

Игра для 2-5 человек в возрасте от 9 лет

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры состоит в том, чтобы захватить как можно больше замков. Игроки вводят в игру своих рыцарей и формируют из них отряды, так как только сильные группы смогут прогнать защитников из замков. Сила замков определяется по картинке с мечами рядом с ними. Победителем считается тот игрок, который в конце игры владеет самыми мощными замками.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 1 правила
- 1 кубик
- по 21 рыцарю пяти цветов:
 - 12 фишек по 1 рыцарю (маленькие фишки)
 - 5 фишек по 2 рыцаря (средние фишки)
 - 4 фишки по 5 рыцарей (большие фишки)
- по 6 щитов пяти цветов со значением 0, 0, 0, 1, 2, 3



Щит (защитник замка)



Обратная сторона: сила (рыцарь)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- поле выкладывается на столе между игроками. Вы видите 18 замков с дорогами, ведущими к ним, по берегам лоха («лох» по-шотландски означает «озеро» - пр. перев.). Изображения мечей рядом с замками означает силу защитников. На поле также находятся знамена тартановых расцветок с гербами. Это места введения рыцарей в игру;

- игроки выбирают себе цвет (по два цвета, если играют только два человека) и берут все игровые компоненты этого цвета: рыцарей, которых игроки выставляют перед собой, и защитников (щиты). Щиты кладутся изображением башни вверх, чтобы их значения никто не видел, и перемешиваются;

- один из игроков начинает игру и впоследствии ход передается по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из двух частей:

1. Бросьте кубик и поставьте одного рыцаря на тартановое знамя с тем количеством гербов, которое совпадает с выпавшим на кубике числом.
2. Переместите рыцаря (или рыцарей) в общей сложности на три хода (можно меньше). При перемещении можно атаковать вражеских рыцарей и захватывать замки.

Введение рыцаря в игру

На свой ход бросьте кубик и поставьте одного рыцаря на знамя, количество гербов на котором (1-6) вы выбросили на кубике.

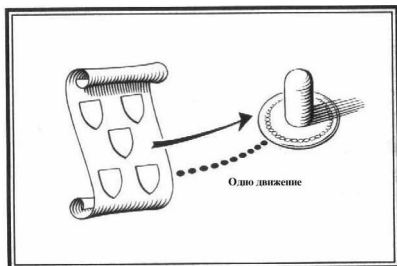
Пример: вы выбросили «4», поставьте рыцаря на знамя с четырьмя гербами.

Рыцари разных цветов могут находиться на одном и том же знамени. На знаменах бои не происходят. Как только рыцарь покидает знамя, он уже не может вернуться на него, как не может и пересекать другие знамена.

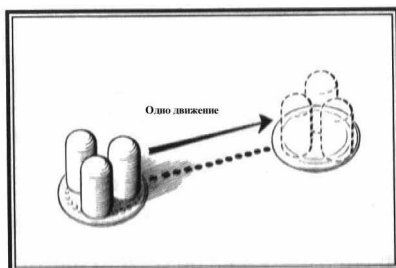
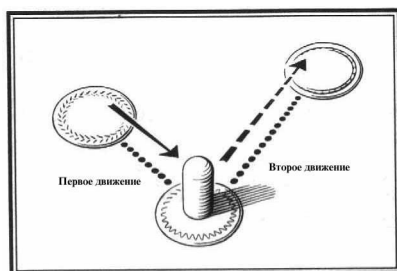
Важно: если на определенном знамени у вас уже есть рыцарь, то вы не можете ввести в игру нового рыцаря здесь.

Передвижение

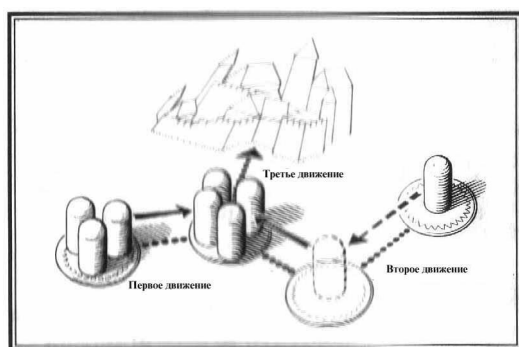
Как только рыцарь оказывается на стартовом поле, он может передвинуться в лагерь. Лагери изображены на поле круглыми щитами. Рыцари могут перемещаться в любом направлении, но должны следовать по дороге (пунктир). Три перемещения за ход можно потратить на одного рыцаря или разделить между несколькими.



Ход – это дистанция между двумя лагерями, знаменем и лагерем вдоль дороги или между замком и прилегающим к нему лагерем.



Любое количество рыцарей одного цвета может находиться в одном лагере или замке и перемещаться отрядом. Средние и большие фишки (2 и 5 рыцарей) сделаны для того, чтобы избежать столпотворения. Их можно в любое время поменять на соответствующее число отдельных рыцарей и наоборот.

