



ДЛАНЬ
МАНУСА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	•
КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ	•
КОМПОНЕНТЫ	•
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	•
ПРОЦЕСС ИГРЫ	•
ФАЗА ОТКРЫТИИ	•
ФАЗА КОНСТРУИРОВАНИЯ	•
ФАЗА ВЫБОРА ЦЕЛЕЙ	•
ФАЗА ВЫБОРА МЕСТА ИСПЫТАНИИ	•
ФАЗА ИСПЫТАНИИ	•
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ ВДВОЕМ	•
ПРОМО-КОМПЛЕКТ	•

ОТ АВТОРА

В 2014 году компания «Интаглиф» выпустила «Бестиарий Сигилума», настольную игру с открытой информацией, в которой полностью отсутствовал фактор случайности.

Такой подход соответствовал одному из шести принципов компании, гласящему, что влияние случайности на результат игры должно быть сведено к минимуму. Этот принцип также подразумевает, что разработчик не против наличия в играх различных генераторов случайных значений, просто диапазон вероятностей должен быть управляемым, то есть зависеть от контролируемых игроком действий. Такой механизм был реализован в дополнении «Бестиарий Сигиллума: кузница хаоса», а у игроков появи-

лась возможность регулировать влияние удачи на исход битвы.

«Длань Мануса» же акцентирует внимание на четвертом принципе «Интаглифа» - целостном мире, который гласит, что каждая последующая игра призвана раскрывать все новые аспекты мистического мира Сигиллума, переплетая и дополняя истории персонажей и мест из разных игр. Теперь игрокам предстоит поучаствовать в судьбе Мануса, одного из персонажей «Бестиария Сигиллума», во времена, когда описание ритуала его вызова из потустороннего мира еще не было начертано на страницах рукописи Гоэция.

ВСТУПЛЕНИЕ

Будучи бесстрашным воином, способным в одиночку противостоять дюжине, Манус состоял в авангарде королевских войск, но, потеряв в бою одну руку, был переведен в аррьергард. Неиссякаемое желание сражаться на передовой привело Мануса в Ущелье пылающих ручьев. Обитатели тех мест могли, объединив свои знания о технологиях и магии, заменить ему утраченную руку.

Жажда мести предъявляла повышенные требования к тому, что вскоре должно было стать частью Мануса. Он хотел, чтобы враг при попытке скрыться с поля боя вновь оказывался с ним лицом к лицу. Поэтому в его голове крутились мысли о некоем механизме, руке с выстреливающей вперед и возвращающейся обратно кистью.

Благодаря боевой славе Мануса на его призыв откликнулись многие известные в Ущелье гильдии, среди членов которых были выдающиеся механики и кузнецы, маги и алхимики, экспериментаторы с электричеством и исследователи магнитной силы темного камня. Чтобы сконструировать руку достойную своего великого обладателя, они решили устроить состязание в специальной оборудованной комнате, имитирующей различные условия по температуре и уровню влажности.

Совместно наметив план испытаний, гильдии приступили к конструированию своих механизмов, один из которых впоследствии будет назван «Дланью».

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В «Длани Мануса» каждому игроку предстоит возглавить одну из конкурирующих друг с другом гильдий, чтобы, используя знания и опыт ее членов, создать самую совершенную руку для доблестного воина Мануса.

В процессе игры гильдии сначала конструируют, а затем испытывают свои творения в одной из частей специальной комнаты. Каждый раунд позиция для испытаний может измениться путем тайного голосования, тем самым изменяя и силу тестируемых рук.

Конструкция руки состоит из трех частей: плеча, предплечья и кисти. Каждая часть, в свою очередь, представлена восемью типами элементов, сила которых различна в зависимости от условий окружающей среды. Например, длань, состоящая из элементов, созданных с помощью магии воды, покажет лучшие результаты, когда испытания будут проходить в той части комнаты, где холодно и влажно, а из элементов на паровой тяге, наоборот, где жарко и сухо. Чем выше сила руки, тем более крупную цель она способна поразить.

Победитель определяется посредством серии испытаний, им становится игрок, который первым поразит достаточное количество мишеней. Чтобы этого достичь, необходимо грамотно комбинировать различные элементы в зависимости от предполагаемой позиции очередных испытаний и правильно выбирать уровень цели, ориентируясь на возможную силу сконструированной руки.



