

VLAADA CHVÁTIL

ТАШ-КАЛАР

РУКОВОДСТВО

Таш-Калар - это древнее искусство магического боя, проходящего на аренах и в боевых ямах по всему миру.

Так же Таш-Калар, это название старейшей и самой известной арены, то место, где будет проходить игра.

Таш-Калар - это захватывающая настольная игра, которая предложит игрокам такие же интеллектуальные задачи, с которыми сталкивались маги в течение многих столетий.

Вы можете играть в игру с 2, 3 или 4 игроками, в команде или индивидуально. Играете ли вы в Стандартный режим или Смертельный режим, Таш-Калар имеет основные правила: Игроки ходят по очереди, размещая на поле магические камни, которые позволяют им призывать фантастических существ.

Ваши создания могут перемещаться по арене, нарушать планы оппонентов, и создавать новые формы, которые позволят призывать новых существ.

Каждый режим Таш-Калар имеет свой собственный вид подсчета очков и определения победителя.

ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

Это РУКОВОДСТВО разработано, чтобы научить вас, как играть. Оно имеет 3 основных раздела:

× **ОБЗОР:** знакомит вас с игрой. Вы можете прочитать его, чтобы ознакомиться с компонентами и узнать, для чего они нужны.

× **КАК ИГРАТЬ:** помогает вам в первую игру. Вы можете играть, одновременно изучая правила.

× **ВИДЫ Таш-Калар:** рассказывают о различных способах игры. Предполагается, что Вы уже прочитали главу – «Как играть».

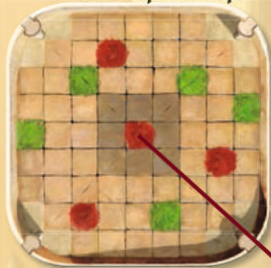
ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА Таш-Калар напечатаны на двухстороннем листе, отдельно от этого руководства. Этот лист, больше, чем просто краткие правила. Он содержит все правила для всех видов игры, а также объясняет слова, используемые на картах. Если у вас есть, какой-то вопрос, вы можете найти ответ там.

ОБЗОР ИГРЫ



И так, мой юный маг, добро пожаловать в Таш-Калар, на арену, где начнется игра. Я знаю, вы видели эту игру на небольших аренах по всей империи, но пока вы не увидите ее здесь, вы не видели Таш-Калара.

Используйте эту сторону арены для Стандартного режима и для своей первой игры.



Стандартный режим в Таш-Калар является соревнованием на стратегическое мышление. Игра не изменилась с древних времен, и пройдя через столетия, зарекомендовала себя для соревнований.

Некоторые карты могут зависеть от красных или зеленых клеток.

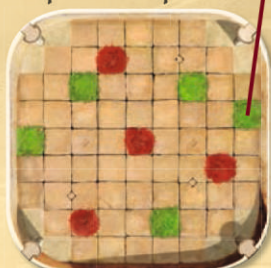


Жизнь и смерть, создание и разрушение - Маг должен владеть двумя силами одновременно.



Смертельный режим – это бой на уничтожение. Он кажется более классическим, чем Стандартный режим, но он был изобретен позже. Император Траго хотел сделать игру более понятной для большинства. Смертельный режим очень зрелищный, но не заблуждайтесь - даже этот режим требует хитрости и утонченности.

Используйте эту сторону поля для Смертельного режима.



ЧЕТЫРЕ ШКОЛЫ



Без сомнения, вы видели достаточно матчей, чтобы различать разные школы.

Горная Школа



Лесная Школа



Южная Имперская Школа



Северная Имперская Школа



Ваша первая игра должна быть на 2х игроков. Каждый игрок должен взять одну из этих двух имперских колод.



По традиции, мы начнем с изучения двух Имперских Школ. Как вы думаете, они одинаковые? Ну, да, это так. Две школы делились опытом друг с другом на протяжении веков, и сейчас они используют одинаковые способности. Все потому, что эти способности хороши для всех. Вам бы целесообразно их освоить.

ФИШКИ

Каждый игрок получает все фишки того же цвета, что и выбранная колода.



Фишки, это кусочки камня, создающего огромное количество энергии. Если вы осмелились обратиться ко мне за мудрым советом, я научу вас, как это делать, как формировать энергию, как наполнить сущностью, легендарных существ. Возможно, когда-нибудь, вы даже начнете понимать это.

Игроки размещают фишки на поле, чтобы создать фигуру для призыва существ.

17 ДВУСТОРОННИХ ФИШЕК

ПРОСТАЯ

ГЕРОИЧЕСКАЯ

3 ЛЕГЕНДАРНЫЕ



низший ранг

средний ранг

высший ранг

СУЩЕСТВА

Рассмотрим эту карту с Командующим пехотой из Южной Империи. Можете ли вы почувствовать меч в его руках? Чувствуете ли вы его решимость вести своих солдат к победе? Когда вы используете кусочки камня, вы не просто создаете фигуру. Вы должны проникнуть в суть, и призвать из камня Существо. Такие карты будут направлять вас.

Чтобы призвать существо, вы должны, имея СВОИ фишки на поле, создать определенную фигуру.

Белая клетка - это место где появляется Существо.



Это ранг существа. Когда вы призовете существо, поместите его на Арену в виде новой фишки соответствующего ранга.

После призыва вы используете способность существа.

Do up to 2 combat moves, using your pieces other than the Infantry Captain.

Интересный вопрос, мой юный маг. Я не думаю, что существо призванное камнями, на самом деле живое. Я подозреваю, что это психо-магическая сущность этого существа, представленная на карте. Но, независимо, что это, она исчезает в течение нескольких секунд.

После использования способности существа, оно превращается в неподвижную фишку, готовую для создания других фигур.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ СУЩЕСТВА

Все игроки используют общую легендарную колоду.



Тем не менее, в первой игре, вы не будете использовать эти карты.

Фигуры легендарных существ являются сложными для построения. И, насколько я знаю, никто не обнаружил Новых легендарных существ в течение столетия. Четыре школы продолжают развиваться, но большинство легендарных фигур не изменились с самого рассвета Таш-Капар. Эти существа не принадлежат Школам.

ВСПЫШКИ

Вы видели, что может сделать маг? Любой маг может разрушить ваши планы в одно мгновение. Мастера могут превратить проигрыш в победу. Как? Активировав специальные магические приемы, называемые "вспышками". Видите ли, мой юный маг, камни находятся в балансе. Когда на арене много фишек вашего оппонента, вы можете легко использовать его преимущество против него самого. Изучайте эти методы. Даже тогда, когда ваши фишки лежат в руинах, вы все еще можете победить.

Все игроки используют общую колоду Вспышек.



Активируйте вспышку, если фишки вашего противника на арене имеют перевес.

ЗАДАНИЯ

Я вижу, ваш взгляд упал на императорское ложе, где сидят лорды Арены. Задания, которые они задают, отображаются на планшетах, и все их могут видеть в любое время.

ЛЕГКОЕ ЗАДАНИЕ

СЛОЖНОЕ ЗАДАНИЕ



Эти карты указывают, как вы можете набрать очки. Они используются в Стандартном режиме. В вашей первой игре вы будете использовать карты без сложных заданий.

Эти 2 планшета используются вместе, чтобы создать поле для заданий. Используйте их для первой игры.



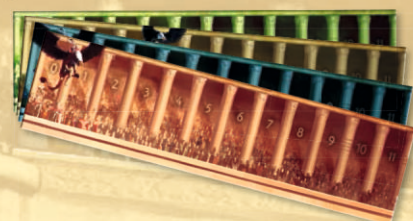
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Но если вы играете в Смертельном режиме, вам нужно стараться порадовать зрителей. Они хотят видеть разрушения и легендарных монстров. Как сказал император Траго: "Хлеба, зрелищ и драконов".

Эти 2 планшета используются вместе, показывая победный счет для Смертельного режима



В Смертельном режиме, каждый игрок ведет свой счет на собственном планшете.





Теперь, когда мы подошли к концу нашего тура по Таш-Капар, покажи, что ты можешь сделать. Составлять фигуры из частей камня. ... Хм. Неплохо. У вас есть талант, мой юный маг. Конечно, этого не достаточно, чтобы выиграть матч, но вы показываете очень хорошие результаты для столь молодого человека. Вот мой совет: возвращайтесь домой. Тренируйте свой талант. Ежедневная тренировка, важна так же, как и дыхание. Мы будем периодически встречаться, чтобы я мог оценить ваши силы и решить, когда вы будете готовы к следующему уровню подготовки. Вы согласны? Хорошо. Я буду жгать вас прямо здесь, на этом месте, раз в три года. Счастливого пути!

Здесь мы оставим мудрого учителя и его надежды. К счастью, вам не придется изучать природу камней и психо-магическую сущность фантастических существ. Вы не должны совершать паломничество к далекой арене. С этой игрой, фишками и картами, вы можете научиться играть в Таш-Капар, прямо сейчас.

КАК ИГРАТЬ

В этой главе рассмотрим основные игровые механики из Таш-Капар. Вы можете начать играть свою первую игру, читая эти правила.

