

Правила игры.

Игра на крафтовых бирдекелях (картонных подставках под пивные бокалы) для любителей хорошего пива. В игре соревнуются команды волшебных персонажей, кто сильнее, но не на поле битвы, а в трактире за бокалом любимого напитка.

Описание. Друзья веселятся в трактире «Косой Тролль». На этот раз мы встретим новых персонажей. Некромант принес Мозговуху собственного изготовления. Джинн Бри давно устроила в своей лампе пивоваренный завод, и теперь с удовольствием хвастается своими горькими элями. Охотник на нечисть Билли притащил из подземелий несколько бутылочек имперского стаута. Конечно, мимо такого праздника никто не мог пройти мимо, даже Викинги отложили свой поход, а Поселенцы основание города. Ну и какой же праздник без заварушки в трактире?!

Возраст: 18+

Кол-во игроков: 2, 4 (потребуется дополнительный комплект)

Состав игры:

14 бирдекелей персонажей

1 бирдегель «Бармена»

2 жетона «кружки пива»

5 монет «Косой Тролль»

2 жетона "Резерв"

Для игры вчетвером потребуется 2 комплекта игры.

Цель игры - собрать больше кружек пива, чем у противника. Игроки по очереди выкладывают на стол бирдекели, стараясь перевернуть бирдекели противника. Если в конце хода одного из игроков, выложено поле из бирдекелей 3х3, игра оканчивается. Игроки производят подсчет очков и определяют победителя. За каждую кружку пива в левой нижней иконке на бирдекелях в своей команде, игрок получает очки.

Бирдегель. Имеет две стороны, на которых изображения полностью совпадают, за исключением фона команды (мечи или топоры). Перед игрой, противники выбирают фон команды, за которую будут играть.

Игрок всегда выкладывает бирдегель своим фоном вверх.

Фон мечи



Фон топоры



Игрок всегда выкладывает бирдегель «низом» персонажа к себе, поворачивать персонажа нельзя.

Игрок 1



Игрок 2



Заварушка в трактире. Крафтовое

Элементы бирдекеля:



Имя – название персонажа.

Символ бокала – показывает количество и тип кружек, которые принесет персонаж при подсчете очков.

Сила персонажа – цифра, показывающая силу персонажа по каждой стороне бирдекеля.

Стрелка – у некоторых персонажей на одной из сторон вместо цифры силы стрелка указывающая направление. Стрелка во время игры равняется «0» по силе. При выкладывании персонаж со стрелкой, можно сдвинуть весь ряд на 1 бирдекель в направлении стрелки, персонаж может только толкать ряд. После того как ряд сдвинут, производится сравнение сил. Если в результате сдвига ряда, любой персонаж вышел за пределы поля 3x3, то он возвращается в руку того игрока, на чьей стороне данный персонаж. Толкать персонажей в сторону бармена нельзя.

Умение/свойство – используется в правилах профи.

Жетон «бокала». У каждого игрока есть один жетон с изображением бокала пива. 1 раз за свой ход игрок может положить этот жетон на любой бирдекель. Пока на бирдекеле находится жетон бокала, сила персонажа возрастает, по каждой стороне он получает +1. На 1 бирдекель можно поставить только 1 жетон бокала. Жетон бокала перемещается до сравнения сил персонажей. У каждого игрока свой жетон бокала, который перемещает только он. Жетон бокала остается, при перевороте, на бирдекеле.



Бармен. Общий персонаж игры. Каждый игрок в конце хода может переместить бармена по одной из 4х сторон игрового поля. Бармен указывает на край поля, между барменом и соприкасающимся персонажем проходит линия, за которую нельзя выкладывать персонажей. Толкать персонажей в сторону бармена нельзя.

Бармен ограничивает игровое поле, а не место на поле.

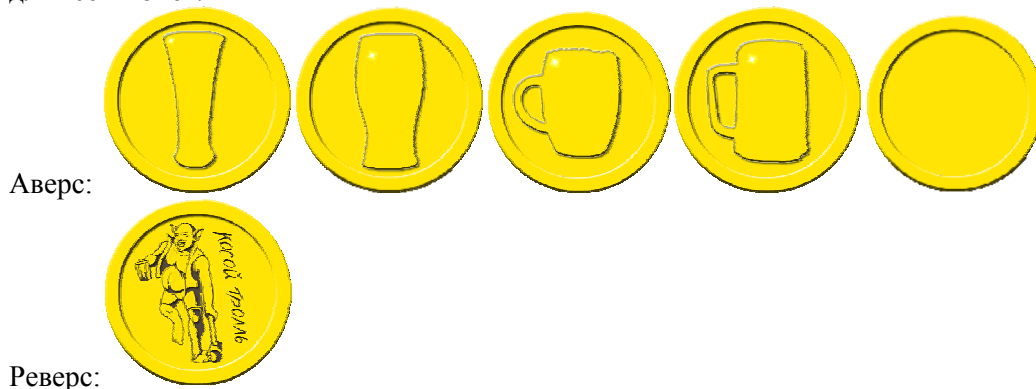
Заварушка в трактире. Крафтовое



Игровое поле. Игроки, поочередно выкладывая бирдекели, создают квадратное игровое поле. Поле не может иметь больше 3 бирдекелей в ряд (горизонтальный и вертикальный).
Исключение бирдекель Бармена, который всегда находится за пределами поля.

Подвал. Место вне игрового поля, располагаются бирдекели, жетоны и монеты не участвующие или вышедшие из игры.

Монета «Косой Троль». Монета имеет аверс, с кружкой или без нее, и реверс, одинаковый для всех монет.



