



# РАЗРУШИТЕЛИ ЗАМКОВ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Вот и подрастает новое поколение маленьких рыцарей. Самое время устроить их первый в жизни рыцарский турнир. Это важное событие и надо хорошенько подготовиться. Защитите свой замок, вооружитесь щитом и мечом и не забудьте захватить своих верных помощников – котиков.

В игре «Разрушители замков» вы возьмёте на себя роль храбрых защитников замка. Вам предстоит разрушить замок соперника и защитить свой от летящих ядер из соседней крепости. Также вас ждут несколько увлекательных режимов, которые помогут разнообразить вашу игру: «Два замка», «Ремонт башен» и «Равные шансы».

## Состав игры

- 6 двусторонних планшетов замков



- 144 жетона

- 72 жетона жизней



- 4 ширмы



- 72 двусторонних жетона действий



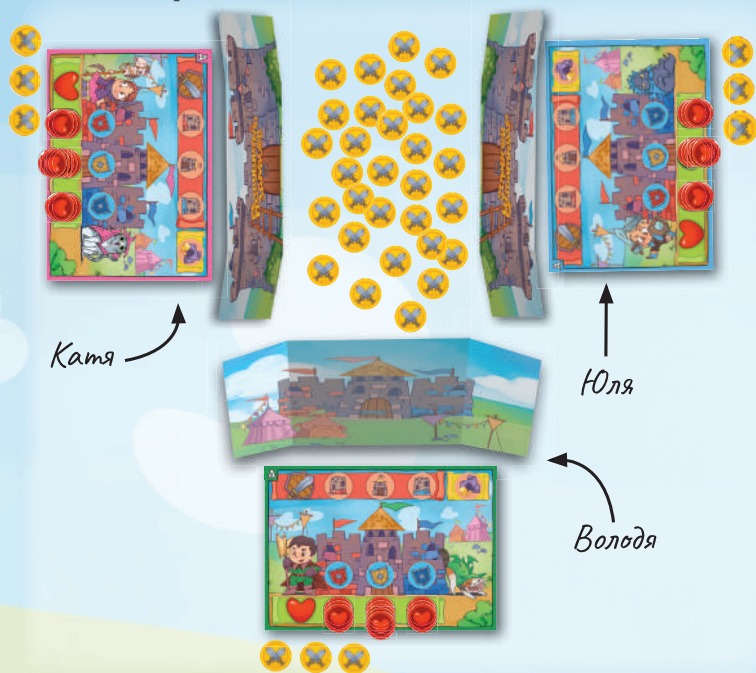
атака



защита

## Подготовка к игре

Основные правила предназначены для 3-4 игроков, правила для 2 игроков см. на странице 7.



1 Каждый игрок берёт по одному **планшету замка** с цветной рамкой ( ■ / ■ / ■ / ■ ) и кладёт его перед собой, выбрав одну из сторон: **А** или **Б**.

Стороны имеют разную сложность, для первой партии мы советуем положить перед собой планшет стороной **А** вверх. Более опытные игроки могут выбрать сторону **Б**. При игре вдвоём (режим «Два замка») возьмите планшеты замков с золотой рамкой ( ■ ).

**Важно:** во время одной партии игроки могут играть на разных сторонах планшетов (см. режим «Равные шансы»).

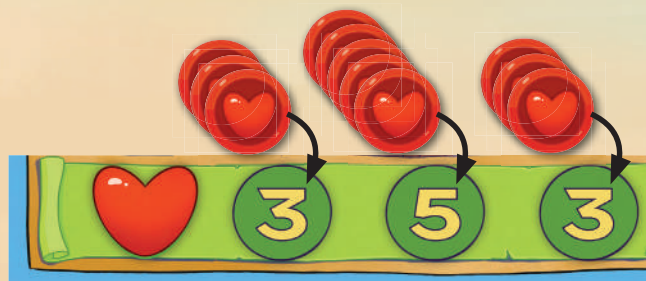


2 Положите на каждую ячейку своей жизни своего планшета столько **жетонов жизни**, сколько указано на ячейках.

