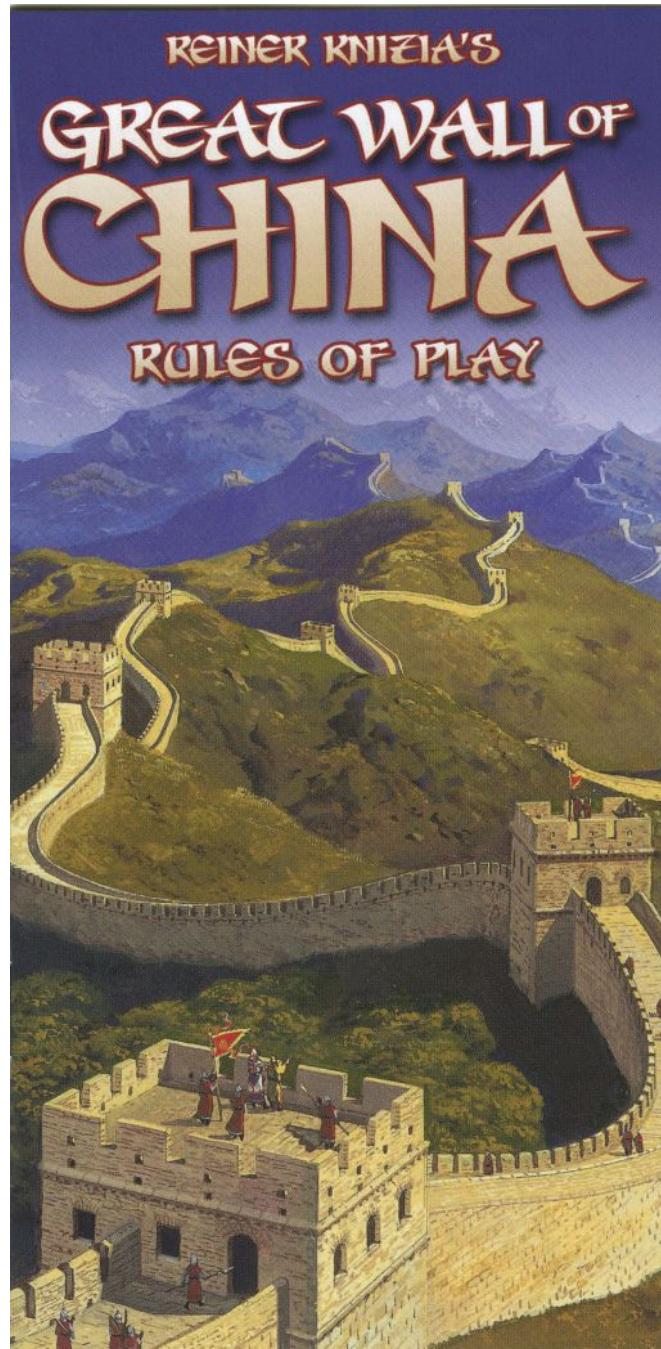


ВЕЛИКАЯ КИТАЙСКАЯ СТЕНА



ВСТУПЛЕНИЕ

«Великая Китайская Стена» - семейная игра для 2-5 игроков от 10 лет. Игровой процесс обычно занимает около 30 минут.

Место действий – Китай, 1 век до н.э. Великий Император Цинь Ши-Хуанди объединил некогда враждовавшие провинции Китая под своим правлением и приказал построить Великую Стену, чтобы защитить свою новую империю от набегов Монголов.

