

Рыцари против ПАРОБОТОВ

Правила игры

Игра рассчитана на 2-4 игроков возрастом от 8 лет.

Время игры 15-25 минут на партию.

Вы – храбрый Лорд, которого Король Кибертании послал исследовать Подземелье, вместе с соперниками. У вас есть небольшая команда Рыцарей и вам нужно выжить в Подземелье, сохранить и приумножить вашу Команду, разрушить больше Пароботов, набрать больше всех Трофеев и в итоге обойти соперников по сумме Золота.

Подготовка к игре

Раздача карт игрокам:

1. Определитесь с цветом игроков и раздайте им карты Рыцарь-Призрак их цветов. Эти карты положите перед собой изображением Рыцаря вверх.
2. Возьмите из колоды все 10 карт Рыцарей. Верните назад в колоду двух Рыцарей-Поваров. Раздайте каждому игроку СЛУЧАЙНО по 2 карты Рыцарей. Оставшиеся карты Рыцарей уберите в стопку Сброса.
3. Раздайте каждому игроку по одной карте Ножниц с изображением оружия (Меч или Булава). Это будет стартовый Трофей.
4. Выложите карты Рыцарей лицевой стороной слева от карты Рыцарь-Призрак вашей команды. Трофей поместите под одним из Рыцарей также лицом вверх. Место под картой Рыцаря будет вашим Инвентарем. Сколько у вас Рыцарей – столько мест в Инвентаре. Каждый Рыцарь или Персонаж может нести только один предмет.

Подготовка Лабиринта:

Выложите карты Местности и расставьте фишки/фигурки игроков, руководствуясь следующими правилами:

- Выложите центральную карту (с 4 проходами) в центр стола.
- Положите рядом с ней любые карты Местности (число игроков + 1 карта), кроме карты с Сундуком, так чтобы с центральной карты был проход на соседние карты Местности.
- Поместите фишки/фигурки игроков на центральную карту.

Оставшиеся карты Местности, включая карту с Сундуком, верните в колоду.

Стопка Сброса

Основная колода

Карты Местности

Карта Игрока

Карты Рыцарей и Персонажей

Стопка Побед

Карты Трофеев

Карты в колоде перемешайте и положите колоду рубашкой вверх выше карт Местности. Эта колода покажет вам, что вы нашли в текущей Местности.

Ход игры

Ход игрока состоит из двух действий:


1 действие: Перемещение по лабиринту

Если у игрока нет карт в руке, то он должен перейти на соседнюю карту Местности выложенного Лабиринта, если туда есть проход (стрелки на обеих картах). Если же у вас на руках есть хотя бы одна карта, то вы можете НЕ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ. В этом случае оставайтесь на месте и не берите карту из колоды и переходите ко второму действию.

Если на новой карте Местности нет других игроков, то возьмите В РУКУ из колоды карту, НЕ ПОКАЗЫВАЯ ее другим игрокам. Она покажет, что вы нашли в этой части Лабиринта. Вы можете найти новые Трофеи, Спецкарты, карты Местности, Пароботов или Рыцарей.

Если вам попала карта Рыцаря, Мага или Карта Местности, то вы должны принять Рыцаря или Мага себе в Команду (сразу же выложить ее рядом с вашими Рыцарями), а Карту Местности положить к другим открытым картам так, чтобы на нее был проход из другой карты Местности. После этого возьмите карту из колоды еще раз.

Если вы перемещаетесь на Карту Местности или решаете остаться на карте, на которой уже есть фишки других игроков, то вы ОБЯЗАНЫ вызывать соперника на Дуэль. Сделав это, вы пропускаете второе действие и сразу переходите к Дуэли!

Если карта Местности, куда переходит игрок, содержит знак  (сундук), то игрок должен сперва ОБЯЗАТЕЛЬНО скинуть одну любую карту С РУКИ в Сброс (если он имеется), а только затем взять карту из Колоды или вызывать игрока на этой карте на Дуэль. Карта Местности с Сундуком срабатывает только при перемещении на нее с другой карты Местности.

2 действие: Играем карты с Руки

Игрок может выполнить (или пропустить) следующие действия:

- Вывести из строя Паробота. Для этого необходимо сыграть его карту с Руки и «победить» подходящим оружием из инвентаря ваших Рыцарей (не с Руки!). Затем карту необходимо положить в Стопку Побед. Если в Команде есть Маг, то игроки могут сражаться с Пароботами всех видов ТОЛЬКО БУМАГОЙ!
- Положить или заменить с Руки в Инвентаре (на свободное место под Рыцарем) один Трофей (карты Ножниц, Камня или Бумаги) или Ловушку.
- Сыграть спецкарту.

Дракон сжигает Бумагу (в Инвентаре и в Руке) и забирает одного Рыцаря или Персонажа у всех игроков. Дуэль: действует только на ее участников.

Поменяйте карту Трофея из Инвентаря любого игрока на одну карту из вашего Инвентаря.

Возьмите из колоды две карты. Не работает на Дуэли.

Если у вас есть место для Трофеев, заберите одну любую карту Трофея, Рыцаря-Повара или Персонажа у любого игрока.