Активный/пассивный персонаж. Персонаж, выкладываемый игроком в свой ход на поле, является активным и может переворачивать других персонажей. Персонаж, выложенный на поле в предыдущих ходах, является пассивным и не может переворачивать других персонажей.

Подготовка к игре.

1. Игроки определяют команду за которую будут играть (мечи или топоры);
2. Бирдекель бармена выкладывается в центр стола;
3. Все бирдекели замешиваются в одну колоду и раздаются игрокам в случайном порядке по 6 бирдекелей;
4. Оставшиеся бирдекели складывают в "подвал";
5. Игроки открыто выкладывают перед собой персонажей;
6. Каждый игрок берет себе по одному жетону "бокала" (у всех игроков разные бокалы для отличий жетонов);
7. Остальные жетоны и монеты складывают в "подвал".

Заварушка в трактире. Крафтовое

Ход игры.

Любым удобным вам способом разыграйте, кто ходит первым.

Порядок действий игрока в свой ход:

1. Выложить один бирдекель на поле «низом к себе». Если на поле есть бирдекели, бирдекель обязан, хотя бы по одной из сторон соприкасаться с другим (не по диагонали) бирдекелем.
2. Использовать (или нет) умение персонажа (правила профи).
3. Поставить или переместить свой жетон бокала на любой бирдекель.
4. Сравнить силу выкладываемого персонажа по соприкасающимся сторонам с персонажами противника. Перевернуть тех противников в свою команду, чья сила меньше вашего выложенного персонажа.
5. Переместить бармена на любую сторону поля.
6. Проверить условия окончания игры
7. Передать ход противнику.

Окончание игры и подсчет очков.

Игра оканчивается:

- если в начале хода игрока собрано поле 3x3,
- если у игрока закончились персонажи.

Подсчет очков:

Каждый Игрок подсчитывает изображения кружек на бирдекелях с фоном своей команды. За каждую изображенную кружку на бирдекеле, игрок получает 1 очко.

Если в символе несколько кружек, то каждая из них приносит по 1 очку.

Правила профи.

Подготовка к игре.

1. Игроки берут по 1 монете «Косой тролль» в закрытую и смотрят, что получили. Кружка на монете (или её отсутствие) указывает на тип персонажей, за которых игрок получит дополнительные победные очки, остальные монеты складываются в "подвал" в закрытую;
2. Игроки выкладывают все бирдекели перед собой и по очереди набирают себе команду по 6 бирдекелей. Игрок, выбравший второго персонажа, начинает первым;
3. Каждый игрок берет по жетону "Резерв";
Далее см. пункт 4 обычных правил.

Окончание игры и подсчет очков. (дополнение)

Игроки получают дополнительно 1 очко за каждого персонажа, оказавшегося в их команде, с типом кружки указанным на монете.

Игра для 4 человек (пара на пару) игроки располагаются с 2-х или с 4-х сторон поля. Каждый игрок имеет свои бирдекели и свой бокал, который может перемещать только он. Игроки в одной команде не могут обмениваться бирдекелями. Выкладка на поле происходит от одной команды к другой, но соблюдая очередность игроков. Игроки собирают поле размером 4x4. В игре используется 1 Бармен.

Игра двумя наборами вдвоем (можно замешать различные наборы). Игроки собирают поле размером 4x4. В игре используется 1 Бармен. В начале игры игроки набирают команду по 10 персонажей.

Умения:

Игрок, по желанию, может активировать умения персонажей.

Заварушка в трактире. Крафтовое

Мгновенное – озвучивается в начале хода и применяется в этот ход после выкладывания персонажа со свойством (не действуют на бармена):



– после сравнения сил персонажей, поверните 1 бирдекель на 90 или 180 градусов, бирдекели не переворачиваются.



– после сравнения сил персонажей, противник перемещает 1 бирдекель с руки в подвал.



– после сравнения сил персонажей, возьмите в руку 1 бирдекель из подвала.



– до сравнения сил персонажей, переверните соседнего персонажа, затем сбросьте выложенного персонажа в подвал.



● **Вор** – до сравнения сил персонажей, переместите любой жетон на поле на этого персонажа или в подвал.



■ **Суровый взгляд** – вместо сравнения сил персонажей, уберите 1 бирдекель, с поля в подвал.



■ **Балагур** – после сравнения сил персонажей, поменяйте местами 2 любых бирдекеля на поле, кроме этого персонажа (■ маленькое существо перемещается вместе с персонажем на нём).



■ **Перевертыш** – после сравнения сил персонажей, замените этого персонажа на любого персонажа из подвала (умения нового персонажа не применяются).

Свойство:

Активируется автоматически при выкладывании персонажа и действует постоянно.



Маленькое существо. Поверх бирдекеля с характеристикой Маленькое существо можно положить еще бирдекель (вместо выкладывания персонажа на свободное место по обычным правилам, как отдельный ход и пока поле не сформировано), если Маленькое существо в вашей команде. Пока на Маленьком существе есть другой бирдекель, то Маленькое существо переворачивать нельзя. Бирдекель на Маленьком существе подчиняется всем правилам, что и обычный бирдекель.

Жетон "Резерва"

В свой ход любой игрок может выложить вместо персонажа жетон "Резерва" (по правилам выкладывания бирдекелей). Жетон указывает, что это место остается за игроком, и в свой ход игрок может положить, вместо жетона, своего персонажа. Жетон не может быть захвачен, перемещен или удален с поля противником (за исключением умений персонажей). Если на поле нет свободных мест кроме жетонов «резерва», все резервы снимаются с поля.

Приятной игры!