

Средневековая Академия



ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры – Николя ПОНСЕН

Для 2-5 игроков от 8 лет.

Продолжительность: 30 минут.

«Уважаемые оруженосцы! Мы приветствуем вас в Средневековой Академии, где вы научитесь всему необходимому для того, чтобы стать рыцарями!

В наших стенах вы постигнете искусство поединка и турнира, раскроете удивительные секреты, овладеете тайными знаниями, а затем – отправитесь навстречу невероятным приключениям! Пр продемонстрируйте своё умение сражаться, преданность королю, галантность и щедрость. Помните, одного и только одного из вас посвятит в рыцари король Артур! Пришло время показать, на что вы способны!»

Отец Адвеван Николас Эмилиус, председатель Средневековой Академии.

Компоненты

7 двусторонних игровых полей



Галантность

Поединок

Турнир

Образование

Король

Дракон

Благотворительность

(примечание: сторона со светлой окантовкой используется для вариантов игры, описанных в конце правил)

Пример одного из игровых полей:

Раунды, в конце которых происходит подсчёт очков за это поле.

Затемнённые деления для удобства подсчёта шагов на дорожке.

Нулевое деление.



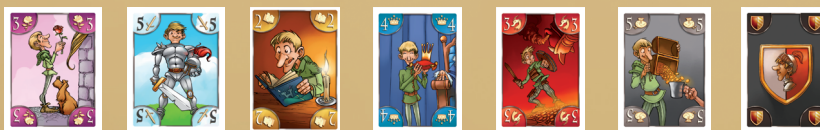
Раунды, в конце которых происходит сброс маркеров на нулевое деление.

Победные очки, присуждаемые во время подсчёта.

Символ поля (совпадает с символом на соответствующих картах).

52 карты обучения (разделены на 6 категорий, каждая из которых соответствует одному из игровых полей и имеет соответствующий символ).

Примеры:



Примечание: для карт с символом меча в игре две карты «5», четыре карты «4» и шесть карт «3». Для всех остальных карт обучения в игре одна карта «5», две карты «4», три карты «3» и две карты «2».

50 деревянных маркеров (по 10 маркеров каждого из 5 цветов)

1 Рукопись – карта подсчёта раундов



1 Песочные часы – жетон подсчёта раундов



1 Эскалибур – жетон первого игрока



Жетоны гербов с символами, соответствующими символам на игровых полях. Это очки (победные или штрафные), которые игроки получают в ходе игры.



Дополнительные компоненты для вариантов игры:

1 карта Ставки (вариант «Уроки хороших манер»)



1 карта порядка хода (вариант игры для двоих «Ланселот»)



1 Чаша (вариант «Искусство турниров: Чёрный против Белого»)



2 Свипка (вариант «Служба королю»)



1 Тайный Кодекс (вариант «Классическое образование»)



Дополнительные жетоны гербов:





Подготовка к игре


(так выглядит подготовка к игре для 5 игроков)




А Разместите игровые поля в центре стола стороной со светлой окантовкой вниз, как это показано на рисунке.

Б Песочные часы поместите в область I на Рукописи. 

В Перемешайте карты обучения. 

Г Разделите жетоны гербов  по виду и разместите их рядом с соответствующими полями.

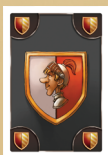
Д Каждый игрок берёт себе 10 маркеров выбранного цвета 

и помещает по одному своему маркеру на нулевое деление каждого поля. Оставшиеся 3 маркера хранятся перед игроком в качестве напоминания о выбранном цвете и могут использоваться в дальнейшем, если один из маркеров пошёл «по второму кругу» на одном из полей.

Е Игрок, лучше всех изобразивший рыцаря, берёт себе Экскалибур  и становится первым игроком.

Цель игры

Ваша задача — стать лучшим учеником Академии, и хотя постичь в совершенстве все дисциплины под силу только самому королю Артуру, стоить попытаться! Каждый раунд выбирайте самые полезные для себя карты и старайтесь неуклонно продвигаться вперёд по дорожкам на каждом поле.



