

КЛАНЫ и СЛАВА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Давным-давно, где-то в Шотландии...

Туман поднимается над холмами. Луч солнца пробивается через плотные облака и таинственно освещает древнее место встречи шотландских кланов. Свободные люди со всех уголков Шотландии собрались вместе, чтобы узнать свою судьбу. По древней традиции в этот день вожди выберут лучших из собравшихся в свои кланы.



СОСТАВ ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре вы возьмёте на себя роль вождя одного из четырёх шотландских кланов и постараетесь усилить свой клан, набрав в него новых жителей.

В свой ход вы должны присоединить одну карту жителя к одному из собраний, а затем решить — выложить ли свой щит на каменный стол этого собрания. Расположение щитов и определит, к какому клану присоединятся жители в конце игры.

Удастся ли вам верно выбрать момент для размещения своего щита? Получится ли изменить ход игры всего одной картой?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает по 5 фишек щитов одного цвета с одинаковым символом.

2 игрока

1. Поместите 4 поля собраний в линию так, чтобы по краям располагались поля с изображением костра, а в центре — 2 поля без костра.
2. Уберите в коробку карты жителей с силой 8 и 7.
3. Перемешайте оставшиеся карты жителей, а затем уберите, не подсматривая, в коробку 3 случайные карты, они не будут участвовать в игре.
4. Разместите по 2 случайные карты жителей на каждом поле собраний на те места, которые показаны на рисунке справа.
5. Выберите первого игрока (например, им может стать игрок, у которого есть клетчатый узор в одежде) — он получает 9 карт жителей.
6. Второй игрок получает 8 карт жителей.



3 игрока

1. Поместите 5 полей собраний в линию так, чтобы по краям располагались поля с изображением костра, а в центре — 3 поля без костра.
2. Уберите в коробку карты жителей с силой 8.
3. Перемешайте оставшиеся карты жителей, а затем уберите, не подсматривая, в коробку 4 случайные карты, они не будут участвовать в игре.
4. Разместите по 1 случайной карте жителя на каждом поле собраний на те места, которые показаны на рисунке справа.
5. Выберите первого игрока. Он и следующий по часовой стрелке игрок получают по 9 карт жителей.
6. Игрок, который будет ходить последним, получает 8 карт.



Краткая памятка для 2 игроков

- Составьте место встречи из 4 полей собраний.
- Уберите все карты жителей с силой 8 и 7.
- Уберите 3 случайные карты жителей.
- Разместите по 2 случайные карты жителей в каждом собрании.
- Первый игрок получает 9 карт.
- Второй игрок получает 8 карт.



Краткая памятка для 3 игроков

- Составьте место встречи из 5 полей собраний.
- Уберите все карты жителей с силой 8.
- Уберите 4 случайные карты жителей.
- Разместите по 1 случайной карте жителей в каждом собрании.
- Первый и второй игроки получают по 9 карт жителей.
- Третий игрок получает 8 карт жителей.

4 игрока

1. Поместите все 6 полей собраний в линию так, чтобы по краям располагались поля с изображением костра, а в центре — 4 поля без костра.
2. Перемешайте все карты жителей, а затем уберите, не подсматривая, в коробку 5 случайных карт, они не будут участвовать в игре.
3. Разместите по 1 случайной карте жителей на каждое поле собраний на те места, которые показаны на рисунке справа.
4. Раздайте трём первым игрокам по 8 карт, а четвёртый получает 7 карт.
5. Игроки ходят по часовой стрелке, при этом последним должен ходить игрок с 7 картами.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок совершает следующие действия.

1. Выложить карту жителя (обязательное действие)

Игрок должен выбрать 1 из карт жителей в своей руке и поместить в ячейку одного из полей собраний.



*Пример
возможного
размещения*

Правила размещения карты жителя

Выкладываемая карта должна совпадать по цвету **или** по силе хотя бы с одной соседней картой жителей или с картой напротив. В ячейку, рядом с которой и напротив которой нет других карт, можно положить любую карту жителя.





Краткая памятка для 4 игроков

- Составьте место встречи из 6 полей собраний.
- Уберите 5 случайных карт жителей.
- Разместите по 1 случайной карте жителей в каждом собрании.
- Три первых игрока получают по 8 карт.
- Последний игрок получает 7 карт.

Примечание. На двух крайних полях собраний есть 2 одиночные ячейки (см. на картинке ниже). Эти ячейки считаются противоположными друг другу, а ближайшие ячейки слева и справа будут для них соседними.