Некоторые правила упрощены, чтобы ваша первая игра была более легкой. Если вы хотите начать игру с полными правилами, вы можете найти их на листе под названием "Полные Правила". Тем не менее, мы рекомендуем сначала прочитать эту главу, потому что здесь вы найдете правила с полезными примерами. Игра Таш-Капар создана ДЛЯ 2Х-ИГРОКОВ, но есть много других способов игры. Если вы хотите играть в свою первую игру с более чем 2 игроками, вы должны прочитать о командной игре или Смертельном режиме. Различные режимы объясняются в следующих главах.

Примечание автора: Таш-Капар, это игра с простыми правилами, но она предлагает разнообразные возможности и комбинации. Это замедляет игру, особенно когда игроки учат правила и читают текст на картах впервые. Мы разработали некоторые упрощения, чтобы ускорить игру. После того, как мы увидели, что многие новые игроки наслаждаются этой версией игры, мы решили включить их в это руководство. Полная игра предлагает большую глубину и драматизм, но эти правила самый лучший и быстрый способ, чтобы начать играть.

ПОДГОТОВКА ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Общая колода

Перемешайте колоду Вспышки и поместите ее около арены.



Легендарная колода не используется в вашей первой игре.



Арена

Установите арену в центре стола этой стороной вверх.

Задания

Положите эти два планшета вместе, чтобы создать поле заданий.

Для первой игры, переберите колоду и удалите все карты с неровным краем снизу. Уберите эти карты в коробку.

Перемешайте оставшиеся карты заданий, и разместите 3 карты лицом вверх на поле заданий, как показано на рисунке. Для первой игры, мы рекомендуем отрегулировать задания так, чтобы первые три были с 1 ПО и 2 ПО. (ПО указаны в нижнем правом углу карты.) Также попытайтесь выложить три задания с разными символами в верхнем левом углу. Это ваши ТЕКУЩИЕ ЗАДАНИЯ.

Перемешайте колоду снова и поместите ее лицевой стороной вниз на поле заданий. Переверните верхнюю карту и оставьте ее сверху колоды. Это будет СЛЕДУЮЩЕЕ ЗАДАНИЕ после одного из текущих.



Колода игрока

Для первой игры, один игрок берет колоду Северной империи (синяя колода), а другой игрок берет колоду Южной империи (красная колода).

(Две Имперские колоды, имеют одинаковые карты, в то время как Лесная и Горная колоды являются уникальными. В более поздних играх, вы можете попробовать разные школы друг против друга, но у вас всегда будет возможность поиграть равными Имперскими колодами.)

Выберите первого игрока. Оба игрока тасуют свои колоды и помещают их перед собой. Возьмите по 3 карты. Каждый игрок также получает 1 Вспышку из общей колоды. Игроки не показывают свои карты сопернику.

ЗАТЕМ ПЕРВЫЙ ИГРОК МОЖЕТ НАЧАТЬ ИГРУ.

Фишки

Каждый игрок получает фишки своего цвета. Вы будете использовать только фишки, которые имеют с одной стороны и с другой стороны. 3 фишки с символом верните в коробку.


Сброс

Каждая общая колода и колода игрока, будут иметь свой собственный сброс.

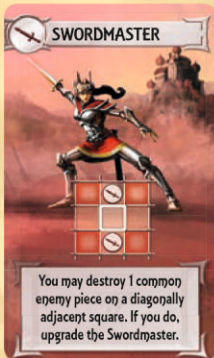
ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. ПЕРВЫЙ ИГРОК может сделать только 1 ДЕЙСТВИЕ на его ПЕРВОМ ХОДУ. Но для остальной части игры, каждый игрок делает 2 ДЕЙСТВИЯ ЗА ХОД. Во время действия можно либо положить фишку на поле, либо использовать фишки на поле, чтобы призвать существо.

Размещение первой фишки

Игроки начинают игру без фишек на поле, так что первый игрок начинает игру, помещая одну фишку. Фишка может быть размещена в любой части поля. Она должна быть размещена символом  вверх. После этого, игроки имеют 2 действия за ход, так что второй игрок может разместить 2 фишки на поле. Единственное ограничение, фишки должны размещаться на пустые клетки. Вероятно, вы не захотите, чтобы ваши фишки расселись по всему полю. Вы будете пытаться составить фигуры, которые позволят вам призывать существ с ваших карт.

Призыв Существа



Каждая карта в колоде представляет собой существо, которое вы можете призвать. ЕСЛИ ВАША ФИГУРА НА ПОЛЕ СООТВЕТСТВУЕТ ИЗОБРАЖЕНИЮ НА КАРТЕ, ВЫ МОЖЕТЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПОСОБНОСТЬЮ ПРИЗВАННОГО СУЩЕСТВА.

Давайте предположим, что у вас есть карта Мастера клинка на руке. Ее фигура очень проста. Вам нужны две фишки и клетка между ними.

(4 красных клетки по углам фигуры, обозначают место эффекта этой карты. Они не являются требованием к призыву.)

Предположим, вы первый игрок. В ваш первый ход, вы размещаете одну фишку:

Ваш оппонент ставит 2 фишки в свою очередь:


Теперь ваш ход. Своим первым действием, вы помещаете фишку здесь:



Теперь фигура из фишек соответствует картинке, указанной на карте. Вашим вторым действием, Вы можете призвать Мастера клинка.

Посмотрите на символ в верхнем левом углу этой карты: Это ранг существа. Посмотрите на белую клетку на карте: Это место, куда нужно поместить фишку. ПРИЗВАВ СУЩЕСТВО, ПОМЕСТИТЕ ФИШКУ НА СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ МЕСТО, УКАЗАННОЕ В ВИДЕ БЕЛОЙ КЛЕТКИ НА КАРТЕ. Мастер клинка выставляется в виде простой фишки.

Конечно, вы могли бы использовать действие, поставив простую фишку на этой клетке, даже если бы у вас не было карты. Но вы бы не призвали Мастера клинка на поле. КАЖДОЕ СУЩЕСТВО ОБЛАДАЕТ СПОСОБНОСТЬЮ, КОТОРАЯ СРАБАТЫВАЕТ, КАК ТОЛЬКО СУЩЕСТВО БУДЕТ ПРИЗВАНО.

Способность Мастера клинка позволяет вам уничтожить простую фишку вашего врага, если она находится на прилегающей по диагонали клетке (одна из 4-х клеток, помеченных на карте). У вашего противника есть фишка, прилегающая по диагонали к Мастеру клинка. Таким образом, вы удаляете его фишку с поля (верните ее противнику). Кроме того, на карте говорится, что если вы уничтожите фишку, нужно улучшить Мастера клинка. Переверните фишку, чтобы символ  был сверху. Теперь у вас на поле есть героический фишка.



(Выполнять способность не обязательно, если только на карте не сказано, что способность является обязательной. Способность Мастера клинка звучит так: "Вы можете уничтожить ..." Это означает, что вы можете выбрать, делать это или нет. Тем не менее, если вы решите уничтожить фишку, то вы должны улучшить Мастера клинка.)

Можно играть спокойно, но можно сделать и что ни будь гадкое: СУЩЕСТВО МОЖЕТ БЫТЬ ПРИЗВАНО НА КЛЕТКУ, ЗАНЯТУЮ ФИШКОЙ ТАКОГО ЖЕ РАНГА ИЛИ НИЖЕ; ЭТО УНИЧТОЖАЕТ ЭТУ ФИШКУ.

Иногда, на месте, куда вы собираетесь призвать существо, может находиться вражеская фишка. Когда вы призовете Мастера клинка, ему придется уничтожить эту фишку. Но это часть призыва, а не действие способности.

Далее, вы можете применить способность и уничтожить другую фишку вашего оппонента. Если вы это сделаете, то вам необходимо улучшить Мастера клинка:



Теперь давайте рассмотрим другие примеры:

в этом случае, вы не можете призвать Мастера клинка. Она не может быть призвана на клетку между вашими фишками, потому что ее занимает героическая фишка врага.

Вы можете уничтожать свои собственные фишки. В этом примере, вы можете призвать Мастера клинка. Призыв уничтожает среднюю фишку. Затем вы можете использовать способность Мастера клинка.

Фигура может состоять из фишек более высокого ранга. В этом примере, две ваши фишки соответствуют рисунку с карты и вы можете призвать Мастера клинка. Тем не менее, вы не сможете использовать ее способность, потому что она может уничтожать только простые фишки, а не героические.

Это еще один пример, когда вы можете призвать Мастера клинка, но вы не сможете использовать ее способность. Даже если вы хотите, уничтожить вашу фишку, прилегающую по диагонали, текст на карте говорит, что способность применяется только на фишки противника.

(Вы должны всегда читать текст внимательно. Если карта говорит: "Вы можете уничтожить 1 простую фишку, прилегающую по диагонали", то вы можете выбрать, уничтожить или нет, свою фишку. А если карта говорит: "Уничтожьте 1 простую фишку, прилегающую по диагонали", то вы обязаны уничтожить фишку, даже свою).

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВА.


