



Настольная игра

Антуана Боза

САМУРАЕВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



- 1 7 планшетов самураев
- 2 7 фишек самураев
- 3 7 жетонов поддержки
- 4 6 жетонов построек
- 5 10 жетонов укреплений

- 6 3 жетона семей
- 7 66 карт бандитов
- 8 1 игровое поле
- 9 1 жетон активного игрока
- 10 7 жетонов ранений
- 11 7 карт-памяток
- 12 Правила игры

ОБ ИГРЕ

«7 самураев» — кооперативная настольная игра по мотивам знаменитого фильма Акиры Куросавы. Вы выступите в роли легендарных воинов, решивших защитить крестьян от коварных бандитов. В этой игре вам предстоит плечом к плечу отбивать набеги, возводить по периметру деревни укрепления, оборонять уцелевшие постройки и, конечно, совместными усилиями искать путь к победе.



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ПЛАНШЕТЫ САМУРАЕВ

Каждый самурай представлен двусторонним планшетом, на одной стороне которого изображён человеческий облик самурая, а на другой — звериный.

На планшете присутствуют следующие игровые элементы:

- А Счётчик боя, на котором размещается фишка самурая Е
- Б Значение Кийай: при достижении этого значения на счётчике боя срабатывает особая сила самурая (Кийай) А
- В Подзащитные самурая:



Крестьяне (шляпа)



Постройки (дом)



Семья (кукла)

Г Способность самурая



Человеческий облик

Звериный облик

ДЕРЕВНЯ, УКРЕПЛЕНИЯ, ПОСТРОЙКИ И СЕМЬИ

Игровое поле представляет собой деревню, состоящую из:

- А построек
- Б укреплений
- В семей

Жетоны **укреплений**, **построек** и **семей** помещаются на соответствующие ячейки игрового поля.

- **Укрепления** — временная защита от бандитов. Если укрепления разрушены, постройки становятся уязвимы для атак.
- На обороте каждого жетона **постройки** указан штраф. Если вы играете на **тяжёлом** или **героическом** уровне сложности, штраф применяется, когда постройку разрушают.
- В пылу боя самураи должны не упускать из виду крестьянские **семьи** и защищать их, чтобы получить помощь в ответ.



В ходе игры карты бандитов размещаются с трёх сторон игрового поля:

- колода **бандитов** помещается со стороны холма (лицевой стороной вниз); Г
- стопка **сброса** помещается со стороны кладбища (лицевой стороной вверх); А
- стопка **прорыва** помещается со стороны ворот (лицевой стороной вниз). Е

КАРТЫ БАНДИТОВ

Бандиты представлены картами с силой от 1 до 6 в составе:

- 52 мародёра (сила: 1, 2, 3 или 4);
- 7 подручных (сила: 5);
- 7 главарей (сила: 6).

В первом раунде игры отбиваться придётся только от мародёров.

Во втором раунде им на подмогу придут подручные, а к третьему раунду в бой вступят и главари.

На карте бандита присутствуют следующие игровые элементы:

A Сила бандита

Дополнительно могут быть изображены:

- B** Символ защиты
- B** Штраф
- Г** Пламя



БАНДИТЫ

- Перетасуйте карты мародёров (силой 1, 2, 3 и 4). Держа карты лицевой стороной вниз, отсчитайте количество карт, равное **количеству игроков × 7**. Эти карты составят колоду бандитов. Оставшиеся карты мародёров уберите в коробку, не раскрывая.
- Отложите в сторону карты подручных (силой 5) и главарей (силой 6) — они понадобятся вам позже.

САМУРАИ

Каждый игрок выбирает себе планшет самурая либо берёт его случайным образом (кому как больше нравится). Затем кладёт планшет перед собой человеческим обликром вверх и ставит фишку самурая на нулевое деление счётчика боя, а рядом с планшетом кладёт свой жетон поддержки. Игрок, который смотрел больше всего фильмов Акиры Куросавы, кладёт перед собой жетон активного игрока и начинает игру.

