

Деніел Фрюкселіус

Майстри Дормець

ПРАВИЛА



Вступ



Знаєте, чого бракує у світі? Звичайно ж, фортець!

У цій грі ваше завдання — звести найвеличнішу фортецю в королівстві, перемігши інших баронів. Розміщуйте плитки, щоб побудувати фортецю з вікнами, дахами і, звісно ж, жителями. Що вище будujete, то швидше отримуете бонуси й монети. Гравець, який першим збере 7 монет, перемагає!

Вміст

1 буклет правил



126 плиток

Для будівництва фортець.



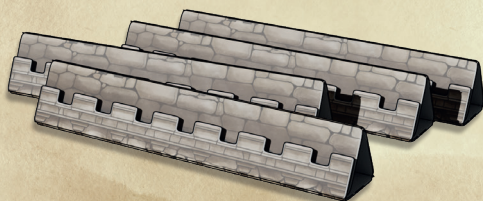
4 фундаменти

Це основа вашої фортеці.



4 склади

Перед першою грою їх необхідно скласти.
Інструкції щодо складання — на компонентах.



36 монет

Для перемоги необхідно 7 монет.
Монети також мають ефекти.



4 барони

Пересуваються полем ринку, відображаючи ваш прогрес.



1 поле ринку

Тут розміщена доріжка прогресу, а також ринок монет і плиток. А краєвид фортеці створює відповідну атмосферу.



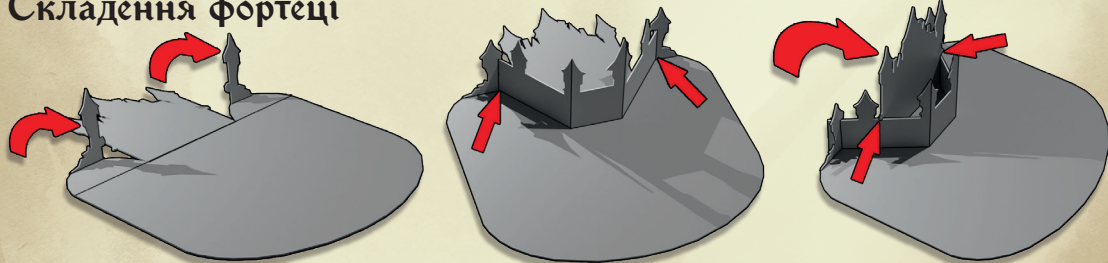
Приготування до гри



1. Перемішайте плитки долілиць, сформувавши **запас**.
2. Перемішайте монети долілиць, сформувавши **скарбницю**.
3. Розмістіть **поле ринку**, склавши фортецю, як описано нижче.
4. Викладіть на ринок горілиць по 3 випадкові плитки й монети.
5. Кожен гравець отримує **фундамент, барона та склад**, бере на вмання із запасу 3 плитки й розміщує їх на своєму складі.
6. Виберіть першого гравця. Усі гравці розміщують своїх **баронів** на визначені місця доріжки прогресу (вони пронумеровані від 1 до 4).

УВАГА! Ринок завжди має бути заповненим. Якщо хтось бере плитку чи монету, одразу ж викладайте нову.

Складення фортеці



- 1) Загніть 2 крайні вежі на себе.
- 2) Установіть зовнішню стіну, прикріпивши її до внутрішніх боків крайніх веж.
- 3) Загніть на себе фортецю, встановивши її бокові виступи в пази зовнішньої стіни.

Перебіг гри

Хід передається за годинниковою стрілкою. Гра триває, доки хтось не здобуде 7 монет.
У свій хід ви можете зробити одне з двох: узяти 2 плитки або розмістити 1 плитку.

-Узяти 2 плитки:

Візьміть 2 випадкові плитки із **запасу** і покладіть їх на свій **склад**.

Брати плитки з ринку не можна.

УВАГА! На складі може бути щонайбільше 7 плиток. Якщо гравець узяв більше, він повинен негайно скинути зайві.

