

Владя ХВАТИЛ

Таш-Калар

РУКОВОДСТВО

Таш-калар — магическое боевое искусство, издревле демонстрируемое на аренах и в бойцовых ямах всего мира.

Таш-Калар — также древнейшая и известнейшая арена. Место, где зародилось это боевое искусство.

Кроме того «Таш-Калар» — название замечательной настольной игры, в которой участникам приходится сталкиваться с теми же интеллектуальными испытаниями, что и поколениям магов в течение столетий.

В игре могут сойтись 2, 3 или 4 игрока, объединившись в команды или сражаясь каждый сам за себя. Независимо от выбранного режима игры, боя насмерть или высокого стиля, базовые правила остаются неизменными: игроки делают ходы, стараясь выложить при помощи магических камней печати призыва, которые позволят им призвать фантастических созданий. Они будут перемещаться по арене, разрушать печати противников и становиться частью новых печатей призыва.

Каждый стиль таш-калара использует свою систему подсчета очков и определения победителя.

О ПРАВИЛАХ ИГРЫ

Цель данного руководства — обучить вас правилам игры. Оно разделено на три основополагающие главы.

- × В главе «Вкратце об игре» вас ждет знакомство с компонентами игры и их назначением. В курс дела вас введет мудрый наставник.
- × Глава «Процесс игры» поможет вам сыграть первую партию в «Таш-Калар». Можете делать это параллельно с чтением главы.

- × В главе «Стили таш-калара» описываются разные варианты игры. Предполагается, что вы уже изучили две предыдущие главы.

Полные правила «Таш-Калар» собраны на отдельном двухстороннем листе. И это не просто краткая информация о них. На этом листе содержатся все сведения обо всех стилях таш-калара и разъясняются термины, встречающиеся на картах. Если у вас возникнет вопрос по правилам игры, вы наверняка найдете ответ на этом листе.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ



Приветствую тебя, мой юный чародей, и добро пожаловать на арену Таш-Калар — место, откуда пришло наше искусство. Знаю, тебе доводилось наблюдать его в действии на разных аренах империи, но пока ты не увидел его здесь, считай, что и вовсе не видел таш-калара.

ИГРАЙТЕ НА ЭТОЙ СТОРОНЕ ПОЛЯ
В РЕЖИМЕ ВЫСОКОГО СТИЛЯ
И В САМОЙ ПЕРВОЙ ПАРТИИ.



Высокий стиль таш-калара — это вызов уму и борьба за стратегические позиции. Он зародился в стародавние времена и обрел свои величественные черты за столетия соревнований.

Некоторые карты связаны с красными и зелеными клетками.



Жизнь и смерть, созидание и разрушение... Призывателю надлежит придерживаться баланса между этими силами.

ИГРАЙТЕ НА ЭТОЙ СТОРОНЕ ПОЛЯ
В РЕЖИМЕ БОЯ НАСМЕРТЬ.



Бой насмерть — это уничтожение во плоти. Он куда примитивнее высокого стиля, но и придумали его позже — по приказу императора Траго, желавшего сделать наше искусство доступнее массам. Неистовство боев насмерть всегда собирает толпы народа, но не думай, что для них не нужны ни мастерство, ни хитрость.

ЧЕТЫРЕ ШКОЛЫ



Не сомневаюсь, что ты повидал достаточно турниров и способен различать разные школы.

ВЫСОКОГОРНАЯ ШКОЛА

ЛЕСНАЯ ШКОЛА



ЮЖНОИМПЕРСКАЯ ШКОЛА

СЕВЕРОИМПЕРСКАЯ ШКОЛА



Ваша первая партия должна проходить вдвоем. Каждый игрок берет одну из этих имперских колод.



По традиции я всегда начинаю рассказ с двух имперских школ. Что? Говорят, они ничем не отличаются? Что ж, так оно и есть. Веками заимствуя лучшие техники друг друга, они в итоге стали одним и тем же. Но это означает лишь, что каждая из них — кладезь лучших техник, и тебе крайне полезно постичь их все.

КАМНИ

Каждый игрок берет все камни цвета выбранной им колоды.



Это куски каларита, камня, создаваемого средоточием магической энергии. Судя по тому, что ты проделал такой путь, чтобы постичь мою мудрость, ты и сам прекрасно знаешь, как сотворить каларит, как придать ему форму, как наполнить мимолетной сущностью легендарных созданий. Возможно, когда-нибудь ты научишься его понимать.

Игроки выкладывают камни на игровое поле, стараясь собрать печати призыва созданий.

17 двусторонних простых/особых камней

Простой камень

Особый камень

3 легендарных камня



Низший ранг



Средний ранг



Высший ранг

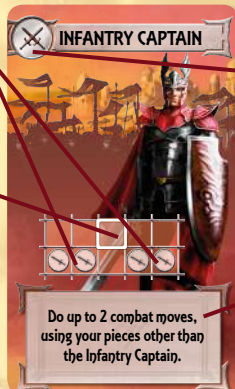
СОЗДАНИЯ

Присмотрись к полотну с пехотным капитаном Южной империи. Чувствуешь ли ты силу, с которой он сжимает рукоять меча? Ощущаешь ли его решимость вести солдат к победе?

Если не хочешь получить никчемный булыжник, то, материализуя каларит, ты должен в мельчайших деталях породить в сознании образ своего создания, а затем перенести его в камень. Картины, как эта, помогут подстегнуть воображение.

Чтобы призвать создание, нужно повторить на арене печать призыва с его карты при помощи указанных камней.

Белой рамкой обведена клетка появления призванного создания.



РАНГ СОЗДАНИЯ. ПРИЗВАВ СОЗДАНИЕ НА АРЕНУ, ВЫКЛАДЫВАЙТЕ В СООТВЕТСТВУЮЩУЮ КЛЕТКУ КАМЕНЬ УКАЗАННОГО РАНГА.

ПРИЗВАВ СОЗДАНИЕ, ВЫПОЛНИТЕ ЕГО ЭФФЕКТ.

Интересный вопрос, юный чародей. Но не думаю, что создание, рожденное в каларите, можно назвать душой. Скорее, это психо-магическая эссенция персонажа с картины. Как бы то ни было, она скоротечна и через пару мгновений исчезает без следа.

После применения эффекта призванное создание улетучивается, оставляя после себя неподвижный камень, который может послужить частью печати призыва нового создания.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ СОЗДАНИЯ

Колода легенд общая для всех игроков.



Однако в самой первой партии она вам не понадобится.

Нелегко повторить печать призыва легендарного создания. И, насколько мне известно, новых легендарных печатей за последнее столетие никто так и не придумал. Четыре школы продолжают развиваться, но большинство легендарных техник не изменялось еще со времен зарождения таш-калара. Они не принадлежат ни одной из школ.

ОЗАРЕНИЕ



Видел ли ты, на что способен титан? В мгновение ока он может уничтожить все твои труды. Однако если ты истинный маг, то даже самую страшную катастрофу ты сможешь обратить в торжество победы.

Как? Проведением сакрального ритуала озарения. Видишь ли, мой юный чародей, каларит стремится к равновесию. Когда арена начинает пестрить цветами противника, ты можешь использовать это ему во вред. Изучи эти техники, и изучи их хорошенько. Даже если твои печати разрушены, победа может оказаться неожиданно близка.

Колода озарений общая для всех игроков.



Разыгрывайте карты озарений, если камни соперника доминируют на арене.

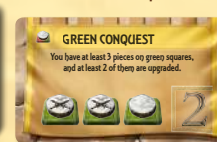
ЦЕЛИ



Я вижу, ты не сводишь глаз с имперской ложи, где обычно сидят распорядители арены. Во время состязания они вывешивают огромные знамена с целями, дабы соревнующиеся всегда знали, что на кону.

Обычная цель

Сложная цель



Эти карты определяют, за что вы получаете очки, и используются при игре в режиме высокого стиля. В самой первой партии используйте только обычные цели.

Поле целей, необходимое для игры в высоком стиле. Собирается из двух полей. Используйте его в первой партии.



ПОЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



Однако если ты решишь испытать свои силы в бою насмерть, то победу тебе принесет лишь любовь толпы. А толпа жаждет разрушений и легендарных монстров. Или, как сказал император Траго, «хлеба, зрелищ и драконов».

Поле подсчета очков, необходимое для дуэльного боя насмерть. Собирается из двух полей.



В общем бою насмерть каждый игрок использует личное поле подсчета очков.





А теперь, чтобы завершить нашу экскурсию по Таш-Калару, покажи мне, что ты умеешь. Не стесняйся, выходи в центр арены и яви простой камень каларит.

...Хм, а неплохо. У тебя определенно талант, мой юный чародей. Конечно, до конца турнира твой камень не протянул бы, но для мага столь юного возраст-та ты показал достойный результат.

Вот тебе мой совет: возвращайся домой. Вращивай талант. Тренируйся каждый день, пока материализация каларита не станет для тебя как дыхание. Наведывайся ко мне время от времени, чтобы я проверял твои успехи и решил, готов ли ты перейти на новый уровень обучения. Что скажешь?