Ход игры

В игре 6 раундов, каждый из которых состоит из 6 фаз:

- 1 - Раздать по 5 карт обучения каждому игроку
- 2 - Выбрать карты обучения
- 3 - Разыграть карты обучения
- 4 - Подсчитать очки
- 5 - Сбросить маркеры на 0
- 6 - Сменить первого игрока

1. Раздать карты

Первый игрок перемешивает колоду и раздаёт по 5 карт (лицом вниз) каждому игроку.

2. Выбрать карты

Каждый игрок смотрит на свои 5 карт. Он выбирает одну из них и кладёт её лицом вниз перед собой. Оставшиеся 4 карты он отдаёт своему соседу (справа или слева в зависимости от раунда — об этом читайте в разделе «Направление передачи карт»). Соответственно, от другого своего соседа игрок получает 4 карты. Он выбирает одну из них, кладёт её взакрытую перед собой, а при оставшиеся карты передаёт дальше. И так далее, пока перед каждым игроком не окажется 5 закрытых карт.

Направление передачи карт: С помощью Рукописи вы будете отсчитывать раунды и также следить за направлением передачи карт. Вы будете передавать карты то соседу слева, то соседу справа — в зависимости от того, какой вы играете раунд. Это правило касается только передачи карт в фазе выбора, но не порядка разыгрывания карт!

В первом раунде карты передаются по часовой стрелке (соседу слева).



Во втором раунде карты передаются против часовой стрелки (соседу справа).

В конце этой фазы игроки берут в руку лежащие перед ними карты обучения.

3. Разыграть карты

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок по очереди выбирает одну карту из руки и кладёт её лицом вверх перед собой.

Он перемещает маркер своего цвета на соответствующем поле на столько делений вперёд, сколько указано на карте.

Пример:

Если жёлтый игрок разыгрывает эту карту, он перемещает жёлтый маркер на дорожке поля Галантности на 3 деления вперёд.



Примечание: картинка, цвет и символы в углах помогут вам определить, к какому полю относится та или иная карта.

Это происходило до тех пор, пока у каждого игрока не останется по одной карте. Последняя карта обучения не разыгрывается!



Примечание: карты Поединка/Турнира могут применяться либо к одному полю, либо к другому. Значение карты нельзя распределить между двумя этими полями!

ВАЖНО: маркер игрока, останавливающийся на делении дорожки, где уже есть один или несколько других маркеров, помещается сверху. При подсчёте очков за раунд находящиеся выше маркеры будут иметь преимущество (ничья решается в пользу того, чей маркер выше).

Примечание: если маркер проходит круг по полю и возвращается на нулевое деление, на него нужно поставить ещё один маркер того же цвета, после чего передвигать эти два маркера нужно вместе. Они будут показывать, что проходят второй круг. Исключение составляет только поле Короля, дорожка которого заканчивается на 12-м делении: маркеры на этом поле дальше деления 12 не перемещаются.



4. Подсчитать очки

Теперь определяются победители на каждом поле, начиная с поля Галантности.

На некоторых полях (например, Галантность, Поединок и Турнир) результаты нужно подсчитывать каждый раунд. На других полях (например, Король) это нужно делать только в конце определённых раундов – эти раунды указаны на значке рукописи в левом верхнем углу поля.



Примеры:

- Подсчёт очков за это игровое поле происходит только в конце III и VI раундов.
- Подсчёт очков за это игровое поле происходит только в конце VI раунда.



В ходе фазы подсчёта игроки будут получать или терять победные очки – в зависимости от положения своих маркеров на дорожках.

Первое место за каждое поле присуждается игроку, чей маркер находится дальше всех на дорожке этого поля. Последним считается игрок, чей маркер меньше всех прошёл по этой дорожке.

