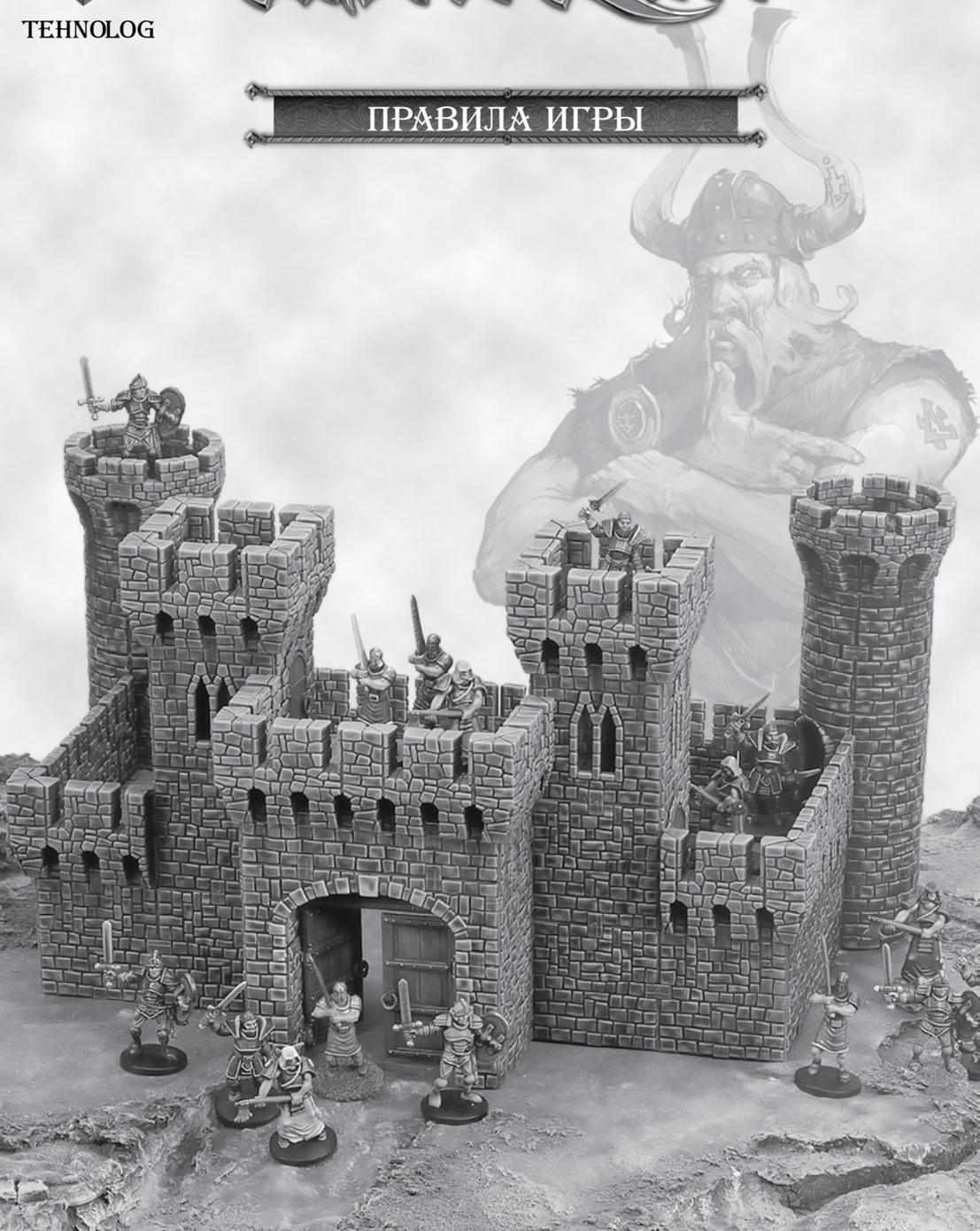




Castle Craft

TEHNOLOG

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

В одной богатой стране издавна соседствовали люди и гномы. Жили они мирно, трудились честно на своих плодородных землях и возводили замки и дворцы во славу своих королей. Но в один из чёрных дней на бескрайние поля ступила тяжёлая нога безжалостных завоевателей. Посланцы мрака – Воины из мира Теней разрушали и выжигали всё, что попадалось на их пути. Все как один встали жители страны на защиту своей земли: ремесленники и крестьяне взяли за оружие, дворцы и замки уступили место крепостям и фортам, Чародеи и Шаманы призывали силы природы помочь им противостоять могучему врагу. Но враг был силен и хитёр – коварством и магией посеял он семена раздора меж людей и гномов. И обратили некогда добрые соседи оружие друг против друга. С тех пор воюют три войска каждое за себя, и не будет мира в стране той, пока не появится ясный умом и сильный духом полководец, который разобьёт всех врагов и положит конец пожарам и разрушениям. Он и взойдёт на трон королевский, и будет править землёй этой во веки веков.

ОБ ИГРЕ



Рис. 1

Это увлекательная стратегическая игра для 2-х или 3-х игроков с настоящими замками, собираемыми из пластиковых деталей, и разнообразными фигурками воинов. Вам предлагается стать одним из королей, развить и укрепить свою армию за счёт получаемых ресурсов, улучшить броню и оружие воинов и обучить своих магов боевым таинствам. Затем двинуться на противника, разгромить его армию и захватить его замок.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В качестве игрового поля подойдёт стол или участок пола, размером примерно 80x80см. Отделите детали и фигурки от литников. Игровые карточки рассортируйте по рисунку на рубашке, перемешайте и сложите стопками рубашкой вверх. Выберите, за какую сторону вы будете играть, и заберите фигурки воинов своего цвета и карточки, относящиеся к вашей армии. Затем каждый игрок собирает свой замок и устанавливает его в пределах 15 см-зоны от своего края поля. Если хватает деталей, то соберите ещё замки и поставьте их в любом порядке в середине поля. Вначале у игроков по 4 жёлтых (золото) и по 4 голубых (мана) фишки (см. **рис. 1**) и ни одного отряда воинов. Остальные фишки ресурсов сложены в две «кассы» разного цвета возле поля. В начале игры все фигурки находятся за пределами игрового поля.

ИГРА

Последовательность хода

