

ROSENKONIG

War of the Roses (для 2-х игроков), Dirk Henn, 1997

Введение

Игроки выступают в ролях королевских домов Ланкастер и Йорк, участвующих в Войне Алой и Белой розы (отличительным знаком обеих сторон являлась Роза) в 1455—1485 годах за трон Англии. Каждый игрок попытается взять под свой контроль как можно большую территорию.

Цель игры

Побеждает игрок с большим количеством смежных областей, отмеченных его цветом Розы.

Компоненты

Игровое поле, 52 двусторонних фишки («камни влияния», с Красной Розой с одной стороны и Белой Розой с другой), 24 карты влияния (по три карты с числами I, II и III для каждого из 8 направлений), 8 карт героев (по 4 для каждой из сторон), фишка Корона.

Подготовка

- Расположите поле между игроками так, чтобы один оказался около короны, напечатанной сверху карты (он будет видеть корона и слова вверх ногами). Этот игрок сражается за Белую Розу (Дом Йорков), другой— за Красную Розу (Дом Ланкастеров).
- Сложите фишки около поля в досягаемости обоих игроков.
- Перемешайте карты влияния и раздайте каждому игроку по 5. Оставшиеся сложите лицом вниз в колоду около поля. Игроки раскладывают свои полученные 5 карт влияния **лицом вверх** перед собой так, чтобы корона сверху каждой карты имела ту же ориентацию, как корона, напечатанная на поле.
- Каждый игрок получает 4 карты героя своего цвета и кладет их рядом со своими картами влияния как показано на рисунке.
- Поставьте Корону в центральную клетку поля (помеченную символом Солнца).



Ход игры

Игроки ходят по очереди, начинает Красная Роза.

В свой ход игрок должен выбрать **одно** из трех возможных действий:

1. Сыграть карту влияния.
2. Вытянуть карту влияния.
3. Сыграть вместе карту героя и карту влияния.

Zugzwang! (В английском нет краткого перевода для данного слова. Zugzwang — это когда игрок оказывается в неблагоприятной ситуации и не имеет подходящих вариантов для выхода из нее. Очень полезное игровое слово, хоть и трудное в произношении для англоговорящих.) Если игрок не может совершить любое из трех доступных действий из списка выше, он пропускает свой ход. Его соперник делает ход и продолжает ходить до тех пор, пока у первого игрока не появится возможность сделать допустимый ход.

Примечание: имея возможность для совершения какого-либо действия из трех возможных, пропускать ход нельзя.

1. Сыграть карту влияния

Сыграйте одну из своих открытых карт влияния и переместите Корону в направлении и расстоянии, указанное на карте. Блестящий меч показывает соответствующее направление движение Короны. На короне каждой карты есть римское число I, II или III — число клеток, ровно на которое перемещается фишка.

Правила, определяющие передвижение Короны:

- Корона должна переместиться ровно на столько, сколько указано на карте влияния. Вы не можете переместить Корону на меньшее количество клеток, чем указано.
- Клетка, на которой заканчивает движение Корона, должна быть пустой. Т.е. в клетке не должно находиться фишки любого из игроков.
- Вы не можете сыграть карту влияния, которая переместит Корону за пределы поля.
- Перепрыгивать можно через любые клетки — пустые или со своими/чужими фишками.

Перед тем, как переместить Корону на новую клетку, положите в нее фишку вашим цветом Розы кверху. Затем поставьте Корону на эту фишку. Отложите сыгранную карту влияния в стопку сброса (при этом вы **не** тянете карту взамен).



Примечание: играть карту влияния, которая переместит Корону на клетку со своей фишкой, нельзя никогда.

2. Вытянуть карту влияния

Вместо того чтобы сыграть карту влияния, вы можете вытянуть новую из колоды. Это можно сделать, только если у вас меньше 5 карт влияния на руках.

Новая карта кладется лицом вверх и короной на ней, сориентированной одинаково с короной на поле, как и при подготовке перед началом партии.

Как только последняя карта вытянута из колоды, перемешайте стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду.

3. Сыграть вместе карту героя и карту влияния

У каждого игрока есть 4 карты героев, каждую из которых можно использовать только один раз за партию. Сыграв все 4 карты героев, вы более не можете выбрать данный вариант действия.

Использование карты героя позволяет вам переместить Корону на клетку, занятую фишкой соперника. Перед тем, как разместить на ней Корону, фишка переворачивается вашим цветом вверх. Таким образом, карта героя является весьма мощным средством на пути к победе.

Переворачивание фишки

Использование карты героя позволяет вам перевернуть ранее сыгранную фишку вашего соперника. В результате сыгранная карта влияния уходит в стопку сброса, как и при действии № 1 (*Сыграть карту влияния*), а карта героя выходит из игры и сбрасывается в отдельную стопку (единожды сыгранная она более не участвует в данной партии). Переместите Корону на соответствующую клетку, занятую вражеской фишкой. Перед тем, как поставить на нее Корону, переверните фишку так, чтобы теперь Роза вашего цвета была сверху.

Конец игры

Есть 2 условия окончания партии:

1. Когда ни один игрок не может сделать допустимый ход (т.е. совершить одно из трех возможных действий, в том числе имеют на руках по 5 карт влияния).

ИЛИ

2. Когда на поле размещена последняя фишка (т.е. у игроков не осталось ни одной фишки).

В обоих случаях игра заканчивается немедленно. Теперь каждый игрок подсчитывает ценность своих территорий.

Подсчет очков

Отдельная область состоит из 1 или более клеток, занятыми вашими фишками и имеющими общую грань (т.е. смежными по горизонтали или вертикали). Для образования области клетки должны соприкасаться именно сторонами. Клетки, соприкасающиеся только углами, не считаются смежными. Ценность области равняется числу клеток (фишек), из которых она состоит, умноженному на себя, т.е. возведенному в квадрат.

Пример подсчета очков (расстановку на поле см. на рисунке):

У игрока Белой Розы 3 области: 1 из 8 клеток (ценность $8 \times 8 = 64$ очка), 1 из 2 клеток ($2 \times 2 = 4$ очка) и 1 из 1 клетки ($1 \times 1 = 1$ очко); итоговый счет $64 + 4 + 1 = 69$ очков. У игрока Красной Розы 4 области: 1 из 5 клеток ($5 \times 5 = 25$ очков), 2 отдельных из 2 клеток каждая ($2 \times 2 = 4$ и $2 \times 2 = 4$) и 1 из 1 клетки ($1 \times 1 = 1$ очко); итоговый счет $25 + 4 + 4 + 1 = 34$ очка.



Побеждает игрок с большим итоговым счетом, который складывается из очков за все области. В случае ничьей по сумме очков, победителем становится игрок, обладающий самой большой отдельной областью. Если и в этом случае ничья, побеждает игрок, фишек цвета которого больше на поле.