НАПОМИНАНИЕ: в случае ничьей находящиеся выше маркеры будут иметь преимущество (ничья решается в пользу того, чей маркер выше). Исключение составляет нулевое деление, на котором все маркеры считаются последними.

Проверка поля Галантности

Поле Галантности проверяется в первую очередь.

Это особое поле: оно не приносит победных очков, но позволяет игрокам передвинуть маркеры на полях вперёд.



Сначала нужно определить первого, второго и третьего игрока на дорожке поля Галантности (по расположению маркеров).

1. Игрок, занявший третье место, выбирает один из своих маркеров (на любом поле, включая поле Галантности) и передвигает его на один шаг вперёд.
2. Игрок, занявший второе место, выбирает один из своих маркеров (на любом поле, включая поле Галантности) и передвигает его на два шага вперёд.
3. Игрок, занявший первое место, выбирает один из своих маркеров (на любом поле, включая поле Галантности) и передвигает его на три шага вперёд.

На поле Галантности (в правом верхнем углу) есть иконки для этого правила:



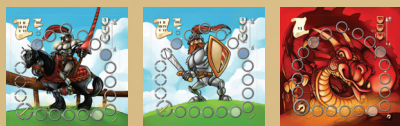
Примечание: бонус позволяет игроку передвинуть только один из его маркеров. Нельзя распределить шаги между несколькими маркерами.

Примечание: при подсчёте очков учитывается расположение маркеров на поле Галантности на момент начала подсчёта. Если кто-то из игроков использовал бонус, чтобы передвинуть свой маркер на поле Галантности, в текущей фазе это не имеет значения, пересчёта не происходит!



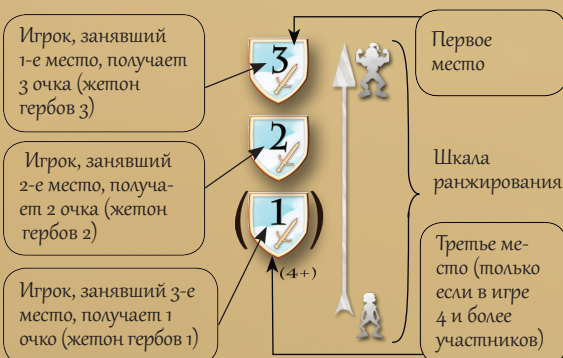
Подсчёт очков за другие поля

При подсчёте очков за остальные поля первый игрок раздаёт участникам жетоны гербов в зависимости от положения их маркеров на дорожках полей. Используются жетоны соответствующего каждому из полей цвета. Когда вы освоитесь с игрой, можно самостоятельно разбирать жетоны, так будет быстрее. Жетоны гербов каждого игрока хранятся лицом вниз, чтобы никто не видел очков соперника.



Поля Поединка, Турнира и Дракона приносят «положительные» победные очки.

Например:



Правило для игры впроём

В игре впроём участник, занявший 3-е место, никогда не получает ничего с поля Галантности, Поединка, Турнира и Дракона.



Поля Образования и Благотворительности приносят «отрицательные» очки тем, кто занял последние места (иначе говоря, игроки теряют очки).



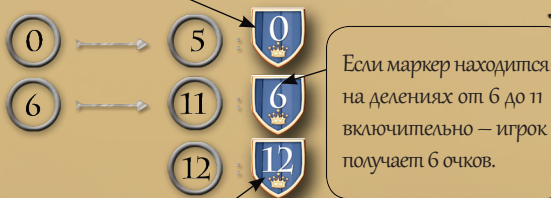
Особый случай: нулевое деление (маркеры остались на стартовой позиции).

Если ваш маркер не перемещался по дорожке, вы автоматически занимаете последнее место. А это значит, что вы не получите ни бонуса поля Галантности, ни победных очков с полей, которые их приносят, а только потеряете очки (если речь идёт о поле Образования или Благотворительности). Если на нулевом делении находится несколько маркеров, все их владельцы занимают последнее место и получают соответствующие жетоны гербов (в этом случае никто не занимает предпоследнего места).