Пример подготовки к игре для 5 игроков:

- На поле кладётся 7 жетонов укреплений (количество игроков + 2). Как именно вы их расположите — неважно, главное, чтобы они находились на соответствующих ячейках.
- В колоде бандитов 35 карт мародёров (количество игроков × 7).
- Стопка сброса и стопка прорыва в начале игры пусты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре четыре уровня сложности: **лёгкий**, **обычный**, **тяжёлый** и **героический**. Ниже описана подготовка к игре на **обычном** уровне сложности — первую партию лучше играть на нём. О других уровнях сложности вы сможете прочитать на стр. 8.

Обратите внимание: для игры вдвоём или в одиночку процесс подготовки немного иной. Подробное описание ищите на стр. 9.

ДЕРЕВНЯ

- Разместите игровое поле в центре стола.
- Выложите 6 жетонов построек (изображением дома вверх) на соответствующие ячейки игрового поля (3 слева, 3 справа).
- Выложите 3 жетона семей (изображением куклы вверх) на соответствующие ячейки игрового поля.
- Выложите жетоны укреплений **по количеству игроков + 2** на соответствующие ячейки игрового поля. Оставшиеся жетоны укреплений уберите в коробку.

КАК ИГРАТЬ

Игра длится 3 раунда. Во время каждого из них игроки по часовой стрелке поочередно совершают ходы до тех пор, пока не закончится колода бандитов или пока все игроки не спасуют.



ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход вы должны по порядку выполнить следующие шаги:

A) ПРИМЕНИТЬ БОЕВОЙ ШТРАФ

Если справа от вашего планшета есть карты бандитов (см. «Бой» ниже), то вы обязаны применить штраф, изображённый на последней (верхней) из этих карт. Если справа от вашего планшета нет карт бандитов или на последней карте не изображён символ штрафа, то ничего не происходит — переходите к следующему шагу.

Важно: если вы не можете применить штраф (например, изображена стрелка влево, а игрок слева уже спасовал), то вы вместо этого получаете ранение.



Пример: ходит Дмитрий. Справа от его планшета самурая лежат 3 карты бандитов, на последней из которых изображён символ пламени. Дмитрий убирает из деревни один из жетонов укреплений (А) и после этого может совершить действие (Б).



Б) СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Вы должны совершить одно из трёх действий (не больше и не меньше):

1. Вступить в бой
2. Оказать поддержку
3. Спасовать

1. ВСТУПИТЬ В БОЙ

Если вы решили вступить в бой (и только в этом случае), раскройте верхнюю карту колоды бандитов — это ваш противник. Теперь вы должны решить, будете ли вы наступать или предпочтёте защищаться.

НАСТУПАТЬ — положите карту бандита справа

Положите карту бандита справа от своего планшета самурая. Если там уже есть одна или несколько карт, кладите новые карты поверх со сдвигом таким образом, чтобы была видна сила каждой из карт. Эти бандиты — ваша **боевая очередь**.

После этого переместите фишку самурая на счётчике боя таким образом, чтобы её позиция соответствовала сумме сил всех бандитов в боевой очереди.

В зависимости от того, как соотносится сумма сил со значением Киай, возможны три варианта:



Вариант 1:
Если сумма сил бандитов меньше значения Киай, то вы успешно выстояли в схватке (ничего не происходит).



Вариант 2:
Если сумма сил бандитов равна значению Киай, вы можете немедленно использовать свою особую силу — Киай.



Вариант 3:
Если сумма сил бандитов превысила значение Киай, бандиты одержали верх: немедленно уберите из деревни один жетон укрепления.

ОБНОВЛЕНИЕ СЧЁТЧИКА БОЯ

Положение фишки самурая на счётчике боя всегда соответствует сумме сил бандитов в боевой очереди. Каждый раз, когда карта добавляется в боевую очередь или убирается из неё, передвигайте фишку самурая на соответствующее количество делений.

