

Дэниел Фрюкселиус

Мастри Дортець

ПРАВИЛА



Введение



Знаете, чего не хватает в мире? Конечно же, крепость!

В этой игре ваша задача – возвести величайшую крепость в королевстве, победив других баронов. Размещайте плитки, чтобы построить крепость с окнами, крышами и, конечно, жителями. Чем выше строите, тем быстрее получаете бонусы и монеты. Игрок, первым соберет 7 монет, побеждает!

Содержимое

1 буклет правил



126 плиток

Для строительства крепостей.



4 фундамента

Это основа вашей крепости.



36 монет

Для победы нужно 7 монет. Монеты также обладают эффектами.



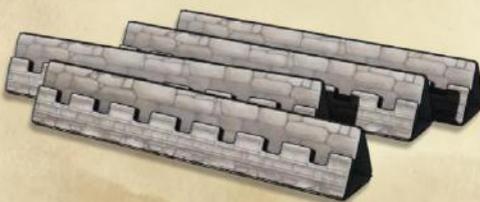
4 барона

Передвигайтесь по полю рынка, отражая ваш прогресс.



4 склада

Перед первой игрой их нужно сложить. Инструкции по сборке – на компонентах.



1 поле рынка

Здесь расположена дорожка прогресса, а также рынок монет и плиток. А пейзаж крепости создает соответствующую атмосферу.



Приготовление к игре



5.

1. Перемешайте плитки вниз,
сформировав запас.

2. Перемешайте монеты вниз,
сформировав казну.

3. Разместите поле рынка, составив крепость,
как описано ниже.

4. Выложите на рынок лицом вверх
по 3 случайных плитки и монеты.

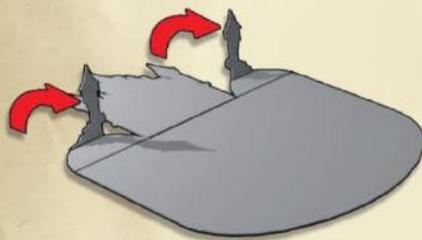
1.

5. Каждый игрок получает
фундамент, барона и склад,
берет наугад из запаса 3 плитки
и размещает их на своем складе.

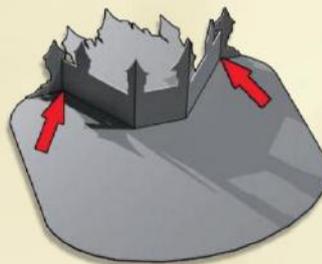
6. Выберите первого игрока. Все
игроки размещают своих баронов на
определенные места дорожки
прогресса (они пронумерованы от 1 до 4).

ВНИМАНИЕ! Рынок всегда должен быть
заполнен. Если кто берет плитку или
монету, сразу выкладывайте новую.

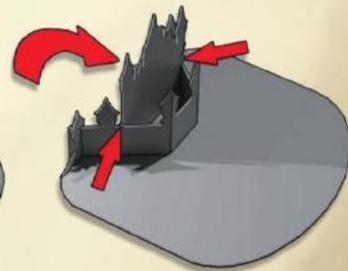
Составление крепости



1) Загните 2 крайние
башни на себя.



2) Установите наружную стену,
прикрепив ее к внутренним
сторонам крайних башен.



3) Загните на себя крепость,
установив ее боковые выступы
в пазах наружной стены.

Течение игры

Ход передается по часовой стрелке. Игра продолжается, пока кто-то не получит 7 монет.

В свой ход вы можете сделать одно из двух: взять две плитки или разместить одну плитку.

-Взять 2 плитки:

Возьмите две случайные плитки из запаса и положите их на свой склад. Братья

плитки с рынка нельзя.

ВНИМАНИЕ! На складе может быть максимум 7 плиток. Если игрок взял больше, он должен немедленно сбросить лишние.

ВНИМАНИЕ! Чтобы сбросить плитку, положите ее в сброс лицом вверх. Если в запасе иссякли плитки, перемешайте сброс и сформируйте новый запас.

-Разместить 1 плитку:

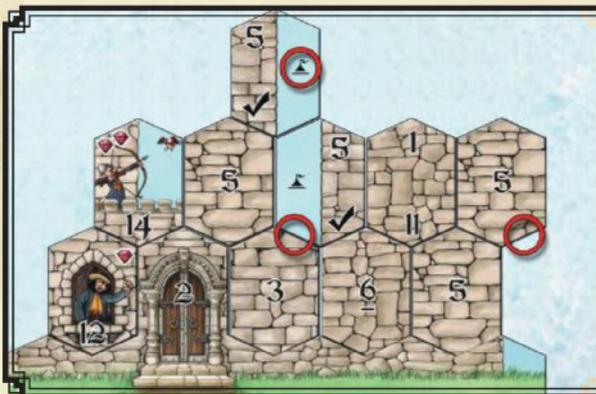
1. Выберите 1 плитку из своего склада или рынка.