Поле Короля приносит игрокам победные очки в соответствии с занимаемым их маркерами местом на дорожке (не происходит определения первых и последних мест).

Если маркер находится на делении 5 и ниже – игрок не получает очков.



Если маркер находится на делении 12 – игрок получает 12 очков.

5. Сбросить маркеры на 0

В конце III раунда после фазы подсчёта очков маркеры на полях Галантности, Поединка, Турнира, Образования и Короля возвращаются на нулевое деление. На этих полях есть соответствующий символ. К маркерам на полях Дракона и Благотворительности это не относится.



6. Сменить первого игрока

В конце раунда первый игрок передаёт Эскалибур своему соседу слева – он станет первым игроком в новом раунде.



Песочные часы передвиньте вперёд на Рукописи – начинается новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается с окончанием VI раунда. Все игроки считают свои победные очки на полученных жетонах гербов. Игрок с наибольшим числом победных очков побеждает и становится рыцарем короля Артура!

В случае ничьей побеждает самый галантный (чей маркер ушёл дальше по дорожке поля Галантности).



Усложнённые правила для самых отчаянных оруженосцев

Когда вы освоитесь с игрой, вам может захотеться её усложнить. Тогда вы можете внести в правила некоторые изменения:

Фаза 4 (Подсчитывать очки):

Непосредственно перед подсчётом очков первый игрок текущего раунда может победить в одной ничьей, взяв один свой маркер, на котором есть маркер (-ы) соперника, и положив его сверху на ту же стопку маркеров. Это можно сделать только один раз.

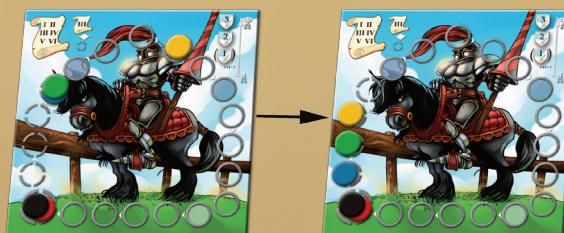
Галантность: после того как игроки, занявшие первые три места на дорожке, воспользовались своим бонусом и передвинули по одному маркеру, они перемещают свои маркеры на дорожке поля Галантности на 1 деление назад.



Фаза 5 (сбросить маркеры на 0):

Во время фазы сброса маркеров на полях Галантности, Поединка, Турнира и Образования только маркер игрока, находящийся на последнем месте, сбрасывается на 0, а остальные перемещаются следующим образом: предпоследний маркер – на первое деление дорожки, третий от конца – на второе и так далее. То есть маркеры передвигаются назад, но их порядок сохраняется.

Например:



НАПОМИНАНИЕ: в случае ничьей находящиеся выше маркеры будут иметь преимущество (ничья решается в пользу того, чей маркер выше).

Исключение составляет нулевое деление, на котором все маркеры считаются последними.

Это правило не применяется к полю Короля – на нём во время Фазы 5 все маркеры возвращаются на 0.

Варианты игры

Правила игры для двоих игроков – простой вариант

Этот вариант игры похож на игру впрём, только третьим игроком – нейтральный.

Роль первого игрока передаётся только между двумя настоящими игроками. Решения за нейтрального игрока (за исключением выбора карт) принимает первый игрок текущего раунда.

Фаза 2 (выбрать карты обучения):

Не забывайте менять порядок передачи карт в зависимости от раунда.

Когда нейтральный игрок должен выбрать карту, он обязательно выбирает карту с самым большим значением. Игрок, который передаёт карты нейтральному игроку, выбирает карту за него и кладёт её лицом вниз в его игровую зону. Если самое высокое значение присутствует на двух или более картах, игрок, передающий карты нейтральному игроку, берёт эти карты, перемешивает и вслепую вытаскивает одну из них, после чего не глядя кладёт её лицом вниз в игровую зону нейтрального игрока. Как в базовой игре, после выбора нейтрального игрока карты передаются дальше по кругу.

