

Перевод правил игры «Castle Panic!» (выполнил Филь Александр)

Число игроков: от 1 до 6 (рекомендуется 4)

Возраст: от 10 лет

ВВЕДЕНИЕ

В этой кооперативной игре игрок (игроки) пытаются защитить свой Замок (состоящий из Башен, Стен и Укреплений) от нашествия Монстров из леса. Следует ждать нападения Гоблинов, Орков и даже могучих Троллей, которыми командуют Монстры-Боссы! Монстры могут насыпать на игроков чуму, а также атаковать Замок Гигантскими Валунами!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

“Castle Panic!” - кооперативная игра. Игроки здесь работают больше в команде, чем друг против друга. Игроки используют карты для уничтожения Монстров, в то время как Монстры продвигаются из Леса к Замку. Игроки обмениваются картами и планируют совместную стратегию, чтобы не дать Монстрам разрушить Башни Замка. Они вместе или выигрывают или проигрывают, но только игрок, который набрал больше всех победных очков провозглашается Мастером Убийцей Монстров. Для победы игроки должны сыграть все 49 фишек Монстров и уничтожить всех появившихся Монстров. Игроки проигрывают, если все Башни Замка разрушены.

ТРИ ВЕРСИИ ИГРЫ

Есть три разных способа играть в «Castle Panic!»: Стандартный, Кооперативный и Повелитель. Стандартная игра описана далее в этих правилах. Информацию о Кооперативной игре и Повелителю смотри в секции «Вариации игры».

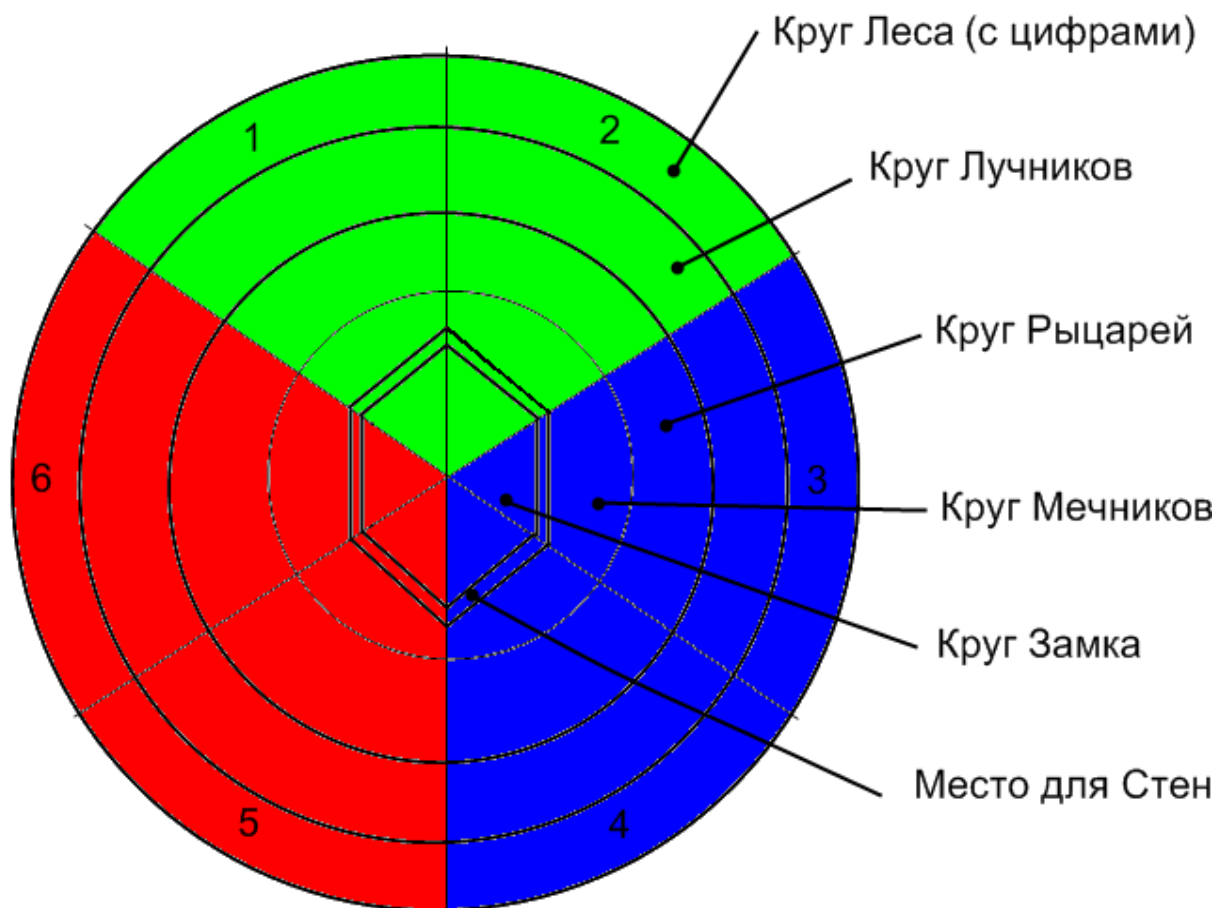
КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 игровое поле.
- 49 карт Замка: игроки используют эти карты для сражения с Монстрами и защиты Замка. Список этих карт я указал в конце этой статьи.
- 49 фишек Монстров: они содержат Монстров и Специальные Эффекты, которые вредят игрокам. Эти карты я также указал в конце этой статьи.
- 6 Стен с пластиковыми подставками: Стены сдерживают Монстров от проникновения в Замок и могут быть заново отстроены, если их разрушат.
- 6 Башен с пластиковыми подставками: Башни это сердце Замка. Если Монстры разрушат все Башни, то игроки проигрывают.
- 1 фишка Смолы: эта фишка используется, когда играется карта Смолы.
- 2 фишки Укрепления: эти фишки используются, когда играется карта Укрепления.
- 1 шестигранный кубик.
- 6 карт «Порядок хода»: эти карты не используются в игре. Они содержат полезные напоминания о возможных действиях во время игрового хода.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой цепочки кругов с Замком в центре поля. Круги разделены на красные, зеленые и синие дороги, которые пронумерованы от 1 до 6.

