

# Правила настольной игры «Хрясь!» (Tschak!)

Автор игры: Доминик Эзар

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 13 лет

## Вкратце

Вам предстоит возглавить шайку искателей приключений и привести их к славе, золоту и легендарным кольцам Всевластия. Для этого вам придётся прошерстить 4 башни, на этажах которых вас будут ждать сокровища и опасности.

Независимо от числа участников игра длится 4 раунда. В каждом раунде вы исследуете по одной башне.

И на каждом этаже встречаетесь с монстром, стерегущим сокровище. Чтобы отбиться от чудовища, вам придётся собрать команду из мага, воина и гнома. В итоге, самой слабой команде достанется карта монстра, штрафующая игрока на определённое количество победных очков в конце игры, а самой сильной – сокровище.

Полностью исследовав все этажи башни, ваши герои переходят к следующей башне, причём на этот раз игроки используют карты, которые в прошлом раунде использовали их соседи справа. Таким образом, к концу игры вам достаются ваши собственные карты.

## Компоненты игры

1 трёхэтажная башня



2 планшета «В пути»



24 золотых



40 карт героев

12 магов (синий фон) 12 воинов (зелёный фон) 12 гномов (красный фон)



28 карт башни  
14 монстров



«рубашка»

4 артефакта  
(сиреневый фон)



14 сокровищ



«рубашка»



«рубашка»

## Подготовка к игре



При игре **вчетвером** вам не понадобятся планшеты «В пути», можете оставить их в коробке.

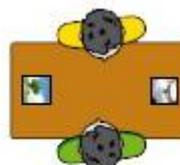
При игре **втроём** используйте 1 планшет – он заменяет четвёртого игрока.

При игре **вдвоём** положите два планшета друг напротив друга.

Игра втроём



Игра вдвоём



*В ходе подготовки к игре каждый планшет «В пути» получает столько же карт, сколько и обычный игрок.*

**1** Выложите башню на середину стола.

**2** Положите рядом золотые и подготовьте три трофея: в 3 золотых, в 2 золотых и в 1 золотой. В игре на двоих будет только один трофей – в 2 золотых.

**3** Перемешайте карты монстров и, не подглядывая, верните в коробку 2 карты. Положите оставшихся монстров слева от башни в закрытую. Выложите 3 верхние карты на три этажа башни в открытую.

**4** Повторите те же действия с картами сокровищ.

**5** Перемешайте **магов** (синий фон) и раздайте каждому игроку по 3 карты (планшеты «В пути» тоже считаются игроками).

**6** Перемешайте **воинов** (зелёный фон) и раздайте каждому по 3 карты.

**7** Перемешайте **гномов** (красный фон) и раздайте каждому по 3 карты.

Кроме того, каждый игрок получает 1 **артефакт** (сиреневый фон). Таким образом, все начинают игру с 10 картами, которые не должны показывать другим.

**Выше показан пример подготовки к игре втроём.**

*Примечание. При подготовке к игре вдвоём или втроём планшеты «В пути», заменяющие отсутствующих игроков, получают столько же карт, сколько и вы.*

*Обратите внимание, что хотя на вышеприведённом рисунке карты игроков и лежат в открытую (для наглядности примера), в реальной игре вы не должны показывать свои карты другим. Карты, выложенные на планшеты «В пути», тоже лежат в закрытую. Открыты только карты в башне: монстры и сокровища.*

Теперь вы готовы начать игру!

## Ход игры

Перед вами первая башня. На каждом из трёх этажей игрокам предстоит создавать команды героев. Команда всегда состоит из 3-х карт, причём все они **обязаны** быть разными, или, проще говоря, фон этих карт должен отличаться.



Каждый этаж башни отыгрывается одинаково, но с некоторыми различиями.

### 1-й этаж (самый нижний)



- Игроки тайно выбирают по одной карте и выкладывают их перед собой.
- Сделав выбор, они одновременно открывают выложенные карты.
- Игроки продолжают выбирать и открывать карты, пока перед каждым из них не будет выложено три карты.
- Игроки сравнивают силу команд.

### 2-й этаж



- Игроки тайно выбирают по одной карте и выкладывают их перед собой.
- Сделав выбор, они одновременно открывают выложенные карты.
- Игроки выбирают сразу 2 карты и выкладывают их перед собой.
- Сделав выбор, они одновременно открывают 2 выложенные карты.
- Игроки сравнивают силу команд.

