

ШЕРВУДСКИЙ ЛЕС



Игра - Нильса Финкемайера Иллюстрации - Александра Юнга



ШЕРВУД ПРЕЕМНИКИ РОБИНА

Игра Нильса Финкемайера

СУТЬ ИГРЫ

Знаменитый Шервудский лес кишит соперничающими шайками разбойников. Предводитель каждого отряда считает себя лучшим и мечтает объединить под своим началом всех головорезов окрестностей. Но эта мечта сбудется только у того, кто обретет громкую славу и раздаст беднякам больше денег, чем остальные последователи Робина.

Но ведь золото надо ещё у кого-то отобрать! Так подготовь ограбление: собери сведения, найди новых товарищей и не высовывайся из логова до поры. Чем толще мошна путника, тем больше в его охране опытных воинов, и его голыми руками не возьмёшь – придётся заключать временные союзы с соседями по Шервуду. И не надо недооценивать шерифа, если ты ценишь свою жизнь! Пусть удача сопутствует тебе в нападениях, а щедрая рука не оскудеет, и тогда ты станешь преемником Робина Гуда, которого так давно ждёт лесная вольница.

«Шервудский лес» полон неожиданностей. С самого начала игроков затягивает вихрь противоречий и переговоров. Для победы в этой захватывающей игре понадобятся умение отстаивать свои интересы, нюх на верное дело и знание людей при выборе партнёров для очередного нападения.

Эти правила разделены на две части – основная часть и дополнения. Основная часть позволит вам вникнуть в суть игры. Дополнения лучше раскроют ее возможности и позволят понять, как много зависит от умения вести переговоры.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1 поле

1 карта ведущего игрока

6 лагерей разного цвета

48 разбойников, по 8 каждого цвета
синий, лиловый, зелёный, жёлтый, красный, чёрный

18 маркеров (по 3 каждого цвета)

12 жетонов союза (6 пар)

42 мешка золота

1 ф. ведущего игрока

1 карета

55 карт «путник» (в том числе, 10 карт «шериф»)

24 карты снаряжения (в том числе, 6 карт особых предметов)

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

1. Выложите поле на середину стола.
2. Каждый игрок выбирает цвет и получает один лагерь, четырех разбойников и три маркера этого цвета, а также два мешка золота (их следует поставить в лагерь).
3. Оставшиеся разбойники (по четыре фигурки каждого цвета) складываются в резерв под большим дубом.
4. Игроки ставят по одному маркеру на «дорогу к славе», деление 0/30.
5. Оставшиеся мешки золота складываются в денежную яму на поле.



6. Отделите 10 карт «шериф» от карт «путник» – в игре по простым правилам шериф не нужен.
7. Карты «путник» распределите по двум колодам согласно букве на рубашке (А или Б). Перетасуйте каждую колоду и втёмную возьмите несколько карт. Сколько карт взять, зависит от количества игроков:

количество игроков	3	4	5	6
количество А-карт	12	15	18	18
количество В-карт	12	15	18	18

Оставшиеся в колодах карты «путник» уберите в коробку лицом вниз.

8. Выложите нужное количество карт А рядом с полем лицом вниз и вплотную друг к другу.

количество игроков	3	4	5	6
неоткрытые карты	4	5	6	6

- Переверните одну из них лицом вверх.
- Сложите оставшиеся карты А закрытой стопкой (карты лежат рубашками вверх) рядом с полем. Карты Б так же, лицом вниз, положите прямо под стопку карт А.

9. Отделите от карт снаряжения карты «лесной плащ», «одежда гонца» и «снедь».



10. Решите, кто будет ведущим игроком, и дайте ему фигурку.
11. Положите карту ведущего игрока рядом с полем вместе с жетонами союза и фигуркой кареты.

ЦЕЛЬ ИГРЫ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Игра длится 6 туров. Каждый тур состоит из двух фаз: **подготовка** и **нападение**.