Игроки берут на себя роли местной знати, каждого из которых хочет впечатлить грозного властителя своими достижениями в строительстве Великой Стены. Все игроки имеют равные шансы угодить Императору, но выиграет наиболее хитрый игрок.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – выполнять приказы Императора, строя различные секции Великой Стены. Тот игрок, Чей вклад в строительство будет наиболее значительным, получит **фишки**, обозначающие благосклонность Императора. Игрок с самым большим количеством очков в конце игры будет объявлен победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

- Книга Правил
- 100 Карт Стены (5 наборов из 20 карт)
- 36 Фишек (2 значения 1, 6 значения 2, 7 значения 3, 7 значения 4, 8 значения 5, 4 значения 7, 2 значения 8)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Рассортируйте все **карты стены** по 5 стопкам так, чтобы в каждой оказалось по 20 карт одного цвета. Каждый игрок берёт себе один набор 20 карт стены одного цвета. В игре вчетвером, не используется 1 набор; в игре втроём не используется 2 набора; в игре вдвоём не используются 3 набора. Каждый игрок перемешивает свои карты стены и помещает их лицом вниз перед собой. Это **колода** (play deck) каждого игрока.

Каждый игрок вытягивает 5 карт стены из своей колоды и помещает их себе в руку. Эти карты стены формируют **начальную руку** (initial hand) игрока.

Каждая карта стены изображает часть Великой Китайской Стены, которую необходимо построить.

Переверните лицом вниз все 36 фишек и осторожно перемешайте их. Это – **пул фишек** (token pool). Вытяните пары фишек (4 пары при игре вчетвером и впятером, 3 пары при игре втроём, 2 пары при игре вдвоём), переверните их лицом вверх и поместите в центр стола так, чтобы справа от них осталось место для расположения нескольких карт стены.

Заметка: В игре вдвоём, когда обе фишки в одной паре имеют одинаковое значение, верните эту пару в коробку и вытяните новую. Это правило также применяется, когда Вы вытягиваете новую пару в процессе игры вдвоём.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Выберите игрока, который будет ходить первым. Игра продолжается по часовой стрелке; игроки делают ходы до тех пор, пока:

- 1) Один игрок не провозгласит последний раунд или
- 2) Будет выложена последняя фишечка. (Смотрите «Победа в Игре» в конце этих правил).

ИГРОВОЙ ХОД

Во время хода Вы **должны** совершить следующие три действия:

ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вы должны подсчитать **текущие очки** (progress) в каждой **секции стены** (wall section).

ВТОРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вы должны или:

- 1) Поместить одну карту стены или идентичные карты стен в группе, или
- 2) Вытянуть одну карту стены и поместить её себе в руку из своей колоды.

ТРЕТЬЕ ДЕЙСТВИЕ

Повторите второе действие, описанное выше (снова выбрав или сыграть одну или более карт стены или вытянуть одну карту стены).

Иключение: Вы можете, в добавок к этим трём действиям предпринять ещё одно свободное действие, использовав карту стены **Кавалерия** (cavalry). Смотрите раздел «Карты Стены» для более подробного описания карт стены ниже в этих правилах.

ДЕЙСТВИЯ ХОДА

Вот как выполняются действия хода:

ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПРОВЕРКА ОЧКОВ

В начале своего хода Вы должны **подсчитать очки** в различных секциях стены.

Каждая Ваша карта стены в каждой секции прибавляет свои очки к общей сумме очков этой секции (смотрите раздел «Карты Стены» для уточнения их очков и подробного описания). Подсчитайте общие очки каждого игрока и сравните их.



Если у Вас **больше** (greater) очков (больше, а не равно), чем у других игроков в той же секции стены, Вы должны получить фишку по следующим правилам.

Если доступны обе фишки в этой секции стены: Если у Вас больше всех очков в текущей секции, выберите любую фишку и поместите её лицом вверх на одну из Ваших карт стены в этой секции.

Если осталась только одна фишка (потому что другая фишка уже помещена на карту стены в этой секции): Возьмите оставшуюся фишку и поместите её лицом вниз перед собой. Владелец другой фишки в этой секции стены убирает свою фишку со своей

карты стены и помещает её лицом вниз перед собой. Далее все карты стены в этой секции стены собираются и сбрасываются в коробку. Наконец, если в пуле фишек ещё остались фишки, вытяните новую пару и поместите её лицом вверх на освободившееся место.

