

Крепость Маджонг

Правила

Крепость Маджонг, древнейший и важнейший символ власти в Королевстве, пришла в упадок. Постепенно она теряла влияние, и когда, в итоге, могучий Старший Дракон лишил Крепость своего покровительства, жители начали постепенно покидать город в поисках новых мест для жизни. Вы, владыки соседних королевств, будете очень рады принять всех этих людей. У вас наконец-то появился шанс выйти из тени Крепости Маджонг и обрести власть...

Но удастся ли вам завоевать расположение всемогущих Духов? Сможете ли вы заслужить покровительство Старшего Дракона? Удастся ли вам построить новую Крепость Маджонг?

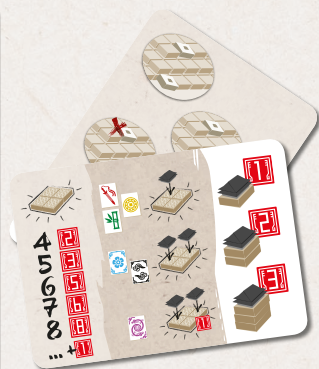
Крепость Маджонг™ – настольная игра, вдохновленная древней китайской игрой «Маджонг». Разбирайте кости с разваливающейся Крепости Маджонг и стройте из них собственные крепости. Собирайте комплекты костей одного вида и размещайте поверх них храмы, чтобы получать больше очков. Попросите помощи у духов и воспользуйтесь их силами. Но помните, чтобы победить, вам нужно выполнять задания Старшего Дракона.



Компоненты



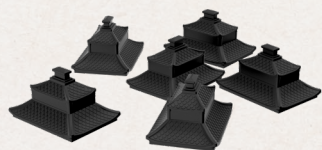
2 двусторонних игровых поля



4 памятки



1 жетон первого игрока



40 храмов

7 жетонов обратного отсчёта



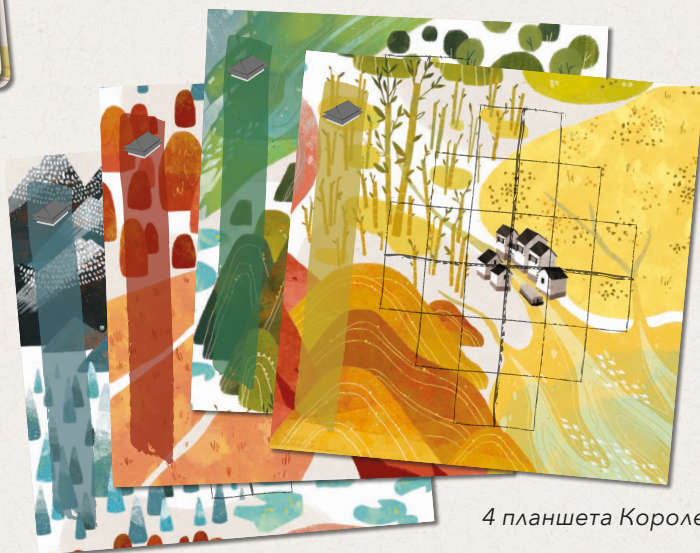
85 жетонов победных очков (ПО)



10 карт Духов



10 карт Драконов

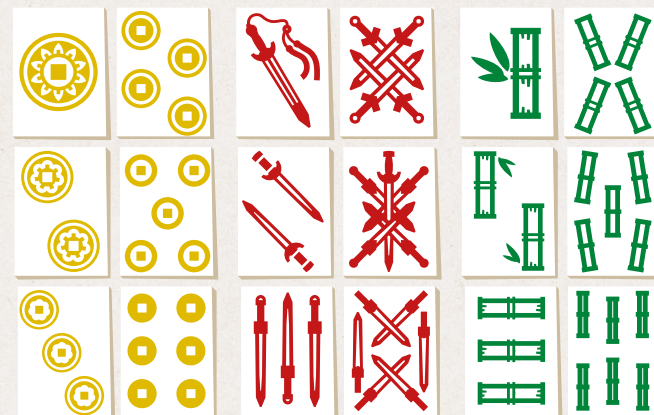


4 планшета Королевств

116 костей (двух типов)

72 кости профессий (трёх типов):

кости профессий пронумерованы от 1 до 6



24 Купца

24 Солдата

24 Фермера

44 специальные кости (трёх типов):

На специальных костях особые изображения, которые не являются числами



16 Вреён года

16 Ветров

12 Драконов

Подготовка к игре

1. В центре стола поместите **игровое поле** той стороной вверх, которая соответствует количеству игроков. Неиспользуемое игровое поле уберите в коробку. С помощью всех **116 костей** постройте **Крепость Маджонг**. Все игроки делают это **вместе**. Перемешайте все кости и поместите их на игровое поле, как указано в выбранном вами варианте раскладки (см. «Как построить Крепость Маджонг» на стр. 4).



3. Возьмите все **жетоны обратного отсчёта** и поместите их стопкой в **самую левую** ячейку шкалы обратного отсчёта. После этого сместите **по одному жетону** из этой стопки и раскладывайте их в ячейки шкалы обратного отсчета, пока не будет **закрыта** ячейка, соответствующая количеству игроков.

7. Игрок, последним **видевший дракона** (драконы в этой игре не считаются), становится **первым игроком** и получает **жетон первого игрока**.

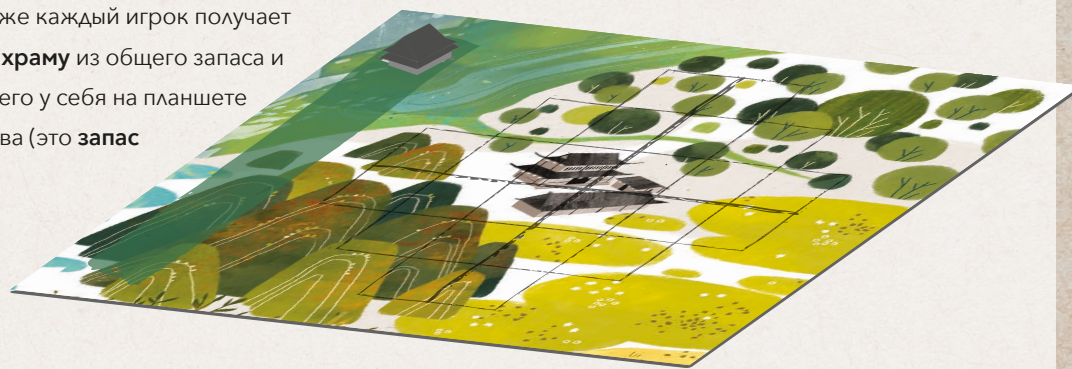
2. Поместите все **храмы** и **жетоны победных очков (ПО)** рядом с игровым полем. Это **общий запас**.

В ваших **первых играх** рекомендуем не использовать карты Духов и Драконов (шаги 4 и 5 подготовки к игре). Так вам будет легче ознакомиться с основными правилами игры.

4. Перемешайте все **карты Драконов**, а одну **случайную** поместите рядом с **игровым полем** лицевой стороной вверх так, чтобы все её **видели**. Это **дополнительная цель** на игру. Остальные карты Драконов уберите в коробку.

6. Каждый игрок получает **планшет Королевства** и размещает его перед собой. Также каждый игрок получает по одному **храму** из общего запаса и помещает его у себя на планшете Королевства (это **запас игрока**).

5. Перемешайте все **карты Духов**, а одну **случайную** поместите рядом с **игровым полем** лицевой стороной вверх так, чтобы все её **видели**. **Эффект этого Духа** будет доступен в этой игре. Остальные карты Духов уберите в коробку.



Как построить Крепость Маджонг

Сначала вам придётся построить **Крепость Маджонг**. Чтобы ваши первые игры были более **сбалансированными и приятными**, рекомендуем использовать предлагаемые варианты постройки Крепости. Перемешайте все кости и следуйте инструкциям по постройке **Крепости Маджонг**. Ниже приведён пример подготовки для **4-х игроков**, но процесс не меняется для любого вида Крепости (см. «Примеры Крепости Маджонг» на стр. 10).

1. Поместите лицевой стороной вверх стопки из трёх костей на каждую ячейку, помеченную цифрой 3.

