

Сырный замок

Правила настольной игры

Авторы: Jens-Peter Schliemann & Bernard Weber

Компоненты игры

Перед первой игрой аккуратно извлеките игровые элементы из картонных рамок.



Внимание!

Не выбрасывайте картонную рамку ④, из которой вы извлекли Сырные тайлы. Она используется в игре в качестве игрового поля, поэтому будьте с ней аккуратны, не помните ее!

Строительство Замка и подготовка к игре

Начните с ① и двигайтесь по порядку.

Теперь положите **сетчатое игровое поле** поверх передвижных тайлов (всего в нём 33 отверстия). Сетчатое игровое поле имеет две стороны, каждую из которых можно использовать в игре. Разные стороны позволяют выбрать различное расположение комнат в замке.

34 передвижных тайлов

- 21 тайл с изображением сыра (по три тайла с сыром каждого вида)
- 10 тайлов без сыра
- 3 тайла с отверстием — ловушка.

Разместите передвижные тайлы поверх подземелья в любом порядке так, чтобы над каждой круглой ячейкой Темницы был один тайл. Последний оставшийся тайл положите рядом с замком.

4 сторожевые башни Замка

Сложите по линии сыра сторожевые башни и установите их с 4 сторон Замка.

Стены и подземелье Замка

Нижняя половина игровой коробки представляет из себя стены Замка, за которыми расположена Темница (круглые ячейки).



Ну разве не симпатичное игровое поле? Сделано из одних только дырочек!

18 крыш. Посмотрите, различные комнаты в Замке состоят из 2, 3 или 4 клеток. Расположите поверх них соответствующие крыши.



6 Отсортируйте в стопки и расположите рядом с замком 28 Сырных тайлов. Сложите в стопку 5 тайлов «Attention!».



В игре 7 различных сортов сыра, по 4 тайла для каждого сорта.

7 16 мышат (по 4 каждого цвета). Каждый игрок получает 4 мышонка своего цвета и кладет их перед собой.

Цель игры

С помощью своей команды мышат первым добыть 4 кусочка сыра 4 разных сортов.

Ход игры

Каждый игрок ставит одного из своих мышат на любую незанятую башню Замка. Игрок, который посещал настоящий замок, может начать игру, право хода затем передается по часовой стрелке. Вы можете выбрать начинающего игрока любым другим способом.

В течение каждого своего хода игрок располагает 4 очками действия, которые он может потратить для совершения нескольких действий из трех возможных:

1. Снять крышу Замка.

Мы не бегает по крышам. Сначала вам надо открыть комнаты, чтобы мы могли исследовать замок.

Снять крышу Замка

Мыши не могут бегать по крышам, а чтобы они могли пробраться внутрь Замка и побегать по его этажам, нужно сперва снять крышу. Под крышами находятся комнаты Замка, в которых можно найти сыр, но где также встречаются ловушки. Мышка может снять крышу только с соседних комнат. Другими словами с той клетки, где находится ваша мышь (в том числе и с башни), она может убрать соседние с ней крыши в горизонтальном, вертикальном или диагональном направлении. Снятую крышу следует расположить рядом с замком.

Чтобы убрать одну крышу нужно затратить одно очко действия.

2. Переместить мышку внутри Замка.
3. Воспользоваться передвижными тайлами.

Игрок вправе самостоятельно определять порядок совершаемых им действий и их количество, с единственным исключением: воспользоваться передвижными тайлами в течение своего хода можно только один раз. Игрок не обязан в течение своего хода расходовать все 4 очка действия, но не использованные очки действия в следующий тур не переходят.

Открыв крышу можно найти аппетитный сыр... или опасную ловушку... ну или совсем ничего...

Я могу убрать эти три крыши!

Переместить мышку внутри Замка

Мышь может попасть внутрь Замка только через башни. Использовать можно любые башни. Перемещаться по комнатам Замка мышка может только по горизонтали или вертикали. Бежать по диагонали нельзя. Пример на рисунке справа: мышки в левой верхней части рисунка.

Мышка не может бежать по крышам, через крыши или через ловушки (отверстия в полу). Также она не может вернуться в башню или покинуть Замок. Пример на рисунке справа: мышки в нижней части рисунка.

На каждой клетке может находиться только одна мышка (это правило распространяется и на башни).

Хотя мыши не могут останавливаться на занятых другими мышками клетках, они, тем не менее, могут проходить через них. Каждый шаг по занятой кем-то клетке также потребует одного очка действия. Пример на рисунке справа: мышки в правой верхней части рисунка. Каждое из следующих действий потребует для выполнения одного очка действия:

- Каждый шаг извне в башню Замка;
- Каждый шаг с одной клетки (в том числе из башни) на другую клетку;
- Каждый шаг через клетку, занимаемую другой мышкой.



Это займёт у меня 2 действия! И у меня тоже!



Башни это входы, но не выходы.

Только туда!

