

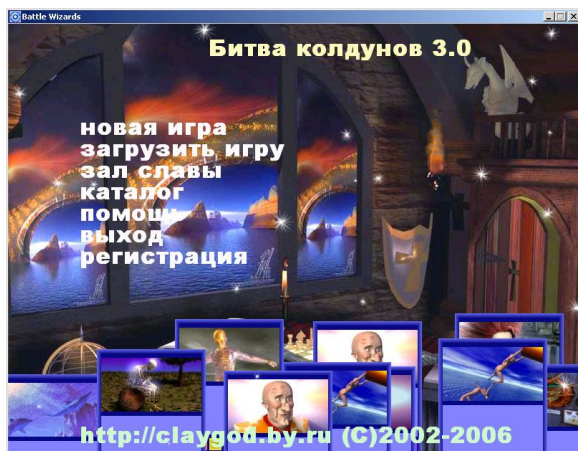
настольная карточная игра

Глиняный БОГ: Карты (2.0a)

Об игре

Настольная игра *Глиняный БОГ: Карты* создана на основе компьютерной карточной игры *Битва колдунов* (см. <http://claygod.by.ru>). Её правила незначительно изменены в связи с техническими аспектами перевода электронной версии в настольный вариант.

Скриншоты компьютерной игры:



ПРАВИЛА

Вы вступаете в бой с колдуном. Битва происходит в мире, который пронизывают разные магические энергии. Ваша задача - уничтожить злого колдуна, задумавшего захватить контроль над всей магической энергией мира. Поскольку в этом мире всё основано на магии, этого допустить никак нельзя. Вы тоже маг, как и противник, и можете колдовать заклинания, используя то количество магической энергии, которое находится рядом. Все заклинания записаны на свитках - картах. Магические удары колдуны наносят по очереди.

1. В игру играет 2 человека. Карты перемешиваются и раздаются по 6 шт. каждому игроку, из них 5 берутся в руку, а одна ложится перед собой рубашкой вверх (смотреть её нельзя). Оставшиеся складываются стопкой, рубашкой вверх. У каждого игрока в начале игры 7 кубиков (1-6) разного цвета, символизирующие магические энергии: красный - энергия огня, оранжевый - светлая астральная энергия солнца и звёзд, желтый - энергия земли, зеленый - энергия жизни, голубой - энергия неба, синий - энергия воды, фиолетовый - тёмная астральная энергия луны.

2.Право первого хода определяется жеребьевкой. Перед броском кубиков выполняются все заклинания, срок действия которых не истёк. Затем играющий бросает свои кубики (кости). Если кубики выпали волшебной комбинацией (каталог комбинаций прилагается), то выполняются условия комбинации. Выпавшие кости могут подпадать под действие нескольких комбинаций, в этом случае исполняется только одна комбинация на выбор игрока.

3.После броска костей и исполнения выпавших комбинаций возможны следующие действия

1. ход картой с рук, на которую хватается выпавшей энергии
2. ход картой со стола (закрытой), если все энергии больше или равны 2
3. сбросить ненужную карту и взять новую из колоды (сверху)
4. восстановить здоровье за счёт защиты (здоровье +2 защита -5)
5. восстановить защиту за счёт здоровья (здоровье -5 защита +2)
6. заморозить все свои энергии за счёт здоровья (здоровье -10)
7. заморозить все свои энергии за счёт защиты (защита -10)
8. заморозить или разморозить одну из своих или чужих энергий
9. атаковать здоровье или защиту противника магической энергией, если сумма энергий больше, чем у противника за предыдущий ход (здоровье или защита противника -1)

4.Использованная или сброшенная карта складывается в стопку использованных карт. Когда игральная колода заканчивается, использованные карты перемешиваются и заново складываются колодой рубашкой вверх. Теперь из колоды опять можно брать карты. Ходить можно и двумя картами одновременно, если сумма требуемых для них энергий перекрывается выпавшими костями, но в этом случае карты после хода берутся не из колоды, а от противника (те, которые он даст по своему выбору). Противник же берет себе карты из колоды.

5.После выполнения всех условий хода и пополнения количества карт на руке, очередь переходит к следующему игроку. Если на его кубики были наложены заклятия, и срок их действия истёк, они возвращаются в игру.

6.Выигрыш наступает: когда жизнь мага больше 200, сфера больше 200. Проигрыш происходит, если жизнь мага меньше 0, защитная сфера меньше -50 или все кубики заморожены. Стартовое количество жизни и сферы игроков 50 и 50.

7.Защитная сфера имеет оборонительные функции. Если сфера меньше 0, то каждый ход с мага снимается 2 очка здоровья и приплюсовывается противнику. Полный ход - это когда ход проходит по кругу и возвращается к игроку.

8.Время на ход при действии временных заклинаний - 10 секунд.

Волшебные комбинации костей:

[6]*7 (семь шестёрок) - сфера +100, жизнь +100

[6]*5 (пять шестёрок) - сфера +50, жизнь +50

[6]*3 (три шестёрки) - заморозить одну энергию у каждого игрока на один ход

[5]*7 (семь пятёрок) - вр.сфера -50, вр.жизнь -50

[5]*5 (пять пятёрок) - вр.сфера -25, вр.жизнь -25

[3]*7 (семь троек) - сфера =50 жизнь =50

[1]*7 (семь единиц) - можно ходить любой картой, независимо от энергий

[6][5][4][3][2][1][x] (ниспадающий флэш с любой цифрой) - сбросить любые карты на выбор, добрать

из колоды до 5 и походить

[x]+[x]+[x]+[x]+[x]+[x]+[x]=21 (очко - сумма всех выпавших энергий равна 21) - поменять одну свою

карту на любую у одного из противников

[4]or[2] (только четвёрки или двойки в любой пропорции) - сферы меняются значениями

[5]or[3]or[1] (только нечётные цифры) - сфера +10, жизнь -10

[6]or[4]or[2] (только чётные цифры) - сфера -10, жизнь +10

Особая благодарность энтузиастам, безвозмездно оказавшим помощь в развитии проекта Глиняный Бог, в рамках которого опубликована эта игра:

- *Smooky man*
- *Armands*
- *animas*
- *Kutukov Ilya*
- *Ливенцов Андрей*
- *MsK*
- *Андрей Клецков*
- *DARK*
- *Ivan Butenko*
- *Uldis Kenins*
- *Виктор*
- *Алексей*
- *Воронцов Дмитрий*
- *Negrobov Yuriy*
- *AVax*
- *Uldis Kenins*
- *Роман Моисеев*
- *Fire Sphere*
- *HomoLudens*
- *shep*
- *BedBoy*

Эдуард Сесигин © 2001-2008 Глиняный Бог
<http://claygod.by.ru> claygod@yandex.ru