### 3-й этаж (самый верхний)



- Игроки выбирают сразу 3 карты и выкладывают их перед собой.
- Сделав выбор, они одновременно открывают 3 выложенные карты.
- Игроки сравнивают силу команд.

## Сила команды

Сила команды – сумма сил (чисел) на картах команды.

$$\text{Сила} = 5+6+1=12$$



## Хамелеоны и артефакты



**Хамелеон** – маг, «копирующий» **самого сильного мага** вражеской команды. Если в текущем раунде противники не сыграли мага с числом от 2 до 5, Хамелеону некого копировать, и его сила равна нулю.



**Артефакт** всегда используется **слабейшим** членом команды, удваивая его силу. В зависимости от обстоятельств, им может стать и Хамелеон.

*Пример вычисления силы команд при игре четвером.*



## Монстры и сокровища



На каждом этаже башни хранятся сокровища, однако добраться до них можно, только победив монстра.

Подсчитав силы своих команд, игроки выясняют, кому что достанется.



**Самая слабая команда** получает карту монстра. Штраф (количество черепов на карте), который приносят монстры в конце игры своим владельцам, различен.  
*Из-за голема слева игрок потеряет 3 победных очка.*



**Самая сильная команда** получает карту сокровища.  
*Сокровище слева принесёт в конце игры 4 победных очка.*

Полученных монстров и сокровища игроки выкладывают перед собой в две стопки «рубашками» вверх.

## Трофеи

После исследования всех 3 этажей башни, на руках игроков остаётся по одной карте.

*Этот последний герой не самый большой любитель коллективных драк, ему больше по душе спокойно пройтись да собрать валяющиеся то тут, то там золотые монетки. Но он такой не один...*

Игроки сравнивают силу последних оставшихся у них карт. Самому сильному герою достаётся 3 золотых. Герою чуть послабее – 2 золотых. Слабому, но не самому хилому – 1 золотой.

*Примечание. В игре на двоих есть только один трофей – 2 золотых. И он всегда достаётся самому сильному герою.*

**Всякий раз, покончив с одним этажом башни и распределив сокровища и монстров, игроки сбрасывают сыгранные карты героев в личные стопки сброса. После прохождения всех трёх этажей и получения трофеев в стопке каждого игрока должно лежать по 10 карт.**

## Ничья

Иногда в игре могут возникнуть ничейные ситуации. Разрешаются они следующим образом.



Команда с сильнейшим магом сильнее.



Если сила магов равна, сильнее тот, кто с посохом.



= 0

*В таких сравнениях маг, принадлежащий к Ордену Хамелеона, всегда самый слабый.*



Если ничья сохраняется, сравнивается сила воинов. Команда с сильнейшим воином сильнее.



Если сила воинов равна, сильнее тот, кто с топором.



В некоторых редких случаях вам придётся сравнивать силу гномов...



Если силы гномов равны, самый сильный из них тот, который с топором. А самый слабый – безоружный.



*Данные правила разрешения ничейных ситуаций справедливы и при получении трофеев. Однако запомните, что при разделе трофеев сила Хамелеонов и артефактов равна нулю!*

## Новая башня

- Подготавливайте и исследуйте новые башни (см. стр. 2-5), пока не побываете во всех четырёх.
- После исследования каждой башни передавайте сброшенные вами карты соседу слева.  
*Примечание. При игре вдвоём или троём некоторыми вашими «соседями» станут планшеты «В пути».*
- Начинайте исследовать новые башни, как было описано раньше: заходите на первый этаж и старайтесь мудро распорядиться полученными от соседа картами.

## Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается после распределения трофеев в 4-й башне. Игроки подсчитывают заработанные победные очки.

### 1. Трофеи



Каждый золотой приносит 1 победное очко.

### 2. Сокровища

4 сундука



Приносят столько победных очков, сколько золотых монет на них указано.

2 проклятых сундука



Отнимают столько победных очков, сколько черепов на них указано.

1 военный трофей



Приносит по 2 победных очка за каждого вашего монстра (по 1 очку при игре вдвоём).

6 колец Всевластия



Приносят количество очков, равное квадрату найденного вами числа колец. То есть, если у вас только 1 кольцо, вы получите 1 победное очко. А если 3 – то 9 победных очков.

