

Экслибриум

ПРАВИЛА

Автор игры: Юрий Ямщиков.

Продюсер игры: Денис Басыров.

Карточная настольная игра на 2–5 игроков, время партии: 20–40 минут, возраст: 12+.

«ЭКСЛИБРИУМ» — это волшебная печать, при помощи которой таинственный орден магов-книжечеев охраняет границу между мирами художественных произведений и объективной реальностью. На протяжении многих веков члены ордена ведут успешную работу по отлову существ, желающих сбежать из своих родных историй. Но иногда книжным созданиям все-таки удается вырваться в реальный мир...

Игроки при помощи карт влияния стремятся управлять персонажами, чтобы, используя их способности, добиться контроля над орденом и получить власть над могущественной печатью.

КОМПОНЕНТЫ



Карты влияния (63 штуки) разделены на две части, на каждой из которых указано по одному персонажу. В процессе игры ее участник обладает влиянием на того персонажа, имя которого



является для него не перевернутым. Большая цифра позади персонажа показывает его очередность при активации и разрешении ничьих.



Карта удвоения показывает, влияние на какого персонажа в этом раунде удвоено у игрока за счет применения свойства Волшебника.



Карта-подсказка (5 штук) показывает очередность активации персонажей. На обратной (красной) стороне указано количество раздаваемых карт в начале каждого раунда в зависимости от типа правил.



Карты целей (6 штук) применяются только при игре по продвинутым правилам. Они определяют очередность получения очков за контроль над персонажами в процессе игры.

СОДЕРЖАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выкладывая карты влияния, игроки борются за контроль над персонажами. Победит тот, кто сможет набрать наибольшее число очков влияния к концу игры. Очки набираются как в процессе игры, так и при финальном подсчете числа карт влияния над персонажами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перетасуйте колоду карт влияния. Раздайте каждому игроку по карте-подсказке.

Выберите сложность игры: базовые или продвинутые правила. Если вы выбрали игру по продвинутым правилам, дополнительно прочитайте соответствующий раздел в конце книги правил.

Важно: опытным игрокам, знакомым с современными настольными играми, рекомендуется сразу же играть по продвинутым правилам.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из трех раундов. Каждый раунд разделен на три фазы:

- раздача карт;
- набор карт влияния;
- активация персонажей.

После третьего раунда производится финальный подсчет очков, затем игра заканчивается.

В первой фазе каждого раунда игроки получают карты влияния. В первом раунде 5, во втором — 4, в третьем — 3. Число раздаваемых в каждом раунде карт можно также увидеть на карте-подсказке с обратной (красной) стороны.

Во второй фазе игроки выбирают по одной карте влияния. Выбранная карта помещается нужной стороной в правую руку. В левую берутся оставшиеся карты. Когда все сделают это, выбранные карты одновременно кладутся перед выбравшими их игроками лицевой стороной вверх.

Теперь эти карты олицетворяют влияние игроков на изображенных на них персонажей (игрок получает влияние на того персонажа, название и изображение которого на выложенной карте является для него не перевернутым).

У каждого игрока карты влияния на одного персонажа кладутся в одну стопку так, чтобы у всех карт, кроме верхней, было видно только действие (см. пример).

В конце первого раунда игрок обладает двумя картами влияния на Берсерка (свойство «Переворот»), одной картой влияния на Ассасина (свойство «Интрига») и двумя картами влияния на Рыцаря (свойство «Получение»). На Алхимика (свойство «Добыча») и Наемника (свойство «Перенос») в настоящее время игрок влияния не имеет.

Для того чтобы во время игры было проще определить сложившуюся ситуацию, стопки карт влияния на персонажей кладутся последовательно слева направо, начиная с Берсерка (очередность активации 1) и до Алхимика (очередность активации 7).

После того как выбранные карты выложены, оставшиеся карты передаются соседу слева.

Выбор карт повторяется до тех пор, пока все они не будут выложены перед игроками.

Примечание: если кто-то из участников играет первый раз, то в этой партии не передавайте карты соперникам, а играйте до конца каждого раунда с теми, которые пришли вам в руку в начале раунда.