- Внешний круг является Лесом. Именно в этом круге содержатся номера дорог. Эти номера являются местом, на котором в процессе игры появляются Монстры.
- Следующий круг – Круг Лучников. Затем ближе к центру идет Круг Рыцарей. И далее идет самый ближний круг к Замку — Круг Мечников.
- В центре поля находится Круг Замка. Это место, в котором размещаются Башни.
- На линии между Кругом Мечников и Кругом Замка выставляются Стены.
- Порядок игры и общие правила некоторых фишек Монстров напечатаны в углах поля для лучшего восприятия во время игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Не важно, в какую версию «Castle Panic!» вы играете, начало игры всегда одинаково.

1. Разместите одну Башню в каждой части круга Замка. Порядок выставления Башен не важен.
2. Разместите одну Стену на каждой линии между кругом Замка и кругом Мечников.
3. Возьмите из колоды монстров три фишки Гоблинов, две Орков и одного Тролля. Разместите этих монстров в каждой клетке круга Лучников.

(Примечание: В дальнейшей игре Монстры выставляются в круг Леса. Монстры размещаются в круг Лучников только в начале игры, что позволяет первому игроку наносить удары по Монстрам.)

4. Возьмите 6 карт «Порядок хода» и выдайте по одной карте каждому игроку. Держите эти карты на виду, чтобы запомнить порядок хода. Отложите неиспользуемые карты «Порядок хода» в сторону, они не будут использоваться в игре.
5. Перетасуйте карты Замка и раздайте каждому игроку положенное число карт. Так как «Castle Panic!» кооперативная игра, не нужно держать эти карты в секрете друг от друга. Число выдаваемых на руки карт зависит от числа игроков. Используйте эту таблицу для определения необходимого числа карт:

Количество игроков	Количество выдаваемых карт
2	6
от 3 до 5	5
6	4

Положите оставшуюся колоду карт Замка лицом вниз. Это будет стопка, из которой будут браться карты. Оставьте рядом место для колоды сброса карт Замка.

6. Оставшиеся фишки Монстров переверните лицом вниз и перемешайте. Разместите их рядом — это будет колода Монстров. Рядом оставьте место для колоды сброса Монстров.
7. Положите рядом фишки Укрепления и Смолы — они будут использоваться когда играют карты Укрепления и Смолы.

ПОРЯДОК ХОДА

Выберите, кто будет ходить первым. Затем продолжайте ходить по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из 6 фаз в следующем порядке:

1. Взятие карт
2. Сброс и взятие 1 карты (по желанию)
3. Обмен картами (по желанию)
4. Игра картами
5. Движение Монстров
6. Взятие 2-ух новых Монстров

1. Взятие карт

Возьмите из колоды Замка карты до полной руки. Когда колода карт Замка закончится, перетасуйте колоду сброса и сформируйте новую колоду Замка. Так как каждый игрок имеет полную руку карт в начале игры, в первый ход взятие карт делать не требуется.

