

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите крепость согласно приложенной схеме или похожую, собственной конструкции. В игре участвуют двое. Игроки выбирают сторону и набирают фигурки, относящиеся к их армии. Если они собираются играть в Осаду Крепости, то один игрок забирает крепость себе – он будет её оборонять, но взамен он должен уменьшить свою армию на две фигурки, по его выбору. Если игроки будут разыгрывать Захват Крепости, то крепость ставится посреди игрового пространства, а противоборствующие армии расставляются по разные стороны от крепости. В обоих случаях расстояние от армии до крепости должно быть 40-50 см.

СВОЙСТВА БОЙЦОВ

Бойцы имеют Броню, Силу и в зависимости от вооружения имеют разную Дальность атаки. Все они указаны в Армлистах, возле изображений бойцов. Как их использовать свойства в игре, поясняется ниже.

ХОД ИГРОКА

Игроки ходят по очереди. Кому ходить первым определяют жребием. Во время своего хода игрок действует всеми своими бойцами, каждым по очереди. А каждый боец во время своих действий может совершить 1 манёвр.

Манёвр – это передвижение бойца по полю с последующей атакой противника, если противник оказался в пределах Дальности атаки. Если после передвижения атаковать некого, т.е. нет такого противника, которого боец мог бы атаковать, то манёвр заканчивается.

Пример. Допустим, один из твоих бойцов, начал свои действия. Согласно правилам, он может совершить 1 манёвр. Передвинувшись, боец приблизился к противнику, но не может его атаковать, поскольку расстояние до него больше Дальности атаки бойца. Таким образом, манёвр бойца состоял только из передвижения. Ход бойца закончен. Если бы противник оказался в пределах Дальности атаки, то боец мог бы атаковать его сразу после передвижения (см. ниже «Атака»).

По желанию игрока, его боец может пропустить передвижение, атаку или весь манёвр целиком.

Например, представим, что пришла очередь действий твоего бойца, а возле него, на расстоянии атаки, находится противник. Тогда твой боец может вовсе не передвигаться, а сразу атаковать противника, так как тот уже находится в пределах Дальности атаки.

Нельзя переходить к следующему бойцу, пока не закончены действия предыдущего. Когда все бойцы одного игрока закончили действия, ход передаётся противнику.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Во время выполнения своего манёвра любой боец может переместиться по полю на расстояние, равное длине линейки. Линейка входит в комплект игры. Для этого возьмите линейку, приложите её к подставке бойца в направлении его передвижения и поставьте фигурку бойца на новое место. По желанию игрока, его боец может переместиться на меньшее расстояние, чем длина линейки.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В КРЕПОСТИ

Заранее оговорим, что в игре используются только открытые поверхности крепости, т.е. те, на которые удобно ставить фигурки, и на которых эти фигурки хорошо видны обоим игрокам. Таким образом, внутренние коридоры и комнаты во время игры не используются. Снаружи стены крепости считаются неприступными. Попасть внутрь крепости или выйти из неё можно только через ворота. Попасть на башни или выйти с площадок башен можно через двери и люки. Расстояние от дверей до люков и наоборот также измеряется с помощью линейки. А вот находясь во внутреннем дворе крепости, воины могут в любом месте залезать на проходы вдоль стен или слезать с них, минуя двери, если высота прохода примерно равна росту фигурки.

Если бойцу не хватает передвижения, чтобы завершить подъём или спуск, то он должен закончить своё передвижение чуть раньше - до начала подъёма/спуска.

ДАЛЬНОСТЬ АТАКИ

Дальность атаки зависит от оружия бойца. Она измеряется в линейках и указана вместе с Силой и Бронёй возле изображения бойца. Приведённая ниже Таблица поясняет зависимость Дальности атаки от оружия бойца.

ОСОБЕННОСТИ АТАКИ

Если боец находится на высоте башни главных ворот или выше, то при атаке расположенных внизу, на уровне земли, целей его Дальность атаки удваивается.

Если боец касается стены или ворот замка с внешней стороны, то он не может быть атакован из-за стен или с башен, так как оттуда его уже не видно.

Оружие Бойца	Дальность атаки
Лук, Арбалет	2 - Две длины линейки
Копьё, Дротик	1 - Длина линейки
Меч, Топор, Палица	0 - Ширина подставки

АТАКА

Если противник – в пределах Дальности атаки, то его можно атаковать. Каждый боец может атаковать только 1 раз за ход. Объявив атаку, ты бросаешь кубик и к выпавшим очкам добавляешь Силу своего бойца (указана в Армлисте). Полученный результат называется Мощностью атаки, она сравнивается с Бронёй противника (указана в Армлисте противника).

РЕЗУЛЬТАТ АТАКИ

Если Мощностью атаки больше Брони противника или равна ей, то атака была успешной: противник падает возле атаковавшего его бойца (положи фигурку противника на бок) - он ранен (см. ниже Ранение). Если Мощностью атаки меньше Брони, то противник не пострадал, и игра продолжается.