Вот и славно. Приходи на это самое место каждые три года. Я буду ждать тебя. До встречи!

А сейчас мы оставим мудрого наставника и его многообещающего ученика, ведь вам, к счастью, не нужно постигать премудрости природы каларита и психомагической эссенции фантастических созданий. Вам даже не нужно идти на арену. Все, что вам нужно, у вас в руках. Все эти картонные поля, жетоны камней и карты помогут вам провести свое собственное соревнование по таш-калару прямо сейчас!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В этой главе описываются базовые принципы игры «Таш-Калар». Вы можете проводить вашу первую партию, читая эти правила.

Некоторые правила игры нарочно упрощены, чтобы сократить время первой партии. Если вы сразу хотели бы сыграть в полноценный вариант, обратитесь к отдельному листу «Полные правила». Однако мы в любом случае рекомендуем прочесть сначала эту главу, поскольку каждое рассматриваемое правило сопровождается здесь пояснительным примером.

В настоящей главе описывается игра на двоих, хотя при желании в «Таш-Калар» можно играть и большим числом участников. Если вы хотите, чтобы в вашей первой партии участвовало больше двух игроков, вам нужно будет дополнительно прочесть правила командной игры или общего боя на смерть. Режимы игры описаны в главе «Стили таш-калара».

Примечание от автора. «Таш-Калар» — это игра с простыми правилами, но с огромным разнообразием возможностей и комбинаций. На первых порах, когда участники только-только вникают в игру и изучают текст каждой карты, это разнообразие замедляет игровой процесс. Чтобы такого не случилось на выставках, на которые мы возили «Таш-Калар», мы придумали ряд упрощений правил, а затем, видя, как тепло принимают их игроки, решили включить их в это руководство. Полные правила делают игру глубже и разнообразнее, однако лучше сыграть для начала по сокращенным правилам.

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

ОБЩАЯ КОЛОДА

Перемешайте колоду озарений и поместите ее рядом с ареной.



Не используйте колоду легенд в самой первой партии.



АРЕНА

Поместите арену посередине стола этой стороной вверх.



ЦЕЛИ

Соберите поле целей из двух этих полей.

Перед самой первой партией просмотрите колоду целей и отложите из нее все карты с водяным знаком. Уберите эти карты в коробку.

Перемешайте колоду оставшихся целей и выложите 3 карты лицом вверх на поле целей, как показано на рисунке. Если это ваша первая партия, рекомендуем сделать так, чтобы первые три цели были на 1–2 очка (цифры в правом нижнем углу карт). Также постарайтесь, чтобы символы в левом верхнем углу карт различались. Это ваши текущие цели.

Вновь перемешайте колоду целей и выложите ее лицом вниз на поле целей. Откройте верхнюю карту и выложите ее поверх колоды. Это следующая цель, которая станет доступна после достижения одной из текущих.



КАМНИ

Каждый игрок берет камни своего цвета. В первой партии используются лишь камни с символом на одной стороне и символом на другой. Отложите 3 камня с символом в коробку.

СТОПКИ СБРОСА

Общей колоде и каждой колоде игрока соответствует своя стопка сброса.

КОЛОДЫ ИГРОКОВ

В самой первой партии один игрок берет колоду Северной империи (синяя), а его соперник — колоду Южной империи (красная).

(В обеих имперских колодах одни и те же карты. Колоды лесной и высокогорной школ уникальны. В последующих партиях вы сможете столкнуться на арене разные школы, также вам всегда будет доступен вариант симметричной игры двумя имперскими колодами.)


Выберите первого игрока. Оба игрока перемешивают личные колоды, кладут их перед собой и берут из них 3 карты. Также каждый игрок берет 1 карту озарения из общей колоды. Игроки не должны показывать взятые карты друг другу.

ПОСЛЕ ЭТОГО ПЕРВЫЙ ИГРОК НАЧИНАЕТ ПАРТИЮ.

ХОД ИГРЫ

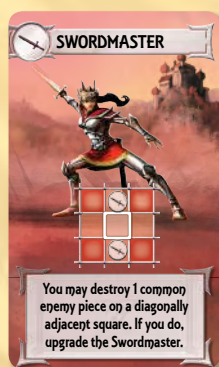
Игроки ходят по очереди. Первый игрок выполняет только 1 действие на самом первом ходу. После этого и до конца игры каждый участник выполняет 2 действия за ход. В качестве действия игрок может либо выложить обычный камень на клетку арены, либо призвать создание, используя уже выложенные камни.

ВЫКЛАДЫВАНИЕ ПЕРВЫХ КАМНЕЙ

Изначально на арене нет камней, поэтому игра начинается с того, что первый игрок выкладывает 1 камень. Камень можно выложить на любую клетку. Камень выкладывается символом  вверх. Камень с таким символом называется простым.

Затем в каждый свой ход игроки выполняют по 2 действия. На своем первом ходу второй игрок получает возможность выложить сразу 2 простых камня на арену. Обратите внимание, что каждый новый камень выкладывается на пустую клетку.

Разумеется, игроки не просто разбрасывают камни по арене, они стараются выложить из них печати призыва созданий, находящиеся у них в руке.



ВЫКЛАДЫВАНИЕ ПЕРВЫХ КАМНЕЙ

Каждая карта в вашей колоде — это создание, которое можно призвать на арену. Если камни вашего цвета на арене повторяют печать призыва с карты создания, вы можете потратить действие, чтобы его призвать.

Предположим, что в руке у вас есть Swordmaster («Мастер меча»). У нее простая печать призыва — нужны 2 простых камня, выложенные в один ряд и разделенные 1 клеткой.

(4 красные клетки в углах печати призыва относятся к эффекту создания и никак не влияют на призыв.)

Допустим, вы первый игрок. На первом ходу вы выкладываете 1 камень.



Ход передается сопернику, он выкладывает 2 камня.




Снова ходите вы. Первым действием вы выкладываете камень.



Вы повторили на арене ее печать призыва. Вторым действием вы можете призвать Мастера меча.

Взгляните на символ в левом верхнем углу карты создания, он определяет его ранг. Посмотрите на клетку с белой рамкой на печати создания, она определяет место его появления. Чтобы призвать создание, выложите на клетку, отмеченную белой рамкой на его карте, камень его ранга. В нашем примере Мастер меча будет представлена простым камнем.

Разумеется, чтобы добавить на арену один лишь простой камень, вы могли бы выполнить действие выкладывания камня, а не тратить карту Мастера меча, однако обычно создания призываются не только ради камней. У каждого создания есть особый эффект, применяющийся сразу после призыва.

Эффект Мастера меча позволяет уничтожить простой камень соперника, находящийся на соседней клетке по диагонали от Мастера меча (одна из четырех отмеченных на ее печати клеток). Один из камней соперника как раз занимает такую клетку, поэтому вы убираете его с арены и возвращаете владельцу. Помимо этого, эффект Мастера меча повышает ранг ее камня, если вам удастся уничтожить камень соперника, так что вы переворачиваете камень Мастера меча стороной с символом  вверх. Теперь у вас на арене есть особый камень.

(Если карта не говорит, что что-то необязательно, оно обязательно. Например, эффект Мастера меча гласит: «Вы можете уничтожить...» Это значит, что вы можете этого не делать. Однако, уничтожив камень, вы должны будете повысить ее ранг.)



Это было похоже на хороший ход, но можно сделать еще лучше: создание можно призвать на клетку с камнем того же ранга или ниже и тем самым уничтожить его.

Пользуйтесь этим и призывайте создания на клетки с камнями соперника. В примере ниже вы могли бы призвать Мастера меча и уничтожить камень соперника, оказавшийся на клетке появления. Это считалось бы не применением эффекта, а частью призыва.

Благодаря эффекту Мастера меча после вы смогли бы уничтожить второй камень соперника. Затем вы были бы обязаны повысить ранг Мастера меча.



Давайте рассмотрим другие примеры.

В этом случае призвать Мастера меча нельзя: клетку призыва занимает камень рангом выше, чем у нее.



Не запрещается уничтожать свои же камни. Вы могли бы призвать Мастера меча, уничтожив свой камень в середине, а затем применить ее эффект.

Вы можете призвать создание, даже если камням с печати призыва карты на арене соответствуют камни рангом выше. В данном примере вы можете призвать Мастера меча, поскольку ваши камни имеют тот же ранг или выше, что и на печати. Однако вы не можете применить ее эффект, ведь он действует только на простые камни соперника.

Вот еще один случай, когда вы можете призвать Мастера меча, но не можете применить ее эффект. Даже если вы готовы уничтожить свой соседний по диагонали камень, текст на карте четко указывает, что эффект распространяется лишь на камни соперника.

(Всегда внимательно читайте текст на картах. Если бы на карте Мастера меча было сказано: «Вы можете уничтожить 1 простой камень на соседней по диагонали клетке», — значит, вы могли бы уничтожить свой камень в последнем примере. Но если бы на карте говорилось: «Уничтожьте 1 простой камень на соседней по диагонали клетке», — вы были бы обязаны это сделать.)