2. Следуя правилам размещения, добавьте плитку к вашей крепости. 3. Переместите своего барона по дорожке прогресса, чтобы получить монеты и другие бонусы.

Правила размещения

• Все плитки следует размещать так, чтобы узоры сверху и снизу согласовывались между собой. То есть нельзя плитку с небом разместить непосредственно над плиткой с камнем и наоборот (см. примеры).

• Плитки с символом можно размещать только в ряду, где уже есть другие плитки. Начинать новый ряд с такой плитки нельзя.



- Верхняя плитка расположена неправильно, ведь с нее нельзя начинать ряд.
- Центральная плитка, имеющая узор наружной стены, расположена неправильно, потому что часть с небом прилегает к камню снизу.
- Крайняя правая плитка также нарушает узор: камень нависает над небом.
- Обратите внимание, что крайняя левая плитка второго ряда расположена правильно: совпадение узоров по боковым граням не обязательно.

Числа и знаки

Когда вы размещаете плитку, число на ней должно быть суммой чисел на нижних плитках, как показано на примере справа.



- На некоторых плитках указано 2 числа. Нижнее должно быть суммой чисел из плиток под ним, а верхнее учитывают при размещении новой плитки сверху.

- На фундаменте можно размещать плитки с любыми числами.



- Дверь на фундаменте не считает его частью, а считается как плитка с числом 2.
- Плитки можно размещать где угодно — лишь бы согласовывались узоры неба и камня.
- Плитки из  не могут начинать новый ряд. Чтобы их разместить, в ряду уже должна быть хотя бы одна другая плитка.



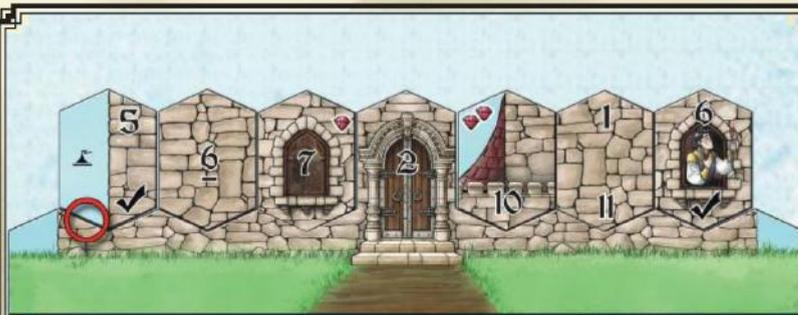
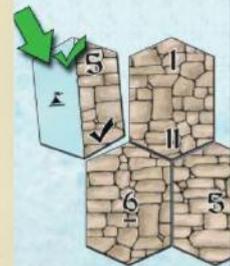
В крепости Олега есть плитки с числами 4 и 3. Он может разместить плитку с числом 7 над ними ($4+3=7$).

У вас есть плитки с числами 10 и 14 в нижнем ряду. В сумме выходит... ей, аж 24! Так что это идеальное место для принцессы, ведь плитку можно разместить, игнорируя числа снизу.



Елена размещает плитку с наружной стеной над плиткой с числом 6.

- ✓ это позволяет. Узор плиток совпадает, кроме того, эта плитка не первая в своем ряду.



В первом ряду можно размещать плитки с любыми числами, в том числе и с . Даже крыши разрешены. Однако плитка с наружной стеной здесь не подходит, ведь не совпадает узор.

Изменить число

Размещая плитку (как с рынка, так и со склада), вы можете изменить ее значение на 1 в большую или меньшую сторону. Для этого сбросьте другую плитку из вашего состава. Это позволит вам разместить плитку там, где сумма не совпадает с 1. После размещения плиток используйте ее напечатанное значение для строительства следующих рядов.

София хочет разместить плитку 1/11. По правилам сюда подходит только плитка с числом 12 ($10+2=12$).

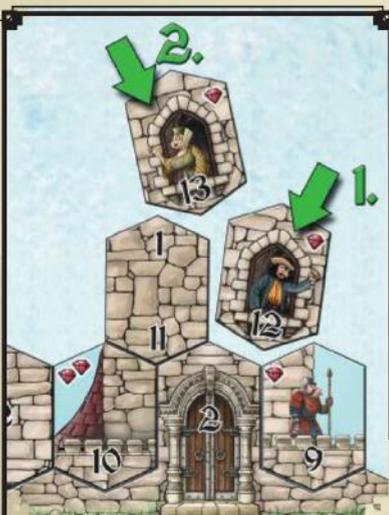
Она сбрасывает одну плитку со своего состава, чтобы компенсировать разницу в единицу.



Следующей София хочет разместить плитку с сердитым господином и числом 12, но здесь необходима сумма 11 ($2+9=11$).

