

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Джастин Девитт

Художник: Кэм Кенделл

Редактор английского издания: Анна-Мари Девитт

Игру тестировали: Арья Бикетт, Келли Браун, С. С. Хоуфф, Кэндис Купер, Кори Купер, Роман Купер, Рори Купер, Руби Дилан, Лиам Эванс, Джеймс Эрнандес, Тодд Хоуф, Амалия Хаббард, Ноа Хаббард, Джексон Хубер, Лили Килго, Бен Литстер, Брент Литстер, Эдисон Маршалл, Итон Маршалл, Скотт Макаулифф, Эндрю Макгреди, Лара Макгреди, Ребекка Макгреди, Эйвери Морс, Закари Морс, Джиллиан Мотт, Джон Мотт, Нейтан Мотт, Кристалл Оксборроу, Джейс Оксборроу, Киана Оксборроу, Айви Петерсон, Эван Потрин, Морган Рэппли, Нейтан Рэппли, Эшлин Руэнес, Гвэн Руэнес, Клифф Сторнелл, Катерина Сторнелл, Эмили Тейлор, Эрик Томас, Адди Векслер, Ноа Векслер, Луна Ванье.

© 2020 Fireside Games, LLC. Castle Panic, My First Castle Panic, and all game and company logos and slogans are trademarks or registered trademarks of Fireside Games
P. O. Box 161164, Austin, TX 78715. All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция благодарит Андрея Аганова за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Моя первая Осада замка

Правила игры

Предназначены для взрослых

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле

1 замок (1 фасад и 2 башенки)

1 стена (1 стена с воротами и 2 смотровые башни)

26 карт колоды защитников

16 жетонов троллей

4 карты-памятки

1 темница (дно коробки)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, ваша команда должна защитить замок и поймать всех троллей, осаждающих его. А вот если тролли всё же захватят замок, желанная победа ускользнёт от вас прямо в их зелёные лапы!

«Моя первая осада замка» — это кооперативная игра, и игроки побеждают или проигрывают все вместе. Вы можете показывать друг другу свои карты на руке и обсуждать, какого тролля вы поймаете в этот ход и как это сделаете. Сражайтесь вместе, чтобы победить!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите замок на последнюю клетку игрового поля, а стену — на клетку перед замком (см. иллюстрацию справа). Рядом с игровым полем положите дно коробки — это темница, в которую в ходе игры вы будете класть жетоны пойманных троллей.

Найдите 3 жетона троллей с символом ★ и выложите по одному такому жетону на первые 3 клетки дорожки игрового поля, начиная с клетки «Старт». Перемешайте остальные жетоны троллей, не глядя на их лицевые стороны, и сложите их в запас рядом с игровым полем (лицевой стороной вниз).

Тщательно перемешайте все карты колоды защитников. В открытую раздайте всем игрокам по 1 карте на руку. Оставшуюся колоду положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится самый юный участник, а дальше право хода будет передаваться по часовой стрелке.

Ход каждого игрока состоит из 4 шагов, описанных ниже и на картах-памятках. Они выполняются каждый ход в следующем порядке:

- 1) **ВОЗЬМИТЕ** 1 карту из колоды защитников;
- 2) **СЫГРАЙТЕ** 1 карту с руки

ИЛИ

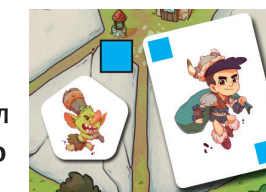
- ПРИЗОВИТЕ** на помощь 1 другого игрока;
- 3) **ПЕРЕДВИНЬТЕ** троллей;
- 4) **ВОЗЬМИТЕ** 1 жетон тролля из запаса и выложите его на поле.

КАК ВЗЯТЬ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ ЗАЩИТНИКОВ

Возьмите 1 карту с верха колоды защитников и добавьте к картам на руке. Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса карт защитников, чтобы сформировать новую. У вас на руке может быть любое количество карт.

КАК СЫГРАТЬ КАРТУ С РУКИ

Чтобы поймать тролля, вы должны сыграть с руки подходящую карту: символ на ней должен совпадать по цвету и по форме с символом на клетке, на которой находится этот тролль.



КАРТА ГЕРОЯ (с символами всех форм одного цвета) позволяет поймать 1 тролля, находящегося на клетке с символом **любой формы указанного цвета**.

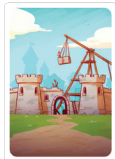


РАДУЖНАЯ КАРТА (с символами всех цветов одной формы) позволяет поймать 1 тролля, находящегося на клетке с символом любого цвета указанной формы.



ОСОБЫЕ КАРТЫ КОЛОДЫ ЗАЩИТНИКОВ

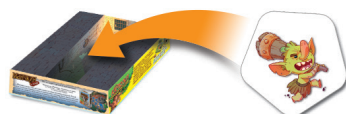
КАРТА СТРОИТЕЛЬСТВА позволяет восстановить стену (вернуть её на клетку перед замком), если ранее её разрушил тролль (см. раздел «Как передвинуть троллей»).



