

Merlin

2-4

14+

75 мин

Правила игры

Компоненты

Общие компоненты		
• 1 игровое поле 	• 4 стартовых тайла 	• 11 яблок 
• 2 рамки - 1 верхняя и 1 нижняя 	• 36 щитов - по 6 на княжество 	• 1 Грааль и 1 Эскалибур 
• 24 тайла местности  5х горы, лес, озеро 3х башни в/на горах, лесу, озере	• 36 флагов - по 6 на княжество 	• 1 Мерлин и 4 кубика Мерлина 
• 55 карт миссий 	• 36 фишек материалов - по 6 на княжество 	• 1 маркер раундов игры 
	• 24 предателя - по 4 на княжество 	• 1 маркер первого игрока 
		• 1 книга правил

Компоненты игроков (в четырёх цветах: синий, жёлтый, красный и зелёный)		
• 1 планшет замка 	• 1 рыцарь 	• 7 каунтеров влияния 
• 7 помещений 	• 4 жетона пажей Перед первой игрой аккуратно приклейте наклейки пажей на фишки  фрейлина строитель щитоносец флагоносец	• 1 маркер подсчёта ПО • 1 маркер +100 ПО 
• 3 посоха Мерлина 	• 3 кубика игрока 	Компоненты модуля • 4 поля - по 1 каждого цвета • 16 печатей - по 4 каждого цвета 

Подготовка к игре



Подготовка общей игровой зоны:

- 1) Поместите **игровое поле** в центре стола.
- 2) Поместите **маркер раундов** на первое деление трека раундов.
- 3) **Мерлин** начинает игру в княжестве дракона на ронделе (чёрный).
- 4) Соберите **Грааль** и **Эскалибур** и поместите их на предназначенные для них места.
- 5) Отсортируйте **флаги, строительные материалы и щиты** и поместите их на выделенные для них места в соответствующих княжествах.
- 6) Поместите **яблоки** на их место в углу поля.
- 7) Перемешайте колоду **миссий** и поместите её рубашкой вверх в углу поля. Затем вскройте 3 верхние карты и положите их рядом с полем.
- 8) Перемешайте **предателей** и поместите их лицом вниз на определённые для них места на поле тремя отдельными стопками.
- 9) Подготовьте зону **окрестностей**. Перемешайте все тайлы местности лицом вниз. Затем случайным образом сформируйте из них 4 ряда по 6 тайлов и закройте сверху и снизу рамками для окрестностей. (При игре вдвоём или втроём, перед подготовкой окрестностей, уберите из игры по 1 тайлу местности каждого вида (с и без башни)).
- 10) Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему **маркер первого игрока**.

Подготовка планшетов игроков:

- а) Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт следующие компоненты своего цвета: **1 замок (планшет игрока), 1 рыцаря, 4 пажей, 6 каунтеров влияния, 3 посоха Мерлина, 7 поместий, 1 маркер подсчёта ПО, 1 маркер «+100 ПО» и 3 личных кубика.**

Также каждый игрок берёт по 1 кубику Мерлина (белые).

Каждый игрок кладёт свой маркер подсчёта ПО на соответствующий трек и складывает стопкой свои поместья рядом с полем окрестностей. Остальные компоненты кладутся в замок, как указано на картинке. В начале игры рыцарь должен находиться рядбом с планшетом, а жетон «+100 ПО» рядом с игровым полем.



- б) Перемешайте **стартовые тайлы** и выдайте каждому игроку по одному. После чего каждый игрок помещает рыцаря на определённое на тайле место в соответствующем княжестве на ронделе действий. Каждый игрок берёт по 1 флагу, строительному материалу и щиту изображённого на стартовом тайле цвета с поля и складывает всё это в свой замок. Каждый игрок размещает 1 каунтер влияния в изображённом на тайле княжестве. После чего стартовые тайлы возвращаются в коробку.
- с) Далее, **каждый игрок** берёт по **3 предателя** с игрового поля и кладёт их на соответствующие места на своём планшете (между зубцами стены замка). Предатели с одинаковыми щитами складываются стопкой. **Каждый игрок берёт на руку по 4 карты миссий** из колоды миссий.
- д) Наконец, все игроки **бросают 4 своих кубика** и помещают их в замок. Если игрок выбросил 3 или 4 одинаковых значения, то он должен перебросить кубики, если потребуется, то несколько раз.