- В ходе **первой фазы** вы выставите своих разбойников на поле. Они выполнят ваши поручения, добывая славу, сведения, снаряжение, новых разбойников либо нападая на беспечных путников: придётся только решить, справятся ваши парни сами или стоит позвать на помощь соседей-соперников.
 - В ходе **второй фазы** путники начинают движение через Шервуд. Если силы разбойников в засаде хотя бы равны силе путника, нападение проходит удачно: участники нападения получат добычу (золото и новых товарищей) и прославятся. Единицы славы отмечаются на особой шкале – «дороге к славе».
- Игрок, прошедший этим путем дальше прочих к концу шестого тура, побеждает в игре.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Первым в этой фазе действует ведущий игрок – перед ним стоит особая фигурка. Далее действует его сосед слева и т.д. по часовой стрелке. Ход в фазе подготовки сводится к тому, что игрок выполняет одно из пяти возможных действий, выводя разбойников из лагеря, чтобы они занялись делом. Игроки поочередно выполняют по одному действию, пока их лагерь не опустеет. Действующий в свой ход игрок называется «исполнитель».

Действия подготовки

Исполнитель в свой ход может сделать один из пяти возможных шагов. Если в его лагере скопилось больше пяти мешков золота, исполнитель обязан раздать золото беднякам у церкви (первый шаг). В любом другом случае шаг можно выбирать.

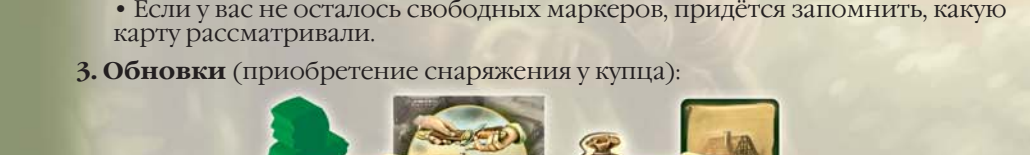
1. **Золото за славу** (пожертвования у церкви):



2. **Выбор цели** (сбор сведений на постоялом дворе):



3. **Обновки** (приобретение снаряжения у купца):



4. **Пополнение** (наём отчаянных сорви-голов на рынке): одного разбойника надо поставить на рынок, а в денежную яму придётся ски-



Совет тактика: может показаться, что услуги купца и постоялого двора стоят слишком дорого. Однако на этом не принято экономить – снаряжение и новобранцы способны изменить баланс сил в Шервуде.

Постоялый двор даст вам сведения, и вы уже не будете полагаться только на удачу, выбирая цель атаки. Купец снабдит вас экипировкой, без которой просто глупо нападать на хорошо вооружённый отряд!

5. **Сбор отряда для нападения** (переход в засаду).

Это основное действие игры. Разбойники устраивают засаду (см. рисунок) и ждут приближения путников. Они надеются поживиться (выгнести из карет золото и при-влекать на свою сторону новых товарищей) и прославиться. Нападение пройдёт успешно, если сила разбойников в засаде не меньше, чем у путника.



- У каждого путника есть параметр силы со значением от 1 до 14.
- Каждый разбойник обладает силой 1; усилить разбойника можно с помощью карты снаряжения, которая добавляет от одной до трёх единиц силы.



Нередко успешное нападение в одиночку не проверить. Тогда приходится заключать союз с другими игроками.

5.1 подготовка простого нападения

Если вы думаете, что возьмёте путника в оборот и без союзников, просто отправляйте любое количество разбойников в любую незанятую засаду. Вы становитесь вожак разбойников в этой засаде до конца тура или до успешного нападения. До конца тура вы не можете ни добавить разбойников к этой засаде, ни вывести их оттуда.

карты снаряжения: для усиления ваших разбойников вы можете применить карты снаряжения. Однако помните, что на одного разбойника позволено сыграть не более одной такой карты.