1. Действия отрядов
2. Получение ресурсов
3. Строительство

Игроки ходят по очереди. Кому ходить первым, и кому – вторым, определите с помощью жребия. Ход каждого игрока состоит из трёх этапов. По своему желанию, вы можете пропускать этапы, которые считаете ненужными в данном ходе, но нельзя менять этапы хода местами. Как только вы закончили этап «строительство», вы должны передать право хода следующему игроку. Подробнее действия на каждом этапе описаны ниже.

1. ДЕЙСТВИЯ ОТРЯДОВ

Отряд – это один или несколько одинаковых (!) воинов, стоящих так, что их подставки касаются (см. **рис. 2**). Все отряды игрока действуют по очереди, один за другим. Игрок по своему желанию решает, в какой последовательности будут действовать его отряды. Но прежде, чем действовать следующим отрядом, он должен закончить действия предыдущего. Все воины в отряде действуют все вместе, одновременно. На совершение своего хода у каждого отряда имеется 2 манёвра.



Рис. 2

1 манёвр – это передвижение отряда по полю с последующей атакой противника, если тот оказался в пределах дальности атаки отряда. Если после передвижения атаковать некого, т.е. поблизости нет противников, которых можно атаковать, то после передвижения манёвр заканчивается.

При желании, во время манёвра своего отряда игрок может отказаться от передвижения или от атаки, а также может отказаться от целого манёвра или даже обоих манёвров своего отряда.

Пример. Допустим, отряд начал свои действия. Согласно правилам, он может совершить 2 манёвра. В 1-ом манёвре отряд приблизился к противнику (правила передвижения описаны ниже), но не может его атаковать, поскольку расстояние до противника превышает дальность, с которой отряд мог бы начать атаку. Таким образом, 1-ый манёвр отряда закончен – он состоял только из передвижения. Во 2-ом манёвре отряд снова приблизился к противнику так, чтобы тот оказался в пределах дальности атаки. Теперь, свой 2-й манёвр отряд может завершить атакой противника.

Другой пример. Представим, что пришла очередь действий отряда, а возле него, на расстоянии дальности атаки, находится противник. Тогда в своём 1-ом манёвре отряд может пропустить передвижение и сразу атаковать противника, так как тот уже находится на расстоянии атаки. Во 2-ом манёвре отряд может снова пропустить движение и атаковать этого же противника, или передвинуться к другому противнику, и даже атаковать его, если тот окажется на расстоянии атаки.

