

Башни.

Перевод Виталий Носов

balrogest@yahoo.com

Ряд разрушительных торнадо, вызванных вражескими волшебниками в недавней войне, оставил замки всего королевства в руинах. Только остовы зданий остались от них, как великолепные памятники. Война не только отняла у короля его замки, но также и лишила его юности. Теперь старый король должен выбрать преемника из числа своих сыновей. Он объявил соревнование по восстановлению замков королевства и обещал трон тому, кто отстроит самые высокие их них.

Каждый принц имеет 6 рыцарей, которые могут контролировать здания. Утомленный войной, король потребовал, чтобы здания было отстроены в духе мира и сотрудничества. Таким образом, принцы не могут нападать друг на друга или на построенные ими замки. Принцы могут работать вместе над одним замком и располагать рыцарей, так, чтобы управлять самыми высокими башнями замка. Король каждый год будет гостить в одном из замков и вознаградит за гостеприимство охраняющих его рыцарей.

И каждый год, король будет совершать поездку по замкам, и оценивать восстановительные работы. После третьей инспекции, он выберет своего преемника и подготовится к смерти.

КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ И ЕЕ ЦЕЛИ.

Игровое поле имеет на своем краю область для отображения очков, заработанных игроками. Стартовые местоположения 8 замков также отмечены на игровом поле.

Игроки зарабатывают очки в конце каждого года за каждый замок, где представлены его рыцари. Счет - есть отображение площади замка и уровня замка, на котором стоит рыцарь. Игрок, набравший больше всего очков за три года - победитель.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.

Поместите **игровое поле** на середине стола.

Каждый игрок выбирает свой цвет и берет **1 маркер** и **6 рыцарей** того же самого цвета. Разместите маркеры в начале области подсчета очков. Разместите рыцарей на столе перед игроками.

Каждый игрок берет карту **Кодекса**.

Разместите соответствующую количеству игроков карту Последовательностей на столе и верните другие две карты в коробку.

Перемешайте все **карты действия**, и поместите колоду рядом с игровое полем, лицевой стороной вниз.

Поместите **короля** рядом с игровым полем.

Поместите **блоки башен** рядом с игровым полем. Поместите 8 блоков на игровом поле в 8 помеченных местах. Эти блоки представляют собой основания 8 разрушенных замков.

Начиная с самого молодого игрока и передавая ход по часовой стрелке, каждый игрок размещает **одного** из рыцарей на **пустом** замке.

Последний помещающий рыцаря игрок, ставит **короля** на любом **пустом** замке, делая этот замок замком короля на год.

Важно, чтобы все игроки понимали, как подсчитываются уровни. Уровень рыцаря - это высота башни, где стоит рыцарь.

Рыцарь, стоящий на игровое поле - находится на уровне 0.

Рыцарь, стоящий на башне с единственным отдельным блоком - находится на уровне 1.

Рыцарь, стоящий на башне, сделанной из двух блоков - находится на уровне 2, и так далее.

ИГРА.

Игра длится три стадии или три года. В конце каждой стадии подсчитываются очки.

Первая стадия длится четыре раунда. Вторые и третьи стадии длятся три раунда (кроме ситуации для двух игроков, когда все три стадии - длятся четыре раунда). Каждый игрок совершает один ход, передавая его по часовой стрелке каждый раунд.

Распределение блоков.

Перед каждой стадией, игроки берут блоки из общей кучи. Число блоков, которое можно взять напечатано на [карте последовательностей](#). Игроки складывают блоки в стопки как показано на карте последовательностей. Эти блоки - личные запасы игроков на данную стадию.

2

Пример с четырьмя игроками:

Стадия 1: Каждый игрок берет 4 стопки с 2 блоками в каждой.

Стадия 2: Каждый игрок берет 3 стопки с 2 блоками в каждой.

Стадия 3: Каждый игрок берет 3 стопки с 2 блоками в каждой.

Начинающий игру.

Самый молодой игрок начинает ходить, и ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.

Ход игрока.

В свой ход, игрок имеет 5 пунктов действия (АП), которые он волен тратить **в любом порядке**, предпринимая следующие шаги, которые указаны в картах кодекса.