В третьей фазе проводится активация персонажей. Активация про-

исходит последовательно, в порядке, указанном на карте-подсказке.

Выбор активирующего игрока.

Для активации каждого персонажа выбирается игрок, обладающий наибольшим на него влиянием (числом карт влияния на данного персонажа, выложенных перед собой на стол). Равенство карт влияния на персонажа разрешается в соответствии со следующим подразделом. **Важно:** активирующий персонажа игрок обязан воспользоваться его свойством, даже если это игроку невыгодно.

Примечание: при подсчете влияния на Наемника учитываются только карты влияния на данного персонажа, не лежащие в других стопках.

Разрешение спора при равенстве влияния. При равенстве сравнивается величина влияния на Берсерка (как на первого по порядку активации) и выбирается тот, у кого на текущий момент влияния на этого персонажа больше. Если и оно одинаковое, то сравнивается влияние на следующего по порядку персонажа (Наемник), и так до тех пор, пока не будет выбран один из игроков (см. пример). В чрезвычайно редкой ситуации равенства влияния на всех персонажей активация текущего персонажа не производится.

ПРИМЕР



ПРИМЕР



ВАСЯ



ПЕТЯ



МАША

Рассмотрим, как определяется, кто активирует персонажей в случае равенства карт влияния на них.

У Васи и Пети одинаковое количество карт влияния (по две) на Ассасина (свойство «Интрига»). Для того чтобы разрешить спор, сравнивается влияние на Берсерка, как на первого в последовательности активации персонажа. В этом сравнении выигрывает Петя, так как у него три карты влияния на Берсерка против двух у Васи.

В споре между Машей и Васей за активацию Рыцаря (свойство «Получение»), как и в предыдущем случае, вначале сравнивается влияние на Берсерка. Но так как оно тоже одинаковое (по две карты влияния), то сравнивается влияние на следующего в очереди активации персонажа — Наемника. Так как влияния ни на Наемника, ни на следующего за ним Волшебника ни у кого из игроков нет, то победителя в споре определяет четвертый по очереди активацию персонаж — Ассасин. У Васи две карты влияния на Ассасина, а у Маши их нет. Соответственно, активацию Рыцаря в этом раунде проводит Вася.

Примечание: в реальной игре ситуация может меняться очень быстро; например, активировав Берсерка и перевернув им верхнюю карту в своей стопке карт влияния на Ассасина, Петя мог получить карту влияния на Рыцаря и выиграть его активацию.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

После третьего раунда игра заканчивается и проводится подсчет очков,

во время которого последовательно для каждого персонажа, начиная с Берсерка, выбирается игрок, обладающий наибольшим числом карт влияния на него, и игрок, занимающий по нему второе место (при равенстве влияния разрешите спор описанным ранее способом). Первый сбрасывает до двух карт влияния на данного персонажа, второй — одну карту. Каждая из этих карт будет считаться очком влияния. Допускается не сбрасывать карты и, соответственно, не получать очков за влияние на персонажа.

Игрок, набравший больше всего очков (как в процессе игры, так и при заключительном подсчете), становится победителем.

При равенстве очков сравнивается число карт влияния на Берсерка — выигрывает тот, у кого их больше. При равенстве влияния на этого персонажа проводится сравнение величины влияния на следующего и так до тех пор, пока не определится победитель.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПОЯСНЕНИЕ СВОЙСТВ ПЕРСОНАЖЕЙ



1. БЕРСЕРК (СВОЙСТВО «ПЕРЕВОРОТ»)

Получивший активацию игрок переворачивает верхнюю карту влияния в одной из своих стопок, меняя персонажа, на которого оказывается влияние.

Рассмотрим пример — игрок выиграл активацию Берсерка. Теперь он должен перевернуть верхнюю карту одной из своих стопок. У него есть два варианта: перевернуть либо карту влияния на Берсерка (левая стрелка), либо карту влияния на Ассасина (правая стрелка).

ПРИМЕР



Примечание: основную пользу влияние на Берсерка приносит за счет того, что позволяет активировать других персонажей при равенстве карт влияния на них (см. подраздел «Разрешение спора при равенстве влияния»).