Основная идея и цель игры

Король Артур подыскивает достойного преемника. Совместно с Мерлином он выбирает лучшую кандидатуру из рыцарей Круглого Стола. Каждый игрок играет за одного из таких рыцарей, которые стремятся завоевать доверие короля.

При помощи кубиков игроки перемещают Мерлина или своих собственных рыцарей по ронделю действий. Место, на котором фишка останавливается, отмечено значком определённого действия. Рыцари подчиняются только своим сюзеренам, а вот Мерлина могут перемещать все игроки.

В течение игры будет 3 этапа подсчёта ПО. Игроки противостоят предателям и получают ПО за построенный в окрестностях поместья, за своё влияние в княжествах, и за своих пажей, размещённых на игровом поле. В дополнение, игроки могут завершать миссии, чтобы получать ПО по ходу игры.

После 6 раундов, игрок, который наилучшим образом использовал кубики для перемещения фишек, и заработавший на этом больше всех ПО (с миссий и при подсчётах), становится новым королём!

Правила игры

Игра состоит из 6 раундов. Каждый раунд начинается с хода первого игрока, и далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход активный игрок выбирает 1 из своих кубиков и перемещает своего рыцаря или Мерлина на количество делений на ронделе, равное выпавшему значению на кубике. После чего совершает действие того места, на котором фишка остановилась. Далее ход передаётся следующему игроку. Раунд заканчивается, когда все игроки сделали по 4 хода и использовали все свои кубики. Подсчёт ПО происходит после второго, четвёртого и шестого раундов. Игра заканчивается после подсчёта ПО после шестого раунда.

Разбор игрового раунда

Игрок выбирает один из кубиков на своём планшете и помещает его в центр игрового поля, не меняя его значения. В зависимости от выбранного кубика, он может сделать следующее:

- **Если это персональный (цветной) кубик игрока:**
Игрок перемещает своего рыцаря на ронделе на соответствующее количество делений **по часовой стрелке**.
- **Если это кубик Мерлина (белый):**
Игрок перемещает Мерлина на ронделе на соответствующее количество делений **в любом направлении**.

***Заметка:** На одном делении может стоять любое количество фишек.*

Яблоки

Активный игрок может потратить яблоко с личного планшета, чтобы перевернуть выбранный им кубик любой стороной вверх (1-6). Соответственно фишка сможет переместиться на выбранное количество делений. Яблоко возвращается в общий запас на поле.

После чего игрок совершает действие места, на котором фишка остановилась.

Посох Мерлина

Если игрок перемещает Мерлина, то он может потратить его посох с личного планшета (и вернуть посох в общий запас), чтобы повторить действие места, на котором Мерлин остановился.

В дополнение, игрок может выполнить до 1 миссии в ход.

После того, как игрок завершает своё действие (или теряет его), его ход заканчивается и передаётся следующему игроку. Раунд завершается, когда ни у одного из игроков не остаётся кубиков.

***Заметка:** Игроки не могут пропускать ход, они обязаны выбрать кубик, поместить его в центр поля и переместить соответствующую фишку. А вот действие выполнять не обязательно, от него можно отказаться.*

Действия на ронделе

Места княжеств (x6)



Игрок выбирает одного из своих пажей (фрейлина, щитоносец, строитель или флагоносец) со своего планшета или с любого другого княжества и помещает его на соответствующее место в княжестве, в котором находится фишка. Если это место занято чужим пажом, то этот паж возвращается на планшет своего владельца.



В зависимости от того, какого пажа выбрал игрок, он получает разные бонусы:

Строитель: Игрок получает 1 строительный материал из текущего княжества, если они ещё доступны, и помещает его на свой планшет. (Стройматериалы нужны для постройки поместий.)

Щитоносец: Игрок получает 1 щит из текущего княжества, если они ещё доступны, и помещает его на свой планшет. (Щиты нужны, чтобы изгонять предателей.)

Флагоносец: Игрок получает 1 флаг из текущего княжества, если они ещё доступны, и помещает его на свой планшет. Флаги применяются для выполнения дополнительных специальных действий. Подробнее о них можно прочитать в Приложении. (Флаги изменяют базовые правила игры.)

Фрейлина: Игрок берёт 1 свой каунтер влияния с планшета, если они ещё доступны, и помещает его в княжество. Если в княжестве уже есть каунтеры влияния, то новый просто добавляется к остальным. (Каунтеры дают игрокам больше вариантов при выполнении некоторых действий, а так же позволяют заработать ПО при подсчётах.)