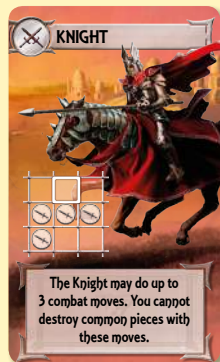
ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТА

Полностью применив эффект карты создания, отложите ее в свою стопку сброса. Только что призванное на арену создание прекращает свое существование и становится очередным камнем: простым, особым или легендарным. Отныне не имеет никакого значения, выложили вы этот камень сами или он появился на арене благодаря призыву. После применения эффекта карта теряет всякую связь со своим камнем.

Если вы призвали создание, то в конце хода добираете в руку ровно до 3 карт.

(Даже если вы просто призываете создание и не применяете его эффект, как в последнем примере, это все равно вам кое-что дает — новую карту из личной колоды.)

И ЕЩЕ ПРИМЕРЫ



Вы уже видели, как появляются на арене особые камни, — благодаря повышению ранга простых камней. Есть и другой, более очевидный способ — сразу призвать особое создание (создание с символом **X** в левом верхнем углу).

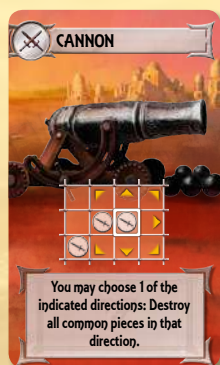
Перед нами Knight («Рыцарь»). Для его призыва нужны 4 камня, выложенные буквой Г. Неважно, как повернута эта буква Г, повторением печати будет считаться даже ее зеркальное отражение.

На каждом из этих рисунков камень Рыцаря появился бы на клетке, обведенной белой рамкой.



Обратите внимание на последний пример: пустые клетки на печати призыва на карте создания не обязаны быть пустыми на арене. Чтобы призвать создание, необходимо лишь, чтобы совпадали камни — чтобы каждому камню из печати призыва соответствовал свой камень на арене. И не забывайте, что камень на арене может быть рангом выше, чем камень на печати на карте.

Также помните, что создание можно призвать на клетку, занятую камнем того же ранга или ниже. Вот почему в примерах выше вы вызывали Рыцаря на клетки, занятые простыми и особыми камнями. Такой призыв уничтожает камень с занятой клетки, вместо него вы кладете новый камень (своего цвета) символом **X** вверх.



Это не единственная возможность потерять свой камень во время призыва, некоторые создания обязывают вас сделать это. Взгляните на карту Саппон («Пушка»). Она призывается на клетку, занятую вашим простым или особым камнем (клетка отмечена белой рамкой).

(Примечание: если бы вы играли по полным правилам и на отмеченной клетке находился легендарный камень, то вы не смогли бы призвать на его место Пушку, ведь создание можно призвать лишь на клетку, занятую камнем того же ранга или ниже.)

На рисунке справа показаны 3 возможные клетки призыва Пушки. В каждом из этих случаев выложенный камень заменится на новый особый камень, а вы сможете применить эффект Пушки.

(Заметьте, что текст на карте Пушки гласит: «Вы можете выбрать 1 из указанных направлений». Если вы не выберете направление, то не сможете и уничтожить камни в этом направлении. Иными словами, вы не обязаны применять эффект Пушки, однако, решив сделать это, вы будете обязаны уничтожить все камни в выбранном направлении, включая свои.)



ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ПРЫЖКИ

Имеющиеся у вас 2 действия нельзя тратить на перемещение камней. Камни перемещаются лишь благодаря эффектам определенных созданий и озарений.

Перемещение — это всегда перенос камня на одну из восьми соседних клеток. Четыре боковые клетки считаются соседними ортогонально, четыре угловые — соседними диагонально.

В игре 2 вида перемещений: обычные и боевые.

Обычное перемещение — перемещение на пустую клетку или клетку, занятую камнем рангом ниже. Перемещение на занятую клетку уничтожает находящийся там камень. Вы можете переместиться на клетку с камнем соперника или со своим собственным камнем.

На рисунке справа показаны все возможные варианты обычного перемещения двух камней. Заметьте, что особый камень может перемещаться не только на пустые клетки, но и на клетки с простыми камнями. Что до рассматриваемого простого камня, то нет таких камней, на которые он мог бы переместиться.



Боевое перемещение — перемещение на пустую клетку или клетку, занятую камнем того же ранга или ниже. По сути, боевое перемещение — это обычное перемещение с дополнительной возможностью занимать клетки с камнями того же ранга. Выполняющий боевое перемещение особый камень может передвинуться на любую из 8 соседних клеток, если только на ней нет легендарного камня. Выполняющий боевое перемещение простой камень может передвинуться либо на пустую клетку, либо на клетку с другим простым камнем.



Два камня никогда не могут занимать одну клетку. Перемещение на занятую клетку (обычное или боевое) уничтожает находящийся на ней камень. Перемещением можно уничтожать как камни соперников, так и свои собственные камни. Уничтожаемый камень возвращается владельцу.

Если ваш камень делает несколько перемещений, вы по очереди выполняете каждое, последовательно уничтожая камни, через которые он проходит.

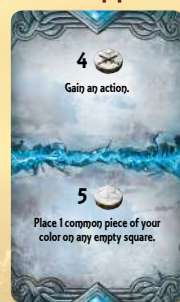
Эффекты некоторых карт накладывают дополнительные условия на перемещения. Например, карта Рыцаря позволяет делать боевые перемещения, но не позволяет уничтожать ими простые камни, то есть камень Рыцаря может перемещаться либо на пустые клетки, либо на клетки с особыми камнями (любого цвета).

Прыжок — это перемещение, не ограниченное соседней клеткой. Чтобы сделать обычный прыжок, возьмите камень и перенесите его на любую другую клетку: либо пустую, либо занятую камнем меньшего ранга. В случае боевого прыжка у вас есть возможность перенести камень на любую клетку, не занятую камнем рангом выше. По аналогии с передвижениями прыжки уничтожают камни на клетках назначения. (Однако все камни, занимающие клетки между начальной и конечной клетками прыжка, остаются на арене, потому что этот камень «не проходит через» эти клетки.)

Как и в случае с передвижениями, эффекты некоторых карт ограничивают местонахождение конечных точек прыжков.

Эти и другие эффекты подробно описываются в листе с полными правилами.

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА ОЗАРЕНИЯ



В руке каждого игрока есть карта озарения, представляющая собой мистическую силу, которую вы извлекаете из камней соперника, когда их становится ощутимо больше ваших, и которая неподвластна вам, пока магические энергии арены находятся в равновесии.

На каждой карте озарения указаны 2 эффекта. Вы можете сыграть карту озарения, если выполняется хотя бы одно из ее условий.

Верхнее условие выполняется, если количество улучшенных камней соперника превышает ваше как минимум на указанное число. (Улучшенные камни — это особые и легендарные камни, но в вашей первой партии будут учитываться только особые камни, ведь легенды не используются.) Например, если у соперника на арене окажется хотя бы на 4 особых камня больше, чем у вас, вы сможете сыграть карту, показанную на рисунке.

Нижнее условие выполняется, если общее количество камней соперника превышает ваше как минимум на указанное число. Если вновь обратиться к карте на рисунке, то вы смогли бы сыграть ее, будь у соперника на арене хотя бы на 5 камней больше, чем у вас (ранг камней значения не имеет, учитываются все камни).

У каждого условия свой эффект. Если выполняется верхнее условие, вы можете сыграть карту и применить верхний эффект. Если выполняется нижнее условие, вы можете сыграть карту и применить нижний эффект. Если выполняются оба условия, вы можете сыграть карту и последовательно применить оба эффекта: сначала верхний, затем нижний. Ничего страшного, если применение верхнего эффекта изменит число камней на арене, и нижнее условие перестанет выполняться, потому что вы уже сыграли карту, а значит, уже прошли проверку выполнения ее условия. Если ни одно из условий не выполняется, сыграть карту озарения нельзя.

Проведение ритуала озарения не считается действием. Вы можете сыграть карту озарения до или после любого действия, но не во время его выполнения. Чтобы сыграть карту озарения, выложите ее на стол, примените 1 или 2 ее эффекта и отложите ее в стопку сброса озарений. В конце вашего хода возьмите в руку новое озарение из колоды. (Вы всегда начинаете ход с 1 озарением в руке, и у вас нет возможности сыграть больше 1 озарения за ход.)

Давайте рассмотрим пример.



У Синего игрока на 2 улучшенных камня больше, чем у Красного. Ни одно условие карты озарения Красного игрока не выполняется, и пока что он не может ее сыграть.



У Синего игрока на 3 улучшенных камня больше, чем у Красного. Выполняется верхнее условие карты озарения, Красный игрок может сыграть ее, чтобы выложить 1 простой камень на любую пустую клетку, не тратя действия.



У Синего игрока на 8 камней больше, чем у Красного. Выполняется нижнее условие карты озарения Красного игрока, он может сыграть ее, чтобы сделать 1 боевое перемещение или 2 обычных перемещения, не тратя действия.



