



ТАССКИ

ПРАВИЛА

ТРЕНИРОВКА
ПАМЯТИ

ВОЗРАСТ 14+

30 МИН

2 ИГРОКА

ПРЕДЫСТОРИЯ

Далеко-далеко в укромном уголке Тихого океана, на маленьком острове вдали от других земель, живёт племя, позабытое даже временем. Их мифы гласят, что существует два бога, защищающих остров, и люди племени поклоняются обоим, воздвигая огромные статуи в их честь.

ТАК — бог солнца, дарящий людям тепло, приятные деньки и бесконечное лето.

ТИКИ — бог дождя, а ещё бог урожая, который щедро помогает людям с возвращением посевов.

Минули тысячелетия, и боги стали столь сильны, что статуи ожили и стали биться за контроль над островом. Поможете ли вы ТАКУ принести людям вечное лето или же вступите в бой на стороне ТИКИ, который может обеспечить изобилие в этих краях?

СОСТАВ ИГРЫ

- ✿ 1 правила игры
- ✿ 10 тотемов ТАКА
- ✿ 10 тотемов ТИКИ
- ✿ 1 игровое поле
- ✿ 2 жетона препятствий



ТАК



Рождённый из огня **ТАК** задорно смеётся в искрящихся лучах солнца.

Бог солнца полон мудрости и успокаивающего тепла. Гармония течёт в его венах. Племя острова живёт в мире и покое под его благословением, наслаждаясь светом, жизнью и счастьем. Последователи ТАКА считают, что к жизни не стоит относиться слишком серьёзно, что стремление к прогрессу не должно мешать быть счастливым и что чудесный солнечный день — отличный повод, чтобы взять выходной.

ТИКИ



ТИКИ же хочет добиться прогресса любой ценой.

Бог дождя — это могущественный властелин штормов, повелитель молний и бурь. ТИКИ сулит изменения и процветание, которого можно достичь через благодарный тяжёлый труд и продуктивность. Последователи ТИКИ уверены, что тот, кто не развивается, рано или поздно канет в вечность и что цель оправдывает средства.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле двустороннее, его обратная сторона используется для режима быстрой игры (стр. 5). Клетки с символами по краям поля (первый ряд из пяти клеток с двух сторон) называются стартовыми клетками, при подготовке к игре игроки выставляют свои тотемы на них.



Каждый игрок выбирает своего бога (ТАКА или ТИКИ) и берёт соответствующие 10 тотемов с силой 1-5. Оба игрока размещают свои тотемы на стартовых клетках так, чтобы их сила (число на тотеме) не была видна противнику. На каждую стартовую клетку необходимо поместить ровно два тотема (один поверх другого). Вы можете размещать тотемы на **стартовых клетках** по своему усмотрению — в любом сочетании сил тотемов, в том числе и два тотема с одинаковой силой на одной клетке. В зависимости от выбранной стратегии существуют тысячи разных способов расставить тотемы.



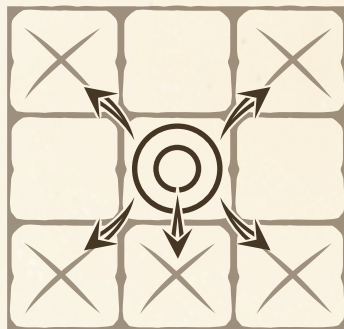
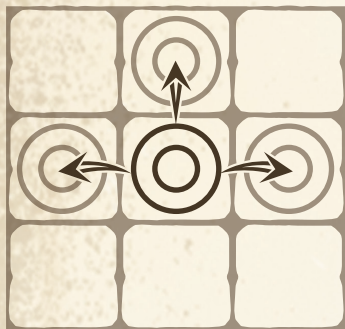
ХОД ИГРЫ

В игре «Тактики» участники ходят по очереди, перемещая тотемы на свободные клетки и друг на друга, тем самым формируя тотемные столбы из них, а также атакуя тотемы противника. Так как ТИКИ начал эту войну, **играющий за ТИКИ участник ходит первым.**

В свой ход вы можете либо **переместить тотемы**, либо возродить побеждённый тотем.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

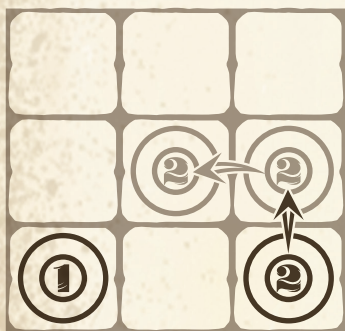
Тотемы могут перемещаться на 1 клетку вперёд, влево или вправо, однако не могут перемещаться назад или по диагонали.



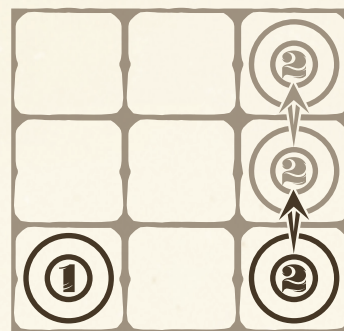
Каждый ход состоит из двух перемещений.

