Райнер Кніція

Djib

Schotten Totten 2™

Облога



Правила

Був тихий приємний день. Дрівця потріскували в каміні, на тарілках лежали запашні ліверні ковбаски, аж тут… БАХ-ТРАХ! Від потужного глухого удару весь замок заходив ходором, а ваша склянка з односолодовим віскі перекинулася, заливши білу, щойно випрану скатертину. Це вже ні в які ворота не лізе! Ваш сусід знову намагається витурити вас з вашого власного помешкання!

Ви тільки подивіться! Він десь там, унизу. Прямо зараз штурмує ваші стіни. Отже, настав час змастити ваші взаємини киплячою смолою!



Огляд і мета гри

Щоходу виряджайте одного зі своїх бійців на передову, посилюючи власні загони. Чимдуж кидайтеся в атаку або захищайте замок, не жаліючи своїх бійців! Навіть найменший пролом у стіні може призвести до згубних наслідків. Якщо нападник спроможеться пошкодити 4 різні ділянки стіни чи двічі одну ділянку – він переможе у грі. Оборонець здобуде перемогу, якщо натомість протримається до тієї рятівної миті, коли вичерпається колода облоги, і нападник буде змушений відступити.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

60 карт облоги

Карти облоги – це бійці, які будуть нападати на замок чи боронити його. **Кожна карта облоги має один з п'яти різних кольорів і значення сили від 0 (найслабші) до 11 (найсильніші)**.



11 карт тактики (див. варіант правил на с. 14)

Карти тактики – це союзники вашого клану, які допоможуть утілити вашу переможну стратегію. Кожна карта тактики має **особливий ефект**, позначений символом чорного кольору. У свій хід ви можете зіграти таку карту замість карти облоги.



7 плиток стіни

Плитки стіни зображують замок в облозі. Їх викладають у ряд. Кожна плитка – це ділянка стіни. На одному боці плитки показана **непошкоджена ділянка, а на протилежному – пошкоджена**. У нижній частині кожної плитки вказана **комбінація і кількість карт, потрібних** для перемоги в бою за цю плитку.



3 жетони казанів зі смолою

Жетони казанів зі смолою отримує оборонець замку. Кожен такий жетон дозволяє **оборонцеві скинути 1 карту, зіграну нападником** на ділянку стіни.



2 пам'ятки

На пам'ятках указані комбінації карт для кожної з плиток стіни.



2 фігурки

Картонні фігурки (півень і курча) нагадують гравцям, хто з них – **нападник**, а хто – **оборонець**.





ПРИГОТУВАННЯ

1. Сядьте один напроти одного й визначте, хто буде **нападником** (цей гравець бере фігурку півня (Б)). Інший гравець буде **оборонцем, він бере 3 жетони казанів зі смолою** та фігурку курчати (А).
2. Створіть замок, **виклавши всі 7 плиток стіни в ряд непошкодженим боком догори**, як зображено на малюнку. Усі плитки стіни слід повернути до нападника – тим боком, де зображені потрібні комбінації карт.
3. **Перетасуйте всі карти облоги,** створіть колоду й покладіть її долілиць.
4. **Кожен гравець бере 6 карт облоги.** Це його початкова рука. Гравці не показують свої карти один одному.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Нападник ходить першим. У свій хід виконайте ці кроки в такому порядку:

1. Відступіть або жбурніть казан зі смолою (необов'язково)
2. Зіграйте 1 карту
3. Візьміть 1 карту
4. Оголосіть захоплення (лише нападник, необов'язково)

1 Відступіть або жбурніть казан зі смолою (необов'язково)

Відступити (лише **нападник**)

На початку свого ходу ви можете відступити від однієї чи кількох (на ваш вибір) плиток стіни.

Для цього виберіть плитки, від яких бажаєте відступити, і скиньте всі карти, зіграні на них з вашого боку замку.

Тепер переходьте до фази **«Зіграйте 1 карту».**

Жбурнути казан зі смолою (лише **оборонець**)

На початку свого ходу ви можете жбурнути казан зі смолою через стіну.