Выставить рыцаря (2 АП за рыцаря).

Каждый новый рыцарь помещается на пустом месте игрового поля или на блоке башни, **смежном** с рыцарем вашего же цвета и уже стоящем на игровое поле. Когда новый рыцарь помещается на поле, применяются следующие правила:

Рыцари, добавляются на ортогональные смежные поля, но не на диагональные. Таким образом, есть, самое большее, только четыре возможных места для выставления нового рыцаря.

Место, где выставляется новый рыцарь, должно быть того же самого уровня или более низкого уровня, того места, где стоит уже существующий рыцарь. Новый рыцарь может быть помещен **на** любом нижнем уровне, но **не может** быть помещен на более высоком уровне, чем тот, где стоит уже существующий рыцарь.

Перемещение рыцаря (1 АП за перемещение).

Игрок может переместить так много рыцарей, как много АП он имеет. Если не применена карта действия, то перемещение рыцаря подчиняется следующим правилам:

Рыцарь может быть перемещен ортогонально на смежное поле, не по диагонали.

Рыцарь может подняться только на один уровень вверх и может спуститься вниз на любое число уровней.

Рыцарь может быть перемещен только на свободное место и не может занять место, занятое королем или рыцарем своего или чужого цвета.

Обратите внимание: блоки башен имеют двери на всех четырех своих сторонах. **Рыцари могут использовать эти двери, чтобы путешествовать через замки!** Это означает, что рыцарь может войти в замок через любую дверь и выйти из любой другой двери этого замка. Это стоит только 1 АП. При перемещении **через** замок, рыцари не могут подняться на уровень выше, но могут спускаться вниз на любое число уровней (если, конечно, специальные действия не позволяют иное движение). Этим способом рыцарь может пройти через многие замки за один ход.

Размещение блоков башен (1 АП за блок).

3 Стопки блоков установленных перед игроками указывают, сколько ходов осталось в этой стадии. В ход игрока, он может разместить блоки только из **одной** из стопок, стоящих перед ним. Он может, однако, выбрать любую из стопок. Игрок может захотеть использовать в свой ход блоков меньше, чем их находится в стопке, которую он выбрал. В этом случае, он может распределить неиспользованные блоки среди любых других своих стопок с тем ограничением, что никакая стопка не может включать в себя более чем три блока. Игрок никогда не может добавить более чем три блока в другие стопки в свой ход.

Если игрок имеет неиспользованные блоки в оставшихся стопках, то эти блоки возвращаются в общую кучу. Дополнительные блоки не могут использоваться, для создания новой стопки. Если игрок имеет блоки, оставшиеся к концу стадии, он возвращает их в общую кучу.

Кроме тех случаев, когда карты действия позволяют действовать иначе, следующие правила действуют при размещении блоков на игровом поле:

Игрок может добавить блоки к любому из замков, в любых вариантах.

Игрок должен **добавлять блок** к существующему замку, помещая его либо на игровом поле **рядом с** замком (на уровне 0), расширяя область замка, либо на любой пустой блок замка, делая соответствующую секцию выше.

Есть одно ограничение при создании более высокого замка: замок никогда не может быть выше своей площади. Таким образом, если площадь замка состоит из 3 блоков, замок ограничен 3 уровнями.

Когда площадь замка увеличивается, это не может быть сделано за счет соединения с другим замком. Таким образом, замки могут касаться друг друга только **по диагонали**.

Приобретение карт действия (1 АП за карту).

Игрок может взять из колоды до двух карт действия за ход. Карта **не может** использоваться в тот же самый ход, когда она была взята из колоды. Карты хранятся до тех пор, пока они не будут сыграны.

Игра картой действия (0 АП).

Игрок может сыграть самое большое **одной** картой действия за ход. Игрок не может играть картой в тот же ход, когда она была взята из колоды. Игрок может сыграть картой в любое время в течение своего хода, сбрасывая карту и выполняя описанное действие. Он возвращает карту в коробку, удаляя ее из игры.

Передвижение маркера по шкале очков (1 АП за очко).