После того, как вы выполнили способность существа, положите карту в стопку сброса. Новая фишка на поле ПЕРЕСТАЕТ БЫТЬ СУЩЕСТВОМ. Сейчас это просто еще одна фишка. Фишка, может быть, простой, героической или легендарной, но она не "помнит" была ли она призвана или просто размещена. И как только способность карты будет выполнена, вам больше не нужно помнить, какой карте принадлежит эта фишка

Если вы призвали каких-либо существ, возьмите новые карты из колоды в конце вашего хода, так что бы у вас снова стало 3 карты.

(В последнем примере, где вы призвали Мастера клинка и не использовали ее способность, карта все равно сбрасывается: поэтому в конце вашего хода, вы получаете новую карту.)

Другие примеры




Мы рассмотрели, один из способов получения героической фишки на поле – улучшение простой фишки, с помощью способности существа. Другой способ, это непосредственно призвать героическое существо (с символом  в верхнем левом углу).

Посмотрите на Рыцаря. Вам нужно 4 фишки, чтобы соответствовать рисунку. Фишки должны быть в форме «Г», причем любая ориентация и даже зеркальное отображение - засчитываются. В каждом из этих примеров, Рыцарь может быть призван на белую клетку:



Обратите внимание, что в последнем примере, клетки, которые на карте пусты, не обязательно должны быть пусты. Вам просто нужно, чтобы на поле была составлена фигура из ваших фишек, соответствующая картинке на карте. И помните, фишки большего ранга могут соответствовать простым фишкам, изображенным на карте.

Напомним, что Вы можете призывать на клетку, занятую фишкой того же ранга или ниже. Именно поэтому, в этих примерах, вы имеете право призвать Рыцаря на поле, занятое простой или героической фишкой. Это уничтожит эту фишку, а Вы поместите вашу новую фишку на этой клетке, символом  вверх.



Иногда уничтожение своих фишек даже полезно. Посмотрите на Пушку. Чтобы ее призвать, одна из ваших фишек должна находиться на белой клетке - то есть на клетке, на которую будет призвана Пушка.

(Примечание: В полной версии игры, если бы в белой клетке стояла легендарная фишка, фигура соответствовала бы картинке, но вы не смогли бы призвать Пушку, потому что существо не может быть призвано на фишку, старше по рангу.)

На этой картинке выделены 3 клетки, на которые можно призвать Пушку. В каждом случае, фишка будет заменена на героическую фишку, а вы сможете использовать способность Пушки.

(Обратите внимание, что текст Пушки говорит:

"Вы можете выбрать одно из указанных направлений ... Если вы не выберете направление, то вы не сможете уничтожить фишки "в этом направлении". Другими словами, вы можете не использовать способность Пушки. Тем не менее, если вы выберете направление, то вы должны уничтожить все простые фишки в этом направлении, включая ваши.)"

Перемещение и прыжки

Оба ваших действия нельзя использовать для перемещения фишек.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК ПРОИСХОДИТ ТОЛЬКО ОТ ВОЗДЕЙСТВИЯ НЕКОТОРЫХ СУЩЕСТВ ИЛИ ВСПЫШЕК.

Перемещение всегда происходит на одну из 8 ПРИЛЕГАЮЩИХ КЛЕТОК.

Клетки могут прилегать не только ПО ПРЯМОЙ, но и ПО ДИАГОНАЛИ. В общем, есть 2 типа перемещения: обычное перемещение и боевое перемещение.

ОБЫЧНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ – ЭТО ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ПУСТУЮ КЛЕТКУ ИЛИ НА КЛЕТКУ, ЗАНЯТУЮ ФИШКОЙ НИЖЕ РАНГОМ.

Перемещение на занятую клетку, уничтожает фишку, которая там была. (Фишка большего ранга просто уничтожает ее). Вы можете уничтожать свою собственную фишку или фишку вашего соперника.

Здесь изображены варианты обычных перемещений для 2 фишек. Обратите внимание, что героическая фишка может сделать обычное перемещение на пустые клетки или на клетки, занимаемые простыми фишками.



Простая фишка может перемещаться только на пустые клетки, так как на поле нет фишек рангом ниже, чем эта простая фишка.

БОЕВОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ – ЭТО ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ПУСТУЮ КЛЕТКУ ИЛИ НА КЛЕТКУ ЗАНЯТУЮ ФИШКОЙ ТАКОГО ЖЕ РАНГА ИЛИ РАНГОМ НИЖЕ. То есть боевое перемещение похоже на обычное перемещение, с дополнительной возможностью перемещения на клетку, занятую фишкой того же ранга.

Героическая фишка может сделать боевое перемещение на любую из 8 прилегающих клеток, кроме клеток, занятых легендарными фишками. Простая фишка, сделав боевое перемещение, может переместиться на любую, пустую клетку, или любую клетку, занятую простой фишкой.

Две фишки никогда не могут занимать одну и ту же клетку. Перемещение на занятую клетку (обычным перемещением или боевым перемещением) уничтожает фишку, которая там была. Вы можете уничтожать свои собственные фишки или фишки противника. Всякий раз, когда фишка уничтожается, она возвращается своему владельцу.

Если фишка может сделать несколько шагов, то вы выполняете в свой ход все шаги, уничтожая все фишки на клетках, через которые проходит ваша фишка.

На некоторых картах указаны дополнительные ограничения на перемещение. Например, Рыцарь может делать боевое перемещение, но он не имеет права уничтожать простые фишки. Это означает, что он может двигаться только по пустым клеткам или клеткам, занимаемым героическими фишками (любого цвета).

ПРЫЖОК ПОХОЖ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, НО ОН НЕ ОГРАНИЧЕН ПРИЛЕГАЮЩИМИ КЛЕТКАМИ. Таким образом, чтобы сделать обычный прыжок, вы поднимаете фишку, и помещаете ее на любую пустую клетку, или на клетку занятую фишкой меньшего ранга. Так же действует и боевой прыжок, который может перепрыгнуть на любую клетку, кроме клеток, занимаемых фишкой большего ранга. Как и при перемещении, прыгающая фишка, уничтожает ту, на которую приземляется. (Но это не уничтожает другие фишки между ними, потому что ваша фишка не проходит по ним, а перепрыгивает).

Как и при перемещении, некоторые карты будут указывать дополнительные ограничения, на определенные клетки. Эти и другие эффекты от карт объясняются на листе с Полными правилами.

Активация Вспышки

У каждого игрока есть карта Вспышки на руке. Ваша Вспышка - это Сила, которую можно использовать на фишки оппонента, когда на Арене перевес не в вашу сторону. Если фишек вашего противника значительно больше, чем ваших, вы можете воспользоваться Вспышкой.

Вспышка имеет два варианта Эффектов. **ВЫ МОЖЕТЕ АКТИВИРОВАТЬ ВСПЫШКУ, ЕСЛИ СИТУАЦИЯ НА ПОЛЕ СООТВЕТСТВУЕТ ОДНОМУ ИЗ ДВУХ ТРЕБОВАНИЙ.**

Рассмотрим **ТРЕБОВАНИЕ ВЕРХНЕГО ЭФФЕКТА.** У вашего оппонента количество улучшенных фишек, превышает количество ваших улучшенных фишек, на число – соответствующее числу на карте. (Легендарные и героические фишки считаются "улучшенными". Конечно, в вашей первой игре, у вас будут только героические фишки, потому что вы играете без легендарных карт). Например, если у вашего противника на поле, героических фишек больше чем у вас, хотя бы на 4, вы можете использовать Вспышку, указанную в примере.



Рассмотрим **ТРЕБОВАНИЕ НИЖНЕГО ЭФФЕКТА.** Общее количество фишек соперника превышает ваше количество, на число – соответствующее числу на карте. Таким образом, вы можете использовать эту карту, если у вашего противника хотя бы на 5 фишек больше, чем у вас. (Учитываются все фишки, независимо от ранга).

Каждое требование имеет свой собственный эффект. Если соблюдается верхнее требование, то вы можете разыграть карту, чтобы получить верхний эффект. Если соблюдается нижнее требование, то вы можете разыграть карту, чтобы получить нижний эффект. Если соблюдаются оба требования, разыграв карту, вы получите оба эффекта, по порядку, сначала верхний, затем нижний. (Не переживайте, если верхний эффект изменит количество фишек на поле; вы сверяли нижнее требование до выполнения верхнего эффекта, а не после). **ЕСЛИ НЕТ СООТВЕТСТВИЯ НИ ОДНОМУ ИЗ ТРЕБОВАНИЙ, ТО ВЫ НЕ МОЖЕТЕ АКТИВИРОВАТЬ ВСПЫШКУ.**

АКТИВАЦИЯ ВСПЫШКИ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДЕЙСТВИЕМ. Вы можете активировать вспышку **ДО ИЛИ ПОСЛЕ ЛЮБОГО ДЕЙСТВИЯ**, но не во время выполнения действия. Выложите карту Вспышки на стол, разыграйте один или оба эффекта, а затем поместите карту в сброс. В конце своего хода, вытяните новую карту Вспышки на замену. (Таким образом, вы всегда будете начинать свой ход с 1 картой Вспышки, и это значит, что вы не сможете разыграть более одной Вспышки в свой ход.)