Фаза 3 (разыграть карты обучения):

Во время хода нейтрального игрока первый игрок случайным образом выбирает карту из его стопки и разыгрывает её, передвигая маркер нейтрального игрока на поле соответственно.

Примечание: если нейтральный игрок должен сделать выбор (например, на каком поле переместить маркер – Поединка или Турнира), то этот выбор за него делает первый игрок текущего раунда.

Фаза 4 (подсчитать очки):

Если нейтральный игрок получает бонус на поле Галантности, первый игрок выбирает за него, какой из его маркеров перемещать.

Жетоны гербов нейтральный игрок получает так же, как если бы он был реальным.

НАПОМИНАНИЕ: в игре на троих (а значит, и на двоих) третье место никогда не приносит победных очков. Очки можно только потерять.

В конце игры при определении победителя победные очки нейтрального игрока не учитываются. Но ради интереса вы можете их посчитать.

Правила игры для двоих игроков – Ланселот

Вариант игры «Ланселот» – ещё один вариант игры для двоих, который можно использовать вместо простого варианта.

В этом варианте игры каждый участник играет маркерами двух цветов, как если бы в игре было 4 участника. В итоговом подсчёте очки каждого игрока – сумма очков за оба его цвета. Один игрок берёт себе красные и жёлтые маркеры, а другой – синие и зелёные. Порядок розыгрыша карт показан на карте порядка хода.



Фаза 1 (раздать карты):

Первый игрок перемешивает колоду и раздаёт по 6 карт каждому игроку.

Фаза 2 (обменяться картами обучения):

Каждый игрок смотрит свои карты и делит их на две закрытые стопки по 3 карты в каждой. Как только все 4 стопки готовы, карты в них открываются.

Первый игрок выбирает себе одну из стопок второго игрока. Другая стопка остаётся второму игроку. Второй игрок выбирает себе одну из стопок, сформированных первым игроком. Другая стопка остаётся первому игроку. Теперь у каждого есть по 6 карт, которые он берёт в руку и уже не показывает сопернику.

После этого каждый из игроков тайно выбирает по три карты из своей руки для каждого из контролируемых им цветов и кладёт три карты взакрывающую под один свой маркер и три карты под другой.

Фаза 3 (разыграть карты):

Участники разыгрывают свои цвета в порядке, указанном на карте порядка хода. Разыграть цвет – значит, разыграть все три карты под соответствующим маркером и передвинуть нужные маркеры на полях.

В остальном игра проходит по базовым правилам для 4 игроков.



Варианты игры


Для вариантов игры используйте базовые правила с описанными ниже изменениями. *Используйте сторону полей со светлой окантовкой* и соответствующие правила, которые вы найдёте ниже.








Искусство турниров: Чёрный против Белого

Подготовка к игре

Поля Турнира и Поединка кладутся стороной со светлой окантовкой вверх и представляют собой единое поле «Белый Рыцарь против Чёрного Рыцаря» с дорожками Белого Рыцаря, Чёрного Рыцаря и Чаши.

Поместите Чашу  в нижнюю часть поля между самыми маленькими чёрной и белой чашей.

Каждый игрок помещает по одному своему маркеру как на дорожку Белого Рыцаря, так и на дорожку Чёрного.


В этом варианте игры, помимо гербов достоинством ,  и , вам также понадобятся гербы  и .

Фаза 3 (разыграть карты Поединка/Турнира):

Разыгрывая карту Поединка/Турнира, игрок выбирает, для кого он её сыграет – для Белого или Чёрного рыцаря:

Он перемещает свой маркер на соответствующей дорожке.

Он перемещает Чашу на её дорожке в сторону выбранного им рыцаря на такое же число делений (как на его карте).