ЗАЩИЩАТЬСЯ — положите карту бандита слева

Выбор наилучшего момента для защиты непросто, и к нему надо подходить со всей возможной осторожностью, но пренебрегать защитой ни в коем случае нельзя (см. «Конец раунда» на стр. 7 для дальнейших объяснений). Слева можно размещать лишь те карты бандитов, на которых изображены символы шляпы, постройки или куклы.

Если на карте бандита есть один из этих символов, а слева от вашего самурая ещё не лежит бандит с таким же символом, вы можете защититься, положив эту карту слева от самурая.

Пояснения:

Когда вы защищаетесь, вы кладёте бандита слева от планшета самурая, не передвигая при этом фишку на счётчике боя. На положение фишки влияют лишь те бандиты, на которых вы наступаете (их карты лежат справа от планшета).

Если у бандита нет символа или бандит с таким же символом уже лежит слева от вашего планшета самурая, защищаться от него вы не можете.

Таким образом, слева от вашего планшета самурая можно выложить до 3 карт бандитов с разными символами (позаботьтесь, чтобы символы были всегда хорошо видны).

Пример:

У Дмитрия слева от планшета уже лежит бандит с символом постройки. В свой ход Дмитрий решает вступить в бой и вытягивает бандита с символом шляпы. Он решает защититься от этого бандита и поэтому кладёт его слева от своего планшета. Если бы у этого бандита был символ постройки или не было символа вовсе, то Дмитрию пришлось бы разместить его справа от самурая и передвинуть фишку самурая на счётчике боя.



2. ПОКАЗАТЬ ПОДДЕРЖКУ

Если вы не хотите встречаться с врагом лицом к лицу, вы можете прийти на помощь другому самураю. Выберите самурая и передайте ему свой жетон поддержки, а затем, не подсматривая, **переместите верхнюю карту колоды бандитов в стопку прорыва**.

Самурай, получивший ваш жетон поддержки, может пользоваться вашей способностью (но не Киаем) на протяжении своего следующего хода. Когда его ход будет закончен, он должен вернуть вам жетон вне зависимости от того, пользовался им или нет.

Пример: Дмитрий заручился поддержкой Артёма (который играет за Хэйхати). Способность Хэйхати позволяет Дмитрию передать только что взятую карту бандита одному из соседей, если значение силы этого бандита чётное. После применения штрафа последнего бандита в своей боевой очереди Дмитрий решает вступить в бой, и ему достаётся бандит с силой 3. К несчастью, этот бандит не может быть передан соседям, так что в конце хода так и не пригодившийся Дмитрию жетон поддержки возвращается Артёму.

Обратите внимание: самурай может получать поддержку хоть от всех самураев разом и во время своего следующего хода может пользоваться **ВСЕМИ** их способностями.

3. СПАСОВАТЬ

Вы можете отказаться от участия в боях до конца раунда. Положите свою фишку самурая набок на то деление счётчика боя, на котором она в данный момент находится. Раунд для вас закончен.

Весь остаток раунда считается, что в игре вы не участвуете. Вы не можете добавлять и убирать карты, и к вам не применяется штраф последнего бандита в вашей боевой очереди.

Важно: если перед началом шага Б фишка вашего самурая находится ниже значения Киаи на счётчике боя (т. е. на символе огня), вы обязаны спасовать.

Пример: в начале своего хода Дмитрий применяет штраф последней карты бандита в своей боевой очереди и должен убрать одно из укреплений. Поскольку фишка его самурая ушла за значение Киаи, он вынужден спасовать, поэтому он кладёт фишку набок там, где она в данный момент находится.



СПОСОБНОСТИ, КИАЙ И РАНЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ

У вашего самурая есть уникальная способность, изображённая в левом верхнем углу планшета. Способность можно использовать против всех карт бандитов, которые вы берёте. При этом вы совсем не обязаны её использовать. Подробнее о способностях мы расскажем на стр. 9.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КИАЙ

У каждого самурая есть особая сила Киаи, изображённая в нижней части планшета.