КАРТА ВОЛШЕБНОГО ПИНКА позволяет выбрать 1 любого тролля на игровом поле и замешать его жетон лицевой стороной вниз в запас (не поместить в темницу!).



Сыграв карту, поместите всех пойманных троллей в темницу (если вы поймали хотя бы одного).



Положите карту, которую вы сыграли, лицевой стороной вверх рядом с колодой — это первая карта стопки сброса.

КАК ПРИЗВАТЬ НА ПОМОЩЬ 1 ДРУГОГО ИГРОКА

Если у любого другого игрока на руке есть подходящая карта, вы можете попросить этого игрока сыграть её в ваш ход, как если бы эта карта была вашей. Вы можете это сделать, даже если у вас на руке тоже есть карта, которую можно сыграть в этот ход. Если ни у кого из игроков нет подходящей карты, переходите к следующему шагу (см. также вариант игры с правилом «Подкрепление»).

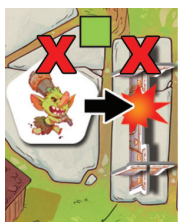
ПОМНИТЕ: вы можете сыграть только 1 карту за ход — либо свою карту, либо карту игрока, которого призвали на помощь. Выбирайте с умом!

КАК ПЕРЕДВИНУТЬ ТРОЛЛЕЙ

Выполняя шаг 3, передвиньте каждый выложенный на поле жетон тролля на 1 клетку ближе к замку. При этом:



- если тролль оказывается на одной клетке со стеной, он немедленно разрушает стену и попадает в темницу. Уберите его жетон в дно коробки, а стену поместите рядом с игровым полем;



- если тролль оказывается на одной клетке с замком, он немедленно захватывает замок, а сам попадает в темницу.



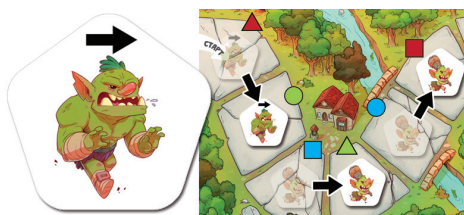
ВАЖНО: если стена разрушена, тролли при передвижении «перепрыгивают» пустую клетку, на которой она находилась.

Если замок оказался захвачен, вы проигрываете и игра заканчивается!

КАК ВЫЛОЖИТЬ ЖЕТОН ТРОЛЛЯ НА ПОЛЕ

Возьмите 1 жетон тролля из запаса и выложите его лицевой стороной вверх на клетку «Старт». В игре есть 4 вида троллей: обычные тролли и 3 вида особых троллей — толкач, бегун и вожак. Взяв из запаса жетон особого тролля, выкладывайте его, соблюдая не только обычные, но и указанные ниже правила:

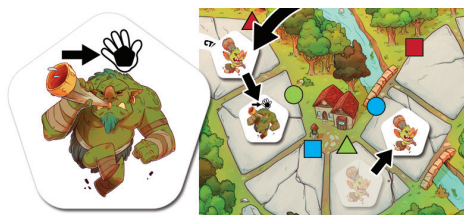
- **ТОЛКАЧ.** Выложив жетон толкача на клетку «Старт», передвиньте всех троллей (включая самого толкача) на 1 клетку ближе к замку.



- **БЕГУН.** Вместо того чтобы выложить жетон бегуна на клетку «Старт», выложите его на клетку перед клеткой с троллем, который ближе всего подобрался к замку. Если такой тролль находится на клетке перед стеной или замком, это значит, что выложенный вами бегун немедленно разрушает стену или захватывает замок (если стена была разрушена ранее).



- **ВОЖАК.** Выложив жетон вожака на клетку «Старт», передвиньте всех троллей (включая вожака) на 1 клетку ближе к замку, а затем возьмите ещё 1 жетон тролля из запаса. Если при этом вы взяли жетон толкача, бегуна или вожака, выкладывайте его, соблюдая соответствующие правила!



ПРИМЕЧАНИЕ: при выполнении шага 3 передвигайте выложенных толкача, бегуна и вожака, соблюдая обычные правила передвижения троллей, — в этом отношении они ничем не отличаются от обычных троллей.

Если в запасе закончились жетоны троллей, шаг 4 пропускается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- если тролли захватили замок. В этом случае участники проиграли и победа достаётся троллям;
- если игроки поймали всех троллей и при этом замок остался незахваченным. В этом случае побеждают игроки!

ИЛИ

ИГРА ДЛЯ 1 УЧАСТНИКА

Если вы решили побороться с троллями в одиночку, играйте по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- 1) при подготовке к игре возьмите 2 карты (вместо 1);
- 2) в каждый ход вы можете сыграть любое количество карт.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

УПРОЩЁННАЯ ИГРА

Чтобы сделать игру проще, добавьте в неё одно из следующих правил.

- **СУПЕРГЕРОЙ.** Это правило позволяет вам, сыграв любую карту героя, поймать по 1 троллю на всех клетках, символы на которых совпадают по цвету с указанными на карте.

