



TELLSTONES

KING'S GAMBIT



TELLSTONES™

KING'S GAMBIT

Читайте правила игры на сайте playtellstones.com

Разработка игры

Chris Cantrell

Книга правил

Prashant Saraswat

Игровое тестирование

Maxfield Stewart, Dean Douglas
Prashant Saraswat, Charley Choucard
Ryan Rinkel

Иллюстрации

Danny Beck, Craig Parkinson
Jose Martin

Дизайн книги правил

Marc Neidlinger

Иллюстрации в книге

Grady Frederick

История Рунтерры

Michael Yichao, Michael Wieske

Разные важные секреты

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

Редактура

Laurie Goulding, Abigail Harvey

Рунтерра – это огромный мир, полный магии и приключений. Сильные и отважные чемпионы решают в бою судьбы целых держав и сражаются с древними чудовищами, которые угрожают всему сущему.

В камни судьбы играют по всей Рунтерре. В разных культурах версии игры

могут немного различаться, но почти всегда это поединок умов. В самом начале оба игрока владеют одинаковой информацией. По ходу партии они блефуют, пристально следят за происходящим и пытаются перехитрить друг друга, полагаясь на свою память.



Подготовка к игре

Вы играете семью фишками, или “камнями”, с уникальными символами. Выигрывает тот, кто первым наберет три очка.

Разместите игровое поле горизонтально между двумя игроками. Оно называется “линией”.



Положите все семь фишек рядом с игровым полем так, чтобы символы на них были хорошо видны обоим игрокам. Это “фонд”.



Фонд



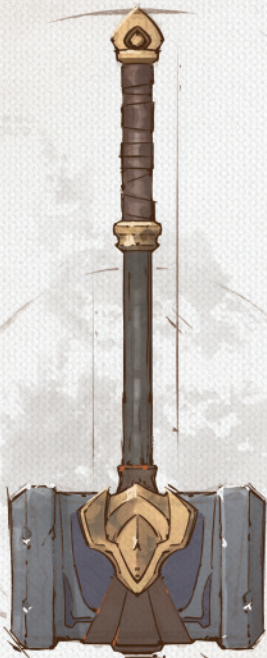
Линия

Пусть каждый игрок возьмет жетон очка и положит его рядом с игровым полем.

Возьмите из фонда одну случайную фишку и положите ее на середину линии символом вверх. Выберите, кто будет ходить первым.

В свой ход можно выполнить одно из шести действий, чтобы изменить ситуацию на линии или попробовать набрать очки. Когда один из игроков выполнит действие, ход переходит к другому.





Верноподанные Демасии называют свою разновидность камней судьбы “королевский гамбит”.

Существует легенда о короле Сантоне Первом, который жил много веков назад. На трон также претендовал его брат Амигус, и их вражда привела страну на порог гражданской войны. Тогда, чтобы избежать интриг и кровопролития, братья решили, что править будет тот, кто выиграет у другого партию в камни судьбы. Проигравший же присягнет королю на верность и станет главным маршалом.

В тот день Сантон поставил на кон все, чтобы сохранить жизнь своим людям. Он одержал победу, и Амигус верно служил ему до гробовой доски...

Действия

Размещение

Укажите на фишку в фонде и скажите противнику, где разместить ее на линии. Фишку нужно положить символом вверх, слева или справа от уже выложенных.



ВНИМАНИЕ: фишки для действий “размещение”, “скрытие” и “обмен” выбираете вы, но само действие совершает противник.

Скрытие

Укажите на фишку, лежащую на линии символом вверх, и попросите противника перевернуть ее. Расположение фишки на линии не меняется.



Обмен

Укажите две фишки на линии. Не имеет значения, лежат ли они символами вверх или вниз. Попросите противника поменять их местами. Фишки при этом не переворачиваются.



Просмотр

Подсмотрите символ на любой фишке, лежащей лицом вниз. Не показывайте его противнику. Если в прошлом раунде противник заработал очко, в это действие вы можете просмотреть до трех фишек в любом порядке.



Есть два действия, которые приносят очки: **вызов** и **хвастовство**. Игрок, первым заработавший очко, кладет на свою сторону поля жетон очка, с помощью которого ведется счет.

ВЫЗОВ

Укажите на перевернутую фишку на линии и скажите противнику: “Назови эту фишку.”

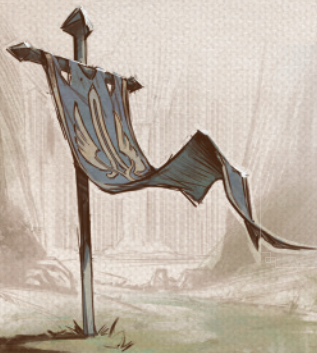
У противника нет выбора: он должен назвать фишку, а затем перевернуть ее символом вверх.

