



Настольная игра «ЗНАМЕНОСЕЦ»

Из серии игр «Братство Девяти». www.bdgames.narod.ru

Настольная игра для двух игроков старше 8 лет

Длительность партии от 30 минут.

© 2011 «RAZ Games» www.razgames.blog.com

Описание игры

В игре «Знаменосец» каждая армия состоит из разных 20 воинов. Каждый воин уникален и обладает несколькими свойствами, которые при смелом и продуманном использовании, позволят вам победить противника и поднять свои знамёна над полем боя.

Цель игры

Основная цель в игре - это «Знаменосцы» противника: для победы вам потребуется уничтожить трёх «Знаменосцев» противника и защитить хотя бы одного своего.

Комплектация

- Игровое поле 1 шт.
- Карты 40 шт. (по 20 шт. каждого цвета)
- Двухсторонние маркеры ранений 24 шт.
- Буклет с правилами игры 1 шт.

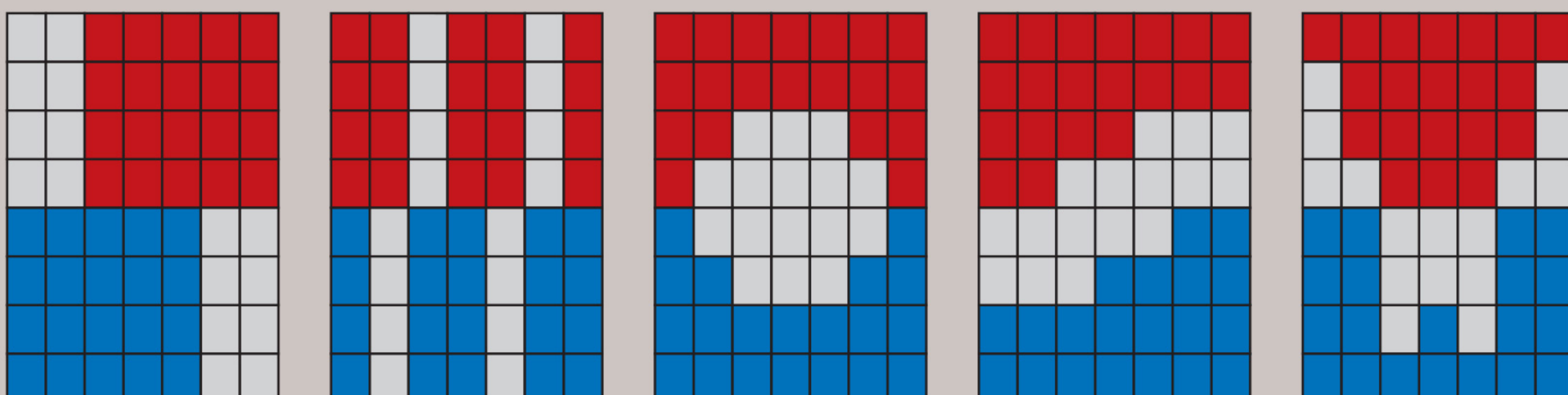
Игровое поле



Игровое поле представляет собой сетку 7x8 клеток. Ближняя половина (7x4 клеток) – ваша территория. Дальняя половина (7x4 клеток) – территория противника. Каждый игрок расставляет свои фишки на своей половине поля. В стартовой позиции, игроки не могут выставлять своих воинов на территорию противника.

Игроки перемешивают и выкладывают фишки на своей половине поля «рубашкой» вверх (варианты стартовых позиций смотрите ниже). Когда все фишки выставлены на поле, игроки переворачивают фишки лицевой стороной вверх. Теперь осталось только выяснить кто будет ходить первым – это можно сделать любым случайным образом, или просто договориться.