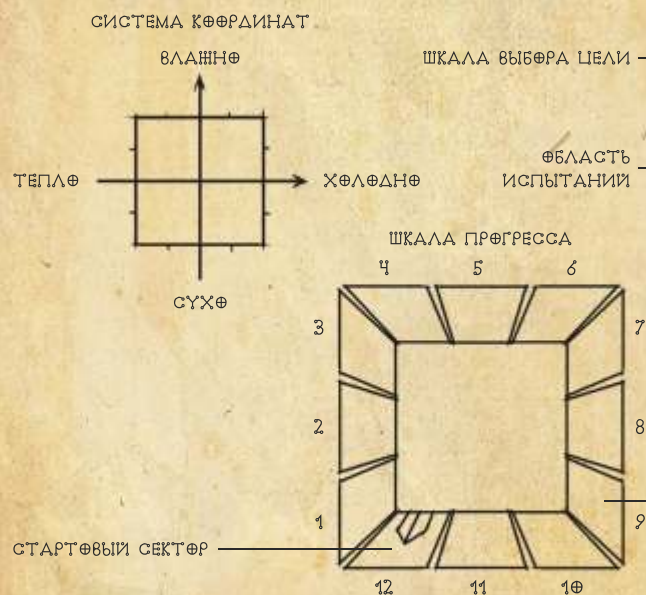
КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поле представляет собой квадратную комнату, в стенах которой размещены специальные установки: печь, водосток, хладогенератор и осушитель. Они создают в разных частях помещения различные условия окружающей среды. Линии между противоположными установками образуют своеобразную систему координат с осью температуры и осью влажности. Таким образом, каждый из четырех участков области испытаний имеет свои уникальные параметры.

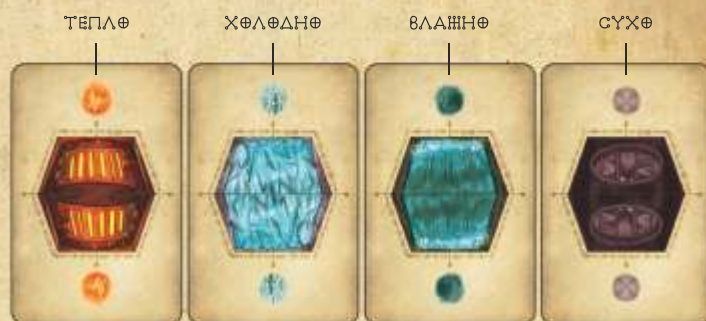
Область стен является шкалой прогресса, предназначенной для фиксации победных очков и состоящей из двенадцати участков, так как ниши с установками визуально делят каждую стену на три части. Сектор с дверью является стартовым.

Плитки между стенами и областью испытаний служат индивидуальными шкалами выбора целей, а в начертанных на них знаках содержится информация об уровне цели и силе руки, необходимой для ее поражения.



КАРТЫ УСЛОВИЙ

Карты условий предназначены для выбора позиции испытания путем тайного голосования. Подразделяются на четыре вида, каждый из которых обозначает свое направление по осям координат игрового поля: тепло, холодно, влажно и сухо.



КАРТЫ ЭЛЕМЕНТОВ

Конструкция руки состоит из трех частей: плеча, предплечья и кисти. Каждая часть представлена картами элементов восьми типов, созданных с помощью технологий и магии, как основными способами конструирования.



БИОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ МАГНИТНЫЕ ПАРОВЫЕ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ



КАРТЫ ОТКРЫТИИ

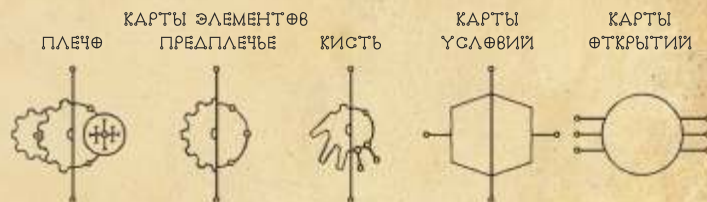
Карты открытий дают бонус к силе руки в зависимости от типов элементов, из которых она состоит, или их сочетаний.