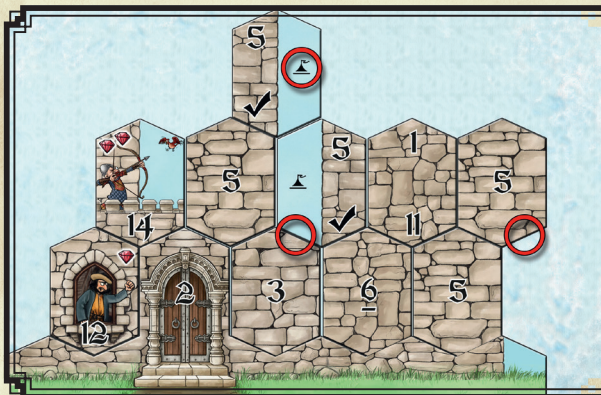
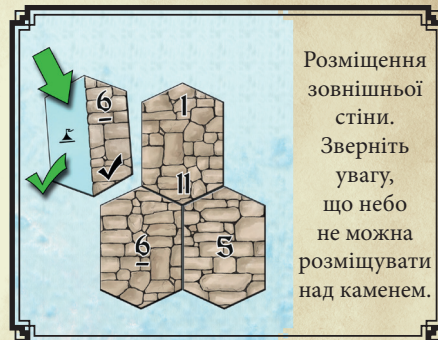
УВАГА! Щоб скинути плитку, покладіть її у **скид** горілиць. Якщо в **запасі** вичерпалися плитки, перемішайте скид і сформуєте новий **запас**.

-Розмістити 1 плитку:

1. Виберіть 1 плитку зі свого **складу** або з **ринку**.
2. Дотримуючись правил розміщення, додайте плитку до вашої фортеці.
3. Перемістіть свого барона доріжкою прогресу, щоб отримати монети та інші бонуси.

Правила розміщення

- Усі плитки треба розміщувати так, щоб візерунки зверху і знизу узгоджувалися між собою. Тобто не можна плитку з небом розмістити безпосередньо над плиткою з каменем і навпаки (див. приклади).
- Плитки з символом  можна розміщувати тільки в тому ряді, де вже є інші плитки. Починати новий ряд з такої плитки не можна.



- Верхня плитка розміщена неправильно, адже з неї не можна починати ряд.
- Центральна плитка, що має візерунок зовнішньої стіни, розміщена неправильно, бо частина з небом прилягає до каменя знизу.
- Крайня права плитка також порушує візерунок: камінь нависає над небом.
- Зверніть увагу, що крайня ліва плитка другого ряду розміщена правильно: збіг візерунків по бокових гранях не обов'язковий.

Числа і знаки

Коли ви розміщуєте плитку, число на ній має бути сумою чисел на нижніх плитках, як показано на прикладі праворуч.



- На деяких плитках вказані 2 числа. Нижнє повинно бути сумою чисел з плиток під ним, а верхнє враховують під час розміщення нової плитки згори.

- На фундамент можна розміщувати плитки з будь-якими числами.



- Двері на фундаменті не вважають його частиною, а рахують як плитку з числом 2.
- Плитки з ✓ можна розміщувати де завгодно — аби тільки узгоджувалися візерунки неба й каменя.
- Плитки з  не можуть починати новий ряд. Щоб їх розмістити, у ряді вже повинна бути хоча б одна інша плитка.

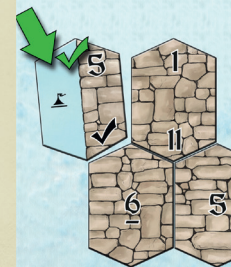


В Олеговій фортеці є плитки з числами 4 і 3. Він може розмістити плитку з числом 7 над ними ($4+3=7$).

У вас є плитки з числами 10 і 14 у нижньому ряді. У сумі виходить... йой, аж 24! Тож це ідеальне місце для принцеси, адже плитку з ✓ можна розмістити, ігноруючи числа знизу.



Олена розміщує плитку з зовнішньою стіною над плиткою з числом 6. ✓ це дозволяє. Візерунок плиток збігається, крім того, ця плитка не перша у своєму ряді ().



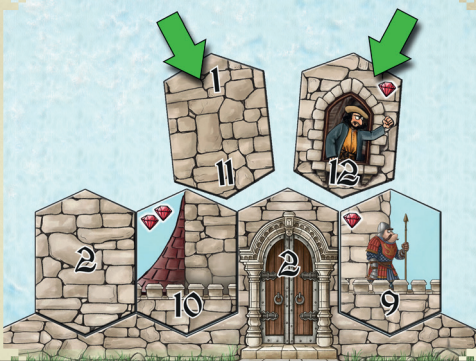
У першому ряді можна розміщувати плитки з будь-якими числами, зокрема й з ✓. Навіть дахи дозволені. Проте плитка з зовнішньою стіною тут не пасує, адже не збігається візерунок.

Змінити число

Розміщуючи плитку (як з ринку, так і зі складу), ви можете змінити її значення на 1 у більший чи менший бік. Для цього скиньте іншу плитку з вашого складу. Це дозволить вам розмістити плитку там, де сума не збігається на 1. Після розміщення плитки використовуйте її надруковане значення для будівництва наступних рядів.

Софія хоче розмістити плитку 1/11. За правилами сюди пасує лише плитка з числом 12 ($10+2=12$).

Вона скидає 1 плитку зі свого складу, щоб компенсувати різницю в одиницю.



