

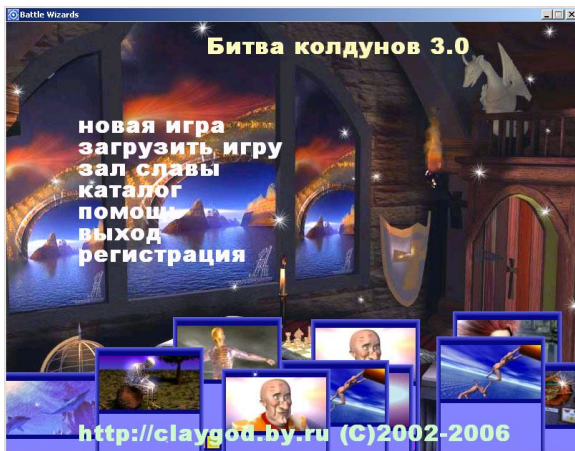
настольная карточная игра

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









КАТАЛОГ КАРТ

<p>Спасение</p>  <p>Славный рыцарь в последнее мгновение спасает принцессу. Если ваше здоровье меньше 5, +20 здоровье, в остальных случаях здоровье +5</p> <p>0 5 0 5 0 0 0</p>	<p>Часы</p>  <p>Волшебные часы подарят, восстановят ваши здоровье и защиту до максимума. Однако, теперь в вашем распоряжении всего 5 минут, чтобы победить, иначе -гибель!</p> <p>0 0 5 5 5 0 0</p>	<p>Знамя</p>  <p>Гордо реящее над войсками знамя поднимает боевой дух армии. Каждый ход сфера +1! Жалко только, что на место знамени уже не поставишь воина. На 1 карту меньше!</p> <p>0 0 0 5 0 0 0</p>
<p>Монстр отдыхает</p>  <p>И самые страшные, свирепые, несокрушимые монстры нуждаются в отдыхе, чтобы восстановить силы. Как это удивительно, демон на диване! Вам +4 здоровье</p> <p>0 0 0 3 0 0 3</p>	<p>Стрекоза</p>  <p>У маленькой стрекозы на хвосте - ядовитое жало, способное свалить с ног лошадь. Атака врага -4 здоровье</p> <p>0 0 0 3 3 0 0</p>	<p>Демон</p>  <p>Демон, родившийся в огне, в огне не умрёт. Он старший брат ифрита, более смертоносный, более безжалостный Атака врага -5 здоровье, -2 сфера</p> <p>6 0 0 0 0 0 0</p>
<p>Закат</p>  <p>Тихий, красивый закат. Сейчас не хочется звона мечей и свиста стрел. Просто гляди на небо и наслаждайся красотой. +2 здоровье</p> <p>0 0 0 0 3 0 0</p>	<p>Снятие проклятия</p>  <p>Освобождение душ из бездн. Этим заклинанием можно снять все проклятья, которые высасывают единицы здоровья каждый ход. +5 здоровье</p> <p>0 6 0 6 0 0 0</p>	<p>Глазон</p>  <p>Этот странный монстр живёт под землёй, т.к. не выносит солнечного света. Но сквозь толщу земли видит дальше, чем мы наверху. Вр.сфера -5</p> <p>0 0 5 0 0 0 0</p>