СИЛА РУКИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА ЕДИНИЦУ ЗА КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ С ПАРОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ

СИЛА РУКИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА ЕДИНИЦУ ЗА КАЖДОЕ СОЧЕТАНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА КАРТ



ФИШКИ ИГРОКОВ

Фишки игроков предназначены для фиксации победных очков на шкале прогресса.



ФИШКИ ПӨЗИЦИИ

Одна фишка позиции используется для обозначения места испытания, другая указывает на позицию первого игрока.



МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ

Маркеры целей предназначены для фиксации уровня мишени на шкале выбора цели.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ

1.

Выберите подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов.

2.

Положите игровое поле в центре выбранной поверхности.

3.

Определите игрока, который будет ходить первым, далее «первый игрок». Это может быть самый младший участник или тот, кто набрал меньше всего баллов в предыдущей игре. Игроки могут выбрать любой другой способ определения первого игрока.

4.

Поместите одну из фишек позиций рядом с первым игроком. Каждый раунд роль первого игрока будет переходить по часовой стрелке.

5.

Поместите оставшуюся фишку позиции на любой участок области испытаний игрового поля. Выбор места осуществляет первый игрок.

6.

Сформируйте пять колод карт: условий, открытий, элементов плеча, элементов предплечья, элементов кисти. Перемешайте каждую из них, за исключением колоды карт условий.

СТАДИЯ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

7.

Раздайте каждому игроку по четыре карты условий: тепло, холодно, влажно, сухо.

8.

Раздайте каждому игроку по одной карте элементов плеча, предплечья и кисти. Из полученных карт игроки формируют перед собой стартовую руку из случайно выпавших элементов.

9.

Раздайте каждому игроку по фишке игрока в соответствие со стороной поля, у которой он находится. Фишку с изображением огня получает игрок, сидящий со стороны печи, и так далее. Поместите фишки игроков на шкалу прогресса в стартовый сектор с дверью.

10.

Раздайте каждому игроку по одному маркеру целей. Поместите по маркеру на каждую шкалу выбора цели на стартовую плитку с изображением креста.

СТАДИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ КАРТ ЭЛЕМЕНТОВ И ОТКРЫТИЙ

11.

Поместите колоды карт открытий, элементов плеча, элементов предплечья и элементов кисти на небольшом расстоянии от четырех углов игрового поля лицевой стороной вниз.