Если он назвал правильно, то получает очко. Если же неправильно, очко получаете вы.

В любом случае фишка остается лежать символом вверх, пока ее не перевернут действием “скрытие”.

Помните: если вы делаете “просмотр”, а противник получил очко в свой или ваш предыдущий ход, то вы можете посмотреть три фишки вместо одной.

Игра идет до трех очков.



Хвастовство

Если вы уверены, что можете назвать символы всех перевернутых фишек на линии, скажите противнику: **“Я знаю все скрытые символы.”**

У противника есть три варианта ответа:



“Я тебе верю, засчитай себе очко”
(Вы получаете очко)



“Я тебе не верю, докажи”
(Вы должны в любом порядке назвать и перевернуть все фишки, лежащие лицом вниз)



“Ну и что, я их тоже знаю”
*(Противник перехватывает ваше хвастовство!
Теперь вам придется выбирать из ответов I и II)*

Игрок, правильно назвавший все символы на перевернутых фишках во время хвастовства, выигрывает.

Если же он ошибся хотя бы в одном символе, то сразу проигрывает. Ранее набранные очки при этом не имеют значения.



Неписанные правила



В Демасии опытные игроки нередко забавляются, пока новички выполняют действия с фишками: например, начинают шуточно перевозносить мудрые тактические решения противника, в произвольном порядке перечисляют названия фишек, а то и вовсе затевают разговор о погоде или делятся свежими придворными сплетнями.

О чем бы ни болтал противник, внимание надо обращать только на фишки, которые он перемещает или указывает. Король Сантон Первый славился умением без умолку трещать о самых разных не связанных друг с другом событиях, при этом следя за перемещением фишек и запоминая их.

8

Может, так было и не всегда, но сегодня Демасия стремится к балансу и справедливости, поэтому в начале игры первой традиционно выкладывают фишку “Весы”.

Считается, что с возрастом приходит мудрость. По традиции старший игрок выбирает, кто будет ходить первым.



Бесстрашный авангард состоит из самых престижных и хорошо подготовленных подразделений демасийской армии. Он готов противостоять любому врагу. Сложно представить, чтобы могучие солдаты авангарда даже в случае серьезной ссоры подняли друг на друга оружие. Если обстоятельства и время позволяют, капитан велит спорщикам “доставать камешки”.

Два игрока своим поведением иллюстрируют военную философию Бесстрашного авангарда: иногда для победы достаточно подождать, пока амбициозный противник зайдет слишком далеко – тогда его будет легче разбить. В этой разновидности игры каждый из противников приносит свое игровое поле и свой набор фишек. Фонд и линия выкладываются отдельно; оба набора играют одновременно, но не смешиваются.

Демасийские игровые фишки

Встречаются местные вариации фишек, но за символами королевского гамбита всегда стоит глубокий культурный смысл.

Есть мнение, что характер игрока и его намерения определяют, какие фишки он запоминает лучше, а какие забывает.

Корона

Взойти на трон – значит всю жизнь служить народу Демасии.



Щит

Армия Демасии спешит не в атаку, а на защиту.



Меч

Истина, заключенная в клинке защитницы, изгонит мрак из сердец наших врагов.



Флаг

Пусть наше знамя реет гордо! Мы не скрываем, кто мы такие и за что боремся.





Рыцарь

Бесстрашные воины на верных скакунах выполняют свой долг, не прося награды.

Молот

Утраченный Молот Орлона – символ основания Демасии. Он напоминает о решимости, благодаря которой возникло королевство.



Весы

Ни у кого нет права нарушать законы нашей страны. Справедливость превыше всего.



Командная игра



Как правило, в королевский гамбит играют вдвоем, но существует и версия “королевский круг” для четырех игроков. Эта разновидность приобрела популярность в столичных тавернах Демасии.

Игроки делятся на две команды и садятся так, чтобы союзники оказались друг напротив друга. Совершить действие на линии игрок всегда просит противника слева.

Ход переходит по часовой стрелке. Члены одной команды могут обсуждать тактику и делиться информацией о положении дел на линии, но должны делать это достаточно громко и четко, чтобы слышали все сидящие за столом.

Во время действия “просмотр” можно поручить своему партнеру посмотреть на фишку. Если в предыдущий ход одна команда получила очко, у второй на следующем ходу есть право подсмотреть три фишки на двоих.

На вызов и хвастовство отвечает команда, однако решение о том, какой ответ дать, принимает только противник слева от хвастуна. Игроки в паре, решившей назвать все перевернутые фишки, должны называть их по очереди.