Нет поднодящей ячейки?

Если игрок не может выложить карту жителя по правилам размещения, то он выкладывает любую карту жителя из руки лицом вниз в любую свободную ячейку на поле собраний. При этом игрок своим вторым действием, как обычно, может разместить щит на том же поле собраний. Карта жителя, выложенная лицом вниз, занимает ячейку до конца игры и не считается соседней или противоположной для остальных карт. Такая карта не учитывается при подсчёте победных очков.

2. Выложить щит (необязательное действие)

Выложив карту жителя, игрок может разместить 1 фишку щита своего цвета на каменном столе того поля собраний, куда он только что разместил карту.

Правила размещения щита

1. Игрок может разместить щит только на том поле собраний, куда первым действием выложил карту жителя.
2. Игроки выкладывают щиты стопкой, каждый размещая свою фишку поверх ранее выложенных.
3. Игрок может выложить щит на поле собраний, даже если там уже лежит его фишка. Ограничения по количеству фишек одного цвета на поле собраний нет.
4. Игрок не обязан выкладывать щит в свой ход.

Выложив карту жителя и фишку щита (по желанию) игрок заканчивает свой ход. Затем следующий игрок слева делает свой ход.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок, начавший игру с наименьшим количеством карт, выложит свою последнюю карту жителя из руки и завершит свой ход, игра немедленно заканчивается.

Остальные игроки сбрасывают оставшиеся на руках карты жителей. Карты, лежащие на полях собраний лицом вниз, убираются и не учитываются при подсчёте победных очков.

Подсчёт победных очков

Начиная с одного из крайних полей собраний, проведите подсчёт очков для каждого из собраний, выполнив следующие действия.

1. Переверните стопку щитов так, чтобы последний выложенный щит оказался внизу.



2. Распределите все карты, выложенные рядом с этим полем собраний, по силе. Игрок, чей щит расположен наверху стопки, забирает свою фишку щита и карту жителя с наименьшей силой или все такие карты, если их несколько.

3. Игрок, чей щит следующий в стопке, забирает карту/карты жителей с наименьшей силой из оставшихся карт.

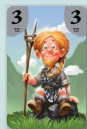
4. Повторите эти действие для всех оставшихся щитов и карт на этом поле.

Может сложиться ситуация, когда игрок не получает карты жителей с поля собраний, даже если там размещён его щит. Такое может произойти, если щитов на поле больше, чем выложенных вокруг него карт жителей.

5. Если после того, как все игроки забрали свои щиты, вокруг поля собраний остались карты жителей, они не достаются ни одному из игроков.

6. Выполните подсчёт победных очков для каждого поля собраний.

7. Каждый игрок складывает все значения силы на полученных им картах жителей — это его победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, смог собрать сильнейший клан и побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт жителей — его клан самый многочисленный. Если ничья по-прежнему сохраняется, то все претенденты празднуют общую победу.



Пример подсчёта победных очков



$$8 + 8 + 7 + 7 + 7 + 6 + 6 + 5 = 54$$



Совет для новичков

Вождами кланов с рождения не становятся. Не стоит расстраиваться, если с первых ходов у вас не получается просчитать, где именно лучше разместить карты жителей и фишки щитов. Помните, что щит, выложенный на поле собраний первым, в результате получит все карты с наименьшей силой.

Советы опытным игрокам

- **Каждая карта влияет на результат!**

Например, если на поле собраний с двумя щитами лежат только карты жителей с силой 4 и 6, а игрок выкладывает карту жителя с силой 3 в последнюю свободную ячейку (и не выкладывает фишку щита), то никто из игроков, положивших свои щиты на это поле, не получит карты силой 6 при подсчёте победных очков (только карты жителей с силой 3 и 4).

- **Иногда может быть полезно получить карты жителей с наименьшей силой.**

Например, если на поле собраний 4 карты с силой 3 и 2 карты с силой 4, то игрок получит больше победных очков, если сможет забрать карты с силой 3, так как $4 \times 3 = 12$; $2 \times 4 = 8$.

- **Хорошенько подумайте, когда выгоднее размещать щит.**

Помните — количество ваших щитов ограничено, а перемещать выложенные щиты нельзя.



Авторы:
Габриэль Бубола,
Лео Коловини

Художник:
Михаэль Менцель

Графический дизайн:
Сабина Кондиrolли



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



© HUSHI, 2024. Все права защищены.

