



Паника в замке. Правила

Copyright: Fireside Games

Перевод: Евгений Попович. Киев. Версия 1.1

Количество игроков: от 1 до 6 (рекомендуется 4 и больше).

ВСТУПЛЕНИЕ

Лес заполнен различными сортами чудовищ. Гоблины, орки и даже могущественные тролли скрываются в тенях. Они выжидали, наблюдая, как вы строите свой замок и тренируете своих солдат. Но теперь они собрали свою армию и выходят из-за деревьев. Сможете ли вы с друзьями защитить свой замок от орды или же чудовища снесут стены замка и разрушат его прелестные башни? Все вы либо выиграете, либо проиграете, но в конце лишь один из вас будет наречен Великим Убийцей.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Паника в замке» - кооперативная игра с некоторыми особенностями. Игроки работают вместе как группа, а не каждый сам за себя. Игроки используют карты для того, чтобы бить и убивать чудовищ, наступающих из леса на замок. Игроки обмениваются картами и вместе разрабатывают стратегию для того, чтобы помешать чудовищам разрушить башни замка. Они все вместе либо выигрывают, либо проигрывают, но только игрок с наибольшим количеством победных очков провозглашается Великим Убийцей. Чтобы победить, игроки должны сыграть все 49 жетонов чудовищ, убив всех появившихся монстров. Игроки проигрывают, если чудовища уничтожают все башни замка.

3 ВЕРСИИ

Есть три разных способа игры в «Панику в замке»: стандартный, кооператив, повелитель. Правила стандартной игры описаны далее. Для более подробной информации о версиях «кооператив» и «повелитель» смотрите раздел «Варианты игры».

КОМПОНЕНТЫ

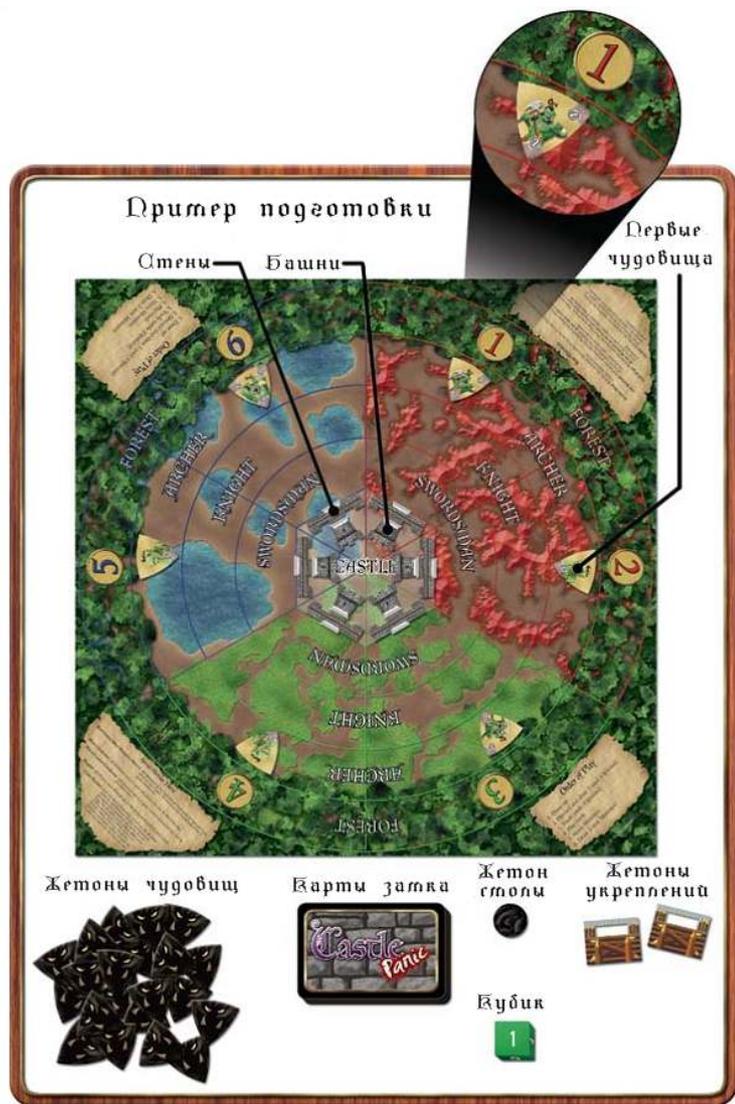
- 1 игровая доска
- 49 карт замка: игроки используют карты для атаки чудовищ и защиты замка.