3 Каждый игрок берёт по 3 жетона действий. Положите их рядом со своим **планшетом замка**. Это **личный запас** каждого игрока.

4 Поставьте перед своим планшетом **ширму**. Убедитесь, что никто из других игроков не видит вашего планшета.

5 Оставшиеся жетоны жизни и действий положите в центре стола – это **общий запас**.



Теперь вы готовы к турниру!

## Цель игры

Вы возьмёте на себя роль начинающих рыцарей, готовых ринуться в бой! Вам предстоит атаковать замок вашего соперника и защищать свой. Рыцарь, который первым разрушит две боковые или одну центральную башню замка противника и сохранит свой замок, станет победителем турнира.

## Ход игры

Все игроки ходят одновременно. Каждый игрок атакует соперника слева и защищается от соперника справа.

Ход игроков разделён на два шага:

- Подготовка
- Сражение

### ШАГ 1. Подготовка

Игроки решают, какие действия они хотят совершить в этот ход и кладут свои жетоны действий на соответствующие ячейки на планшете своего замка. На одной ячейке может быть больше одного жетона. Возможные действия: атака одной из башен соперника, защита своей башни или добыча золота в шахте.



**Атака боковой башни (красная/синяя).** Положив один или несколько жетонов действий на эти ячейки, вы атакуете соответствующего цвета башню игрока слева.



**Атака центральной башни.** Положив один или несколько жетонов действий на эту ячейку, вы атакуете центральную башню игрока слева.



**Шахта.** Положив один или несколько жетонов действий на ячейку шахты, вы можете получить дополнительный жетон действий из общего запаса, но не больше одного за ход. Ограничений по количеству жетонов действий у одного игрока нет.



**Защита башен (красной/синей/центральной).** Положив один или несколько жетонов действий на ячейки защиты башен, вы защищаете свою башню соответствующего цвета от атаки игрока справа.

**Важно.** В начале игры у вас всего 3 жетона действий, а доступных ячеек больше. Вы можете распределить жетоны по пустым ячейкам или положить сразу все жетоны в одну из ячеек. Часть ячеек всегда останется пустой.

## ШАГ 2. Сражение

После того как игроки выложили свои **жетоны действий** на выбранные ячейки, начинается «Сражение». Все игроки одновременно поднимают свои ширмы и сравнивают количество жетонов на ячейках атаки, защиты башен и шахт.



- Вы всегда атакуете замок вашего соседа слева и защищаетесь от атак соседа справа.
- Количество жетонов на шахтах вы сравниваете с игроком справа.

**1** Сравните количество жетонов действий на ячейке атаки и защиты соответствующих башен на вашем планшете и планшетах игроков слева и справа от вас.

• **Успешная атака.** Если вы положили на атаку башни **больше жетонов действий**, чем ваш соперник слева на защиту данной башни, то атака считается успешной. Защищающийся игрок убирает с атакованной башни количество **жетонов жизни**, равное разнице между **жетонами атаки и защиты**.

• **Успешная защита.** Если вы положили на защиту башни больше или равное количество жетонов, чем ваш соперник справа на атаку данной башни, то ваши башни остаются в целости и сохранности.

**2** Если вы положили жетоны действий на ячейку шахты, сравните количество жетонов на вашей шахте с количеством жетонов на шахте игрока справа. Если у вас жетонов больше, получите один жетон действий из общего запаса в ваш личный запас. Вы сможете использовать его, начиная со следующего раунда.

Если у вас меньше или равное количество жетонов действий на ячейке шахты, то вы ничего не получаете.

Вы можете получить не больше 1 нового жетона действий за ход.