2. Сброс и взятие 1 карты

В начале своего хода игрок может сбросить одну (и только одну) карту из своей руки и взять новую карту из колоды Замка. Если игрок не хочет, он может не выполнять это действие.

3. Обмен картами

В свой ход, игрок может обмениваться картами с другими игроками, чтобы улучшить свою руку. Число карт, которыми можно обмениваться зависит от числа игроков.

- При игре от 2 до 5 игроков игрок может обменять 1 свою карту на 1 карту другого игрока. Каждый игрок в свой ход может обмениваться картами только 1 раз.

- Если игроков 6, то игрок может сделать два обмена в свой ход. Можно обменять 2 свои карты на 2 карты другого игрока или обменять по 1 своей карте с 2 разными игроками.

Число игроков	Число карт, которыми можно меняться
От 2 до 5	1
6	2

- Оба игрока сами выбирают, какими картами они будут меняться и игроки могут не меняться картами, если они не хотят.

- Игроки НЕ могут обмениваться картами с тем игроком, у которого нет карт на руках, то есть нельзя просто так отдать карту другому игроку. Это не обмен.

4. Игра картами

В этой фазе, игрок может играть столько карт из своей руки, сколько он желает. Карты можно использовать для атаки, уничтожения или замедления Монстров, можно отстроить Стены, которые были разрушены или даже взять новые карты! Для более точных сведений смотрите секцию «Детали игры».

Атака Монстров

- Для атаки Монстра игрок должен быть способен «ударить» его. Чтобы ударить Монстра, игрок должен сыграть карту, которая имеет цвет и круг, в котором сейчас находится Монстр, как ниже указано.

- Несколько карт можно использовать для удара по разным Монстрам или можно ударить всеми картами по одному Монстру.

- По Монстрам, находящимся в круге Леса НЕЛЬЗЯ наносить удары.

- Только некоторые карты могут действовать на монстров, находящихся в круге Замка. Эти карты помечены символом «Башня».

- От каждого удара Монстр получает 1 повреждение, если не сказано иначе.

- Поворачивайте фишку Монстра по часовой стрелке так, чтобы угол с его текущим здоровьем был направлен на Замок. Каждый тип Монстров начинает с разным уровнем здоровья. Гоблины имеют 1 очко здоровья, Орки 2 очка, а Тролли 3 очка здоровья.

Убийство Монстров

Когда Монстр теряет свое последнее очко здоровья, он уничтожается. Игрок, который нанес Монстру последний удар забирает себе фишку Монстра в качестве трофея. (Смотри секцию «Окончание игры» на стр. 5 для определения числа победных очков). Монстры, уничтоженные другими способами, а не игроками, такими как при атаке Стен или Гигантским Валуном, не достаются никому из игроков. Эти Монстры откладываются в колоду сброса Монстров.

Замедление Монстров

Некоторые карты не наносят Монстрам повреждений, вместо этого они замедляют их или возвращают их обратно в Лес. Для большей информации смотрите секцию «Детали игры».

Постройка Стен

Во время фазы игры картами игрок может также построить Стены, чтобы заменить ими Стены, разрушенные Монстрами. Для постройки Стены игрок должен сыграть две карты — карту Камня и карту Глины. Нельзя строить вторую Стену в месте, где уже есть Стена.

5. Движение Монстров

Все находящиеся на поле Монстры двигаются на 1 клетку.

- Монстры за пределами Замка двигаются на 1 круг по направлению к Замку.
- Монстры, находящиеся в Замке, двигаются на 1 клетку по часовой стрелке, оставаясь в круге Замка.

6. Взятие 2 новых Монстров

Возьмите 2 фишки из колоды Монстров и по очереди переверните их лицом вверх. Если фишка — Гоблин, Орк или Тролль, то бросьте кубик и разместите Монстра в круге Леса на клетке с числом, которое выпало на кубике. Угол с самым большим здоровьем направьте к Замку. На одной клетке может находиться больше одного Монстра.

Взятые фишки могут быть Специальными фишками Монстров: Монстрами-Боссами или Эффектами Монстров. Монстры-Боссы атакуют Замок как обычно и дополнительно имеют специальный эффект. Эффекты Монстров не размещаются на поле, а влияют на игроков или Монстров и затем сбрасываются.