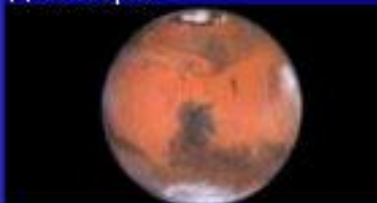




<p>Девушка</p>  <p>Поздний визит дамы оставил приятное впечатление. Хорошо отвлеклась от повседневных тревог. Здоровье +3 Защита +3</p> <p>0 0 0 4 0 0 0</p>	<p>Монстр</p>  <p>Могучее заклинание вызвало к жизни тварь земли. Прорыв ход, монстр пожрал армию врага. Вр.зд. -6. Вр.защита -6</p> <p>0 0 6 4 0 0 0</p>	<p>Князь тьмы</p>  <p>Хотел обыграть преисподнюю в её собственной игре? Только кажется, что ты выиграл. Каждый ход вр.зд. -1. Пропуск 5 ходов. Вр.зд. -7.</p> <p>6 0 0 0 0 0 6</p>
<p>Хозяин ада</p>  <p>Он выполнит любое желание, но плата за это велика. Каждый ход здоровье -2. Вр.зд. -20 Вр.защ. -20</p> <p>6 0 0 0 0 0 6</p>	<p>Цербер</p>  <p>У адского пса острые зубы, а в пасти бушует пламя. его глаза светятся огнём - не жди от них пощады. Вр.зд. -5 Вр.защ. -5</p> <p>6 0 0 0 0 0 5</p>	<p>Наёмник</p>  <p>За хорошую плату наёмник выполнит любое задание. Сложность влияет только на цену, верность же измеряется золотом. Защита -5 Вр.зд. -7 Вр.защ. -7</p> <p>0 0 6 6 0 0 0</p>
<p>Кольцо мрака*</p>  <p>Кольцо тёмного повелителя - На 10 ходов фиолетовая энергия на максимуме. Здоровье -3.</p> <p>0 0 0 0 6 5 6</p>	<p>Кольцо воздуха</p>  <p>Благодаря этому кольцу стихия воздуха подчиняется вам. На 10 ходов голубая энергия на максимуме. Здоровье +1.</p> <p>0 3 0 0 6 0 0</p>	<p>Шлем вампира</p>  <p>Этот шлем защищает от любого оружия и высасывает понемногу жизнь из хозяина. Каждый ход здоровье -1. Защита +30</p> <p>0 0 0 6 0 0 6</p>

<p>Кольцо жизни</p>  <p>Это кольцо через воздух может высасывать жизнь из врага и вдыхать её в своего хозяина. Здоровье +3 Вр.здоровье -3</p> <p>0 0 0 5 5 0 0</p>	<p>Труба</p>  <p>Звонкая труба оглушила армию противника. Невозможно в таком шуме читать заклинания +2хода! Вр.защита -4</p> <p>0 0 0 6 6 0 0</p>	<p>Скороходы</p>  <p>Не очень удобные, плохо сидят на ногах, зато позволяют быстро атаковать с флангов и обойти с тыла. +1ход! Защита -1, Вр.зд -3</p> <p>0 0 5 5 0 0 0</p>
<p>Взгляд виверна</p>  <p>Нельзя глядеть в его глаза - его чары введут на один ход в транс, и вы пропустите ход! Враг -1ход. Защита врага -3</p> <p>0 4 0 4 0 0 4</p>	<p>Виверн</p>  <p>Вызванный виверн ворвался в замок врага и уничтожил множество солдат и мирных жителей. Зд.врага -5 Защита врага -5</p> <p>0 2 0 6 0 0 2</p>	<p>Пирамида</p>  <p>Правильная геометрия древней пирамиды позволяет сфокусировать энергию небесных светил. Астральные энергии повышаются до максимума и замораживаются.</p> <p>0 5 0 0 0 0 5</p>
<p>Дольмен</p>  <p>Древнее захоронение могучих друидов даст вам большую жизненную энергию. На 10 ходов ваша энергия жизни максимальна.</p> <p>0 4 0 6 0 0 0</p>	<p>Битва кентавров</p>  <p>Во время битвы кентавров, лучше всего стоять в стороне. И вам, и врагу: здоровье -5.</p> <p>0 2 0 5 0 0 0</p>	<p>Суд Соломона</p>  <p>Известный своими парадоксальными решениями, царь Соломон сложил ваши и врага здоровье и сферы и поделил пополам. Кто-то обрадовался, а кто-то...</p> <p>0 5 0 0 0 0 5</p>





Библиотека  Среди пыльных манускриптов можно найти совсем редкие свитки с заклинаниями защиты. Сфера +5, макс.сфера +5 0 5 0 0 0 0 0 5	Удача  Найденная подкова дарит удачу. Ваше здоровье увеличивается до максимума. 0 6 0 0 0 0 0 0	Жертва  Место этой карты теперь всегда будет свободно и в вашем распоряжении будет меньше заклинаний. Зато вр.зд -20, вр.сфера -20. 0 6 0 0 0 0 0 6
Шпилька  Отрубив буку колдуну, не забудьте её пришить, иначе он добудет её, и прирастит обратно. Вр.зд. -3 вр.сф. -3 0 4 0 2 0 0 0 0	Призрак  Призрак покойного дворецкого бродит ночью по замку и пугает челядь. Сфера -1 0 0 0 0 0 0 0 1	Волк-беглец  Разломав клетку, пойманный волк вновь обрёл свободу. Сфера +1 0 0 0 3 0 0 0 0
Статуя  Окаменевшее чучело отпугивает случайных зевак от храма Дракона. Сфера +1 0 0 0 1 1 0 0 0	Зачарованный монстр  Вас заманили в ловушку, но с помощью магии удалось натравить монстра на врага. Вр.зд. -9. 0 0 0 6 0 0 0 5	Маска  Маска защищает лицо от стрел и экранирует мозг от постороннего вмешательства на расстоянии Сф. +3. 0 3 0 0 6 0 0 0