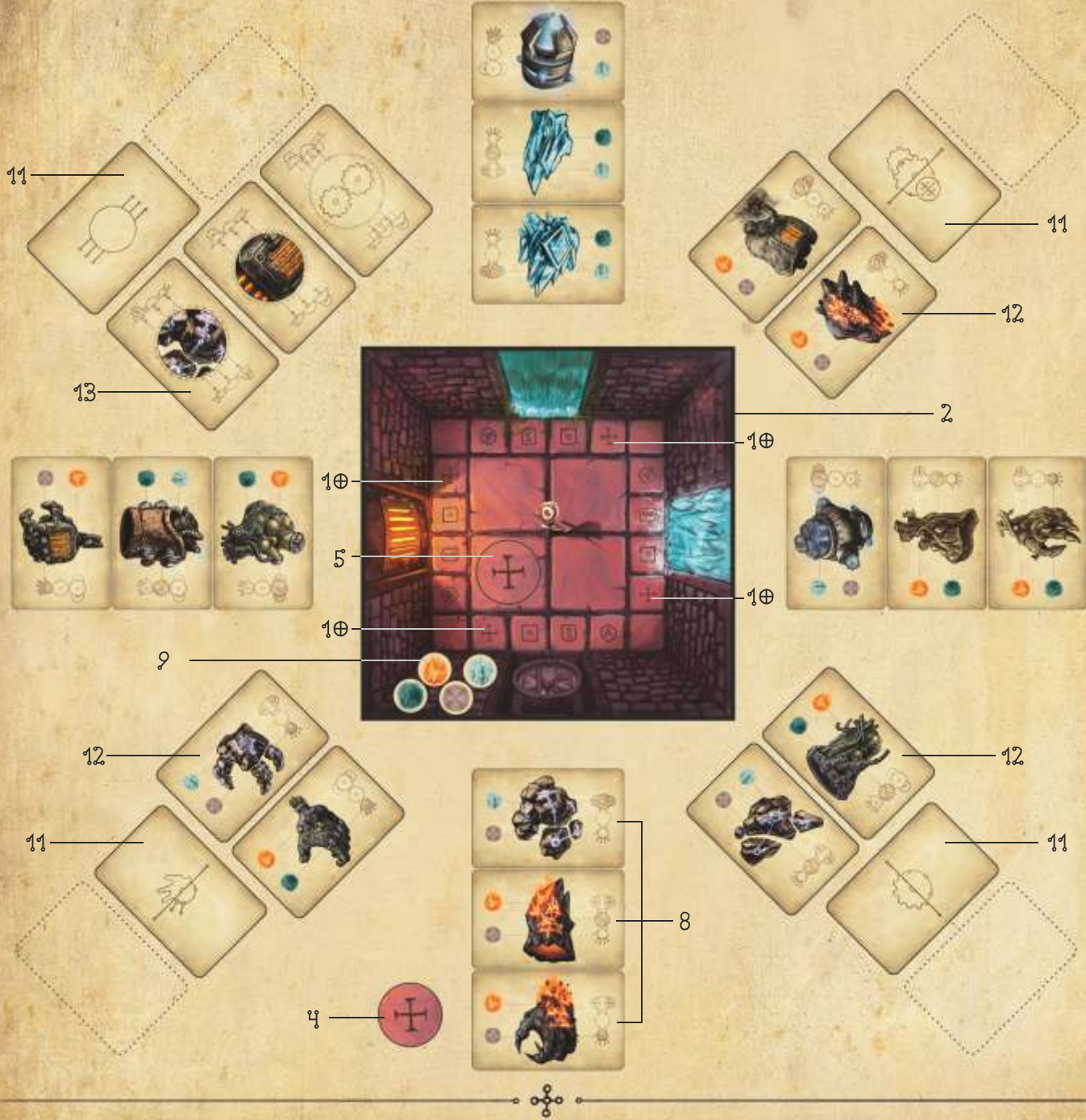
12.

С каждой колоды карт элементов возьмите по две карты и поместите между соответствующей колодой и игровым полем лицевой стороной вверх.

13.

С колоды карт открытий возьмите три карты и поместите между колодой и игровым полем лицевой стороной вверх.



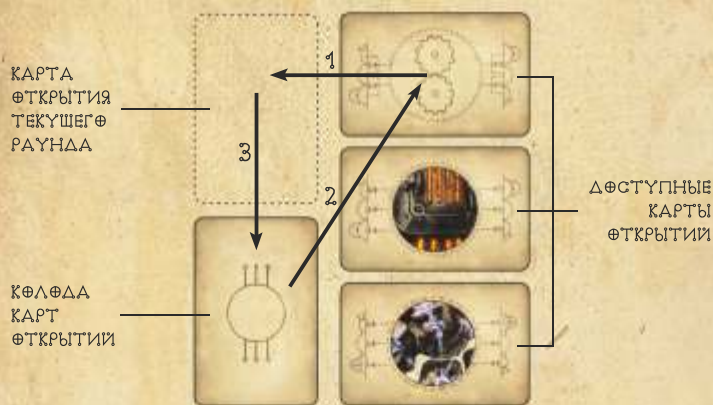


ПРОЦЕСС ИГРЫ

Процесс определения самой эффективной длани состоит из раундов, каждый из которых включает пять фаз: фазу открытий, фазу конструирования, фазу выбора целей, фазу выбора места испытаний и фазу испытаний.

ФАЗА ОТКРЫТИИ

Первый игрок выбирает одну из трех доступных карт открытий, помещает ее рядом с колодой. Теперь это карта открытия текущего раунда. Затем он берет верхнюю карту колоды и кладет ее на освободившееся место лицевой стороной вверх. Если при этом колода заканчивается, то игрок берет все карты, которые лежат под картой открытия текущего раунда, и кладет их на место колоды лицевой стороной вниз, не перемешивая.



Несмотря на то, что только первый игрок делает открытие в эту фазу, бонус, который дает это открытие, применяется к руке каждого игрока в фазу испытаний.