2. После этого поместите лицевой стороной вверх стопки из двух костей на каждую ячейку, помеченную цифрой 2.

3. В конце поместите по одной кости лицевой стороной вверх на ячейки, помеченные цифрой 1.

4. Вот, как должен выглядеть готовый замок!

Не бойтесь и изобретать!

Когда у вас будет некоторый **опыт** игры, дайте волю **воображению** и поэкспериментируйте с постройкой **собственных вариантов крепостей**. Посмотрите «Примеры Крепости Маджонг» на стр. 10. Вы можете **изменить** скорость и сложность каждой игры, внося изменения в постройку Крепости!

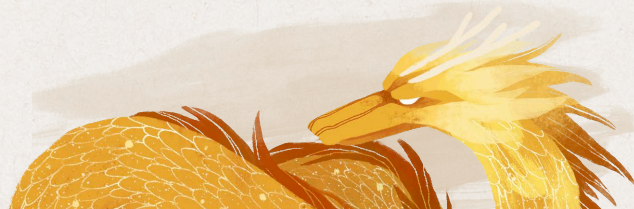
Доступные кости



Когда вы берёте кость из Крепости Маджонг, вы всегда должны брать одну из «доступных».

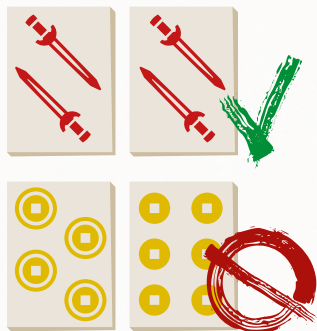


Кость считается **доступной**, если хотя бы одна её длинная грань **не соприкасается** с другой костью.



Вы **не обязаны** заранее обозначать своё действие. Вы можете взять одну кость, а после этого **посмотреть, что получилось**, и определиться с тем, как вы **завершите** свое действие: возьмёте ещё кость или храм.

Одинаковые кости



Важно: когда вы выполняете действие «Пара костей», символы на костях, которые вы берёте, должны быть абсолютно одинаковыми. Одного цвета или типа недостаточно!

Ход игры

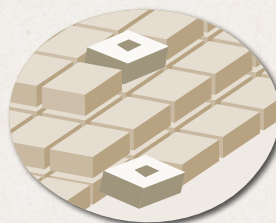
Игра «Крепость Маджонг» проходит в несколько раундов. Каждый раунд игроки ходят по очереди **по часовой стрелке**, начиная с первого игрока. В свой ход игрок **ОБЯЗАН** выполнить одно из доступных ему **действий**. После этого он **размещает** полученные кости на своём **планшете Королевства** (см. «Размещение костей» на стр. 6).

В дополнение к этому, в любой момент во время своего хода игрок **МОЖЕТ сбросить лежащие вверх лицом кости или храмы** со своего планшета, чтобы воспользоваться **эффектом карты Духа** (см. «Помощь Духов» на стр. 8).

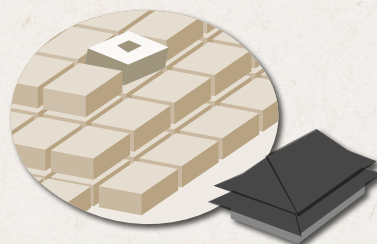
Действия

В свой ход вы **обязаны** выполнить **одно действие**:

- **Пара костей:** возьмите одну **доступную кость** (см. «Доступные кости» слева) с **верхнего яруса** Крепости Маджонг, после этого возьмите **ещё одну доступную кость** с точно таким же символом с **любого яруса** Крепости Маджонг (см. «Одинаковые кости» внизу слева).



- **Кость и храм:** возьмите одну **доступную кость** с **верхнего яруса** Крепости Маджонг, после этого возьмите **один храм** из **общего запаса** и добавьте его в свой запас.



- **Сброс кости:** сбросьте одну **доступную кость** с **верхнего яруса** Крепости Маджонг из игры, получите **1 ПО** из **общего запаса** и поместите его в свой запас.



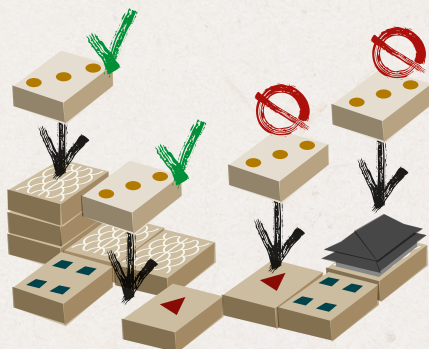
Важно: все сброшенные вами из игры кости держите рядом со своим планшетом Королевства **лицевой стороной вниз**.

Размещение костей

После того как вы завершили своё действие, вы **обязаны** разместить полученные кости на своём планшете Королевства **лицевой стороной вверх**. Размещать их можно только на **пустых ячейках** и/или на других костях, лежащих **лицевой стороной вниз**.

Таким образом, вы не можете выкладывать кости на лежащие **лицевой стороной вверх** кости или на храмы (см. «Постройка храмов» на стр. 7).

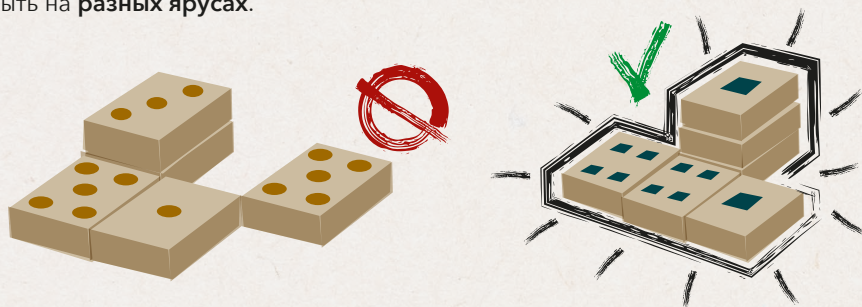
Важно: вы не обязаны размещать кости рядом друг с другом.



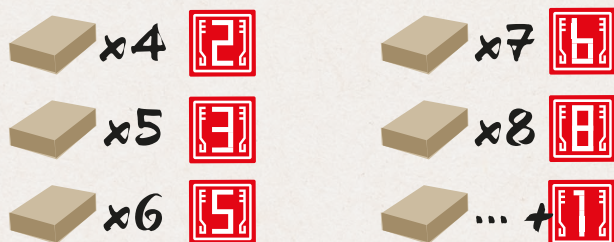
Закрепление комплекта костей

В игре 6 видов костей (см. «Виды костей» справа). Если у вас получился комплект из **четырёх или более костей одного вида**, после того как вы разместили все полученные кости в свой ход, вы **обязаны их «закрепить»**. Чтобы закрепить кости, вы переворачиваете их **лицевой стороной вниз**.

Важно: такие кости должны быть одного вида, но не обязательно с одним числом или символом (они не обязаны быть одинаковыми). Чтобы считаться частью такого комплекта, кости должны находиться в **соседних ячейках** (диагонально соприкасающиеся ячейки не считаются соседними), но **могут** быть на **разных ярусах**.



За закрепление костей вы **получаете ПО** в зависимости от количества костей в закреплённом комплекте (см. ниже). Возьмите полученные ПО из **общего запаса** и поместите в свой запас.



Важно: за каждую кость после 8-й вы получаете **1 дополнительное ПО**.

Виды костей

В игре 6 видов костей:

Кости профессий



Купцы Фермеры Солдаты

Специальные кости



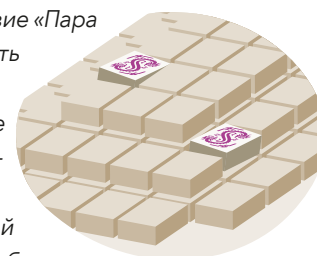
Времена года Ветры Драконы

Если иное не указано на карте **Дракона** или карте **Духа**, **число**, указанное на **кости профессии**, используется **исключительно** для определения их различий.