- 49 жетонов чудовищ: это чудовища и специальные эффекты, которые должны пережить игроки.
- 6 стен с пластиковыми держателями: стены огаждают замок от чудовищ и могут быть восстановлены после разрушения.
- 6 башен с пластиковыми держателями: башни – сердце замка. Если чудовища уничтожат все башни, игроки проигрывают игру.
- 1 жетон смолы: этот жетон используется, если сыграна карта смолы.
- 1 шестигранный кубик.
- 6 карт порядка игры: эти карты не используются в игре. Это просто памятка о порядке действий на каждом ходу.

ИГРОВАЯ ДОСКА

Доска содержит серию колец с замком в центре. Кольца подписаны и разделены на красные, синие и зеленые сектора, пронумерованные от 1 до 6.

- Внешнее кольцо – это лес. На этом кольце номера секторов. Номера указывают, где появляются чудовища.
- Следующее кольцо – кольцо лучников. За ним идет кольцо рыцарей. Ближе всего к замку кольцо мечников.
- В центре доски расположено кольцо замка. Здесь располагаются башни замка.
- На границе между кольцом мечников и кольцом замка располагаются и строятся замковые стены.
- Для облегчения игры по углам поля напечатаны порядок игры и выдержки из правил.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вне зависимости от версии игры, подготовка к ней всегда выполняется одинаково.

1. Поставьте по одной башне в каждой подсвеченной клетке башни в кольце замка. Порядок башен значения не имеет.
2. Поставьте по одной стене на каждой из границ между кольцом замка и кольцом мечников.

3. Выберите 3 гоблинов, 2 орков и 1 тролля из жетонов чудовищ. Расположите по одному чудовищу на каждом секторе кольца лучников (**ПРИМЕЧАНИЕ:** *далее во время игры чудовища появляются в кольце леса. Чудовища появляются в кольце лучников только при подготовке к игре, что позволяет атаковать их с первого же хода*). Игроки выбирают, какое чудовище в каком секторе появляется, но в каждом секторе должно быть по одному чудовищу. Расположите чудовища так, чтобы угол с наибольшим числом был направлен на замок.
4. Раздайте каждому игроку по одной карте порядка игры. Держите эти карты перед собой, чтобы помнить порядок шагов хода. Оставшиеся карты отбросьте, в игре они не используются.
5. Перемешайте карты замка и раздайте их каждому игроку лицом вверх. Поскольку игра кооперативная, то скрывать их нет никакого смысла. Число карт на руке зависит от общего числа игроков. Используйте следующую табличку, чтобы определить, сколько нужно сдавать карт.

Количество карт на руке	
Количество игроков	Количество карт на руке
2	6
от 3 до 5	5
6	4

Стопку оставшихся карт положите на стол рубашкой вверх. Это ваша колода. Оставьте на столе место для карт отбоя.

6. Переверните оставшиеся жетоны чудовищ лицом вниз и перемешайте. Оставьте их рядом – это куча чудовищ. Оставьте рядом место для отбоя чудовищ.
7. Положите жетоны смолы и заграждений рядом, чтобы они были под рукой в случае необходимости.