Рассмотрим примеры:



У синего, на 2 улучшенных фишки больше, чем у красного, а общее количество фишек, больше на 2. Ситуация не соответствует ни одному из требований на карте Вспышки красного игрока, поэтому он не может разыграть эту карту.



У синего на 3 улучшенных фишки больше, чем у красного. Есть соответствие верхнему требованию. Красный может активировать эту Вспышку, чтобы поместить 1 простую фишку на любую пустую клетку. Красные не тратят на Вспышку свое действие.



У синего на 8 фишек больше, чем у красного, это соответствует нижнему требованию. Красный может активировать эту Вспышку, чтобы сделать одно боевое перемещение или два обычных перемещения. Это не будет стоить красному действию. Действие на это не тратится.



У синего, на 4 улучшенных фишки больше, а так же общее количество фишек, больше на 4. Оба требования выполнены. Красный может разыграть эту карту, чтобы использовать оба эффекта. Сначала, красный помещает простую фишку на пустую клетку. Затем он может сделать одно боевое перемещение или 2 обычных перемещения. Как всегда, действие не тратится.

(Обратите внимание, что важен порядок: В последнем примере, красный может разместить простую фишку, а затем переместить ее. Но он не может переместить фишку, а затем поместить простую фишку на освободившуюся клетку. Сначала используется верхний эффект.)



Здесь есть соответствие нижнему требованию. Если активировать Вспышку в начале хода, то выполнить действие эффекта не получится, так как нет фишек для улучшения. Тем не менее, игрок может использовать свое первое действие, чтобы разместить простую фишку на поле.

У синих, количество фишек все еще превышает красные на 6 фишек, поэтому теперь можно активировать Вспышку, что бы улучшить простую фишку и получить еще 1 Действие. Теперь у игрока есть еще 2 действия (его обычное второе Действие плюс одно действие, полученное от Вспышки).

(Если на карте написано: "выполните действие", это означает, что вы добавляете еще 1 действие к оставшимся в этот ход. Например: если красный во время своего второго действия получает еще 1 действие, то он будет выполнять еще 1 действие до конца своего хода.)

(Не думайте, что Вспышка создана для слабых игроков, которые часто проигрывают. Вспышка - это игровая механика, которую умные игроки используют в своих интересах. Если ваш противник сосредоточен на уничтожении ваших фишек, вы можете использовать свою Вспышку, чтобы нарушить его планы.)

Отмена действия

Предположим, вы используете первое действие для размещения простой фишки, затем, вторым действием вы можете призвать Существо... и тут вы понимаете, что вы не можете призвать существо или, что после призыва существа, его способность нигде будет использовать. Если вы и ваш оппонент не договорились играть по другим правилам, вы можете отменить ваше действие, и сыграть по-другому. Это относится даже к решениям в более сложной ситуации, например, при использовании способности существа или эффекта Вспышки.

(Можно подумать, что право отмены хода, замедляет игру. На самом деле, это позволяет игре двигаться быстрее, потому что вам не придется долго пересматривать все фигуры, после того, как поймете, что не правильно походили.)

Конечно, как только вы закончили свой ход, или начали тянуть новую карту, отменить свои действия уже нельзя.

ЗАДАНИЯ

На планшетах всегда находятся 3 текущих задания - это те задания, которые вы можете попробовать выполнить. Вы также видите верхнюю карту колоды - это следующее задание, которое придет на замену выполненного.

ВЫ МОЖЕТЕ ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ЗАДАНИЕ ТОЛЬКО В КОНЦЕ СВОЕГО ХОДА, после того как вы сделали все свои действия. Текст на карте описывает то, что вам нужно сделать. **ВЫ МОЖЕТЕ ПРЕТЕНДОВАТЬ ТОЛЬКО НА 1 ЗАДАНИЕ В ХОД.**

Есть несколько типов заданий. (Тип обозначается символом в верхнем левом углу.)



Некоторые задания могут быть выполнены путем размещения ваших фишек на цветные клетки. Если задание требует "улучшенные" фишки, это означает героические или легендарные фишки. (В первой игре улучшенными будут считаться только Героические фишки.)



Некоторые задания требуют определенные фигуры на поле. Некоторые из них также требуют улучшенные фишки.



Некоторые задания требуют определенного размещения фишек по отношению к фишкам противника.

(Чтобы претендовать на любое из этих трех заданий, вы должны выполнить условие в конце своего хода.)



Некоторые задания требуют призыва Существа. Действие "Призыв существа", является единственным способом, призвать существо. Фишки, которые помещаются на поле с помощью способности Существа (поместите фишку) - это просто фишки, а не призванные существа.



Некоторые задания требуют уничтожения фишек оппонента. Фишки могут быть уничтожены призывом Существа на ту же клетку, перемещением на их клетку, или способностями, такими как "уничтожить" или "превратить".

(Если такое задание, является одним из текущих заданий, откладывайте уничтоженные фишки в сторону, чтобы отслеживать количество. Верните их оппоненту в конце своего хода.)

Если есть соответствие с одним из заданий, вы можете претендовать на него. Если есть соответствие с несколькими заданиями, вы можете претендовать только на 1 из них. (Но вы можете претендовать на выполнение других заданий в следующий ход.)

Если вы выполнили условия задания, возьмите карту и держите ее перед собой, рядом с полем.

Число в нижнем правом углу показывает, сколько очков вы заработали. Возьмите из колоды верхнее Задание и положите его на пустое место. Оно становится одним из текущих заданий. Переверните следующую карту в колоде, что бы можно было видеть, какое задание будет следующим.

КОНЕЦ ИГРЫ

Ваш результат - это общее количество очков за ваши выполненные задания.

Игра заканчивается, когда игрок берет последнюю карту из своей колоды или когда любой игрок получит 6 очков или более. Побеждает игрок, с наибольшим количеством очков.

ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

x Игроки ходят по очереди. Первый игрок может сделать только 1 действие в свой первый ход, но после этого, каждый игрок имеет 2 действия.

x Ваши возможные действия: поместить простую фишку на пустую клетку или призвать существо.

x Используя действие, для призыва существа, поместите фишку соответствующего ранга на поле (уничтожьте любую фишку, которая там была), используйте способность и сбросьте карту.

x В свой ход, вы также можете активировать Вспышку, если ситуация на поле соответствует требованию Вспышки. Активация Вспышки не требует действия. Разыграйте один или оба эффекта и сбросьте карту.

x В конце вашего хода, вы можете получить очки за карту заданий, если есть соответствие с условиями этого задания.

x Затем в случае необходимости возьмите карты, чтобы у вас было 3 Существа и 1 Вспышка. После того, как вы это сделаете, передайте ход вашему оппоненту.

x Игра закончится, когда один из игроков, наберет 6 очков или когда один из игроков вытянет последнюю карту из своей колоды.

ПРАВИЛА ДЛЯ ПОЛНОЙ ИГРЫ

До сих пор мы рассматривали специальную версию правил, направленную на обучение новичков в игре. Даже опытные игроки должны использовать эти правила для обучения новых игроков. В этом разделе мы объясним различия между правилами для новичков и полной версией игры. Эти правила являются общими для всех видов Таш-Капар.

Игровое поле и фишки



В полной версии игры, вы можете использовать любую из четырех колод игроков. (Каждый игрок сам может выбрать колоду, или колоды можно назначить вслепую.) Вы можете использовать все фишки соответствующего цвета, в том числе 3 легендарные фишки.

(Мы рекомендуем Имперские колоды для первой игры, потому что они идентичны! Но вы можете играть свою первую игру и другими колодами, если хотите.)

Легенды

В полной версии игры, вы можете призвать легенды. Они приходят из колоды, общей для всех игроков.

(Призвать легенду не легко, и может так случиться, что вы не сможете призвать ее, за всю игру. Когда вы выполняете задания, ваш противник является серьезной помехой. Попытка составить легендарные фигуры, может значительно замедлить игру. Вот почему мы убрали легенды из упрощенных правил.

Однако, если вы планируете играть свою первую игру в качестве Смертельного режима, не бойтесь включать легенды. В смертельном режиме нет заданий.)

КАРТЫ ЛЕГЕНД



Во время подготовки, тасуйте колоду легенд и поместите ее рядом с колодой вспышек. Каждый игрок должен получить 2 легенды в начале игры. В конце каждого хода, когда вы берете карты для пополнения вашей руки, у вас должно быть 3 существа, 2 легенды, и 1 вспышка.

ПРИЗЫВ ЛЕГЕНДАРНЫХ СУЩЕСТВ



Легенды – это легендарные существа. Призовите легенду точно так же, как призываете одно из существ, полученных в колоде. Тем не менее, легенды требуют героических фишек на определенных клетках фигуры. Если требуются простые фишки, то подойдет любая из ваших фишек, но если требуется героическая фишка, то понадобится героическая или легендарная фишка.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ФИШКИ

Призвав легендарное существо, вы помещаете легендарную фишку на поле. Эти фишки имеют более высокий ранг, чем героические или простые фишки.

Вспомним, что ранг очень важен при принятии решения, может ли фишка переместиться или быть помещена на занятую клетку. Например, легендарное существо может сделать обычное перемещение на клетку с героическим существом, но героическое существо не может сделать боевое перемещение на клетку с легендарным существом.