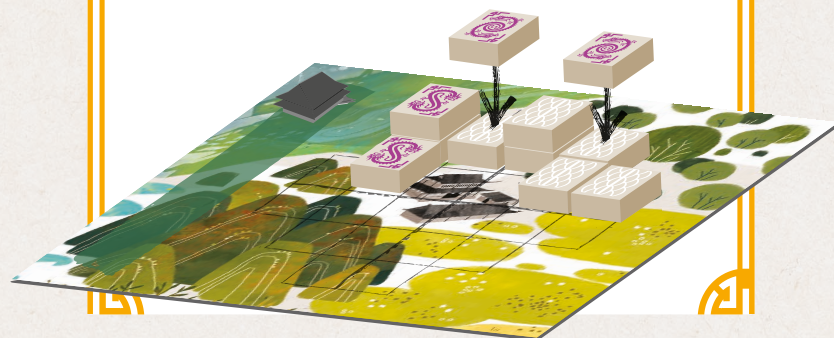
На **специальных костях** изображены символы, которые **не являются числами**.

Пример (часть 1)

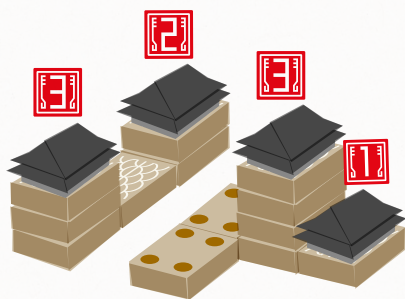
Жанна выполняет действие «Пара костей». Она должна взять первую кость с верхнего яруса, а вторую такую же (одинаковую) – со второго (если бы на верхнем ярусе был еще один такой же Дракон, Жанна могла бы выбрать, какого из них взять).



Жанна могла бы поместить кости к себе на планшет и закрепить комплект, но она решает этого не делать, поскольку у неё всего один храм в запасе, а закрепление комплекта Драконов позволяет построить 2 храма, поэтому она решает подождать, пока не получит второй храм. Кроме того, она сможет закрепить больше Драконов и получить больше ПО.



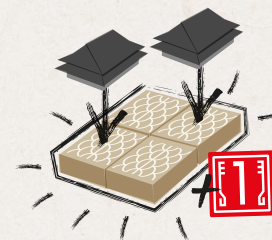
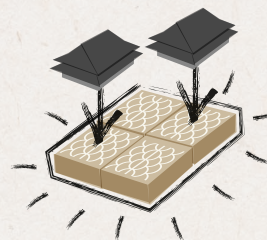
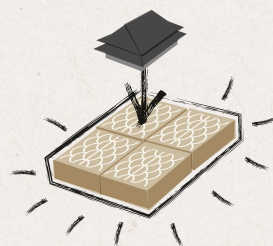
Получение ПО за храмы



В конце игры храмы на первом ярусе дают 1 ПО. Храмы на втором ярусе дают 2 ПО. Храмы на третьем ярусе или выше дают 3 ПО.

Постройка храмов

После закрепления костей, если у вас в запасе есть храм, вы можете построить его на одной из только что закреплённых костей. Количество храмов, которое вы можете построить, зависит от вида костей, которые вы закрепили. Закрепление костей профессий позволяет вам построить один храм. Закрепление специальных костей позволяет размещать два храма. Вдобавок, закрепление Драконов также приносит 1 ПО в дополнение к получаемым за закрепление.

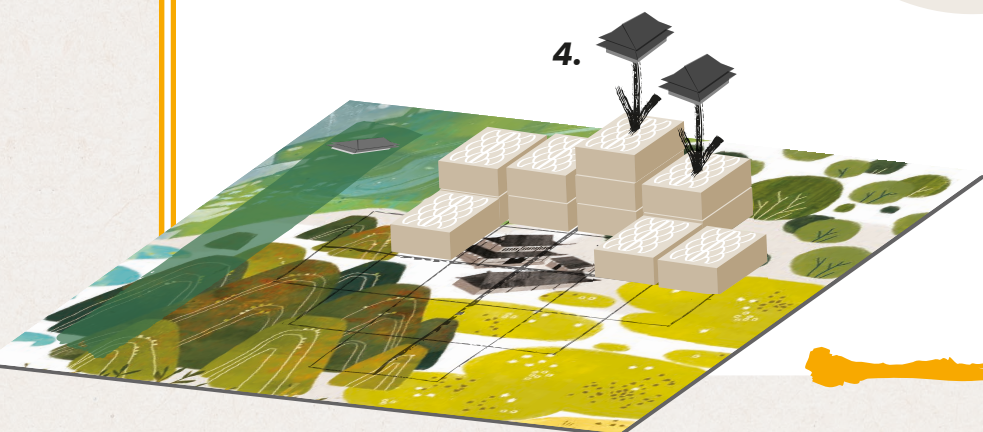
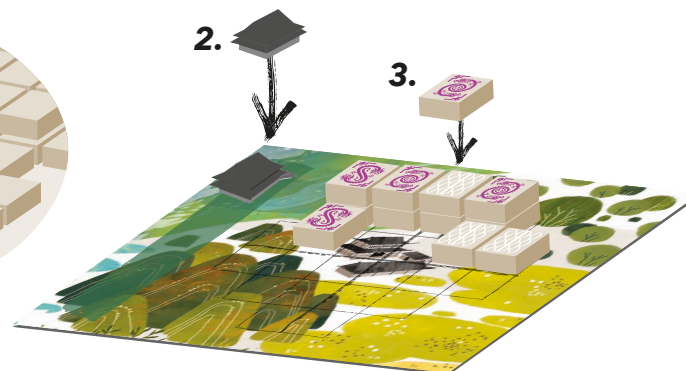
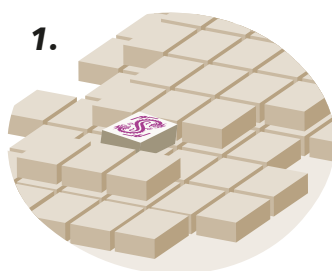


Более одного храма на одну кость поместить нельзя. Также нельзя размещать храмы на кости, закреплённые в предыдущие ходы – вы должны построить храм сразу, как только закрепили кость, на которой хотите его построить.

В конце игры каждый храм принесёт вам дополнительные ПО в зависимости от того, на каком ярусе он находится. Как мы уже говорили, новые кости на храм выставлять нельзя.


Пример (часть 2)

В свой ход Жанна выполняет действие «Кость и храм». Она берёт доступную кость с верхнего яруса Крепости Маджонг (1), после чего берёт храм из общего запаса и добавляет в свой запас (2).



Теперь у неё 2 храма в запасе, и она решает, что пора закрепить кости. Она размещает кость, которую только что взяла, чтобы собрать комплект Драконов (3). Она получает 3 ПО за комплект костей и ещё 1 ПО, потому что это Драконы (итого 4 ПО). Также Жанна строит 2 храма: один на втором ярусе, а второй на третьем (4). Эти храмы принесут Жанне ПО в конце игры. Отличный ход!

Духи и Драконы

После нескольких игр вы уже будете хорошо разбираться в игре и сможете начать играть с картами **Духов** и **Драконов**. Мы рекомендуем начать с карт «для начинающих». Они помечены символом .

Помощь Духов

Карты **Духов** дают всем игрокам **специальные способности**. В любое время своего хода игрок может запросить помощь Духов – **активировать карту Духов** и воспользоваться её **эффектом**. **Сбросьте 1 кость, лежащую лицевой стороной вверх** на вашем планшете, или **сбросьте один храм** из своего запаса, чтобы активировать Духа. Каждый игрок может активировать духа не чаще **одного раза в ход**.

Важно: таким образом **нельзя сбросить кость** и не воспользоваться эффектом карты.

Важно: благодаря активации отдельных карт Духов вы сможете собирать более одного комплекта из 4-х костей за один ход; эти комплекты закрепляются сразу после того, как они собраны. Так можно устроить последовательность закреплений. Подробнее об **эффектах карт Духов** можно узнать на стр. 12.

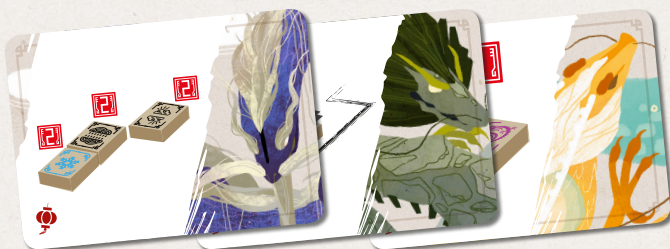


Благосклонность Драконов

Карта **Дракона** даёт **дополнительную возможность** получать ПО, если вы строите свою крепость так, **как нравится Дракону**. Например, строите несимметричную крепость или оставляете отдельные кости лицевой стороной вверх в конце игры.