Дуэль




На Дуэль можно вызвать игрока, которого НИКТО НЕ ВЫЗЫВАЛ между его ходами. Если игрок был вызван на Дуэль, но до него еще не дошла очередь его следующего хода, то его нельзя вызвать снова!

После вызова игрока на Дуэль, оба участника берут по очереди (начала вызывающий, потом тот, кого вызвали) по одной карте из колоды В РУКУ и затем оба выкладывают (не показывая друг-другу) рубашкой вверх ПО ОДНОЙ КАРТЕ С РУКИ. Карты открываются и определяется победитель. Выкладывать можно ЛЮБЫЕ карты с Руки (включая Спецкарты и карты Пароботов).


Главные правила при Дуэли:

- Срабатывают всегда верхние карты;
- Игроки могут ОДИН РАЗ за Дуэль выложить поверх своих карт дополнительную карту С РУКИ, изменив результат Дуэли. При этом вне зависимости от результата все карты Дуэли идут в Сброс.

Определение победителя Дуэли:

1. Если выпадают карты Камень , Ножницы  или Бумага , то игрок, у которого карта выигрывает (Камень тупит Ножницы – Ножницы режут бумагу – Бумага заворачивает Камень), забирает ОБОИХ Трофеев себе В РУКУ.

2. Если выпадают карты одного вида (Бумага-Бумага, Камень-Камень, Ножницы-Ножницы, Клетка-Клетка, Рыцарь-Рыцарь, Паробот(любой)-Паробот(любой)), то Дуэль проходит В НИЧЬЮ и обе карты отправляются в Сброс, если игроки не захотят изменить ее результат.

3. При выпадении Спецкарты и, если она отмечена знаком , игрок сперва ОБЯЗАТЕЛЬНО выполняет ее действие, а затем выкладывает новую карту в закрытую С РУКИ (или берет из Колоды, если у него нет карт). При этом:

Жадность не действует на Дуэли;

Дракон срабатывает НА ОБОИХ игроках, участвующих в Дуэли.

4. Если Соперник против вас выставил Паробота и ваша карта его разрушает, то вы забираете Паробота себе, а оружие отправляются в сброс.

5. Если ваша выложенная карта не позволяет разрушить Паробота, то вы ДОЛЖНЫ сделать это картой соответствующего типа из Инвентаря (простого Паробота – Ножницами или Камнем, Паробота-Копейщика – Ножницами, Бронированного Паробота – Камнем). Если в команде есть Маг, то отбиваться надо Бумагой от любого типа Пароботов. Иначе вы теряете одного Рыцаря или Мага. Все карты после этого идут в Сброс!

6. Если у вас Клетка, а у соперника Паробот, то вы ЛОВИТЕ себе Паробота В РУКУ, а клетка идет в сброс. Пойманных Пароботов можно повторно использовать на Дуэли или выкладывать во время второго действия вашего хода.

7. Сочетание Клетки и карт «Камень-Ножницы-Бумага» отправляет в сброс обе карты.

Правила для игры с детьми 5-7 лет, соло-режима для одного игрока и использования игры как дополнения к настольной игре «Битва Големов» ищите на сайте

<https://prostorobot.ru>

Авторы игры: Александр и Михаил Казанцевы.

Дизайн и графика: Александр Казанцев. Редактор: Татьяна Казанцева.

Верстка и препресс: ПРОСТОРОБОТ, 2017.

Благодарим всех поддержавших игру "рублем" акционеров Планета.ру, участников сообщества ГРАНИ за тесты и конструктивные отзывы, Олега Силукова, Антона Моисеева, и всех, кто в нас верил и продолжает это делать!

Рыцарь <-> Призрак

Если вы потеряли ВСЕХ своих Рыцарей, то вы становитесь Призраком и должны перевернуть свою карту Рыцарь-Призрак на сторону Призрака.

Игрок остается в игре до момента исчерпания карт в колоде и продолжает перемещаться по Лабиринту, брать карты, стараясь помешать оставшимся игрокам заработать больше очков и пытаться восстановить Команду. Все карты (кроме карт Рыцарей), взятые Призраком он берет В РУКУ (даже карты Пароботов), не показывая другим игрокам и может применять их на дуэлях или выкладывая Спецкарты.

Если Игрок-Призрак вытягивает карту Рыцаря, Повара или Мага (или применяет карту Вор и утаскивает карту Повара), то его Команда возрождается, и он переворачивает карту с Призрака на Рыцаря и может продолжать игру по обычным правилам. Вы можете выполнить в этот же ход второе Действие и снарядить Команду оружием.

Окончание игры

Игра заканчивается, если:

- при игре вдвоем, один из игроков стал Призраком;
- в Колоде исчерпаны все карты (даже во время Дуэли) или все игроки стали Призраками.

После этого каждый игрок может поменять ОДНУ карту Трофеев под Рыцарями на карту С РУКИ. Выкладывать дополнительные Трофеи нельзя!