Для большей информации по фишкам Монстров, смотрите секцию «Детали Игры».

Конец хода

После того, как игрок выполнил действия с двумя взятыми фишками Монстров, его ход заканчивается. Затем начинается ход игрока, сидящего по левую руку от активного игрока.

Окончание игры

Игра заканчивается или когда Монстры разрушили все Башни (в этом случае игроки проиграли) или когда все 49 фишек Монстров были сыграны и все Монстры уничтожены (в этом случае игроки выиграли).

Если игроки выиграли игру, каждый игрок подсчитывает победные очки за уничтоженных ими Монстров. Игрок, набравший победных очков больше всех объявляется Мастером Убийцей Монстров!

Каждый тип Монстра дает различное количество победных очков:

Монстр-Босс: 4 очка	Тролль: 3 очка
Орк: 2 очка	Гоблин: 1 очко

В случае ничьей побеждает игрок, который уничтожил больше всех Монстров (по количеству).

Если и тут ничья, издатель игры советует игрокам договориться о дуэли на мечах на рассвете :)...

Советы игрокам

- Взаимодействуй с остальными игроками для планирования будущих действий. Обмен картами может являться важной частью для защиты Замка, даже если сейчас не твой ход!

- Самая большая опасность для Замка не всегда очевидна. Уделяй внимание всему полю.
- Некоторые карты более полезны, чем другие. Старайся разыгрывать их в самых подходящих момент.
- Монстры дают различные очки победы. Внимательно выбирай, каких Монстров атаковать.
- Помни, что никто не будет Мастером Убийцей Монстров, если разрушены все Башни.

ДЕТАЛИ ИГРЫ

В этой секции содержатся разъяснения, которые могут потребоваться игрокам в процессе игры, и они могут обращаться к этой секции во время игры.

Игра картами

Атака по Монстрам

«Трехцветные» карты Лучника, Мечника и Рыцаря могут наносить удары по Монстрам в любой части своего круга.

Карта «Герой» может наносить удары по Монстрам в круге Лучника, Мечника и Рыцаря того же цвета, что и цвет карты «Герой».

Только «Варвар», «Смола» и «Гоните его обратно!» могут целить в Монстров, которые находятся в круге Замка. Эти карты помечены символом «Башня».

Убийство Монстров

«Варвар» - Этот свирепый воин может убить любого Монстра на поле (включая круг Замка). Он не действует только в круге Леса.

«Точный удар» - эта карта улучшает возможность обычных карт, которые наносят повреждения. Играй «Точный удар» с любой картой, которая наносит повреждения Монстру и этот Монстр сразу уничтожается.

Замедление Монстров

«Смола» - эта карта временно останавливает Монстра. При игре этой картой размести фишку Смолы на любом одном Монстре на поле, включая круг Леса и Замок. Этот Монстр НЕ движется во время фазы «Движение Монстров» и во время фазы «Взятие 2 новых Монстров». Монстр с фишкой Смолы остается на месте, даже если новая фишка Монстров перемещает его.

В начале хода следующего игрока фишка Смолы убирается с Монстра и этот Монстр действует как обычно.

«Укрепление» - Эта карта усиливает одну из Стен, делая ее устойчивей. При игре этой картой размести фишку Укрепления на одну из Стен. Когда Монстр атакует укрепленную Стену, он получает 1 повреждение как обычно, но при этом удаляется фишка Укрепления, а не Стена. Монстр остается в круге Мечников. Если Гигантский Валун ударяет в укрепленную Стену, то убираются Гигантский Валун и фишка Укрепления, а Стена остается на месте.

«Гоните его обратно!» - при игре этой картой переместите одного любого Монстра в круг Леса, при этом Монстр остается на своей тропе.

«Затишье» - играй этой картой, чтобы пропустить фазу «Взятие 2 новых Монстров». В версии Повелитель эта карта не дает Повелителю брать или играть карты Монстров.

Взятие карт

«Возьми 2 карты» - при игре этой картой возьми из колоды Замка две дополнительные карты, даже если это превысит максимальное число карт в руке. Эти карты можно играть сразу же в тот же ход, когда их взяли.

«Возрождение» - при игре этой картой выбери в колоде сброса Замка любую карту и возьми ее себе в руку. Эту карту можно играть сразу в том же ходу, когда ее взяли.