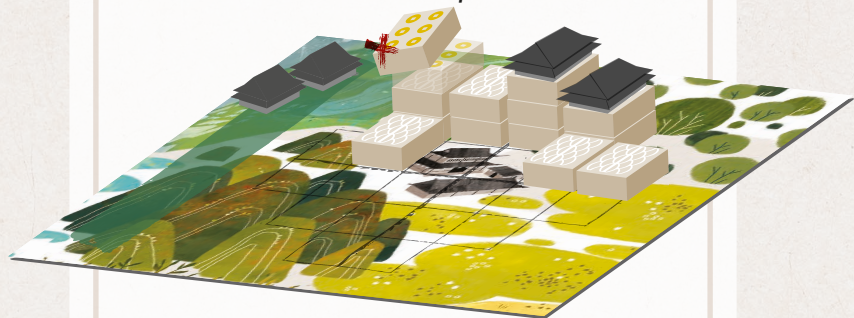
Эти **дополнительные ПО** начисляются **в конце игры** и помогают вам победить в игре. Имейте это в виду!

Описание **карт Драконов** вы найдете на стр. 14.

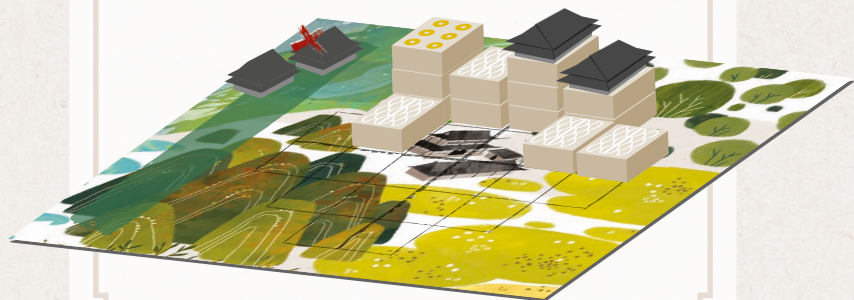


Активация карт Духов

Чтобы активировать карту Духа, вы можете либо **сбросить кость, лежащую лицевой стороной вверх на своём планшете Королевства...**



...либо сбросить храм из своего запаса.



Когда вы почувствуете уверенность в игре, вы можете попробовать играть более чем с одной картой Духов и/или Драконов. Больше карт Духов добавят в игру больше стратегической вариативности, а больше Драконов добавят игре глубины и интереса.

Конец игры

Если в начале хода **одного из игроков** в Крепости Маджонг кости остаются **только на первом ярусе**, приближается конец игры. В этот момент все игроки получают дополнительный вариант действия.

- **«Призыв Дракона».** Возьмите **1 жетон** из **самой правой** ячейки шкалы обратного отсчёта. Каждый жетон **приносит 2 ПО** в конце игры.



Последний раунд



Последним раундом является тот, в котором становится виден символ **восклицательного знака**.

Также, разумеется, вы можете выполнять **любые «обычные» действия**. Если в Крепости Маджонг **не осталось костей**, вы **ОБЯЗАНЫ** призвать Дракона.

Когда на **шкале обратного отсчёта** открывается символ восклицательного знака, **Старейший Дракон призван**, и игра скоро **завершится** (см. «Последний раунд» слева). Игра продолжается, и игроки ходят, пока игрок, сидящий **справа** от первого игрока, не завершит свой ход (таким образом все игроки сыграют одинаковое количество ходов). Игроки все еще могут выполнять действие «Призыв Дракона», если хотят. Жетоны при этом можно брать из стопки, находящейся в левой ячейке.

После завершения последнего раунда игроки **суммируют** полученные ПО, ПО за **храмы**, ПО за **жетоны обратного отсчёта** и ПО за **карты Драконов**.

Игрок с **наибольшим** количеством ПО объявляется **победителем!**

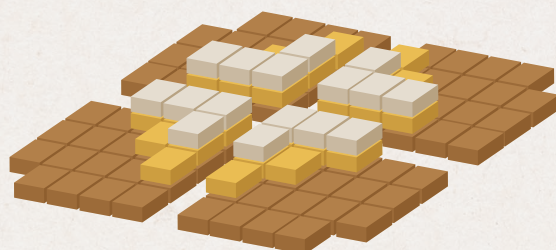
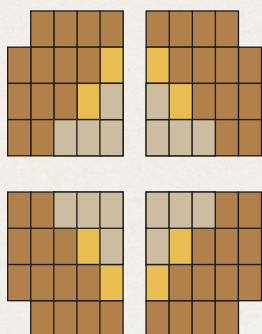
В случае, если у двух или более игроков **одинаково большое** количество ПО, побеждает тот, на планшете Королевства которого находится **больше стопок костей** с верхней костью, лежащей **лицевой стороной вниз**. Если и в этом случае нельзя определить победителя, все такие игроки **становятся победителями**.

Если в Крепости Маджонг нет костей, которые вам **нужны**, но вы не хотите **приближать** конец игры, вы можете выполнить действие **«Сбросить кость»**. В этом случае вы получаете ПО, но не приближаете конец игры. Таким образом вы также можете **убрать** из Крепости кость, которая **нужна другому игроку**.

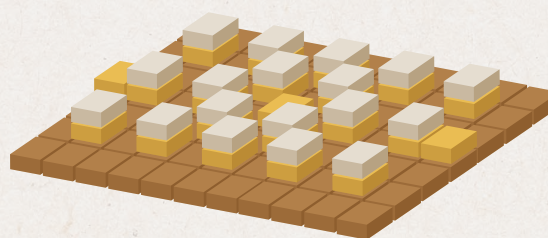


Примеры Крепости Маджонг

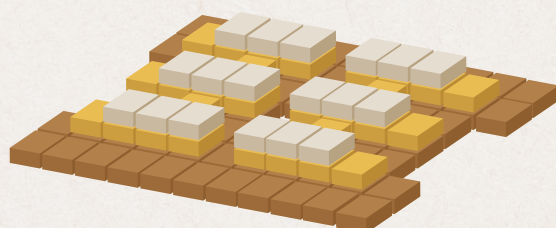
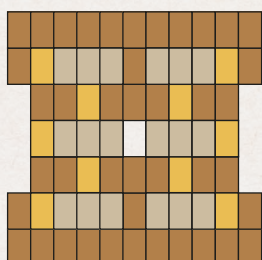
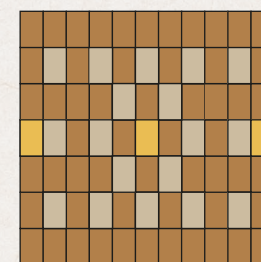
Предлагаем вам несколько **примеров** раскладки Крепости Маджонг. Чтобы построить их, используйте сторону игрового поля, ячейки которой **не отмечены цифрами**. Однако мы призываем вас строить свои Крепости. Для **двух игроков** рекомендуем использовать **65-80 костей** на **первом ярусе**. Для **трёх игроков** рекомендуем строить Крепость из **50-70 костей** на **первом ярусе**. Для **четырёх игроков** на **первом ярусе** предлагаем разместить **40-55 костей**. На более высоких ярусах лучше не размещать кости рядами более 6 костей.



