



2
игрока



60-90
минут



12+
лет

Шахматы Хаоса



Правила игры



«Шахматы хаоса» — игра, которая расширяет рамки классических шахмат. Помимо этого набора, для игры вам потребуются обычная шахматная доска, стандартный набор белых и черных фигур и умение играть в шахматы хотя бы на начальном уровне. Цель игры остается прежней — объявить мат королю противника. Однако теперь ваш арсенал полководца не ограничивается шестнадцатью фигурами на доске!

Во время поединка вы сможете использовать специальные карты из этой коробки. Каждая карта вносит временные или постоянные изменения в классические правила шахмат. Стратегия игры становится гораздо более разнообразной, тактику противника почти невозможно предугадать, а в сам процесс игры привносится элемент случайности, отсутствующий у стандартных шахмат. Расстановка сил на доске в любой момент может измениться самым неожиданным образом, поэтому даже в самой безнадежной ситуации у игрока остается шанс на победу.

Карты

В этой коробке вы найдете карты трех типов. Они отличаются не только рисунком на рубашке, но и особенностями игрового эффекта:



Маневры (военная дисциплина) позволяют фигурам совершать нестандартные перемещения по шахматной доске. Такие карты могут действовать не только на ваши фигуры, но и заставлять противника участвовать в маневре, тем самым ухудшая его положение. Маневры наносят наиболее ощутимые материальные потери противнику и придают игре агрессивный характер. Однако нередко приходится подолгу ждать, пока на доске образуется позиция, выгодная для использования таких карт.



Мутации (алхимические науки) изменяют свойства шахматных фигур, делая их поведение менее предсказуемым и более опасным для противника. Некоторые из таких карт улучшают ваши фигуры, другие ослабляют фигуры оппонента. Среди мутаций много карт длительного эффекта, поэтому их можно применять, не дожидаясь подходящей ситуации на доске. Наиболее выгодно использовать такие карты в дебюте, чтобы они действовали как можно дольше.



Интриги (придворная дипломатия) включают всевозможные манипуляции с игровыми действиями противника, статусом своих и чужих фигур и даже сыгранными ранее картами. Многие из этих карт позволяют в критической ситуации убрать короля из-под удара или продолжить игру после его потери. Кроме того, только интриги могут увеличивать размер вашей казны или сокращать золотой запас противника. Особенно эффективными интриги становятся в конце партии — эндшпиле.

Перед игрой рассортируйте карты на три колоды: каждая должна состоять из 40 карт одного типа. Перетасуйте колоды по отдельности и положите их рядом с доской рубашками вверх. Если в ходе игры правила или текст карты потребуют от вас взять карту из колоды, это значит, что вам надо выбрать одну из трех колод и взять в руку верхнюю карту в этой колоде, не показывая ее лицевую сторону сопернику. При выборе колоды вы можете руководствоваться собственным темпераментом, опытом или манерой игры, однако в первую очередь мы советуем оценить текущую ситуацию на шахматной доске.

Казна

На каждой карте указана ее стоимость в условных единицах, которые мы будем называть золотыми. Чтобы сыграть карту из руки, вам нужно выплатить ее стоимость из собственной казны. Кроме того, некоторые карты могут потребовать дополнительных расходов, которые указаны в их тексте. Вы можете отмечать текущее состояние вашей казны любым удобным способом: например, монетами, спичками или на бумаге.

Перед началом игры участники договариваются о размере доступной им казны. В начале вашей первой партии мы советуем положить в казну каждого игрока по 80 золотых. В дальнейшем вы сможете изменить это число. Мы рекомендуем устанавливать его в пределах от 50 до 120 золотых. Чем больше стартовая казна, тем чаще игроки смогут применять карты и тем менее предсказуемой окажется игра. Если же противники стеснены в золотых с самого начала партии, они вынуждены экономить и применять только те карты, которые принесут наибольшую пользу. Перед началом игры более сильные игроки могут давать фору, увеличивая казну соперника или уменьшая свою.

Если казна игрока пуста, он больше не может играть карты и совершать другие действия, требующие уплаты золотых. Карты с длительным эффектом, введенные им в игру ранее, продолжают действовать.

Элементы карты

Стоимость применения

Тип карты

Подтип карты



Название

Время или условие применения

Описание эффекта

Игровое поле



Начало игры

Расставьте шахматные фигуры на игровой доске. Разместите рядом три колоды карт. Положите в казну каждого игрока оговоренное количество золотых. Решите, кто будет играть белыми. Этот игрок берет на руки 4 карты из любых колод. Затем то же самое делает его противник. Белые делают первый ход.