Пример 1. Игрок может переместить один тотем дважды.

1.a

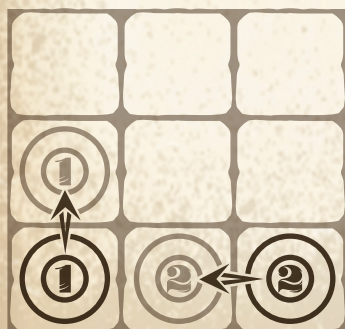


1.b

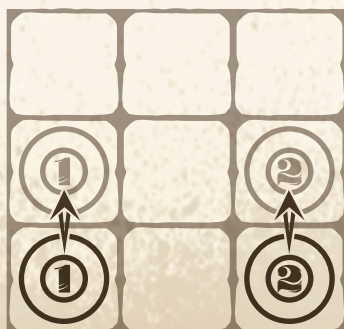


Пример 2. Игрок может переместить два разных тотема по одному разу.

2.a



2.b



Когда тотем перемещается на клетку, где уже есть 1 или несколько других тотемов, он всегда ставится поверх них. Вы можете поставить друг на друга любое количество тотемов. Кроме того, **когда тотем достигает стартовой клетки противника, его более нельзя двигать или атаковать. Тотем никогда нельзя перемещать, если на нём стоит другой тотем.**

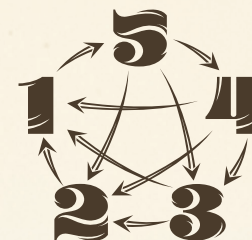
Не пасовать: если вы решили перемещать тотемы в свой ход, вы должны совершить оба своих перемещения! Однако если возможно только 1 перемещение, то второе не выполняется.

СИЛА ТОТЕМОВ

Число на обратной стороне каждого тотема означает его силу.

Общее правило таково, что тотемы с большим числом сильнее, чем тотемы с меньшим числом, а тотемы с одинаковыми числами равны по силе.

Единственное исключение: тотем с числом 1 сильнее тотема с числом 5. Посмотрите на схему справа, чтобы увидеть графическое представление.



АТАКА

Когда вы перемещаете один из своих тотемов непосредственно поверх тотема (или тотемов) противника, немедленно проведите атаку.

Для этого поверните два верхних тотема на 180 градусов, чтобы оба игрока увидели силу обоих тотемов. Тотем с меньшей силой побеждён и убирается с поля. Победивший тотем поворачивается обратно, чтобы вновь скрыть его силу.



Если вы атакуете клетку с несколькими тотемами противника, вы атакуете каждый тотем по очереди. Например, сила вашего тотема — 4, он атакует тотемный столб, состоящий из тотемов с силой 3, 1 и 5. Он сильнее тотемов 3 и 1, а потому один за другим они убираются с поля. Однако поскольку ваш тотем слабее, чем тотем с силой 5, то в конечном итоге его тоже нужно будет убрать с поля. Атаки тотемных столбов всегда производятся в порядке сверху вниз.





Когда встречаются два тотема с одинаковой силой, они оба остаются на поле, но защищавшийся тотем (тот, что внизу) оказывается заблокирован и не может перемещаться, пока верхний тотем не переместится или не будет побеждён.



ВОЗРОЖДЕНИЕ

В свой ход **вместо перемещения тотемов** вы можете возродить один из своих побеждённых тотемов. Для этого тайно выберите побеждённый тотем и поместите его на **одну из своих пустых стартовых клеток**.

ПОБЕДА В ИГРЕ

В игре побеждает тот, кто первым соберёт тотемный столб из 5 своих тотемов на одной **стартовой клетке** противника. Игрок также побеждает в случае, если все стартовые клетки противника заблокированы и у него недостаточно тотемов на поле, чтобы собрать тотемный столб из 5 тотемов.



РЕЖИМЫ ИГРЫ

БЫСТРАЯ ИГРА

Мы рекомендуем использовать этот режим для первой игры, так как он более быстрый и напряжённый и помогает взглянуть на игру под другим углом.

Изменения в подготовке к игре:

- ✱ Для игры используйте обратную сторону игрового поля с альтернативным количеством клеток (4x5).
- ✱ В игре не используются тотемы с силой 5, у игроков будет по 8 тотемов. Уберите тотемы с числом 5 обратно в коробку.