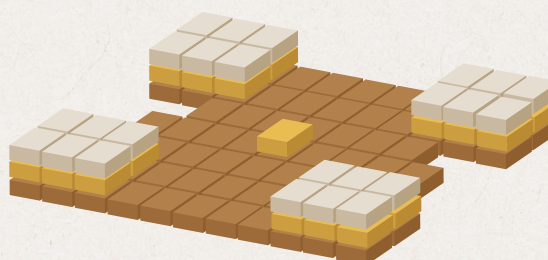
ВРЕМЕНА ГОДА – ЛУЧШЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



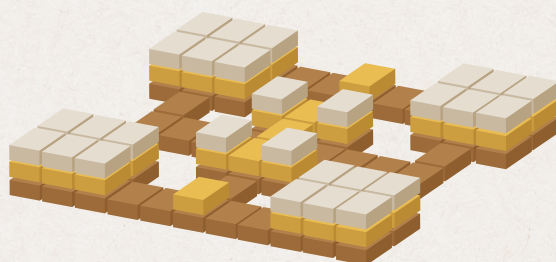
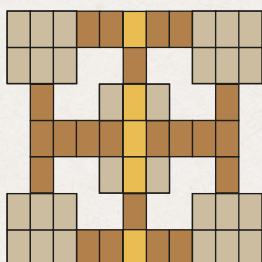
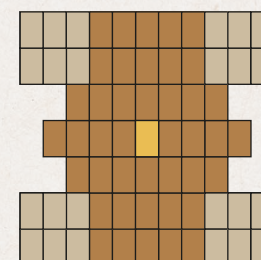
ТЫСЯЧА БАШЕН – ЛУЧШЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



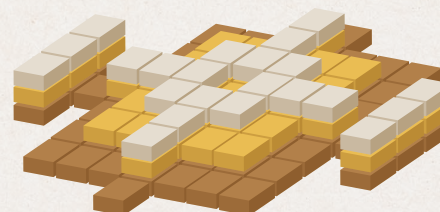
КАЗАРМЫ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



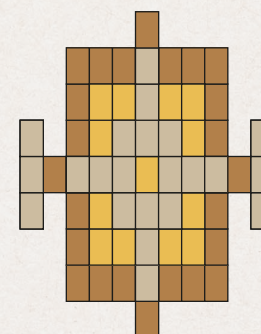
СТОЛПЫ МИРОЗДАНИЯ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ДВУХ/ТРЕХ ИГРОКОВ

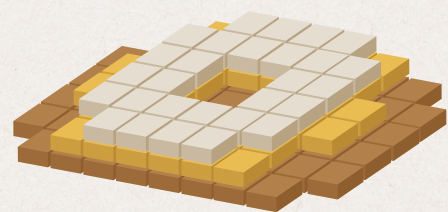
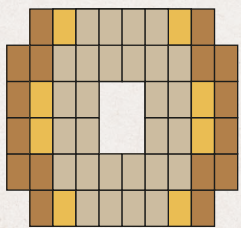


ЗАМОК – ЛУЧШЕ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

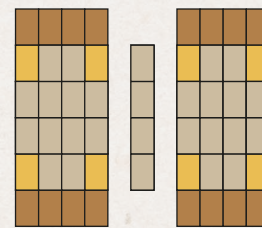
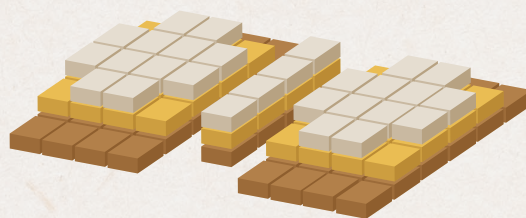


БЛОКПОСТ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

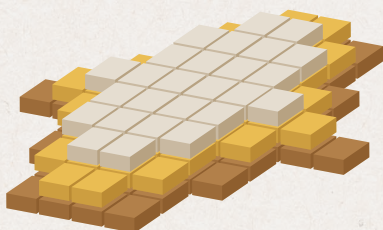
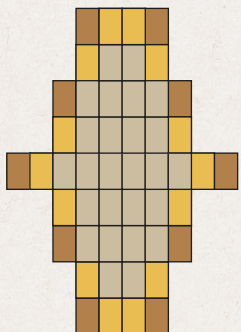




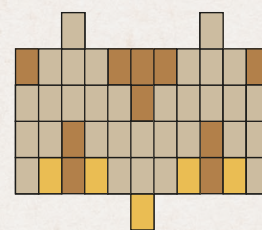
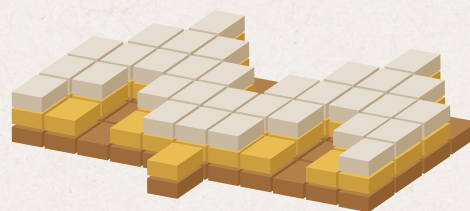
ПЛОЩАДЬ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ



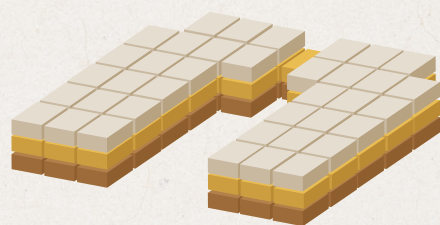
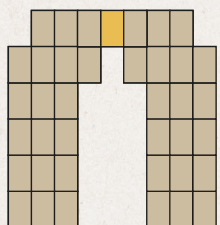
ДВЕ БАШНИ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ТРЁХ/ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



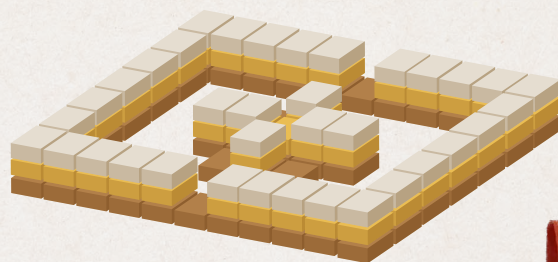
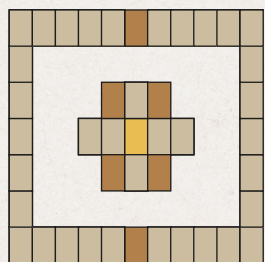
ГОЛОВА ДРАКОНА – ЛУЧШЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



МОНАСТЫРЬ У БЕЗДНЫ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



ВРАТА СУДЬБЫ – ЛУЧШЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



ЗАПРЕТНЫЙ ГОРОД – ЛУЧШЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



Эффекты карт Духов



Дух Красоты

Закрепите комплект из четырёх или более костей профессий с одинаковым числом (вместо четырёх одного вида, как обычно); постройте два храма на этих костях и получите 1 дополнительное ПО (как за комплект Драконов).



Дух Лёгкости

До конца хода, когда берёте кости из Крепости Маджонг, вы можете взять кость, если хотя бы одна её короткая грань не соприкасается с другой костью (даже если она не является доступной). Вы обязаны сделать это хотя бы один раз.

Частые вопросы:

– Могу ли я взять первую кость, воспользовавшись эффектом этого Духа, и взять вторую, короткую грань которой открыла первая? **Да, будучи активированным, эффект работает до конца вашего хода.**



Дух Ветра

Можете перевернуть одну кость, лежащую лицевой стороной вверх (она не считается закрепленной). После этого переместите 1 уже построенный храм на любую другую лежащую лицевой стороной вниз кость на вашем планшете Королевства (придерживайтесь правил постройки храмов).

Частые вопросы:

– Можно ли построить храм на той кости, что я перевернул? **Нет, нельзя.**
– Можно ли переместить храм на кость, что я перевернул? **Да, можно.**



Дух Обмана

Когда вы выполняете действие «Пара костей», второй костью возьмите любую соседнюю с первой (даже если она не является одинаковой или доступной).

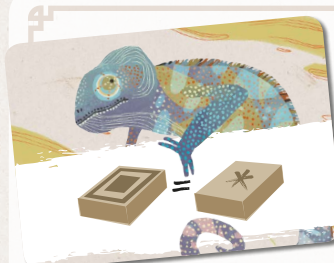


Дух Силы

Переместите две кости на вашем планшете Королевства (лежащие лицевой стороной вверх или вниз – не важно) в любое другое место на вашем планшете Королевства (необходимо придерживаться правил размещения). Проверьте, не собрались ли комплекты, только после перемещения обеих костей.

Частые вопросы:

– Можно ли переместить на пустую ячейку моего планшета? **Да, можно.**
– Можно ли переместить на кость, лежащую лицевой стороной вверх? **Нет, поскольку вы должны придерживаться правил размещения.**
– Могу ли я переместить вторую кость на первую? **Да, если первая лежит лицевой стороной вниз. Если первая лежит лицевой стороной вверх, ответ, разумеется, – нет.**
– Можно ли перемещать кость, на которой находится храм? **Нельзя.**



Дух Перемен

Считайте 1 специальную кость (Ветер, Время года или Дракона) любой другой костью при закреплении комплекта.

