

Нескучные
Игры

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила

Сергею Ницу, старому другу, без которого эта игра, да и многие другие не увидели бы свет, посвящается.

Прежде чем начать игру...

...протестируйте правила. Конечно, если есть желание. Декламировать лучше громко и с выражением. Хорошо бы чтецу предварительно поставить табурет на середину комнаты и взобраться на него. Если все это проделывать не хочется, читайте нужный пункт, а затем действуйте.

Соберите карты в колоду рубашкой вверх и перемешайте стопку. Каждый участник игры получает по 4 карты. Остатки колоды выложите на середину стола рубашкой вверх. Свои карты никому не показывайте, держите их в руке. Как-нибудь определите, кто действует первым. Это может быть самый рыжий, самый младший, самый бородатый или тот, кто знает правила. Далее игроки действуют по очереди (по часовой стрелке). Эта очередность сохраняется до конца партии.

Ваш ход...

...позволяет совершить что-то одно:

либо взять карту из колоды, либо начать войну, либо разыграть одну из «мирных» карт, что есть у вас в руке.

Всякую карту можно разыграть:

- на любого из игроков, в том числе и на себя (выкладывается перед игроком рубашкой вниз);
- на свой или чужой город (выкладывается рядом с картой данного города рубашкой вниз).
- Больше одной карты можно разыграть либо в ходе войны, либо если это оговорено отдельно.

Ваши карты...

... наверняка отличаются друг от друга, это неудивительно, ведь в колоде они аж пяти видов. На каждой в двух словах объясняется, как и для чего ее использовать. Более подробно действие некоторых карт изложено в правилах.

Никто не помешает вам играть любые карты и на противника, но разумнее **град, постройку, рать**, а также полезные **летописи** и **события** приберечь для себя. Военные карты предназначены для захвата **градов**. А «вредные» **события** и **летописи** придутся кстати кому-нибудь из соперников.

Передавать или обменивать карты нельзя, но договариваться с партнерами можно.

Как только карта разыграна, она начинает действовать.

Сыгранные карты в колоду не возвращаются.

Если текст на карте противоречит правилам, предпочтение отдается тексту с карты.

Некоторые карты затрагивают интересы всех участников партии.

Ваша победа...

...у вас почти в кармане. Достаточно лишь закончить партию с максимальным *могуществом*.

3

ГРАД

Чернигов

Благословен город Чернигов, и похитителю
вспомни о нем Чернигов

1

ГРАД

Смоленск

При взятии города и хитро победителю
Молодого Смоленска и воле Русии дается

Ваше могущество и грады...

...это залог победы. Грады, т. е. города, очень ценны, поскольку именно они вместе с **постройками** приносят игроку **могущество**. Напомним, победа достанется тому, кто закончит партию наиболее могущественным.

На картах градов есть цифры – это очки **могущества**. Скажем, «Чернигов» дает три очка, а «Смоленск» – лишь одно.

Если у вас есть карта **града**, можете сыграть ее – выложить перед собой рубашкой вниз. Если **град** возведен,

т.е. его карта разыграна, то до конца партии она остается в игре.

Град можно получить тремя способами: сыграть с руки на себя, отвоевать у противника или отнять чужой при помощи некоторых карт **событий**.

Владеть можно любым количеством **градов**.

Ваши постройки...

...выкладываются рубашкой вниз на карты городов. **Град** переходит к другому игроку вместе со всеми **постройками** и **стенами**. Сбросить их можно лишь при помощи определенных карт.

Сооружения бывают двух типов – «мирные» и «военные». Одни постройки увеличивают **могущество града**, другие заставляют противника использовать более сильные карты во время войны.

В конце партии **могущество града** и всех возведенных в нем **построек** суммируется. В **граде** может быть сколько угодно одинаковых **построек**, в том числе и одного типа. На картах **построек** есть надписи «+2 к могуществу», «могущество города х3» и т.п. В первом случае к **могуществу града** надо прибавить 2. Во втором – **могущество града** со всеми **постройками** следует умножить на три. Именно настолько возрастает **могущество града**, если на него сыграна карта «Митрополичье подворье». Как только будет разыграна вторая такая карта, первую придется сбросить. Все постройки в граде можно сжечь при помощи карты «Красный петух».



В ходе войны обороноспособность **града** зависит от сооруженных в нем **стен**. Стены заставляют другого игрока использовать для атак на город карту войска с **доблестью** больше, чем указано на карте **стен**.

На картах **стен** есть надписи «>3 доблесть», «>4 доблесть» и пр. Учитывайте это, затевая войну или обороняясь. В **граде** могут быть только одни **стены**. Однако одни **стены** можно заменить другими.

В этом случае карта предыдущих **стен** просто сбрасывается. Снести старые **стены** и возвести следующие можно во время одного хода.

В игре есть карта «Ров», улучшающая любые **стены** на 1. Сам по себе «Ров» ничего не дает.

Если вы сыграли на **град** карту «Неприступная крепость», больше в этом городе нельзя строить никаких построек.

Ваши рати...

...позволят защитить свои города и захватить чужие. На таких картах есть цифры, обозначающие **доблесть**. Чем доблестнее **рать**, тем сложнее с ней справиться врагам. Здесь все просто: двойка бьет единицу, тройка двойку или единицу и т.д.

Однако если в **граде** возведены стены, напасть на него может только **рать**, доблесть которой выше, чем указано на карточке стен. Ничья бессмысленна!





Эта "Дружина" с доблестью 2 не может напасть на "Новгород", поскольку в граде есть "Частокол" >2, то есть атакующая карта рати должна иметь доблесть больше 2.



Есть карты **ратей** без цифр. Это «Ополчение». Ополченческая доблесть равна могуществу обороняемого города со всеми постройками, которые в нем есть в данный момент. Нападать на **град** при помощи карты «Ополчение» нельзя.



Доблесть владимирского «Ополчения» равна: $2+1+1+2+2 = 8$.

Могущество Владимира 2, две «Школы» по +1, «Библиотека» +2 и «Ремесленный конец» +2 (базовое могущество Владимира).

Значит, эту карту Ополчения берут только рати с доблестью 9 и 10.



*Доблесть киевского ополчения 3.
Доблесть Ополчения равна могуществу города со всеми постройками.
Но стены не добавляют Могущества,
поэтому не увеличивают доблесть
ополчения.*

По окончании боевых действий все участвовавшие в них **рати** сбрасываются.

Исключение – иноземцы, которых переманили при помощи карты «Тугая мошна». На всякий случай, иноземцы это: варяги, ляхи, половцы, угры.

Атаковать чей-нибудь город можно во время своего хода. Назовите желанный **град** и сыграйте с руки карту **рать**. Но только одну! Если у хозяина **града** на руках есть более доблестная **рать** или подходящее **событие**, он может отразить первую атаку – выложить свою карту на вашу. Затем все карты, использовавшиеся в первом бою, сбрасываются. Нельзя провести одну атаку или отбиться от одной атаки двумя картами **ратей**.

Если в **граде** возведены стены это придется учесть. Например, в **граде** с могуществом 1 возведены "Новые стены" >3 (Доблесть атакующих больше 3), значит атаковать его может только **рать** с доблестью 4 и больше.

Если у вас нет карт для новой атаки или пропало желание воевать, ваш ход завершен. Если нужные карты есть – можете действовать. Попыток взять **град** у вас столько, сколько подходящих для этого карт имеется на руках. Вторая и все последующие атаки проходят по тем же правилам. Однако за время одного хода вы вправе нападать только на один **град**.

В войне участвуют лишь двое – нападающий и обороняющийся. Остальные игроки вправе оказывать разве что моральную поддержку сражающимся.

Если обороняющийся не может или не хочет отразить атаку – **град** взят и война завершена. Неотбитая карта сбрасывается. Карту **града** вместе со всеми **постройками** и **стенами** переложите к новому хозяину.

В ходе войны можно разыгрывать некоторые карты **событий**. Действовать такие карты начинают сразу же после розыгрыша.