Для цього виберіть плитку стіни й скиньте найближчу до неї карту (облоги чи тактики), зіграну з боку нападника. Потім поверніть 1 жетон казана зі смолою в коробку. У свій хід ви можете жбурнути лише 1 казан зі смолою, а за всю гру не більше ніж 3.



Тепер переходьте до фази **«Зіграйте 1 карту».**



❷ Зіграйте 1 карту

Виберіть **карту** з руки й покладіть її поряд з плиткою стіни, дотримуючись таких вимог:

- Кількість карт з вашого боку стіни не повинна перевищувати **кількість карт**, **указану на цій плитці**. Ви можете зіграти карту з будь-якою силою. Ви можете зіграти будь-яку карту на будь-яку плитку, поки не перевищуєте максимум карт, указаний на цій плитці.
- Першу зіграну карту покладіть поряд з цією плиткою. Наступні карти кладіть зверху зіграної раніше карти. Трохи зміщуйте їх так, щоб колір і сила всіх карт завжди лишалися видимими.

Ніколи не змінюйте порядок зіграних вами карт. Це впливає на те, яку саме карту скидати після того, як оборонець жбурне казан зі смолою.

НАШЕ КУРЧА Й ПІВНЯ ЗАКЛЮЄ

Якщо ви зіграли карту з силою «0» на плитку стіни, з іншого боку якої лежить карта з силою «11» того самого кольору, скиньте обидві карти («0» і «11» одного кольору). Так само скиньте обидві карти, якщо зіграли «11» напроти «0» того самого кольору. Граючи такі карти, ви повинні дотримуватися обмеження щодо кількості карт навіть перед їхнім скиданням.

❸ Візьміть 1 карту

Візьміть собі на руку **верхню карту колоди**. Після того як ви взяли карту (і можливо оголосили захоплення – див. подальшу сторінку), ваш хід завершений. Тепер ходить ваш суперник.

Якщо ви повинні взяти карту, а колода вичерпана, переходьте до етапу **кінця гри.**

Оголосіть захоплення (тільки **нападник**, необов'язково)

Будь-коли у свій хід нападник може **оголосити захоплення** однієї чи кількох плиток стіни, **де має укомплектовані загони.**

Загін вважають укомплектованим, якщо кількість карт у ньому дорівнює зображеній на плитці кількості карт.

Щоб оголосити захоплення, **нападник повинен довести, що оборонець не здатний укомплектувати сильніший, ніж у нього загін**. Коли нападник виконує спробу оголосити захоплення, відбувається щось одне:

Якщо загони з обох боків плитки стіни *укомплектовані.*

Визначте найсильніший загін, порівнявши їх так, як указано на подальшій сторінці.

Якщо нападник має *укомплектований загін*, а оборонець – *ні.*

З огляду на зіграні чи скинуті протягом гри (і тому відомі обом гравцям) карти, **нападник повинен довести, що його загін неможливо перемогти**, хай які карти зіграє оборонець. Нападник не зважає на те, що зіграні карти можуть бути скинуті за допомогою майбутніх ефектів карт «0», «11» і казанів.



Приклад. Нападник може оголосити захоплення.

ПОРІВНЯННЯ ЗАГОНІВ

На плитці зазначено, які типи загонів вважають **прийнятними** для порівняння, коли нападник оголошує захоплення. Якщо тип загону не відповідає вимогам плитки, рахують лише сумарну силу всіх карт загону.

Докладніше про типи загонів читайте далі у відповідному розділі.



Враховують **усі типи загонів**.



Враховують лише тип «**сума**».



Враховують лише типи «**однакова сила**» та «**сума**».



Враховують лише типи «**колір**» і «**сума**». «Одноколірний ряд» тут рахують як суму.



Враховують лише типи «**ряд**» і «**сума**». «Одноколірний ряд» тут рахують як суму.

Сильніший за типом загін захоплює плитку. Якщо обидва загони мають однаковий тип, плитку захоплює загін з більшою сумарною силою. У разі рівності сил плитку захоплює загін, який був укомплектований раніше.



Виняток

Таку плитку захопить загін з найменшою (–) сумарною силою.