## Конец хода

В конце хода игроки проверяют условия конца игры. Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- у одного или у нескольких игроков разрушены **красная** и **синяя** башни;
- у одного или у нескольких игроков разрушена **центральная** башня.

Если ни одно из условий не было выполнено, игроки снова закрывают свои планшеты замков ширмами и начинают новый ход. Битва за замок продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий конца игры.

### Пример хода 1



Юля положила 2 жетона действий на ячейку атаки **красной башни**. Володя не защитил свою **красную башню**, поэтому он должен убрать 2 жетона жизней с ячейки жизней своей **красной башни**.

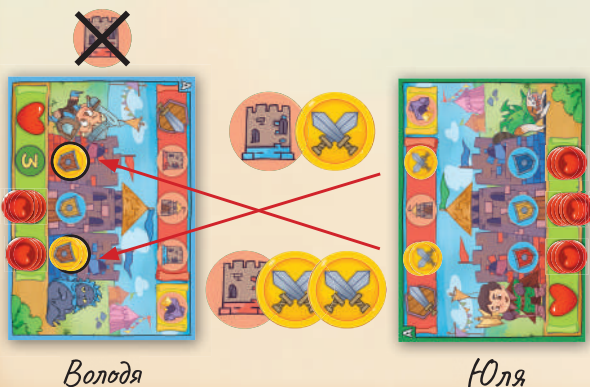
### Пример хода 2



Володя положил 3 жетона действий на ячейку атаки **центральной башни**. Катя положила только 1 жетон на ячейку защиты **центральной башни**, поэтому Володя наносит **центральной башне** Кати 2 урона. Катя должна убрать 2 жетона жизней с ячейки жизней **центральной башни**.

### Пример хода 3

Володя кладёт 1 жетон на защиту **красной башни** и 2 жетона на защиту **синей башни**. Юля положила 2 жетона на атаку **красной башни** и 1 жетон на атаку **синей башни**. Володя не смог защитить свою **красную башню**, но защитил **синюю**.



## Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается, как только у одного из игроков разрушены 2 боковые башни (**красная** и **синяя**) или 1 **центральная** башня. Побеждает игрок, который разрушил башни соперника, но при этом у него самого не разрушены **боковые башни** (**красная** и **синяя**) или **центральная башня**.

Если игрок разрушил башню соперника, но и у него самого разрушены **боковые башни** или **центральная башня**, то в таком случае этот игрок не участвует в определении победителя.

В случае, когда несколько игроков одновременно разрушили башни соперников и у них не разрушены **боковые башни** или **центральная башня**, эти игроки должны сравнить оставшиеся жетоны жизней своих башен. Побеждает игрок, у которого осталось больше жетонов жизней.



*Пример 1. Юля, Володя и Катя играют втроем. Юля разрушила башни Кати. Катя разрушила башни Володи. Побеждает Юля, так как она – единственный игрок, у которого не разрушены **центральная башня** или обе **боковые башни**.*



*Пример 2. Юля, Володя, Катя и Дима играют вчетвером. Юле и Кате удалось разрушить башни игроков слева. Теперь они должны сравнить количество жетонов жизней своих оставшихся башен.*