Движение Монстров

Монстры и Стены

Когда Монстр перемещается из круга Мечников и перед ним находится Стена, то Монстр атакует Стену. При этом Стена удаляется с поля, а Монстр, который атаковал Стену, получает 1 повреждение. Если этот Монстр все еще жив, он остается в круге Мечников до следующей фазы «Движение Монстров».

Если два или более Монстров одновременно перемещаются из круга Мечников и атакуют одну Стену, то Стена убирается с поля и один Монстр (по выбору игрока, чей сейчас ход) получает 1 повреждение, остальные Монстры повреждений не получают. ВСЕ выжившие Монстры остаются в круге Мечников до следующей фазы «Движение Монстров».

Если между кругом Мечников и кругом Замка нет Стены, то при перемещении из круга Мечников Монстры не получают повреждений.

Монстры в круге Замка

Если Монстр двигается в круг Замка и там есть Башня, то Башня убирается с поля и Монстр получает 1 повреждение. Если Монстр все еще жив, он двигается на клетку, где стояла Башня.

Стены не мешают Монстрам, которые находятся в круге Замка. В следующую фазу «Движение Монстров» эти Монстры двигаются по часовой стрелке в соседнюю клетку Замка.

Это движение повторяется каждый ход, пока Монстр жив или пока не уничтожена последняя Башня. Уничтоженные Башни нельзя отстроить заново. Если все 6 Башен уничтожены, то игроки проиграли игру — поэтому старайтесь защищать Башни!

Когда Монстр находится в круге Замка, на него можно действовать только картами, помеченными символом «Башня».

Если два или более Монстра одновременно двигаются на клетку, где есть Башня, то Башня убирается с поля и один Монстр (по выбору игрока, чей сейчас ход) получает 1 повреждение. Остальные Монстры повреждений не получают. Все Монстры перемещаются на клетку, где была Башня.

Взятие новых Монстров

Специальные фишки Монстров

Кроме обычных фишек Монстров, в игре есть множество дополнительных фишек Монстров, которые обладают специальными способностями.

Монстры-Боссы

Эти Монстры атакуют Замок как обычно, но они также имеют специальный эффект, который срабатывает, когда эти Монстры появляются на поле. Фишку Монстра-Босса можно отличить по золотому фону у значка здоровья.

Король Гоблинов

Этот знатный Монстр прибывает со своей свитой. Брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем возьми и разыграй три дополнительные фишки Монстров.

Командир Орков

Этот свирепый воин направляет своих подчиненных Монстров в атаку. Брось кубик и помести эту фишку в круг Леса на клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем передвинь всех Монстров, включая Командира Орков, которые находятся на тропе того же цвета, что и Командир Орков, на 1 клетку ближе к Замку или на 1 клетку по часовой стрелке, если Монстры находятся в круге Замка.

Троль-Маг

Этот гигант призывает всех Монстров усилить атаку. Брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем перемести ВСЕХ Монстров на поле, включая Тролля-Мага на 1 клетку ближе к Замку или на 1 клетку по часовой стрелке, если Монстры находятся в круге Замка.

Лекарь

Его таинственный напиток восстанавливает силы союзников. Брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем все Монстры на поле вылечивают 1 повреждение. Если Монстр полностью здоров, то ничего не происходит.

Эффекты Монстров

Эти фишки не помещаются на поле, вместо этого они действуют на Монстров или игроков и затем помещаются в колоду сброса Монстров.

«Двигаются Монстры на синей тропе» - Все Монстры на синей тропе двигаются на 1 клетку ближе к Замку.

«Двигаются Монстры на зеленой тропе» - Все Монстры на зеленой тропе двигаются на 1 клетку ближе к Замку.

«Двигаются Монстры на красной тропе» - Все Монстры на красной тропе двигаются на 1 клетку ближе к Замку.

Примечание: если Монстр находится в круге Замка, он перемещается на 1 клетку по часовой стрелке. Помните, что круг Леса и круг Замка тоже имеют цвета.

«Монстры двигаются по часовой стрелке» - все Монстры на поле перемещаются на 1 клетку по часовой стрелке, оставаясь в своем круге. Это включает Монстров в круге Леса и круге Замка.

«Монстры двигаются против часовой стрелки» - все Монстры на поле перемещаются на 1 клетку против часовой стрелки, оставаясь в своем круге. Это включает Монстров в круге Леса и круге Замка.

«Чума! Рыцари» - все игроки должны сбросить с руки все карты Рыцарей.

«Чума! Мечники» - все игроки должны сбросить с руки все карты Мечников.

