Crown icon] сверх этого на размер награды не влияют.



Если СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА присутствует среди карточек в ставке, ни один из игроков не получает жетоны сердец или изумрудов в этой ставке. Какие карточки были сыграны в ставку и в какой момент, значения не имеет.

Все игроки, включая вас, всё ещё получают жетоны звёзд, если выигрывают ставку или применяют указанные на карточках эффекты.

**Игра с 2 участниками:** если воображаемый игрок сыграл эту карточку, ни один из игроков не получает жетоны сердец или изумрудов.

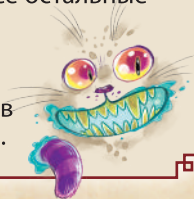


ВАМПИР и ТРОЛЬ: если вы выиграли ставку, возьмите указанную награду в дополнение к причитающемуся вам жетону звезды.



Получите награду за ЧЕРВОННУЮ КОРОЛЕВУ и ЧЕШИРСКОГО КОТА после того, как игроки получат награды за все остальные эффекты.

**Игра с 2 участниками:** эффекты на карточках воображаемых игроков в данном случае также учитываются.



У ЖАДНОГО ГНОМА есть два не зависящих друг от друга эффекта.

Верхний эффект: получите 1 жетон изумруда в Главе II и Главе III.

Нижний эффект: как обычно, в конце Главы III проверьте, у кого из игроков больше всех жетонов изумрудов.

Если это вы, то в дополнение к 4 жетонам изумрудов получите 1 жетон звезды.

**ДРУЖЕЛЮБНЫЕ ГНОМЫ:** подсчитайте свои жетоны сердец в конце Главы III. Если у вас их как минимум 4, получите 4 дополнительных жетона сердец.

16 ДРУЖЕЛЮБНЫЕ ГНОМЫ



Если у вас есть  
от 4 жетонов



14

БЕЗМЯТЕЖНЫЙ ГНОМ



Если вы не выиграли  
ни одной ставки:



**БЕЗМЯТЕЖНЫЙ ГНОМ:** если вы не выиграли ни одной ставки в Главе II (жетоны звёзд, полученные за счёт эффектов карточек, не в счёт), получите 2 жетона звёзд.

**Редактор:** Полина Басалаева  
**Корректор:** Мария Кравченко  
**Вёрстка:** Анна Медведева  
**Технолог:** Кристина Балакирова  
**Руководитель редакции:** Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2024



настольные игры  
СТИЛЬ ЖИЗНИ

**Больше интересных настольных игр  
для взрослых и детей на сайте компании  
«Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?  
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании  
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных  
призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

# Памятка

## Категории персонажей



Монстры



Животные



Злодеи



Гномы



Дети



Королевские особы



Персонажи  
из Страны чудес



Магические  
персонажи



2 победных очка



1 победное очко



1 победное очко

Жетоны изумрудов приносят победные очки только парами. Отдельно один жетон изумруда **не приносит** половину победного очка.



В конце Главы III игрок с наибольшим количеством жетонов изумрудов получает 4 дополнительных жетона изумрудов.