Примечание: Во время своих манёвров отряды магов вместо атак могут применять заклинания.

ДВИЖЕНИЕ

Отряды передвигаются шагами. Один шаг равен 3 см, что примерно равно росту фигурок от макушки до ступней. Передвигаться можно в любую сторону и по произвольному пути. Число шагов, на которое передвигается отряд за 1 манёвр, называется «Скорость».



Рис. 3

Скорость и остальные характеристики каждого отряда указаны на планшете того строения, где их можно «производить». Например, воины людей «строятся» в Оружейной Башне (см. **рис. 3**), воины Теней – в Башне Теней, воины Гномов – в Башне Гномов.



Рис. 4

Начав манёвр отряда, возьмите линейку и отложите пройденное число шагов, после чего передвиньте отряд на новое место. При передвижении необязательно сохранять порядок расположения воинов в отряде, главное – чтобы после передвижения каждый воин касался какого-либо другого воина отряда (см. **рис. 4**). По желанию игрока, его отряд может пройти меньше шагов, чем указано в планшете.

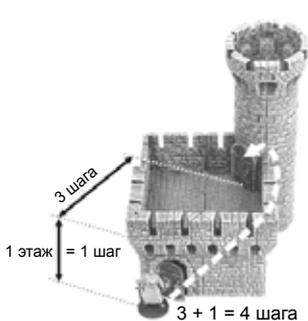


Рис. 5

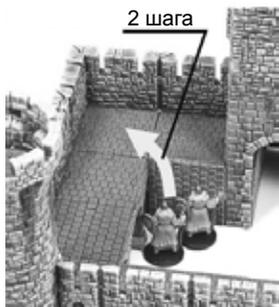


Рис. 6

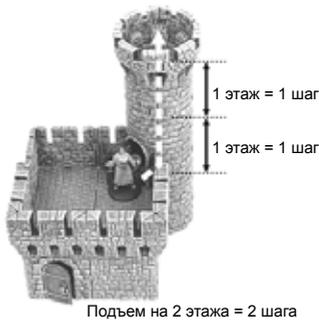


Рис. 7

В замках отряды также движутся шагами. Для простоты, переходы между этажами считаются как расстояние от двери до двери (или люка) плюс по 1 шагу за каждый пройденный этаж. Например, чтобы Чародею попасть на площадку замка (**рис. 5**), ему нужно зайти в одну дверь, пройти внутри замка, подняться на 1 этаж по лестнице в башне и выйти из другой двери (показано белым пунктиром). Для упрощения подсчётов, достаточно просто измерить расстояние между дверями (3 шага) и добавить 1 шаг за подъём на 1 этаж. Таким образом, на весь этот путь Чародею понадобится 4 ($3+1=4$) шага. Если поблизости двери или люка нет, то подняться/опуститься на соседний (но не выше!) этаж можно по стене, потратив на это 2 шага (см. **рис. 6**). Передвижение внутри башен (от двери до двери или люка) учитывается из расчёта 1 шаг за каждый пройденный этаж (**рис. 7**).

Примечание: Для простоты и по договорённости игроков внутри замков можно передвигаться по клеткам пола – из расчёта 1 клетка за 1 шаг.

АТАКА

Атака – характеризуется **Дальностью** атаки и **Силой** воина. И то, и другое указано рядом со **Скоростью**.



Рис. 8

Если после передвижения цель оказалась в пределах дальности, то её можно атаковать. Если, например, в дальности указано «1» (**рис. 8**), то можно атаковать цели, находящиеся в пределах 1 шага. Если в дальности указано «0» (**рис. 9**), то для атаки хотя бы один воин

атакующего отряда должен коснуться воина атакуемого отряда.

Объявив атаку, игрок бросает кубик и прибавляет силы всех воинов отряда.

Например, в отряде один Витязь. Его Сила = 2 (см. рис.3). Игрок кинул кубик и получил 3 очка. Значит сила отряда = 5 (3-на кубике + 2-сила). Если бы в отряде было 3 Витязя, то Сила отряда получилась бы: $3(\text{кубик})+2+2+2(\text{сила каждого рыцаря}) = 9$.