Места получения ПО (x4)



Щиты, флаги, строительные материалы: Игрок получает ПО за каждый щит, флаг, строительный материал на своём планшете в соответствии с картинкой на месте ПО.

Каунтер влияния: Игрок получает по 1 ПО за каждый свой каунтер влияния, размещённый в княжествах.

Места влияния (x4)



Флаг, строительный материал, щит: В зависимости от места, игрок получает 1 щит, флаг или строительный материал с любого княжества, где у него **есть хотябы 1 каунтер влияния**, и помещает его на свой планшет.

Паж: Игрок выбирает **княжество**, в котором у него есть хотябы 1 каунтер влияния, и отправляет одного из своих пажей в это княжество. Пажа можно брать как с планшета, так и с других княжеств. После чего отыгрывается способность пажа.

Эскалибур (x1)



Эскалибур: Игрок получает Эскалибур с игрового поля или от игрока, который им владеет, и помещает его на свой планшет. Далее, игрок выбирает одного из предателей, находящихся в его замке, и перемещает его в сброс.

Заметка: Эскалибур может принести дополнительные ПО владельцу, при подсчёте ПО.

Грааль (x1)



Грааль: Игрок получает Грааль с игрового поля или от игрока, который им владеет, и помещает его на свой планшет. Далее, игрок берёт одно яблоко из общего запаса и помещает его на свой планшет.

Заметка: Грааль может принести дополнительные ПО владельцу, при подсчёте ПО.

Переместить паж (x1)



Игрок выбирает одного из своих пажей в любом княжестве и перемещает его в соседнее княжество по или против часовой стрелки. После чего отыгрывает способность паж.

Исключение: Если все пажи игрока находятся в княжествах, то игрок может выбрать одного из них и направить в княжество по своему выбору. После чего отыгрывается способность паж.

Места обмена (x2)



Игрок выбирает 1 флаг, щит или строительный материал со своего планшета и возвращает его в «родное» предмету княжество. После чего он берёт 1 щит, флаг или строительный материал из любого княжества по своему выбору, если они там есть, и кладёт его на свой планшет.

Места миссий (x2)



Игрок может сбросить до 2 карт миссий с руки, а затем взять такое же количество карт миссий с рынка или колоды миссий. Когда карта забирается с рынка, её место на рынке незамедлительно заполняется другой картой из колоды. Если колода миссий закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Построить поместье (x3)



Требуется наличие строительных материалов: Проведите прямые линии по всем 6 направлениям из центра выбранного для строительства тайла территории перпендикулярно его сторонам. Эти линии укажут минимум на 1, а чаще более чем на 1 вид строительных материалов. Для постройки поместья понадобится только один из указанных материалов.

Игрок возвращает один из указанных материалов в его «домашнее» княжество и выставляет своё поместье на выбранный тайл территории. Если на выбранном тайле есть башня, то игрок получает 1 флаг или 1 щит с любого княжества, или помещает в любое княжество один из каунтеров влияния со своего планшета. Игрок может построить не более 7 поместий в окрестностях замка. Построенные поместья могут приносить ПО при подсчётах ПО. На 1 тайле местности может находиться только 1 поместье.



Карты миссий

Активный игрок может выполнить **до 1** миссии в любое время в свой ход. На каждой карте миссии в левом верхнем углу изображено, что требуется для выполнения миссии. Если у игрока есть всё требуемое, то он может выполнить миссию и получить то количество ПО, которое указано в правом верхнем углу карты, и поместить карту в сброс. Подробнее о требованиях миссий читайте в Приложении.

Важно: Игроку достаточно **просто владеть** требуемым для выполнения миссии, тратить флаги, щиты, стройматериалы и каунтеры не надо.

После того, как игрок выполнил миссию, в конце этого хода он берёт новую карту миссии. Её можно взять или с рынка или из колоды миссий. Если карта берётся с рынка, то выложите новую карту миссии на рынок незамедлительно.

Если колода миссий закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Конец раунда

После того, как каждый игрок сделает по 4 хода, раунд заканчивается. В этот момент все кубики должны быть в центре поля. Номер раунда определяет, что происходит далее.

1 раунд: начинается следующий раунд.

2 раунд: происходит подсчёт ПО и начинается следующий раунд.

3 раунд: начинается следующий раунд.

4 раунд: происходит подсчёт ПО и начинается следующий раунд.

5 раунд: начинается следующий раунд.