Применение карт

На каждой карте указано, в какой момент ее можно применить. Как правило, время использования карты привязано к ходу игрока (движению фигур):

- ⌚ перед своим ходом
- ⌚ вместо своего хода
- ⌚ после своего хода
- ⌚ перед ходом противника
- ⌚ сразу после хода противника

Некоторые карты можно использовать только при наступлении условия, которое указано в описании карты (например, после взятия противником фигуры игрока).

На протяжении одного хода (то есть, до, вместо или после перемещения своей фигуры) игрок может применить не более одной карты. Еще одну карту можно сыграть во время хода противника (если свойства карты это позволяют).

Игрок выплачивает стоимость карты и предъявляет ее противнику. Если необходимо, он выбирает, на какой объект игры (фигуру, клетку поля и т. п.) будет действовать карта.



После того, как будут выполнены все указанные на карте действия, игрок кладет ее в сброс. Исключение составляют карты с длительным эффектом, которые лежат рядом с игровой доской и влияют на игру до тех пор, пока не будут отменены указанным на них условием или другой картой. После этого они также отправляются в сброс.

Сразу после того, как сыграл карту, игрок берет новую карту из любой колоды — так, чтобы у него в руке снова было 4 карты. Если карты в колодах иссякнут, игроки доигрывают теми картами, которые остались у них на руках. Если ни в колодах, ни на руках карт не осталось, игра продолжается

по обычным шахматным правилам, при этом не сброшенные карты с длительным эффектом продолжают действовать.

Вместо того, чтобы играть карту в свой ход, игрок может сбросить одну карту с руки и взять новую из любой колоды. За такой обмен он платит 1 золотой. Игрок не обязан использовать или сбрасывать карты — он всегда может ограничиться обычным шахматным перемещением фигур.

Если оба игрока хотят применить карты в один и тот же момент, то первым применяет карту тот, кто делает это в ход противника. После этого его соперник может передумать и не играть свою карту.

Например, белые сделали ход и хотят сыграть карту, которая применяется после своего хода. В то же время у черных есть карта, которую можно использовать сразу после хода противника, и они тоже желают ее применить. Поскольку в данный момент право хода у белых, то черные применяют карту первыми. Теперь белые могут решить, играть свою карту или нет.

Особые правила

Изменения

Некоторые карты с длительным эффектом могут изменять свойства шахматных фигур. Если такое изменение не ограничивается текущим ходом, пометьте измененную фигуру маркером. Им может послужить любой небольшой предмет: бумажка, проволока, колпачок, монета.

Измененная фигура сохраняет все качества фигуры, которой она была до трансформации, кроме свойств, напрямую затронутых изменением. Поэтому на нее действуют все карты, которые могут применяться к исходной фигуре. На одну фигуру может действовать сразу несколько изменяющих ее карт, их эффекты суммируются. Если же полученные от разных карт свойства несовместимы, предпочтение отдается тексту той карты, которая была сыграна позднее.

Если карта, изменившая фигуру, уходит в сброс, то фигура теряет все свойства, данные ей этой картой. Если измененная фигура «съедена», она теряет маркер и все свои приобретенные качества. Если впоследствии игрок с помощью карт вернет такую фигуру в игру, она будет обладать только теми способностями, что были у нее в начале игры.

Клетки и другие участки игровой доски также могут получить особые свойства благодаря картам. Такие изменения происходят аналогично вышеописанным правилам для фигур. Измененные участки поля также помечаются маркерами.

Преобразования

Преобразования, в отличие от изменений, не добавляют обычным фигурам новые свойства, а делают из одних фигур другие стандартные. Преобразованные фигуры теряют

все прежние способности и становятся другими фигурами со всеми их обычными свойствами. Такие преобразования необратимы, однако игроки могут подвергать преобразованные фигуры дальнейшим изменениям и преобразованиям.

Преращения пешек

Чтобы пешка превратилась в фигуру старшего ранга, последний свой ход, перемещающий ее на дальнюю горизонталь, она должна сделать стандартным движением без использования карт. При этом на предпоследней горизонтали она может оказаться благодаря использованию карт.

Пешки можно превращать только в стандартные фигуры.



