

РАЙНЕР КНИЗНА

ЦАРИ МИНОТАВРОВ



Правила

ВВЕДЕНИЕ

С извержением вулкана Эрусу погиб Великий Лабиринт, и древний остров Крезос охвачен хаосом! Прежде мудрые Цари Минотавров совместно правили Крезосом, сделав остров центром обширной торговой империи, но теперь они борются за власть, и страна оказалась на краю гибели.

В игре "Цари Минотавров" два игрока возглавляют силы великих династий, стремящихся к власти над империей. Победит тот игрок, которому удастся захватить два региона Крезоса.

Цель игры

Цель - захват Крезоса путем установления превосходства династии в экономике, религии и военной силе. Крезос разделен на **регионы** (верхний и нижний), в каждом регионе - три **колонны** (война, экономика, религия). Для победы в игре ты должен установить свое **превосходство** в двух из трех колонн каждого региона. Также ты побеждаешь, когда у твоего соперника кончается колода.

Компоненты

Поле: раскладывается между игроками. Разделено на два региона (Верхний Крезос, Нижний Крезос), каждый из которых разделен на три колонны (война, экономика, религия).

Жетоны превосходства: эти жетоны (их всего 6) применяются для того, чтобы отмечать колонны, в которых игроки добились превосходства.

Жетоны проклятий: эти жетоны кладутся на **проклятые** карты и удаляются с поля, когда **проклятие снимается**. У проклятой карты *нет ни мощи, ни особых свойств*.

Карты: в игре 84 карты, разделенных на три колоды: две (красная и синяя) состоят из 30 карт каждая, одна (белая бонусная колода) - из 24 карт. Бонусная колода применяется только в усложненной игре.

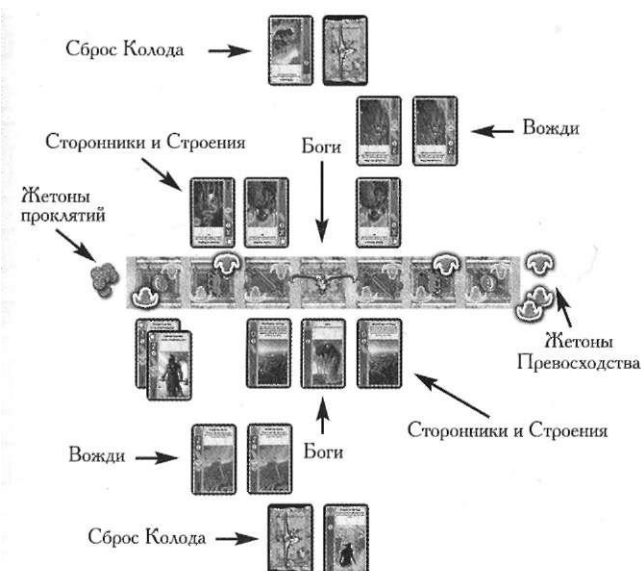
РАСКЛАД

1. Положите поле в центр игровой зоны между вами, как показано на схеме расклада. Жетоны проклятий сложите у одного края поля, жетоны превосходства - у другого. Разделите карты на три колоды, отложив их по цветной полосе на левой стороне карты.

2. Решите любым способом, кто из вас двоих станет царем династии Мирон (красная колода), а кто будет биться за права династии Весс (синие карты). Белую колоду отложите (она нужна для игры по усложненным правилам, а о них мы расскажем позже).

3. Оба игрока тасуют колоды, кладут их лицом вниз на своих сторонах поля и берут по шесть карт на руку.

СХЕМА РАСКЛАДА



ОСНОВЫ ИГРЫ

Сброс карт

Некоторые эффекты принуждают игроков сбрасывать карты с руки или со стола (выводить из игры). Когда ты по любой причине сбрасываешь карту, клади ее лицом вверх в стопку сброса (иначе, "в сброс").

Проклятия и их снятие

В ходе игры на карту может лечь проклятие. Проклятие отмечается жетоном. Мощь проклятой карты падает до 0, и ее текст блокируется. Выходит, что это просто пустая карта. Ты можешь проклясть уже проклятую карту и положить на нее второй жетон проклятия, но хуже от этого карте не станет.

Наложенное проклятие можно снимать. Когда проклятие снимается, ты убираешь с карты один жетон проклятия. Если на карте еще осталось хотя бы одно проклятие, она остается пустой картой без мощи.



РАЗВИТИЕ ИГРЫ

Решите, как хотите, кто из вас двоих будет ходить первым. Каждый должен будет завершать свой ход полностью, после чего передавать право хода сопернику. Чередование ходов будет продолжаться до победы одного из игроков.