Существует два вида карт открытий. Первый предполагает бонус +1 к силе длани за каждый соответствующий элемент руки (максимальный бонус +3), таких карт восемь:

- открытие в области биотехнологий,
- открытие в области магнитных технологий,
- открытие в области паровых технологий,
- открытие в области электрических технологий,

- открытие в практике магии воды,
- открытие в практике магии воздуха,
- открытие в практике магии земли,
- открытие в практике магии огня.

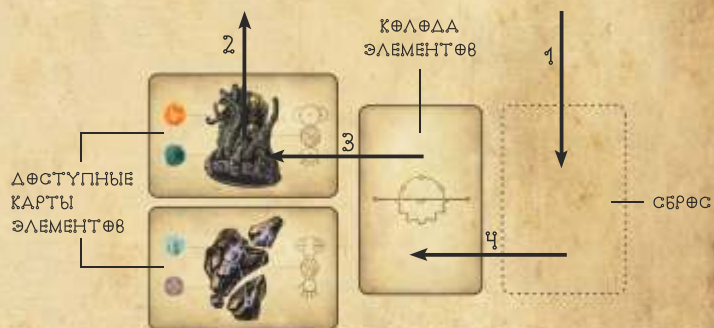
Второй вид предполагает бонус +1 к силе длани за каждое соответствующее сочетание соседних элементов руки (максимальный бонус +2), таких карт три:

- открытие сочетания технологических элементов,
- открытие сочетания магических элементов,
- открытие гармонизации магии и технологий.

ФАЗА КОНСТРУИРОВАНИЯ

В эту фазу каждый игрок по очереди, начиная с первого, может один раз заменить одну из карт элементов своей длани. Это может быть любая часть руки. Однако игрок может и не делать этого, пропустив фазу.

Игрок выбирает одну из карт элементов своей длани и перемещает ее в сброс рядом с колодой соответствующего элемента лицевой стороной вверх. Одну из доступных карт элементов размещает на место отсутствующей части своей длани. Затем он берет верхнюю карту колоды элементов и кладет ее на освободившееся место лицевой стороной вверх. Если при этом колода заканчивается, то игрок берет карты в сбросе и кладет их на место колоды лицевой стороной вниз, не перемешивая.



Конструирование - важный этап, который позволяет увеличить эффективность руки, исходя из бонуса как текущего открытия, так и прогнозируемых.



ФАЗА ВЫБОРА ЦЕЛЕЙ

В эту фазу каждый игрок по очереди, начиная с первого, перемещает свой маркер на плитку с выбранной целью. В начертанных на них знаках содержится информация об уровне цели и силе руки, необходимой для ее уничтожения. Количество углов многоугольников соответствует минимальной силе руки, необходимой для ее поражения, а цифра (количество кругов) внутри обозначает количество победных очков за ее уничтожение.



Таким образом, чтобы поразить малую цель, игрок должен иметь длань силой четыре и более, за эту мишень он получит одно победное очко. Для крупной цели необходимо уже шесть единиц силы, но она даст три победных очка.

Если в фазу испытаний сила длани игрока будет меньше необходимой для поражения выбранной им цели, то он не получит победных очков. Поэтому к выбору цели нужно подходить взвешено и не рисковать понапрасну.

ФАЗА ВЫБОРА МЕСТА ИСПЫТАНИЙ

Каждый игрок по очереди или одновременно выкладывает на стол рядом со своей дланью по одной карте условий оборотной стороной вверх. Когда все игроки это сделали, карты переворачиваются лицевой стороной вверх. Происходит определение доминирующего условия сначала для оси температуры, а затем для оси влажности.

Сравните количество карт условий «тепло» и «холодно». Если одно из условий преобладает, переместите фишку позиции в сторону соответствующей установки: печи или хладогенератора. Если фишка уже находится рядом с установкой, она остается на месте. В случае равного количества карт фишка позиции также не перемещается.

Сравните количество карт условий «влажно» и «сухо». Если одно из условий преобладает, переместите фишку позиции в сторону соответствующей установки: водостока или осушителя. Если фишка уже находится рядом с установкой, она остается на месте. В случае равного количества карт фишка позиции также не перемещается.