Варианты начальной расстановки войск



Ход игры

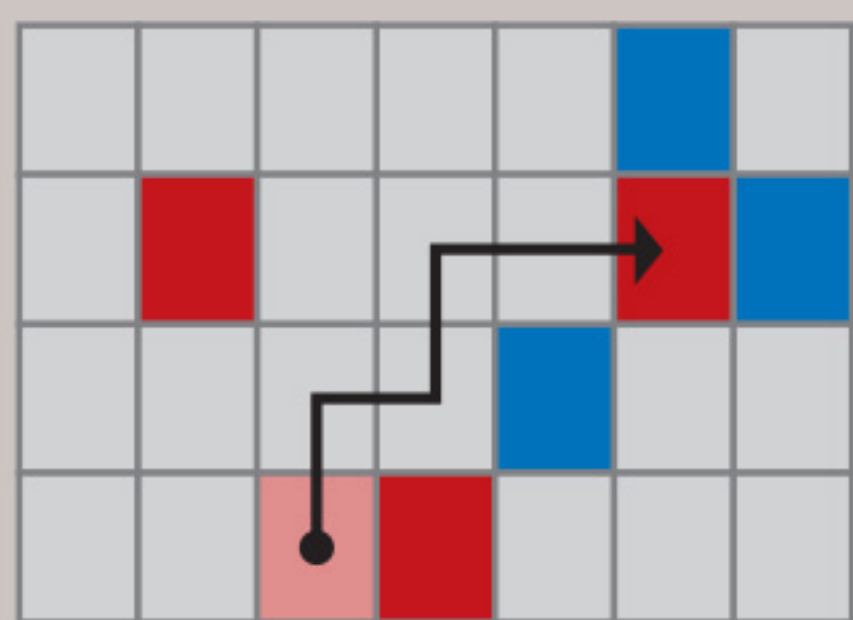
Игроки делают ходы по очереди. Каждый ход игрока состоит из двух фаз. Каждая фаза обязательна к выполнению в указанной последовательности:

1. Фаза Перемещения
2. Фаза Атаки

Атаковать, игрок может воином которого передвигал в первой фазе своего хода, или любым другим. Если игрок не может или не хочет выполнить хотя бы одну часть хода - перемещение или атаку, то он должен пропустить ход (не выполнив ни одного действия) и убрать одну любую карту с поля боя как «убитую». Право хода передаётся противнику.

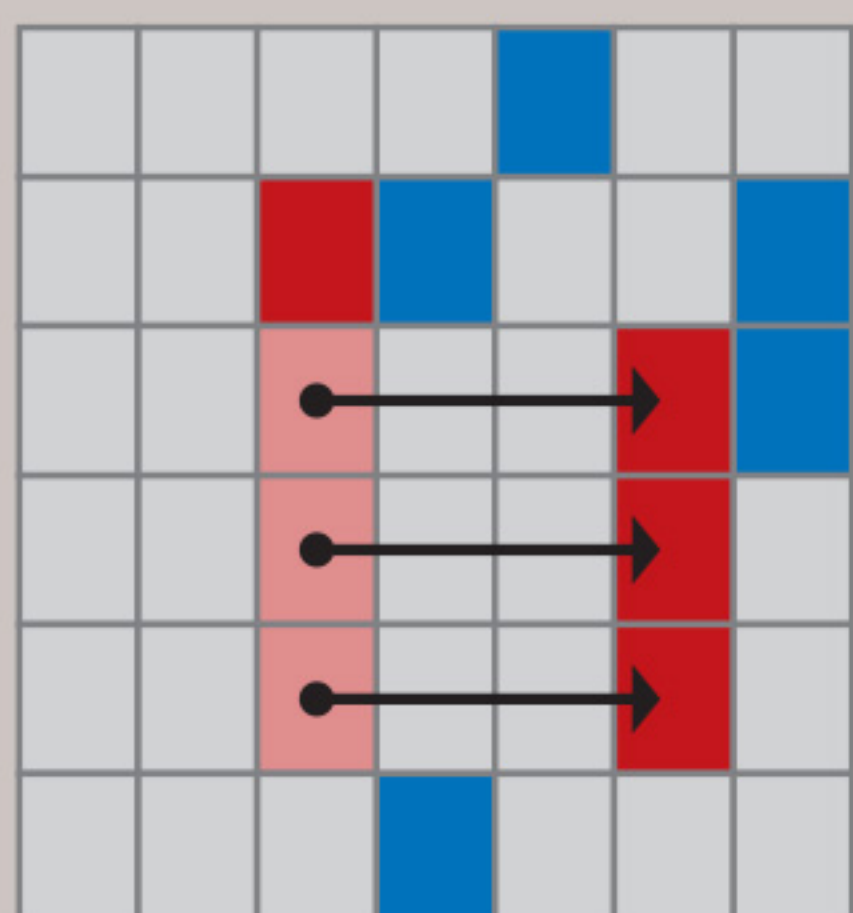
1. Перемещение

Передвигаться воины могут двумя способами: передвижение одного воина, и передвижение колонны или ряда воинов.