Ход

В свой ход ты должен сначала проверить, не победил ли ты уже (см. "Конец игры" ниже в правилах). Если ты еще не победил, тогда у тебя два выбора:

Вариант 1

Прохождение 4х следующих фаз в строгом порядке:

Фаза 0: выполнение любого числа действий "фазы 0".

Фаза 1: выполнение 1го действия "фазы 1".

Фаза 2: выполнение 1го действия "фазы 2".

Превосходство: установление превосходства и получение его плодов.

Вариант 2

Обновление: сброс любого удобного тебе числа карт с руки и добор новых карт на руку до гнести штук.

Важно: в твой ход ты всегда должен сыграть или сбросить хотя бы одну карту с руки.

Первое правило игрока

На первом ходу игры при выборе варианта 1 первый игрок должен пропустить две любые фазы на свое усмотрение. При варианте 2 обновление руки проходит обычным путем.

Фазы действий (Фазы 0-2)

Фазы 0, 1 и 2 называются фазами действий. В фазе 0 ты можешь предпринять любое число действий, тогда как в каждой следующей фазе хода - только по одному действию.

За одно действие ты можешь провести одно из трех дел:

* Сыграть карту

* Активировать карту

* Снять проклятие с карты

Кроме того, в каждой фазе хода ты можешь отказываться от действий, но помни, что ты обязан сыграть или сбросить хотя бы одну карту с руки в ход.

Действие: сыграть карту

Одним действием ты можешь выложить карту с руки на твою сторону поля. Каждая карта принадлежит к определенной фазе, о чем мы еще поговорим. В каждой фазе можно играть только карту, принадлежащую к этой фазе. Например, карту фазы 2 можно сыграть только о фазе 2.

Кроме этого, большинство типов карт ограничены и другими правилами в том, как и когда их можно сыграть. Об этом - на следующей странице.

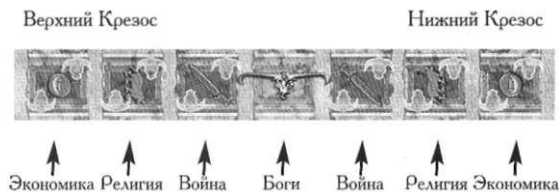
Внимательно прочитайте и изучите следующую страницу - она содержит все данные о пяти разных видах карт в игре, в том числе о времени и условиях их применения.

ПОЛЕ И КАРТЫ

ПОЛЕ

Поле представляет собой землю Крезоса. Оно разделено на два региона (верхний и нижний). Каждый регион, в свою очередь, разделен на три колонны (военную, религиозную и экономическую), олицетворяющие три сферы противостояния. На поле шесть колонн: три в Верхнем Крезосе, три в Нижнем.

Схема поля



КАРТЫ

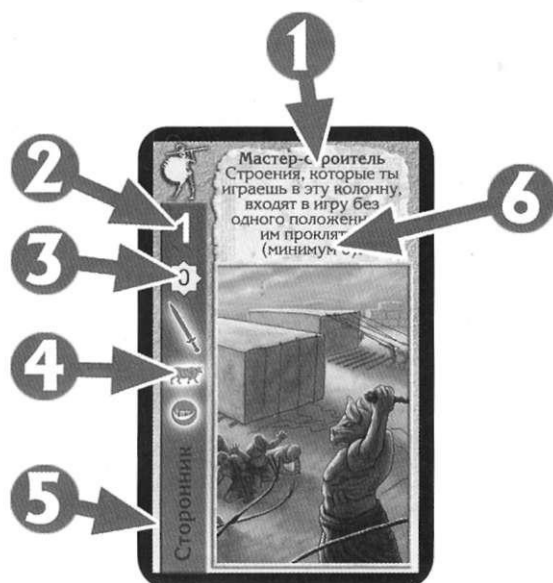
30 красных карт принадлежат династии Мирон. 30 синих карт принадлежат династии Весс. 24 белые карты составляют нейтральную белую колоду. Перед началом игры сбейте три соответствующие колоды.

Анатомия карты

- 1. Название карты.**
- 2. Мощь:** рейтинг мощи карты показывает, насколько эта карта приближает тебя к превосходству в колонне.
- 3. Фаза:** ты можешь играть или активировать карту только в фазе, указанной на карте.
- 4. Знаки:** карту можно играть только в колонны, знаки которых есть на карте.



- 5. Тип карты:** сторонник, строение, вождь, бог или рок.
- 6. Текст карты:** рассказывает об особых свойствах или правилах карты. Курсивом набран текст, описывающий мир Царей Минотавров.



