



Численні клани блукають Шотландським Нагір'ям, шукаючи землі для поселення. Ваша мета, як вождя клану, завоювати найкращу землю для свого народу, щоб забезпечити йому безбідне життя. Однак, величі та могутності без боротьби не досягти. Тому споруджуйте замки, але й не забувайте про озброєння та захист. Бій за Нагір'я розпочинається!

ПРАВИЛА ГРИ

UA

ВМІСТ

Ігрове поле, 4 набори різних кольорів, кожен з яких складається з 15 дерев'яних жетонів та 4 замків, 108 ігрових карт, 19 квадратних призових карток з різною кількістю очок, 19 карток із зображенням замків різної конфігурації, мішечок з тканини.

МЕТА ГРИ

Зберіть найбільшу кількість очок, будуючи власні замки та атакуючи замки інших кланів!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Кожен гравець обирає колір жетонів та замків, якими він буде грати.
2. Роздайте гравцям по 2 карти Чаклуна. Гравці кладуть їх відкритими перед собою. (Якщо гравців менше ніж 4, зайві карти Чаклуна відкладіть убік. У цій грі вони вам не знадобляться). Решту карт перемішайте та, не дивлячись на зображення, роздайте по 5 карт кожному гравцю. Ці карти гравці тримають у руці, не показуючи суперникам. Колоду покладіть поруч з ігровим полем.
3. Перед початком гри покладіть на кожному куті ігрового поля по одній призовій картці з очками (2 по 3 очки та 2 по 5 очок). Решту призових карток перемішайте та покладіть у мішечок. Картки, які повторюють конфігурацію замків, покладіть поруч з полем.



НІЧИЙНІ ЗЕМЛІ ТА КАРТИ ЧАКЛУНА



Ви можете завоювати нічийну землю (квадрат з великим сірим вензелем), зігравши будь-яку картку, але лише у випадку, якщо поклавши на нього жетон, ви закінчуєте будівництво замку, зображеного на одній з призових карток.



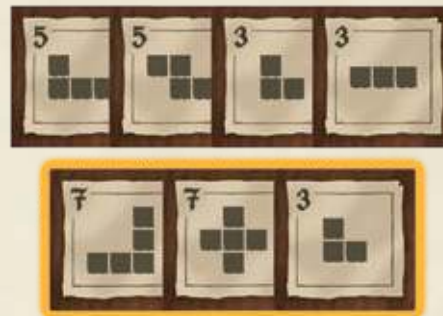
Тепер ви можете покласти на ці квадрати картку замку відповідної конфігурації та поставити зверху фігурку замку свого кольору.



Під час будь-якого свого ходу ви можете розіграти карту Чаклуна та завдяки цьому покласти свій жетон на будь-який квадрат на ігровому полі, навіть той, що вже зайнятий жетоном суперника! Просто замініть жетон суперника на власний. Квадрат нічийної землі можна завоювати картою Чаклуна, якщо виконуються звичайні умови завоювання нічийної землі - цей квадрат завершує конфігурацію однієї з призових карток. Зіграна карта Чаклуна йде у відбій.

КІНЕЦЬ ГРИ

Битва за Нагір'я завершується, коли один з гравців отримує свою четверту призову картку. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю очок.



КОМАНДНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

4 або 6 вождів кланів можуть об'єднати зусилля та грати командами по двоє.

Гравці можуть сидіти один навпроти одного, але грати як команда і використовувати жетони та замки одного кольору. Кожна команда обирає свій колір жетонів та замків.

Під час атаки обидва вожді обох команд можуть брати участь у грі.

- Обидва вожді команди, що атакує, можуть додавати власні карти для атаки.
- Обидва вожді команди, що захищається, можуть додавати карти для захисту.

Призові очки підсумовуються на користь відповідної команди. Щойно одна з команд збрала чотири призові картки, бій завершується!

Більше цікавих ігор ви знайдете на
www.tactic.net та bville.com.ua



tactic.net

56621 A