Вы можете выиграть обе фишкод одной секции стены. Но, если Вы уже получили одну фишку секции стены, **Ваши общие очки уменьшаются вычитанием значения полученной фишкой**. Это затрудняет получение второй фишкод той же секции стены, но не делает это невозможным.



Важно: Если никакой другой игрок не помещает карту в секцию стены, где Вы уже получили первую фишку, Вы можете забрать вторую фишку в следующий ход, даже имея «минусовые» очки.



ВТОРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Или положить карты стены или вытянуть новую карту из своей колоды.

Поместите любую карту стены или группу одинаковых карт стены из руки на стол рядом с одной из пар фишек. Если там уже находятся карты стены, добавьте свои карты правее уже лежащих карт.

Заметка: Или до или после второго действия Вы можете сыграть карту кавалерии.

ТРЕТЬЕ ДЕЙСТВИЕ

Повторите второе действие.

КАРТЫ СТЕНЫ

В колоде находится 20 карт стены 7 различных видов. Все игроки имеют абсолютно одинаковый набор карт, но удача, расчёт времени и тактика сделают игру каждого игрока различной и конкурентной.

Все виды карт стены добавляют очки к текущим очкам в секции стены. Значения карт варьируются от 0 до 3. Кроме того, некоторые карты стены имеют специальные способности. Вот эти виды карт стены:



СТЕНЫ (WALLS) (7 ИЗ 20)

Каждая стена приносит 1 очко.

Специальная Способность: нет.



ВОРОТА (GATES) (3 ИЗ 20)

Каждые ворота приносят 2 очка.

Специальная Способность: нет.



СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ (WATCHTOWER) (1 ИЗ 20)

Каждая сторожевая башня приносит 3 очка.

Специальная Способность: нет.



ПЕХОТА (INFANTRY) (5 ИЗ 20)

Первая размещённая в секции стены пехота приносит 1 очко. Вторая пехота приносит 2 очка. Третья пехота приносит 3 очка и т.д. Поэтому, в общем, одна пехота приносит 1 очко, две пехоты – 3 очка, три пехоты – 6 очков, четыре – 10 и пять – 15. Пехоту не обязательно располагаться рядом, чтобы получить этот бонус.

Специальная Способность: нет.



КАВАЛЕРИЯ (CAVALRY) (2 ИЗ 20)

Каждая кавалерия приносят 2 очка.

Специальная Способность: Размещение кавалерии не тратит действия. Но карта не может быть размещена в Ваш ход после третьего действия.



АРИСТОКРАТ (NOBLE) (1 ИЗ 20)

Аристократ приносит 1 очко.

Специальная Способность: После размещения аристократа, все карты стены одной секции приносят по 1 очку, не зависимо от их цвета и значения.



ДРАКОН (DRAGON) (1 ИЗ 20)

Дракон приносит 1 очко.

Специальная Способность: Карта дракона может быть помещена как обычная карта или поверх другой карты стены без фишки в любой секции стены. После размещения дракона карта под ним не приносит очков и теряет свои способности, если они были.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда игрок использует всю свою колоду и сыграет все свои карты из руки, он произносит «Гуаньчжоу!» или «Это последний раунд!». Все другие игроки делают ещё по одному ходу.

Когда снова приходит черёд ходить игроку, который объявил о начале последнего раунда, у которого больше нет карт, никто больше не может размещать карты. Но игра продолжается подсчётом очков, так как игроки ещё могут получить фишки.

Важно: Игра может также закончиться автоматически, когда закончатся все фишки. В этом случае, игра заканчивается немедленно, игроки больше не делают ходов и не подсчитывают очки.

Наконец, каждый игрок подсчитывает сумму лежащих перед ним лицом вниз фишек. Игрок с самым большим количеством очков выигрывает.

Заметка: Фишки, оставшиеся на картах стены не учитываются при подсчёте общего количества очков.