Первый способ: передвижение одного воина. Каждый воин может передвинуться на определённое количество свободных клеток (см. таблицу «Свойства воинов») – только по горизонтали и вертикали. Во время передвижения карта может повернуть любое количество раз и в любую сторону.

Пример (рисунок слева): Воин передвинулся на 5 клеток



Второй способ: передвижение колонны или ряда. Воины могут передвинуться колонной или в ряду (по горизонтали или по вертикали), только если в ряду или в колонне присутствует Знаменосец. Знаменосец может находиться как в начале, так и в середине и в конце колонны/ряда. Колонна или ряд, перемещается только в одном направлении – по горизонтали или по вертикали по свободным клеткам, сворачивать и огибать углы нельзя.

Колонна или ряд может передвинуться максимум на три клетки – ровно на столько, на сколько может передвинуться Знаменосец (скорость других юнитов при этом не учитывается).

В колонне или ряду может находиться любое количество воинов – минимум две карты, одна из которых «Знаменосец».

Пример (рисунок слева): Колонна из трёх воинов (один из которых Знаменосец), передвинулась на три клетки по горизонтали (вправо).

***Все фишки передвигаются только по горизонтали и вертикали, в любом направлении: вперёд, назад, влево, вправо. Ни один воин не может двигаться по диагонали. Воин может передвинуться только на пустую, не занятую клетку. Перепрыгивать через другие фишки нельзя.**

2. Атака

Во время атаки, игрок объявляет, каким своим воином, какого именно воина противника он атакует. Атакуемый воин получает урон. Урон отмечается маркером ранения - то есть маркер выкладывается на атакованную карту. Если количество ранений приравнивается количеству единиц здоровья или превышает его, воин считается убитым и убирается с поля. Атаковать может воин, который передвигался в этом ходу, или любой другой. Параметры атаки каждого воина описаны в таблице «Свойств воинов».

Каждый юнит наносит одно ранение за атаку. Исключение: **Берсерк** и **Пикинер** (см. таблицу «Свойства воинов»), которые могут нанести до двух единиц урона:

1. По желанию игрока, **Берсерк** может атаковать двух юнитов противника одновременно и нанести каждому по одному урону. Оба противника должны находиться на соседних с Берсерком клетках – по вертикали и горизонтали (не по диагонали). Но в этом случае, Берсерк сам получает одну единицу урона.

2. **Пикинер** во время атаки на **Тяжелого пехотинца** наносит ему 2 единицы урона.

Воин может атаковать, только если его сила больше или равна силе противника (если силы равны, оба воина получают ранение вне зависимости от направления и дальности атаки).

С каждым ранением, сила воина уменьшается на 1.

Пример: Тяжёлый пехотинец, сила «5». Получил два ранения - теперь его сила «3».

Бонусы в атаке

Тяжёлые войска (три лычки) имеют бонус в атаке: +1 к силе воина против Средних войск (две лычки) и против Лёгких войск (одна лычка). Средние войска имеют бонус в атаке (+1 к силе воина) против Лёгких войск. Этот бонус учитывается только во время атаки. В защите он не учитывается.

Пример 1: Тяжёлый пехотинец (тяж. войска) – сила «5» атакует Лучника (лёгкие войска) – сила «5». Сила Тяжёлого пехотинца «5» + «1» = «6». В этом случае Лучник получает один урон.

Пример 2: Пикинер (лёгкие войска) – сила «4» атакует Берсерка (средние войска) – сила «3». В этом случае Берсерк получает один урон.

Так же бонус в атаке (+1 к силе воина) добавляет **Знаменосец**. Во время передвижения в колонне или в ряду, один из воинов (любой из колонны или ряда) или сам Знаменосец, получает +1 к силе в атаке. Но только во время хода когда передвигалась колонна или ряд.