Частые вопросы:

– Могу ли я считать специальную кость чем-то другим, чтобы избежать закрепления комплекта? **Нет, этот эффект можно использовать только для закрепления комплекта.**
– Если я хочу закрепить комплект и не использовать в нём одну кость, можно это сделать с помощью данного эффекта? **Ответ такой же, как и выше: кость, которую вы «изменяете» этим Духом, должна быть частью закрепляемого комплекта.**



Дух ВЕРЫ

Постройте 1 дополнительный храм при закреплении комплекта костей (придерживайтесь правил постройки храмов).

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- Могу ли я строить этот храм на костях, перевёрнутых в предыдущие ходы? **Нет, храм можно построить только на одной из костей, которые вы закрепляете в ход, когда используете этот эффект.**
- А что, если я закрепляю несколько комплектов? **В этом случае вы можете выбрать любую кость из этих комплектов.**
- Если я закрепляю комплект специальных костей, могу ли я построить третий храм? **Да, этот эффект позволяет вам строить на один храм больше, чем обычно.**



Дух ГЛУБИН

Когда вы выполняете действие «Пара костей», второй костью вы можете выбрать любую доступную, соответствующую первой по виду (даже не одинаковую).

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- Можно ли с помощью этого эффекта взять второй костью идентичную первой, просто чтобы избавиться от кости со своего планшета Королевства? **Да, в этом уникальном случае можно.**

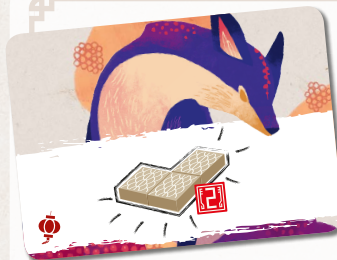


Дух РАЗРУШЕНИЯ

Сбросьте 1 доступную кость из Крепости Маджонг.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

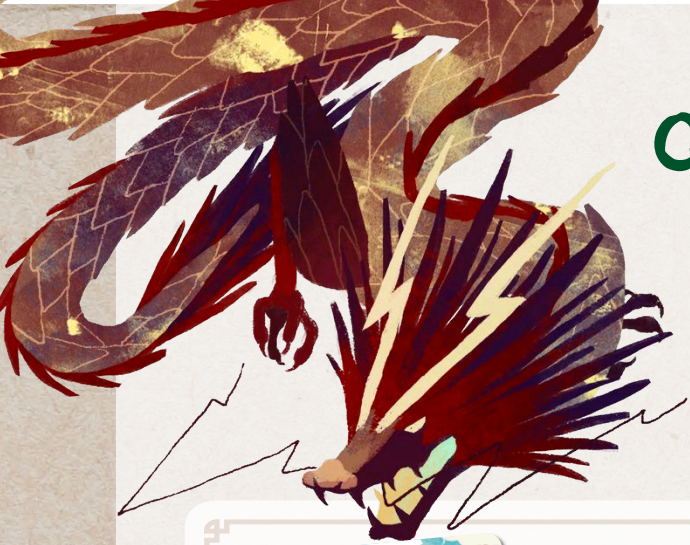
- Могу ли я сбросить кость из Крепости Маджонг, чтобы получить доступ к ранее недоступной кости? **Да! И это основной вариант применения этого эффекта.**
- Могу ли я сбросить последнюю кость яруса, чтобы получить доступ к следующему ярусу? **Да, можете.**
- Если после моего применения этого эффекта в Крепости Маджонг останется только один ярус, могу ли я выполнять «Призыв Дракона» в этот ход? **Да, можете.**



Дух ХИТРОСТИ

Вы можете закреплять комплекты из трёх костей одного вида (а не четырёх). За такие комплект вы получаете по 2 ПО. Количество храмов, которое вы можете построить, зависит от вида закреплённых костей, как обычно.

Описание карт Драконов



ДРАКОН СМЕРЕННОСТИ

Вы получаете по 1 ПО за каждый храм, построенный на стопке костей, расположенной в ячейке, соседней с более высокой стопкой костей (диагонально не считается).

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- Если храм построен рядом с несколькими более высокими стопками, получи ли я больше ПО? **Нет, каждый храм может принести только 1 ПО за выполнение этой цели.**
- Может ли «более высокая» стопка быть использована для нескольких храмов при выполнении этой цели? **Да, каждый храм рядом с более высокой стопкой костей принесёт 1 ПО.**
- Считается ли высота самого храма для определения высоты стопки? **Нет, считается только количество костей в стопках.**



ДРАКОН ПРАВЕДНОСТИ

Выберите ряд и колонку на своём планшете Королевства. Вы получаете по 1 ПО за каждый храм в этих линиях. За каждую из этих линий, полностью заполненную храмами, получите дополнительно 2 ПО.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- Должны ли храмы находиться рядом друг с другом для получения ПО? **Нет, вы просто считаете, сколько в храмов в ряду/колонке.**
- Храм, находящийся на пересечении ряда и колонки, даёт 2 ПО? **Да.**



ДРАКОН СПОКОЙСТВИЯ

Вы получаете 1 ПО за каждую отдельную группу лежащих лицевой стороной вниз костей (даже состоящую из одной кости) на своём планшете Королевства.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- Являются ли соседствующие по диагонали кости частью одной группы? **Нет, диагонально расположенные кости не считаются.**
- Считаются ли кости на разных ярусах частями одной группы? **Да, если они находятся в соседних ячейках (диагонально не считается).**
- Разбивают ли группы кости, лежащие лицевой стороной вверх? **Да, вы даже можете предусмотрительно выложить кость лицевой стороной вверх, чтобы из одной группы сделать две.**



ДРАКОН СМЕЛОСТИ

Вы получаете по 1 ПО за каждую стопку костей, не находящуюся в соседних ячейках (в том числе диагонально) со стопками такой же высоты или более высокими.

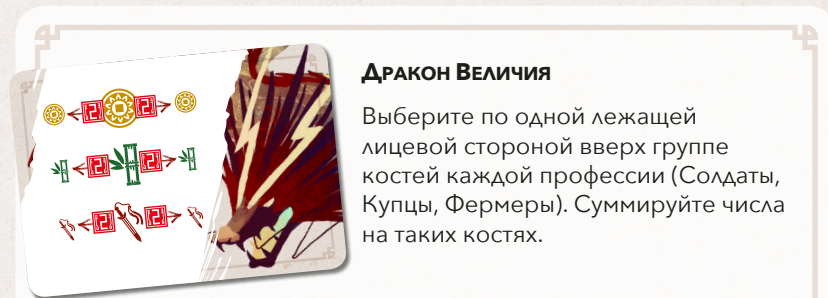
ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- Считаются ли храмы для определения высоты стопок? **Нет, храмы не считаются при измерении высоты стопок, считаются только кости.**



ДРАКОН ВЛАСТИ

Выберите по одной лежащей лицевой стороной вверх кости каждой профессии (Солдаты, Купцы, Фермеры), находящейся на третьем ярусе или выше. Получите ПО, равные сумме чисел на таких костях.



ДРАКОН ВЕЛИЧИЯ

Выберите по одной лежащей лицевой стороной вверх группе костей каждой профессии (Солдаты, Купцы, Фермеры). Суммируйте числа на таких костях.

Сравните суммы по каждой профессии с игроками слева и справа от себя. Вы получаете по 2 ПО за каждую профессию, в которой у вас сумма чисел больше, чем у вашего соседа. Если у вас с соседом равная сумма, вы получаете по 1 ПО.

Например, если сумма чисел на ваших купцах 10, а у соседа слева – 9, вы получаете 2 ПО. Если у вашего соседа справа сумма на купцах тоже 10, вы и он получите по 1 ПО. Таким образом за купцов вы получите 3 ПО.