Когда фишка самурая достигает значения Киаи, вы немедленно можете использовать эту силу, выполнив следующие шаги:

1. Использовать эффект Киаи, если хотите.
2. Независимо от того, использовали вы Киаи или нет, уберите **первую** карту из своей боевой очереди (ту, что лежит непосредственно на столе) и положите её в стопку сброса лицевой стороной вверх. Переместите фишку самурая по счётчику боя в соответствии с новой суммарной силой бандитов в боевой очереди. В результате вы, возможно, сможете использовать Киаи повторно в следующем ходу!

Пример: Дмитрий играет за Кюдзо, его значение Киаи — 9. Справа от самурая уже лежат два бандита, их силы — 4 и 2, всего 6. Дмитрий решает вступить в бой, и его противником становится бандит с силой 3. Дмитрий предпочитает наступать и кладёт карту бандита справа от своего самурая, увеличивая значение счётчика боя на 3. Теперь суммарная сила бандитов равна 9 — это значение Киаи, поэтому игрок решает использовать Киаи — передаёт свой жетон поддержки другому самураю. После этого он убирает первую (нижнюю) карту, которая была размещена справа от самурая (с силой 4) и соответственно уменьшает значение счётчика до 5 (два бандита с силами 2 и 3). Возможно, в течение раунда фишка самурая снова дойдёт до значения Киаи, и Киаи можно будет использовать повторно.



ЖЕТОН АКТИВНОГО ИГРОКА

Он нужен для обозначения игрока, совершающего ход. Мы рекомендуем пользоваться им, когда самурай использует Кияй, чтобы было понятно, чей сейчас ход. Не забывайте: может случиться так, что игрок сможет использовать Кияй своего самурая не в свой ход.

ПОЛУЧЕНИЕ РАНЕНИЯ/ ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЗВЕРЯ

Самурай может получить одно или несколько ранений на протяжении раунда, а также ранение в конце раунда, если ему не удалось защитить крестьян (символ шляпы).

Чем грозят ранения:

- 1-е ранение: возьмите жетон ранения и положите его на планшет самурая, который остаётся лежать человеческим обликом вверх.
- 2-е ранение: снимите жетон ранения с планшета и уберите его в запас. Переверните планшет звериным обликом вверх. Не передвигайте карты бандитов, они остаются лежать там же, где лежали до превращения. Разместите фишку самурая на текущем значении счётчика боя в соответствии с суммой сил бандитов в вашей боевой очереди. С пробуждением спавшего внутри самурая звериного духа ваша сила Кияй и боевые способности возросли!



Пример: самурай Дмитрия получает второе ранение в ходе игры. На текущий момент справа от самурая лежат два бандита (их сила 3 и 2). Дмитрий убирает жетон ранения с планшета и переворачивает его звериной стороной вверх. Бандиты остаются лежать там же, где и лежали, а фишка самурая, стоявшая на счётчике боя, снова ставится на деление 5. Счётчик боя самурая стал длиннее, а Кияй усилился.

- 3-е ранение: возьмите жетон ранения и положите его на планшет самурая, который теперь лежит звериным обликом вверх.
- 4-е ранение: самурай повержен, отряд вынужден отступить. **Деревня сожжена дотла, игра проиграна.**

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд **немедленно** завершается в одном из двух случаев:

- А) взята и разыграна последняя карта колоды бандитов **или**
Б) все игроки спасовали.

Важно: когда все игроки спасовали, все оставшиеся в колоде карты бандитов кладутся наверх стопки прорыва.

В конце раунда каждый самурай выполняет **по порядку** следующие действия:

1. Каждый самурай, у которого в зоне защиты (слева от планшета) не лежит карты с символом шляпы, получает ранение.
2. Каждый самурай, у которого в зоне защиты (слева от планшета) не лежит карты с символом постройки, убирает одну случайно выбранную постройку из деревни. Если при этом вы играете на **тяжёлом** или **героическом** уровне сложности, примените штраф, обозначенный на оборотной стороне жетона постройки.