ПОРЯДОК ИГРЫ

Выберите, кто из игроков ходит первым. Далее ход переходит по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из шести следующих фаз:

1. Набор карт
2. Сбросить и взять одну карту (по желанию)
3. Обмен картами (по желанию)
4. Розыгрыш карт
5. Передвинуть чудовища
6. Вытянуть 2 новых чудовища

1. НАБОР КАРТ

Возьмите из колоды столько карт, сколько не хватает до максимального количества. Когда колода заканчивается, перемешайте карты отбоя в новую колоду. Поскольку в начале игры у каждого игрока максимальное количество карт, то на первом ходу карты не набираются.

2. СБРОСИТЬ И ВЗЯТЬ ОДНУ КАРТУ

В начале хода игрок может сбросить одну (и только одну) карту со своей руки в отбой и взять новую из колоды. Игроки не должны сбрасывать карты, если они этого не хотят.

3. ОБМЕН КАРТАМИ

На своем ходу игрок может обмениваться картами с другими игроками, чтобы усилить карты на своей руке. Число карт, которыми можно поменяться, зависит от числа игроков.

- Если игроков от 2 до 5, то игрок может обменяться одной картой с любым другим игроком. Каждый игрок может обменять лишь одну карту за ход.
- Если игроков 6, то каждый игрок может обменять две карты с любыми другими игроками. Можно обменять две карты с одним игроком либо по одной карте с двумя разными игроками.

Обмен карт	
Количество игроков	Количество карт, которые можно обменять
2-5	1
6	2

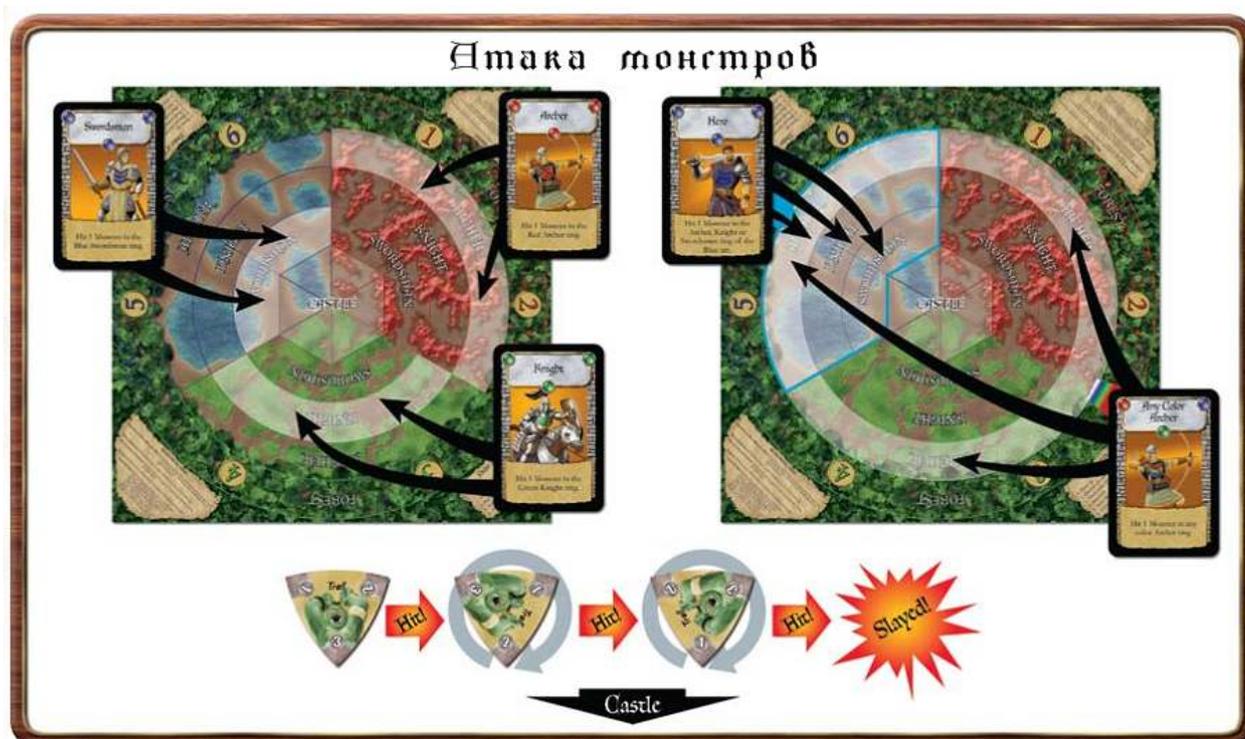
- Оба игрока сами выбирают карты для обмена, и игроки не обязаны меняться, если они этого не хотят.
- Игрок не может меняться с тем игроком, у которого нет карт, и не может просто отдать свою карту. Это должен быть именно обмен.