Если Чаша  уже достигла края дорожки, двигаться дальше в том же направлении она уже не может и просто остаётся на месте. Она может двигаться в противоположную сторону.

Игрок может применить свою карту Поединка/Турнира к любому рыцарю (он не обязан выбирать сторону одного из них на всю игру или раунд).

Фаза 4 (подсчитывать очки):

Подсчёт очков за поле «Белый Рыцарь против Чёрного Рыцаря» происходит в конце II, IV и VI раундов. Победные очки распределяются в зависимости от того, какой из рыцарей – Белый или Чёрный – победил в поединке.

Побеждает тот рыцарь, на чьей стороне дорожки находится Чаша.

Игрок, занявший первое место на дорожке победившего рыцаря, получает 8 очков, игрок, занявший

второе место, – 5 очков, а игрок, занявший третье место (в игре для 4 и более человек), – 2 очка.

Таким же образом подсчитываются очки для игроков, чьи маркеры находятся на дорожке побеждённого рыцаря, только занявший первое место игрок получает 5 очков, следующий за ним – 3 очка, занявший третье место – 1 очко.



Фаза 5 (сбросить маркеры на 0):

После каждого подсчёта очков за это поле все маркеры игроков на нём возвращаются на нулевые деления дорожек, а Чаша – в нижнюю часть поля (на середину своей дорожки).



Уроки хороших манер

Подготовка к игре

Поместите карту Ставки рядом с полем Галантности. Каждый игрок кладёт один из оставшихся у него трёх маркеров своего цвета возле этой карты.



Фаза 1 (раздать карты):

Как только игроки посмотрели на 5 карт в руках, но до того, как выбрать себе карту, каждый участник выбирает одно из игровых полей и кладёт свой маркер под соответствующую иконку на карте Ставки. Под одной иконкой может находиться несколько маркеров, принадлежащих разным игрокам.



Фаза 4 (подсчитывать очки):

После проверки поля Галантности:

1. Игрок, занявший третье место, передвигает маркер на выбранном им в Фазе 1 поле на 1 шаг вперёд за каждую сыгранную им в текущем раунде карту этого поля.
2. Игрок, занявший второе место, передвигает маркер на выбранном им в Фазе 1 поле на 2 шага вперёд за каждую сыгранную им в текущем раунде карту этого поля.
3. Игрок, занявший первое место, передвигает маркер на выбранном им в Фазе 1 поле на 3 шага вперёд за каждую сыгранную им в текущем раунде карту этого поля.



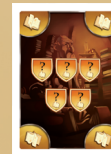
Например:

В Фазе 1 игрок А поставил на поле Дракона. В ходе раунда он сыграл 3 карты, переместившие его маркер на поле Дракона. На поле Галантности он занял 2-е место. Таким образом, в ходе фазы подсчёта очков он перемещает свой маркер на поле Дракона на $3 \cdot 2 = 6$ шагов вперёд.

Классическое образование

Подготовка к игре

В этом варианте игры вам понадобятся также гербы значениями 0 и Тайный Кодекс. Для игры возьмите гербы -1 и -3 и добавьте столько гербов 0, чтобы в сумме получилось по одному гербу для каждого участника игры.



Фаза 1 (раздать карты):

После того как вы раздали карты обучения, но до выбора карт, возьмите гербы -3, -1 и 0 (по одному на каждого участника) и поместите их в закрытую в случайном порядке на карту Тайного Кодекса.

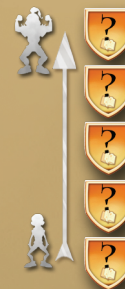


Фаза 3 (разыграть карты Образования):

Каждый раз, играя карту Образования, вы перемещаете маркер в обычном порядке, но вы также можете посмотреть любой из гербов на карте Тайного Кодекса, а потом положить его в закрытую на место.

