

Правила настольной игры «Сырный Замок» (Burg Appenzell)

Автор: Jens-Peter Schliemann & Bernard Weber

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

ВНИМАНИЕ!!!

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

1) Стены и подземелье Замка

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

2) 4 сторожевые башни Замка



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

3) 34 передвижных тайлов



21 тайл с изображением сыра (по три тайла с сыром каждого вида)

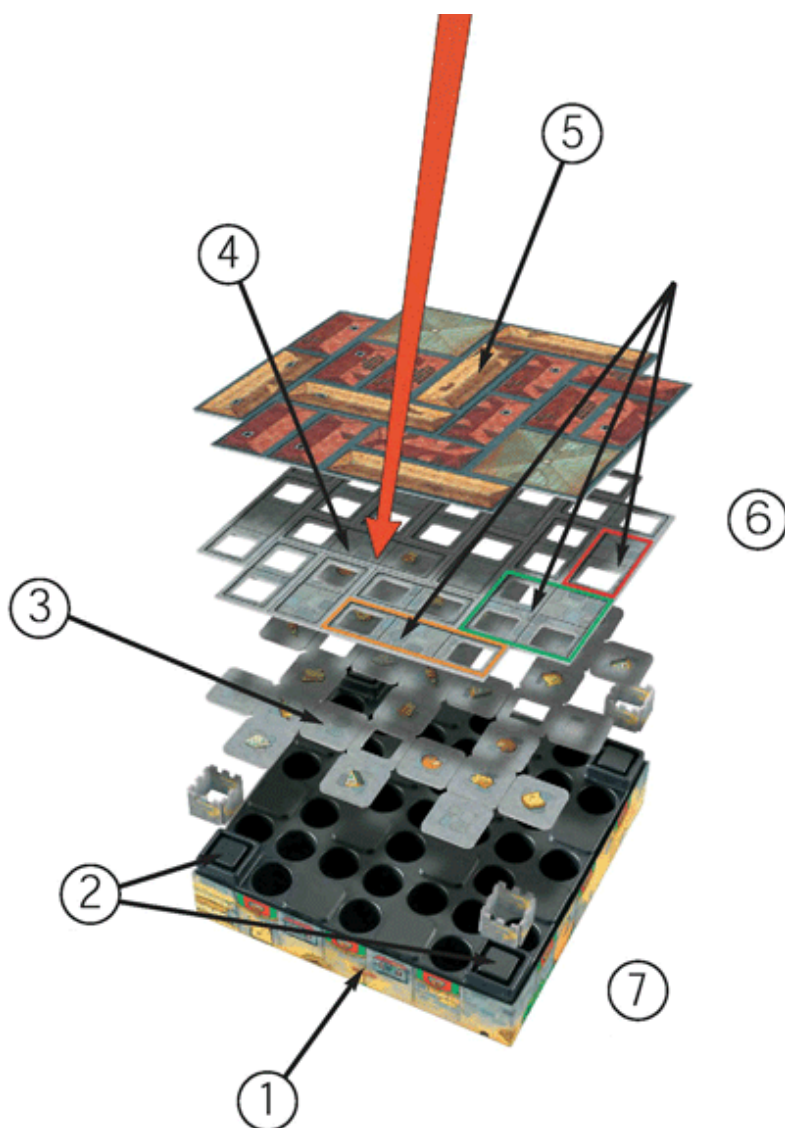


10 тайлов без сыра



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.

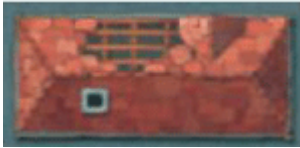


4) Теперь положите сетчатое

игровое поле поверх передвижных тайлов (всего на нем 33 отверстия). Сетчатое игровое поле имеет две стороны, каждую из которых можно использовать в игре. Разные стороны позволяют выбрать различное расположение комнат в Замке.

5) 18 крыш

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



11 черепичных крыш (каждая занимает 2 клетки).



2 крыши, покрытые медными листами (каждая занимает 4 клетки).



5 крыш, покрытых соломой (каждая занимает 3 клетки).

6) Отсортируйте в стопки и расположите рядом с Замком **28 Сырных тайлов** (отложите в сторону 5 карт «Attention»). В игре 7 различных сортов сыра, по 4 тайла для каждого сорта.



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



Цель игры

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

Подготовка к игре

Перед первой игрой аккуратно извлеките игровые элементы из картонных рамок.

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

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 трёх возможных:

1. Снять крышу Замка.
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.

Снять крышу Замка

Мыши не могут бегать по крышам, а чтобы они могли пробраться внутрь Замка и побегать по его этажу 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.