Важливо. Пам'ятайте, що сильніший ***неприйнятний*** *тип ніколи не здолає слабший* ***прийнятний*** *тип. Наприклад, якщо враховують лише «колір» і «суму», загін типу «однакова сила» не може здолати загін типу «колір».*

Якщо нападник успішно оголосив захоплення плитки стіни, **переверніть її пошкодженим боком догори.**

Якщо таким способом ви перевернули вже 4-ту плитку або якщо плитка, яку треба перевернути, вже лежить пошкодженим боком догори, переходьте до етапу кінця гри.



Скиньте всі карти, зіграні по обидва боки плитки стіни. Тепер тут можна укомплектовувати нові загони (*якщо після оголошення захоплення нападник зазнав невдачі, нічого не відбувається*).

СКИДАННЯ КАРТ

Скидаючи карти (з будь-якої причини), сортуйте їх за кольором і кладіть горілиць у п'ять відповідних стосів поряд з ігровою зоною. Так ви завжди зможете швидко дізнатися, які карти вже вийшли з гри.

Типи загонів

Нижче наведено всі можливі типи загонів (від найсильнішого до найслабшого).

Одноколірний ряд



Усі карти мають **однаковий колір і неперервну послідовність значень сили**. Карти можна зіграти в будь-якому порядку.
Наприклад, порядок «2», «1», «3» – прийнятний.

Однакова сила



Усі карти мають **однакове значення сили.**

Колір

Усі карти мають **однаковий колір.**



Ряд

Усі карти мають неперервну послідовність значень сили (байдуже, який колір карт). Карти цього типу загону можна зіграти в будь-якому порядку.



Сума

Будь-яка комбінація карт.



Приклади



Нападник зіграв найсильнішу з можливих комбінацій карт на плитку стіни з брамою: дві карти однакового кольору з послідовними значеннями сили. Сумарна сила цих карт дорівнює 21. Оборонець міг би зіграти такий самий загін у відповідь, але все одно програє, бо його загін буде укомплектований пізніше, ніж загін нападника. Тож нападник успішно оголошує захоплення.

Плитку стіни з брамою пошкоджено. Нападник створив новий загін. Він зіграв 4 карти з послідовними значеннями сили, але цей тип загону тут неприйнятний. Щоб захопити браму, треба сформувати загін з найменшою сумарною силою. Сумарна сила загону нападника дорівнює 6, оборонця – 5. Поки ще дві карти «0» не були скинуті чи зіграні, не можна оголосити захоплення брами.





Нападник зіграв три карти одного кольору. Сумарна сила цих карт дорівнює лише 14. Оборонець не відчуває небезпеки й намагається створити загін з карт одного кольору з сумарною силою, яка перевищує загін нападника. Щоб оборонець не встиг завершити переможний загін, нападник вирішив відступити й скинути всі зіграні ним карти. Натомість оборонець відступити не може, він застряг тут з цими картами.



…тож тепер нападнику треба укомплектувати загін, чий тип сильніший за три карти одного кольору.

Нападник додає дві «1» до цієї стіни. Якщо він зіграє третю «1», то зможе оголосити захоплення. Тому оборонець вирішує скористатися казаном зі смолою і скинути першу зіграну нападником «1». Тепер у загоні нападника лишилася тільки одна «1», тож небезпека наразі усунута. Нападник може схитрити й відступити знову. Так він матиме більше шансів створити сильніший загін, навіть витративши на це кілька ходів.



Кінець гри

Нападник перемагає, якщо він захопив **пошкоджену плитку стіни** або **пошкодив чотири плитки.**

Якщо наприкінці свого ходу гравець повинен узяти карту облоги, а **колода вичерпалася**, гра негайно закінчується. У такому разі перемагає оборонець. Оборонець також перемагає, якщо не може зіграти жодної карти облоги, бо має **укомплектовані загони поряд з усіма плитками стіни.**

Помста?

Щоб визначити справжнього переможця, ми радимо зіграти дві партії поспіль, міняючись ролями. Якщо в обох партіях переміг той самий гравець, він отримує звання беззаперечного чемпіона.