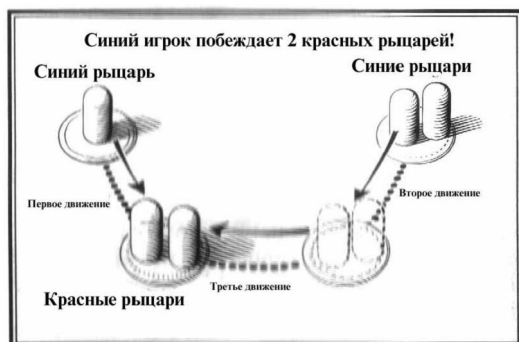


Совет: формирование рыцарей в сильные отряды – важный элемент игры.

Битвы в лагере

В лагере могут находиться только рыцари одного цвета. Через лагери, занятые вражескими рыцарями, нельзя проходить. Зато врага можно победить превосходящим числом своих рыцарей.

Побежденные рыцари убираются из игры и должны выставляться на поле обычным путем.

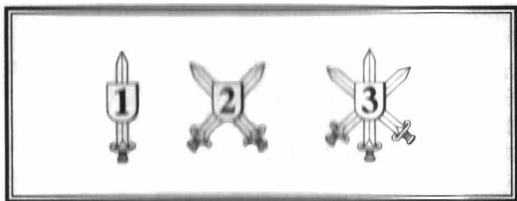


Пример: в лагерях, прилегающих к занятому двумя вражескими рыцарями, у вас есть три рыцаря. Вы перемещаетесь во вражеский лагерь; вражеские рыцари убираются из игры.

Совет: атаку можно скомбинировать с перемещением из двух или трех лагерей.

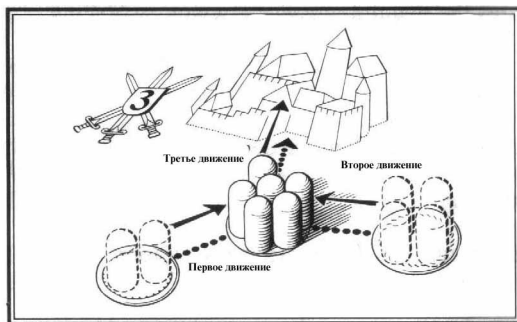
Захват не оккупированного замка

Чтобы владеть замком, его нужно захватить. Сила защитников не оккупированного замка обозначается количеством мечей (1, 2 или 3) возле него.



Замок вы можете захватить, если у вас есть, по крайней мере, в два раза больше рыцарей на подъемном мосту (в прилегающем лагере), чем защитников, и у вас еще остался ход, чтобы войти в замок.

Это означает, например, что у вас должно быть шесть рыцарей, чтобы захватить замок, охраняемый тремя мечами.



Когда вы захватите замок, вы можете взять один щит своего цвета и выложить на замок, чтобы защищать его. Вы должны взять щит не глядя, но затем можете посмотреть на его значение (не показывая остальным игрокам). Если при захвате замка вы не положили щит, то позже этого сделать уже нельзя. На замке может находиться только один щит и менять щиты нельзя.

Защита замка

Когда вы захватите замок, вы должны будете защищать его, по крайней мере, одним рыцарем или одним щитом (даже со значением 0). Учитывая эти минимальные требования, ваши рыцари могут заходить в замок или выходить из него при путешествиях по игровому полю.

Если используется щит, то количество защитников (рыцари плюс щит) известно только владельцу замка.

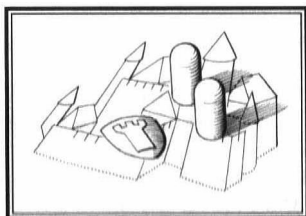
Захват оккупированного замка

Чтобы захватить замок, принадлежащий противнику, у вас должно быть, по крайней мере, в два раза больше рыцарей на подъемном мосту, чем защитников, и должен оставаться ход, чтобы войти в замок.

Важно: когда вы нападаете на замок, занятый другим игроком, мечи рядом с ним не принимаются во внимание – защитниками теперь являются рыцари и/или щит.

Игрок, на которого нападают, переворачивает щит (если он есть), чтобы определить результат атаки. Проигравшие рыцари убираются из игры и, если атака удалась, щит возвращается владельцу и заменяется, по желанию, щитом цвета победителя.

Пример: замок защищается 2 рыцарями и щитом, значение которого может быть 0, 1, 2 или 3. Если значение щита – 3, то замок охраняется 5 рыцарями и захватить его можно минимум 10 рыцарями.



Важно: если атака не удалась, передвижение все равно засчитывается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда захватывается предпоследний замок. Последний, не занятый замок отдается игроку, захватившему предпоследний замок, что делает его очень заманчивой целью.

Теперь происходит подсчет:

- игроки подсчитывают количество мечей возле своих замков;
- победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков;
- если у нескольких игроков одинаковое количество очков, то побеждает игрок, у которого больше всего рыцарей на поле.

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2008 г.