2. НАЕМНИК (СВОЙСТВО «ПЕРЕНОС»)



Получивший активацию игрок перекладывает все свои карты влияния из стопки Наемника в стопку выбранного им персонажа, помещая их под уже лежащие в ней карты. Перенесенные карты влияния считаются картами влияния только на того персонажа, к стопке которого они относятся в настоящий момент.

Однако если при использовании других свойств в стопке останутся только карты влияния на Наемника, то все они возвращаются в свою исходную стопку. Во всех остальных случаях они считаются картами влияния на того персонажа, к стопке которого они относятся в настоящий момент, и никакого более.



3. ВОЛШЕБНИК (СВОЙСТВО «УДВОЕНИЕ»)

Получивший активацию игрок называет любого персонажа (включая активированных ранее в этом раунде) и кладет перед соответствующей

стопкой карт влияния карту удвоения. В момент, когда будет производиться выбор игрока, который должен активировать этого персонажа, число карт влияния на него будет считаться удвоенным. То же самое произойдет в момент, когда при помощи этого персонажа будет разрешаться равенство влияния на другого персонажа.

Примечание: на все другие цели, включая получение очков, данное свойство не оказывает никакого эффекта.

4. АССАСИН (СВОЙСТВО «ИНТРИГА»)



Получивший активацию игрок переворачивает по

своему выбору одну карту влияния у одного из соперников, меняя при этом персонажа, на которого оказывается влияние. Можно выбрать любую карту из стопки, но нельзя просматривать нижние стороны карт, закрытые вышележащими картами.

5. РЫЦАРЬ (СВОЙСТВО «ПОЛУЧЕНИЕ»)



Получивший активацию игрок берет еще одну карту влияния (с верха колоды), поворачивает ее так, чтобы ему достался желаемый персонаж, и кладет в соответствующую стопку выложенных перед собой карт влияния.



6. БАРД (СВОЙСТВО «ОБМЕН»)

Получивший активацию игрок меняется с одним из соперников картами влияния по своему выбору (отдает одну свою карту и забирает одну карту соперника). Отказаться от обмена или выбрать, на что менять, соперник не может. При обмене карты не переворачиваются, но продолжают оставаться картами влияния на тех же персонажах, на каких они влияли до обмена. Можно выбирать любую карту из стопки, но нельзя просматривать нижние стороны карт, закрытые вышележащими картами.



7. АЛХИМИК (СВОЙСТВО «ДОБЫЧА»)

Получивший активацию игрок сбрасывает одну карту влияния на Алхимика и превращает ее в очко влияния. Это отмечается тем, что сброшенная карта кладется перед игроком рубашкой вверх.

Примечание: в редком случае, когда активацию выигрывает игрок без карт влияния на Алхимика, он не получает очков влияния, так как ему нечего сбрасывать.



1-й раунд



2-й раунд



3-й раунд

При активации этого персонажа можно сбросить до **трех** карт влияния

При активации каждого из двух персонажей в этом ряду можно сбросить до **двух** карт влияния

При активации каждого из трех персонажей в этом ряду можно сбросить по **одной** карте влияния

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Данная версия правил разработана для игроков, знакомых с современными настольными играми, а также тех, кто многократно сыграл по базовым правилам. Она увеличивает влияние игроков на игровой процесс, повышает глубину, разнообразие и сложность игры.

При игре по продвинутым правилам действуют базовые правила с указанными ниже дополнениями и исключениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Определяются промежуточные цели на игру, для этого шесть карт целей перемешиваются и в закрытую кладутся в три колонки, как это показано на рисунке ниже.

В первую колонку одна карта, во вторую — две и в третью — три. Затем в каждой колонке открывается верхняя карта, остальные остаются лежать рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ

Первая фаза. В начале второго раунда в этой фазе также вскрывается закрытая карта из второй стопки, а в начале третьего — обе карты из третьей. Вскрытые карты остаются на своих местах.

Количество раздаваемых игрокам карт зависит не только от номера раунда, но и от числа игроков (см. карту-подсказку или таблицу ниже).