Полученная сумма сравнивается с Защитой цели. Защита указана вместе с остальными характеристиками.



0 шагов

Рис. 9

РЕЗУЛЬТАТ АТАКИ

Результат атаки определяется следующим образом: берётся Защита одного воина из атакуемого отряда и смотрится, сколько раз эта защита «умещается» в Силе атакующего отряда. Например, отряд из трёх Витязей (из примера выше с Силой отряда 9) атаковал отряд Копейщиков. Защита Копейщика = 4. Эта защита «умещается» в Силе атаки 2 полных раза: $9 = 4+4+1(\text{остаток})$. Значит, в результате атаки погибло 2 Копейщика. Если бы Сила атаки Витязей была, например, 7, то погиб бы только один Копейщик, т.к. $7 = 4(\text{один погиб})+3(\text{не хватает, чтобы уничтожить ещё одного})$. Уничтоженных воинов убирают с поля. Если в отряде не осталось воинов, то отряд уничтожен.

ОТВЕТНАЯ АТАКА

Если в атакованном отряде уцелели воины, и атаковавший их противник находится в пределах дальности их атаки, то они могут сразу же, т.е. прямо во время хода противника, произвести ответную атаку. Результат ответной атаки определяется так же, как описано выше. Но если для ответной атаки не хватает дальности, то она не производится. Например, на рис.10 Храбрецы Гномов были атакованы Чародеями с расстояния 1 шаг. Однако Гномы не смогут провести ответную атаку, поскольку их Дальность = 0, и они попросту не смогут «достать» Чародеев.



1 шаг



Рис. 10

ПРЕМИРОВАНИЕ УСПЕШНЫХ ДЕЙСТВИЙ

За каждого уничтоженного воина противника сразу же получите из кассы 1 фишку золота. За каждого уничтоженного мага противника вы получите 1 фишку золота и 1 фишку маны.

ВЗЛОМ ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ И ВОРОТ ПРОТИВНИКА

В чужом замке возможно придётся атаковать закрытые ворота и двери, чтобы продолжить дальнейшее продвижение и захват замка противника. Атаки ведутся по обычным правилам.



Дверь
Защита = 5

Рис. 11



Большие ворота
Защита = 10

Рис. 12



Арка
Атакует с силой = 2

Рис. 13

Защита двери – 5 (рис. 11), больших ворот – 10 (рис. 12). Однажды взломанные двери или ворота остаются открытыми до конца игры. Люки считаются всегда открытыми.

Арка (рис. 13) всегда открыта, но оборудована ловушками. Поэтому каждый входящий в арку отряд противника подвергается атаке с силой



Рис. 14

2. Например, как только отряд Стражей зашёл в арку (рис. 14), он считается попавшим в ловушку: со стен крепости на него сыпется поток камней или льётся раскалённое масло. Действия этого отряда прерываются, пока игрок, в чей замок пытаются проникнуть Стражи, не проведёт атаку. Он бросает кубик и добавляет Силу Арки 2. Затем, как при обычной атаке, полученная сумма сравнивается с защитой атакуемого отряда.

2. ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ



Рис. 15

Среди отрядов есть такие, чьи воины имеют способности к магии. На эти способности указывает слово «маг» рядом с остальными характеристиками. Так, Чародеи у людей, Шаманы у гномов, Магистры из мира Теней являются магами (рис. 15).

Чтобы отряд ваших магов мог применять заклинания, его сначала надо «обучить» нужным заклинаниям. Доступные заклинания записаны в картах с изображением вашего мага на рубашке. Обучить заклинанию - значит «заплатить» указанное в карте количество фишек золота и маны, и затем взять карту с нужным заклинанием и положить возле себя лицевой стороной вверх, так чтобы она была видна противнику. С этих пор считается, что вы обучили своих магов этому заклинанию, и теперь они могут применять его вместо атаки в одном из манёвров своего хода. Об этом также описано ниже, в разделе 4, в пункте «Строительство улучшений и заклинаний». «Строить» и применять заклинания чужих магов запрещено.