Якщо кожен гравець здобув по одній перемозі, визначте, кому вдалося це зробити найблискучіше:

- **Якщо обидва гравці перемогли, граючи за нападника, то звання абсолютного переможця здобуває той, хто переміг у партії, наприкінці якої в колоді лишилося більше карт.**
- **Якщо обидва гравці перемогли, граючи за оборонця, то звання абсолютного переможця отримує той, хто наприкінці партії мав більшу сумарну кількість непошкоджених плиток стіни й невикористаних жетонів казанів зі смолою.**

У разі нічиєї зіграйте повторно, щоб визначити абсолютного переможця!



ТАКТИЧНИЙ ВАРІАНТ

У цьому варіанті грайте за звичайними правилами, проте з такими змінами:

Приготування

Перетасуйте всі карти тактики, створіть колоду й покладіть її біля колоди облоги. Кожен гравець починає гру, маючи на руці **7 карт облоги** замість звичайних 6.

Перебіг гри

Коли ви берете карту на руку, **то самі вирішуєте, з якої колоди взяти цю карту.** Якщо колода з картами тактики вичерпана, це не приводить до закінчення гри. Просто тепер ви більше не можете брати такі карти. Нападник не зважає на незіграні карти тактики, коли оголошує захоплення.

Карти тактики

Ви можете мати на руці будь-яку кількість карт кожного типу (але загалом не більше ніж 7 карт). Коли ви граєте карту з руки, то самі вирішуєте – зіграти карту облоги чи карту тактики.

Ви можете зіграти лише на одну карту тактики більше, ніж ваш суперник.

Приклад

Протягом гри ваш суперник зіграв одну карту тактики. Ви зіграли дві, що на одну карту більше, ніж суперник. Отже, ви не можете грати нові карти тактики, поки ваш суперник не зіграє другу карту тактики.

Кожна карта тактики має особливий ефект:

ЕЛІТА

Ці карти грають так само, як і карти облоги.



- **Джокер (x2).** Призначте колір і силу цій карті, коли нападник оголошує захоплення.



- **Шпигун.** Сила цієї карти дорівнює 10. Призначте колір цій карті, коли нападник оголошує захоплення.



- **Щит.** Призначте колір і силу (від 1 до 3) цій карті, коли нападник оголошує захоплення.

ДІЇ

Ці карти скидають відразу після того, як їх зіграли. Карти дій, ефектом яких ви скористалися, тримайте на столі перед собою, щоб відстежувати кількість зіграних карт тактики.



- **Передислокація.** Виберіть будь-яку карту з вашого боку стіни та зіграйте її на іншу плитку з вашого боку або скиньте.
- **Вербування.** Виберіть будь-яку карту зі скиду й зіграйте її з вашого боку стіни.
- **Дезертирство.** Виберіть будь-яку карту, зіграну з боку суперника, і скиньте її.









Зрада. Виберіть будь-яку карту, зіграну з боку суперника, і зіграйте її з вашого боку стіни.

Вибух. Виберіть плитку стіни й скиньте усі карти з обох боків цієї плитки.

Підкріплення. Виберіть 2 карти зі скиду й затасуйте їх у колоду. Ви не можете зіграти підкріплення, якщо в скиді лише одна карта або немає карт узагалі.

Обмін. Кожен гравець вибирає 3 карти зі своєї руки й обмінюється ними з суперником.



ТВОРЦІ

Автор гри: Райнер Кніція
Ілюстратор: Djib
Керівник проєкту: Людовик Папаї
Відповідальний за серію: Людовик Папаї
Графічний дизайнер: Ленаїґ Бургуен
Редактор: Ксав'є Таверн
Перекладач: Денні Лой
Англійська редакція: Вільям Ніблінґ, Сівен Варґо й Штефан Бріссу.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Координатор проєкту: Поліна Мамузевич
Перекладач: Юрій Голубенко
Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць
Дизайн і версика: Артур Памрихалко
Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Дмитро Науменко, Ксенія Мануєвич, Наталія Васильєва, Сергій Іщук і Сергій Тодоров.

©2021 Українське видання GEEKACH GAMES.
©2020 - 2021 д-р Райнер Кніція.
Усі права застережено.
©2020 - 2021 IELLO. IELLO, Schotten Totten 2 та їхні логотипи – торгові марки IELLO.
IELLO, 9 avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT France.
www.geekach.com.ua