ШТРАФЫ ЗА РАЗРУШЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ



- А) Немедленно уберите из деревни случайный жетон семьи.
Б) Немедленно уберите ещё одну постройку и примените её штраф.
В) Немедленно уберите укрепление. Если укреплений не осталось, уберите ещё одну постройку и примените её штраф.
Г) Случайный самурай получает ранение.



3. Каждый самурай, у которого в зоне защиты (слева от планшета) не лежит карты с символом куклы, убирает одну случайно выбранную семью из игры. **Только после этого** каждая из оставшихся семей приносит соответствующий бонус.

БОНУСЫ ЗА СПАСЕНИЕ СЕМЕЙ



- A** Случайный игрок снимает жетон ранения со своего планшета.
- B** В деревне возводится новое укрепление.
Важно: если укреплений столько же, сколько было в начале игры, возводить новые нельзя.
- B** Верхняя карта стопки прорыва отправляется в стопку сброса.

4. По одной раскрывайте карты стопки прорыва. Уберите по одному укреплению за каждую карту с изображением пламени в правом нижнем углу. Если укреплений не осталось, уберите постройку (и примените её штраф, если вы играете на **тяжёлом** или **героическом** уровне сложности).



Пример: игроки завершили шаги с 1 по 3. В деревне осталось лишь одно укрепление. В стопке прорыва 3 карты. На первой из открытых карт изображения пламени нет. На второй пламя есть, и укрепление убирается в запас. На третьей карте также изображено пламя, но поскольку укреплений больше нет, игроки вынуждены убрать одну из построек.

Конец первого раунда: если уцелели хотя бы **одна постройка** и **одна семья**, игроки начинают следующий раунд. Все использованные в этом раунде карты бандитов возвращаются в колоду. Значения счётчиков боя обнуляются. Добавьте к картам мародёров случайно выбранные карты **подручных** (с силой 5) по количеству игроков. Перетасуйте сформированную таким образом колоду бандитов, чтобы подготовить её к следующему раунду.

Конец второго раунда: если уцелели хотя бы **одна постройка** и **одна семья**, игроки начинают следующий раунд. Все использованные в этом раунде карты возвращаются в колоду. Значения счётчиков боя обнуляются. Добавьте к картам мародёров и подручных случайно выбранные карты

главарей (с силой 6) по количеству игроков. Перетасуйте сформированную таким образом колоду бандитов, чтобы подготовить её к следующему раунду.

Конец третьего раунда: если уцелели хотя бы **одна постройка** и **одна семья**, игроки побеждают в игре!

Примечание: если у вас на планшете лежит жетон ранения, он переходит в следующий раунд. Если ваш самурай принял звериный облик, он остаётся в нём до конца игры. Не так-то просто обуздать пробудившийся звериный дух, пока вокруг враги.

ПОСЛЕДНИЙ АКТИВНЫЙ ИГРОК

Последний активный игрок (взявший последнюю карту или спасовавший последним), передаёт жетон активного игрока соседу слева. Этот игрок начинает следующий раунд.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В игре предусмотрено 4 уровня сложности. Описанные выше действия относятся к **обычному** уровню сложности. Ниже рассказано подробнее обо всех уровнях.

ЛЁГКИЙ

- Количество укреплений в начале игры: по количеству игроков +3.
- Не применяются штрафы за разрушение построек.
- В колоде бандитов по 6 мародёров за каждого игрока. Во втором раунде добавьте подручных по количеству игроков -1. В третьем раунде добавьте главарей по количеству игроков -1.

ОБЫЧНЫЙ

- Количество укреплений в начале игры: по количеству игроков +2.
- Не применяются штрафы за разрушение построек.
- В колоде бандитов по 7 мародёров за каждого игрока. Во втором раунде добавьте подручных по количеству игроков. В третьем раунде добавьте главарей по количеству игроков.

