



Численні клани блукають Шотландським Нагір'ям, шукаючи землі для поселення. Ваша мета, як вождя клану, завоювати найкращу землю для свого народу, щоб забезпечити йому безбідне життя. Однак, величі та могутності без боротьби не досягти. Тому споруджуйте замки, але й не забувайте про озброєння та захист. Бій за Нагір'я розпочинається!

ПРАВИЛА ГРИ

UA

ВМІСТ

Ігрове поле, 4 набори різних кольорів, кожен з яких складається з 15 дерев'яних жетонів та 4 замків, 108 ігрових карт, 19 квадратних призових карток з різною кількістю очок, 19 карток із зображенням замків різної конфігурації, мішечок з тканини.

МЕТА ГРИ

Зберіть найбільшу кількість очок, будуючи власні замки та атакуючи замки інших кланів!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

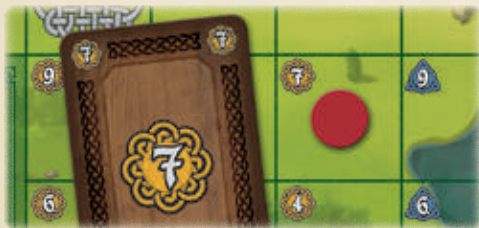
1. Кожен гравець обирає колір жетонів та замків, якими він буде грати.
2. Роздайте гравцям по 2 карти Чаклуна. Гравці кладуть їх відкритими перед собою. (Якщо гравців менше ніж 4, зайві карти Чаклуна відкладіть убік. У цій грі вони вам не знадобляться). Решту карт перемішайте та, не дивлячись на зображення, роздайте по 5 карт кожному гравцю. Ці карти гравці тримають у руці, не показуючи суперникам. Колоду покладіть поруч з ігровим полем.
3. Перед початком гри покладіть на кожному куті ігрового поля по одній призовій картці з очками (2 по 3 очки та 2 по 5 очок). Решту призових карток перемішайте та покладіть у мішечок. Картки, які повторюють конфігурацію замків, покладіть поруч з полем.



ХІД ГРИ

Під час свого ходу ви можете або зіграти карту та захопити квадрат землі на ігровому полі, або атакувати замок іншого клану.

Щоб завоювати землю, зіграйте одну із ваших 5 карт та покладіть жетон на відповідний квадрат ігрового поля. Тепер візьміть карту з колоди (щоб у руці їх завжди було 5). Хід переходить до наступного гравця.



За допомогою жетонів, спробуйте відтворити на ігровому полі конфігурацію замку, зображену на одній з призових карток у кутках поля.

Щойно вам це вдалося – ви завоювали ділянку землі цієї форми. Зніміть з поля жетони, а на їхнє місце покладіть картку із зображенням замку відповідної форми. Зверху на картку поставте фігурку одного зі своїх замків, а призову картку з кута заберіть собі. Ви отримуєте вказану на ній кількість очок. У порожній кут викладіть з торбинки нову призову картку.



У якийсь момент всі ваші жетони можуть бути задіяні на ігровому полі й вам бракуватиме вільного жетону для наступного ходу. У такому випадку просто перемістіть будь-який свій жетон на ігровому полі на щойно завойований квадрат!

Якщо карти в колоді закінчились, перетасуйте використані карти та сформуєте нову колоду.

НАПАД НА ЧУЖИЙ ЗАМОК

Аби здійснити напад на чужий замок, вам потрібно мати щонайменше стільки жетонів навколо замку, який ви плануєте атакувати, скільки має його власник. Сам замок також рахується як один жетон, а от жетони, які торкаються замку по діагоналі, не враховуються! Якщо власник замку має ще один замок по сусідству і вони безпосередньо межують один з одним, врахуйте це, як ще один жетон на користь власника. Те саме стосується і гравця, який планує атаку.



Жетони обох суперників, які враховуються при атаці, виділені жовтим кольором.

Отже, ви готові до атаки? Зіграйте на власний розсуд будь-яку кількість карт із зображенням Меча. Після цього ходу ви не добираєте карти до кількості 5.

≠ Власник замку, на який здійснено напад, може захищатись. Аби повністю відбити атаку, він повинен мати стільки ж карт із зображенням Щита, скільки було зіграно Мечів нападником.

- Якщо йому це вдалося, зіграні карти йдуть у відбій, а обидва гравці добирають з колоди карти до кількості 5. Напад виявився невдалим.
- ≠ Якщо у власника замку, на який здійснено напад, немає достатньої кількості карт зі Щитами, він у гру не вступає.
- В такому випадку нападник переміг. Він замінює дерев'яний замок, який атакував, замком свого кольору та забирає у суперника призову картку з відповідною кількістю очок.
І насамкінець, добирає з колоди карти до 5 штук.



НІЧИЙНІ ЗЕМЛІ ТА КАРТИ ЧАКЛУНА



Ви можете завоювати нічийну землю (квадрат з великим сірим вензелем), зігравши будь-яку картку, але лише у випадку, якщо поклавши на нього жетон, ви закінчуєте будівництво замку, зображеного на одній з призових карток.



Тепер ви можете покласти на ці квадрати картку замку відповідної конфігурації та поставити зверху фігурку замку свого кольору.



Під час будь-якого свого ходу ви можете розіграти карту Чаклуна та завдяки цьому покласти свій жетон на будь-який квадрат на ігровому полі, навіть той, що вже зайнятий жетоном суперника! Просто замініть жетон суперника на власний. Квадрат нічийної землі можна завоювати картою Чаклуна, якщо виконуються звичайні умови завоювання нічийної землі - цей квадрат завершує конфігурацію однієї з призових карток. Зіграна карта Чаклуна йде у відбій.

КІНЕЦЬ ГРИ

Битва за Нагір'я завершується, коли один з гравців отримує свою четверту призову картку. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю очок.



КОМАНДНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

4 або 6 вождів кланів можуть об'єднати зусилля та грати командами по двоє.

Гравці можуть сидіти один навпроти одного, але грати як команда і використовувати жетони та замки одного кольору. Кожна команда обирає свій колір жетонів та замків.

Під час атаки обидва вожді обох команд можуть брати участь у грі.

- Обидва вожді команди, що атакує, можуть додавати власні карти для атаки.
- Обидва вожді команди, що захищається, можуть додавати карти для захисту.

Призові очки підсумовуються на користь відповідної команди. Щойно одна з команд зібрала чотири призові картки, бій завершується!