Игрок может потратить 1 АП за каждое передвижение маркера на одну позицию по шкале подсчета очков. Обычно эта трата АП выгодна, только если больше нечего делать.

Только один маркер может находиться на одном поле в области подсчета очков. Если ваш маркер остановился на месте, которое уже занято чужим маркером, переместите свой маркер на следующее поле. Таким образом, игрок может использовать это действие, чтобы получить несколько пунктов призовых очков, если его маркер находился сразу позади чужого маркера.

Подсчет очков.

Положение замка.

В конце каждого года/стадии, игроки подсчитывают свои очки. Игрок получает очки за каждый замок, в котором находится один или несколько его рыцарей, но получает очки он только раз, несмотря на количество рыцарей в замке. Однако, каждый из рыцарей различного цвета, находящийся в одном замке влияет на подсчет очков. Игроки получают очки за каждый замок, равняющиеся произведению площади замка на уровень своего самого высокого рыцаря в замке.

Пример: самый высокий рыцарь Анны стоит на уровне 3 в замке площадью 5 полей. Таким образом, Анна зарабатывает $3 \times 5 = 15$ очков за этот замок и перемещает свой маркер выигрыша на 15. Она не заработала бы никаких дополнительных очков, если бы имела еще одного рыцаря на уровне 2.

Когда в замке находятся рыцари различных игроков, каждый игрок получает очки за своего рыцаря. Рыцари разных игроков не влияют друг на друга.

Игроки подсчитывают очки по часовой стрелке, начиная с игрока, который начинал стадию. Если ваш маркер после подсчета **всех** ваших замков, оказался на месте, где находится маркер другого игрока, то переместите ваш маркер на одно поле вперед. Таким образом, при подсчете очков не может быть ничьих.

Премия короля.

После того, как все игроки подсчитали очки за все замка (включая тот замок, где находится король), присваивается премия короля. Каждый игрок, который имеет рыцаря в замке короля, получает **премию короля**, если игрок имеет рыцаря на соответствующем уровне:

После подсчета очков в первой стадии:

5 очков дается игроку, если его рыцарь стоит на уровне 1 в замке короля.

После подсчета очков во второй стадии:

10 очков дается игроку, если его рыцарь стоит на уровне 2 в замке короля.

После подсчета очков в третьей стадии:

15 очков дается игроку, если его рыцарь стоит на уровне 3 в замке короля.

Несколько игроков могут заработать премию короля одновременно при наличии их рыцарей в замке короля на соответствующем уровне. Если игрок имеет рыцаря в замке короля на соответствующем уровне, игрока получает и премию короля и очки за замок. Если игрок имеет рыцаря в замке короля, который находится на ином уровне, игрок получает очки только за замок. Если игрок имеет **двух рыцарей** в замке короля на соответствующем уровне, он не получает премию короля дважды. Игрок может иметь одного рыцаря на соответствующем уровне, чтобы получить премию короля и другого рыцаря на **более высоком уровне** для получения очков за замок.

После подсчета очков.

Новая стадия начинается после того, как все игроки подсчитали очки за замки и получили премию короля. Игроки вновь берут блоки из общей кучи, как обозначено на карте последовательностей.

Перемещение короля.

Игрок, который имеет меньше всего очков, может переместить короля. Игрок может поместить короля на любое пустое поле любого замка на любом уровне. Игрок может не перемещать короля. Если нет пустого места для короля, игрок не перемещает его. Игра продолжается с игрока, которому представилась возможность переместить короля.

5

КОНЕЦ ИГРЫ.

Игры заканчивается после третьей стадии. Игрок с большим количеством очков - победитель.

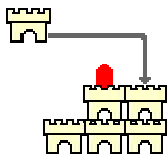
Следующий список описывает карты действия.

6 АП. Вы можете использовать 6 пунктов действия вместо 5 в этот ход.

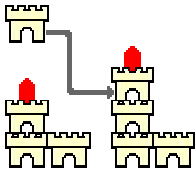
6

7 АП. Вы можете использовать 7 пунктов действия вместо 5 в этот ход.