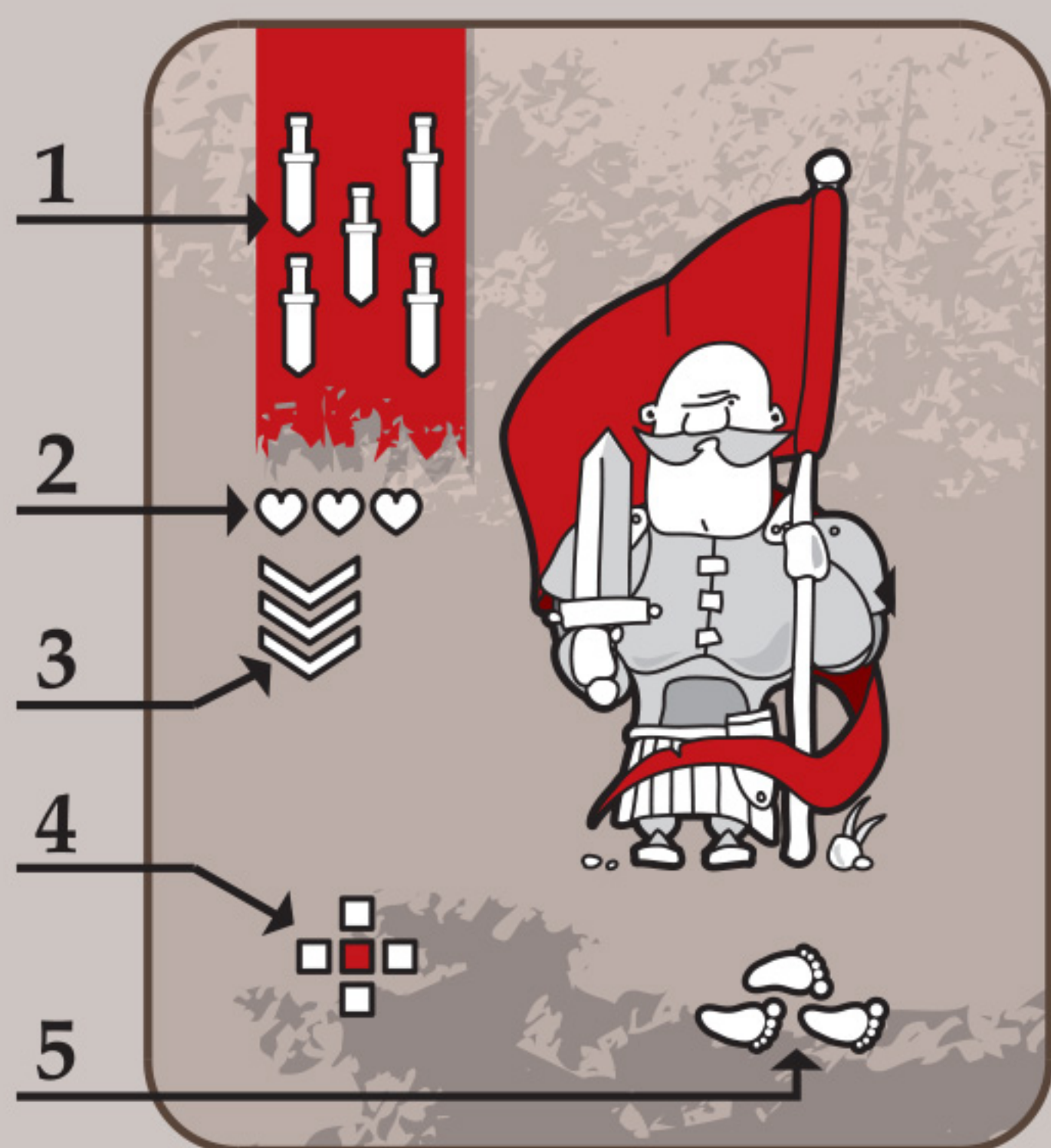
*Пример: Колонна из трёх воинов (среди которых один Знаменосец), передвигается на 2 клетки по горизонтали и **Всадник**, сила «4» (один из воинов колонны) атакует **Пикинера**, сила «5», на соседней клетке.*

*Сила **Всадника**: 4 + 1 (средние войска против лёгких войск) + 1 (передвижение в колонне) = 6*

*В итоге, атака проведена удачно, **Пикинер** получает один урон.*

***Внимание:** В колонне или в ряду, могут находиться только один Знаменосец и любое количество других воинов. Двух или более Знаменосцев, в колонне или ряду быть не может.

Боевые единицы - воины



1. Количество мечей, указанных на флажке, указывает на силу воина (в данном случае указаны пять мечей – это значит что сила воина равна пяти).

2. Количество сердечек указывает на выносливость юнита (в данном случае здоровье воина равно трём).