У Синего игрока на 4 улучшенных камня больше и на 4 камня в целом больше, чем у Красного. Выполняются оба условия карты озарения Красного игрока, он может сыграть ее, чтобы применить оба эффекта: сначала выложить 1 простой камень на любую пустую клетку, а затем сделать 1 боевое перемещение или 2 обычных перемещения. Как обычно, ничего из этого не будет стоить Красному игроку действия. Заметьте, что после применения верхнего

эффекта Синий игрок будет превосходить его только на 3 камня, но это неважно: Красный игрок все равно применит нижний эффект, так как его условие было выполнено во время розыгрыша карты.

(Обратите внимание, как важен порядок применения эффектов. В последнем примере Красный игрок мог бы выложить простой камень, а затем его переместить, но он не может переместить камень, а затем выложить на освободившееся место простой камень. Верхний эффект всегда применяется первым.)



На этом примере выполняется нижнее условие карты озарения Красного игрока, позволяющее повысить ранг простого камня и получить действие. Если игрок решит сыграть ее в начале своего хода, то получит дополнительное действие, но не сможет повысить ранг камня, ведь у него нет простых камней. Было бы лучше сделать так: первым действием выложить простой камень, сыграть озарение (нижнее условие все еще выполняется), повысить ранг выложенного камня и выполнить еще 2 действия (обычное второе действие и дополнительное действие от озарения).

(Если карта предписывает получить действие, вы просто выполняете на 1 действие больше на текущем ходу. Например, если бы Красный игрок захотел сыграть озарение после выполнения второго действия, то не закончил бы ход, а выполнил бы еще одно действие.)

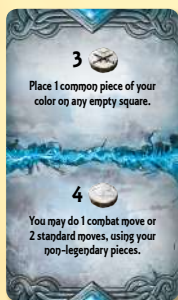
(Не думайте об озарениях как о соломинках для утопающих игроков. Мастера таш-калара используют эту игровую механику, чтобы всегда оставаться на гребне волны. Если соперник сосредоточился на уничтожении ваших камней, озарения помогут вам достичь целей, которые он игнорирует.)

ОТМЕНА РЕШЕНИЙ

Представьте, что первым действием вы выкладываете простой камень, а вторым собираетесь призвать создание, как вдруг осознали, что не можете сделать призыв или что он не будет иметь для вас большого смысла. Если ваш соперник не против играть с таким правилом, то вы можете отменить выполненное первое действие и поступить как-то иначе. Подобным образом можно поступать и в более сложных ситуациях, например, применяя эффект создания или озарения.

(Может показаться, что возможность отмены решений замедляет игру, но на самом деле игра проходит быстрее, потому что вам не нужно делать кучу просчетов в уме, прежде чем увидеть, как они воплотятся на арене.)

Само собой, закончив ход, начав брать карты из колоды или объявив о достижении цели, вы уже не можете отменить какое-то прошлое решение.



ЦЕЛИ

На поле целей всегда доступны 3 текущие цели — цели, которых вы пытаетесь достичь. Кроме того, вам всегда видна следующая доступная цель, которая придет на замену одной из достигнутых текущих, это верхняя карта колоды целей.

Вы можете объявить о достижении цели только в конце вашего хода, после выполнения всех действий. Текст на карте цели описывает все, что нужно сделать для ее достижения. За один ход можно объявить о достижении только одной цели.

Существует несколько типов целей (тип определяется символом в верхнем левом углу).



Некоторые цели связаны с размещением ваших камней на цветных клетках. Если цель говорит об улучшенных камнях, то имеются в виду особые и легендарные камни. (В первой партии улучшенные камни — это особые камни.)



Некоторые цели связаны с определенным размещением ваших камней на арене. Некоторые из них тоже требуют наличия улучшенных камней.



Некоторые цели связаны с определенным размещением ваших камней по отношению к камням соперника.

(Чтобы объявить о выполнении цели одного из 3 приведенных выше типов, необходимо, чтобы нужная конфигурация камней была на арене к концу вашего хода.)



Некоторые цели связаны с призывом созданий. Единственный способ призвать создание — это выполнить действие призыва. Камни, которые выкладываются на арену благодаря эффектам карт и действию выкладывания камня, — это всего лишь камни, а не призванные создания.



Некоторые цели связаны с уничтожением камней соперника. Камень уничтожается, когда на его клетку призывается создание, переносится камень или когда к нему применяются такие эффекты, как «уничтожьте» и «превратите».

(Если подобная цель находится среди текущих, откладывайте уничтожаемые на вашем ходу камни в сторону, чтобы не сбиться со счета. Верните их сопернику в конце хода.)

Если вы выполняете условие одной из целей, то можете объявить о ее достижении. Если вы выполняете условия сразу нескольких целей, то все равно можете объявить о достижении только одной (и, если не будет поздно, сможете на следующем ходу объявить о достижении другой).

Объявив о достижении цели, возьмите ее карту и положите перед собой, рядом с личной колодой. Цифра в правом нижнем углу карты — число очков, которое вы получаете. Перенесите верхнюю карту колоды целей на освободившееся место поля целей, теперь она стала одной из текущих целей. Откройте верхнюю карту колоды, чтобы все знали, какая цель станет следующей текущей целью.

КОНЕЦ ИГРЫ

Ваш результат — это сумма очков на всех полученных вами картах целей.

Игра заканчивается, когда один из игроков берет последнюю карту из личной колоды либо когда один из игроков набирает 6 и больше очков. В игре побеждает участник с наибольшим числом очков.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

- × Игроки ходят по очереди. На первом ходу первый игрок выполняет только 1 действие. Далее каждый игрок выполняет 2 действия за ход.
- × Возможные действия: выложить простой камень на пустую клетку или призвать создание.
- × Выполняя действие призыва создания, вы выкладываете на клетку арены камень указанного ранга (возможно, уничтожая камень, занимавший эту клетку), применяете эффект создания и сбрасываете его карту.
- × В свой ход можете провести ритуал озарения, если выполнили хотя бы одно из его условий. На это не тратится действие. Примените эффект, условие которого выполнили, и сбросьте карту озарения.
- × В конце вашего хода можете объявить о достижении 1 из 3 текущих целей, если выполнили ее условие.
- × При необходимости вы берете новые карты, добывая руку до 3 созданий и 1 озарения. После этого ход передается вашему сопернику.
- × Игра заканчивается, когда один из участников набирает 6 и больше очков или когда один из участников берет последнюю карту из личной колоды.

ПРАВИЛА ПОЛНОЙ ИГРЫ

До сих пор мы говорили о сокращенной версии правил, специально разработанной для знакомства с игрой. Пользуйтесь ими, когда обучаете игре человека, который раньше в нее не играл. Сейчас мы рассмотрим отличия между полной и сокращенной версиями игры. Данные правила применяются ко всем стилям таш-калара.

Колоды игроков и камни



В полной версии игры на выбор доступны все 4 колоды. Вы можете выбрать колоду сознательно или случайным образом. Также в полной игре используются все камни одного цвета, включая 3 легендарных камня.

(Рекомендуем использовать в самой первой партии имперские колоды, поскольку они одинаковы, и это традиция. Впрочем, если очень хотите, можете играть другими колодами.)

Легенды

В полной версии игры можно призывать легенды. Они берутся из общей колоды легенд.

(Призвать легенду не так-то просто, и, возможно, вы не призовете ни одной за всю партию. Обучаясь игре, вам с головой хватает достижения целей и сдерживания соперника, а попытки выложить легендарные печати лишь тормозят игру, вот почему мы убрали их из сокращенной версии.)

Однако, решив сыграть свою первую партию в режиме боя насмерть, вы можете добавить в игру легенды, ведь у вас не будет целей.)

КАРТЫ ЛЕГЕНД



При подготовке к игре перемешайте колоду легенд и выложите ее рядом с колодой озарений, каждый игрок берет 2 карты легенд из колоды.

Отныне вы заканчиваете каждый свой ход с 3 созданиями, 2 легендами и 1 озарением в руке, добирая необходимые карты из соответствующих колод.

ПРИЗЫВ ЛЕГЕНДАРНОГО СОЗДАНИЯ



Легенды тоже создания, и призыв легенды не отличается от призыва создания из личной колоды, однако для призыва легенд на арене должны быть определенным образом выложены и особые камни. Если на печати призыва указан простой камень, на арене ему может соответствовать любой камень, но если особый — ему должен соответствовать либо особый камень, либо легендарный.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАМНИ

Призывая легендарное создание, вы выкладываете на арену легендарный камень, его ранг выше, чем у особого и простого камней.

Напомним, что ранг определяет, можете ли вы призвать создание на занятую клетку или переместить на нее камень. Например, легендарный камень может сделать обычное перемещение на клетку с особым камнем, но особый камень не может сделать боевое перемещение на клетку с легендарным камнем.

Если на карте упоминается нелегандарный камень, то подразумевается простой или особый камень. Если упоминается улучшенный камень, то речь идет об особом или легендарном камне.