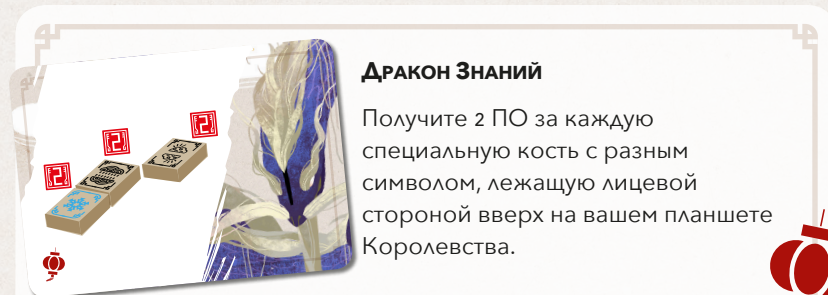
ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

– При игре вдвоём, получаю ли я ПО дважды, если у меня больше в профессии? **Нет, при игре вдвоём проверка происходит один раз за каждую профессию.**

– Должен ли я складывать сумму всех лежащих лицевой стороной вверх костей каждой профессии на своем планшете и сравнить её с игроками слева и справа? **Нет, считается только 1 группа в каждой профессии.**

– Если у меня нет костей в какой-то из профессий, провожу ли я проверку? **Нет, чтобы получить ПО, необходимо иметь хотя бы одну кость этой профессии, лежащую лицевой стороной вверх.**

– Если у меня больше сумма, чем у игрока справа, но меньше, чем у игрока слева, получаю ли я ПО? **Да, вы получите 2 ПО.**



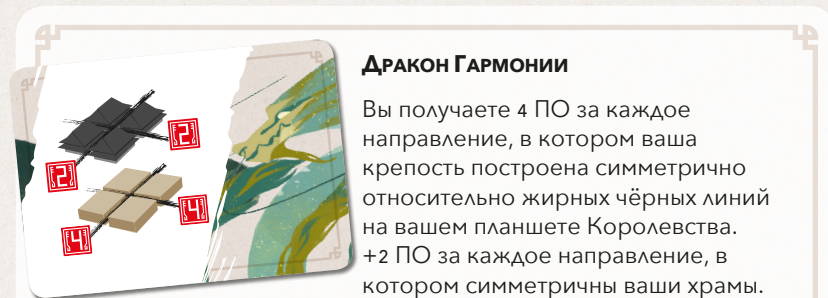
ДРАКОН ЗНАНИЙ

Получите 2 ПО за каждую специальную кость с разным символом, лежащую лицевой стороной вверх на вашем планшете Королевства.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

– Если у меня две лежащих лицевой стороной вверх специальных кости (например, Ветра), но с разными символами (например, дождь и шторм), сколько ПО я получу? **4 ПО, поскольку это два разных символа, даже при том, что они одного вида.**

– Сколько максимально ПО я могу получить за этого Дракона? **Всего в игре 3 вида специальных символов и 11 разных символов (4 Ветра, 4 Времени года и 3 Дракона). Вы можете получить 22 ПО.**



ДРАКОН ГАРМОНИИ

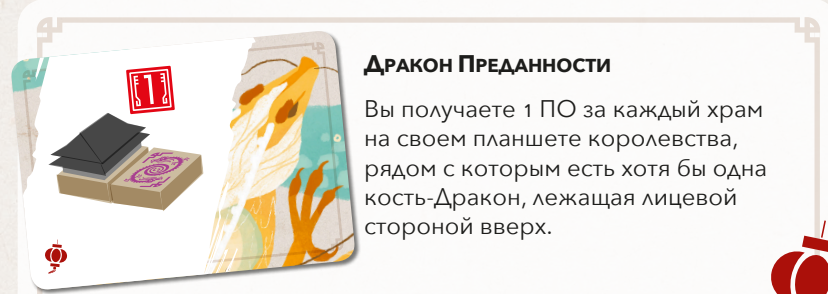
Вы получаете 4 ПО за каждое направление, в котором ваша крепость построена симметрично относительно жирных чёрных линий на вашем планшете Королевства. +2 ПО за каждое направление, в котором симметричны ваши храмы.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

– Важно ли, какой стороной вверх лежат кости на моём планшете? **Нет, это не важно, значение имеет исключительно их расположение.**

– А как насчёт Храмов? Должны ли они быть на одной высоте, чтобы считаться симметричными? **Да, храмы должны находиться на одной высоте.**

– Могу ли я построить симметричную крепость на одной части планшета Королевства? **Нет, симметрия всегда считается относительно жирных чёрных линий.**



ДРАКОН ПРЕДАННОСТИ

Вы получаете 1 ПО за каждый храм на своем планшете королевства, рядом с которым есть хотя бы одна кость-Дракон, лежащая лицевой стороной вверх.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

– Если храм построен рядом с несколькими Драконами, лежащими лицевой стороной вверх, получу ли я больше ПО? **Нет, каждый храм может принести только 1 ПО за выполнение этой цели.**

– Может ли одна кость-Дракон быть использована для нескольких храмов при выполнении этой цели? **Да, каждый храм рядом с более высокой стопкой костей принесёт 1 ПО.**



ДРАКОН СТОЙКОСТИ

Вы получаете 1 ПО за каждый храм, размещённый на краю вашего планшета Королевства.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

– Нужно ли строить храмы на первом ярусе, как изображено на картинке? **Нет, единственное требование – постройка храма на краю вашего планшета.**

Режим игры для одного игрока

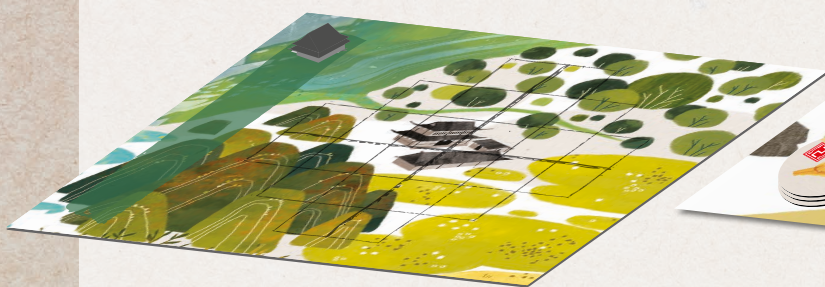
Всезнающий Дракон Изобретательности вызывает вас на дуэль. Вам придется построить блистательное Королевство, а он будет всячески этому мешать, воруя нужные вам кости из Крепости Маджонг. Однако следовать он будет строгим правилам: если вы будете достаточно хитры, то сможете этим воспользоваться. Сможете ли вы доказать свое превосходство? Хватит ли вам навыков, чтобы одолеть Дракона? Удачи!

Размещение костей

Одиночный режим игры «Крепость Маджонг» позволит вам взглянуть на неё с другого ракурса. Вам будет необходимо набрать **как можно больше ПО**, а мешать вам будет **искусственный интеллект**, который не будет строить собственное Королевство, но будет убирать кости из Крепости Маджонг. Что конкретно он будет делать, зависит от ваших действий. Вам придётся тщательно планировать свои шаги, чтобы **вынудить Дракона** забирать кости, менее всего нужные вам. За некоторым **исключением** (описывается ниже) игра проходит по **стандартным правилам**:

Подготовка к игре

- Поместите игровое поле **для трёх игроков** в центре стола и постройте соответствующую Крепость Маджонг.
- Также поместите стопку **жетонов обратного отсчёта** в левую ячейку шкалы обратного отсчёта и выложите жетоны как при игре **для трёх игроков**.
- Возьмите один **планшет Королевства** и один **храм**.
- Карты Духов и Драконов **не** используются.



ВАРИАНТЫ

Разные Крепости: в этой книге правил мы описываем «официальные» правила игры в «Крепость Маджонг» в одиночном режиме, но вы можете поэкспериментировать с разными раскладками Крепости. Однако всегда раскладывайте жетоны обратного отсчёта как для игры втроём.

Духи и Драконы: если вы хотите добавить карты Духов и Драконов, выберите по одной случайным образом. Перед тем, как сверить свои результаты с таблицей (см. на следующей странице), вычтите из вашего счёта 15 ПО.

