



ФОРТЕЦЯ

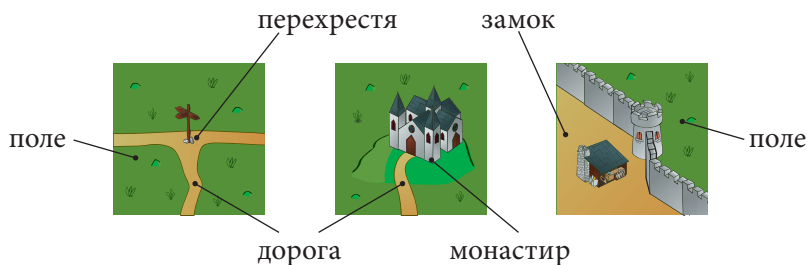
НАСТІЛЬНА ГРА

ПРАВИЛА ГРИ

Суть гри полягає в тому, щоб крок за кроком складати карту з фрагментів з різними елементами: дорогами, полями, замками і монастирями, а також виставляти свої фішки на них, заробляючи бали.

Комплектація гри

- 72 фрагменти карти із зображенням частин доріг, замків, полів, перехресть і монастирів.
- 40 ігрових фішок 5 кольорів (по 8 кожного кольору).
- Ігрове поле для підрахунку балів.
- Правила гри.



Підготовка до гри

Покладіть фрагмент карти, на якому зображена частина дороги, поля і частина замку посередині. Перетасуйте інші фрагменти карти і покладіть їх сорочкою догори. Покладіть ігрове поле для підрахунку балів. Кожен гравець бере 8 фішок одного кольору. Одна з них виставляється на стартову клітинку поля для підрахунку балів, решта 7 залишається у гравців. За допомогою жеребкування визначте по черговість ходів.

Хід гри

Кожен хід гравця відбувається за наступною схемою:

1. Гравець бере один з фрагментів карти, перевертає лицьовою стороною і приєднує його до вже викладених фрагментів. Кожен гравець може висловити свою думку про те, куди поставити фрагмент, але це не обов'язково повинно враховуватися.

Правила приєднання фрагментів карти:

- Фрагмент повинен стикатися хоч би однією стороною до викладених раніше.
- Карта має бути цілою, тобто дороги приєднуються до доріг, стіни замків до стін замків, поля до полів. Якщо неможливо дотримати цю умову, то фрагмент повертається до решти невикористаних фрагментів сорочкою вгору.

2. Гравець може поставити свою фішку на тільки що викладений фрагмент карти. Поставити фішку можна, виконавши наступні правила:
- За один хід можна поставити лише одну фішку.
 - Можна поставити фішку тільки ту, якої ще немає на карті.
 - Фішка розташовується на певну область: дорогу, поле, замок або монастир. Ця область не має бути зайнята іншою фішкою гравця або суперників.
3. Якщо фрагмент карти завершує складання дороги, замку або монастиря, підраховуються бали.
- Завершена дорога — дорога, обидва кінці якої упираються в монастир, замок або перехрестя. Гравці, чиї фішки стоять на завершеній дорозі, отримують кількість балів, рівну кількості фрагментів карти, з яких складається дорога.
- Замок вважається завершеним, якщо весь внутрішній простір оточений стінами. Гравець отримує кількість балів рівну кількості фрагментів поля, складових замку.
- Монастир вважається завершеним, якщо фрагмент карти оточений іншими квадратами з усіх боків. Гравець, чия фішка знаходиться в завершеному монастирі, отримує 9 балів, а потім повертає фішку з карти собі.
- Якщо на дорозі, в замку або монастирі коштують фішки декількох гравців, то бали отримує гравець з найбільшою кількістю фішок на цій дорозі. Якщо кількість фішок рівна, то бали в повній кількості отримують кожен з гравців.
4. На полі для підрахунку балів кожен з гравців пересуває свою фішку на відповідну кількість кліток. Фішки знімаються з карти і повертаються гравцям.

За один хід гравець може виставити фішку на карту і повернути її, якщо завершив будівництво об'єкту і поставив на нього свою фішку.

Закінчення гри

Гра закінчується, коли до карти буде приєднаний останній фрагмент.

Остаточний підрахунок балів.

Бали за фішки на незавершених об'єктах

Якщо фішка гравця стоїть в незавершеному замку, дорозі або монастирі, то бали підраховуються таким чином. За кожен фрагмент, з яких складається недобудована дорога або замок, гравець отримує по 1 балу. Так само по 1 балу гравець отримує за кожен фрагмент карти, оточуючий монастир, включно з самим монастирем.

Якщо на дорозі, в полі або в замку розташовані фішки декількох гравців, то бали отримує гравець з найбільшою кількістю фішок на цьому зображенні. Якщо кількість фішок однакова, то бали в повній кількості отримує кожен з гравців.

На полі для підрахунку балів кожен з гравців пересуває свою фішку на відповідну кількість клітинок.

Бали за поля

Поля не приносять переможних балів в ході гри, а приносять лише в її кінці. Кордонами між полями є дороги, міста і краї поля. Будучи раз розміщеними на карті, фішки більше не знімаються і не повертаються гравцям.

Для кожного поля, відокремленого від інших полів замками, дорогами і прогалинами в карті, визначається господар. Ним стає той гравець, в якого на даному полі більше фішок (якщо у декількох гравців однакова кількість фішок на даному полі, кожен з цих гравців стає господарем). Господар поля отримує 3 бали за кожне добудоване місто, що межує з його полем. Розмір замку не має значення, але незавершені замки не приносять балів.

Якщо один і той же завершений замок межує з декількома полями, то він приносить по три бали кожному господареві полів, що межують з замком. На полі для підрахунку балів кожен з гравців пересуває свою фішку на відповідну кількість клітинок.