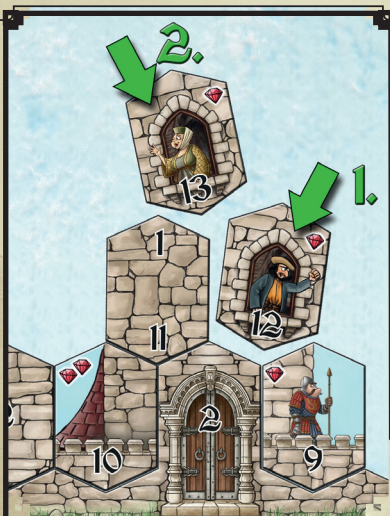
Наступною Софія хоче розмістити плитку з сердитим паном і числом 12, але тут необхідна сума 11 ($2+9=11$).

Тож Софія скидає 1 плитку зі свого складу для цього будівництва.

Доріжка прогресу

Розміщення плитки дає змогу пересунути барона доріжкою прогресу. Кількість кроків залежить від висоти ряду та кількості рубінів на розміщеній плитці:

- плитки першого ряду кроків НЕ ДАЮТЬ. Навіть з рубінами. Жодного кроку!
- плитки другого ряду дають змогу перемістити барона на 2 кроки + 1 крок за кожен рубін
- плитки третього ряду дають 3 кроки, +1 крок за кожен рубін
- плитки четвертого ряду — 4 кроки, +1 крок за кожен рубін і так далі...



Коли Софія розміщує плитку з сердитим паном, то переміщує барона на 3 кроки: 2 за другий ряд і 1 за рубін.

У свій наступний хід вона додає плитку з леді й пересуває барона на 4 кроки: 3 за ряд і 1 за рубін.



- Під час пересування рахуйте всі поділкі доріжки, зокрема й зайняті. Проте на кожній поділці може стояти лише один барон. Тож якщо ви повинні спинитися на поділці, яку вже зайнято, ваш барон прошигнє на наступну вільну поділку.
- Якщо ваш барон завершує переміщення на поділці з , посуньте його ще на 1 крок уперед.
 - Якщо ваш барон завершує переміщення на поділці з , візьміть плитку з **запасу**.
 - Після переміщення, якщо ваш барон зупинився на поділці з монетою чи пройшов повз неї, виберіть одну з монет на ринку. Розіграйте її ефект, а потім переверніть і тримайте перед собою.

Марія (зелений гравець) розміщує плитку в третьому ряді й переміщує свого барона на 3 кроки.

І дякую Творцю нашому. Ми тебе пам'ятаємо.

Ефекти монет

Узявши монету з ринку, негайно розіграйте її ефект, навіть якщо він не вигідний для вас (не забудьте поповнити ринок!). Тримайте монети перед собою долілиць. Якщо у вас 7 монет, гра відразу закінчується, навіть якщо інші гравці не зіграли стільки ж ходів, що й ви.



Рубін. Перемістіть свого **барона** на 1 поділку вперед (і отримайте відповідні бонуси, якщо такі є).



Найвища вежа. Гравець (чи гравці) з найвищою фортецею отримує 2 плитки.



Злодій. Навмання візьміть 1 плитку зі складу будь-якого суперника й покладіть на свій склад.



Найбільше люд. Гравець (чи гравці) з найбільшою кількістю жителів (не менше 1!) отримує 2 плитки.



Осудлива леді. Навмання виберіть і скиньте по одній плитці зі складу кожного гравця.



Найбільше вікон. Гравець (чи гравці) з найбільшою кількістю вікон (не менше 1!) отримує 2 плитки.



Вітряк. Скиньте всі плитку з ринку й натомість викладіть нові. Після цього виберіть 1 плитку й заберіть собі на склад.



Найбільше дахів. Гравець (чи гравці) з найбільшою кількістю дахів (не менше 1!) отримує 2 плитку. Рахуйте всі плитку з будь-якою варіацією червоних дахів.



Обвал. Скиньте зі своєї фортеці 1 плитку, над якою немає інших плиток. **Барон** залишається на своїй поділці.



Чернець. Гравець (чи гравці) з найменшою кількістю монет (до отримання цієї!) бере 3 плитку.



Катапульта. Скиньте з фортеці іншого гравця 1 плитку, над якою немає інших плиток. **Барон** залишається на своїй поділці.

Творці гри

Автор гри: Деніел Фрюкселіус
Розвиток гри: FryxGames
Художниця: Наомі Фрюкселіус
(Створено БЕЗ використання ШІ.)

Українське видання

Керівник проекту:
Олександр Полікарпов
Перекладачка: Вікторія Костовська
Редакторка: Тамара Гринчик
Верстальниця: Євгенія Краніна
Коректорка: Алла Костовська