4. РОЗЫГРЫШ КАРТ

В этой фазе игрок может разыграть карты, которые есть у него на руке. Карты можно использовать для атаки чудовищ, убийства чудовищ, их задержки, построения уничтоженных стен или даже набора дополнительных карт! Более подробно смотри раздел *Детали игры*.

Атака чудовищ

- Чтобы атаковать чудовище, игрок должен быть способен «ударить» его. Чтобы ударить чудовище, игрок должен сыграть карту, которая соответствует цвету и кольцу, на котором находится чудовище, как показано ниже.
- Несколько карт могут быть использованы для атаки нескольких чудовищ сразу или одинаковых чудовищ.
- Чудовища НИКОГДА нельзя атаковать в кольце леса.
- Только некоторые карты позволяют бить чудовищ в кольце замка. Эти карты специально обозначены символом башенки.
- Каждая атака наносит чудовищу 1 очко повреждений, если не указано иное.
- Переверните жетон атакованного чудовища по часовой стрелке так, чтобы на замок указывало следующее меньшее число. Каждый тип чудовищ начинает с разным числом очков повреждений. У гоблинов 1 очко, у орков 2, у троллей 3.



Убийство чудовищ

Когда чудовище теряет свое последнее очко повреждения, оно «убито». Игрок, нанеший чудовищу последнее повреждение, забирает его жетон как трофей. (Подробности о победных очках см. в разделе *Окончание игры*.) Чудовища, убитые как-либо иначе, чем атакой игроков, например при атаке стен или гигантскими валунами, не забираются никем из игроков. Вместо этого они помещаются в отбой чудовищ.

Задержка чудовищ

Некоторые карты не наносят чудовищам повреждения, но замедляют их или даже возвращают назад в лес. Подробнее смотри в разделе *Детали игры*.

Строительство стен

Во время фазы розыгрыша карт игрок может также построить стену, заменив ею любую, разрушенную чудовищами. Для постройки стены нужно сыграть одновременно карты Кирпичей и Цемента. К уже существующей стене нельзя добавлять вторую.

5. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧУДОВИЩ

Все чудовища на доске передвигаются на один шаг.

- Чудовища снаружи замка передвигаются на одно кольцо ближе к замку.
- Чудовища в замке передвигаются на одну клетку по часовой стрелке, оставаясь в кольце замка.

См. *Детали игры* для более подробной информации.

6. ВЫТЯНУТЬ 2 НОВЫХ ЧУДОВИЩА

Достаньте из кучи монстров вслепую **по одному** 2 жетона и переверните их лицом вверх. Если это жетон гоблина, орка или тролля, то бросьте кубик и положите жетон в кольцо леса рядом с выпавшим числом. Жетон поверните углом с наибольшим числом в сторону замка.

Кроме чудовища могут выпасть особые жетоны: **Чудовищный Босс** или **Чудовищный Эффект**. Боссы атакуют замок как обычно, но имеют при этом особые эффекты. Чудовищные эффекты **не** ложатся на доску, а вместо этого применяются к игрокам или чудовищам и отбрасываются в отбой.

Подробная информация о всех жетонах монстров в разделе *Детали игры*.