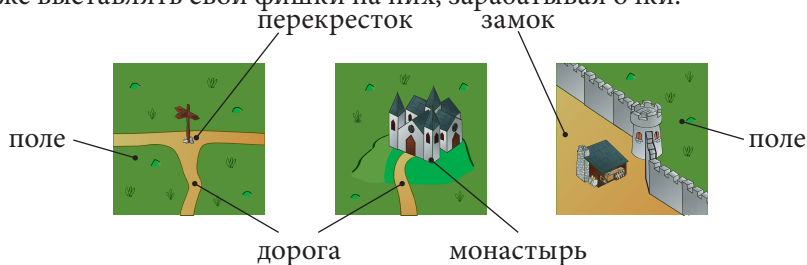
Перемога в грі

Переможцем стає гравець, що набрав найбільшу кількість балів.

КРЕПОСТЬ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Суть игры состоит в том, чтобы пошагово составлять карту из фрагментов с различными элементами: дорогами, полями, замками и монастырями, а также выставлять свои фишки на них, зарабатывая очки.



Комплектация игры

- 72 фрагмента карты с изображением части дорог, замков, полей, перекрестков и монастырей.
- 40 игровых фишек 5 цветов (по 8 каждого цвета).
- Игровое поле для подсчета очков.
- Правила игры.

Подготовка к игре

Положите фрагмент карты, на котором изображены : часть дороги, поле и часть замка посередине. Перетасуйте остальные фрагменты карты и положите их рубашкой вверх.

Положите игровое поле для подсчёта очков.

Каждый игрок берет 8 фишек одного цвета. Одна из них выставляется на стартовую клетку поля для подсчета очков, остальные 7 остаются у игрока. При помощи жребия определите поочередность ходов.

Ход игры

1. Игрок берет один из фрагментов карты, переворачивает лицевой сто-

роной и присоединяет его к уже выложенным фрагментам. Каждый игрок может выразить свое мнение о том, куда поставить фрагмент, но это не обязательно должно учитываться.

Правила присоединения фрагментов карты:

- Фрагмент должен соприкасаться хотя бы одной стороной с фрагментами выложенными ранее.
- Карта должна быть целой, то есть дороги присоединяются к дорогам, стены замков к стенам замков, поля к полям. Если невозможно выполнить это условие, то фрагмент возвращается к остальным не использованным фрагментам рубашкой вверх.

2. Игрок может поставить свою фишку на только что выложенный фрагмент карты.

Поставить фишку можно, выполнив следующие правила:

- За один ход можно поставить только одну фишку.
- Можно поставить фишку только ту, которой еще нет на карте.
- Фишка помещается на определенную область: дорогу, поле, замок или монастырь. Эта область не должна быть занята другой фишкой игрока или соперников.

3. Если фрагмент карты заканчивает составление дороги, замка или монастыря, подсчитываются очки.

Завершенная дорога — Завершенная дорога — дорога, оба конца которой упираются в монастырь, замок или перекресток. Игроки, чьи фишки стоят на завершенной дороге, получают количество баллов, равное количеству фрагментов карты, из которых состоит дорога.

Замок считается завершенным, если все внутреннее пространство окружено стенами. Игрок получает количество очков равное количеству фрагментов поля, составляющих замок.

Монастырь считается завершенным, Монастырь считается завершенным, если фрагмент карты окружен другими квадратами со всех сторон. Игрок, чья фишка находится в завершенном монастыре, получает 9 очков, а затем возвращает фишку с карты себе.

Если на дороге, в замке или монастыре стоят фишки нескольких игроков, то баллы получает игрок с наибольшим количеством фишек составляющих изображение. Если количество фишек равное, то баллы в полном количестве получают каждый из игроков.

4. На поле для подсчета баллов каждый из игроков передвигает свою

фишку на соответствующее количество клеток. Фишки снимаются с карты и возвращаются игрокам.

За один ход игрок может выставить фишку на карту и вернуть ее, если завершил строительство объекта и поставил на него свою фишку.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда к карте будет присоединён последний фрагмент.

Окончательный подсчёт очков

Очки за фишки на незавершенных объектах

Если фишка игрока стоит в незавершенном замке, дороге или монастыре, то баллы подсчитываются следующим образом. За каждый фрагмент, из которых состоит недостроенная дорога или замок, игрок получает по 1 баллу. Так же по 1 баллу игрок получает за каждый фрагмент карты, окружающий монастырь, включительно с самим монастырем.

Если на дороге, поле или в замке стоят фишки нескольких игроков, то баллы получает игрок с наибольшим количеством фишек на этом изображении. Если количество фишек равное, то баллы в полном количестве получают каждый из игроков.

На поле для подсчета баллов каждый из игроков передвигает свою фишку на соответствующее количество клеток.

Очки за поля

Поля не приносят победных очков в ходе игры, а приносят только в ее конце. Границами между полями служат дороги, города и края поля. Будучи раз помещёнными на карту, фишки больше не снимаются и не возвращаются игрокам.

Для каждого поля, отделенного от других полей замками, дорогами и пробелами в карте, определяется хозяин. Им становится тот игрок, у которого на данном поле больше фишек (если у нескольких игроков равное количество фишек на данном поле, каждый из этих игроков становится хозяином). Хозяин поля получает 3 очка за каждый достроенный город, граничащий с его полем. Размер замка не имеет значения, но незавершенные замки не приносят очков. Если один и тот же завершенный замок граничит с несколькими полями, то он приносит по три очка хозяину каждого из граничащих с ним полей.

На поле для подсчета баллов каждый из игроков передвигает свою фишку на соответствующее количество клеток.

Победа в игре

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.