8 ● - Юля

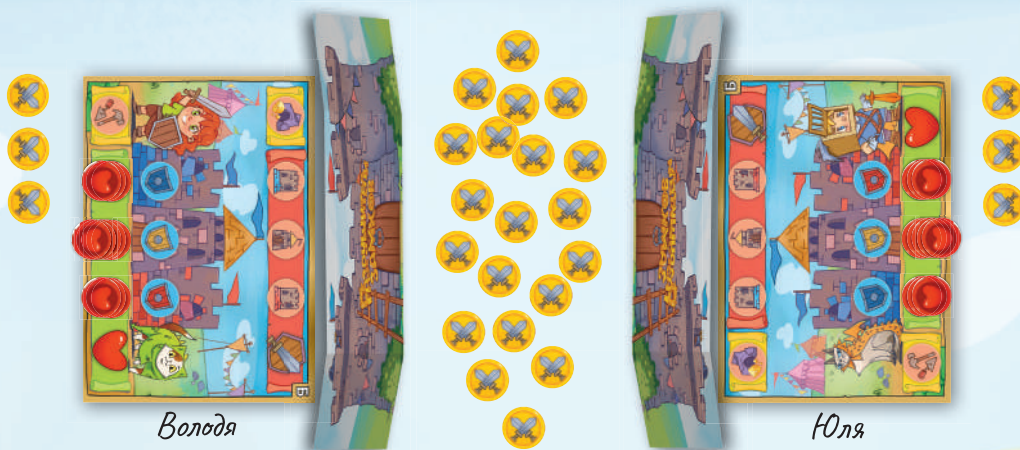
7 ● - Катя

*Юля побеждает, так как у неё осталось больше жетонов жизней.*

## Режим игры «Два замка»

### Подготовка к игре

При игре вдвоём игроки садятся друг напротив друга и кладут **планшеты замков** с золотой рамкой, выбрав одну сторону: А или Б. Между планшетами игроки ставят **ширмы** таким образом, чтобы не было видно планшета замка соперника. Остальные правила подготовки к игре такие же, как в основных правилах игры.



Пример подготовки к игре в режиме «Два замка»

### Ход игры

При игре вдвоём сохраняются все основные правила игры с одним условием: игрок напротив одновременно ваш сосед слева и справа. Это значит, что все свои атаки вы сравниваете с его защитой и наоборот. При использовании шахты игрок, который положил больше жетонов действий на ячейку шахты, получает один жетон действий из общего запаса.

Условия победы остаются такими же, как и в основной игре.



*Пример. Юля положила 2 жетона атаки на ячейку атаки **синей башни** и 1 жетон на ячейку шахты. Володя положил 1 жетон на защиту **синей башни** и 2 жетона на ячейку шахты. Игроки убирают ширмы и теперь могут увидеть планшеты друг друга. Володя убирает 1 жетон жизни с **синей башни** и получает жетон действий из общего запаса, поскольку положил больше жетонов в шахту, чем Юля. Юля не получает дополнительного жетона действий, но зато её атака на замок Володи была успешной.*

## Режим игры «Ремонт башен»

В этом режиме у вас появится возможность восстанавливать жетоны жизней ваших башен! Подготовьтесь к игре по обычным правилам, единственное отличие: планшеты замка положите перед собой стороной Б вверх.

Правила игры остаются прежними, но у вас появляется дополнительная ячейка ремонта. Вы можете положить на неё 1 жетон действий во время шага «Подготовка».



**Ремонт.** Положив один жетон действий на ячейку ремонта, вы сможете восстановить один жетон жизни у любой башни по вашему выбору.

### Правила ремонта

- На ячейку ремонта можно положить только 1 жетон действий.
- Нельзя починить башню, которую успешно атаковали в текущем раунде.
- Если хотя бы одна ваша башня не была атакована или была успешно защищена, возьмите из общего запаса один жетон жизней и положите его на ячейку жизней данной башни. Если таких башен несколько, выберите, какую из них вы отремонтируете.
- Количество жетонов жизней на башне не может быть больше максимального значения, указанного на ячейке жизней данной башни.

+1



*Пример.* Юля хочет починить свою **синюю башню** и кладёт 1 из своих жетонов действий на ячейку ремонта. Все игроки убирают свои ширмы и могут увидеть планшеты соперников. Удача! В этот ход **синяя башня** Юли не атакована, поэтому она берёт из запаса 1 жетон жизни и кладёт его на стопку жетонов жизней под данной башней.

## Режим игры «Равные шансы»

Во время подготовки более опытные игроки кладут перед собой планшет замка стороной А вверх, а игроки-новички — стороной Б вверх. Остальные правила подготовки к игре и хода игры остаются без изменений.