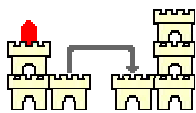
7



Дополнительная башня. Поместите дополнительный блок башни из общей кучи. Обычные правила применимы при размещении дополнительного блока.

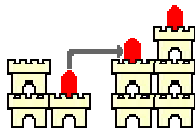


Вставка в башню. Поместите блок из вашей стопки под одним из ваших рыцарей. Вы не можете использовать это действие, чтобы сделать замок более высоким, чем его площадь. Блок башни может быть взят из любой из ваших стопок. Рыцарь может быть на любом уровне, даже уровне 0. Если рыцарь находится на поле, Вы можете использовать эту карту, чтобы создать новый замок. Чтобы создать новый замок, место не должно быть ортогонально смежным с другим замком.

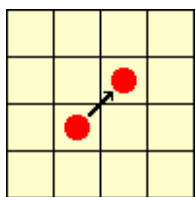


Передвинуть башню. Переместите любой пустой блок башни, стоящий непосредственно на игровое поле, на другое пустое место игрового поля. Замок не может быть разделен таким действием. Если замок состоит из единственного блока, вы можете взять этот блок и уничтожить этот замок. Однако вы не можете уменьшить общее количество замков ниже шести. Также, вы не можете использовать эту карту, чтобы уменьшить площадь замка, если такое действие заставило бы замок быть более высоким, чем его площадь. Вы можете использовать это действие, чтобы основать новый замок, помещая блок на пустом месте, которое не ортогонально смежным с любым другим замком.

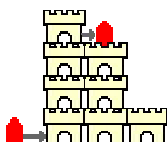
6



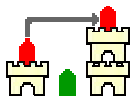
Совершить движение. Переместите одного из ваших рыцарей из любого места на игровом поле на пустое место, как если бы вы добавляли рыцаря. Как и с размещением рыцаря, место, куда он перемещается должно быть ортогонально смежным с одним из ваших других рыцарей. Также, рыцарь должен быть помещен на том же самом уровне или на более низком уровне, чем ваш смежный рыцарь.



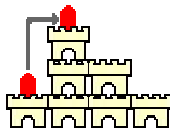
Диагональное движение. Переместите одного из ваших рыцарей на одно поле по диагонали. Рыцарь может также переместиться вверх на 1 уровень. Игрок может использовать это действие, чтобы переместить рыцаря из одного замка в другой замок, из замка на поле или с поля на уровень 1 замка. Как всегда, место, куда перемещается рыцарь должно быть пустым.



Движение через двери. Переместите одного из ваших рыцарей в смежную дверь и выйдите им из любой другой двери этого же замка на пустое место. Рыцари могут преодолевать так много уровней в замке, как Вы хотите. Это действие не позволяет Вам перемещать рыцаря на любое место в замке, а только на место ортогонально смежное с дверью.



Прыжок. Переместите одного из ваших рыцарей через одного другого рыцаря, перепрыгнув его. Рыцарь должен двигаться по прямой линии ортогонально. При перемещении, рыцарь может преодолеть один уровень или спуститься вниз на любое число уровней. Рыцарь, через которого Вы перепрыгнули, может быть на любом уровне. Место, на которое Вы приземляетесь, должно быть пустым.



Скачок. Прыгните одним из ваших рыцарей на два уровня вверх на пустое смежное место, например с уровня один на уровень три. Новое место должно быть ортогонально смежным с местонахождением рыцаря.

Вариант собственных карт действия.

В начале игры, каждый игрок перетасовывает колоду карт действия своего цвета.

Когда игрок тратит пункты действия, чтобы приобрести карту, он тянет с колоды три, одну из которых оставляет себе. Остальные карты возвращаются в колоду, на ее верх или под низ. При приобретении следующей карты этот процесс повторяется. Обратите внимание, что обе отклоненные карты кладутся либо наверх колоды, либо под ее низ.

Мастер-Версия.

Начальное размещение замков.

Вместо того чтобы помещать замки на места, отмеченные на поле, игроки сами выбирают начальные положения замков. Каждый игрок размещает один блок на поле в свой ход, пока все восемь начальных замков не будут помещены. Каждый новый замок должен иметь, по крайней мере, два пустых места между любым другим замком. Это расстояние измеряется, двигаясь ортогонально, не по диагонали.