Изменения в правилах:

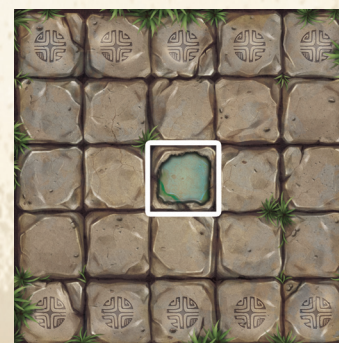
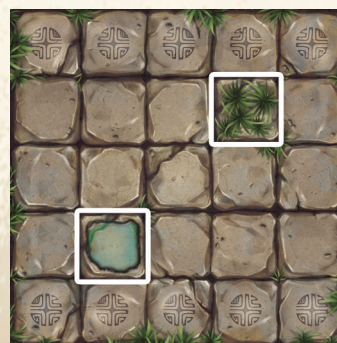
- ✱ Тотемы с силой 1 считаются сильнее тотемов с силой 4. Непобедимых тотемов нет!
- ✱ Чтобы победить, вам потребуется собрать тотемный столб из 4 тотемов (вместо 5) на одной стартовой клетке противника.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Вы можете использовать этот режим совместно с базовой или быстрой игрой. В игре будут использоваться 1 или оба жетона препятствий в зависимости от выбранного варианта:

1. Перед началом игры положите один жетон препятствия на центральную клетку игрового поля.
2. Перед началом игры ТАК решает, куда поставит одно из препятствий. Затем ТИКИ выставляет второй жетон препятствия на противоположную по диагонали клетку относительно первого.

Тотемы не могут перемещаться на клетки с препятствиями.



СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

«Тактики» может показаться игрой с крохотным полем и простыми правилами, но в ней достаточно глубины и возможностей для разработки новой стратегии в каждой партии.

Вы можете делать упор на атаку или, наоборот, на защиту на разных этапах игры, можете запоминать силу тотемов противника, чтобы разработать тактику или спланировать контратаку, а можете победить и за счёт блефа — всё это зависит лишь от выбранной стратегии и вашей памяти.

Вот пара советов о том, на что стоит обратить внимание в игре:

✱ Начальная расстановка

Вы можете расставлять тотемы так, как хотите. Поэтому очень важно находить хорошие сочетания и заранее планировать, как тотемы будут перемещаться.

✱ Занимайте стартовые клетки противника

Если у вас получится занять все стартовые клетки противника, он не сможет возрождать тотемы и возвращать их в игру. Это заблокирует его дальнейшее развитие, а вам будет гораздо проще собрать тотемный столб из 5 тотемов и победить!

ПОЯСНЕНИЯ ПО ПРАВИЛАМ

✱ Вы не можете смотреть силу тотема противника после боя. Если вы увидели число на тотеме, вам нужно запомнить его до конца игры. То же самое относится и к побеждённым тотемам.

✱ Вы не можете пасовать после одного перемещения. Если у вас есть возможность переместить тотем, вы должны это сделать, даже если это вам не выгодно.

✱ Тотемы не перемещаются назад. Только вперёд, влево и вправо.

✱ Если вы заблокировали тотем противника (поставив на него свой тотем с такой же силой), вы всё так же можете ставить другие свои тотемы поверх блокирующего. Вы даже можете использовать его как «переход» для более слабых тотемов.

✱ Чтобы выиграть игру, вам нужно составить тотемный столб из 5 своих тотемов на любой стартовой клетке противника (сила тотемов не важна).

✱ Вы не показываете противнику силу тотема, который возрождаете.

Узнайте больше о «Тактики» и других замечательных играх от Drawlab Entertainment на www.drawlab.com или отсканируйте телефоном QR-код.





НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Игровой дизайнер: Габор Инч

Художник: Наги Норберт

Графические дизайнеры: Стелиос Куртис, Габор Инч

Менеджеры по продукту: Эвангелос Фосколос, Стелиос Куртис

Вычитка: Джеймс Хацидимитриу, Яннис Куцикос и Александрос Рудольф Бесмак

Производство: Whatz Games

Издатель: Drawlab Entertainment

2 141 замечательный человек поддержал игру на Kickstarter

Особые благодарности

Дизайнер: Габор Инч

В первую очередь я хотел бы поблагодарить всех, кто так любезно поддержал кампанию по «Тактики». Я получил очень много позитивных и доброжелательных сообщений от множества людей, и эти сообщения действительно вдохновляли меня. Такие люди как вы — это цветы, которые добавляют в мир краски и красоту. Ваша любовь и поддержка всегда помогали мне идти вперёд. Ещё раз спасибо за вашу веру в проект, я буду вечно вам благодарен. Вы лучшие!

Издатель: Drawlab Entertainment

Мы хотим поблагодарить всех тех, кто поддержал нашу новую игру на Kickstarter, а также после её выпуска. Вы питаете нашу страсть к созданию игр, и благодаря вам мы можем продолжать создавать их даже в самые сложные времена, как, например, в 2020 году, когда вы поддержали нас в кампании на Kickstarter.

Мы также хотим поблагодарить сообщество игроков, которые верят в наши игры и рассказывают о них другим, тем самым помогая этой игре оказаться у вас в руках. Наконец, мы хотим поблагодарить наших друзей и семьи, которые всегда с нами и поддерживают нас на протяжении всех этих лет. Спасибо вам всем!

www.boardzeppelin.ru



**BOARD
ZEPPELIN**



drawlab

www.drawlab.com