

Шотландский Поединок

ПРАВИЛА ИГРЫ



Автор идеи: Сейджи Канаи.

Иллюстратор: Кристоф Суол.

Пятиминутный поединок для взрослых и детей от 8 лет.

История

Шотландия, XIII век.

После внезапного исчезновения Короля этот край остался без правителя. Два клана – Уайлды и Голды яростно борются за власть в этих землях.

Уайлды – дикие варвары, откопавшие топор войны и яростно размахивающие им. Их цвет – синий.

Голды – куда более цивилизованные. Они обожают всё, что блестит, они – обладатели самых великолепных сверкающих драгоценностей. Их цвет – красный.

Каждый из кланов равен другому по силе, поэтому всё зависит лишь от хитрости игроков. Выпустить в качестве тяжёлой артиллерии Генерала? Или заслать Шпиона? А может, отвлечь противника Музыкантом?

Или использовать козырь - Принцессу, в которую без ума влюблён Принц соперничающего клана?

Кто же из этих храбрых шотландских кланов придёт к власти?

Компоненты: 16 карт, правила игры.

Подготовка к игре

Игроки берут по 8 карт своего цвета (один участник играет за Уайлдов, другой – за Голдов).

Ход игры

Каждый игрок выбирает одну из своих карт и кладёт перед собой рубашкой вверх. После этого оба игрока одновременно открывают выбранные карты. Это один раунд.

У каждой карты есть значение и особая способность. Когда игроки открывают выбранные ими карты, между этими картами происходит «поединок». Обычно побеждает карта, значение которой выше, но особые способности карт могут привести и к другому исходу схватки. Особые способности обязательно применяются во время разыгрывания карты, вы не можете их проигнорировать.

Сыгранные карты остаются на столе одна напротив другой, проигравшая карта переворачивается рубашкой вверх, чтобы сразу было видно, кто победил в этом раунде.

Последующие карты кладутся рядом – также одна напротив другой. Следующие раунды играют так же, как и первый: игроки выкладывают по карте закрытую и одновременно их переворачивают.

В случае ничьей в раунде (у карт одинаковое значение) – поединок считается «отложенным»: обе карты остаются лежать в открытую, а победитель следующего раунда считается также и победителем этого. Возможна ситуация, когда сразу несколько раундов считаются «отложенными».

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков победил в четырёх раундах. Если карты закончились, а этого не случилось, то объявляется ничья. Сыграйте ещё раз!

Описание карт



7. Принц

Вы побеждаете в раунде



Эта карта побеждает любую другую, кроме Принцессы и Музыканта. Даже способность Убийцы на Принца не распространяется. Однако способность Музыканта откладывать поединок остаётся в силе.

Осторожно: если ваш противник сыграл против вашего Принца свою Принцессу, он не только выигрывает в этом раунде, но и сразу же побеждает в игре!



6. Генерал

Значение вашей карты в следующем раунде увеличивается на 2



Способность Генерала касается следующего раунда. Даже Волшебник в следующем раунде не повлияет на эту способность Генерала.



5. Волшебник

*Лишает карту соперника
особой способности*



Лишает карту соперника особой способности, так что у неё остаётся только числовое значение.



4. Посол

*Если эта карта
выигрывает, то эта победа
считается за две*



Свойство карты срабатывает даже в отложенном поединке. В таком случае, если положивший Посла в предыдущем (отложенном) раунде игрок выигрывает последующий раунд, считается, что он выиграл 3 раунда.



3. Убийца

*Побеждает карта
с наименьшим значением*



Свойство не срабатывает в поединке с Принцем, который всегда побеждает.



2. Шпион

*В следующем раунде ваш
соперник открывает свою
выбранную карту перед тем,
как вы выберете
свою*



Если в поединке вступили два шпиона, их свойства не срабатывают.



1. Принцесса

*Если ваш противник
сыграл Принца, игра
немедленно заканчивается
вашей победой*



Вы победили (независимо от результатов предыдущих раундов!)



0. Музыкант

*Этот раунд становится
отложенным*



Сильнее способностей всех других персонажей, кроме способностей Волшебника.

Краткая памятка: кто кого сильнее?

		УАЙЛДЫ							
		7 - Принц	6 - Генерал	5 - Волшебник	4 - Посол	3 - Убийца	2 - Шпион	1 - Принцесса	0 - Музыкант
ГОЛДЫ	7 - Принц	О * ^①	Г	Г	Г	Г	Г	Уайлды побеждают в игре	О
	6 - Генерал	У	О	Г	Г	У	Г	Г	О
	5 - Волшебник	У	У	О	Г	Г	Г	Г	Г
	4 - Посол	У	У	У	О	У	Г	Г	О
	3 - Убийца	У	Г	У	Г	О* ^②	У	У	О
	2 - Шпион	У	У	У	У	Г	О	Г	О
	1 - Принцесса	Голды побеждают в игре	У	У	У	Г	У	О	О
	0 - Музыкант	О	О	У	О	О	О	О	О* ^③

Условные обозначения:

О: раунд отложен

У: в раунде побеждают Уайлды (синие)

Г: в раунде побеждают Голды (красные)

Если один из игроков в предыдущем раунде сыграл Генерала:

*^① Тот, кто сыграл Генерала в предыдущем раунде, выигрывает (9 против 7).

*^② Если один из игроков в предыдущем раунде сыграл Генерала, то второй выигрывает, так как достоинство его карты меньше.

*^③ Раунд отложен.

Варианты игры

1. Битвы в песочнице: можно ли играть с малышами, которым ещё сложно запомнить и осознать все особые свойства персонажей? Можно! Просто используйте только числовые значения карт.

Вы достигли невероятных высот в кратких поединках? Попробуйте новые правила!

2. Предатель в клане: перед началом игры участники берут по одной случайной карте из своей колоды и обмениваются ими. Теперь каждая из этих карт становится частью колоды того игрока, у кого она на руках.

3. Плохая видимость: начальные 8 карт каждого из игроков перемешиваются и кладутся в качестве колод на стол. Перед своим первым ходом, игроки берут по 3 карты из своих колод и выбирают одну для поединка. Перед началом следующего раунда игроки добирают по одной карте в руку, чтобы их было 3.

4. Смешались кланы: перемешайте 16 карт. Один игрок берёт 4 карты, выбирает одну, которую он хочет оставить себе, отдаёт оставшиеся 3 карты противнику, чтобы тот выбрал одну карту себе, – и так далее, пока 4 карты не будут

поделены. После этого второй игрок берёт 4 карты, чтобы первым выбрать себе одну. Далее игроки таким же образом выбирают себе карты, пока все карты не будут розданы. После этого участники играют своими колодами, не обращая внимание на цвета карт.

5. Тёмная ночь: перемешайте все 16 карт и раздайте их случайным образом по 8 каждому игроку. Участники играют своими колодами, не обращая внимание на цвета карт.

6. Судьба: оба игрока кладут свои 8 карт перед собой рубашкой вверх. Порядок карт каждый из игроков определяет сам. Карты открываются поочерёдно – сначала первые карты обоих игроков, потом вторые и так далее. Если игрок открывает своего Шпиона, он смотрит следующую карту соперника, после чего может поменять местами свои ещё не открытые карты.

7. До победного конца: игра ведётся до тех пор, пока не будут открыты все карты. Каждая победа в раунде приносит 1 победное очко, победа Посла – 2 очка, а победа Принцессы над Принцем приносит сразу 4 победных очка. В итоге победителем становится тот, кто набрал больше всех победных очков.



**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.**