<p>Храм неба</p>  <p>Священники оживят мёртвого рыцаря, но входить в храм с оружием нельзя, и вы будете в их власти. Зд. +6, оф. -3.</p> <p>0 2 0 2 6 0 0</p>	<p>Без обеда</p>  <p>Перед битвой, дабы быть поворотливым в бою, вы воздержались от обеда. Здоровье -1 Сфера +4</p> <p>0 0 0 3 0 0 0</p>	<p>Морская стихия</p>  <p>Холодные воды моря окрасились в яркие цвета и согрели вашу душу. Здоровье +1 Сфера +1</p> <p>0 2 0 0 0 2 0</p>
<p>Небесный остров</p>  <p>Битва в воздухе слишком затянулась. Берестожи на облаке и восстанови силы. Здоровье +3</p> <p>0 0 0 3 3 0 0</p>	<p>Фея Моргана</p>  <p>Злая фея Моргана сегодня с вами! И горе врагу... Вр.зд. -5, вр.оф. -5</p> <p>0 0 0 2 0 0 6</p>	<p>Серебряный волк</p>  <p>На острове серебряных волков наберите новых похитых рекрутов. Здоровье +2.</p> <p>0 0 0 2 0 0 0</p>
<p>Кольцо с рубином</p>  <p>Кольцо прорицания поможет заглянуть в мысли врагов и разгадать их намерения Вр.оф. -3.</p> <p>0 3 0 0 0 0 0</p>	<p>Вечер.</p>  <p>К завтрашнему дню противники наберутся сил, и начнётся новая битва, а пока спать, спать. Сфера +1 Здор. +1 Вр.зд. +1 Вр.оф. +1.</p> <p>0 2 0 0 2 0 0</p>	<p>Зелёный ифрит</p>  <p>Этот ифрит поселился в мече, и вызвать его можно, только дав мечу испить кровь. Сфера +1 Вр.здоровье -8.</p> <p>0 0 0 6 0 0 4</p>

<p>Убежище вурдапаков</p>  <p>Отдых в прибежище вампиров восстановит силы, но за это придётся заплатить жизнью одного из воинов. Сфера -8 Здоровье +8.</p> <p>0 0 0 4 0 0 4</p>	<p>Книга заклятий</p>  <p>Старинная книга заклинаний имеет огромную силу, но после прочтения первого же заклинания, она сгорела. Сфера +3 Атака врага -6.</p> <p>0 4 2 2 0 0 0</p>	<p>Жемчужина</p>  <p>В рваное тряпье завернута драгоценная жемчужина. Продав её, можно нанять целую армию. Сфера +3</p> <p>0 0 0 0 0 3 0</p>
<p>Снежинка</p>  <p>Сила полярных снегов заморозила всю магию на пять ходов.</p> <p>0 0 0 0 6 6 0</p>	<p>Кости-беглецы</p>  <p>Телепортируй в стан врага оживленные кости, пусть он ползает над ними голову. Сфера +1, вр.сф. -1.</p> <p>0 2 0 2 0 0 0</p>	<p>Полёт</p>  <p>Подними врага высоко в небо и брось на острые камни. Только птица доступна эта стихия. Вр.зд. -4, вр.сф. -4.</p> <p>0 0 0 0 6 0 0</p>
<p>Капище Перуна</p>  <p>На заброшенном капище можно провести старинный обряд и обрести покровительство могучего бога. Сфера +5, здоровье +5.</p> <p>4 0 4 0 0 0 0</p>	<p>Глаз</p>  <p>За горами начинаются владения чёрных магов, незаметно добраться туда не удастся. Сфера -2.</p> <p>0 0 0 0 0 0 1</p>	<p>Стоунхендж</p>  <p>Друиды завязали вам глаза и отвели в своё святилище. Здесь вы можете познать многие тайны. Сфера +2, здоровье +1.</p> <p>0 2 0 2 0 0 0</p>