	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3
2–3 игрока	7	6	5
4 игрока	6	5	4
5 игроков	5	4	3

Вторая фаза. Во втором раунде давайте карты не соседу слева, как в первом и третьем раундах, а соседу справа.

Третья фаза. Ход активации. Выбранный для активации игрок проверяет наличие карты цели с данным персонажем в стопке текущего раунда. Если такой карты нет, то игрок использует свойство данного персонажа, написанное на карте влияния. Если есть — он может **вместо** использования свойства получить победные очки (см. ниже). После этого начинается активация следующего класса.

Получение победных очков. Очки даются за сброс имеющихся у игрока карт влияния на активируемого персонажа. Игрок имеет право превратить в победные очки свои карты влияния на данного персонажа в количестве, не превышающем значимость цели. Значимость равна номеру карты, если считать снизу колонки 1 — для нижней, 2 — для следующей и 3 — для самой

верхней (см. пояснение на рисунке выше). Сброшенные таким образом карты помещаются игроком перед собой **рубашкой вверх** в одну стопку, повернутую на 90 градусов во избежание путаницы. **Каждая карта** будет считаться **одним** победным очком. Нельзя превратить в очки большее число карт данного класса, чем в этот момент физически есть у игрока. Не позволяет этого сделать и сыгранная на активированного персонажа карта удвоения.

Примечание: выбирая сброс карт за очки вместо активации, игрок может сбросить нулевое число карт влияния и не получить никаких очков за этого персонажа.

Применение свойств. Если карты данного персонажа нет в стопке текущего раунда, активирующий его игрок **должен** использовать свойство этого персонажа, написанное на картах влияния.

Заключительный подсчет очков происходит после последнего — третьего раунда. Последовательно для каждого персонажа, начиная с Берсерка, выбирается игрок, обладающий наибольшим числом карт влияния на него. В отличие от базовых правил, этот игрок получает возможность сбросить **одну** карту, превращая ее в победное очко или отказаться от сброса и не получить победных очков за этого персонажа. За второе место очков не предусмотрено.

СОВЕТЫ

1. Всех персонажей под контроль не взять, поэтому выберите тех, кто вам наиболее интересен или полезен в текущем раунде, и сконцентрируйтесь на них.

- Однако если соперники игнорируют какого-то персонажа и контроль над ним легко получить, потратив всего одну-две карты влияния, — сделайте это; возможно, его свойство поможет вам добиться своей цели.
- Если в руку не пришли нужные вам персонажи, попытайтесь получить контроль над ними через свойства других персонажей, например перенося на него влияние Наемника или удваивая его Волшебником. Иногда можно вместо усиления своего влияния на кого-то уменьшать его у соперников при помощи Ассасина, не говоря уже о совершаемом Бардом обмене, который позволяет увеличить влияние на нужного персонажа у себя, одновременно уменьшая его у соперника.
- Осознанно комбинируйте свойства контролируемых персонажей.
- И, наконец, не забывайте о том, что первые в очередности активации персонажи (особенно самый первый — Берсерк) помогают выигрывать при равенстве карт влияния. Иногда это очень ценно.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры благодарит за участие в тестировании, советы и отзывы об игре Артема Габрелянова и команду Bubble, Германа Тихомирова, Константина Домашева, Андрея Александрова, Александра Еремина, Наталью Гельфрейх, Андрея и Егора Пенкратов, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Андрея «Random_Phobosys» Столярова, Виктора и Анастасию Скачковых, Артема Платонова, Василия Рединского, Алису Violet, Николая и Надежду Пенкратов, Влада Чопорова, Евгения Никитина, Алексея «Людофана» Сапонова, Сергея Афанасьева, Анастасию Скворцову, Николая Золотарева, Михаила Манешина, Артема Амирханова, Алексея Полтавского и Кирилла Пискарева.

Особые благодарности: Денису Басырову за вдохновение, Ивану Лашину за чрезвычайно ценные советы, Таше Тележкиной за организацию масштабного тестирования.



Изображение и словесное обозначение «Экслибриум» являются зарегистрированным товарным знаком, права на который принадлежат АО «БАБЛ».