Если карта говорит о НЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ФИШКЕ, значит это простая или героическая фишка. Если говорит об УЛУЧШЕННОЙ ФИШКЕ, значит это героическая или легендарная фишка.

Действие Сброс

Большую часть времени вы будете использовать ваши действия: либо помещать фишку либо призывать существо. Так же в полной версии игры, вы можете потратить действие, чтобы сбросить карту со своей руки. **ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОДИН СБРОС ЗА ХОД.**

(Действие, требующее сброс используется редко. Это требует некоторого опыта, чтобы понять, действительно ли ваша карта настолько не нужная, что стоит потратить действие на ее сброс. Вот почему мы не включили это правило в вашу первую игру.)

Чтобы начать действие Сброс, СБРОСЬТЕ 1 СУЩЕСТВО, ПОЛУЧЕННОЕ ИЗ ВАШЕЙ КОЛОДЫ (не из колоды легенд). Поместите карту в ваш сброс.

Затем вы можете также ВЕРНУТЬ ОДНУ ИЛИ НЕСКОЛЬКО КАРТ С РУКИ ПОД НИЗ СООТВЕТСТВУЮЩИХ КОЛОД (лицом вниз). Если несколько карт возвращаются под низ колоды, вы сами выбираете их порядок. Независимо от того, сколько карт будут возвращено, это все еще считается огнем действием сброса.

Пример: Если вы хотите, избавиться от 3 существ вашего цвета, +1 легенда, и +1 вспышка, вам необходимо сначала сбросить 1 существо вашей колоды. Оно идет в сброс. Другие 2 существа из колоды вернутся под низ колоды, в том порядке, который вы выберете. Вы помещаете Вспышку и Легенду под низ их колод, оставив вторую легенду себе, если вы хотите ее сохранить. Это все является огнем действием.

Вы должны получить новые карты, до полного комплекта, в конце своего хода.

Нехватка фишек

УНИЧОЖЕННЫЕ ФИШКИ возвращаются их владельцу, но даже в этом случае, не исключено, что, после нескольких ходов, все ваши фишки одного типа окажутся на игровом поле (все ваши героические / простые фишки или все ваши легендарные фишки). В этом случае, СПОСОБНОСТИ НЕКОТОРЫХ КАРТ НЕ СМОГУТ БЫТЬ ВЫПОЛНЕННЫ. (Например: превращение, улучшение, понижение и размещение фишки. Смотрите Полные Правила.) Тем не менее, ВСЕ ЕЩЕ МОЖНО ВЫПОЛНЯТЬ ДЕЙСТВИЯ - РАЗМЕЩЕНИЕ И ПРИЗЫВ, даже когда нет доступных фишек нужного типа. Смотрите о действии Размещение и Призыв в Полных правилах, для получения подробной информации о нехватке фишек.

(Это случается очень редко, и, как правило, относится к легендарным фишкам, поэтому нет необходимости изучать правила нехватки, для первой игры.)

Конец Игры

В вашей первой игре, игра кончается, когда кто-то получает 6 очков или тянет последнюю карту в своей колоде. В полной версии игры есть свои условия окончания игры.

Различные виды Таш-Капар имеют различные условия прекращения игры, но есть одно правило, общее для всех: ЕСЛИ НАСТУПИЛ КОНЕЦ ИГРЫ, КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ЕЩЕ ОДИН ПОЛНЫЙ ХОД.

Обычно игрок заканчивает игру, если наберет определенное количество очков или вытянув последнюю карту из своей колоды. Возможны ситуации, когда конец игры активирует противник, получив ПО во время вашего хода. Не имеет значения, кто активировал Конец игры: ИГРОК, КОТОРЫЙ НАЧИНАЛ ИГРУ ИЛИ ДРУГОЙ ИГРОК, НО ТОТ, КТО АКТИВИРУЕТ КОНЕЦ ИГРЫ, БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ ПОСЛЕДНИМ ИГРОКОМ.

После того, как наступил конец игры, происходят следующие действия в определенном порядке:

1. Игрок заканчивает свой ход и объявляет, что наступил конец игры. Этот игрок будет последним игроком.
2. Игра продолжается в обычном порядке, каждый игрок получает один заключительный ход. (В игре на 2-х игроков, это просто означает, что противник последнего игрока получает ход.)
3. Затем последний игрок получает окончательный ход.
4. Затем игроки сравнивают результаты, в соответствии с правилами, для вида игры, в который они играют.

Конечно, если все согласны, что игра окончена, вы можете пропустить последний ход для каждого игрока и сразу начать поздравлять победителя. Но иногда в последние ходы могут произойти захватывающие повороты.

(В Стандартном режиме, эти повороты обычно включают призыв и уничтожение легенд. Вот почему мы не внесли это правило в первую игру.)

Ничья

Во всех видах Таш-Капар бывают спорные ситуации. (В Смертельном режиме, есть специальные способы разрешения ничьей, описанные в конце правил, которые применяются в первую очередь.)

В случае ничьей, побеждает тот, у кого больше улучшенных фишек на поле. Если все еще ничья, побеждает тот, у кого больше, всех фишек на поле.

Если после этого, все еще ничья, то оба игрока считаются победителями.

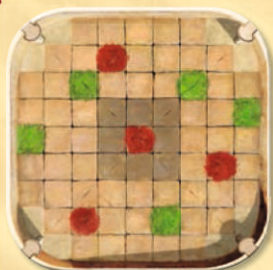
ВИДЫ Таш-Калар

Все виды Таш-Калар используют правила для полной версии игры, которые были разъяснены в предыдущей главе. Они отличаются разными видами получения очков, и каждый из них имеет несколько специальных правил.

СТАНДАРТНЫЙ РЕЖИМ (2 ИГРОКА или 2 КОМАНДЫ)

После своей первой игры, вы уже знаете, большинство правил для Стандартного режима Таш-Калар. Стандартный режим отличается от Смертельного тем, что в нем используются Задания.

Подготовка для Стандартного режима



Используйте игровое поле с помеченными Центральными клетками. Они нужны для некоторых Заданий. На Арене не будет фишек, когда начнется игра.

Задания

Подготовьте планшет для заданий, так же, как для вашей первой игры.

Перемешайте все задания. Используйте все карты заданий, включая сложные (с неровным краем снизу карты).

Есть два ограничения в полной версии: **НИКОГДА НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ СЛОЖНЫХ ЗАДАНИЙ СРЕДИ ПЕРВЫХ ТРЕХ ТЕКУЩИХ ЗАДАНИЙ, и НИКОГДА НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ТРЕХ ИЛИ БОЛЕЕ ОТКРЫТЫХ ЗАДАНИЙ ОДНОГО ТИПА** (обозначается символом в верхнем левом углу). Чтобы обеспечить это:

Когда вы выкладываете первые 3 ТЕКУЩИХ ЗАДАНИЯ, сбросьте любые сложные задания, чтобы в итоге на планшете оказались 3 не сложных задания. Если все 3 задания имеют одинаковый тип, сбросьте третью карту и продолжайте тянуть, пока не получите несложное задание другого типа.

Затем замешайте все сброшенные карты обратно в колоду. Теперь у вас должно быть 3 открытых, несложных задания, по крайней мере, 2 из них разного типа. Переверните верхнюю карту колоды Заданий. Это следующее задание. Следующее задание может быть как простое, так и сложное. Правила запрещают выкладывать сложные задания только среди первых 3 заданий.

Тем не менее, если следующее задание того же типа, что и два текущих задания, вам нужно заменить его на другое, Следующее задание. Положите карту (лицом вниз) под низ колоды и вытяните сверху новую карту. Повторяйте, пока не получите верхнюю карту, которая не соответствует 2 из 3 текущим заданиям. Используйте это правило всегда, когда вскрываете карту в качестве следующего задания.

Конец игры

В Стандартном режиме, вы сверяетесь с УСЛОВИЯМИ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ, ТОЛЬКО В КОНЦЕ ХОДА КАЖДОГО ИГРОКА.

Сложите ОЧКИ СВОИХ ВЫПОЛНЕННЫХ ЗАДАНИЙ, которые вы получили, и добавьте 1 ПО ЗА КАЖДУЮ ВАШУ ЛЕГЕНДАРНУЮ ФИШКУ, которая есть на поле. Это ваш счет.

Если какой-либо игрок набрал 9 очков или больше, это активирует конец игры. Конец Игры также срабатывает, если любой игрок тянет последнюю карту из своей колоды.

Каждый игрок получает еще один полный ход, как описано на странице 7. Так как легендарные фишки могут быть уничтожены, то возможно, что оба игрока завершат игру со счетом меньше, чем 9 очков. Это уже не имеет значения. Игра все равно заканчивается.

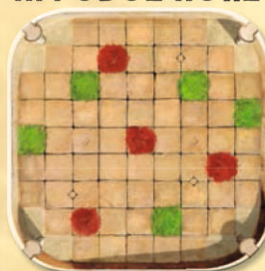
Игрок с наибольшим количеством очков, выигрывает. Пичья объясняется на странице 7.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ (2 ИГРОКА или 2 КОМАНДЫ)

Другой вид Таш-Калар – это Смертельный режим. Вы можете использовать эти правила даже для первой игры с новичками. У Смертельного режима есть свои правила подсчета очков.

