

СТРОИТЕСЯ! ОТРЯД ЦЫПЛЯТ



АЛЕКСАНДРО ПАЗАРАН
GNOMASPIENS



РУССКИЙ



ЦЕЛЬ

Остаться единственным выжившим игроком или иметь больше всего очков здоровья к концу игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра «Стройся! Отряд цыплят» предлагает вам собрать свою собственную армию цыплят — воинов и магов, чтобы сразиться с другими фракциями в бесконечной войне. Каждый ход игрок должен брать карточку и стратегически располагать ее между другими карточками в своей армии так, чтобы набрать достаточно очков атаки и защиты для победы над противниками. После этого все игроки будут сражаться друг с другом, пока не останется единственным победителем. И пусть победу одержит сильнейший выводок!

- Раздайте каждому игроку Стартовую карточку (для первого раза мы предлагаем использовать всем игрокам одинаковую сторону карточки — см. «Варианты игры», чтобы узнать, как использовать другую сторону). Верните все оставшиеся Стартовые карточки в коробку. Каждый игрок кладет стартовую карточку перед собой. Эта карточка будет основой для сетки отряда, на которой игрок будет выстраивать свою армию, и она должна быть хорошо видна остальным игрокам.
- Возьмите карточку лидера и счетчик здоровья соответствующего цвета. Положите карточку Лидера так, чтобы стрелка на ней указывала на 30 очков здоровья на Счетчике (для первого раза мы предлагаем использовать сторону карточки Лидера без условных обозначений — см. «Варианты игры», чтобы узнать, как использовать другую сторону).
- Перетасуйте игровую колоду и положите ее рубашкой вверх в центре стола, в пределах досягаемости всех игроков. Положите три верхние карточки из колоды в горизонтальную линию лицом вверх рядом с колодой. Эти карточки образуют «рынок».



- Выбаите карточку Первого игрока тому, кто последним выиграл в любую настольную игру. Этот игрок кладет данную карточку рядом со счетчиком здоровья таким образом, чтобы все ее видели.

СОСТАВ



4 карточки лидеров

1 карточка первого игрока



4 счетчика здоровья



4 стартовые карточки



43 игровые карточки

ПОРЯДОК ХОДА

Игра в «Стройся! Отряд цыплят» состоит из раундов, каждый из которых, в свою очередь, состоит из трех фаз: Адаптация, Битва и Восстановление. Каждую фазу игроки проходят по очереди, начиная с игрока с карточкой первого игрока. В каждом раунде участвуют только те игроки, у которых остались очки здоровья.

А. Адаптация.

В свою очередь:

- Возьмите ОДНУ карточку с рынка, соблюдая следующие условия:

- Карту с верха колоды и самую дальнюю от колоды открытую карту можно взять бесплатно.



- Чтобы взять центральную карточку с рынка, на сетке отряда игрока должна быть видна минимум ОДНА монета. Чтобы взять ближнюю к колоде открытую карточку, игрок должен иметь в своей сетке по крайней мере ДВЕ монеты (они не обязательно должны соседствовать в сетке). Дополнительные монеты в сетке игрока не дают преимущества.
- Если выбрана открытая карточка с рынка, все оставшиеся карточки сдвигаются так, чтобы новая карточка была выложена на самую ближнюю к колоде позицию.



- Расположите выбранную карточку на своей сетке.

- Чтобы расположить карточку, игрок должен закрыть хотя бы одной клеткой этой карточки клетки на карточках, которые уже лежат на сетке. Закрывать можно от одной до четырех клеток. Карточки нельзя класть так, чтобы не закрыть ни одной клетки; карточки также нельзя класть ПОД уже лежащие карточки. Карточки можно поворачивать как угодно.

Б. Битва

В свою очередь:

1. Объявите свою общую силу атаки.

Игроки должны объявить, какова их сила физической и магической атаки. Чтобы посчитать количество очков атаки, игроки складывают количество цыплят-воинов и цыплят-

Сетка

Новая карточка



магов, которые видны на их сетке. При этом засчитываются только те клетки, которые соседствуют по вертикали или горизонтали с клетками того же типа (хотя бы две соседние клетки одного типа). Игроки складывают всех цыплят в каждой такой группе.

2. Посчитайте общее количество повреждений.

Другие игроки считают величину своей магической и физической защиты. Как и в случае с подсчетом силы атаки, игроки засчитывают тех цыплят со щитами, которые видны на их сетке и которые при этом соседствуют с цыплятами того же типа по горизонтали или вертикали. Игроки должны посчитать и сложить всех цыплят в каждой группе.

Каждый защищающийся игрок после этого высчитывает, сколько повреждений он получит, исходя из того, что очки физической защиты блокируют физической урон, а очки магической защиты — урон от магов. Когда урон будет посчитан, игроки должны отнять соответствующее количество очков здоровья (сдвинуть карточку лидера так, чтобы она указывала на новую величину).



Всего атаки сетка А

Всего защиты сетка В

2 vs 7 = 0 повреждений

8 vs 2 = 6 повреждений

Во время фазы битвы право на атаку имеют все игроки, у которых остались очки здоровья на начало раунда. Поэтому в битве участвуют даже те игроки, которые потеряют последние очки здоровья в эту фазу, так как битва происходит для всех одновременно.

В. Восстановление

1. Подлечись!

Если у игрока остались очки здоровья после фазы битвы, он добавляет 1 очко здоровья на счетчике за каждое зелье, которое видно на его сетке.

2. Смена Первого игрока

Карточка Первого игрока передается следующему игроку слева, у которого еще остались очки здоровья. Этот шаг знаменует начало следующего раунда.



Игра заканчивается одним из трех способов:

- Если в начале раунда остался только один выживший игрок, он выигрывает игру.
- Если в конце второй фазы (битвы) не осталось в живых ни одного игрока, нужно определить, кто получил меньше всего повреждений. Для этого игроки после достижения отметки «0» на своем счетчике здоровья поворачивают карточку лидера так, чтобы теперь на счетчик указывала стрелка с изображением черепа. Это означает, что теперь на счетчике здоровья будут отмечаться отрицательные числа. Победит игрок, у которого в результате счетчик будет наиболее близкое к нулю число. В случае равенства побеждает игрок с карточкой первого игрока.
- Если на рынке недостаточно карточек, чтобы каждый из оставшихся игроков мог взять по одной в начале раунда, выигрывает игрок с наибольшим количеством здоровья.



Когда игроки освоят базовые правила игры, вы можете добавить новые возможности (в любом сочетании) в следующие партии.

Разное начало

Игроки начинают игру, используя ту сторону стартовой карточки, которая уникальна для каждого игрока.

Второе дыхание

Игроки начинают игру с карточкой лидера с чистой (без бонусов) стороной вверх. Когда их счетчик здоровья переворачивается, они переворачивают и свою карточку лидера, активируя бонус. Если их счетчик здоровья снова перевернется, они также должны перевернуть и карточку лидера.



- 1 очко физической атаки
- 2 очка физической защиты
- 2 очка физической атаки
- 1 очко магической защиты
- 1 очко магической атаки
- 2 очка магической защиты
- 2 очка магической атаки
- 2 монеты
- 1 очко физической защиты
- 1 монета, 1 зелье