← = разрешено
! = запрещено пока крыша находится на месте
⊘ = запрещено

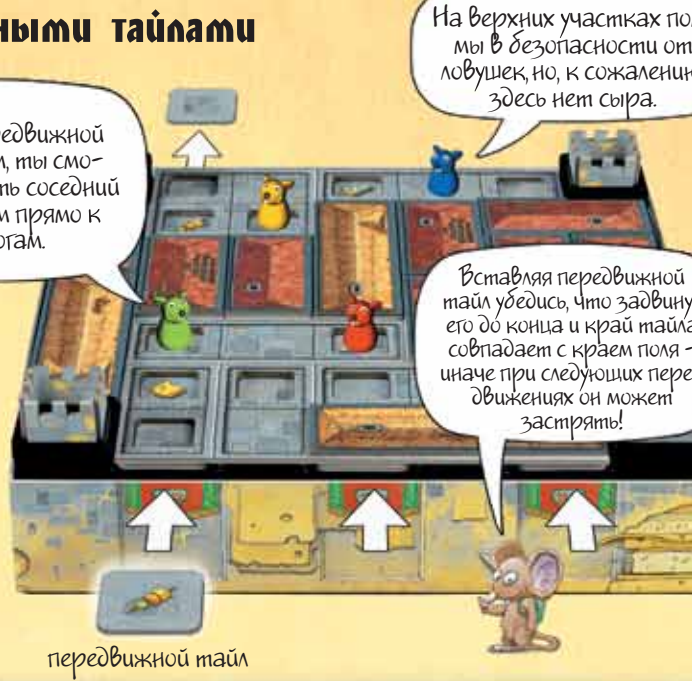
Воспользоваться передвижными тайлами

С каждой стороны Замка (коробки) над красными флагами есть по три отверстия, предназначенных для передвижных тайлов. Чтобы совершить это действие, игрок должен взять последний оставшийся передвижной тайл и вставить его в одно из отверстий. В результате этого с другой стороны Замка выпадет крайний передвижной тайл. Воспользоваться передвижными тайлами можно только один раз в течение своего хода.

Вставив передвижной тайл с сыром, ты сможешь подвинуть соседний тайл с сыром прямо к моим ногам.

На верхних участках пола мы в безопасности от ловушек, но, к сожалению, здесь нет сыра.

Вставляя передвижной тайл убедись, что задвинув его до конца и край тайла совпадает с краем поля — иначе при следующих передвижениях он может застрять!



передвижной тайл

Будь внимателен и следи за мной. Если я попаду в эту ловушку, то пропущу всю охоту за сыром.



Ловушки для мышей

Если в результате передвижения тайлов под мышкой окажется тайл Ловушка (с отверстием в середине), то мышка сквозь него упадет прямо в Темницу подземелья Замка и будет находиться там до конца игры.

Добывание Сыра

Добыть Сырный тайл очень просто, нужно, чтобы две мышки одного игрока оказались на клетках с изображением одного и того же сыра. Тогда игрок получает один Сырный тайл данного типа. Важно, что это может произойти и не во время вашего хода, например, когда какой-нибудь игрок использовал передвижной тайл и продвинул под мышку игрока подходящий тайл, тогда тот сразу получает Сырный тайл данного сорта. Нельзя добыть более одного Сырного тайла одного и того же типа, если возникает такая ситуация игрок не получает тайл.

Если повезет, то за один ход можно будет закусить даже больше чем одним видом сыра.



Сырный тайл

Конец хода игрока (комнаты снова закрываются)

В конце своего хода игрок должен вернуть крыши на все свободные комнаты — другими словами те комнаты, где нет мышей.

Это действие выполняется в конце хода, поэтому оно не требует от игрока очков действия.



Клетка подземелья Замка с мышкой внутри, тем не менее, считается пустым полем и также накрывается крышкой.

Завершение игры

Игра завершается сразу, как только один из игроков добудет 4 различных Сырных тайла. Этот игрок объявляется победителем.

Игра также завершается, если кто-либо из игроков потеряет свою третью (предпоследнюю) мышку. В этом случае победителем признается тот из игроков, кто на данный момент добыл наибольшее число Сырных тайлов. В случае, когда несколько игроков претендуют на лавры победителя, лучшим среди них становится тот, кто дольше всех ждал с момента совершения своего последнего хода (игрок, у которого осталась одна мышка, не учитывается).

Для увеличения продолжительности игры авторы рекомендуют по согласованию со всеми участниками продолжать охоту до 5 или 6 различных Сырных тайлов. Это изменение также рекомендуется для игры вдвоем или втроем.

Если хотите, чтобы игра длилась дольше, можете заранее договориться, что будете играть до тех пор, пока кто-нибудь не соберет 5 или даже 6 видов сыра... Эх, вкуснотища! Особенно рекомендую этот вариант для игры вдвоем или втроем.

Будь внимателен, если собираешься заманить в ловушку предпоследнюю мышку игрока, ведь так ты можешь закончить игру и не обязательно победителем.

Как лучше всего собрать игру:

Закончили играть? Сложите мышек и тайлы с сыром, которые вы собирали, внутри отверстий подземелий. Положите складываемые тайлы, игровое поле и крыши также, как в начале игры. Сложите сторожевые башни плашмя сверху. Положите правила и закройте коробку — вот и все!



Эта игра посвящена крестному отцу одного из авторов (Jens-Peter Schliemann) — Питеру. Компания, сотрудники редакции и авторы благодарят всех, кто тестировал игру, кто читал правила и вообще всех, кто помог созданию игры.

Издатель игры: Zoch Verlag © 2007
Эксклюзивный дистрибьютор в РФ:
ООО «Компания Стиль Жизни»
125167, г. Москва, Планетная ул., д.11. Тел.: +7 (495) 510-0539.
mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyleltd.ru

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов.
Подготовка русского издания: Екатерина Плаужникова и Александр Пешков.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!