ДЕЙСТВИЕ СБРОСА

Большую часть времени вы будете тратить действия на выкладывание камней и призыв созданий, однако в полной версии игры вам доступно еще одно действие — сброс карт из руки. За один ход можно выполнить только одно действие сброса.

(Действие сброса бывает нужно нечасто. Кроме того, требуется некоторый опыт, чтобы понять, что карты в руке настолько никудышные, что их замена стоит потраченного действия. Вот почему этого правила нет в упрощенной версии игры.)

Решив выполнить действие сброса, сбросьте 1 создание, полученное из личной колоды (не из колоды легенд). Оно откладывается в вашу стопку сброса.

Затем вы можете вернуть одну или несколько карт из руки под низ соответствующих колод (лицом вниз). Возвращая сразу несколько карт под низ одной колоды, вы сами выбираете очередность. Вне зависимости от того, сколько карт вы возвращаете, это по-прежнему считается выполнением 1 действия сброса.

Пример. Если вы избавляетесь от 3 созданий вашего цвета, 1 легенды и 1 озарения, то сначала сбрасываете 1 создание, взятое из личной колоды (оно уходит в стопку сброса), а затем подкладываете 2 других создания из личной колоды под низ этой колоды в любом порядке. Также вы подкладываете озарение и легенду под низ их колод, 1 легенда остается у вас в руке. Все это занимает 1 действие.

В конце хода вы доберете в руку недостающие количества каждого типа карт.

НЕХВАТКА КАМНЕЙ

Уничтоженные камни возвращаются в резерв их владельцев, однако может произойти так, что по прошествии многих ходов все ваши камни определенного типа окажутся на арене (простые/особые или легендарные). В этом случае применить эффекты некоторых карт будет невозможно (такие эффекты, как превращение, повышение ранга, понижение ранга и выкладывание камня, см. лист «Полные правила»). Однако даже если у вас закончились камни, вы все равно можете выполнять действия выкладывания простого камня и призыва создания (см. подробнее в соответствующих разделах листа «Полные правила»).

(Такое происходит очень и очень редко и чаще всего с легендарными камнями, так что данное правило не пригодится в вашей первой партии.)

КОНЕЦ ИГРЫ

В первой партии вы заканчиваете игру, когда кто-то набирает 6 очков или берет последнюю карту из личной колоды. В полной игре используются условия окончания игры.

У каждого стиля таш-калара свое условие, однако для каждого из них действует общее правило: если выполнилось условие окончания игры, каждый игрок делает еще один полный ход.

Обычно условие окончания игры выполняется, когда кто-то набирает определенное количество очков или берет последнюю карту из личной колоды. В некоторых ситуациях соперник может набрать необходимое число очков и выполнить условие окончания игры на вашем ходу, однако не имеет значения, как и кем оно было выполнено. Игрок, на чьем ходу или в конце чьего хода выполнилось условие окончания игры, становится последним игроком.

Когда выполняется условие окончания игры, происходит следующее (в указанном порядке):

1. Игрок заканчивает ход и объявляет, что выполнилось условие окончания игры. Он становится последним игроком.
2. Право хода продолжает передаваться в обычном порядке, каждый другой игрок делает последний ход. (Если играют двое, то соперник последнего игрока делает один ход.)
3. Затем последний игрок делает завершающий ход.
4. Игроки определяют победителя по правилам текущего стиля.

Конечно, если все согласны, что победитель очевиден и последние ходы ничего не изменят, можете сразу перейти к чествованию счастливого. Но порой исход партии решается именно на последних ходах.

(В режиме высокого стиля это часто связано с призывом и гибелью легендарных созданий, поэтому данное правило не действует в самой первой партии.)

НИЧЬЯ

Во всех стилях таш-калара используются общие правила разрешения ничейных ситуаций. (Исключение: в общем бою насмерть действует свое особое правило, которое применяется первым.)

Ничья разрешается в пользу претендента с большим числом улучшенных камней на арене. Если ничья сохраняется, она разрешается в пользу претендента с большим числом камней на арене.

Если все еще ничья, значит, ничья.

СТИЛИ ТАШ-КАЛАРА

Во всех стилях таш-калара используются правила полного варианта игры, описанные выше. Отличия заключаются лишь в принципе определения победителя и нескольких дополнительных правилах.

ВЫСОКИЙ СТИЛЬ (2 ИГРОКА ИЛИ 2 КОМАНДЫ)

После первой партии в игру вам уже будет знакома большая часть правил высокого стиля таш-калара. Главное отличие высокого стиля от боя насмерть — использование целей.


Подготовка к высокому стилю



Игра проходит на арене с выделенными центральными клетками. С ними связаны некоторые цели. В начале игры на арене нет камней.

Цели

Подготовьте поле целей так же, как делали это в первой партии.

Перемешайте все цели, включая карты сложных целей (они отмечены водяным знаком ).

В полной версии высокого стиля действуют два ограничения: среди начальных трех текущих целей не может быть сложных и на поле целей не может находиться три и больше открытых целей одного типа (тип определяется по символу в левом верхнем углу карты). Эти правила применяются следующим образом.

Выкладывая на поле целей первые 3 текущие цели, сбрасывайте все сложные цели — на поле должны оказаться 3 обычные цели. Если все 3 цели относятся к одному типу, сбрасывайте третью цель и выкладывайте взамен нее по одной новой цели, пока ее место не займет обычная цель другого типа.

После этого замешайте все сброшенные цели обратно в колоду. На поле целей будут находиться 3 открытые обычные цели как минимум двух разных типов. Откройте верхнюю карту колоды целей, это следующая цель. Она может быть обычной или сложной, но это неважно: сложной цели не должно быть только среди начальных трех целей.

Однако если тип следующей цели совпадает с типом двух текущих целей, следующую цель надо поменять. Уберите ее под низ колоды (лицом вниз) и откройте новую карту. При необходимости повторяйте эту процедуру, пока тип верхней карты колоды не станет отличаться от типа двух из трех текущих целей. Не забывайте применять это правило к каждой новой цели.

Конец игры

В высоком стиле проверка выполнения условия окончания игры проводится в конце хода игрока.

Подсчитайте число очков на всех полученных вами картах целей и прибавьте к сумме 1 за каждый легендарный камень вашего цвета на арене. Это ваш результат.

Условие окончания игры выполняется, когда один из игроков набирает 9 и больше очков либо когда один из игроков берет последнюю карту из личной колоды.

Как было сказано на стр. 7, после этого каждый участник делает еще один полный ход. Из-за возможности уничтожения легендарных камней может оказаться, что оба игрока закончат игру меньше чем с 9 очками, но это неважно, игра все равно закончится.

Победитель игры — участник с наибольшим результатом. Ничьи разрешаются так, как описано на стр. 7.


ДУЭЛЬНЫЙ БОЙ НАСМЕРТЬ (2 ИГРОКА ИЛИ 2 КОМАНДЫ)

До сих пор мы говорили о сокращенной версии правил, специально разработанной для знакомства с игрой. Пользуйтесь ими, когда обучаете игре человека, который раньше в нее не играл. Сейчас мы рассмотрим отличия между полной и сокращенной версиями игры. Данные правила применяются ко всем стилям таш-калара.

Подготовка к бою насмерть

Поля




Игра проходит на арене с клетками с символом .

Вам не понадобится ни колода целей, ни поле целей. Вместо этого соберите общее поле подсчета очков из двух частей, у вас должно получиться длинное поле с делениями от 0 до 21. Ваш результат на нем покажет, насколько вы впечатлили толпу.

Игроки

Каждый игрок выкладывает простой камень своего цвета на нулевое деление поля подсчета очков. Всякий раз, когда игрок получает очки, он передвигает свой камень на соответствующее число делений поля.

В бою насмерть на арене есть начальные камни. Выберите первого игрока. Его соперник берет по одному простому камню каждого используемого цвета и кладет их на клетки с символом . Как обычно, на первом ходу у первого игрока всего 1 действие, далее каждому игроку доступно 2 действия в ход.

(Чаще всего выбор начальных клеток оказывается простой формальностью, однако для некоторых высокорейтинговых созданий близость красных и зеленых клеток может иметь значение.)

Ход игры

Во время игры вы получаете очки за следующее:

Очки за уничтожение камней

Вместо очков за достижение целей игроки получают очки за уничтожение камней соперника. За этим сюда и пришли зрители.

Делая ход, складывайте рядом с ареной все уничтожаемые вами камни соперника. (Превращение камней соперника в камни вашего цвета также считается уничтожением.) В конце хода начислите себе очки за уничтоженные камни соперника и верните их ему. Вы получаете:


- × 2 очка за каждый легендарный камень;
- × 1 очко за каждый особый камень;
- × 1 очко за каждые 2 простых камня.

Если вы уничтожили нечетное число простых камней, то очки за неполную пару не получаете.

Вы получаете очки только лишь за камни соперника. Ни вы, ни ваш соперник не получаете очки за камни вашего цвета, которые вы уничтожаете на своем ходу.