КОНЕЦ ХОДА

После вытягивания двух новых жетонов чудовищ и принятия соотв. эффектов ход окончен. Начинается игрок следующего игрока, сидящего слева.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается либо когда последняя башня уничтожена (в таком случае все игроки проигрывают) или все 49 жетонов чудовищ сыграны и все чудовища убиты (в этом случае выигрывают игроки).

Если игроки выиграли, каждый из игроков подсчитывает победные очки за каждое свое убитое чудовище. Тот, кто набрал больше всех очков, объявляется Великим Убийцей!

Каждый тип чудовищ оценивается в разное количество победных очков:

Чудовище-Босс: 4 очка

Тролли: 3 очка

Орки: 2 очка

Гоблины: 1 очко

Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, то побеждает игрок, убивший больше чудовищ. Если и здесь ничья, то мы рекомендуем решить этот вопрос на дуэли...

СТРАТЕГИЯ

- Заранее разработайте общий план с другими игроками. Обмен карт с другими игроками – прекрасный способ защитить замок, даже если сейчас ход другого игрока!
- Иногда наибольшая угроза замку не видна сразу. Следите за всей доской.
- Некоторые карты мощнее других. Старайтесь использовать их в самых тяжелых ситуациях.
- Чудовища приносят разное количество победных очков. Внимательно выбирайте, кого и когда атаковать.
- Помните – никто не сможет стать Великим Убийцей, если все башни будут разрушены.

ДЕТАЛИ ИГРЫ

Розыгрыш карт

Атака чудовищ

- **Лучник, рыцарь и мечник «любого цвета»** может бить чудовищ в любом секторе своего кольца.
- **Герой** может бить чудовищ в кольцах лучника, рыцаря и мечника в секторе цвета, указанного на его карте.
- Только карты **Варвар, Смола** и **Отбросьте их назад!** Могут действовать на чудовищ внутри замка. Они обозначены символом башенки.

Убийство чудовищ

- **Варвар.** Этот свирепый воин может убить любое чудовище на доске (включая кольцо замка), кроме чудовищ в лесу.
- **Отличный выстрел.** Эта карта усиливает любую обычную карту. Сыграйте эту карту с любой другой картой, бьющей чудовище, и чудовище будет убито.

Задержка чудовищ

- **Смола.** Эта карта временно останавливает передвижение чудовища. Сыграв эту карту, положите жетон смолы на одно чудовище на любом месте доски, включая кольца леса и замка. Это чудовище не двигается ни во время фазы хода чудовищ, ни во время фазы вытягивания новых чудовищ. **Даже если новый жетон указывает, что все чудовища должны сделать лишний ход, оно остается на месте.** На следующем ходу жетон смолы снимается и чудовище может ходить и атаковать как обычно.
- **Укрепление стены.** Эта карта усиливает одну стену, делая ее крепче. Сыграв ее, поставьте жетон укрепления рядом с любой одной стеной. Когда чудовища атакуют эту стену, они наносят 1 очко повреждения, как обычно, но вместо стены убирается укрепление. Чудовища остаются в кольце мечников. Если Гигантский Валун попадает в укрепленную стену, гигантский валун останавливается, укрепление убирается, а стена остается.
- **Отбрось их назад!** Эта карта отодвигает монстра назад в лес, оставляя его в том же секторе.
- **Промач.** Эта карта позволяет избежать вытаскивания двух новых монстров в конце хода. В версии Повелитель эта карта не дает повелителю сыграть или взять новый жетон чудовища.

Раздача карт

- **Возьмите две карты.** Сыграйте эту карту чтобы взять дополнительно две карты из колоды, даже если у вас на руке максимальное количество карт. Эти карты могут быть сыграны на том же ходу, на котором они были взяты.
- **Уборка.** Сыграв эту карту, возьмите себе из отбоя одну любую карту. Эта карта может быть сыграна на том же ходу, на котором была взята.

