

Правила настольной игры «Дворяне и Разбойники» (Mille Grazie)

Автор: Дирк Хильлебрехт (Dirk Hillebrecht)

**Перевод на русский язык: Иннокентий Горбунов,
ООО «Игровед» ©**



Озорная забава, в которой могут участвовать от двух до четырех игроков, от восьми лет и старше. Автор – Дирк Хильлебрехт.

Тянущиеся вдоль душистых лавандовых полей живописные аллеи, обсаженные по бокам кипарисами, неизменно приводят... в руки разбойников. И в извилистых тропинках, огибающих ущелья, и под сенью лесных сосен – везде скрываются злодеи, жаждущие добраться до состоятельных дворян с их вечно недовольными спутницами, настигнуть их богато украшенные

экипажи, и произвести некоторое перераспределение их имущества.

Поэтому умудренные жизнью аристократы передвигаются извилистыми маршрутами, и не экономят на найме эскорта – все это нужно, чтобы не оказаться ограбленным среди бела дня.

Но и разбойников так просто не проведешь. Они поджидают и на обходных дорогах, и могут показаться из-за самого не приметного поворота. И тогда раздается клич «Mille Grazie!», что означает «Премного благодарны!» - ведь джентльмены удачи не могут просто забрать чужое добро и уйти, не поблагодарив.

Ниже описаны правила игры для трех и четырех игроков. После них Вы найдете то, что необходимо знать для игры вдвоем.

Суть и цель игры

По ходу игры участники меняются ролями дворян и разбойников. Задача разбойников – подстергать и устраивать засады дворянам, путешествующим от города к городу.

Компоненты и подготовка к игре

Выложите игровое поле на середину стола.



Каждый игрок получает **дворянина**, **компас засады** и **маркер счетчика победных очков** (все – одного цвета). Маркер сразу же ставится в начальную позицию (0) на трек победных очков.

Тщательно перемешайте маршрутные карточки, и сформируйте из них колоду, положив стопкой, рубашкой вверх. Каждый игрок берет из нее по карте, и выкладывает ее перед собой рубашкой вниз, так, чтобы было видно всем участникам игры. Каждый игрок отмечает первый город, указанный на его карте – именно в него и надо поставить своего дворянина.

Пример: Джованни ставит своего дворянина в Брешию.

Теперь выложите еще четыре карточки из колоды на поле, рубашкой вниз. Расположите их в городах, указанных на карточках в верхней части. На игровом поле имеются специально обозначенные места для размещения карточек. Если какой-то из вытянутых карточек придется лечь на уже занятое место, то вместо этого поместите ее в отдельную стопку сброса и вытяните из колоды новую карточку.

На каждой маршрутной карточке указано два города:



Первый (верхний): если место, указанного сверху города, еще не занято, то, как только она вытягивается из колоды, то тут же размещается в зоне этого города. Любой из игроков, присутствующий в этом городе, может взять такую карточку себе.

Город назначения (нижний): игрок, достигший города назначения, указанного на карточке, получает столько очков победы, сколько указано на ней.

Пример: карта «Сан Марино - Венеция» размещается в зоне города Сан Марино. Таким образом, на поле оказалось выложено уже четыре маршрутные карточки.

Ход игры

Игрок, имеющий наиболее невинный вид, начинает игру, и принимает роль дворянина; остальные начинают разбойниками. В конце каждого раунда роль разбойника передается следующему игроку по часовой стрелке.

Ход раунда

Сначала разбойники планируют засаду. Затем дворянин проходит четыре или пять городов. Если в процессе движения он передвигается по пути, на котором устроена засада, то происходит ограбление.

Разбойники близко



Каждый грабитель **тайно** отмечает на своем компасе засады первую букву пути, на котором он хочет поджидать дворянина. Пример: если разбойник хочет выбрать дорогу “Via Liguria”, то выбирает на компасе “L”.

Подсказка: разбойники могут договариваться о расположении засад, но не обязаны следовать достигнутому соглашению. Даже невинные разговорчики о грядущем грабеже могут нагнать страху на всякого дворянина...

Дворянин на дороге – с эскортом или без

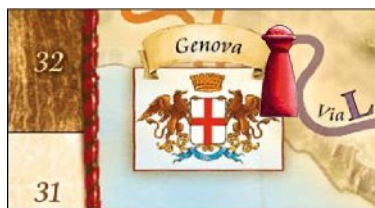
Теперь дворянин решает, возьмет ли он себе эскорт, или же поедет один, на свой страх и риск.

Если он желает приобрести эскорт, то указывает первую букву дороги, на которой желает быть защищенным, на своем компасе засады. Затем, фигурка дворянина передвигается по **четырем** дорогам из города в город.

Если же он не желает эскорта, то объявляет об этом всем игрокам, и не указывает букв на компасе. Передвижение идет по **пяти** дорогам из города в город.

В отдельном городе может находиться любое число дворян.