София сбрасывает 1 плитку со своего состава для этого строительства.

Дорожка прогресса



Когда София размещает плитку с сердитым паном, то перемещает барона на 3 шага: 2 за второй ряд и 1 за рубин.

В свой следующий ход она добавляет плитку из леди и передвигает барона на 4 шага: 3 за ряд и 1 за рубин.

Размещение плитки позволяет передвинуть барона по дорожке прогресса. Количество шагов зависит от высоты ряда и количества рубинов на размещенной плитке:

- плитки первого ряда шагов НЕ ДАЮТ. Даже с рубинами. Никакого шага! •

плитки второго ряда позволяют переместить барона на 2 шага +1 шаг за каждый рубин

- плитки третьего ряда дают 3 шага, +1 шаг за каждый рубин.

- плитки четвертого ряда – 4 шага, +1 шаг за каждый рубин и так далее...



- При передвижении считайте все деления дорожки, в том числе занятое. Однако на каждом делении может стоять только один барон. Итак, если вы должны остановиться на уже занятой, ваш барон юркнет на следующее свободное деление.

- Если ваш барон завершает перемещение по разделу с , сдвиньте его еще на 1 шаг вперед.
- Если ваш барон завершает перемещение на разделке с , возьмите плитку из запаса.
- После перемещения, если ваш барон остановился на делении с монетой или прошел мимо, выберите одну из монет на рынке. Разыграйте ее эффект, затем переверните и держите перед собой.



Мария (зеленый игрок) размещает плитку в третьем ряду и перемещает своего барона на 3 шага.

Она должна остановиться на делении, занятой красным игроком, и перемещается вперед мимо других баронов. Деление с рубином дает еще 1 шаг.

Обратите внимание, что она не получила плитку, , потому что не остановилась на том деле.

Варианты игры

Выше неба: Игра длится до 9 монет, а не до 7.

Королевская стратегия: • Размещая плитку, можете сбросить любое количество плиток со склада, чтобы соответственно изменить значение числа на плитке.

- Перед началом игры каждый игрок получает 1 принцессу и 1 принца. Уложите их возле склада. Соперники не могут повлиять на них, украсть или уничтожить. Игрок может размещать их, как любую плитку со склада.

Мирное время: Монеты с символом красной плитки (катапульта, вор и вменяемая леди) дают 1 плитку с рынка вместо обычного эффекта.

Благодарности

Я хочу поблагодарить всех, кто сыграл в эту игру и поделился впечатлениями и замечаниями. Спасибо, что помогли воплотить ее в жизнь. Особое спасибо FryxGame s за поддержку и мотивацию. Спасибо моей сестре Наоми за отличные иллюстрации! Спасибо брату Джейкобу. Эта игра была создана на основе одной из его идей.

И благодарю Творца нашего. Мы тебя помним.

Эффекты монет

Взяв монету с рынка, немедленно разыграйте ее эффект, даже если он не выгоден вам (не забудьте пополнить рынок!). Держите монеты перед собой вниз. Если у вас 7 монет, игра сразу кончается, даже если другие игроки не сыграли столько же ходов, что и вы.



Рубин. Переместите своего барона на 1 раздел вперед (и получите соответствующие бонусы, если таковые имеются).



Самая высокая башня. Игрок (или игроки) с высокой крепостью получает 2 плитки.



Вор. Наугад возьмите 1 плитку из состава любого соперника и положите на свой склад.



Больше всего людей. Игрок (или игроки) с наибольшим количеством жителей (не менее 1!) получает 2 плитки.



Вменяемая леди. Наугад выберите и сбросьте по одной плитке из состава каждого игрока.



Больше всего окон. Игрок (или игроки) с наибольшим количеством окон (не менее 1!) получает 2 плитки.



Ветряная мельница. Сбросьте все плитки с рынка и выложите новые. После этого выберите 1 плитку и уберите себе на склад.



Больше крыш. Игрок (или игроки) с наибольшим количеством крыш (не менее 1!) получает 2 плитки.



Обрушение. Сбросьте со своей крепости 1 плитку, над которой нет других плиток. Барон остается на своем делении.



Монах. Игрок (или игроки) с наименьшим количеством монет (до получения этой!) берет 3 плитки.



Катапульта. Сбросьте с крепости другого игрока 1 плитку, над которой нет других плиток. Барон остается на своем делении.

Создатели игры

Автор игры: Дэниел Фрюкселиус
Развитие игры: FryxGame s
Художница: Наоми Фрюкселиус
(Создано БЕЗ использования ИИ.)

Украинское издание

Руководитель проекта:
Олександр Пол карпов
Переводчица: Виктория Костовская
Редактор: Тамара Гринчик
Верстальница: Евгения Кранина
Корректор: Алла Костовская