1 эликсир



При подсчёте очков позволяет сбросить одного монстра (и, как следствие, избежать штрафа).

### 3. Монстры

8 чудовищ

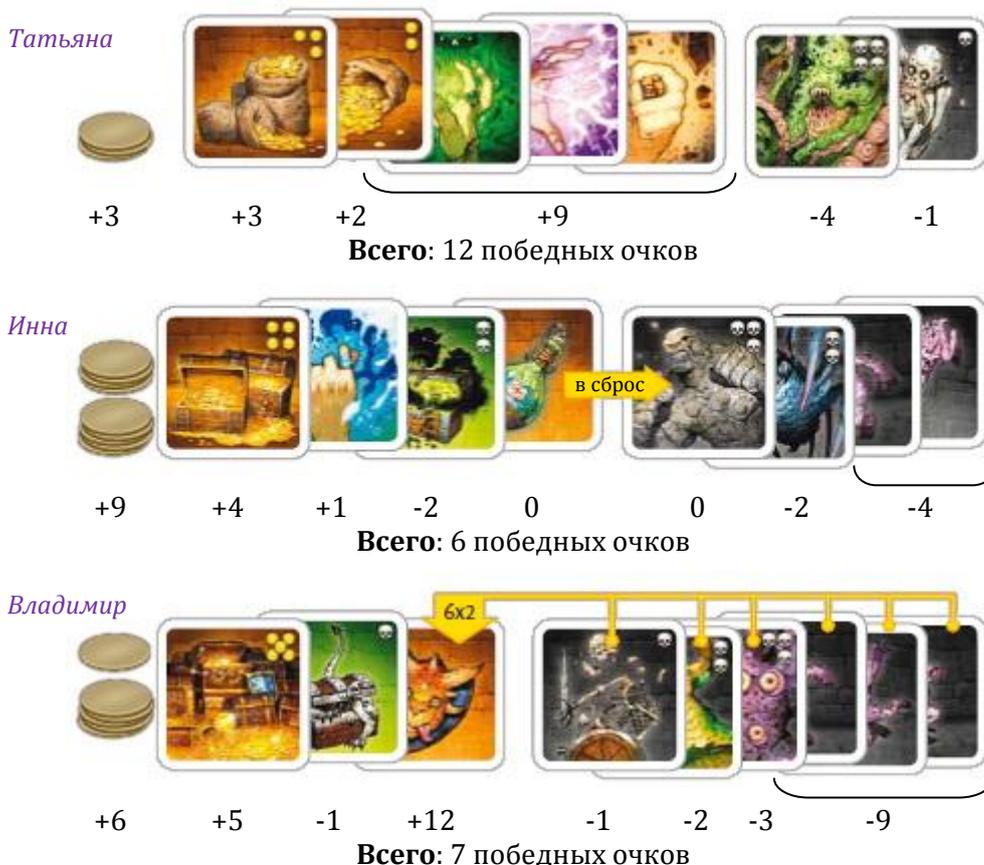


Штрафуют вас на столько победных очков, сколько черепов на них указано.

6 троглодитов



Их действие схоже с кольцами Всевластия, только они не прибавляют победные очки, а наоборот. Например, 3 троглодита оштрафуют вас на 9 очков, а 4 – на 16.

*Пример подсчёта победных очков при игре втрём.*

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. В случае, когда несколько игроков набирают одинаковый максимальный результат, сравнивается, кто из них получил меньше монстров. Если и здесь ничья, в игре несколько победителей.

### Замечания и напоминания

- Игрока, который по ошибке собирает команду героев, в которой оказываются хотя бы 2 карты одного цвета, ждёт суровое наказание (если остальные успевают открыть карты). Этому игроку разрешается поменять выложенную по ошибке карту на карту из руки, однако его команда обязана взять монстра текущего этажа (или проклятый сундук – в зависимости от того, чей штраф выше).
- Проклятые сундуки отнимают победные очки, но достаются они по-прежнему самой сильной команде.
- Применяв *эликсир* и сбросив монстра, вы не сможете получить за него очки, как за *военный трофей*.
- Помните, что при распределении трофеев игрок с Хамелеоном или артефактом на руках никогда и ничего не получает!
- Возможна ситуация, когда вы закончите игру с отрицательным счётом. Что тут сказать... жизнь искателя приключений не так уж проста!

**Хороших вам приключений!**