Передвижение чудовищ

Чудовища и стены

- Когда чудовище двигается с кольца мечников и наталкивается на стену, то чудовище атакует эту стену. Стена убирается с доски, а чудовище получает 1 очко повреждений. Если

чудовище выжило, то оно остается в кольце мечников до следующей фазы передвижения чудовищ.

- Если два или больше чудовищ атакуют стену одновременно, то стена убирается и 1 чудовище (на выбор игрока) получает 1 очко повреждения. Остальные остаются невредимыми. **Все** оставшиеся чудовища остаются в кольце мечников до следующей фазы передвижения чудовищ.
- Если стены между кольцами мечников и замка нет, то все чудовища передвигаются в кольцо замка без повреждений.

Чудовища в кольце замка

- Если чудовище попадает на ту клетку кольца замка, в которой стоит башня, то башня удаляется, а чудовище получает одно очко повреждения. Если чудовище выживает, то оно остается на клетке башни.
- На чудовище в кольце замка не действуют стены замка. На следующем ходу чудовище передвигается на следующую клетку по часовой стрелке.
- Это продвижение продолжается до тех пор, пока чудовище не потеряет все очки повреждения или пока не будут уничтожены все башни. Если все шесть башен уничтожены, то игроки проиграли. Поэтому изо всех сил защищайте свои башни!
- Если чудовище оказалось в кольце замка, то на него действуют только специальные карты замка, обозначенные башенкой.
- Если два или больше чудовищ оказываются на одной клетке с башней, то башня удаляется и лишь одно чудовище (на выбор игрока) получает одно очко повреждения. Прочие чудовища остаются без повреждений. Все чудовища становятся на клетку, на которой была башня.

Вытягивание новых чудовищ

Особые жетоны чудовищ

Кроме обычных монстров, есть несколько особых жетонов чудовищ, имеющих дополнительные особенности.

Чудовища-Боссы. Эти чудовища атакуют замок как обычно, но у них есть еще и специальные эффекты, происходящие, когда вытягивается их жетон. Жетон Босса можно определить по золотому фону его очков повреждения.

- **Король гоблинов.** Это королевское чудовище появляется со своей свитой. Выбросив кубик, поставьте Короля гоблинов в лесу. Потом вытащите и разыграйте еще три жетона чудовищ.
- **Повелитель орков.** Этот лютый военачальник ведет свои отряды в бой. Бросьте кубик и поставьте его в лесу. Теперь подвиньте всех чудовищ, включая Повелителя орков, находящихся **на том же цвете**, что и Повелитель, на 1 кольцо вперед к замку, либо на 1 клетку по часовой внутри кольца замка.
- **Маг-тролль.** Этот гигант вдохновляет чудовищ усилить атаку. Бросьте кубик и поставьте Мага-тролля в лесу. Теперь передвиньте **всех чудовищ на доске**, включая Мага-тролля, на 1 кольцо ближе к замку или на 1 клетку по часовой стрелке внутри замка.
- **Целитель.** Его таинственные зелья омолаживают его союзников. Бросьте кубик и поставьте Целителя в лесу. Все чудовища восстанавливают одно очко повреждения. Если чудовище здорово, то с ним ничего не происходит.

Эффекты чудовищ. Эти жетоны не располагаются на доске, но вместо этого действуют на игроков или чудовищ различным образом и отправляются после этого в отбой чудовищ. На этих жетонах есть небольшие символы, объясняющие их эффект.

- **Синие чудовища двигаются на 1.** Все чудовища на синих секторах перемещаются на 1 кольцо ближе к замку.
- **Красные чудовища двигаются на 1.** Все чудовища на красных секторах перемещаются на 1 кольцо ближе к замку.
- **Зеленые чудовища двигаются на 1.** Все чудовища на зеленых секторах перемещаются на 1 кольцо ближе к замку.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если чудовище находится в замке, оно перемещается на одну клетку по часовой стрелке. Не забывайте, что кольца леса и замка тоже входят в цветные сектора.