Очки за призыв легенд

Призвав легенду, вы получаете 1 очко. Толпа без ума от драконов и элменталей.

В отличие от высокого стиля, где не имело значения происхождение легендарного камня, в бою насмерть очки приносят только призванные легенды, то есть такие, которые появились на арене при помощи карт с символом . Легендарные камни, оказавшиеся на арене любым другим способом, очков не приносят. Кроме того, вы не теряете очки, если соперник уничтожает ваши легендарные камни (но сам получает очки за их уничтожение, как описано выше).

Очки за озарение

Толпе, конечно, нравится глядеть на озарение, но вид завихрений избыточной магической энергии, вырывающейся из каларитов вашего соперника, зачаровывает ее больше. Поэтому когда вы проводите ритуал озарения, чтобы осадить соперника, их симпатии на его стороне.

Всякий раз, когда вы разыгрываете карту озарения, ваш соперник получает 1 очко. Не имеет значения, 1 или 2 эффекта озарения вы применяете.

(Вам может показаться невыгодным разыгрывать озарения и дарить сопернику 1 очко, однако порой без этого никак. Если вы не сделаете этого, соперник продолжит получать очки, хоть и будет делать это все медленнее, однако, скорее всего, вы при этом и вовсе ничего не получите. Гораздо лучше уравновесить силы и вернуться в игру. Возможно, очень скоро ситуация изменится на противоположную, и ваш соперник сам будет вынужден сыграть озарение.)

Конец игры



Игра заканчивается, когда один из игроков набирает больше 17 очков. Обратите внимание, что цифры от 18 до 21 на поле подсчета очков нарисованы более тускло, а на колонне между делениями 17 и 18 имеются две полоски.

(Две полоски символизируют окончание игры с 2 участниками или 2 командами. В общем бою насмерть для 3–4 участников — свои условия окончания игры.)

Также игра заканчивается, когда один из игроков берет последнюю карту из личной колоды.

После того как каждый игрок сделает последний ход (см. стр. 7), победителем игры станет участник с наибольшим результатом. Ничьи разрешаются так, как описано на стр. 7.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Если вас четверо, вы можете разделиться на 2 команды и сыграть либо в режиме дуэльного боя насмерть, либо в режиме высокого стиля. В целом игра проходит по правилам для двух участников.

Подготовка к командной игре

Поля

Какие поля использовать, зависит от того, во что вы собираетесь играть: в высокий стиль или в дуэльный бой насмерть.

Игроки

Участники одной команды садятся друг напротив друга. Каждый игрок выбирает отдельную колоду созданий, но при этом каждая команда использует общий набор камней какого-то одного цвета.

(Рекомендуем выбирать личные колоды так, чтобы в каждой команде оказалось по имперской колоде.)

Перемешайте личную колоду, а затем поверните 6 нижних карт на 90°.

(Условие окончания игры выполняется, когда один из игроков берет последнюю неповернутую карту из своей колоды. Поскольку у команды получается вдвое больше карт, чем у одиночного игрока, это правило позволяет не затягивать партии.)

Выберите первого игрока. Каждый игрок берет 3 карты из личной колоды и 1 озарение.

Легенды достаются только одному участнику команды. Тот участник каждой команды, который будет ходить раньше, берет 2 легенды. Его напарнику придется дожидаться своего хода, чтобы увидеть их.

Если проходит дуэльный бой насмерть, то игрок, сидящий справа от первого игрока, выкладывает на арену 1 камень каждого цвета на клетки с символом .

Ход игры

Игроки ходят по очереди в направлении часовой стрелки. Из-за того что участники одной команды сидят напротив друг друга, одна команда не может сделать два хода подряд.

В свой ход вы используете камни команды, как использовали бы их в игре на двоих, не имеет значения, какой именно участник команды выкладывает их на арену. Вы используете лишь свои карты в руке и не знаете, какие карты находятся в руке напарника.

Однако есть способ скоординировать работу команды.

ПЕРЕДАЧА ПОЛНОМОЧИЙ

Перед тем как выполнить действие или во время применения эффекта карты вы можете передать управление вашим ходом своему напарнику. Объявите, что передаете полномочия напарнику, и отдайте ему легенды вашей команды.

Напарник тратит все ваши оставшиеся действия на выкладывание простых камней на пустые клетки арены. Это единственный тип действия, доступный ему на вашем ходу. Он не может тратить ваши действия на сброс карт и призыв созданий (включая призыв легенд). Он также не может проводить ритуал озарения.

(Зачем вообще отдавать свой ход другому? Если вы не планировали ничего иного, кроме как выкладывать простые камни, то, возможно, имеет смысл позволить сделать это напарнику, потому что он будет ходить раньше вас и, соответственно, имеет шанс призвать создание раньше.)

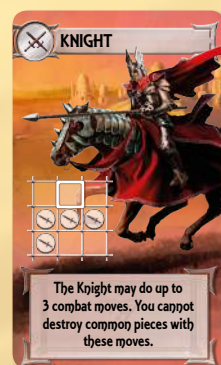
Если вы передаете полномочия во время применения эффекта создания или озарения, напарник заканчивает применение этого эффекта за вас. (А затем тратит все ваши оставшиеся действия на выкладывание простых камней.)

Передавая полномочия напарнику, вы теряете возможность сыграть карту озарения на текущем ходу. Вы возвращаете себе управление своим ходом после того, как напарник применит все оставшиеся эффекты и выполнит все оставшиеся действия.

Пример



Первым действием вы выкладываете простой камень. Вторым действием призываете на отмеченную клетку Рыцаря, который может сделать до 3 боевых перемещений. Первым перемещением вы уничтожаете особый камень соперника, а дальше не знаете, что делать. Возможно, особый камень Рыцаря пригодится



на какой-нибудь клетке напарнику? Вы передаете ему полномочия.

Ваш напарник делает еще 2 боевых перемещения, и это все, что он может сделать, поскольку вы уже потратили 2 ваших действия.

(Если вы доверяете плану вашего напарника, то могли бы передать ему полномочия еще в начале применения эффекта, чтобы он сделал все 3 перемещения сам. Он не может не знать, что уничтожение особого камня соперника — очевидное решение. Поэтому если он делает это, то хорошо, но если нет, — значит, он задумал что-то более выгодное. Доверие внутри команды играет важную роль.)

(Заметьте, что Рыцаря можно было бы призвать и на другую клетку, однако вы не можете выложить карту и передать полномочия, чтобы клетку появления выбрал напарник, потому что этот выбор — часть действия призыва, а не эффекта карты. Передать полномочия можно либо перед выполнением действия, либо в ходе применения эффекта.)

Пример

Выполняется верхнее условие данной карты озарения, и вы начинаете ход, применяя ее эффект, позволяющий сделать 1 обычный прыжок 1 простым камнем. Вы видите, что у вас нет созданий, которых можно было бы призвать даже после прыжка, поэтому передаете полномочия. Напарник решает, как использовать ваш обычный прыжок, а затем тратит 2 ваших действия на выкладывание простых камней и возвращает вам ход.



ОКОНЧАНИЕ ХОДА

Независимо от того, передавали вы полномочия или нет, свой ход вы всегда заканчиваете сами.

Если вы играете в высокий стиль, то в этот момент можете объявить о достижении 1 цели. Карта целей, полученные участниками одной команды, хранятся вместе.

Если вы играете в дуэльный бой насмерть, то в этот момент подсчитываете, сколько было уничтожено камней соперника, и передвигаете камень вашей команды по полю подсчета очков.

Не имеет значения, кто в действительности делал ход, на котором была достигнута цель или были уничтожены камни соперника. Очки, полученные одним из участников команды, принадлежат обоим игрокам, ведь они команда.

После начисления очков добирайте карты, чтобы в руке у вас вновь было 3 создания из личной колоды и 1 озарение. Если вы еще не передали напарнику легенды вашей команды, сделайте это сейчас. При необходимости он добирает руку до 2 легенд.

(Некоторые карты из лесной колоды позволяют в этот момент брать дополнительные карты в руку. Если речь идет о карте из вашей колоды, ее берете вы, а если о легенде — то ваш напарник.)

После вас следующим ходит ваш соперник слева, даже если вы передавали полномочия напарнику.

Конец игры

Сумма очков, при которой завершается игра, остается той же, что и при игре вдвоем. Также игра заканчивается, когда один из игроков берет последнюю повернутую карту из личной колоды. (Подробнее о повернутых картах ниже.)

Как было сказано на стр. 7, после выполнения условия окончания игры каждый участник делает еще один полный ход, иными словами, каждая команда получает еще 2 хода на то, чтобы изменить свое положение к лучшему.

Итоговый результат определяется так же, как и в игре на двоих. Участники одной команды выигрывают или проигрывают (или заканчивают ничьей) вместе.

Повернутые карты

Шесть повернутых карт лежат в колоде не просто так. Вы получаете шанс использовать их в следующих случаях.