Подготовка для Смертельного режима

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Используйте сторону игрового поля, на которой некоторые клетки помечены символом. Вам не понадобятся карты заданий, а также планшеты для заданий. Вместо них возьмите другие 2 планшета для подсчета очков и сложите их вместе, сделав планшет подсчета очков для Смертельного режима, с числами от 0 до 21. Этот планшет будет сообщать, насколько ваши действия на арене радуют толпу.

ИГРОКИ

Каждый игрок ставит одну простую фишку на нулевом делении планшета. Каждый раз, получая очки, игрок продвигает эту фишку, чтобы показать новый результат.

В Смертельном режиме, игроки начинают с фишками на арене. Выберите первого игрока. Второй игрок берет по 1 простой фишке каждого цвета и ставит на каждую клетку помеченную. Как обычно, первый игрок начинает с одного действия и после этого игроки продолжают играть, выполняя по 2 действия.

(Выбор начальных клеток – простая формальность. Тем не менее, это может оказать влияние на Горных существ, которые имеют способности, зависящие от красных или зеленых клеток.)

Игровой процесс

Во время игры вы можете набрать очки следующим образом:

ОЧКИ ЗА УНИЧТОЖЕННЫЕ ФИШКИ

Вместо выполнения заданий, игроки зарабатывают очки, уничтожая фишки противника. Толпа желает лицезреть битву!

Во время своего хода, оставляйте все вражеские уничтоженные фишки, рядом с полем. (Превращение фишки противника в ваш цвет, тоже является уничтожением.) В конце вашего хода, верните фишки и получите очки за их уничтожение:


- x 2 ПО за каждую легендарную фишку;
- x 1 ПО за каждую героическую фишку;
- x 1 ПО за каждую пару простых фишек.

Если вы уничтожите нечетное число простых фишек, вы не получите ни одного очка за непарную фишку.

Вы получаете очки только за фишки, которые принадлежат противнику. Ни вы, ни ваш оппонент, не получаете очки, за то, что вы сами уничтожили свои фишки в свой ход.

ОЧКИ ЗА ПРИЗЫВ ЛЕГЕНД

Если вы призвали легенду, вы получаете 1 очко. Толпа любит видеть драконов и волшебство.

Это отличие от Стандартного режима, где вы получали очки за легендарные фишки на поле. В смертельном режиме, вы получаете очки за призыв существа с символом  на его карте. Легендарные фишки, которые приходят на поле каким-то другим способом, не дают очки. Так же, вы не теряете очки, когда ваши легендарные фишки уничтожаются (хотя ваш противник получает очки за их уничтожение, как описано выше).

ОЧКИ ЗА ВСПЫШКИ

Толпа любит зрелищные вспышки. Тем не менее, их аплодисменты не для вас, а для вашего оппонента. Толпа ослеплена избыточной магической энергией, сжигающей фишки оппонента, и они знают, что вы решили активировать вспышку в противовес доминированию противника.

Всякий раз, когда вы активируете вспышку, ваш оппонент получает одно очко. Не имеет значения, один или оба эффекта были разыграны.

(Активация вспышки может показаться невыгодной, так как дает сопернику победные очки. Но часто, это бывает необходимо. Конечно, ваш оппонент будет получать меньше очков, если у вас на поле будет меньше фигур, но вы сами вообще ничего не получите. Лучше активировать вспышку и вернуться в игру. Может быть, вы сможете поменяться ролями и заставить вашего противника, активировать свою вспышку.)

Конец Игры



Конец игры наступает, когда один из игроков набирает больше 17 очков. Цифра 18 и все следующие специально затемнены. Обратите внимание также на метки на колонне между числами 17 и 18.

(Столб имеет 2 метки, так как это означает конец игры с 2 игроками или 2 командами. Смертельный режим имеет разные метки для 3- и 4-х игроков)

Также конец игры наступает, если любой игрок берет последнюю карту из своей колоды.

У каждого игрока есть последний ход (см. стр.7) победителем является тот, кто набрал больше очков. Пичья описана на странице 7.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Четыре игрока могут играть двумя командами, соревнуясь либо в Стандартном Режиме, либо в Смертельном режиме. Большинство правил аналогичны правилам для двух игроков.

Подготовка для Командной игры

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Используйте поле в зависимости от того, какой режим игры вы выберете.

ИГРОКИ

Товарищи по команде должны сидеть друг напротив друга. Каждый игрок выбирает разные колоды, но каждая команда использует фишки только одного цвета из двух возможных.

(Мы рекомендуем Имперские колоды выдать разным командам.) После перемешивания своей колоды, поверните боком 6 нижних карт.

(Конец игры наступает, если любой игрок берет последнюю карту, кроме повернутых боком. Каждая команда имеет в два раза больше карт, чем один игрок, поэтому этот способ предотвращает вас, от очень долгой игры.)

Выберите первого игрока. Каждый игрок берет 3 карты из своей колоды и 1 вспышку. Легенды должны быть распределены между товарищами по команде. Товарищ по команде, который играет первым, берет 2 карты легенды. Другой товарищ по команде не будет видеть эти карты, и ему придется ждать Передачу управления в процессе игры, чтоб увидеть эти карты.

Если вы играете в Смертельный режим, игрок справа от первого игрока, ставит 1 простую фишку каждого цвета на игровое поле, на клетках отмеченных

Игровой процесс

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Так как товарищи по команде сидят напротив друг друга, то одна команда не получит два хода подряд.

В свой ход, вы используете фишки вашей команды так же, как бы вы использовали свои фишки в игре на 2-х игроков. Не имеет значения, какой партнер по команде помещает фишку на поле. Вы можете использовать только свои карты с руки. Вы не должны знать, что находится на руке вашего товарища по команде.

Тем не менее, вы должны координировать действия с товарищем по команде.

ПЕРЕДАЧА УПРАВЛЕНИЯ

Перед любым действием или при выполнении эффекта любой карты, вы можете передать управление вашему партнеру. Объясните, что вы передаете управление, и передайте ваши Легенды товарищу по команде. Ваш товарищ по команде, должен использовать все оставшиеся действия, путем размещения простых фишек на пустых клетках. Это единственный тип действия, который товарищ по команде может взять на себя, после передачи управления. Ваш товарищ по команде не может использовать ваши действия, чтобы сбросить или призвать существо (даже легендарное). Ваш товарищ по команде не может активировать вспышку.

(Зачем передавать управление в свой ход? Если вы понимаете, что размещение фишек, не принесет ничего полезного, может быть, это лучше сделает товарищ по команде. В конце концов, ваш товарищ по команде будет иметь шанс быстрее призвать существо, когда настанет его очередь ходить.)

Если вы передаете управление, при выполнении способности существа или вспышки, напарник заканчивает выполнение способности до конца. (А затем уже, ваш товарищ использует действия, помещая простые фишки.)

Как только вы передаете управление, вы больше не можете активировать вспышку. Вы получите управление своим ходом обратно, только после того, как ваш напарник выполнит все способности и использует все оставшиеся действия.

Пример:



Первым действием, вы помещаете простую фишку. Вторым действием, вы призываете Рыцаря на эту клетку. Рыцарь может сделать до 3 боевых перемещений. Первым боевым перемещением, вы уничтожаете героическую фишку противника. Но, что делать дальше, вы не знаете. Вы не знаете, на какую клетку необходимо переместить вашу героическую фишку. Таким образом, вы передаете управление вашему товарищу.

Ваш напарник завершает способность, делая до 2 боевых перемещений. Это все, что ваш напарник может сделать, потому что вы уже использовали оба свои действия.

(Вы можете передать управление в начале выполнения способности. Так что, если вы доверяете своему товарищу, вы можете позволить ему сделать все 3 боевых перемещения. Ваш напарник знает, что уничтожение героической фишки, это хороший ход, и если он решает не делать этого, значит на это есть какая-то существенная причина. Доверяйте решению вашего товарища.)

(Обратите внимание, что Рыцаря можно призвать и на другую клетку. Вы не можете, призвав Рыцаря, передать управление, пока не решите, на какую клетку он встанет. Это решение является частью действия - Призыв, а не способностью карты. Вы можете передать управление только перед действием или при выполнении способности.)

Пример:

Вы начинаете ход, активируя вспышку и используя Верхний эффект. Так как у вас нет способа призвать существо в этот ход, даже если используете Обычный прыжок, вы передаете управление товарищу по команде. Ваш напарник решает, как можно использовать обычный прыжок, а затем использует два действия для размещения простых фишек. После этого вы заканчиваете свой ход.



КОНЕЦ ХОДА

Передавали вы управление или нет, но свой ход вы заканчиваете сами.

В Стандартном режиме, окончив ход, вы можете претендовать на 1 из заданий. Выполненные вашей командой задания, складывайте в общую стопку.

В Смертельном режиме, окончив ход, подсчитайте очки за уничтоженные вашей командой, вражеские фишки. Передвиньте фишку вашей команды на планшете с ПО.