Карты действия.

Каждый игрок начинает игру с полным набором карт действия своего цвета на руках. Приобретение карт действия в этом варианте невозможно.

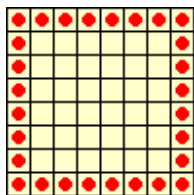
Карты мастера.

Одна из восьми карт мастера вытягивается в начале игры, чтобы обеспечить дополнительными призовыми очками игроков.

Порядок ходов.

После первого раунда, первым ходит тот игрок, который имеет больше всего очков. Если игроки все еще не набрали ни одного очка, то порядок ходов остается неизменным. Таким образом, когда игрок использует АП, чтобы переместить свой маркер, он может изменить очередность ходов. Ходы всегда передаются по часовой стрелке.

Карты мастера.

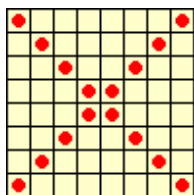


За каждого рыцаря, который находится на одном из мест граничащем с краем доски, вы получаете призовые очки. Если игрок имеет больше рыцарей на местах граничащих с краем доски, чем любой другой игрок он зарабатывает дополнительные призовые очки.

После стадии 1 **2 пункта за рыцаря.**
 После стадии 2 **5 пунктов за рыцаря.**
 После стадии 3 **10 пунктов за рыцаря.**

Дополнительные очки:

После стадии 1 **2 пункта.**
 После стадии 2 **5 пунктов.**
 После стадии 3 **10 пунктов.**



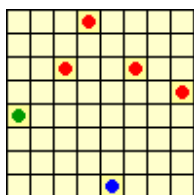
За каждого рыцаря, который находится на одной из главных диагоналей игрового поля, вы получаете призовые очки. Если игрок имеет больше рыцарей на главных диагоналях, чем любой другой игрок он зарабатывает дополнительные призовые очки.

После стадии 1 **2 пункта за рыцаря.**
 После стадии 2 **5 пунктов за рыцаря.**
 После стадии 3 **10 пунктов за рыцаря.**

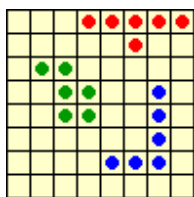
Дополнительные очки:

После стадии 1 **2 пункта.**
 После стадии 2 **5 пунктов.**
 После стадии 3 **10 пунктов.**

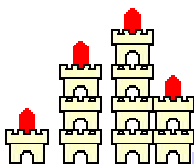
8



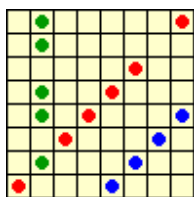
Если Вы имеете рыцарей в 4 различных замках во время подсчета очков в стадии 1, вы зарабатываете **5 дополнительных очков.**
 Если Вы имеете рыцарей в 5 различных замках во время подсчета очков в стадии 2, вы зарабатываете **15 дополнительных очков.**
 Если Вы имеете рыцарей в 6 различных замках во время подсчета очков в стадии 3, вы зарабатываете **30 дополнительных очков.**



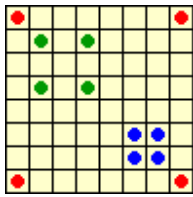
Если во время подсчета очков в стадии 3 все ваши рыцари находятся на смежных друг к другу полях, то вы зарабатываете **40 очков премии.**



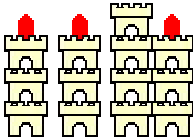
Если все ваши рыцари находятся на различных уровнях во время подсчета очков в стадии 3, Вы зарабатываете **40 очков премии.**



Если все ваши рыцари стоят в один ряд во время подсчета очков в стадии 3, Вы зарабатываете **50 очков премии.**



Если 4-о из ваших рыцарей формируют углы квадрата во время подсчета очков в стадии 3, Вы зарабатываете **50 очков премии.**



Если все ваши рыцари находятся на одном и том же уровне во время подсчета очков в стадии 3, Вы зарабатываете **50 очков премии.**