3. Количество лычек указывает на тип войск: три лычки – тяжёлые войска, две лычки – средние войска, одна лычка – лёгкие войска (в данном случае - тип: тяжёлые войска).

4. Этот символ говорит о направлении и расстоянии возможной атаки воина (в данном случае - атака возможна только по горизонтали и вертикали на расстояние одной клетки).

5. Символ “следы ног” указывают на максимальное расстояние которое юнит может передвинуться (в данном случае - на три клетки).

Свойства воинов



ПИКИНЕР

Тип - Лёгкие войска

Выносливость - 2

Скорость - 5

В атаке на Тяжёлого пехотинца наносит 2 единицы урона.



ЛУЧНИК

Тип - Лёгкие войска

Выносливость - 2

Скорость - 3



БЕРСЕРК

Тип - Средние войска

Выносливость - 3

Скорость - 4

Может нанести 2 единицы урона за один ход, но сам получает ранение.

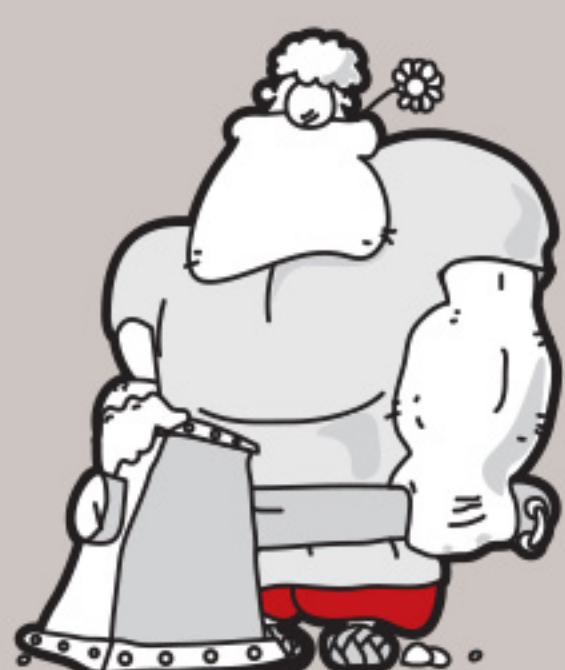


ВСАДНИК

Тип - Средние войска

Выносливость - 3

Скорость - Неограниченна

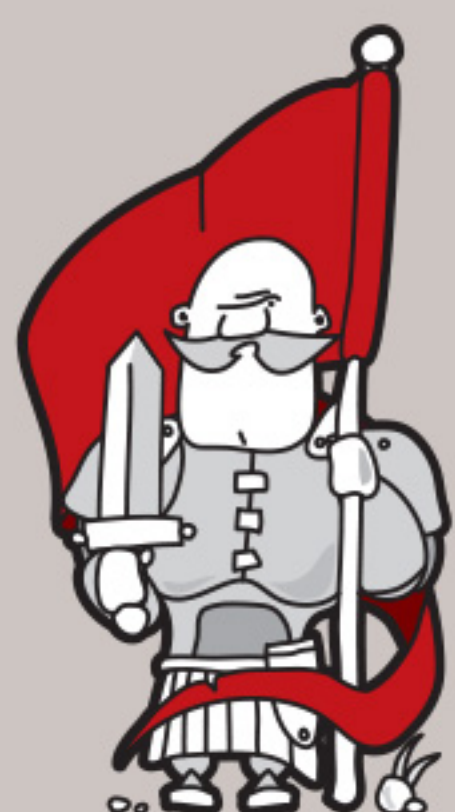


ТЯЖЕЛЫЙ ПЕХОТИНЕЦ

Тип - Тяжёлые войска

Выносливость - 4

Скорость - 3



ЗНАМЕНОСЕЦ

Тип - Тяжёлые войска

Выносливость - 3

Скорость - 3

Ведёт за собой колонны и ряды воинов

Если у вас возникли какие либо вопросы по поводу игры, Вы можете обратиться к авторам в блог: www.razgames.blog.com. Доброго Вам боя.

Авторы игры:

Эльман Гасими и Максим Трофименко

«RAZ Games» www.razgames.blog.com

Отдельное Спасибо нашим тестерам:

Стас «Steve» Жильников

Влад «Oldman» Староверов (oldman@pisem.net)

Вугар Гасими (vgasimi@gmail.com)

Графическое оформление и иллюстрации:

Михаил Маргитыч