6 раунд: происходит подсчёт ПО и завершается игра.

Подготовка нового раунда:

Каждый игрок забирает 3 своих кубика и 1 кубик Мерлина и бросает их. Если игрок выбросил 3 или 4 одинаковых значения, то он должен перебросить кубики, если потребуется, то несколько раз. После чего игрок помещает кубики на свой планшет.

Первый игрок передаёт маркер первого игрока игроку слева. В новом раунде тот будет первым игроком.

Переместите маркер раундов на 1 деление вперёд.

Подсчёт ПО

Игроки получают ПО, если они достигают успеха в какой-либо из 4 категорий, описанных ниже. Они отмечают полученные ПО на треке ПО. Если вы должны разместить свой маркер ПО на делении, где уже есть чужой маркер, то просто положите его поверх такого маркера. Если игрок пересекает отметку в 100 ПО, то он получает жетон «+100 ПО» и продолжает отмечать получаемые ПО на треке.

1. Предатели

- а) Во-первых, игроки должны попытаться изгнать предателей из своего замка. Для этого требуется вернуть щит (изображённый на тайле предателя) с планшета игрока в соответствующее княжество. Предатель сбрасывается.

Игрок теряет 3 ПО за каждого предателя, которого он не изгнал. После чего все оставшиеся в замке предатели сбрасываются.

Эскалибур: Если игрок избавился от всех 3 предателей и у него есть Эскалибур, то он получает 3 ПО.

Заметка: Если игроку предстоит изгнать несколько предателей с одинаковыми щитами, то он должен сбросить по 1 щиту за каждого такого предателя.

- б) Далее, каждый игрок тянет 3 новых предателей. Они выкладываются на планшете игрока. Если стопки тайлов предателей закончились, перемешайте сброс и сформируйте новые стопки.

2. Окресности

Окресности состоят из областей. Область – это группа тайлов местности одного типа (горы, лес, озеро), соединённых между собой. Для каждой области: ПО получает тот игрок, у которого в этой области больше всего поместий (больше, чем у каждого другого игрока по отдельности). Количество получаемых за область ПО равно

количеству тайлов, из которых эта область состоит. В случае ничьи, ПО делится поровну между всем участниками ничьи (с округлением вниз). Никто не получает ПО за области, где нет ни одного поместья.

3. Влияние

В каждом княжестве ПО получает тот игрок, у которого там больше всего влияния. Начиная с Драконьего княжества (чёрное) и далее по часовой стрелке, проверьте каждое княжество и начислите ПО игрокам. Количество получаемых ПО равно общему количеству (своих и чужих) каунтеров влияния в княжестве. Если один игрок обладает большим количеством влияния в княжестве, чем каждый другой игрок в отдельности, то он получает эти ПО в полном объеме. Если наблюдается ничья, то ПО делятся поровну на всех участвующих в ничье игроков (с округлением вниз). После подсчёта ПО, все игроки, у которых в данном княжестве более 1 каунтера влияния, оставляют в княжестве ровно 1 свой каунтер, а остальные перемещают на свой планшет.

Грааль: Игрок, владеющий Граалем, может использовать его, чтобы получить преимущество при ничьей. Он помещает Грааль в это княжество и получает ПО за влияние в нём в полном объеме. После того, как ПО со всех княжеств учтены, этот игрок забирает Грааль на свой планшет.

4. Пажи

Каждый игрок получает столько ПО, сколько его пажей расположено на игровом поле. Пажи на планшете не приносят ПО

На этом подсчёт ПО окончен.

Конец игры

Игра заканчивается после розыгрыша 6 раунда и проведения 3 подсчёта. После чего игроки получают дополнительные ПО за:

- **Яблоки:** 1 ПО за каждое яблоко.
- **Посохи Мерлина:** 2 ПО за каждый посох.
- **Материалы:** 1 ПО за каждые три материала (щиты, флаги и стройматериалы), не обязательно разных.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает. В случае ничьи, игроки, в ней участвующие, делят победу.

Модуль: Расположение короля

С этим модулем у игроков появляется выбор при выполнении миссий. Они могут или получить ПО как обычно, или изучить некоторую постоянную способность. Таким образом игрок сможет изучить до 4 способностей.

Изменения при подготовке к игре

В дополнение ко всему каждый игрок получает дополнительное поле и 4 печати своего цвета. Поле размещается под планшетом, а печати рядом с этим полем.

