

Правила настольной игры «Зов Славы» (Call to Glory)

Автор: Michael Schacht

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Белова Любовь, ООО «Игровед» ©

Императорская карточная игра для конкурирующих японских династий!

Компоненты игры



110 карт Персонажей

12 карт Поручений Императора



4 фигурки Ниндзя

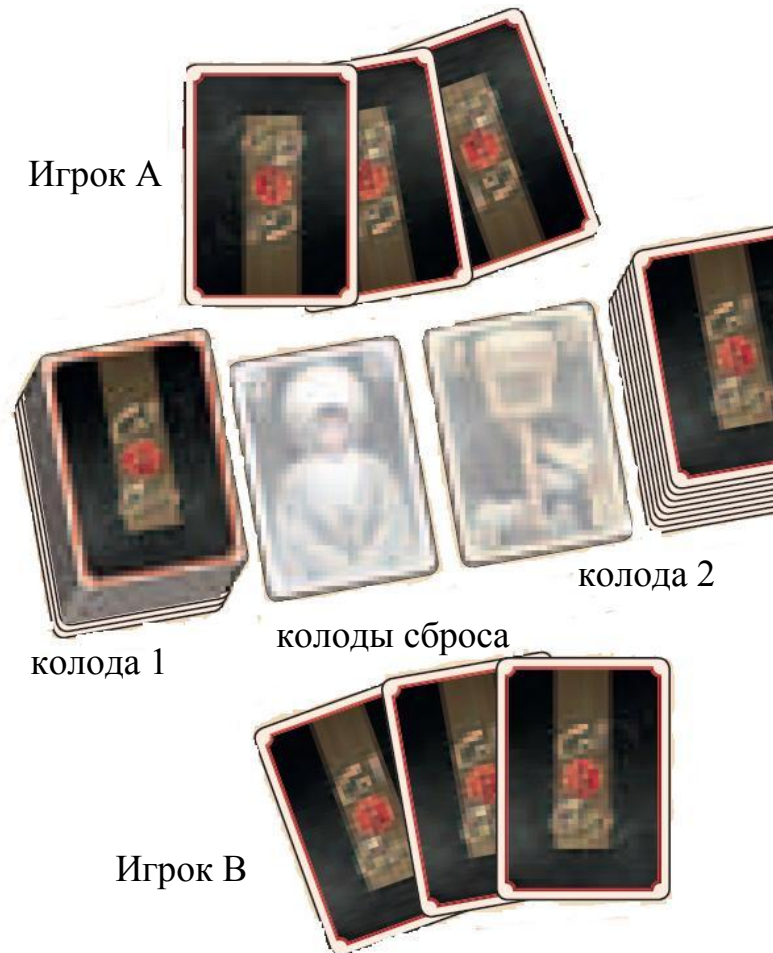
Внимание! Вам понадобится бумага и карандаш для записи счёта.

Цель игры

Игроки собирают японских персонажей различной значимости. Когда у игрока на руках оказывается 2 и больше карт одного персонажа, он может (по желанию) выложить эти карты на стол и получить за них очки в конце раунда. Однако если его оппонент кладёт на стол большее количество таких же карт, карты с этим персонажем, что уже лежат на столе, сбрасываются.

Подготовка к игре

- Тщательно перетасуйте 110 карт Персонажей.
- Раздайте каждому игроку по 3 карты картинкой вниз; эти карты формируют стартовую руку игрока.
- Оставшиеся карты положите в две примерно одинаковые колоды картинками вниз. Между ними оставьте достаточно места для двух колод сброса.
- Оставьте 12 карт Поручений Императора и 4 фигурки Ниндзя в коробке. Они необходимы только в случае, когда вы играете в один из вариантов игры, описанных в конце правил.



Карты Персонажей

На каждой карте Персонажей изображён один из девяти японских персонажей. Число на карте указывает, сколько таких персонажей в игре – например, двадцать Фермеров, но только восемь Даймё. Это число также указывает на значимость каждого персонажа при подсчёте очков.