ТЯЖЁЛЫЙ

- Количество укреплений в начале игры: по количеству игроков +1.
- Применяются штрафы за разрушение построек.
- В колоде бандитов по 7 мародёров за каждого игрока. Во втором раунде добавьте подручных по количеству игроков. В третьем раунде добавьте главарей по количеству игроков.

ГЕРОИЧЕСКИЙ

- Количество укреплений в начале игры: по количеству игроков.
- Применяются штрафы за разрушение построек.
- Не применяются бонусы за спасение семей (но семьи по-прежнему надо спасать, так что жетоны семей размещайте по обычным правилам!).
- В колоде бандитов по 7 мародёров за каждого игрока. Во втором раунде добавьте подручных по количеству игроков. В третьем раунде добавьте главарей по количеству игроков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В случае победы игроки подсчитывают победные очки (если хотят сохранить результат):

- 1 очко за каждую уцелевшую постройку (максимум 6 очков);
- 1 очко за каждую спасённую семью (максимум 3 очка);
- 1 очко, если ни один из самураев не ранен (не имеет значения, в каком облике они находятся).

Чтобы отметить уровень сложности, на котором проходила игра, добавьте к сумме набранных очков знаки плюсов:

- Лёгкий уровень: не добавляйте знак плюса, попробуйте сыграть на «Обычном» уровне сложности!
- Обычный уровень: добавьте один знак плюса (пример: 7+)
- Тяжёлый уровень: добавьте два знака плюса (пример: 10++)
- Героический уровень: добавьте три знака плюса (пример: 8+++)

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ИГРА ВДВОЁМ

Подготовка к игре проходит как обычно, за одним исключением: 5 жетонов поддержки не участвующих в игре самураев кладутся рядом с деревней лицевой стороной вверх.

Во время подготовки к игре удостоверьтесь, что среди четырнадцати карт мародёров, отображенных для колоды бандитов, символ куклы встречается по крайней мере дважды. Если нет, отложите эти карты в сторону и отберите новые четырнадцать карт, после чего проверьте наличие символов повторно.

В начале своего хода (т. е. **перед** тем, как применить штраф последней карты бандита), вы можете использовать один или несколько отложенных жетонов поддержки. Эффект каждого использованного жетона дополняет вашу способность в текущем раунде. Используя жетон, переверните его лицевой стороной вниз. Каждый жетон может быть использован лишь один раз **за игру**.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Играть в «7 самураев» можно и одному. Выберите двух самураев и играйте по правилам игры вдвоём. Также можно играть одному за нескольких самураев.

СПОСОБНОСТИ САМУРАЕВ

Напоминаем: вы не обязаны использовать способности самурая, если не хотите. Способность вашего самурая можно сочетать со способностями самураев, оказавших вам поддержку.

ХЭЙХАТИ



Каждый раз, когда Хэйхати берёт карту с чётным значением силы (2, 4, 6), он может передать её соседу (игроку, сидящему слева или справа). Получивший карту самурай должен немедленно разыграть её, как будто вытянул сам, выбрав действие «Вступить в бой».

СИТИРОДЗИ



Каждый раз, когда Ситиродзи берёт карту с нечётным значением силы (1, 3, 5), он может передать её соседу (игроку, сидящему слева или справа). Получивший карту самурай должен немедленно разыграть её, как будто вытянул сам, выбрав действие «Вступить в бой».

Важно: Хэйхати и Ситиродзи не могут передавать карты спавшим игрокам.

2
4
6

ГОРДЖЭЙ

Горджэй может игнорировать штрафы карт бандитов с чётным значением силы (2, 4, 6).

1
3
5

КАНБЭЙ

Канбэй может игнорировать штрафы карт бандитов с нечётным значением силы (1, 3, 5).



КИКУТИЁ

Кикутиё может дважды вступить в бой во время своего хода.