Вы берете повернутую карту в руку. Игра подходит к концу, когда вы забираете последнюю неповернутую карту, и теперь в колоде остаются одни лишь повернутые карты, поэтому, получая новые карты из колоды, вы вынуждены брать в руку повернутые. Например, если вам нужно взять 2 карты, а в колоде осталась только 1 неповернутая карта, вы берете ее и 1 повернутую.

Вы возвращаете повернутую карту в исходное положение, возвращая карту под низ колоды. Вспомните, что в качестве действия можно сбросить 1 карту, взятую из личной колоды, а затем вернуть любое число карт из руки под низ их колод. Когда вы возвращаете карту под низ личной колоды, она становится одной из шести нижних карт и тут же поворачивается, при этом самая верхняя повернутая карта возвращается в исходное положение, чтобы у вас по-прежнему было только 6 повернутых карт.

Общение

Участники одной команды не должны обсуждать общую стратегию, они общаются только через передачу полномочий. Однако только от вас зависит, как строго вы будете следовать этому правилу. Игроки не должны сидеть в гробовом молчании, ведь партия в настольную игру — событие развлекательное. Что точно не должны делать игроки, так это показывать друг другу карты и вести тайные переговоры.

Отмена решения

Передавая полномочия партнеру, поздно отменять принятые ранее решения.

Общий бой насмерть (3 или 4 игрока)

Общий бой насмерть позволяет 3–4 участникам сразиться друг против друга. Задача каждого игрока — уничтожать камни соперников, делая это как можно сбалансированней.

Изначально этот стиль создавался для трех участников, поэтому играя, может показаться вам не такой динамичной, а сражения — сложнее. К своему следующему ходу вы вполне можете остаться без камней на поле. Если вас это не страшит, то вперед и в бой, вас ждет яростная схватка, полная неожиданных поворотов судьбы. Но если вы предпочли бы чуть менее хаотичную партию на четверых, лучше выберите командный режим.

Подготовка к общему бою насмерть

Поля



Игроки



Используйте ту же сторону арены, что и для дуэльного боя насмерть.

Вам не понадобится ни поле целей, ни общее поле подсчета очков. У каждого игрока будет личное поле подсчета очков.

Каждый игрок выбирает школу таш-калара и берет карты, камни и поле подсчета очков ее цвета.

Возьмите по одному особому камню у каждого другого игрока и выложите их на нулевое деление личного поля подсчета очков. Убедитесь, что камни лежат «особой» стороной вверх; как вы увидите дальше, это важно.

(По ходу игры вы будете начислять очки от каждого соперника по отдельности, и в конце ваш результат определится по камню, который продвинется меньше всех. Это даст вам хороший стимул уничтожать камни соперников как можно равномернее.)

Выберите первого игрока, возьмите карты по обычным правилам.

Игрок, сидящий справа от первого игрока (тот, кто будет ходить последним), выкладывает на арену начальные камни.

- × Если игроков трое, он выкладывает 1 простой камень каждого цвета рядом с каждым символом
- × Если игроков четверо, он делает то же самое с той лишь разницей, что не выкладывает камень игрока, который будет ходить вторым. (Даже в игре на четверых на арене будет всего 3 начальных камня.)

Рядом с каждым символом имеются 2 клетки. Рядом с символом можно выложить только 1 начальный камень.

(Пока вы не спросили сами, это правило придумано для компенсации невыгодного положения последнего игрока. В игре вдвоем у первого игрока есть преимущество первого хода, у второго — преимущество первого хода с 2 действиями, у третьего — преимущество размещения камней.)

В игре вчетвером у первого игрока есть преимущество первого хода. Второй игрок заканчивает ход с таким же числом камней, что и первый, но его преимущество — возможность выбора клеток для них. Третий игрок, как и второй, получает 2 действия, и его преимущество — наличие начального камня на арене. У четвертого игрока те же преимущества, что и у третьего, однако он еще и решает, куда выложить начальные камни.

В реальности каждое преимущество нивелируется непредсказуемостью хода игры, однако нам нравится думать, что нам удалось разработать правила, справедливые для каждого участника. К тому же кто-то все равно должен раскладывать начальные камни.)

Ход игры

Игроки стараются получить как можно больше очков каждого цвета.

Очки за уничтожение камней

Делая ход, складывайте рядом с ареной все камни соперников, которые уничтожаете. (Превращение камней соперника в камни вашего цвета тоже считается уничтожением.) В конце хода начислите себе очки за уничтоженные камни соперников и верните их им. Вы получаете:

- × 2 очка за каждый легендарный камень;
- × 1 очко за каждый особый камень;
- × 1 очко за каждые 2 простых камня одного цвета.

Очки каждого цвета начисляются по отдельности соответствующими камнями на вашем поле подсчета очков.

Пример



В свой ход Красный игрок уничтожает такие камни. Он продвигает синий камень на поле подсчета очков на 3 деления, а зеленый камень — на 2. Непарный простой коричневый камень очков не приносит.

После начисления очков за пары простых камней одного цвета, у вас может остаться 2 или 3 непарных камня разных цветов. Можете сделать из них еще 1 пару и получить 1 очко того цвета, который вошел в пару.

Пример



Красный игрок получает 1 очко за синие камни и 1 очко — за коричневые. У него остаются 2 непарных камня: 1 простой зеленый и 1 простой синий. Он может получить либо 1 синее очко, либо 1 зеленое.

(Вполне логично выбирать цвет, в котором вы отстае больше всего, однако опытные мастера таш-калара подходят к этому вопросу иначе, стараясь предвидеть, очки какого цвета в оставшейся части игры будет получить сложнее всего.)

Очки за призыв легенд

Как и в дуэльном бою насмерть, вы получаете 1 очко за призыв легенды. При этом вы сами выбираете цвет этого очка.

(Призыв легенды позволяет улучшить счет в цвете, получить очки которого сложнее всего. Не упускайте эту возможность.)

Очки за озарения соперников

Разыграв карту озарения, выберите соперника, который станет источником озарения. От выбора соперника будет зависеть, какие эффекты вашего озарения вы примените: верхний, нижний или оба. (Если ни одно условие озарения не выполняется, данного соперника выбрать нельзя.)

Игрок, выбранный источником озарения, получает 1 очко вашего цвета.

Пример



Красный игрок может сыграть данную карту, только если выберет источником Синего игрока. В этом случае он применит оба эффекта озарения, а Синий игрок получит 1 очко.



Пример



В данной ситуации Красный игрок может сделать источником Синего игрока (верхний эффект) или Зеленого (нижний эффект). Красный игрок может выбрать только кого-то одного, он не может сыграть озарение, сделать источником двух соперников и применить два эффекта. Его выбор может основываться на более полезном эффекте или на том,



кто из игроков получит меньшее преимущество от очка его цвета.

(Подумайте вот о чем: чем больше у соперника очков вашего цвета, тем менее выгодно ему тратить время на уничтожение ваших камней, так что иногда дать сопернику лишнее очко вашего цвета не так уж и плохо.)

Выбор соперника определяет, какой эффект озарения вы сможете применить и кто получит очко вашего цвета, однако это не накладывает ограничений на применение эффекта. Например, если эффект позволяет сделать что-то с камнем соперника, это может быть камень любого соперника, необязательно того, кого вы сделали источником озарения.

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ ПРИЗЫВ

В общем бою насмерть у вас есть ограниченная возможность использования камня соперника в качестве части вашей печати призыва. Вы можете воспользоваться каждым цветом соперника один раз за игру.


Призывая создание, вы можете выбрать 1 камень цвета соперника и воспользоваться им, как если бы он был вашим собственным камнем. Сделав это, переверните камень соответствующего цвета на вашем поле подсчета очков со стороны с символом  на сторону с  чтобы не забыть, что уже использовали этот цвет. В текущей партии вы не сможете использовать его вновь.

Пример



Красный игрок пока не сделал ни одного импровизированного призыва, поэтому все камни на его поле подсчета очков лежат «особой» стороной вверх. Он хотел бы воспользоваться камнем соперника, чтобы призвать Мастера меча.

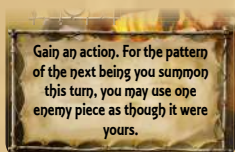
Он мог бы задействовать нижний зеленый простой камень и призвать Мастера меча на обведенную зеленой рамкой клетку, но решает использовать синий камень и призвать Мастера меча на клетку в синей рамке. Игрок переворачивает синий камень на своем поле подсчета очков (теперь тот лежит «простой» стороной вверх) и применяет эффект карты: уничтожает зеленый камень и повышает ранг Мастера меча.

(Красный игрок не мог бы призвать Мастера меча на клетки, отмеченные символом , поскольку при импровизированном призыве можно использовать только 1 камень цвета соперника.)

Импровизированным призывом можно призвать любое создание, включая легенду. Импровизированный призыв можно выполнять несколько раз за ход, но в каждом из них должен использоваться только 1 камень соперника. И не забывайте, что каждым цветом можно воспользоваться только 1 раз за игру.