Шах и мат

Игроку запрещается применять карту, если ее эффект сразу ставит его собственного короля под шах или мат.

Можно оставить своего короля под шахом, если сразу после своего хода вы сыграете карту, которая избавляет его от шаха.

Король не считается находящимся под шахом, если угрожающая ему фигура из-за действия карт не может переместиться на клетку, где находится король.

Запрещается ставить противнику мат с использованием карты. Для организации мата можно использовать только фигуры и карты с длительным эффектом. Однако играть карты непосредственно в тот ход, которым вы объявляете мат, запрещается.

Игрок побеждает, если поставлен мат, от которого противник не может избавиться при помощи карт, имеющихся у него в руке и находящихся в игре.

Конфликты правил

Правила «шаха и мата», описанные в предыдущем абзаце, обладают абсолютным приоритетом над всеми остальными правилами и текстом карт.

Если текст карты противоречит стандартным правилам шахмат, то приоритетом обладает карта.

Карты с длительным эффектом главенствуют над обычными картами.

Варианты игры

Опытные игроки, хорошо знакомые с эффектами карт, могут использовать вариант «Шахмат хаоса» с персональными колодами. Из одного или нескольких комплектов игры участники собирают собственные колоды карт на сумму, не превышающего определенного лимита (рекомендуется 120 золотых). Перед началом игры каждый перетасовывает свою колоду и берет в руку 4 верхние карты. Игрок использует карты только из своей колоды. За обмен карт платить не нужно. Казны не существует, карты с платными эффектами и карты, влияющие на казну, не используются. Если карты в колоде игрока заканчиваются, он продолжает играть без них.

Играя с персональными колодами, вы можете избавиться от элемента случайности следующим образом. В начале партии не набирайте карты на руки. В любой момент игры вы можете просмотреть все свои карты, выбрать из них нужную и применить. Все ограничения на использование карт сохраняются.

Другие варианты правил вы можете найти на нашем сайте: www.igrology.ru/chaos_chess

Игровые термины

Фигура. В шахматах обычно отделяют пешки от фигур. В «Шахматах хаоса» под фигурами понимаются все 16 фишек игрока, в том числе и пешки.

Ранг фигуры. Первый ранг — пешка. Второй — слон и конь. Третий — ладья. Четвертый — ферзь.

Превращение. Если этот термин применяется без уточнений, то речь идет о стандартной возможности превратить пешку в любую фигуру при перемещении на дальнюю горизонталь.

Смежная клетка. Все клетки, которые находятся в непосредственной близости от указанного поля, по вертикали, горизонтали и диагонали. Король в классических шахматах может сделать ход только на смежную клетку. Для поля d5 смежные клетки — c4, c5, c6, d4, d6, e4, e5 и e6.

Свободная клетка. Любая клетка доски, в настоящий момент не занятая фигурой или маркером.

Край доски. Клетки на горизонталях и вертикалях примыкающих к краю доски (первая и восьмая горизонтали, вертикали a и h).

Дальняя горизонталь. Для белых — восьмая горизонталь, для черных — первая горизонталь.

Угловая клетка. Любая из клеток a1, a8, h1, h8.

Игрок. Под этим словом в тексте карт всегда подразумевается тот игрок, который играет карту.

Противник. Под этим словом в тексте карт всегда подразумевается противник того игрока, который играет карту.

X золотых. Некоторые карты предлагают вам заплатить из казны X золотых. Вы сами определяете величину этой суммы. Эти золотые тратятся отдельно от фиксированной стоимости карты. Вы не можете заплатить больше золотых, чем есть у вас в казне.

«Шахматы хаоса» — адаптация
настольной игры *Tempête sur l'échiquier*
(Knightmare Chess)

Авторы оригинальной идеи
Бруно Файдутти
Пьер Клекен

This game is an adaptation of *Tempête sur l'échiquier* (Knightmare Chess)

Original design by
Bruno Faidutti & Pierre Clequin

Авторы игры
Тимофей Бокарев
Алексей Макеев

Продюсер
Тимофей Бокарев

Художники
Роман Лутков
Александр Ланков

Дизайн
Творческая мастерская «Ромарт»
www.romart.ru



ИГРОЛОГИЯ

www.igrology.ru

Разработка игры
«Игрология»
www.igrology.ru

Руководитель проекта
Петр Тюленев

Производство
ООО «Мир Фэнтези»



www.mirfantasy.com