«Чума! Лучники» - все игроки должны сбросить с руки все карты Лучников.

«Все игроки сбрасывают 1 карту» - каждый игрок должен выбрать и сбросить 1 карту со своей руки. Если у игрока нет карт, ничего не происходит.

«Возьми 3 фишки Монстров» - возьмите и разыграйте дополнительно 3 фишки Монстров.

«Возьми 4 фишки Монстров» - возьмите и разыграйте дополнительно 4 фишки Монстров.

«Гигантский Валун». Монстры толкают из Леса Гигантский Валун, который катится по направлению к Замку! Однако, в пылу атаки, Монстры не заметили, что некоторые из их союзников могут попасть под удар. Или это их не волнует. Гигантский Валун СРАЗУ движется через все поле, разрушая ВСЕ на своем пути, пока не столкнется со Стеной, Башней или фишкой Укрепления. Только Гигантский Валун может нанести урон по Монстрам в круге Леса.

Брось кубик и размести Гигантский Валун в круге Леса с числом, выпавшем на кубике. Все Монстры на этой тропе уничтожаются, включая Монстров в круге Леса. Эти Монстры не становятся трофеями, они идут в колоду сброса Монстров.

Гигантский Валун останавливается ТОЛЬКО когда он ударяет и разрушает Стену, Башню или фишку Укрепления. Это означает, что Гигантский Валун может пройти через круг Замка и прокатиться дальше по противоположной тропе.

Если на этой тропе нет Стен и Башен, Гигантский Валун катится в Лес, уничтожая всех Монстров на своем пути.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Кооперативный

В этой версии игроки совместно защищают Замок. Они все вместе или выигрывают или проигрывают, но здесь нет Мастера Убийцы Монстров. Правила этой игры как в стандартном варианте, только игроки не получают трофейных очков победы за убийство Монстров. Вместо этого все Монстры сбрасываются в колоду сброса.

Повелитель

В этой версии игры один игрок становится Повелителем и командует Монстрами, в то время как остальные игроки вместе защищают Замок.

Выберите игрока, который будет играть Повелителем. Подготовка к игре такая же, как в стандартной версии, только Повелитель не получает никаких карт, так как он будет играть против Замка. Вместо карт Повелитель берет 3 фишки Монстров и держит их, не показывая остальным игрокам.

Ход Повелителя состоит из следующих фаз:

1. Движение Монстров
2. Пополнение руки до 3 фишек Монстров
3. Игра фишками Монстров

Повелитель ходит каждый раз после того, как заканчивается ход одного из игроков, защищающих Замок, заменяя своим ходом фазы 5-6 игрока, защищающего Замок. После того, как защитник Замка закончил 4-ую фазу, его ход заканчивается и начинается ход Повелителя. Повелитель двигает Монстров на поле и затем добывает фишки Монстров, чтобы пополнить свою руку до 3 фишек. Затем Повелитель может играть фишки Монстров одним из двух способов:

1. Выбрать одного Монстра в своей руке и разместить его в любой клетке круга Леса
- ИЛИ
2. Выбрать двух Монстров или два Эффекта Монстров или 1 Монстра и 1 Эффект Монстра. Бросить кубик для каждого Монстра и разместить Монстра в круге Леса с цифрой, выпавшей на кубике. Разыграть Эффект Монстра как обычно.

Повелитель может разыграть до двух фишек Монстров, но, если он хочет, он может пропустить ход и не разыгрывать никаких Монстров.

Повелитель не может выбирать, в какую клетку поместить Гигантский Валун, он всегда должен бросать кубик, чтобы определить клетку, на которой появится Гигантский Валун. Когда Повелитель играет карту «Возьми 3 фишки Монстров» или «Возьми 4 фишки Монстров» он берет указанное число фишек и добавляет их к фишкам в своей руке. Затем Повелитель может разыграть указанное число фишек (3 или 4), причем это могут быть ЛЮБЫЕ фишки, а не только те, которые он только что взял. Только в этом случае Повелитель может разыграть больше чем 2 фишки Монстров за ход. Любые фишки Монстров, разыгрываемые таким образом, должны быть размещены на поле случайно, место определяется броском кубика и Повелитель не может выбрать, где появятся эти Монстры.

Карта Замка «Затишье» не дает возможности Повелителю играть фишки Монстров или пополнять руку фишками, но любые Монстры на поле перемещаются как обычно.

Соло-игра

В “Castle Panic!” можно играть и в одиночку. При этом применяются правила стандартной игры. Также в этом случае игрок может иметь в руке 6 карт, а в фазе сброса может сбросить и взять 2 карты, а не 1.