Если у вас есть заклинания, то отряд ваших магов может применять их вместо атак в одном или обоих манёврах своего хода. Применение одного заклинания равнозначно одной атаке. Таким образом, за время своего хода отряд ваших магов может максимум применить два заклинания. При этом он не сможет атаковать противника обычным способом, поскольку обе возможные атаки будут потрачены на заклинания. Например, у вас есть заклинание «Огненный дождь». Тогда отряд ваших Чародеев в своём ходе сможет потратить свой первый манёвр, например, на передвижение и атаку противника обычным способом, а второй – на передвижение и применение заклинания «Огненный дождь». Или сначала передвинуться и применить заклинание «Огненный дождь», а затем потратить второй манёвр на передвижение и обычную атаку противника, и т.д. в разных комбинациях. Игрок может выбирать, будет ли отряд его магов использовать заклинания в этом ходе или нет, и если будет, то какие.

Все заклинания имеют **Дальность** действия, а некоторые – ещё и **Силу**. Эти характеристики указаны в карте заклинания. Дальность отсчитывается от отряда магов, который применяет заклинание. Иногда дальность действия заклинания зависит от количества магов в отряде. Например, в заклинании «Волшебный Исток» указана дальность: +2 от каждого Чародея. Это означает, что если в отряде один Чародей, то дальность действия заклинания – 2 шага; а если в отряде будет 3 Чародея, то дальность увеличится до 6 (2+2+2) шагов!

Если заклинание является магической атакой (указано в карте), то результат применения определяется как при обычной атаке. Сила магической атаки обычно зависит от числа магов в отряде. Например, в заклинании «Молния» (рис. 16) указана Сила: +1 от каждого Чародея. Значит, при подсчёте Силы нужно к результату броска кубика прибавить по +1 за каждого Чародея в отряде, и затем сравнивать полученное число с Защитой цели.



Рис. 16

Во время одного хода любое заклинание можно применить только один раз. Как действует заклинание описано в его карте. Срок действия заклинания – до начала вашего следующего хода. Т.е. это срок от момента, когда вы применили заклинание до конца вашего хода и в течение всего ответного хода противника. Применив заклинание, положите его карту рядом с отрядом своих магов, чтобы показать, какое заклинание они применили. Иногда требуется отметить свой отряд или отряд противника, против которого применили заклинание. В этом случае положите карту заклинания рядом с этим отрядом, текстом к себе. Тогда вы и противник будете видеть, кем и против кого применено заклинание. В начале своего следующего хода не забудьте убрать с поля все карты заклинаний, которые закончили своё действие. При желании, вы снова сможете использовать их в наступившем ходе.

Если в ходе игры ваш «магический» отряд был уничтожен, то, несмотря на это, все ваши приобретённые заклинания сохраняются, и когда вы «построите» новый отряд магов, он вступит в игру уже обученным и готовым использовать имеющиеся заклинания.

Внимание! Маги не могут применять заклинания на самих себя, а только на другие отряды.

3. ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Ресурсы - Золото (жёлтые фишки) и Мана (голубые фишки) - нужны для строительства отрядов, развития Магии, улучшения оружия и снаряжения. Чем больше у вас ресурсов, тем легче укреплять и увеличивать армию. При получении ресурсов игроки берут соответствующие фишки из общих касс. При строительстве игроки возвращают фишки ресурсов обратно в кассы. Вначале у игроков по 4 жёлтых (золото) и по 4 голубых (мана) фишки.

ЗОЛОТО

Источники получения золота – квадратные башни замков и уничтоженные воины противника. Квадратная башня – это башня с квадратной или прямоугольной верхней площадкой, обнесённая со всех (!) сторон оборонительной стеной с бойницами. Не полностью обнесённые стеной площадки башнями не считаются и дохода не приносят (рис. 17).

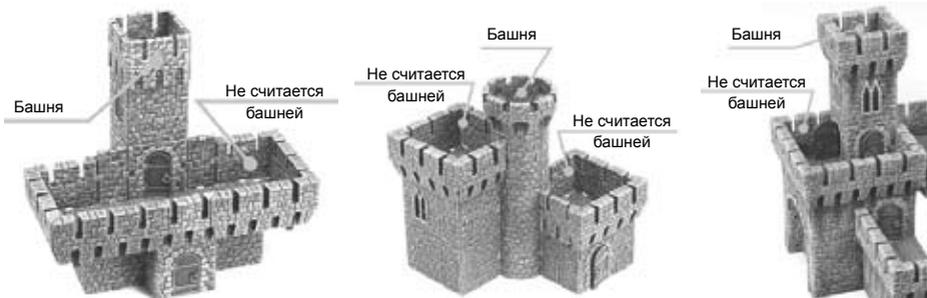


Рис. 17

Для получения золота от одной башни необходимо довести свой отряд до верхней площадки, и на этапе строительства за 1 фишку золота положить там свой жетон (рис. 18). После этого, в каждом ходе на этапе получения ресурсов каждая квадратная башня приносит своему игроку в один ход столько фишек золота, сколько в ней этажей. Высота башен (в этажах) считается от земли.