Если дворянин прибывает в город, указанный **внизу** его маршрутной карточки, то эта задача считается выполненной. Игрок, выполнивший маршрут, получает указанное на карте количество очков, продвигает на соответствующее число клеток свой маркер победных очков, и сбрасывает маршрутную карточку.



Дворянин Марии достигает Генуи. За прохождение маршрута «Венеция – Генуя» она получает шесть очков победы, а за «Милан – Генуя» еще четыре. После этого она кладет обе карточки в сброс.

Когда дворянин по ходу своего передвижения попадает в город, где лежит маршрутная карточка, он может взять ее. Он выкладывает карту перед собой лицевой стороной вверх, так, чтобы всем было ее видно. Затем он вытягивает новую маршрутную карточку из колоды, и выкладывает ее в зону города, указанного в верхней части. Если место в этом городе уже занято, то карточка сбрасывается, и вместо нее из колоды берется новая.



Джованни двигается из Милана через Пьяченцу, Модену и Болонью в Сан Марино.

У каждого игрока может быть не более трех маршрутных карточек одновременно. Если у игрока уже имеется три карточки, то он может взять новую, только если сбросит одну из трех старых.

Засада!

Если дворянин без эскорта проходит по дороге, на которой его ждет засада в лице одного или более игроков-разбойников, то последние выкрикивают «Mille Grazie!» или «Премного благодарны!» и предъявляют свои компасы, доказывая, что поджидали дворянина именно на этом пути.

В качестве награды за успешную засаду разбойники получают три очка победы.

Дворянин, попавший в засаду, теряет маршрутные карточки следующим образом:

- Если он попался разбойникам на **зеленой** дороге, то сбрасывается одна карта.
- На **пурпурной** дороге сбрасываются две карточки.
- На **рыжей** дороге сбрасываются все три карточки.
- Если у дворянина **меньше** карт, чем ему полагается потерять, то он теряет **все** карточки, что у него есть.
- Если у дворянина больше карт, чем ему полагается потерять, то один из грабителей втемную выбирает те карточки, что будут сброшены.

Все карточки, потерянные дворянином, идут в сброс.

Эскорт против засады

Если у дворянина есть эскорт на участке пути, где его поджидают разбойники, то он подтверждает это, показывая свой компас. В таком случае засада считается неудачной – разбойники не получают очков, а дворянин не теряет маршрутные карточки.

Пример

У Джованни есть три следующие карточки



Он движется по зеленой дороге Via Vittoria из Вероны в Верону. Ему хочется взять местную маршрутную карточку, и потому он сбрасывает одну из своих, забирая ее.

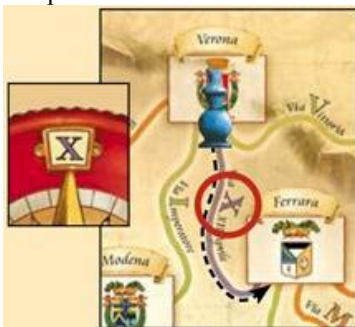


Теперь у него следующий набор карт:



Затем он движется по пурпурной Via XXII Aprile до Феррары, чтобы выполнить свой маршрут. Но его подстерегает Мария,

указавшая X на своем компасе. За это она получает три очка победы, и, соответственно, продвигает свой маркер победных очков на три клетки.

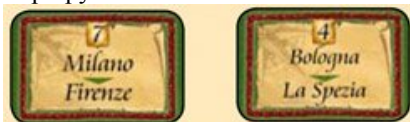


Джованни теряет две из трех карт, что Мария вытягивает из его руки вслепую. Среди них есть и маршрут, который Джованни собирался выполнить в Ферраре, и поэтому он не зарабатывает никаких очков. У него остается одна карточка:



Теперь он продвигается по зеленой Via del Quirinale в Болонью, где берет еще одну карту.

Теперь у него следующие маршруты:



В свой четвертый, и последний ход, Джованни

двигает своего дворянина по оранжевой дороге Via Fiorentina во Флоренцию (Фиренцу). Но здесь его поджидают сразу двое разбойников – Сальваторе и Джанна, желающие получить по три очка. Но у Джованни на этом пути есть эскорт, потому он не теряет карт, а разбойники уходят ни с чем. Достигнув Фиренцы, Джованни выполняет маршрут, и получает семь очков победы, согласно маршрутной карте – и продвигает на соответствующее число клеток свой маркер победных очков. Карта пройденного маршрута идет в сброс.



Конец игры

Побеждает тот игрок, кто первым наберет тридцать очков; если несколько игроков набирают тридцать очков одновременно – побеждает тот у кого сумма победных очков больше. В игре может быть несколько победителей.

Примечание: если победитель заканчивает игру как разбойник, то ход дворянина не завершается – попав в засаду, он не доходит до города, в который направлялся.

Игра для двух игроков

Каждый игрок получает **два компаса засады**. С их помощью разбойник устраивает **сразу две засады** на дворянина.

В остальном правила остаются прежними.



© 2010 Zoch GmbH - Автор: Dirk Hillebrecht - Иллюстрации: Alexander Jung

Перевод с английского: Иннокентий Горбунов