Подсчет очков

Перед подсчетом игроки открывают свои карты С РУКИ и отправляют в сброс все карты Трофеев и Ловушек, оставляя только карты, дающие штраф при нахождении В РУКЕ.

Игроки получают Золотую монету за каждого сохраненного Рыцаря в Команде, Трофей в Инвентаре и Пароботов в Стопке Побед и штрафуются за наличие в руке Пароботов или Спецкарт. Для удобства сумма получаемого Золота и вычитаемого штрафа за нахождение в Руке нанесена на картах.

- За каждого простого Паробота или Паробота-Копейщика в Стопке Побед игрок получает 1 золотой;
- За каждого Бронированного Паробота - 2 золотых;
- За каждого живого Рыцаря в Команде – 1 золотой;
- За Мага – 1 золотой;
- За каждый Трофей «Камень» или «Ножницы» в Инвентаре игрока – 2 золотых;
- За каждый Трофей «Бумага» - 0 золотых или 2 золотых, если в команде есть Маг;
- За Ловушку – 0 золотых;
- Если вы закончили как Призрак – 1 золотой.
- За оставшихся в руке Пароботов - штраф 1 или 2 монеты в зависимости от типа Паробота.
- За оставшиеся в руке Спецкарты - штраф 1 монета, а за Дракона – минус 3 монеты.

Также игроки зарабатывают дополнительную монету за Сеттинг. Сеттингом является совпадение оружия карты Рыцаря и Трофея под ним. Игроки могут в конце игры переложить Трофеи под нужного Рыцаря для получения Сеттинга.

Дополнение «Личные Поручения»

Перед началом игры перемешайте и раздайте каждому игроку по несколько карт с личными Поручениями Короля Кибертании (1-4) РУБАШКОЙ ВВЕРХ. Игроки не должны показывать карты друг-другу до момента итогового подсчета очков!

При подсчете очков, покажите свои карты Поручений и, при их выполнении, приплюсуйте себе указанное на картах число Золотых монет. Если Поручения не выполняются, то вы отделяетесь порицанием Короля или получаете штраф (если он указан на картах).

Простые правила игры для детей от 5 до 99 лет!

Правила для игры в настольную игру Рыцари против Пароботов с детьми до 0 до 99 лет и старше, если не охота читать полную версию правил. Две версии - для самых маленьких и детей постарше. Игра строго на 2-х человек:

Версия 1 "Очень просто!"

1. Убираем из колоды карты Рыцарей, Ловушек, Местности и Спецкарты;
2. Кладем игровую колоду рубашкой вверх (можно разбить колоду на несколько стопок, имитируя поиск в разных углах подземелья);
3. Каждый игрок по очереди берет из колоды по одной карте рубашкой вверх, и кладет рядом с картой соперника;
4. Открываем карты и сравниваем их:
 - Если попадаютсся два Трофея - определяем победителя по методу "камень-ножницы-бумага" и забираем себе карту, которая побеждает (вторая идет в сброс);
 - Если на картах выпадают Паробот и Трофей - смотрим, выводит ли Трофей Паробота из строя. Если Паробота можно победить Трофеем, то игрок забирает и Трофей и Паробота. Если нет - то Паробота забирает его "владелец", а трофей идет в Сброс;
 - Если попадаютсся две одинаковые карты, то игроки тянут еще по одной карте до получения результата дуэли. Игрок забирает только верхние карты! Остальные идуи в Сброс.

По исчерпанию колоды игра заканчивается. Тот игрок, кто заработал больше монет (считаем их сумму по знакам на картах Пароботов и Трофеях) объявляется победителем!

Версия 2 "Чуть сложнее"

1. Выдаем каждому игроку по три карты Рыцарей и снаряжаем его «оружием», которое изображено на картинке у одного из Рыцарей. Остальных рыцарей убираем из колоды. Убираем из колоды все карты Местности и Спецкарты. Перемешиваем и кладем игровую колоду рубашкой вверх (можно разбить колоду на несколько стопок, типа поиска в разных углах);
2. Тянем по одной карте рубашкой вверх, открываем и сравниваем :
 - Если попадаютсся два Трофея - определяем победителя по методу "камень-ножницы-бумага" и забираем себе карту, которая побеждает (другая в сброс). Карту Трофея кладем на свободное место к Рыцарю (можно поменять с тем оружием, которое у него там есть). Если места нет, то отправляем оружие в Сброс;
 - Если на картах Паробот и Трофей - то смотрим, выводит ли Трофей Паробота из строя. Если побеждает - Паробота забираем себе в коллекцию, Трофей идет в сброс. Если нет, **вы можете применить оружие, лежащее под вашим Рыцарем**, забрав Паробота и отправив карты Трофеев в Сброс. Если вам нечем победить Паробота, вы теряете Рыцаря;
 - Если попались две одинаковые карты - тянем еще по одной карте. Забираем только верхние карты - остальные в сброс;

Игра заканчивается по исчерпанию колоды или, когда у одного из игроков не останется Рыцарей. Считаем итоговое число монет на побежденных Пароботах, на трофеях и на сеттингах (как написано в основных правилах) и определяем победителя!