Второй источник получения золота – это успешные схватки. Как уже упоминалось, за каждого уничтоженного воина противника игрок получает 1 фишку золота. Если же вы уничтожили мага, то вам причитается 1 золото и 1 мана.



Рис. 18

МАНА

Источники получения маны – круглые башни замков и ваши отряды, собирающие энергию природных стихий вдали от вашего замка.

Для получения маны от одной башни необходимо довести свой отряд до верхней площадки круглой башни, и на этапе строительства за 1 фишку маны положить там свой жетон (см. рис. 19). После этого, в каждом ходе на этапе получения ресурсов каждая круглая башня приносит своему игроку в один ход столько фишек маны, сколько в ней этажей. Высота башни (в этажах) считается от земли.

Второй источник получения маны – это сбор природной энергии. За каждый отряд, находящийся на момент подсчёта ресурсов дальше 10 шагов от вашего замка, вы получаете 1 фишку маны.



Рис. 19

Враг в городе!

Если на территории вашего замка находятся воины противника, то доход от каждой башни в замке падает до 1 фишки за ход, независимо от числа этажей в башне. Если воин противника находится на верхней площадке вашей башни, то вы не получаете дохода от этой башни. Если же его воины остались на верхней площадке в одиночестве, то на этапе строительства своего хода они за 1 соответствующую фишку могут поменять ваш жетон на свой и начать получать доход от этой башни: 1 фишку в ход, если на территории замка ещё остались ваши воины; а если ваших воинов в вашем же замке не осталось, то противник будет получать в ход столько фишек ресурсов, сколько этажей в башне.

Примечание: помните, что установка жетонов на башнях требует расхода ресурсов, поэтому, начиная игру, не спешите тратить сразу все имеющиеся фишки ресурсов, иначе вам нечем будет оплатить жетоны, и вы останетесь без ресурсов.

4. СТРОИТЕЛЬСТВО

Строительство – это создание новых воинов, отрядов, заклинаний, нового оружия и снаряжения и т.п. Любое строительство требует ресурсов.

СТРОИТЕЛЬСТВО ВОИНОВ

Стоимость строительства воинов указана на планшете того объекта, который позволяет построить то, что вы задумали. Например, воинов-людей можно сделать в Оружейной Башне. На планшете Оружейной Башни указаны характеристики всех воинов, а также их стоимость. Так, возле Витязя указана его стоимость: 2 жёлтых фишки и 0 голубых, т.е. создание одного Витязя требует 2 золота и не требует маны (см. рис. 20). Вы берёте необходимые фишки ресурсов из своего запаса, возвращаете их в соответствующие кассы и выставляете нового воина на поле.

Число фигурок воинов в игре ограничено, поэтому если, к примеру, все Витязи находятся на поле, то вы не можете создавать больше Витязей, пока не погибнет хотя бы один из тех, что находятся на поле, и его фишка не выйдет из игры. Можно строить любое количество воинов за один ход – лишь бы хватало ресурсов и фигурок.



Рис. 20

ВЫСТАВЛЕНИЕ НОВЫХ ВОИНОВ

Как уже говорилось, все воины в отряде должны быть одинаковые, и в вашей армии должен быть всего один отряд с такими воинами. Если вы, к примеру, создаёте дружинника, а у вас на поле уже есть отряд дружинников, то вы не можете создавать ещё один отряд из дружинников, а должны добавить этого нового воина к уже существующему отряду, в каком бы месте поля этот отряд ни находился. Поставьте новую фигурку так, чтобы она касалась подставкой хотя бы одного воина в отряде.