Пример: Кикутиё выбирает действие «Вступить в бой», и ему достаётся карта бандита с силой 3 и символом постройки. Поскольку на картах, лежащих в зоне защиты, такого символа нет, он защищается: кладёт карту слева от своего планшета. Благодаря своей способности он берёт ещё одну карту бандита: его сила 2, так что самураем решает наступать, расположив карту справа от своего планшета.



КЮДЗО

Когда Кюдзо достаётся бандит, чья сила равна силе одного из бандитов в его боевой очереди, он может не вступать с ним в бой, а просто сбросить.

Пример: справа от планшета Кюдзо лежат три карты: первая с силой 2, вторая с силой 4, третья с силой 2. Его сосед, Хэйхати, берёт карту с силой 2 и, пользуясь своей способностью, передаёт её Кюдзо. Теперь Кюдзо должен решить, будет ли он вступать с ней в бой или попросту сбросит (поскольку у него в боевой очереди уже есть карта с точно такой же силой).



КАЦУСИРО

Когда Кацусиро берёт из колоды бандитов карту, он может положить её под колоду и взять новую. Новую карту он уже обязан сыграть.

КИАЙ САМУРАЕВ

Напоминаем: вы не обязаны использовать Кияй, если не хотите. Порой может возникнуть ситуация, когда использовать Кияй невозможно.



ХЭЙХАТИ

Человеческий облик: можете добавить укрепление в деревню.



Звериный облик: можете добавить укрепление в деревню и убрать жетон ранения с планшета одного любого самурая (можно со своего).

Важно: если укреплений столько же, сколько было в начале игры, возводить новые нельзя.



СИПИРДЗИ

Человеческий облик: можете выбрать последнюю карту в боевой очереди любого из самураев (можно в своей) и передать её любому другому самураю (можно себе). Этот самурай должен положить её слева или справа от своего планшета согласно правилам. Обновите счётчики боя обоих самураев.



Звериный облик: Кияй можно использовать два раза подряд.



ГОРДЖЭЙ

Человеческий облик: возьмите 2 верхние карты колоды бандитов и положите их в стопку сброса.



Звериный облик: возьмите 3 верхние карты колоды бандитов и положите их в стопку сброса.



КАНБЭЙ

Человеческий облик: возьмите 2 верхние карты стопки прорыва и положите их в стопку сброса.



Звериный облик: возьмите 3 верхние карты стопки прорыва и положите их в стопку сброса.



КИКУТИЁ

Человеческий облик: можете взять последнюю (верхнюю) карту из боевой очереди самурая (можно из своей) и положить в стопку сброса. Обновите счётчик боя.



Звериный облик: Кияй можно использовать два раза подряд.

КЮДЗО

Человеческий облик: самурай (в том числе сам Кюдзо) может передать другому самураю (в том числе и Кюдзо) свой жетон поддержки.

Звериный облик: Кий такой же, как и в человеческом облике, но также вы можете добавить укрепление в деревню.

Важно: Кюдзо имеет смысл использовать Кий на себя только тогда, когда он активируется в ход другого игрока, например, когда другой игрок передал Кюдзо карту бандита. Если Кюдзо в свой ход возьмёт себе жетон поддержки другого игрока, он будет вынужден отдать его в конце хода, так что пользы он ему не принесёт.

КАЦУСИРО

Человеческий облик: можете посмотреть 2 верхние карты колоды бандитов и положить их обратно в любом порядке лицевой стороной вверх.

Звериный облик: можете посмотреть 3 верхние карты колоды бандитов и положить их обратно в любом порядке лицевой стороной вверх.

ШТРАФЫ ОТ БАНДИТОВ

 Разружьте 1 укрепление (уберите с игрового поля жетон укрепления). Если укреплений не осталось, разружьте постройку.

 Игрок получает ранение.

 Верхняя карта колоды бандитов перекаладывается в стопку прорыва лицевой стороной вниз.

 В свой ход игрок не может выкладывать карты бандитов слева от планшета самурая.

 В свой ход игрок не может оказывать поддержку другим игрокам. Пользоваться поддержкой других игроков можно.