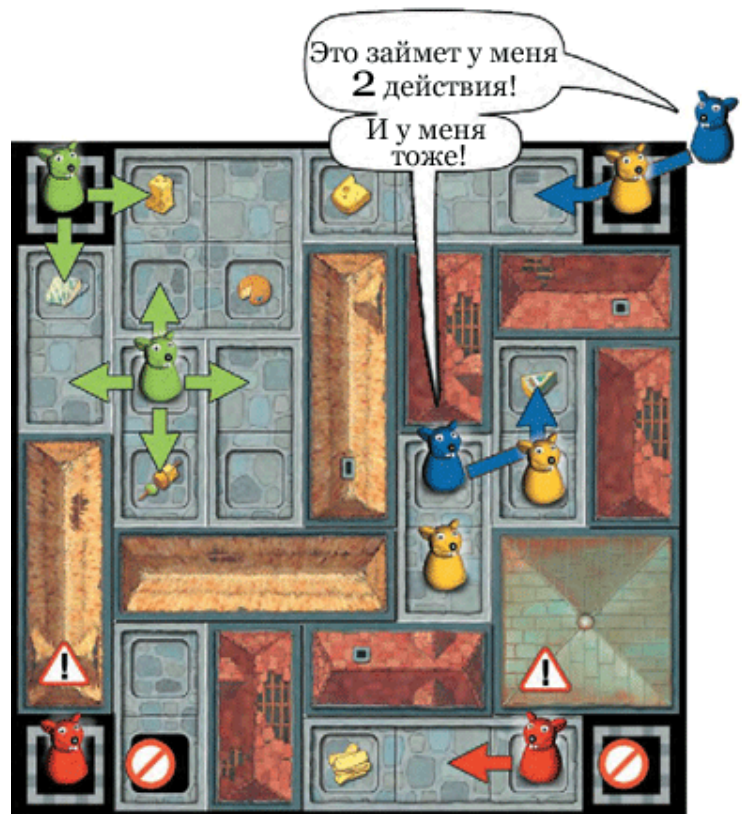
Переместить мышку внутри Замка

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.

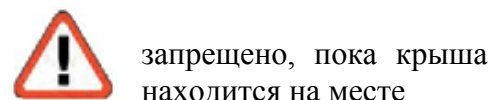
На каждой клетке может находиться только одна мышка (это правило распространяется и на башни).

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.



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.

Ловушки для мышей

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

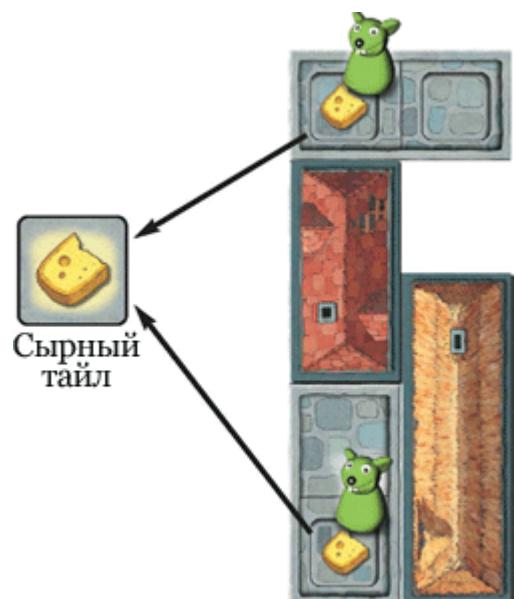


Добывание Сыра

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.

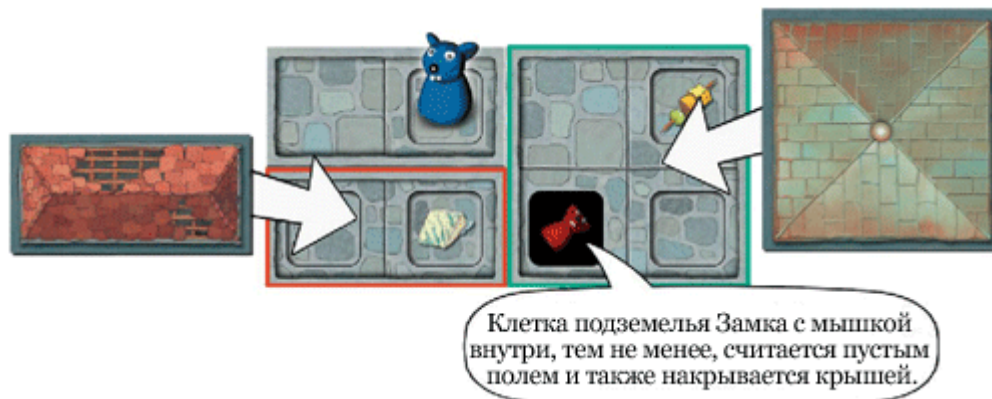
Среди передвижных тайлов существует по три тайла с изображением Сыра каждого из 7 сортов.



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.



Завершение игры

Игра завершается сразу, как только один из игроков добудет 4 различных Сырных тайлов. 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 ждет 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.