Если же отряда дружинников на поле нет, то первого воина из своего нового отряда дружинников вы можете поставить внутри своего замка, в любом месте, кроме верхних площадок круглых и квадратных башен, или снаружи – в пределах 1 шага от замка. Эти же правила относятся и ко всем остальным воинам и магам.

Примечание: В некоторых армиях вы можете развить особую возможность, согласно которой ваши новые отряды смогут появляться не только возле вашего замка, но и на некотором удалении от него.

Примечание: В случаях, когда для размещения всех фигурок отряда не хватает места, например на башнях замков, можно оставить на башне всего одну фигурку, а остальных поставить на планшет с изображением соответствующего воина. Таким образом, фигурка на башне будет символизировать отряд, а полную численность отряда игроки будут знать из количества фигурок на планшете (рис. 21).



Рис. 21

СТРОИТЕЛЬСТВО УЛУЧШЕНИЙ И ЗАКЛИНАНИЙ



Рис. 22

Кроме отрядов вы можете производить различные улучшения своей армии и расширять возможности своих магов с помощью заклинаний. Все они, а также их стоимость указаны в так называемых картах Улучшений и Заклинаний. Карты Улучшений относятся к тому зданию, изображение которого показано у них на рубашке, а карты Заклинаний – к тем магам, которые изображены на рубашке. Например, в одной из карт-улучшений с изображением Оружейной Башни указано, что с помощью «Кованых Доспехов» вы можете увеличить защиту своих Дружинников и Чародеев на +2. В нижней части карты указана цена такого улучшения: 4 фишки золота (рис. 22). Таким образом, чтобы произвести какое-либо улучшение, вы на этапе строительства должны выбрать соответствующую карту, «уплатить» необходимые фишки ресурсов в кассы, и затем положить эту карту лицевой стороной вверх возле своей игровой позиции так, чтобы она была видна

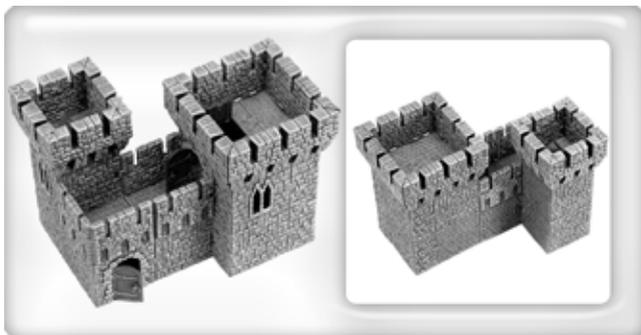
противнику. С этих пор считается, что улучшение произведено, и ваши воины теперь имеют усиленные способности. Таким же образом «строят» и заклинания. «Построенные» вами карты Улучшений и Заклинаний остаются в силе до конца игры. Количество карт, которые игрок может «построить» за один ход не ограничено – лишь бы хватило ресурсов.

5. ПОБЕДА

Если в главном неприятельском замке не осталось его воинов, и вы сняли все жетоны с его башен, то Вы - победитель!

ЗАМКИ ДЛЯ ИГРЫ

Для начала каждому игроку потребуется свой Главный замок, с которым он начнёт игру. Причём Главный замок Людей должен иметь хотя бы одну Оружейную Башню, Главный замок Гномов – Башню Гномов, а Главный замок Теней, соответственно – Башню Теней. Замков в игре может быть и больше – вы сможете расставить их на поле и завоёвывать в процессе игры, но Главный замок у каждого игрока только один. Ниже приведены фотографии замков, которые можно собрать из деталей этого набора и с которыми вы сразу сможете начать игру.



ЗАМОК ЛЮДЕЙ



ЗАМОК ТЕНЕЙ



ЗАМОК ГНОМОВ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАМОК

Вовсе необязательно делать замки точно такими же, как на фото. Вы можете создавать свои модели замков и играть с ними. Важно, чтобы Главный замок имел хотя бы одну башню, характерную для его народа, конструкция же остальных замков в игре может быть произвольная. Чем больше замков – тем интереснее игра!

Желаем приятной игры!



353460, Краснодарский край, г. Геленджик

Офис: ул. Луначарского 108

База: ул. Новороссийская 1706. ООО "Технолог"

тел./факс: 8(86141) 3-52-09, 2-14-60

www.tehnolog.ru

E-mail: info@tehnolog.ru