Изменения в правилах игры

Каждый раз, когда игрок выполняет миссию он может:

- **Получить ПО** в размере, указанном в правом верхнем углу карты миссии.
- **Изучить способность** в зависимости от карты выполняемой миссии:

Паж в левом нижнем углу карты определяет столбец на дополнительном поля, из которого игрок сможет изучить способность, а количество ПО в правом верхнем углу карты определяет ряд, в котором изучаемая способность может быть находиться. Карты с 1 ПО позволяют воспользоваться только первым рядом, 2 ПО – 1 и 2 ряды, 3 ПО – все ряды.



После того, как игрок выбрал способность, он помещает одну из своих печатей на неё. Это обозначает, что способность активирована до конца игры. Когда у игрока активировано 4 способности, он больше не может изучать способности. Перемещать уже размещённые печати нельзя.

Подробнее о способностях

+1 ПО (x4)

Каждый раз, как игрок выполняет миссию с указанным на способности пажем, он получает дополнительно 1 ПО, независимо от того получает он ПО или изучает новую способность.



Размещение в любом княжестве (x4)

Когда вы перемещаете вашего рыцаря или Мерлина в одно из княжеств выполняете действие размещения пажа, то вы можете поместить пажа в любое княжество по своему выбору, но если паж уже был размещён в текущем княжестве, он не может быть переразмещён в нём же.



Хоть способности в 3 ряду и постоянные, но они **не могут** быть использованы **более 3 раз за игру** (единожды за подсчёт ПО). Чтобы отметить, что такая способность была использована, игрок переворачивает печать лицом вниз после её применения. Эта способность более не может быть использована до окончания текущего подсчёта ПО. После каждого подсчёта печати переворачиваются лицом вверх, что значит, что способность снова доступна.

Строитель: Построить 2 поместья

Когда перемещаете рыцаря или Мерлина на место строительства, можете совершить это действие дважды.



Важно: Игрок не может использовать посох Мерлина одновременно с этой способностью.

Флагоносец: ПО за любые элементы

Когда перемещаете рыцаря или Мерлина на место получения ПО, игрок может получить ПО за любой элемент по выбору: каунтеры влияния, щиты, флаги или стройматериалы – независимо от того, что изображено на месте. Дополнительно игрок получает 1 ПО сверху.



Щитоносец: изгнать предателя

Игрок может избавиться от 1 предателя не имея (и не тратя, даже если есть) соответствующего щита. Поместите тайл предателя в сброс, а игрок дополнительно получает 1 ПО.



Фрейлина: 2 действия

Когда перемещаете рыцаря или Мерлина на место влияния, вместо этого действия вы можете сделать следующее: Одно за другим игрок выбирает 2 княжества, где у него есть каунтеры влияния, и размещает одного из своих пажей там, после чего отыгрывает свойство паж. Игрок может выбрать одно и то же княжество дважды.



Важно: Игрок не может использовать посох Мерлина одновременно с этой способностью.

Приложение

Специальные действия, даваемые флагами

Флаги могут быть использованы в любое время в свой ход, чтобы совершить специальное действия. Каждый флаг даёт 1 действие, игрок может использовать любое количество флагов в свой ход. После чего флаг перемещается в его «родное» княжество.

Чёрный: изгнать предателей

Игрок может изгнать всех предателей в своём замке с одинаковым щитом, не имея (и не тратя, если есть) соответствующего щита/щитов. Игрок может изгнать одного или несколько предателей по своему выбору таким способом. Тайлы предателей убираются в сброс.

Белый: миссии

Игрок может выполнить **2 миссии** в свой ход. Если он выполняет 2 миссии в ход, то получает дополнительно 2 ПО. А затем берёт 2 новые карты миссий.

Синий: назад

Игрок может перемещать своего рыцаря по ронделю **против часовой стрелки**.

Фиолетовый: перевернуть 1 кубик

Игрок может перевернуть 1 свой кубик **противоположной стороной вверх** перед перемещением фишки (1-6, 2-5, 3-4).

Оранжевый: разные действия

После того, как игрок переместил фишку, он может совершить любое из действий, на котором стоит рыцарь другого игрока, вместо того, чтобы выполнять действие, на котором остановилась его фишка.

Коричневый: отзеркаливание

После того, как игрок переместил рыцаря, он может перенести его на противоположное место на ронделе действий и выполнить действие на новом месте. Рыцарь остаётся на новом месте и будет начинать движение с него в одном из следующих ходов.

Требования для выполнения миссий

