

301869 Герои Казкарии

Тактическое фэнтези-приключение для 2х-4х начинающих от 6ти до 99 лет.

Авторы: Бенджамин Швер

Иллюстратор: Ян Кернтке

Продолжительность игры: около 20 минут

У вас будет масса активностей в фантазийной стране Казкария. Злые тролли украли сокровища предков Казкарии и магический амулет. Без этих сокровищ и амулета Казкарийцы опасаются гнева предков. Храбрые герои немедленно седлают своих чешуйчатых грифонов и быстрых скальных бегунов, чтобы догнать троллей и вернуть сокровища предков и амулет. Их путь проходит через глубокий кратер вулкана, где и находится логово опасных троллей. Спасите как можно больше сокровищ предков и отнимите у злых троллей магический амулет. Герой, вернувшийся с большим количеством сокровищ, станет Героем Казкарии! За что сможет снискать народное обожание!

Игровой материал:

1 игровое поле, 4 чешуйчатых грифона (4х цветов), 4 скальных бегуна (4х цветов), 55 игровых карт (18 карт золота, 9 карт грифонов, 18 карт скальных бегунов, 9 карт «+2», 1 карта водопада), 80 кусочков золота, 1 магический амулет, инструкция к игре.



Карта золота

Карта чешуйчатого грифона

Карта скального бегуна

Карта «+2»

Карта водопада

Подготовка к игре



1. Деревня у скалистого пути: стартовый квадратик скалистых бегунов
2. Деревня у водопада: стартовый квадратик для чешуйчатых грифонов.
3. Выкладка карт
4. Место для колоды
5. Место для отбоя.
6. Вулканический кратер: логово троллей

Положите игровое поле в центре стола и положите кусочки золота рядом с полем. Поставьте магический амулет на вулкан в центре игрового поля.

Выберите цвет и возьмите две соответствующие игровые фигурки. Поставьте чешуйчатых грифонов на стартовый квадратик справа, в деревне у водопада.

Скальные бегуны стоят слева, в деревне у скалистой тропы. Положите ненужные фигурки обратно в коробку.

Отберите карточку с водопадом и отложите в сторону. Перемешайте оставшиеся карточки и сложите в колоду и положите в соответствующем месте на игровом поле.

Каждый игрок по очереди тянет карту с колоды пока у каждого не будет по 5 карт на руках. Затем возьмите три карты с колоды и положите лицом вверх там, где «выкладка карт» на игровом поле. И теперь вложите карту с водопадом в колоду ближе к низу.

Начинайте приключение!

Как играть

Игроки играют по очереди по часовой стрелке. Самый юный игрок начинает, и у него есть две возможности:

- **Тянуть карту**

Вытяните карту из перевернутой колоды, или же возьмите одну из перевернутых карт. Если карта берется из перевернутых карт, то нужно немедленно взять карту из колоды, перевернуть и положить на ее место. Как только игрок взял карту, наступает очередь следующего игрока.

- **Играть картой для совершения действия**

Если у игрока есть 2 или больше карт одного цвета на руках, ими можно сыграть, как комплектом карт. У карт мугыт быть разные темы – важен только цвет. Тем не менее, за один ход можно сыграть только одним комплектом карт!

Карты в комплекте приводят к последующим действиям, в зависимости от темы. Действия производятся немедленно:

А) Скальный бегун или чешуйчатый грифон: за каждую сыгранную карту с этой темой, соответствующая фигурка может продвнуться на одну клеточку по своему пути.

Б) Золото: кусочки золота встречаются на пути. За каждую сыгранную карточку с золотом, игрок берет кусочек золота из запасов и кладет перед собой.

В) Карточка «+2»: с этой карточкой игрок может тут же вытянуть 2 карты либо из колоды, либо из трех перевернутых карт. Можно также взять одну карту из колоды, а одну из выкладки. Каждая взятая карта из выкладки тут же замещается другой, взятой из колоды.

После совершения действия, сыгранные карты кладутся в отбой. Наступает очередь следующего игрока.

Примеры



Миа играет 4мя синими картами. Ее чешуйчатый дракон перелетает на следующий квадратик, она получает две кусочки золота, а также берет 2 дополнительные карты. Она берет первую карту из выкладки, и тут же кладет на замену в выкладку карту из колоды, а вторую она берет из колоды. Затем четыре сыгранные карты кладутся в отбой.



Петер играет 3мя оранжевыми картами. Он передвигает своего скального бегуна на 2 клеточки вперед, а также получает кусочек золота из запасов. Сыгранные три карты также кладутся в отбой.