Фаза 4 (подсчитывать очки):







Игрок, занявший первое место на поле Образования, первым выбирает любой герб с карты Тайного Кодекса и забирает его себе. Игрок, занявший второе место, делает то же самое вторым, третий – третьем, и так далее, пока у каждого игрока не будет по гербу. После этого игроки, взявшие гербы 0, кладут их обратно на карту Тайного Кодекса – эти гербы будут использоваться в следующем раунде.




Служба королю



Подготовка к игре

В этом варианте игры используются гербы     и  и два свитка.  Свитки кладутся на деления дорожки на поле Короля, обозначенные соответствующим значком (это 6-е и 12-е деление).

Фаза 3 (разыграть карты Короля):

Как только маркер игрока останавливается на делении со свитком или проходит через него, игрок забирает себе свиток. 

Фаза 4 (подсчитывать очки):

Если в ходе этого раунда кто-то из игроков забрал свиток, в конце этого раунда происходит подсчёт очков за поле Короля. Каждый игрок получает герб, указанный на делении, где стоит его маркер.

Если оба свитка были взяты в течение одного раунда, каждый игрок получает по два герба, указанных на делении, где стоит его маркер.

После этого свитки нужно вернуть: если на поле ещё остался свиток на 12-м делении, свиток с 6-го просто кладётся возле поля, а маркеры игроков остаются на своих местах. Если свиток с 12-го деления взяли в ходе этого раунда, оба свитка нужно положить на соответствующие им деления дорожки, а маркеры поместить на нулевое деление.

Как победить дракона

Подготовка к игре

В этом варианте игры вам не понадобятся гербы Дракона.

Фаза 4 (подсчитывать очки):

В конце игры (при подсчёте очков за VI раунд) участники получают или теряют очки в зависимости от полученных ими за поля Поединка, Турнира и Короля гербов с победными очками.



Игрок, занявший первое место на поле Дракона, получает по одному дополнительному очку за каждый свой «положительный» герб с победными очками.

Игрок, занявший второе место на поле Дракона, получает по одному дополнительному очку за каждые два своих «положительных» герба с победными очками.

Игрок, занявший последнее место на поле Дракона, теряет по одному очку за каждые два своих «положительных» герба с победными очками.

Не забудьте: все игроки, находящиеся на нулевом делении дорожки, считаются последними, то есть все они теряют по одному очку за каждые два своих «положительных» герба с победными очками.

Самый щедрый

Подготовка к игре

В этом варианте игры вам не понадобятся гербы Благотворительности ( и ).

Фаза 4 (подсчитывать очки):

В конце игры (при подсчёте очков за VI раунд) после подсчёта очков за все поля игрок, занявший первое место на поле Благотворительности, отдаёт один из своих «отрицательных» гербов (за поле Образования) игроку, занявшему последнее место на этом поле, и берёт у него до двух «положительных» гербов значением не выше 3. Какой герб отдать и какой (какие) взять, выбирает игрок, занявший первое место на поле Благотворительности.



В игре для 4 и более игроков участник, занявший второе место на поле Благотворительности, отдаёт один из своих «отрицательных» гербов игроку, занявшему предпоследнее место, и берёт у него один «положительный» герб значением не выше 3.

Какой герб отдать и какой (какие) взять, выбирает игрок, занявший второе место на поле Благотворительности.

Если у игрока нет «отрицательных» гербов, он ничего не отдаёт. Если у игрока нет «положительного» герба достоинством 3 или ниже, чтобы отдать, он ничего не отдаёт.

Ход игры

1. Раздать по 5 карт обучения каждому игроку.

2. Выбрать карты обучения

Направление передачи карт в соответствии с Рукописью



3. Разыграть карты обучения

Начиная с первого игрока  по часовой стрелке 

4. Подсчитывать очки

Раунды для подсчёта указаны на полях



5. Сбросить маркеры на 0

Раунды сброса  указаны на полях



6. Сменить первого игрока

По часовой стрелке 

Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru —
там вы найдёте множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!