- **Чудовища двигаются по часовой.** Все чудовища, включая чудовищ в кольцах леса и замка, делают один шаг по часовой, но остаются в том же кольце.
- **Чудовища двигаются против часовой.** Все чудовища, включая чудовищ в кольцах леса и замка, делают один шаг против часовой, но остаются в том же кольце.
- **Чума! Лучники.** Все игроки должны сбросить все карты лучников в отбой.
- **Чума! Рыцари.** Все игроки должны сбросить все карты рыцарей в отбой.
- **Чума! Мечники.** Все игроки должны сбросить все карты мечников в отбой.
- **Все игроки сбрасывают по 1 карте.** Каждый игрок должен выбрать 1 карту со своей руки и сбросить ее в отбой. Если у игрока нет карт на руке, то он ничего не делает.
- **Вытащить 3 жетона чудовищ.** Вытащите и разыграйте 3 дополнительных жетона чудовищ.
- **Вытащить 4 жетона чудовищ.** Вытащите и разыграйте 4 дополнительных жетона чудовищ.

Гигантский валун. Чудовища выталкивают гигантский валун из леса, и он катится прямо на замок! Но в запале борьбы они не подумали, что некоторые из их товарищей могут оказаться на пути. Или им просто все равно. Гигантский валун **немедленно** прокатывается по всей доске, уничтожая **все** на своем пути, **пока не наткнется на своем пути и не уничтожит стену, башню или укрепление.** Гигантский валун – единственный способ, которым можно убить монстров на кольце леса.

- Бросьте кубик для того, что определить сектор, с которого валун начнет катиться. Все чудовища в этом секторе уничтожаются, включая тех, кто находится в кольце леса. Эти чудовища НЕ переходят к игрокам как трофеи, а отбрасываются в отбой.
- Валун останавливается **только** когда наткнется на стену, башню или укрепление. Это означает, что валун может прокатиться через замок к противоположному сектору.
- Если валун не встретил на своем пути стены или башни, то он продолжает катиться в лес, уничтожая всех попавшихся чудовищ.

Вот серии сценариев поведения гигантского валуна.

Сценарий 1

Валун уничтожает стену в начальном секторе и останавливается.

Сценарий 2

Валун уничтожает башню в начальном секторе и останавливается (нет стены в начальном секторе).

Сценарий 3

Валун уничтожает башню в противоположном начальном секторе и останавливается (в начальном секторе нет стены и башни).

Сценарий 4

Валун уничтожает стену в противоположном начальном секторе и останавливается (в начальном секторе нет стены и башни, в противоположном нет башни).

Сценарий 5

Валун прокатывается по начальному и противоположному секторам (в обоих секторах нет стен и башен).

Сценарий 1



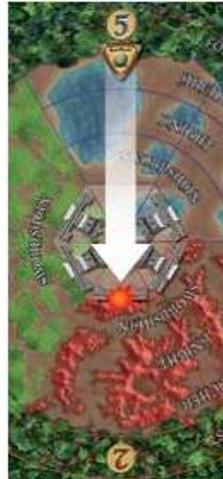
Сценарий 2



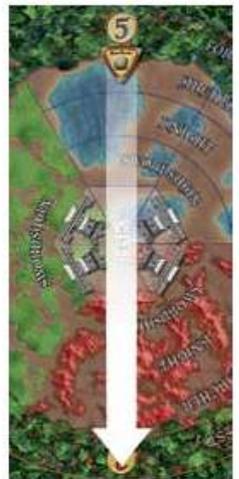
Сценарий 3



Сценарий 4



Сценарий 5



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Кооператив

В кооперативной версии игроки по прежнему вместе защищают замок. Они проигрывают или выигрывают как команда, но среди них не определяется Великий Убийца.

Правила аналогичны стандартным, только игроки не собирают трофеев за убитых чудовищ. Все убитые чудовища просто отправляются в отбой.

