

CHEROKEE



Автор: Frédéric Moyersoен

Игроков: 2 - 4 возраст: 10 и старше

длительность: 30 минут

Компоненты

Правила, 106

карт:

• 6 кланов

• 72 соплеменника

• 28 перьев

Идея игры

После смерти вождя Яногус-ка племя Чероки собралось вместе на выборы вождя.

Все кланы стараются выдвинуть своего вождя (Птицы, Синие, Дикий Картофель, Олени, Волки и Длинноволосые). Как заведено у индейцев более старшие и мудрые соплеменники имеют больший авторитет (представлен их перьями), но их возраст делает их более уязвимыми в борьбе за место в иерархии, в то время как более молодые пытаются занять более высокое место, борясь со своими соплеменниками. Какой из кланов наберет большее количество перьев и сделает своего претендента новым вождем?

Историческая справка: У Чероки 7 кланов, а не 6. Клан Раскрашенных в игре не представлен. <http://www.georgiatribeofeasterncherokee.com/cherokeeclans.htm>

Цель

Постараться занять своим соплеменником наиболее высокую позицию в иерархии.

Кланы

Существует 6 кланов, состоящих из мужчин и женщин. Каждый пол представлен 6 картами. Номинал карт мужчин от 4 до 9, женщин от 3 до 8. Хотя мужчины сильнее, женщины имеют преимущество при ничьей.

Подготовка

Перетасуйте карты кланов и раздайте по одной каждому игроку лицом вниз. Игроки могут посмотреть свои карты кланов, но в процессе игры должны держать их перед собой лицом вниз. Оставшиеся карты кланов в игре не нужны и взакрываются убираются в коробку.



Перетасуйте карты соплеменников и выложите из них пирамиду иерархии, как изображено ниже, из 8 уровней с основанием из 8 карт. Оставшиеся карты соплеменников раздайте игрокам поровну – это карты в руке игроков.



Последовательность игры

Один из игроков, выбранный случайным образом, начинает игру. В свой ход игрок изгоняет соплеменника из пирамиды. Занимает освободившиеся позиции достойным преемником. И, наконец, добавляет одну карту из руки в последний разрыв в основании пирамиды. Игра продолжается по часовой стрелке до окончания.

Изгнание

Чтобы изгнать соплеменника из пирамиды игрок выбирает соседнего с ним соплеменника другого клана (не обязательно своего) с более высоким номиналом (см. число на карте). Игрок может атаковать только вбок или вверх и не в коем случае вниз.



Пример: синий мужчина может атаковать в 3 направлениях.

Комбинированная атака

Игрок может комбинировать номиналы двух и более соплеменников одного и того же клана, если они расположены по соседству с одной и той же целью. Защищающийся (атакуемый) не может комбинировать свой номинал с соседними соплеменниками.



Пример: Желтые соплеменники комбинируют свои номиналы для атаки красного мужчины.

Возраст

Соплеменники, находящиеся выше в пирамиде, старше и слабее, находящихся ниже. Их номинал уменьшается на единицу при атаке снизу. Что так же верно при комбинированной атаке снизу и сбоку.



Пример: Номинал желтого мужчины уменьшается до 5, когда он атакован нижестоящей розовой женщиной.

Последствия атаки

Игрок сбрасывает карту изгнанного соплеменника в отбой и передвигает атакующего на освободившуюся позицию. Если атакующий несколько, позицию занимает претендент с высшим номиналом. Если у претендентов номинал равный, то побеждает женщина.

Заполнение свободных позиций

Вновь освободившаяся позиция должна быть занята одним из преемников. Преемник с наибольшим номиналом занимает освободившуюся позицию. По такой схеме занимаются все освобождаемые позиции до самого основания пирамиды. В случае равенства номиналов позицию занимает женщина.

Если на позицию претендуют соплеменники одного пола, то игрок сам выбирает, кто из них займет данную позицию. Для заполнения оставшейся позиции в основании пирамиды, игрок выбирает карту из руки и выкладывает её на данную позицию.



Пример: голубой мужчина имеет больший номинал чем зеленая женщина, он передвигается вверх и занимает освободившуюся позицию.



Пример: 2 претендента имеют одинаковый номинал, красная женщина имеет преимущество по полу, в случае ничьей, перед розовым мужчиной и занимает позицию.

Конец игры

Когда у всех игроков заканчиваются карты в руках игра подходит к концу.

Рассортируйте карты перьев по номиналу от 7 до 1 и положите их следующим образом:

- вершина – 7:
- второй ряд – все 6
- третий ряд – все 5
- и так далее.

Обратите внимание, что ряд в основании пирамиды очков не приносит.

Каждый игрок вскрывает свою карту клана.

Каждый соплеменник

игрока получает одну карту пера из карт пера ряда, в котором находится данный соплеменник. Игроки подсчитывают все очки (перья) на собранных картах перьев. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей игрок с большим количеством женщин в пирамиде побеждает.



Подсказка

Обращайте пристальное внимание на атаки других игроков. Вы получите большое преимущество, если догадаетесь, какой клан достался оппоненту.

Варианты

Возможен вариант игры в открытую, когда игроки не скрывают свой клан, карты кланов игроки держат на столе лицом вверх. Тогда еще два нейтральных клана располагаются на столе открыто (в этом случае, если играют трое, один клан не используется, если двое - два).

Игрок может атаковать только своими соплеменниками или соплеменниками нейтральных кланов.

Остальные правила не изменны.

Translation: Frédéric Moyersoen
and
Jeroen Hollander

Illustrations: Loic Billau

Translation to Russian: Oldman
old4co@mail.ru



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Правила настольной игры Чероки