Искусственный интеллект

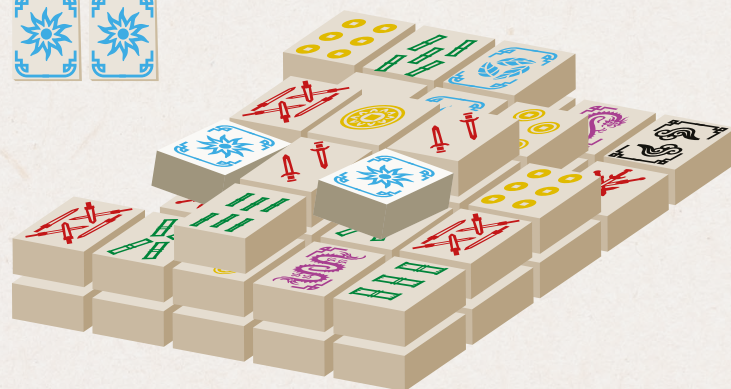
Игрок и Дракон Изобретательности ходят по очереди. В свой ход Дракон Изобретательности всегда делает самое верхнее из возможных действий из следующего списка:

1. Призывает **Дракона**.
2. Берёт **кость такого же вида**, которую игрок взял в последний ход.
3. Берёт **кость-Дракона**.
4. Берёт **специальную кость**.
5. Берёт **кость профессии**.

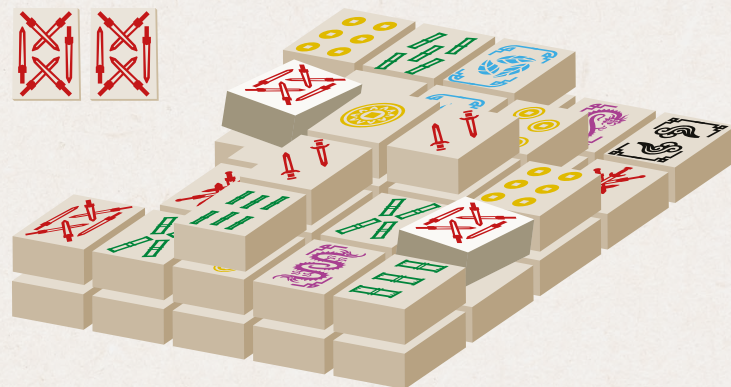
Когда Дракон берёт кость, поместите её рядом с игровым полем так, чтобы вы **знали**, что её забрал искусственный интеллект.

Есть **дополнительные правила**, которых должен придерживаться Дракон при выполнении действий:

1. Дракон всегда действует **по правилам игры** (например, первая его кость всегда с **верхнего яруса**, также он **не может** призывать Дракона, пока в Крепости Маджонг **больше одного яруса**).
2. Если есть **несколько костей**, которые он мог бы взять, он всегда берёт кость из **самого северного** ряда; если в этом ряду несколько таких, среди них он выбирает **западную**.
3. Если после выбора кости действие Дракона может быть продолжено как **«Пара костей»**, он берёт вторую **идентичную** кость по стандартным правилам (с любого яруса).
4. Если Дракон **не может взять** вторую кость, он **не получает** храм и **ПО** за сброс кости.



Пример: вы берёте пару костей Времени года и размещаете их у себя на планшете Королевства. Наступает ход Дракона Изобретательности. Он выполняет первое возможное действие, проверяя по списку сверху вниз.



1. *Призыв Дракона: в Крепости Маджонг больше одного яруса, поэтому Дракону не доступно действие «Призыв Дракона».*
2. *Выберите кость такого же вида, как вы взяли в свой последний ход: на верхнем ярусе Крепости Маджонг нет костей Времени года, поэтому Дракон не может выполнить это действие.*
3. *Возьмите кость-Дракона: на верхнем ярусе Крепости Маджонг нет костей-Драконов, поэтому Дракон не может выполнить это действие.*
4. *Возьмите специальную кость: на верхнем ярусе Крепости Маджонг нет специальных костей, поэтому Дракон не может выполнить это действие.*
5. *Возьмите кость профессии: единственный оставшийся вариант – это кость профессии, выбрать необходимо самую северную. Поскольку в северном ряду две кости, Дракон берет западную. После этого, поскольку в Крепости Маджонг есть ещё две идентичные кости, Дракон должен завершить действие «Пара костей» и взять самую северную кость (отмечена на картинке выше).*



Подсчёт очков в конце игры

По завершении игры **суммируйте** полученные **ПО**, **ПО** за **храмы**, **ПО** за **жетоны обратного отсчёта** и **ПО** за **карты Драконов**. После этого **сравните** полученную сумму с **таблицей**, чтобы **определить** ваше **звание**.



Сумма ПО	Звание
0-39	Ученик
40-45	Студент
46-49	Мастер
50-52	Великий мастер
53-54	Дракон
55-56	Серебряный Дракон
57-58	Золотой Дракон
59	Нефритовый Дракон
60+	Бриллиантовый Дракон

Разработчики

Авторы: Лоренцо Сильва, Ялмар Хаш, Лука Рикки
Художник: Синьи Чю
Графический дизайн: Хейко Гюnten, Нова Вассали
3D-модель храма: Паоло Ламанна
Менеджер проекта: Лоренцо Сильва
Производственный менеджер: Алессандро Пра, Флавио Мотарин
Книга правил: Алессандро Пра
Русская версия
Руководитель проекта на русском языке: Андре Аваг
Редактор: Павел Червяков
Переводчик: Юрий Ануфриев
Вёрстка: Виталий Муравьёв





Dragon Castle™



ЦИФРОВАЯ ВЕРСИЯ



Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play

Download on
STEAM™

Памятка

Памятка по ходу

1. В СВОЙ ХОД ИГРОК ОБЯЗАН:

- Выполнить 1 ДЕЙСТВИЕ
 - А - Пара костей
 - Б - Кость и храм
 - В - Сбросить кость
 - Г - Призыв Дракона (только если остался один ярус)
- РАЗМЕСТИТЕ ПОЛУЧЕННЫЕ КОСТИ НА СВОЕМ ПЛАНШЕТЕ КОРОЛЕВСТВА

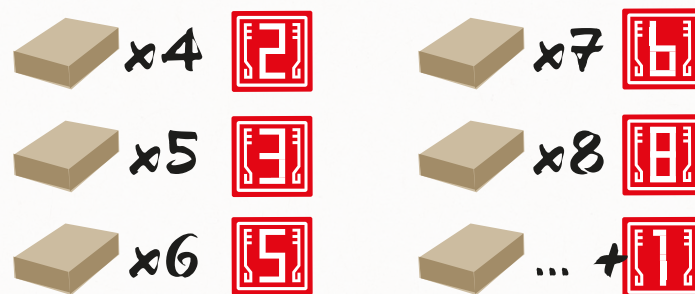
2. ЕСЛИ НАБРАН КОМПЛЕКТ ХОТЯ БЫ ИЗ 4-Х КОСТЕЙ:

- ИГРОК ОБЯЗАН ИХ ЗАКРЕПИТЬ
- ПОСЛЕ ЧЕГО МОЖЕТ ПОСТРОИТЬ ХРАМ

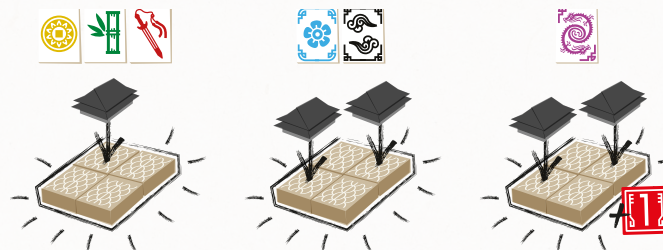
В ЛЮБОЙ МОМЕНТ СВОЕГО ХОДА ИГРОК МОЖЕТ:

- АКТИВИРОВАТЬ ЭФФЕКТ КАРТЫ ДУХА

ПО за комплекты

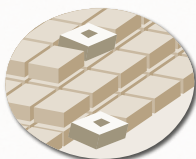


Постройка храмов (зависит от вида костей)

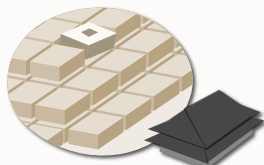


Памятка по действиям

А - Пара костей



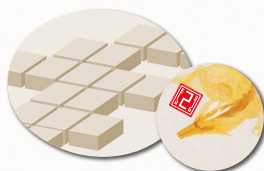
Б - Кость и храм



В - Сбросить кость



Г - Призвать Дракона



Подсчёт ПО в конце игры