9 различных карт Персонажей

6× Император, 7× Императрица, 8× Даймё, 9× Сёгун, 12× Самурай, 14× Ниндзя, 16× Посол, 18× Монах, 20× Фермер

Ход игры

Каждая игра состоит из четырёх раундов. Каждый раунд начинается с подготовки и играется в порядке очерёдности. Начинает младший игрок, далее игроки ходят по часовой стрелке. Ход состоит из двух последовательных действий:

Действие 1: Тянуть две карты

Действие 2: Выложить карты или сбросить карту

Действие 1: Тянуть две карты

Во время своего хода игрок должен вытянуть две карты. Каждая карта должна быть вытянута из **разных** колод. В начале игры есть только две колоды карт, лежащие рубашкой вверх, из которых первый игрок тянет карты, таким образом, он должен взять в руку верхнюю карту из каждой колоды. Во время игры будут созданы две колоды сброса, и игрок также сможет брать верхнюю карту из одной или обеих этих колод.

Действие 2: Выложить карты или сбросить карту

После вытягивания двух карт игрок должен или выложить несколько карт одинаковых Персонажей на стол (смотрите Действие 2а), или сбросить одну карту (смотрите Действие 2б).

Действие 2а: Выложить более одной карты

Игрокам необходимо соблюдать следующие правила при выкладывании карт:

- Во время хода могут быть выложены карты только одного типа
- Карты должны быть выложены вверх картинкой и внахлёт, чтобы цифры на них были отчётливо видны.
- Игрок должен выложить, по меньшей мере, две карты.

Если кто-то из игроков уже выложил карты такого типа, применяется следующее правило:

- Игрок, выкладывающий карты, должен положить больше карт такого типа, чем уже лежит на столе. Игрок, перед которым лежит наименьшее количество карт этого типа, должен сбросить их картинкой вверх в одну из колод сброса.

Важно: если в игре 3 или 4 игрока, они должны выкладывать, по меньшей мере, по 3 карты достоинством 12, 14, 16. (Обратите внимание на 3 маленькие точки под цифрами на этих картах.)



Пример: У игрока А на столе 4 карты Фермера, который он выложил ранее. Теперь игрок В выкладывает 6 карт Фермера. Игрок А вынужден немедленно сбросить свои 4 карты Фермера в одну из двух колод сброса.



Игрок А

Колода сброса

Игрок В

Важно: Выложив карты одного персонажа, игрок не может далее добавлять карты этого же персонажа во время следующих ходов. Но он может выложить больший набор карт этого персонажа во время следующего хода.

Пример: Перед игроком А лежат три карты Ниндзя. Через несколько ходов, он взял в руку ещё 5 карт Ниндзя. Во время своего хода он выкладывает эти 5 карт на стол, затем сбрасывает 3 карты Ниндзя, которые уже были в игре, в одну из двух колод сброса.



Игрок А

Действие 2б: Сбросить карту

Если игрок не может или не хочет выкладывать карты, он должен выбрать одну карту из руки и сбросить её картинкой вверх в одну из колод сброса. Ему следует выбирать карту внимательно, не забывая, что ее можно будет взять в руку во время следующих ходов.

Первая сброшенная карта начинает первую колоду сброса (между двумя колодами для вытягивания). Вторая сброшенная карта должна начать вторую колоду сброса. Если одна колода сброса израсходована, потому что все карты из неё были

вытянуты, вторая колода сброса должна быть сформирована прежде, чем следующие карты будут сброшены в первую колоду сброса. Когда на столе две колоды сброса, игроки имеют возможность выбрать, в какую из колод сбросить свою карту.

Таким образом, по истечении нескольких кругов, на столе появляются четыре колоды, из которых каждый игрок может взять себе две карты. Единственное ограничение состоит в том, что две карты нельзя брать из одной и той же колоды.

Подсчёт очков

Игра продолжается до тех пор, пока при завершении хода одного из игроков не будет выполнено любое из трёх условий:

- Один игрок выложил наборы карт бти различных персонажей (2 игрока), 5ти различных персонажей (3 игрока) или 4х различных персонажей (4 игрока).
- На столе все 9 персонажей
- Осталась только одна колода раздачи. (Колоды сброса не в счёт!)

Это конец раунда. Все игроки подсчитывают свои очки, записывая на листок бумаги значения всех типов карт персонажей, которые лежат на столе перед ними, не обращая внимания на количество карт персонажей каждого типа. Карты в руках игрока не приносят очков.