Повелитель

В этой версии игры один из игроков становится Повелителем и командует чудовищами, в то время как остальные игроки защищают замок.

Выберите среди игроков Повелителя. Подготовка к игре аналогична стандартной, но Оверлорд не получает карт, он ведь играет против замка. Вместо этого он вытягивает 3 жетона чудовищ, не показывая их другим игрокам.

Ход Повелителя состоит из трех шагов:

1. **Передвинуть чудовища**
2. **Добрать жетоны чудовищ**
3. **Сыграть жетоны чудовищ**

Повелитель ходит после хода каждого игрока замка. Его ход заменяет фазы 5 и 6 стандартного хода игрока. После того, как игрок замка сыграл свои карты на фазе 4, его ход завершается. Теперь начинается ход Повелителя. Повелитель передвигает все чудовища на доске, после этого вытягивает вслепую столько жетонов, сколько ему не хватает до трех. После этого Повелитель может разыграть свои жетоны двумя способами.

1. Выбрать 1 чудовище и положить его в любом секторе кольца леса на свой выбор.

ИЛИ

2. Выбрать 2 чудовища, 2 Чудовищных эффекта или по одному и того, и того со своей руки. Бросьте кубик за каждое чудовище и положите жетон чудовища в выпавшем секторе в кольце леса. Чудовищные эффекты разыграйте как обычно.

- Повелитель может сыграть на своем ходу до двух жетонов чудовищ, но он может сыграть и меньше, если захочет.
- Повелитель не может выбрать начальный сектор для Гигантского Валуна. Он обязан для него бросать кубик.
- Когда Повелитель играет жетоны **Вытащить 3 жетона чудовищ** или **Вытащить 4 жетона чудовищ**, он вытаскивает дополнительно указанное число жетонов. После этого повелитель может сыграть это же число жетонов, но они НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО должны быть теми же жетонами, которые он выбрал. Это единственный момент, когда Повелитель может сыграть больше двух жетонов за ход. Все чудовища, выкладываемые в таком ходу на доске, **ДОЛЖНЫ** выкладываться наугад с помощью кубика. Повелитель не может выбирать их начальное место.
- Карта **Промех** запрещает Повелителю вытаскивать или играть новые жетоны, но чудовища на доске по прежнему перемещаются.

Пасьянс

В «Панику в замке» можно играть даже одному. В этом варианте применяются стандартные правила, за исключением того, что игрок сдает себе 6 карт и может сбросить 2 карты вместо 1. Будьте готовы к серьезной игре!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сыграв в стандартную игру, можете разнообразить ее этими дополнительными правилами.

Меньше паники

Для облегчения игры попробуйте эти правила:

Облегченные бои. Для юных игроков или для более быстрой игры удалите следующие жетоны чудовищ из игры:

- Вытащить 4 жетона чудовищ
- Повелитель орков
- Тролль-маг
- Чума! Мечники
- Чума! Рыцари
- 1 жетон Синие чудовища двигаются на 1

- 1 жетон Красные чудовища двигаются на 1
- 1 жетон Зеленые чудовища двигаются на 1
- 3 жетона Гигантских Валунов

Все за одного! Сыграв одновременно по одной карте лучника, рыцаря и мечника одного цвета, можно убить одно любое чудовище в секторе этого цвета (не считая колец леса и замка).

Мощь героя. Герой теперь может бить чудовища в кольце замка также, как и в кольцах лучника, рыцаря, мечника.

Больше паники

Что, игра вам кажется слишком простой? Усложните свои испытания этими правилами:

Замок – мой дом. В начале игры каждый игрок выбирает свою башню. В дальнейшем игра проходит как обычно, но если башня игрока уничтожается, то игрок выбывает из игры.

Исчерпание ресурсов. При каждой перетасовке колоды уберите из нее по одной карте Кирпичей и Цемента.

Стройка. Подготовка к игре выполняется как обычно, но стены не устанавливаются. Игроки начинают игру без стен. Лучше займитесь строительством...