Не имеет значения, кто из игроков ходил, когда было выполнено задание или была уничтожена фишка. Очки, набранные любым напарником, принадлежат вам обоим. Вы играете, как команда.

После получения очков, тяните карты, так чтобы на руках у вас было 3 карты из колоды и 1 вспышка. Если вы еще не передали легенды вашему товарищу, передайте их сейчас. Ваш товарищ должен при необходимости тянуть карту легенды, так чтобы у него оказалось 2 легенды.

(Некоторые карты в лесной колоде позволяют получить дополнительные карты. Если это дополнительная карта из вашей колоды, вытяните ее. Если это дополнительная легенда, ваш напарник получает ее.)

В конце своего хода, игра переходит к противнику слева, даже если вы передавали управление вашему товарищу по команде во время вашего хода.

Конец Игры

Условия, вызывающие конец игры, такие же, как для игры на 2 игроков. Конец игры также наступает, когда любой игрок берет последнюю карту, кроме повернутых боком. (Более подробно о повернутых картах, в следующем разделе.)

После того, как наступает конец игры, каждый игрок получает еще один полный ход (смотрите на странице 7). Это означает, что каждая команда получает еще по 2 шанса повлиять на исход игры.

Финальные очки подсчитываются так же, как в игре с 2 игроками. Товарищи по команде выигрывают или проигрывают вместе.

Повернутые карты

Шесть повернутых карт снизу колоды, не просто занимают пространство. На самом деле у них есть шанс вступить в игру. Есть два способа, когда это может произойти:

ВЫ МОЖЕТЕ ВЫТЯНУТЬ ПОВЕРНУТУЮ КАРТУ. Конец игры наступает, если вы тянете вашу последнюю не повернутую карту, но повернутые карты тоже можно брать. Например, если вам нужно получить 2 карты, но сверху осталась 1 не повернутая карта, то вы получите и 1 верхнюю повернутую карту.

ПОВЕРНУТЫЕ КАРТЫ РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ ОБРАТНО, КОГДА ВЫ ВОЗВРАЩАЕТЕ КАРТЫ ПОД НИЗ КОЛОДЫ, ДЕЙСТВИЕМ СБРОС. Это когда вместо действия, вы можете сбросить одну карту вашей колоды, а затем вернуть любое количество оставшихся карт на дно своей колоды. При возврате карты в колоду, она становится одной из шести нижних карт. Она должна быть повернута на бок. А верхняя повернутая карта должна повернуться обратно, так чтобы у вас всегда было именно 6 карт.

Общение

Товарищи по команде не должны говорить о своей стратегии. Они должны общаться только с помощью действия Передача управления. Решайте сами, как вы будете это контролировать. Игроки могут общаться только на нейгровые темы. Нельзя показывать друг другу карты или общаться тайно.

Отмена действия

Как только вы передаете управление в свой ход, своему напарнику, вы уже не можете отменить решения, которые вы сделали ранее в этот ход.

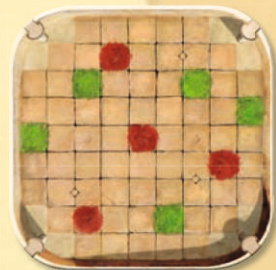
СМЕРТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Смертельный режим позволяет вам играть в Таш-Капар 3 или 4 игроками, каждый сам за себя. Цель состоит в том, чтобы уничтожить фишки оппонентов, но уничтожить нужно всех равномерно.

Этот тип игры был разработан в первую очередь для 3 игроков. Если вы играете в 4, то игра может проходить дольше и сложнее. К тому времени, как вы получите ваш следующий ход, все ваши фишки уже могут быть уничтожены. Если это вас не беспокоит, начинайте ожесточенный бой, полный неповторимых поворотов. Но если вы предпочитаете менее хаотичную игру, рассмотрите возможность игры командами, когда у вас есть 4 игрока.

Подготовка к Смертельному режиму (3-4 игрока)

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Используйте ту же сторону игрового поля, как и при Смертельном режиме на 2 игроков.

Вы не используете планшет Заганий, а также не используете общий планшет подсчета очков. Вместо этого, каждый игрок получает свой собственный планшет для ПО.

ИГРОКИ



Каждый игрок выбирает школу и получает карты, фишки и планшет того же цвета.

Возьмите одну героическую фишку у каждого игрока, и поместите их на нулевой клетке вашего планшета. Убедитесь, фишки лежат героической стороной вверх. Это будет иметь важное значение позже.

(Во время игры, вы отмечаете свое превосходство над противниками, перемещая фишки их цветов, на вашем планшете. В конце игры, ваш окончательный счет будет определяться тем цветом, который набрал наименьшее количество очков. Таким образом, вам нужно набирать очки сбалансировано между всеми цветами.)

Выберите первого игрока и получите карты в обычном порядке. Игрок справа от первого игрока размещает начальные фишки на поле:

- x В игре на 3-х, этот игрок ставит 1 простую фишку каждого цвета на поле, на клетке рядом с символом
- x В игре на 4-х игроков, этот игрок делает то же самое, за исключением того, что фишка игрока, который будет играть вторым, не ставится на поле. (То есть при игре на 4-х игроков, в начале игры только 3 фишки находятся на поле.)

Таким образом, возле каждого символа , игрок будет иметь на выбор 2 клетки. К каждому символу должна прилежать 1 фишка.

(Если вам интересно, это правило, для компенсации ущерба последнему игроку, в начале игры. В игре на 3 игроков, первый игрок получает преимущество ходить первым, второй игрок получает преимущество, первым использовать 2 действия. Третий игрок получает преимущество, в размещении фишек.)

В игре на 4 игроков, первый игрок имеет преимущество первого хода. Второй игрок может закончить свой ход с таким же количеством фишек, как и у первого игрока, с преимуществом выбора, где они будут. Третий игрок получает два действия, как и второй игрок, с преимуществом: наличие фишки на поле. Преимущество четвертого игрока над третьим, в том, что он размещает первые фишки на поле.

На практике, преимущество в игре постоянно меняется, но все таки в правилах должна быть справедливость, кто-то должен решить, куда поместить первые фишки.)

Игровой процесс

Игроки пытаются получить ПО от всех цветов сразу.

ОЧКИ ЗА УНИЧТОЖЕННЫЕ ФИШКИ

Во время своего хода, оставьте возле поля, все вражеские фишки, которые вы уничтожили. (Превращенные в ваш цвет фишки противника, также считаются уничтоженными.) В конце вашего хода, верните фишки хозяевам и получите очки:

- x 2 ПО за каждую легендарную фишку;
- x 1 ПО за каждую героическую фишку;
- x 1 ПО за каждую пару простых фишек одного цвета.

Очки начисляются отдельно за каждый цвет. Используйте фишки на планшете, для обозначения ПО.

Пример:



Красный уничтожил эти фишки во время своего хода. Он получает 3 очка за синего и 2 очка за зеленого. Он не получает очков за непарную фишку.

Собирая парные фишки, у вас может быть 2 (или 3) непарные фишки разных цветов. Если это так, то вы выбираете один из этих цветов и получаете 1 ПО.

Пример:



Красный получает 1 ПО за синего и 1 ПО за желтого. Остается 1 зеленая простая фишка и 1 синяя фишка, обе - непарные. Красный может либо получить 1 ПО за зеленого либо получить 1 ПО за синего.

(Игрок, естественно, будет выбирать цвет, который на планшете

больше всех отстает. Однако учитесь предсказывать ход игры, чтобы понять, какой цвет будет сложнее уничтожить в более поздние ходы.)

ОЧКИ ЗА ПРИЗЫВ ЛЕГЕНД

Как и в Смертельном режиме, вы получаете 1 очко за призыв Легенды. Вы сами решаете, какому цвету на планшете назначить эти очки.

(Призвав легенду, назначайте ПО тому цвету, на котором вам сложнее всего заработать очки. Используйте эту способность мудро.)

ОЧКИ ЗА ВСПЫШКИ ОППОНЕНТОВ

Когда вспышка активирована, ЕЕ ХОЗЯИН СООБЩАЕТ, ПРОТИВ КАКОГО ПРОТИВНИКА он ее использует. Это позволит определить, верхний эффект - используется, нижний, или оба. (Если нет соответствия требованиям, то нельзя выбрать этого противника).

Игрок ПОЛУЧАЕТ 1 ПО за цвет того игрока, который использовал против него вспышку.

Пример:



Красный может активировать Вспышку только против синего. Если он это сдвигает, он использует оба эффекта, а синий получает 1 ПО.



Пример:



В этой ситуации, красный может активировать свою вспышку против Синего (верхний эффект) или зеленого (нижний эффект). Красный может выбрать любого противника. Он может

основывать свой выбор, в зависимости от того, какой эффект он хочет использовать или какой игрок получит меньше выгоды от его вспышки. Он не может выбрать своих игроков и использовать оба эффекта.

(И еще, нужно запомнить: Иногда, отдать кому то очки своего цвета – это выгодно. Противник, у которого много ПО вашего цвета, будет более сосредоточен на уничтожении фишек других игроков.)