ТИПЫ КАРТ

В игре 5 типов карт: Сторонники, Строения, Вожди, Боги и Рок.

Сторонники



Это те люди и существа, которые помогают твоей династии добиться превосходства. Карты Сторонников играют в любую из шести колонн. У Сторонника есть *рейтинг мощи*. Когда в колонне твоя мощь выше мощи соперника, ты добиваешься превосходства в этой колонне (о мощи и превосходстве позже). Сыгранная карта Сторонника остается в игре, пока ее не сбросят.

Ограничения

Сторонник может быть сыгран только в колонну, знак которой есть на его карте. Например, Сторонник со знаками религии и экономики может встать в колонну религии или экономики.

Строения



Это средоточия власти смертных на Крезосе. Их карты тоже выкладываются в колонны, и рейтинг их мощи, как правило, выше мощи Сторонников. Строения входят в игру с проклятиями на них (об этом ниже). Сыгранная карта Строения остается в игре, пока ее не сбросят.

Ограничения

Строение может быть сыграно только в колонну, знак которой есть на его карте.

Вожди



Это герои, вельможи и маги, служащие твоей династии. Карты Вождей игроки выкладывают в колонны так же, как карты Сторонников и Строений. У каждого Вождя есть рейтинг мощи. **В каждой колонне может стоять только один твой Вождь.**

Сыгранная в колонну карта Вождя остается в игре, пока ее не сбросят.

Ограничения

Вождь может быть сыгран только в колонну, знак которой есть на его карте. В каждой колонне может стоять только один твой Вождь. Если в колонне стоит твой Вождь, ты можешь сыграть в нее другого твоего вождя, но это вынудит тебя сбросить прежнего.

Боги



Карты Богов - это благосклонность богов Крезоса к династии. Эти карты ты играешь в центр поля, не в колонны. Сыгранная карта Бога **тут же активизируется** (см. "Действие: активировать карту") и остается в игре, пока не будет сброшена. Карты Богов не имеют ни знаков, ни мощи.

Ограничения

У тебя в игре *может быть не больше трех Богов разом*. Если ты играешь 4ю карту Бога, ты обязан вывести из игры в сброс одного ранее сыгранного Бога. А еще **Боги могут быть только на одной стороне противостояния**. Если ты играешь карту Бога, противник обязан сбросить сыгранных им до этого Богов его династии.



Рок
Карты Рока - это неумолимая судьба. Карты Рока ты играешь с руки, они тут же вступают в силу и немедленно уходят в сброс. Карты Рока не имеют ни знаков, ни мощи.

Ограничения

Кроме фазы применения, других ограничений для карт Рока нет.

Действие: активировать карту

У многих карт есть особые эффекты (читай текст карты). Эффекты бывают **пассивными** и **активными**. Если текст начинается словом "Действие:", эффект активный, все прочие - пассивные.

Пассивный эффект вступает в силу *сразу*, как только карта с этим эффектом сыграна. Пассивный эффект действует, пока карта остается в игре и не проклята.

Активный эффект тоже вступает в силу *сразу*, как только карта сыграна, но повторно может вступить в силу только тогда, когда игрок тратит действие на активацию карты. Карта активизируется только в своей фазе хода. Так, карты фазы 1 можно активировать только в фазе 1.

Настольные игры для всех <http://www.bg.ohobby.ru>

Помни, что карты Богов с активным текстом активируются сразу, едва ты их сыграл, как и все прочие карты.

Пример: Иван сыграл Бога фазы 2 Джалала. Текст Джалала гласит: "Действие: выведи из игры одного сторонника". В фазе 2 своего хода Иван активирует Джалала и выбирает, какого сторонника должен сбросить его соперник. Тут фаза 2 для Ивана завершается.

Действие: снять проклятие

Действием ты можешь снять с любой проклятой карты один жетон проклятия. Одним действием снимается только один жетон, и если на карте было несколько проклятий, одним действием проблему не решить. Снять проклятие с карты можно только в фазе этой карты (с проклятой карты фазы 1 ты сможешь снять проклятие только в фазе 1 твоего хода).

Превосходство

В этой фазе ты **должен**:

- установить превосходство: определи, в каких колоннах ты добился превосходства и переложи жетоны превосходства

После этого ты **можешь**:

- * воспользоваться превосходством: превосходство в каждой колонне приносит свои плоды, и ты можешь их получить.

Установление превосходства

В начале фазы превосходства определи, кто добился превосходства в каждой из шести колонн.