<p>Недопрозрачность</p>  <p>Не дав завершить заклинание шапки-невидимки, обезопась себя от злого недруга. Вр.здоровье -3, вр.сфера -3.</p> <p>0 0 0 4 0 0 0</p>	<p>Мгла</p>  <p>Полуденная мгла сделала всех слепыми и беспомощными. Как читать свитки в этом чёрном тумане, кого атаковать, от кого защищаться? У всех сфера -3</p> <p>0 0 0 0 2 0 1</p>	<p>Алмазные кольца</p>  <p>Неразрушимые кольца связывают судьбы, что хорошо в одних случаях, и плохо в других. Здоровье +10 Сфера -10.</p> <p>0 0 2 5 0 0 5</p>
<p>Фея Алиса</p>  <p>Если вы встречались с этой феей, значит вы знаете, что такое настоящая добродетель. Здоровье +7.</p> <p>0 3 0 0 0 0 0</p>	<p>День Марса</p>  <p>Звездочёт предсказал удачное расположение планеты войны, в бою вы будете неуязвимы. Сфера +3.</p> <p>0 3 0 0 0 0 3</p>	<p>Лес эльфов</p>  <p>Едва войдя в зачарованный лес вы с удивлением замечаете, что усталость как рукой сняло. Здоровье +3.</p> <p>0 0 0 4 0 0 0</p>
<p>Придворный клоун</p>  <p>Верный друг и надёжный попутчик, Шут Гороховый, всегда найдёт нужное слово для поднятия духа. Сфера +10.</p> <p>0 4 0 6 0 0 0</p>	<p>Оживший скелет</p>  <p>Когда вам говорили о скелете-указателе, вы не думали, что скелет-то живой. А направление он подсказал верное! Здоровье +4.</p> <p>0 0 0 1 0 4 0</p>	<p>Глаз дракона</p>  <p>Пристальный взгляд красного дракона опасней укуса гремучей змеи, он капечит и тепло и душу Вр.зд -5. Вр.сфера -5.</p> <p>5 0 0 4 0 0 5</p>

<p>Кинжал Бан</p>  <p>Этот небольшой с виду кинжал наносит маленькие, незаживающие раны! Каждый ход жизнь врага будет уменьшаться на 1. Вр.зд -1.</p> <p>0 6 0 6 0 0 6</p>	<p>Дельфины</p>  <p>Упасть в воду не значит утонуть, дельфины придут на помощь. Сфера +1, Вр.зд -1.</p> <p>0 0 0 2 0 4 0</p>	<p>Дорога в горах</p>  <p>Опасная дорога проходит в горах, за любым поворотом может ожидать засада Сфера -5, Вр.сфера -5.</p> <p>0 2 2 0 0 0 0</p>
<p>Бес огня</p>  <p>Раз уж вызвал духа огня, не поворачивайся к нему спиной, и едва выполнит поручение - избавься от него. Вр.зд. - 6</p> <p>5 0 0 0 0 0 4</p>	<p>Ящик пандоры</p>  <p>Здесь сбываются все мечты и разбиваются судьбы. Никто не знает, что в ящике. Эффект может быть велик и опасен, рискнём?</p> <p>0 4 0 0 0 0 4</p>	<p>Полнолуние</p>  <p>Полная луна пробуждает нечеловеческие страсти, опасайтесь оборотней. Вр.здоровье -6, себе -2 здоровья.</p> <p>0 0 0 0 0 0 5</p>

<p>Чучело</p>  <p>В умелых руках волшебника простое чучело ожило и в клубях дыма ринулось в атаку. Атака врага 4.</p> <p>0 3 0 3 0 0 0</p>	<p>Скелет</p>  <p>На поляне вы нашли скелет - плохая примета, к нехорошему. Сфера -2.</p> <p>0 0 0 0 0 0 1</p>	<p>Игра мудрецов</p>  <p>Игра фигурками на поле в тёмно-белую клетку - прерогатива сильных мира сего. здоровье +6.</p> <p>0 5 0 0 0 0 0</p>
<p>Охотничий трофей</p>  <p>Только показав голову дракона можно доказать, что вы настоящий охотник, а не краснобай. Сфера +3.</p> <p>0 0 0 4 0 0 0</p>	<p>Расплата</p>  <p>Казнив всех изменников, очистите свои ряды от заразы предательства. Атака врага 0, атака его сферы 0, здоровье -2, сфера +7.</p> <p>0 0 4 0 0 0 0</p>	