Пример: В конце хода на столе перед игроком А лежат карты шести различных персонажей. Раунд окончен. Подсчёт очков каждого игрока происходит следующим образом:

Игрок А	18+12+9+8+7+6	60 очков
Игрок В	20+16	36 очков

Игрок, набравший в сумме меньше всего очков по результатам нескольких раундов, будет ходить первым в следующем раунде. Если объявляется ничья, в следующем раунде первым ходит игрок, набравший в этом раунде наименьшие очки. Подготовка к игре в следующем раунде такая же, как описано выше.

Победитель игры

По окончании четырёх раундов игра завершается. Побеждает игрок, набравший больше всего очков. Если у нескольких игроков количество набранных очков одинаково, побеждает игрок, набравший больше очков в одном раунде.

Вариант 1: «Поручения Императора»

Подготовка:

- Подготовьте колоды как в стандартной игре и раздайте по три карты каждому игроку.
- Разделите карты поручений императора на 3 различные колоды: А (красная), В (жёлтая), С (синяя). Перемешайте каждую колоду, раздайте игрокам по одной карте из каждой колоды. Уберите из игры все оставшиеся карты Поручений.

Окончание раунда/ Подсчёт очков:

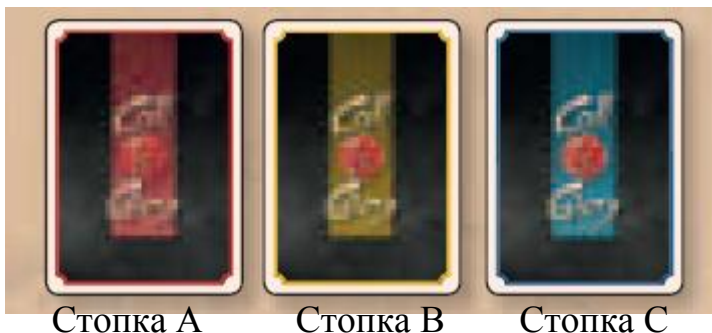
В конце каждого раунда каждый игрок (начиная с того, кто ходил первый, и далее по часовой стрелке) **должен** открыть **одну** карту Поручений. Любой игрок, у которого есть соответствующая карта Персонажей, получает бонусные очки, указанные на карте, за **каждую** из таких карт. Открытые карты Поручений выходят из игры.

Карты Поручений из стопки А приносят по 5 бонусных очков за карту, из стопки В – по 4 бонусных очка за карту, а из стопки С – по 3 бонусных очка за карту. Далее игроки как обычно считают очки за **все** наборы карт, лежащие перед ними на столе.

Пример: В конце раунда игрок А должен разыграть карту поручений, но у него нет карты, которая принесла бы ему очки. Он решает играть карту поручений «7». Перед игроком С лежит два персонажа «7», таким образом, игрок С получает $2 \times 5 = 10$ бонусных очков.



12 карт Поручений Императора



Победитель игры: Игрок, набравший наибольшее количество очков по результатам трёх раундов, выигрывает.

Вариант 2: «Сила Ниндзя»

Подготовка:

- Подготовьте колоды как в стандартной игре и раздайте по три карты каждому игроку.
- Поставьте четыре фигурки Ниндзя в центр стола рядом с двумя колодами сброса.

Применяются правила стандартной игры с одним изменением: Когда игрок выкладывает на стол набор карт Ниндзя (в соответствии с правилами стандартной игры), он берёт одну фигурку Ниндзя (если она есть) из общего запаса. В любое момент в процессе игры, игрок может вернуть фигурку Ниндзя в общий запас, чтобы убрать одну карту из набора своего соперника, соперник сбрасывает свою карту в любую колоду сброса.

Важно! Игрок может использовать Ниндзя в любой момент во время своего хода (до, после или во время действий 1 и/или 2). Допускается использование нескольких Ниндзя в течение одного хода.

Пример: Игрок А кладёт две карты Ниндзя, после чего берёт фигурку Ниндзя. У игрока В на столе лежит четыре карты Монаха и пять карт Самурая. Во время следующего хода игрок А возвращает фигурку Ниндзя в общий запас и убирает одну карту Самурая из набора игрока В. Позже игрок В кладёт на стол три карты Ниндзя и берёт фигурку Ниндзя. Игрок А сбрасывает две свои карты Ниндзя картинкой вверх в одну из колод сброса. Теперь у игрока В есть фигурка Ниндзя, которую он может использовать во время последующих ходов.



Игрок А

Игрок В