Дополнительные правила

Здесь размещены дополнительные правила, которые игроки могут использовать для облегчения или усложнения игры.

Меньше паники

Для облегчения игры, попробуйте сыграть с этими правилами.

Легкие битвы

Для самых маленьких игроков, или для быстрой игры, попробуйте убрать из игры следующие фишки Монстров:

- «Возьми 4 фишки Монстров»
- «Командир Орков»
- «Троль-Маг»
- «Чума! Мечники»
- «Чума! Рыцари»
- 1 фишку «Двигаются Монстры на зеленой тропе»
- 1 фишку «Двигаются Монстры на синей тропе»
- 1 фишку «Двигаются Монстры на красной тропе»
- 3 фишки «Гигантский Валун»

Все за одного!

Можно разыграть сразу карту Лучника, Мечника и Рыцаря одного цвета, чтобы уничтожить 1 Монстра в любом месте тропы (кроме Леса и Замка).

Мощь Героев

Картами Героев теперь можно наносить удары по Монстрам, которые находятся в круге Замка, нанося им 1 повреждение.

Больше Паники

Что, вам кажется, эта игра для вас слишком легкая? Попробуйте сыграть с этими правилами для усложнения игры.

Дом игрока в своем Замке

В начале игры каждый игрок выбирает 1 Башню, которая будет его домом. Дальше игра идет как обычно, но если Башня игрока разрушена, этот игрок выходит из игры.

Истощающиеся ресурсы

Каждый раз, когда перетасовывается колода Замка, уберите из нее (из игры) 1 карту Глины и 1 карту Камня.

Стройка не закончена

Начинайте игру как обычно, но не устанавливайте на поле Стены, то есть игра начинается без Стен. Лучше начать стройку раньше!

Сводная информация

Здесь содержатся многие из деталей игры. Используйте эту главу в качестве подсказки в процессе игры.

Порядок хода

1. Взятие карт
2. Сброс и взятие 1 карты (по желанию)
3. Обмен картами (по желанию)
4. Игра картами
5. Движение Монстров
6. Взятие 2-ух новых Монстров

Карты Замка

«Варвар» - при игре этой картой уничтожьте одного Монстра в любом месте, включая Замок, но только не в Лесу.

«Возьми 2 карты» - при игре этой картой возьмите из колоды 2 карты, даже если в руке будет больше карт, чем позволяет. Эти карты можно сразу же разыграть.

«Гоните его обратно!» - при игре этой картой переместите 1 любого Монстра на поле в Лес, не перемещая его в другую тропу.

«Укрепление» - при игре этой картой разместите на 1 любую Стену фишку Укрепления. Когда Монстр атакует укрепленную Стену, Монстр получает 1 повреждение как обычно, но вместо Стены с поля убирается фишка Укрепления. Монстр остается в круге Мечников. Если Гигантский Валун ударяет укрепленную Стену, то Гигантский Валун останавливается и убирается фишка Укрепления, а Стена остается на месте.

«Затишье» - при игре этой картой пропусти фазу 6 - «Взятие 2-ух новых Монстров». При игре с Повелителем эта карта не дает Повелителю брать в руку или разыгрывать фишки Монстров.

«Точный удар» - играй эту карту вместе с любой картой, которая наносит удар по Монстру и этот Монстр сразу уничтожается.

«Возрождение» - при игре этой картой найди в колоде сброса Замка любую карту и возьми ее себе в руку. Эту карту можно сразу же разыграть в этом ходу.

«Смола» - при игре этой картой размести фишку Смолы на 1 любого Монстра, включая Лес и Замок. Этот Монстр НЕ двигается во время фазы 5 - «Движение Монстров» и во время фазы 6 «Взятие 2-ух новых Монстров». Даже если какой-нибудь эффект пытается его переместить, этот Монстр остается на месте. В начале хода следующего игрока фишка Смолы убирается и Монстр действует как обычно.

Монстры-Боссы

Король Гоблинов — брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем возьми и разыграй три дополнительные фишки Монстров.

Командир Орков - брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем передвинь всех Монстров, включая Командира Орков, которые находятся на тропе того же цвета, что и Командир Орков, на 1 клетку ближе к Замку или на 1 клетку по часовой стрелке, если Монстры находятся в круге Замка.

