

Проект "Правильные царь"

Ордонач

настольная игра

И было то в лето 1099 от Рождества Христова.

И был огонь, и звенела сталь.

И ворота Иерусалима открылись перед войском Запада, а на карте мира появилось новое королевство. Избранный же королем Готфрид Бульонский не возложил на себя золотого венца в том городе, где Спаситель носил венец терновый; принял он лишь титул Защитника Гроба Господня, и золотыми крестами на непорочно-белом поле украсил свой герб.

Из-за моря в восточные края устремились многие рыцари - пылкие и доблестные, жадные до битв и новых владений. На землях Иерусалима и Эдессы, в Антиохии, в Триполи сражались они, строили крепости, собирались в братства и затевали распри. И на врага, и на соплеменника могли они обратить свое оружие - лишь бы стяжать земную власть и бессмертную славу.

Этим историческим событиям посвящена настольная игра «Ордонач». Собирая из отрядов крестоносцев как можно более сильное войско, игрок пытается получить под контроль большее количество территорий, чем его противник.

Карты отрядов

Каждый отряд представлен в игре отдельной картой. Состав отряда указывается на карте специальными значками. Самых значков существует пять видов, различающихся по старшинству:

- «**Копье**» символизирует простых пеших воинов и ополчение;
- «**Лук**» отображает воинов, вооруженных стрелковым оружием (луками и арбалетами);
- «**Мечи**» символизируют профессиональных солдат;
- «**Шлем**»: отряд имеет в своем составе кавалерию и рыцарей;
- «**Флаг**» символизирует предводителей и вдохновителей крестового похода.

Значки располагаются в верхней части карты слева направо по старшинству: копье (слабейший) - лук - мечи - шлем - флаг (сильнейший).



Подготовка к игре

Перед началом каждой партии необходимо тщательно перемешать игровую колоду. Каждому из игроков выдается по 6 карт с верха колоды. Затем каждый игрок размещает на столе перед собой линию территорий.

Линия территорий

На линии территорий отмечены пять территорий, за контроль над которыми и сражаются игроки. Территории имеют названия и обозначены номерами от «1» до «5». При игре вдвоем игроки кладут линии территорий так, чтобы напротив территории под номером «1» одного игрока находилась территория «1» другого игрока. При игре втроем и вчетвером все игроки выкладывают свои линии так, чтобы территория «1» была слева. Линии территорий обозначают зоны, где игроки во время игры будут размещать свои карты. Каждую карту необходимо размещать так, чтобы было точно понятно, к какой территории она относится.

Порядок хода

Игра идет по ходам. Кто из игроков ходит первым, определяется жребием. Когда игрок закончит



все свои действия в текущем ходу, следующим ходит игрок, сидящий слева от него, и так далее - по часовой стрелке.

В течение своего хода игрок обязан:
- выложить из руки одну карту на стол;
- взять из колоды одну карту в руку.

Игрок может выложить карту в любую из территорий по своему выбору. Если в территории уже есть четыре карты, туда больше нельзя класть карты. То есть при игре базовым набором в каждой территории может быть максимум четыре карты.



Рота (копья)



Батальон (флаги)
Рота (луки)



Полк (шашлы)
2 роты (мечи и флаги)

Войско и контроль над территориями

Четыре карты, выложенные в одну территорию, составляют войско. Значки на разных картах войска могут совпадать, составляя комбинации, различающиеся по силе в зависимости от количества совпадающих значков. В войске по каждому из пяти видов значков могут составиться комбинации следующих видов:

- младшая комбинация - рота - два одинаковых значка;
- средняя комбинация - батальон - три одинаковых значка;
- старшая комбинация - полк - четыре одинаковых значка.

Чтобы определить, кто из игроков контролирует территорию, нужно сравнить войска в территории под одним номером. Территорию контролирует игрок с более сильным войском, т.е. с большим количеством старших комбинаций на четырех картах, расположенных в данной территории.

Сначала игроки проверяют, есть ли у них в территории полк, и **у кого больше полков в территории.** Территорию получает под контроль игрок **с большим количеством полков.**

Если у игроков одинаковое количество полков, территорию будет контролировать игрок **с полком старших значков.**

Если у игроков одинаковое количество полков и одинаковые полки старших значков, контроль над



Поражение

Победа
два полка
старше
одного



Поражение

Победа

полк флагов
старше
полка луков



Поражение

Победа

полки одинаковые, но
два батальона старше
одного батальона

территорией получает игрок со следующим по старшинству значков полком.

Если у нескольких игроков в территории одинаковое количество одинаковых полков, то контролировать территорию будет игрок **с большим количеством батальонов.**



При необходимости игроки могут далее сравнивать количество и силу своих батальонов и даже рот в территории по вышеописанным принципам.

Если все комбинации в территории у обоих игроков одинаковы, победитель может быть определен **по**

старшинству одиночных значков.

Если войска игроков в территории абсолютно одинаковы, то контроль над территорией получает игрок, первым собравший войско, т.е. первым положивший в территорию все четыре карты.

Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда каждый игрок выложит в каждую территорию по 4 карты. **Победителем становится игрок, контролирующий наибольшее количество территорий.**

Проект «Правильные игры»
© Д. Горюнов, С. Мачин, 2007-2012 г.
© ООО «Правильные игры», 2010-2012 г.
Все права защищены
Благодарность за помощь в создании игры:
А. Горюновой; Л. Мачиной; А. Пахомову.

При оформлении карт использованы фрагменты гравюр французского графика Гюстава Доре (1832-1883)