РАНЕНИЕ

Если боец ранен, то его хозяин сразу же должен бросить кубик, чтобы узнать, сможет ли его боец продолжить битву. Если на кубике выпадет 5 или 6, то ранение несильное, бойца ставят на подставку в том месте, где он упал, и игра продолжается. Если выпало 4 или меньше, то боец уничтожен, и его фигурка покидает поле до конца сражения.

ГЛАВНЫЕ ВОРОТА, ДВЕРИ И ЛЮКИ

Для атакующего крепость игрока её ворота изначально закрыты, и чтобы попасть внутрь, их надо взломать, т.е. атаковать. Прочность ворот (Броня) равна 15. Атака ворот проводится по обычным правилам, но с небольшой поправкой: пытаешься взломать ворота, боец наваливается на них из всех Сил с полным весом своей Брони. Поэтому при атаке ворот к результату броска кубика добавляется не только Сила, но и Броня бойца. Полученная сумма и сравнивается с Прочностью ворот. Если ворота взломаны, то они остаются открытыми до конца сражения. Если устояли – то атакующему игроку придётся атаковать их снова.

ПОБЕДА

При осаде крепости:

- побеждает атакующий игрок, если уничтожит всех противников, находящихся внутри крепости;
- побеждает обороняющийся игрок, если уничтожит всех атакующих воинов внутри и в пределах двух линеек вокруг крепости.

При захвате крепости:

- побеждает игрок, который первым заведёт своего бойца на башню главных ворот и при этом внутри крепости не будет воинов противника.

Рекомендация: Чтобы не заглядывать каждый раз в Армлист в поисках Силы или Брони, возьми обычный фломастер и напиши их на подставке своих бойцов: Броню – с лицевой стороны фигурки, а Силу – с тыльной.

Твоя игра станет намного быстрее и увлекательнее!



ДРЕВНИЙ МИР: ВАРВАРСКИЙ НАБЕГ

На многие сотни километров раскинулась Великая Римская Империя. Лучшие воины Рима несут службу в крепостях и фортах, охраняя владения от врагов Империи. Но нет здесь покоя завоевателям - воинственные и непокорные **варвары** то и дело беспокоят их своими жестокими набегами, приближая распад величайшей из империй. Представь, что ты – предводитель варварского войска, а твой друг – командир римского легиона. Фигурки в этой коробке – ваши верные бойцы. Стройте крепость, собирайте армии и узнайте, устоит ли Рим перед новым варварским набегом!

ВАРВАРЫ	 <p>ЛУЧНИК</p> <p>Дальность 2 Сила 2 Броня 5</p>	 <p>КОПЕЙЩИК</p> <p>Дальность 1 Сила 3 Броня 6</p>	 <p>ВОЯКА</p> <p>Дальность 0 Сила 4 Броня 6</p>	 <p>МЕЧНИК</p> <p>Дальность 0 Сила 4 Броня 6</p>
	 <p>МЕЧНИК</p> <p>Дальность 0 Сила 4 Броня 6</p>	 <p>КОПЕЙЩИК</p> <p>Дальность 1 Сила 3 Броня 6</p>	 <p>ЦЕНТУРИОН</p> <p>Дальность 1 Сила 2 Броня 7</p>	 <p>ЛЕГИОНЕР</p> <p>Дальность 0 Сила 3 Броня 7</p>

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ: ВИКИНГИ ПРОТИВ РЫЦАРЕЙ

Викинги - суровые северные воины, на заре веков снискавшие себе славу бесстрашными походами за самые дальние моря. Лорды и короли дрожали от страха при одном упоминании о них. Но вот, наконец, появилась сила, способная остановить северных воинов – это **рыцари**. Закованные в броню, они сминали противника одной лишь мощью своего снаряжения. А кто победит, если викинги и рыцари вдруг встретятся? Представь, что ты – Предводитель Викингов, а твой друг – Король Рыцарей. Фигурки в этой коробке – ваши верные бойцы. Стройте крепость, собирайте армии – и в бой! Решающий бой начинается!

ВИКИНГИ	 <p>ЛУЧНИК</p> <p>Дальность 2 Сила 2 Броня 5</p>	 <p>АРБАЛЕТЧИК</p> <p>Дальность 2 Сила 3 Броня 5</p>	 <p>ВОЯКА</p> <p>Дальность 0 Сила 3 Броня 7</p>	 <p>МЕЧНИК</p> <p>Дальность 0 Сила 4 Броня 7</p>
	 <p>ЛУЧНИК</p> <p>Дальность 2 Сила 1 Броня 7</p>	 <p>АРБАЛЕТЧИК</p> <p>Дальность 2 Сила 2 Броня 7</p>	 <p>ВОЯКА</p> <p>Дальность 0 Сила 3 Броня 8</p>	 <p>МЕЧНИК</p> <p>Дальность 0 Сила 3 Броня 7</p>