Троль-Маг - брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем перемести ВСЕХ Монстров на поле, включая Тролля-Мага, на 1 клетку ближе к Замку или на 1 клетку по часовой стрелке, если Монстры находятся в круге Замка.

Лекарь - брось кубик и помести эту фишку в круг Леса в клетку с числом, выпавшим на кубике. Затем все Монстры на поле вылечивают 1 повреждение. Если Монстр полностью здоров, то ничего не происходит.

Эффекты Монстров

«Двигаются Монстры на синей тропе» - все Монстры на синей тропе двигаются на 1 клетку ближе к Замку.

«Двигаются Монстры на зеленой тропе» - все Монстры на зеленой тропе двигаются на 1 клетку ближе к Замку.

«Двигаются Монстры на красной тропе» - все Монстры на красной тропе двигаются на 1 клетку ближе к Замку.

Примечание: если Монстр находится в круге Замка, он перемещается на 1 клетку по часовой стрелке. Помните, что круг Леса и круг Замка тоже имеют цвета.

«Монстры двигаются по часовой стрелке» - все Монстры на поле перемещаются на 1 клетку по часовой стрелке, оставаясь в своем круге. Это включает Монстров в круге Леса и круге Замка.

«Монстры двигаются против часовой стрелки» - все Монстры на поле перемещаются на 1 клетку против часовой стрелки, оставаясь в своем круге. Это включает Монстров в круге Леса и круге Замка.

«Чума! Рыцари» - все игроки должны сбросить с руки все карты Рыцарей.

«Чума! Мечники» - все игроки должны сбросить с руки все карты Мечников.

«Чума! Лучники» - все игроки должны сбросить с руки все карты Лучников.

«Все игроки сбрасывают 1 карту» - каждый игрок должен выбрать и сбросить 1 карту со своей руки. Если у игрока нет карт, ничего не происходит.

«Возьми 3 фишки Монстров» - возьмите и разыграйте дополнительно 3 фишки Монстров.

«Возьми 4 фишки Монстров» - возьмите и разыграйте дополнительно 4 фишки Монстров.

«Гигантский Валун» - брось кубик и размести Гигантский Валун в круге Леса с числом, выпавшем на кубике. Все Монстры на этой тропе уничтожаются, включая Монстров в круге Леса. Гигантский Валун останавливается ТОЛЬКО когда он ударяет и разрушает Стену, Башню или фишку Укрепления. Это означает, что Гигантский Валун может пройти через круг Замка и прокатиться дальше по противоположной тропе.

Список карт для игры:

Карты Замка:	Фишки Монстров:
4шт. - Камень	6 шт. – Гоблин (1 очко здоровья)
4 шт. - Глина	11 шт. – Орк (2 очка здоровья)
1 шт. - Укрепление	10 шт. – Тролль (3 очка здоровья)
3 шт. - Красный Мечник	1 шт. - Король Гоблинов (3 очка здоровья)
3 шт. - Синий Мечник	1 шт. - Тролль-Маг (3 очка здоровья)
3 шт. - Зеленый Мечник	1 шт. - Командир Орков (3 очка здоровья)
1 шт. - Трехцветный Мечник	1 шт. – Лекарь (2 очка здоровья)
1 шт. - Герой Мечник	4 шт. - Гигантский Валун
3 шт. - Красный Рыцарь	2 шт. - Двигаются Монстры на зеленой тропе
3 шт. - Синий Рыцарь	2 шт. - Двигаются Монстры на синей тропе
3 шт. - Зеленый Рыцарь	2 шт. - Двигаются Монстры на красной тропе
1 шт. - Трехцветный Рыцарь	1 шт. - Чума! Лучники
1 шт. - Герой Рыцарь	1 шт. - Чума! Рыцари
3 шт. - Красный Лучник	1 шт. - Чума! Мечники
3 шт. - Синий Лучник	1 шт.- Монстры двигаются по часовой стрелке
3 шт. - Зеленый Лучник	1 шт. - Монстры двигаются против часовой стрелки
1 шт. - Трехцветный Лучник	1 шт. - Все игроки сбрасывают 1 карту
1 шт. - Герой Лучник	1 шт. - Возьми 3 фишки Монстров
1 шт. - Варвар	1 шт. - Возьми 4 фишки Монстров
1 шт. - Точный удар	
1 шт. - Смола	
1 шт. - Возрождение	
1 шт. - Гоните его обратно!	
1 шт. - Затишье	
1 шт. - Возьми 2 карты	
ВСЕГО: 49 штук	ВСЕГО: 49 штук