 Сосед слева от самурая берёт из колоды карту бандита и добавляет её в свою боевую очередь, после чего обновляет счётчик боя.

 Сосед справа от самурая берёт из колоды карту бандита и добавляет её в свою боевую очередь, после чего обновляет счётчик боя.

Важно: во время применения последних двух штрафов нельзя использовать способности самураев. Это штрафные карты. Тем не менее штрафная карта может дать игроку возможность использовать Кий.

ШТРАФЫ ОТ ГЛАВАРЕЙ

 В свой ход игрок обязан спасовать.

 Возьмите случайную карту из сброса и замешайте её в колоду бандитов.

 В свой ход игрок не может пользоваться ни способностью своего самурая, ни жетонами поддержки от других самураев.

 Игрок должен выбрать одну из карт слева от своего планшета и сбросить её.

Обратите внимание: у некоторых главарей два штрафа. Применяются оба, но порядок их применения выбирает игрок.

Напоминаем: если игрок не может применить штраф бандита (например, если штраф — стрелка влево, а игрок слева спасовал), он получает ранение.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Можно ли считать карты в колоде и стопках?

Можно, причём в любой момент.

Можно ли смотреть карты в стопке сброса?

Да, игроки могут смотреть карты в стопке сброса, если захотят.

Может ли на планшете лежать 2 жетона ранения одновременно?

Нет, это невозможно.

Можно ли перевернуть планшет человеческим обликом вверх, если на зверином облике жетонов ранения нет?

Нет, это невозможно. Вы можете только убрать жетоны ранения с планшета, но перевернуть его обратно нельзя.

Могу ли я выбрать действие «Оказать поддержку», если мой самурай единственный не спасовал?

Нет, для этого действия необходим ещё хотя бы один неспасовавший самурай.

Благодаря поддержке Хэйхати я могу передать карту с чётным значением соседнему самураю. Я вытянул как раз такую карту и передал её соседу, который играет за Хэйхати. Может ли он передать эту карту другому своему соседу?

Да, способности комбинируются, и вы можете использовать способность своего самурая даже не в свой ход.

Я превысил значение Киай. В начале своего хода я получил ранение от последней карты бандита. До этого у меня был человеческий облик и уже лежал жетон ранения, так что я перевернул свой планшет звериным обликом вверх, сбросил жетон ранения и обновил счётчик боя. Должен ли я теперь спасовать?

Нет, вы обязаны спасовать только тогда, когда значение Киай превышено в момент выбора действия на ход, сразу же после применения штрафа бандита. Обратите внимание, что переворот планшета может активировать ваш Киай, если значение на счётчике достигло значения Киай для звериного облика!

ОТ АВТОРА

Игра «7 самураев» была создана под впечатлением от одноимённого фильма японского кинорежиссёра Акиры Куро-савы. Игра требует определённого подхода и планирования, поэтому первые несколько игр вы, скорее всего, проиграете. Главное — не отчаивайтесь! Не играйте на **лёгком** уровне сложности, пока не сыграете несколько раз на **обычном** и не сочтёте, что даже он слишком сложен.

Сложность игры напрямую зависит от того, какие из самураев принимают участие в игре и как именно они расположены на столе (само собой, состав колоды бандитов тоже влияет на сложность). Не бойтесь пробовать новые комбинации: во-первых, это регулирует сложность, а во-вторых, это весело! Можете, например, попробовать сыграть впятером по правилам для игры вдвоём, тогда игра покажется вам чуточку проще.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Автор игры: Антуан Боза

Иллюстратор: Виктор Перес Корбелья

Графический дизайн: Funforge Studio

Текст правил: Матиас Гийод, Жерсанд Чейлан, Нейтан Морс

В тестировании игры принимали участие: Франсуаза Сенгиссен, Михаэль Бертран, Михаэль Бах, Корентин Лебра, Людовик Гайяр, Фредерик Вуйе, Эмилия Потро.

© Funforge s.a.r.l. 2014. Все права защищены.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