(Импровизированный призыв можно объединить с эффектом карты. Например, карта War Summoner («Боевой призыватель») позволяет воспользоваться в следующем призыве 1 камнем соперника, как своим. Если этот призыв сделать импровизированным, вы сможете использовать сразу 2 чужих камня, и лишь один из них будет подпадать под ограничение в «один раз за игру».)

Некоторые печати требуют, чтобы на клетке призыва находился камень. Импровизированный призыв можно сделать даже в этом случае.

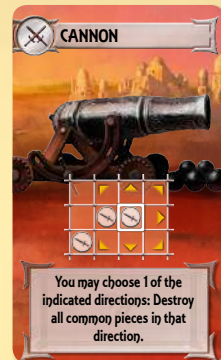


Пример



Для призыва Пушки Красный игрок может либо воспользоваться зеленым простым камнем (Пушка появится на клетке с зеленой рамкой), либо синим особым камнем (Пушка появится на клетке с синей рамкой). Он выбирает второй вариант, и призыв Пушки уничтожает синий особый камень.

(Заметьте, что Пушку нельзя призывать на клетку с зеленым легендарным камнем, потому что особые создания нельзя призывать на клетки с легендарными созданиями, независимо от их цвета.)



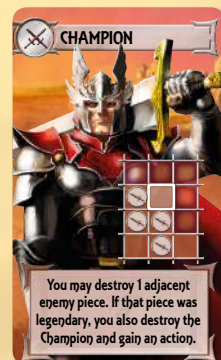
Камень соперника, использованный для импровизированного призыва, не меняет цвет, во время и после призыва он остается камнем своего владельца.

Пример



Благодаря импровизированному призыву Красный игрок может призвать Чемпиона на выделенную зеленой рамкой клетку. Эффект карты Champion («Чемпион») позволяет уничтожить зеленый особый камень. Несмотря на то что игрок использовал его при призыве, это по-прежнему камень соперника.

(На карте отмечены только 5 соседних клеток, но это не означает, что Чемпион не может уничтожить зеленый камень. На карте говорится об одном соседнем камне соперника, а текст карты главнее иллюстрации. Однако если текст говорил бы об одном камне на одной отмеченной клетке, Чемпион не смог бы уничтожить ни один камень, использовавшийся для его призыва, поскольку эти клетки не отмечены на карте.)



КОНЕЦ ИГРЫ

На каждом поле подсчета очков есть 2 колонны с полосками. Если играют трое, ориентируйтесь на колонны с 3 полосками (последняя колонна после деления 11), а если четверо — на колонны с 4 полосками (после деления 9). Условие окончания игры выполняется, когда кто-то из игроков пересекает соответствующую колонну камнем любого цвета.

(В игре на четверых условие окончания игры выполняется, когда один из участников набирает 10 очков одного цвета, в игре на троих — 12 очков, при этом камень выходит за пределы поля подсчета очков.)

Также игра заканчивается, когда один из игроков берет последнюю карту из личной колоды.

Как было сказано на стр. 7, после выполнения условия окончания игры каждый участник делает еще один полный ход.

Подсчет очков

Ваш результат — число очков того цвета, камень которого продвинулся по вашему полю подсчета очков меньше всех. В случае ничьей претенденты сравнивают следующие наименьшие числа очков на своих полях. Если ничья не разрешается, и играют четверо, претенденты переходят к сравнению третьих чисел очков. Если по-прежнему ничья, разрешайте ее так, как описано на стр. 7.

Возможное число полученных вами очков какого-то цвета не ограничено размером поля подсчета. Если камень выходит за его пределы, продолжайте учитывать каждое очко.

(Скорее всего, это вообще окажется неважным, потому что финальный результат определяется по наименьшим числам очков.)



Игра с 4 участниками. Красный игрок набирает 10 коричневых очков, выполняя этим условие окончания игры. Он доигрывает ход, а затем каждый участник, включая его, делает последний ход и заканчивает игру с результатами, показанными на рисунке справа.

В игре побеждает Коричневый игрок: его наименьший результат 6 очков, и это больший наименьший результат, чем у кого-либо еще.

Красный и Синий игроки набрали по 5 очков. Сравнивая следующие наименьшие числа на их полях подсчета очков, мы видим, что второе место в игре занимает Синий игрок, а третье — Красный.

Зеленый игрок последний. Хотя в сумме у него и больше очков, чем у кого-либо еще, но его наименьший результат всего 4 очка.

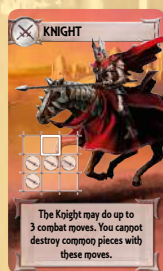
(Заметьте, что хотя условие окончания игры выполнил Красный игрок, он занял лишь третье место. Для окончания игры учитывается наибольший результат, а для определения победителя — наименьший. Если бы на последнем ходу Красный игрок получил синее или зеленое очко, он занял бы второе место, а если бы и то и другое — стал бы победителем.)

(Обратите внимание, что не имеет значения, какой стороной выложены камни на поле подсчета очков («особой» или «простой»), на подсчет очков это не влияет.)



Пара замечаний от Влади

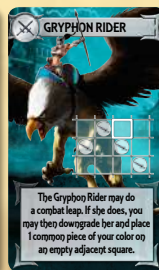
ПЕЧАТИ ПРИЗЫВА



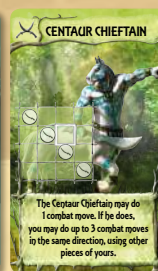
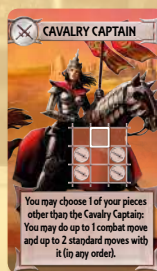
Некоторые игроки сталкиваются с трудностью сопоставления печати на карте и положением камней на игровом поле.

Мой совет: не сравнивайте карту с ситуацией на арене, лучше посмотрите на печать и осознайте, как выложены камни друг относительно друга. Запомните именно это расположение, а не формальный рисунок. Например, для призыва Рыцаря нужны 4 камня, выложенных буквой Г. На арене таких комбинаций, включая зеркальные отражения, будет больше, чем одна определенная ситуация, показанная на карте.

Также заметьте, что многие печати интуитивно понятны, какие-то более, какие-то менее, но при желании вы обязательно разглядите логику расположения их камней. Взять, к примеру, высокогорную карту Wolf Rider («Волчий наездник»), на ней такая же Г-образная печать, что и на Рыцаре, однако наездник призывается ближе к голове «волка», в то время как рыцарь вскакивает на спину «лошади». Та же логика относится и к Г-образной печати на лесной карте Centaur Spearman («Кентавр-копейщик»), и к диагональной Г-образной печати на карте Gryphon Rider («Грифонов наездник»). Видите, как Наездника усаживается прямо на шею «грифона»?



Раздумывая над символизмом печати карты Cavalry Captain («Капитан кавалерии»), обратите внимание на печати других военных лидеров: все они будто появляются во главе своих бойцов.



Вы можете придумать им собственные обоснования. А можете заглянуть на сайт www.tash-kalar.com и узнать больше о печатах, истории появления карт и эффектах созданий (а также изучить связанные с ними тактические советы и другие вещи.)

Колоды

Каждая колода была протестирована нами очень тщательно. Вы можете выиграть и проиграть с любой из них. Ваше главное оружие — ваше мастерство.

Наверное, вы уже обратили внимание, что у колод одинаковые рубашки, хотя они никогда не смешиваются. Мы сделали это в расчете на будущие режимы и игровые возможности. Что-то из этого уже можно увидеть на страничке www.tash-kalar.com.

РАЗРАБОТЧИК: ВЛАДЯ ХВАТИЛ

Художник: ДАВИД КОШАР

Графический дизайн: ФИЛИП МУРМАК

Дополнительная графика: РАДИМ ПЕХ

Перевод на английский: ДЖЕЙСОН ХОЛТ

Основное тестирование: ВИТ ВОДИЧКА

ПЕТР МУРМАК

Русскоязычное издание правил подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Александр Петрунин
Дизайнер-верстальщик: Мария Киселева
Руководитель проекта: Филипп Кан

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — все права защищены.

Игру тестировали: Витек, Кретен, Водка (поздравляю с победой в турнире тестировщиков!), Рыхлик, Филип, Эсгу, Туко, Вытик, Пол, Альне, Марцела, Йирка Баума, Грабинго, Анекен, Ронет, Эльвен, Мин, Юрай, Даниэлька, Эклп, Плема, Томаш, Ондра, Дита, Яна Изабелла, Гонза, Радка, Якоб, Матюш, Дан, Альча, Петя, Румун, Р. А., Лефи, люди из клуба настольных игр г. Брно и многие посетители различных чешских и зарубежных игровых конвентов.

Благодарности: Милошу Прохазке за организацию онлайн-тестирования, Полу Грогану за международную поддержку и презентации, Джейсону Холту за отличные названия и термины, Давиду Кошару за великолепные иллюстрации и всей команде CGE за то, что моя игра увидела свет в таком эпичном виде.

Особая благодарность: моей жене Марцеле за ее двойную поддержку — моральную и техническую (Марцела занималась программным обеспечением для онлайн-тестирования ☺).

© Czech Games Edition, октябрь 2013 г.

www.CzechGames.com