Несколько примеров определения места испытаний:



ФИШКА ПӨЗИЦИИ
НЕ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ



ФИШКА ПӨЗИЦИИ
НЕ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ



ФИШКА ПӨЗИЦИИ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ
ВПРАВО И ВВЕРХ



ФИШКА ПӨЗИЦИИ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ
ТОЛЬКО ВВЕРХ



ФАЗА ИСПЫТАНИЙ

Каждый игрок подсчитывает силу своей длани. Она равна сумме силы элементов, получаемой от условий, и силы, которую дает бонус открытия текущего раунда.

Сначала подсчитайте силу элементов. Каждый элемент имеет по одному условию на каждой оси, при котором он эффективен. Если оба условия совпадают с условиями места испытания, то элемент дает две единицы силы, если совпадает только одно условие, то единицу силы. Таким образом, сила всех трех элементов может колебаться от нуля до шести.

Затем прибавьте к полученной силе бонус от карты открытия: по единице за каждый соответствующий тип элементов или по единице за каждое соответствующее сочетание соседних элементов.

Несколько примеров определения силы руки приведены справа.

Когда игроки выяснили силу своих дланей, настает время испытаний, в ходе которых будет дан ответ на вопрос, достаточно ли сильна длань, чтобы поразить выбранную игроком цель.

Каждый игрок соотносит силу своей длани и силу, необходимую для поражения выбранной им цели. Если сила руки больше или они равны, цель считается уничтоженной, а игрок перемещает свою фишку по шкале прогресса на количество делений, равное уровню уничтоженной цели. Подробная информация об уровне мишени приведена в описании фазы выбора целей.

Если в результате перемещения фишка игрока оказалась на секторе двери или перешагнула его, то есть игрок набрал двенадцать или более победных очков, он объявляется победителем. Если таких игроков несколько, то выигрывает набравший большее количество очков. В случае и их равенства играется еще один раунд, но участвуют в нем только претендующие на победу игроки.

Если в текущем раунде никто не победил, то фишка позиции первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке, маркеры выбора целей занимают свои позиции на стартовых плитках, начинается новый раунд.



СИЛА 4 (3+1)

СИЛА 5 (3+2)

МЕСТО ИСПЫТАНИЙ – УЧАСТОК, ГДЕ ТЕПЛО И ВЛАЖНО, СООТВЕТСТВЕННО КАЖДЫЙ СИМВОЛ ОГНЯ И ВОДЫ НА КАРТЕ ЭЛЕМЕНТА БУДЕТ ДАВАТЬ РУКЕ ЕДИНИЦУ СИЛЫ. ИСХОДЯ ИЗ ЭТОГО, КАЖДАЯ РУКА ИМЕЕТ СИЛУ, РАВНУЮ ЧЕТЫРЕМ.

НО ТАК КАК КАРТА ОТКРЫТИЯ ДАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНО ЕДИНИЦУ СИЛЫ ЗА КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ С ПАРОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ, СИЛА ПРАВОЙ РУКИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ ДО ПЯТИ, В ЕЕ КОНСТРУКЦИИ ПРИСУТСТВУЕТ ПАРОВАЯ КИСТЬ.



СИЛА 5 (3+2)

СИЛА 5 (3+2)

МЕСТО ИСПЫТАНИЙ – УЧАСТОК, ГДЕ ХОЛОДНО И ВЛАЖНО, СООТВЕТСТВЕННО КАЖДЫЙ СИМВОЛ ХОЛОДА И ВОДЫ НА КАРТЕ ЭЛЕМЕНТА БУДЕТ ДАВАТЬ РУКЕ ЕДИНИЦУ СИЛЫ. ИСХОДЯ ИЗ ЭТОГО, ЛЕВАЯ РУКА ИМЕЕТ СИЛУ, РАВНУЮ ПЯТИ, А ПРАВАЯ – СИЛУ, РАВНУЮ ТРЕМ.

НО ТАК КАК КАРТА ОТКРЫТИЯ ДАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНО ЕДИНИЦУ СИЛЫ ЗА КАЖДОЕ СОЧЕТАНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ, СИЛА ПРАВОЙ РУКИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ ДО ПЯТИ, В ЕЕ КОНСТРУКЦИИ ОБЕ ПАРЫ ЭЛЕМЕНТОВ ИМЕЮТ ТАКОЕ СОЧЕТАНИЕ.





© 2015 ООО "ИНТАГЛИФ"
WWW.INTAGLYPH.RU