Выбрав соперника вы определяете, какие эффекты Вспышки вы сможете использовать, и кто получит ПО за вашу Вспышку. Это не ограничивает выбор, который можно сделать, используя эффекты. Например, если эффект позволяет сделать что-то с фишкой противника, активирующей вспышку, может выбрать фишку любого противника, независимо от того, из-за кого активирована эта вспышка.

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ ПРИЗЫВ

В Смертельном режиме, у вас есть (ограниченная) возможность использования фишки противника для призыва. Цвет каждого противника может быть использован только один раз за игру.

Для призыва существа, вы можете выбрать фишку одного противника и использовать ее, так, как будто это ваша фишка того же ранга. Если вы это делаете, переверните фишку этого цвета на планшете с X на X. Это напомним вам, что вы уже использовали этот цвет. Вы не сможете использовать этот цвет еще раз, во время игры.

Пример:



Красный еще не использовал Импровизированный призыв, поэтому фишки на планшете лежат героической стороной вверх. Красный желает использовать фишку противника, чтобы призвать Мастера клинка. Он может

использовать нижнюю простую зеленую фишку и призвать Мастера клинка на клетку помеченную зеленым цветом, но он решает использовать синюю фишку и призвать Мастера клинка на клетку, помеченную синим цветом. На своем планшете, он переворачивает синюю фишку простой стороной. Он использует способность для уничтожения зеленой клетки и Улучшения Мастера клинка.

(Красный не может призвать Мастера клинка на клетки, помеченные X, потому что Импровизированный призыв не позволяет использовать более одной фишки противника.)

Вы можете призвать любое существо (даже легенду) с Импровизированным призывом. Вы можете использовать



Импровизированный призыв более чем один раз в тот же ход, но в каждый призыв можно использовать только 1 фишку противника. И не забывайте, что каждый цвет может быть использован только один раз за игру.

(Импровизированный призыв может быть использован вместе со способностью карты. Военный маг позволяет использовать одну вражескую фишку, как если бы она была ваша. Комбинируя с Импровизированным призывом, это позволяет использовать 2 вражеских фишки, и только одна будет засчитана по ограничению - "один раз за игру".)

Некоторые фигуры требуют иметь фишку на клетке, куда призывается существо. Даже в такой ситуации, вы можете сделать Импровизированный призыв.

Пример:



Красный может использовать простую зеленую фишку, чтобы призвать Пушку на клетку, помеченную зеленым или героической синюю фишку, чтобы призвать Пушку на клетку, помеченную синим. Красный выбирает синюю клетку, и Призыв уничтожает героическую синюю фишку.

(Обратите внимание, что Пушка не может быть призвана на клетку с легендарной зеленой фишкой. Героические существа никогда не могут быть призваны на клетки с легендарными фишками, независимо от цвета.)

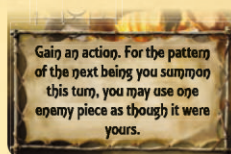
Вражеская фишка, используемая в Импровизированном призыве, не заменяется вашей фишкой. Во время использования способности, это все еще фишка противника.

Пример:



С импровизированным призывом, красный может призвать Победителя на выделенную зеленую клетку. Способность Победителя позволяет красному уничтожить героическую зеленую фишку. Несмотря на то, что она была использована в призыве, это по-прежнему вражеская фишка.

(На карте, отмечено всего в 5 прилегающих клеток, но это не мешает Чемпиону уничтожить зеленую фишку. На карте написано "1 прилегающая фишка противника" и текст карты имеет приоритет над рисунком. Однако, если бы карта говорила "1 фишку в одной из отмеченных клеток", то Чемпион не смог бы уничтожить любую фишку используемую для его призыва, так как эти клетки не отмечены на карте.)



Конец игры

На каждом планшете есть две колонны с метками. В игре на 3 игроков, конец игры наступает на колонне с 3 метками (последний столб, после цифры 11). В игре на 4 игроков, игра заканчивается у колонны с 4 метками (после цифры 9). Конец игры наступает, когда любой игрок пересекает соответствующую количеству игроков колонну, фишкой одного из цветов оппонентов.

(В игре на 4 игроков, конец игры наступает, если какой-либо игрок получает 10 очков фишкой любого цвета. В игре на 3 игроков, конец наступает, если какой-либо игрок получает 12 очков фишкой любого цвета.)

Конец игры также наступает, если любой игрок берет последнюю карту из своей колоды. После запуска окончания игры, каждый игрок получает еще один полный ход, как описано на странице 7.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Ваши ПО определяются по фишке того цвета, которая имеет наименьшее количество ПО. В случае ничьей, сравните следующие фишки с низким результатом. Если все еще ничья (в игре с 4 игроками) сравните ПО оставшейся фишки. Если ничья все еще остается, перейдите на страницу 7 для дальнейшего подсчета.

Фишки для подсчета ПО не ограничены метками на колоннах планшета. Если фишка продвинулась дальше меток, то она претендует на это число ПО.

(Конечно, в основном, это не имеет значения, потому что окончательные ПО определяются самым низким результатом.)

Пример:



В игре на четырех игроков, красный набрал 10 желтых ПО. Это активирует конец игры. Красный заканчивает свой ход. Затем синий, желтый, зеленый и красный (последний), получают один полный ход, а затем сравнивают результаты.

Желтый побеждает. Он набрал 6 очков отстающей фишкой.

Красный и синий, набрали по 5 очков. Сравнивая следующие фишки, мы видим, что синий получает второе место, а красный – третье.

Зеленый занимает последнее место. На самом деле у него большое количество очков, но это не имеет значения. Он набрал только 4 очка отстающей фишкой.

(Обратите внимание, что игрок, который активировал конец игры, оказался на третьем месте. Конец игры активируется большим результатом фишки одного игрока, но для определения победителя, сравниваются низшие результаты. Если бы красный смог уничтожить синюю или зеленую фишку в свой последний ход, он бы был на втором месте. А если бы он получил по 1 ПО за оба эти цвета, он бы победил).

(Заметьте также, что не имеет значения, какой стороной лежат фишки на планшете подсчета очков. На победу это не влияет.)



НЕСКОЛЬКО МЫСЛЕЙ ОТ РАЗРАБОТЧИКА

Фигуры

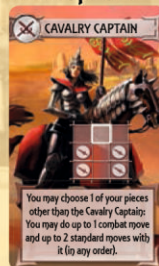


Для некоторых игроков, будет сложно сопоставить фигуру на поле с картинкой на карте. Совет: не сравнивайте карту непосредственно с полем. Вместо этого, взгляните на карту и проанализируйте фигуру, так что бы можно было легко ее запомнить. Например, для Рыцаря требуется четыре фишки в форме буквы L. Это гораздо проще, найти L или зеркально-Г-образную фигуру, чем группу фишек, соответствующую картинке.

При рассматривании карты, таким образом, вы, вероятно, найдете ассоциацию, на что похожа эта картинка. Некоторые из них легко запомнить. Некоторые более сложные. Например, горное существо: Всадник на волке, тоже требует L-образную фигуру, как и Рыцарь. Он просто призывается ближе к «голове» волка, в то время как Рыцарь находится на середине своего коня. Так же и Кентавр копыносец (из лесной колоды) использует такую же фигуру, а Паезница на Грифоне, тоже требует фигуру в форме L, садясь на шею своего грифона.



Если вы не можете придумать ассоциацию с фигурой Капитана Кавалерии, обратите внимание, что военные руководители всегда находятся во главе: поэтому Капитан Кавалерии находится перед кавалерией.



Вы можете попытаться придумать свои собственные объяснения, или вы можете узнать более подробную информацию о фигурах и способностях существ (а также некоторые советы по стратегии и интересные факты, связанные с ними) по адресу www.tash-kalar.com.

Колоды

Мы длительное время тестировали колоды. Вы можете выиграть или проиграть с любой колодой, и ваши навыки, имеют огромное значение.

Мы наверно заметили, что рубашки всех колод одинаковые, несмотря на то, что колоды никогда не смешиваются. Это пригодится в будущих функциях и режимах игры. Некоторые из них могут появиться по адресу www.tash-kalar.com в ближайшее время.

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK

ADDITIONAL GRAPHICS: RADIM PECH

TRANSLATION: JASON HOLT

LEAD TESTERS: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

Перевел Playstay

TESTERS: Vitek, Kreten, Vodka (congrats on winning the playtester tournament!), Rychlik, Filip, Eshu, Tuko, Vytick, Paul, Alpe, Marcela, Jirka Baum, Hrabinho, Aneken, Roneth, Elwen, Min, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matúš, Dan, Alča, Peťa, Rumun, R.A., Lefi and more from Brno Board Game club and many gamers we met at various Czech and foreign gaming events.

THANKS TO: Miloš Procházka for managing the online playtesting community, Paul Grogan for international support and presentations, Jason Holt for all the great names and terms, David Cochard for the awesome art and all CGE people for making my game happen in this epic form.

SPECIAL THANKS TO: My wife Marcela for her double support (the moral support and the programming support for online playtesting ☺)

© Czech Games Edition, October 2013,
www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition