

# Обелиски/ Field of Obelisks

## Технические данные

**Количество игроков:** 2 – 4

**Возраст игроков:** 12+

**Время игры:** 1 – 1,5 часа

**Состав игры:**

**Автор:** Р. В. Кельбер

### **1. Краткое описание темы игры и жанра.**

Легендарное Поле Обелисков древнее как сам мир. Огромные камни с давно забытыми, полустертыми письменами покоятся посреди Великой Пустоши и хранят в себе великую силу Магии Душ. Эта древняя магия и беспощадная стихия пустыни постоянно порождает ужасных существ, обитающих среди камня и песка и разоряющих Приграничье.

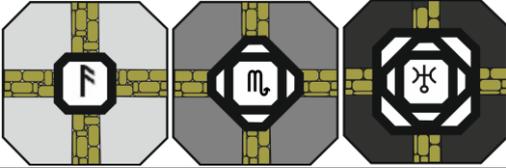
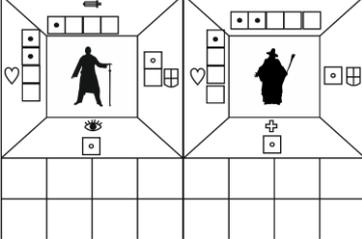
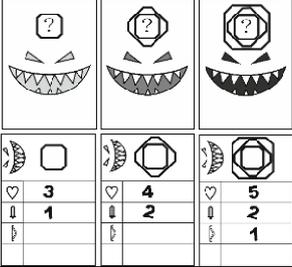
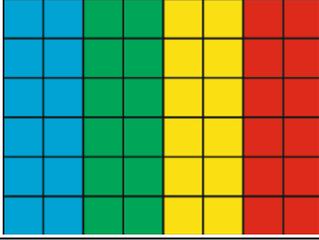
Два героя, нанятые одним из правителей Приграничья, начинают свой путь к легендарным камням, дабы навсегда остановить набеги ужасных монстров и завладеть силой Обелисков

### **2. Краткое описание игрового процесса**

Игра «Обелиски» - это пошаговая (военно-тактическая) стратегия с элементами ролевой игры. Игрок управляет двумя персонажами (героями), по мере игры повышая их уровень и наделяя различными навыками. Целью игры является захват определенного количества тайлов игрового поля – обелисков. Игрок играет как против игры – побеждает монстров разного уровня, так и против другого игрока – в финальной стадии захвата. Играть в «Обелиски» можно как в индивидуальном – «все против всех», так и в кооперативном режиме – «2 x 2». Игра довольно проста и не вызовет проблем с пониманием игровой механики, в то же время варибельность игрового поля и разнообразие тактик движения и развития героев формируют высокую реиграбельность.

### 3. Описание компонентов.

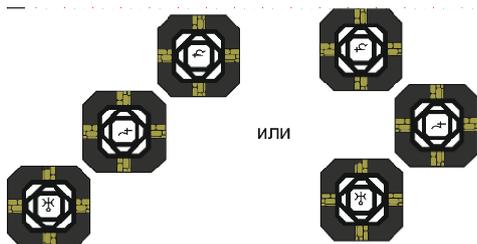
\* число компонентов указано с учетом максимального количества игроков.

| № п/п | Наименование комп.  | Число комп. *                          | Описание компонента  |
|-------|---|--|--|
| 1     | Тайлы – ячейки «поля обелисков».  | 33                                     |    |
| 2     | Тайлы начала пути – «дома героев»   | 8                                      |   |
| 3     | Фишки героев для движения по тайлам игрового поля.  | 8                                      |  <p>(на ТТ фишки заменены на фигурки)</p> |
| 4     | Карты героев  | 12                                     |    |
| 5     | Карты монстров 1-го, 2-го, 3-го уровня.   | 10+<br>12+<br>16=<br>38                |   |
| 6     | Фишки игрока<br>Фишки d10h4<br>четырёх цветов.<br>С одной стороны<br>фишка цветная с<br>другой белая. | По<br>40<br>фиш<br>ек на<br>игро<br>ка |   |
| 7     | Фишки обелисков 1-го, 2-го, 3-го уровня.  | 33                                     |                                        |

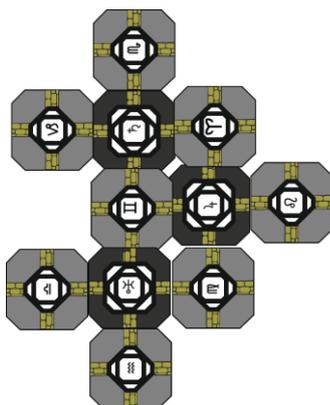
#### 4. Подготовка к игре

На центре игрового стола выкладывается поле обелисков по следующим правилам:

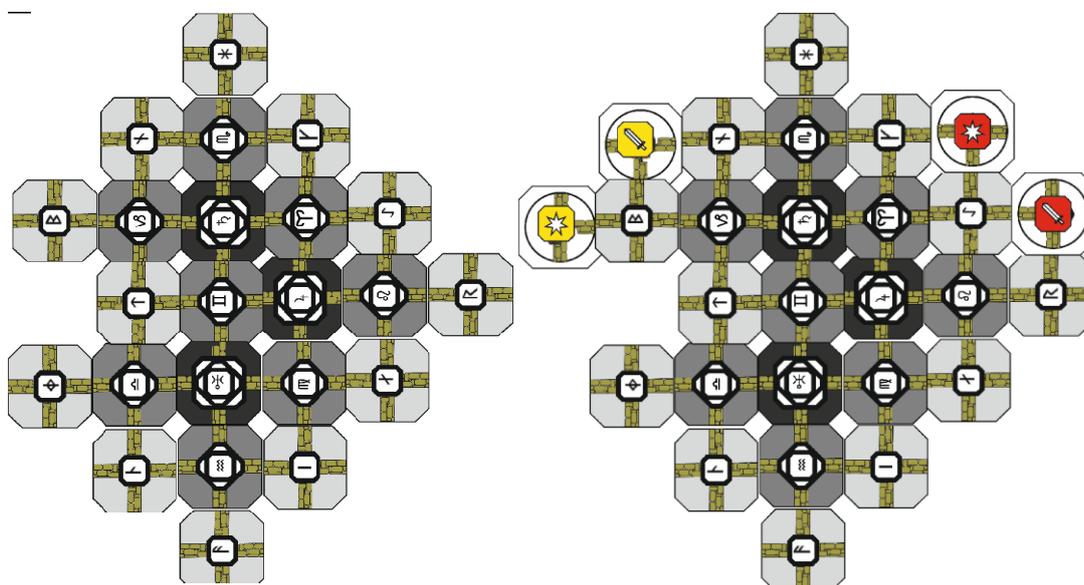
1. Первыми выкладываются от 1-го до 5-ти тайлов с обелисками 3-го уровня. Обелиски располагаются на соседних по диагонали клетках. Например для 3 тайлов.



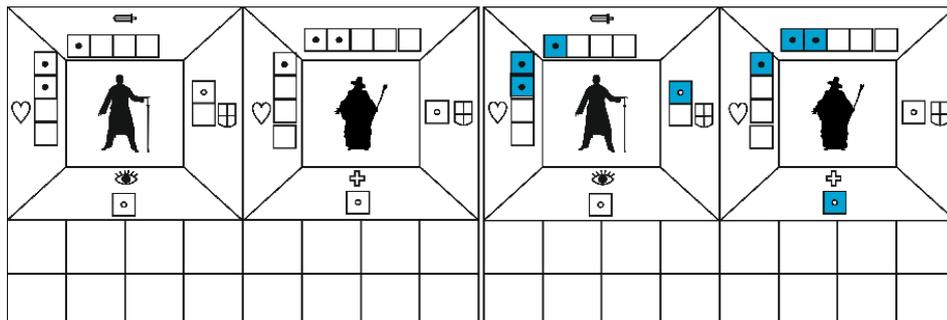
2. Затем рядом с тайлами 3-го уровня выкладываются тайлы 2-го уровня.



3. Последними выкладываются тайлы обелисков 1-го уровня и стартовые тайлы героев, соединяющиеся по диагонали. Стартовые тайлы игроков не должны примыкать друг к другу по диагонали.



4. Подготавливаются карты героев. Игроки распределяют по 4 фишки опыта на каждого героя. Фишки обязательно выкладываются на места с черными точками и по выбору на места с белыми точками.



5. Определяется первый игрок.

## 5. Порядок хода

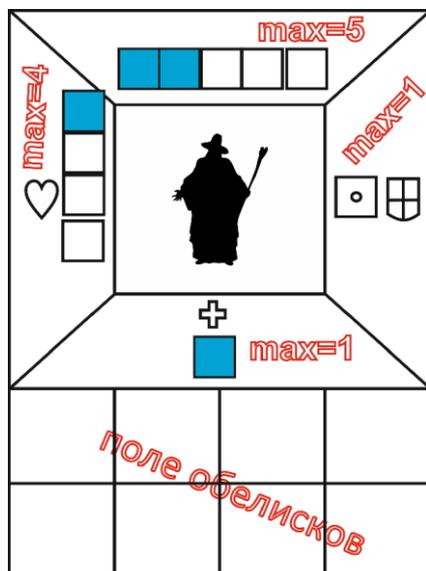
1. Ход игрока заключается в **последовательной трате очков действия всех его героев**.
2. **Герои** игроков последовательно тратят очки действия и завоёвывают тайлы с обелисками.
3. **Герой-воин** атакует или контратакует полным уроном в ближнем бою и половинным уроном в дистанционном бою (если количество единиц урона нечетное, то полученный половинный урон округляется в меньшую сторону).
4. **Герой-маг** атакует или контратакует полным уроном в дистанционном бою и половинным уроном в ближнем бою (если количество единиц урона нечетное, то полученный половинный урон округляется в меньшую сторону).
5. **Воин может потратить действие на:**
  - **Ход** на соседний не завоёванный тайл с **одновременной ближней атакой монстра** данного тайла
  - **Дистанционная разведка** – определение карты монстра на соседнем не завоёванном тайле.
  - **Ход** на соседний, завоёванный противником и свободный от героев противника и монстров тайл с **одновременным завоёванием данного тайла (сменить фишку противника на фишку своего цвета)**.
  - **Ход** на соседний тайл с героем противника с **одновременной атакой** этого героя.
  - **Ход** на тайл с героем противника и монстром с **одновременной атакой монстра**. (см. п. 8)
6. **Маг может потратить действие на:**
  - **Дистанционную атаку** соседнего не завоёванного тайла с **одновременной атакой монстра** данного тайла.
  - **Ход** на соседний завоёванный противником и свободный от героев противника тайл с **одновременным завоёванием данного тайла**.
  - **Дистанционная атака** соседнего тайла с героем противника с **одновременной дистанционной атакой героя противника**.
  - **Дистанционная атака** на тайл с героем противника и монстром с **одновременной атакой монстра**. (см. п. 8)
  - **Лечение** одновременно себя и героя-воина, если герои стоят на одном тайле и кого-то одного, если на соседних тайлах.
7. **Для завоёвания тайла** надо атаковать (маг атакует дистанционно с соседнего тайла, примыкающего дорогой, а воин атакует, вставая на атакуемый тайл) и **уничтожить монстра, охраняющего обелиск** данного тайла.
8. **Определение**, какой монстр охраняет данный тайл, **происходит при непосредственной атаке** или при **дистанционной разведке** не завоёванного игроками тайла. При этом из колоды монстров берется карта монстра соответствующего уровня и **помечается знаком обелиска соответствующего тайла (знак обелиска должен соответствовать знаку на тайле)**. Если **определение монстра произошло в режиме разведки**, то игрок берет карту монстра в руку и никому ее не показывает, пока монстр не будет атакован любым героем любого игрока.