Карта водопада



Дикий водопад перемешивает колоду карт. Если герой вытягивает карту водопада, или же карта водопада открылась при добавлении карт в выкладку, игра немедленно прерывается. Сложите карту водопада, колоду и отбой вместе, перемешайте все карты и сложите из них новую колоду, положив ее на соответствующее место. Затем игра продолжается с того места, где остановилась.

Важные правила героя:

- Герой не должен очень осторожничать!

Максимум 10 карт может находиться на руках у игрока. Значит, что уже в следующем ходе придется играть комплектом.

- У героя могут быть компаньоны!

На одной клеточке могут стоять несколько фигурок.

- Героя сложно сбить с толку!

Внимание: цвет разыгрываемого комплекта карт не обязательно должен совпадать с цветом ваших игровых фигурок.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только скальный бегун или чешуйчатый грифон доходит до логова троллей в вулкане и похищает магический амулет. Игрок, чья фигурка доходит до вулкана, может забрать фигурку амулета и положить к своему золоту. Также игрок совершает оставшиеся действия по своему ходу.

Подсчет очков

Герои получают дополнительные кусочки золота, исходя из позиции своих чешуйчатого грифона и скального бегуна. Игрок, приведший свою фигурку ближе всего к вулкану, получает больше золота. Если два или более игрока находятся на том же уровне, они получают такое же количество золотых кусочков.

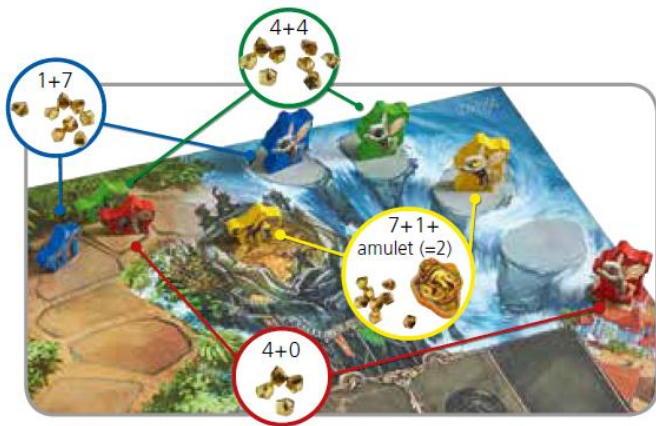
Даже если есть два и более героя на первом месте, следующий по результату игрок получает золота, как за второе место.



Для того, чтобы легче разобраться с принципом подсчета очков, мы подготовили такую табличку:

- Любой герой, за каждую свою фигурку, находящуюся на первом месте, получает по 7 кусочков золота.
- Любой герой, за каждую свою фигурку, находящуюся на втором месте, получает по 4 кусочка золота.
- Любой герой, за каждую свою фигурку, находящуюся на третьем месте, получает по 1 кусочку золота
- Герои на четвертом месте уходят с пустыми руками.
- Амулет считается за 2 кусочка золота.

Пример



Герой на желтом скальном бегуне, который достиг вулкана, получает 7 кусочков золота, а также магический амулет, за который он получает еще 2 кусочка золота.

Герой на зеленом и герой на красном скальном бегуне оба оказываются на втором месте, и каждый получает по 4 кусочка золота. Герой на синем скальном бегуне оказывается на третьем месте, и получает 1 кусочек золота.

Герой на синем чешуйчатом грифоне получает 7 кусочков золота, поскольку тот ближе других к вулкану. За зеленого чешуйчатого грифона, находящегося на втором месте, герой получает 4 кусочка золота, и герой с желтым чешуйчатым грифоном на третьем месте получает 1 кусочек золота. Красный чешуйчатый грифон не приносит своему хозяину ничего.

Затем все герои прибавляют золотые кусочки, которые они получили в финале к тем, что заработали за игру до этого. Герой с наибольшим количеством золотых кусочков выигрывает и заслуживает обожание народа Казкарии. Если счет равен у нескольких героев, то игрок, который спас амулет, выигрывает.

Версия для особо отважных Казкарийцев

Применимы базовые правила игры, но со следующими исключениями в разыгрывании карт и действиях:

- Герой должен быть быстрым!

Если игрок играет сразу двумя картами со скальными бегунами одного цвета, то он может переставить своего скального бегуна на целых 3 клеточки, а не 2.

- Удача любит смелых героев!

Игрок, сыгравший двумя картами с золотом одного цвета, получает 5 золотых кусочков из запаса, вместо 2х.

В этой версии больше приветствуется риск и умение собирать «прибыльные» карты.