Если одно **событие** сыграно против другого **события**, первой действует карта атакующего. После розыгрыша карты **событий** сбрасываются. На таких картах есть те же значки, что и на картах **ратей**.

Для защиты **града** подойдут: «Митрополичье слово», «Тугая мошна», «Засадный полк», «Дозор».

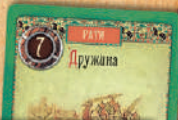
Для атаки на **град** пригодятся: «Осада», «Тугая мошна», «Подземный ход», «Измена».

Война за Псков (Пример сражения)

Предположим, вам хочется заполучить Псков. Его исходное *могущество* 2, «Школа» +1, «Библиотека» +2, да еще «Митрополичье подворье» (*могущество* $\times 3$). Итого $(2+1+2) \times 3 = 15$. Именно столько *могущества* Псков даст при подсчете очков.

Кроме того, в **граде** возведены **стены** – «Каменная кладка» (*доблесть* атакующих должна быть >4). Чтобы атаковать Псков, нужна **рать** с *доблестью* больше чем 4.

Вы атакуете Псков, используя **рать** «Ляхи» с *доблестью* 5. Противник отбивается картой «Ополчение» с *доблестью* равной *могуществу* Пскова, т.е. 15. Обе карты сбрасываются.



Вы не желаете отступить и разыгрываете карту «Дружина» с доблестью 7. Противник отвечает **событием** «Засадный полк». Эта карта позволяет отбить любую рать. У вас опять ничего не вышло!

Вы делаете еще одну попытку – разыгрываете карту «Подземный ход» и уничтожаете **стены** во Пскове. Затем играете «Дружину» с **доблестью** 4. Противнику нечем отбиться и он сдает **град**. Однако напоследок разыгрывает **событие** «Разорение» и уничтожает все **постройки**. Таким образом вам достается Псков с базовым **могуществом** 2.



Ваша партия...

...завершается в двух случаях:

1. Разыграна карта «Батый». Теперь все делают еще по одному ходу, а ход разыгравшего это карту будет последним. Итак, партия завершается сразу после того, как сделает ход тот, кто выложил карту «Батый».



Однако пока до него не дошла очередь, можно продлить партию – разыграть карту «Тайное послание». В этом случае все участники делают еще по одному ходу, причем партия заканчивается ходом того, кто выложил карту «Тайное послание». «Тайное послание» может разыграть и тот, кто разыграл карту «Батый».

2. Взята последняя карта из колоды. После этого каждый делает по одному ходу, причем партия заканчивается ходом того, кто взял из колоды последнюю карту. Однако пока игроки делают последние ходы, кто-то может разыграть карту «Тайное послание». В этом случае все участники делают еще по одному ходу, причем партия заканчивается ходом того, кто выложил карту «Тайное послание».

Заметьте, что введенные в игру карты «Батый» и «Тайное послание» нельзя скинуть, перехватить или отменить никакими другими картами.

Ваше могущество...

...подсчитывается в конце партии. Оно складывается из **могущества** всех ваших **градов** со всеми возведенными в них **постройками**. Не забудьте учесть то, что дают и чего лишают карты **летописей**. В подсчете участвуют только разыгранные карты. Карты, оставшиеся на руках, не важны.

Победа достанется тому, кто достиг максимального *могущества*.



Ваша мечта об абсолютной власти...

...достижима. Если собственные успехи вам кажутся недостаточно впечатляющими или вы полагаете, что проигрыш был досадной случайностью, попробуйте турнирную систему. Суммируйте результаты нескольких партий. Кто первым обретет небывалое могущество, а проще говоря, доберется до сотни очков, тот и молодец.

Здесь все проще простого, каждая партия дает участникам сколько-то могущества, фиксируйте свои результаты и суммируйте их.

КНЯЗЬЯ

Идея и разработка игры: Алексей Калинин

Редактор: Вера Серпова

Дизайн: Александра Матвеева

(с) Алексей Калинин, 2005-2024