9. При атаке монстра, охраняющего тайл с обелиском, герой получает соответствующий на карте монстра урон. Под знаком меча на карте монстра указывается его **ответная атака в ближнем бою**. Под знаком лука – указывается **ответная дистанционная атака** монстра.

|   |   |
|---|---|
|  |  |
|  | единицы жизни<br><b>3</b>   |
|  | ближняя контратака<br><b>3</b>  |
|  | дистанционная контратака<br><b>2</b>  |
|   |   |

если данного монстра атакует воин, то он получит 3 ед. урона, если данного монстра атакует маг, то он получит 2 ед. урона.

10. При победе над монстром герой, убивший монстра (снявший своей атакой последние единицы жизни монстра) захватывает обелиск, ставит фишку своего цвета на середину тайла и снимает знак обелиска с карты монстра, который может использовать двумя путями:
- Положить знак обелиска на поле обелисков на карте героя и получить одно очко опыта (за любого монстра дается только одно очко опыта) для повышения одного из навыков. Навыки героев можно прокачивать пока не кончатся пустые квадраты в соответствующих секторах навыка.



- Положить знак обелиска поверх цветной фишки в центре завоеванного тайла и тем самым оставить монстра защищать данный тайл от героев противника.

Карта побежденного монстра снова кладется в колоду монстров соответствующего уровня и колода перемешивается. Если герои противника будут атаковать завоеванный тайл под защитой монстра, то вид монстра, с которым будут сражаться герои, снова определяется случайным образом из колоды монстров.

11. Если герой атакует тайл с героем противника и монстром (например, это воин встал на тайл с монстром в режиме разведки или это завоеванный тайл с оставленным для охраны монстром) то получает урон от монстра и не может атаковать героя, пока жив монстр.

## 12. При атаке героем противника

- ваш герой-воин контратакует полным уроном в ближнем бою и половинным уроном в дистанционном бою (если количество единиц урона нечетное, то полученный половинный урон округляется в меньшую сторону).
- ваш герой-маг контратакует полным уроном в дистанционном бою и половинным уроном в ближнем бою (если количество единиц урона нечетное, то полученный половинный урон округляется в меньшую сторону).

13. Если **герой проигрывает в бою с монстром**, то тайл считается не завоеванным, а герой погибшим. При этом карта монстра отправляется в колоду и колода перемешивается. Проигравший битву герой **отправляется на стартовый тайл**, с которого снимается одна цветная фишка (возрождение героя). Герой проигравший монстру не теряет очков навыка. Если на стартовом тайле нет больше цветных фишек герой не может быть возрожден и выходит из игры.

14. Если **герой проигрывает в бою другому герою**, то победитель забирает себе любой знак **obeliska** с поля обелисков на карте проигравшего героя и **снимает любую цветную фишку** с одного из 4-х секторов навыка. Тайл соответствующий забранному знаку обелиска переходит во владение победителя (меняется цветная фишка на тайле).

Снятая цветная фишка позволяет победителю на выбор

- Восстановить один раз все снятые во время боя очки жизни
- Увеличить любой навык по выбору

## 6. Условия окончания игры и победы

Если в один из раундов все обелиски 3-го уровня захватываются, то этот раунд считается последним. После того как все игроки закончат свой ход в последнем раунде подсчитывается очки победы. За обелиски 1-го уровня начисляется 1 очко, за обелиск 2-го уровня два очка и за обелиск 3-го 3 очка. Побеждает игрок