

Эльбрусский Замок

Автор игры: Рональд Хофштатер,
основано на игре Фреда Хорна «Врата Вавилона»

8740

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый из игроков – опытный архитектор. Все вместе они будут возводить величественный замок.

В зависимости от высоты арок, которые сможет возвести каждый из них, будут начисляться победные очки. Тот, кто заработает больше очков, получит титул «талантливейший» и победит в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Положите игровое поле на ровную поверхность (например в центре стола). В ходе игры его можно будет свободно двигать и поворачивать разными сторонами к игрокам. Рядом положите поле для подсчёта очков – поле талантов. Его во время игры лучше не перемещать.

Каждый из игроков должен взять себе один комплект одноцветных фишек.

В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ:



ФИГУРКА
АРХИТЕКТОРА

13 МОСТОВ



2 ОКНА



1 ПОРТАЛ



1 БАЛКОН



Фигурки архитекторов поставьте на поле для подсчёта очков, на отметку «Старт». Остальные свои фишки игрок должен держать так, чтобы всем было видно, сколько их осталось.

СОВЕТ. Если игроков только двое, а место для игры ограничено (например, вы в дороге), то можно для подсчёта очков использовать дорожку, идущую по краю игрового поля.

Книгу сценариев и серые фишки уберите в коробку. Они понадобятся вам для игры, когда наберётесь немного опыта.



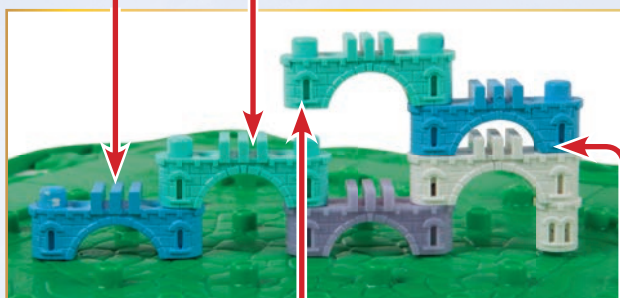
ИГРА

Начинает игру тот, кто живёт в доме с самым большим количеством этажей.

Игроки ходят по очереди.

В свой ход игрок должен разместить на поле одну из своих фишек.

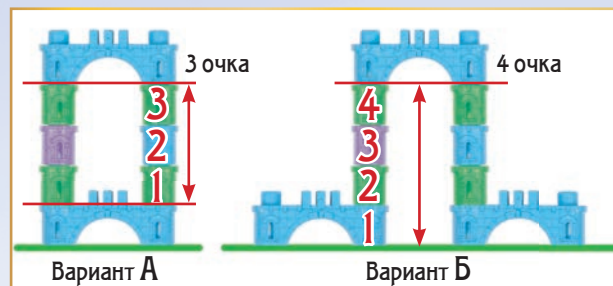
- Можно ставить прямо на поле («на землю»)
- Можно ставить сверху на две уже выставленные фишки



- Нельзя ставить оставляя «висящую» колонну
- Нельзя ставить на одну уже выставленную фишку

Сразу после этого надо проверить высоту колонн получившейся арки. Высота колонн — это количество пролётов от установленной фишки до фишки строго под ней (вариант А), или до земли (вариант Б). Игрок получает столько очков, сколько пролётов в получившейся арке. То есть, если в арке 3 пролёта, то он получает 3 очка.

Если фишка установлена на землю обеими колоннами, то она приносит 0 очков.



Игрок должен передвинуть свою фишку архитектора на полученное количество очков. После этого он передаёт ход соседу слева.

СОВЕТ. Не используйте окна, порталы и балконы в начале партии. В финале они смогут принести вам значительно больше пользы.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если в свой ход игрок не может поставить ни одной фишки (нет свободного места или они просто кончились), то игра оканчивается. Тот, кто наберёт больше очков к этому моменту, станет победителем. Если у двух игроков окажется одинаковое количество очков, то победит тот, чья фишка будет в построенном замке выше.

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

ЛЕСТНИЦА

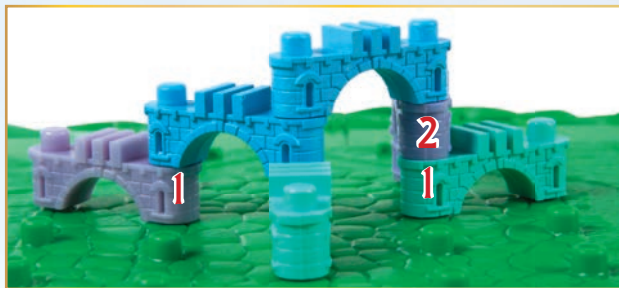


Игрок, который в свой ход наберёт 8, 16, 24, 32 или 40 очков, может сделать «лестницу». Для этого

надо взять две фишки «мост» и соединить их так, как показано на рисунке.

ВАЖНО. Для получения «лестницы» игрок должен набрать точно необходимое количество очков. Т.е. если в начале хода у него было 15 очков, а он в результате хода получил 2, то у него будет 17 очков, и «лестницу» он сделать не сможет. Но если он делает ход так, чтобы получить 1 очко и наберёт 16 очков – вот тогда он сможет сделать «лестницу».

«Лестницу» надо положить рядом с игровым полем. После того, как «лестница» будет установлена, каждая получившаяся арка принесёт победные очки.



У каждого игрока может быть только одна «лестница». Создать новую он сможет, только если снова достигнет необходимого результата.

СЦЕНАРИИ

Уважаемые игроки! Вместо карточек заданий в игре используется книга сценариев.

При подготовке к игре можно выбрать один из сценариев. Каждый сценарий разработан для разного количества игроков: для 2-х и 3-4-х игроков.

Помимо правил для каждого сценария есть поясняющий рисунок. На нём показано как необходимо расставить нейтральные (серые) фишки перед началом игры.

Указанные в сценарии условия действуют до конца этой игры. А при её окончании вступают в силу специальные правила подсчёта победных очков.

ОСТАВШИЕСЯ ФИШКИ

После окончания игры могут начисляться штрафные очки.

Каждая фишка «окно», «портал», «балкон» или «лестница», которая осталась на руках у игрока приносит ему 2 штрафных очка.

Каждая фишка, которая осталась стоять на земле отдельно (не соединена с другими фишками), приносит своему хозяину 2 штрафных очка.

Общая сумма очков, набранная игроком, уменьшается на количество полученных им штрафных очков. Только после этого определяется победитель.