Превосходство в колонне определяется суммой мощи карт игрока (сторонники, строения, вожди) в этой колонне. Помни, что карты под проклятием мощи не имеют. *Игрок с наибольшей мощью в колонне добивается в ней превосходства.* Свое достижение игрок отмечает жетоном превосходства в этой колонне на своей стороне поля.

Если мощь обоих игроков в колонне одинакова, превосходства не добивается *никто*. Жетон в колонну не ставится или убирается из нее, если он в этой колонне был.

Например, в колонне за Ивана играют Сторонник с мощью 2 и Вождь с мощью 3, а им противопоставлено одинокое, но крепкое Строение Бориса с мощью 4. Иван с суммарной мощью 5 добивается превосходства в колонне и кладет в нее жетон превосходства на свою сторону поля.

Плоды превосходства

Определив превосходство в шести колоннах, игрок может *воспользоваться превосходством* - получить выгоду с каждой колонны, где он добился превосходства (с каждой колонны, где жетон превосходства стоит на его стороне поля). Эти выгоды (**плоды превосходства**) свои для каждого типа колонн (война, религия, экономика). Игрок может не пользоваться превосходством в колонне.

Важно: в твоей фазе превосходства ты пользуешься превосходством, но не твой соперник.

Помни, что колонн каждого типа две (по одной в Верхнем и в Нижнем Крезосе), и если ты добился превосходства в двух одинаковых колоннах разом, ты имеешь полное право воспользоваться превосходством данного типа *дважды* в ход.

Военное превосходство

Превосходство в колонне войны позволяет тебе сбросить верхнюю карту из колоды противника.

Религиозное превосходство

Превосходство в колонне религии позволяет тебе проклясть одну карту твоего противника (Вождя, Сторонника или Строение) *в одном регионе* (Верхний или Нижний Крезос) с той колонной религии, в которой ты добился превосходства. На проклятую карту положи жетон проклятия. Ты можешь проклинать уже проклятые карты, увеличивая на них число жетонов.

У проклятых карт нет мощи, и их текст не имеет силы.

Экономическое превосходство

Превосходство в колонне экономики позволяет тебе взять верхнюю карту из твоей колоды в руку.

КОНЕЦ ИГРЫ

В начале твоего хода ты побеждаешь, если:

ты удерживаешь превосходство в *двух любых колоннах каждого региона* Крезоса (две колонны в Верхнем Крезосе и две колонны в Нижнем Крезосе отмечены жетонами превосходства на твоей стороне поля); **или** у твоего противника кончились карты в колоде.

УСЛОЖНЕННЫЕ ПРАВИЛА

Усложненные правила отличаются от обычных тем, что игра идет до двух побед, а после каждой партии игрокам разрешено модифицировать колоды. После первой и второй партий оба игрока одновременно скидывают по пять карт из своих колод в бонус-колоду.

Затем игрок, проигравший последнюю партию, берет из бонус-колоды любые пять карт по своему выбору (это могут быть и карты, сброшенные в бонус-колоду игроками).

Теперь победитель прошлой партии берет из бонус-колоды пять карт на замену сброшенным.

Когда оба игрока прокачали свои колоды таким манером, они начинают новую партию. Первым в ней ходит игрок, проигравший прошлую партию.

СОЕДИНЕНИЕ

ЦАРЕЙ МИНОТАВРОВ И ЦАРЕЙ СКОРПИОНОВ

Вы можете объединить две игры, чтобы проверить свои силы в "международном" конфликте. При такой игре помните о двух моментах: Жетоны скарабеев - это те же самые жетоны проклятий, и когда карта говорит об одном из двух видов, подразумевается и второй. При сочетании игр два термина могут заменять друг друга.

Играя по усложненным правилам, ты получаешь доступ только к "своей" бонус-колоде. Так, например, когда ты играешь синей колодой династии Весс из "Царей Минотавров", тебе недоступна белая колода из "Царей Скорпионов", и новые карты ты можешь брать только из бонусной колоды Минотавров".

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Райнер Книзиа

Разработчик: Кевин Уилсон

Доработка, дизайн карт и обкатка: Дэвид Фаркухар

Редакторы: Грег Бенэйдж, Даррелл Харди и Кристиан Г. Петерсен.

Дизайн: Брайан Шомбург

Оформление коробки: Томас Денмарк

Иллюстрации на картах: Роберто Маркези, Джон Гуденаф, Джон Морнарти и Ион Шмидт

Русское издание осуществлено ООО "СМАРТ"

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва

Дизайн, верстка и предпечатная подготовка: Андрей Морозов

Особая благодарность Илье Карпинскому.