

РЫЦАРСКАЯ БИТВА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Рыцарская битва» – это увлекательная стратегическая игра. Игра способствует развитию математических способностей, стратегическому мышлению, просчитыванию своих действий и действий соперника на несколько ходов вперед. Каждый игрок имеет собственную армию (по 40 фигурок, учитывая «Замок», красного и синего цветов соответственно) с помощью которой нужно отыскать и захватить замок противника.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

Игровое поле	- 1 шт.;
Игровые фигурки	- 80 шт.;
Подставки к фигурам	- 80 шт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре принимают участие двое игроков. Игроки между собой решают, кто за какую армию будет играть. Каждый имеет в наличии по 40 фигурок (армию), которые нужно расположить на игровом поле в первых четырех рядах со своей стороны. Фигуры нужно расположить «рубашкой» к оппоненту. Для удобства в двух центральных рядах игроки могут поставить перегородку, сделанную из обычной бумаги, чтобы препятствовать друг другу видеть процесс расположения армии. Каждая фигурка должна стоять в отдельной ячейке. Два центральных ряда остаются пустыми, игрокам не разрешается располагать здесь фигуры.

На игровых фигурах, рядом с иллюстрацией, вы увидите номер, который определяет ранг персонажа. Чем он выше, тем большую силу имеет данный персонаж. Так, например, самой старшей фигурой является «Король». Он имеет значение – 10, далее идет «Рыцарь» – 9 и т.д. Лишь фигуры «Ловушка» и «Замок» не имеют номеров, потому что им отведена особая роль.

Для отслеживания количества персонажей, оставшихся на игровом поле, по краям поля отображено их количество.

Расположение армии - важная часть игры, так как победа или поражение, в значительной степени, зависит именно от того, как будет расположена ваша армия.

ФИГУРЫ



КОРОЛЬ

Ранг фигуры – «10»

количество – 1



Наемник

Ранг фигуры – «8»

количество – 3



Рыцарь

Ранг фигуры – «9»

количество – 2



Мечник

Ранг фигуры – «7»

количество – 4



ЛУЧНИК

ранг фигуры – «6»
количество – 4



ЛАЗУТЧИК

ранг фигуры – «2»
количество – 5



КОПЕЙЩИК

ранг фигуры – «5»
количество – 5



РАЗБОЙНИК

ранг фигуры – «1»
количество – 1



ОБОЗ

ранг фигуры – «4»
количество – 3



ЛОВУШКА

ранг фигуры – –
количество – 6



ОПОЛЧЕНЕЦ

ранг фигуры – «3»
количество – 5



ЗАМОК

ранг фигуры – –
количество – 1

ХОД ИГРЫ

«Красные» начинают игру. Фигуры перемещаются на одну клетку вперед, назад, вправо, влево. Только Лазутчик (2) – исключение из этого правила (см. ниже). На одной клетке может находиться не более одной фигуры. Перепрыгивать через фигуры, или ходить по диагонали – запрещено.

Два болота, посреди игрового поля – непересекаемый участок, который нужно обходить. Фигуры перемещаются вперед, назад (вправо, влево), между двумя болотами, максимум 5 раз. Далее, игрок, который инициировал последовательность, должен сместьться.

Ловушки и Замок не могут перемещаться.

Нападение на противника осуществляется следующим образом: фигура может напасть на врага, который стоит спереди, сзади, справа или слева. После чего, нападающий игрок, объявляет: «Атака!». Оба игрока поворачивают фигуры и определяют победителя битвы. Фигура, ранг которой меньше, снимается с поля. Если ранг нападающей фигуры выше, она занимает ячейку, на которой стояла атакуемая фигура. Если же победила фигура, на которую нападали, она остается на месте. Теперь фигура, которая победила, становится известной оппоненту. То есть, назад не оборачивается. Если сошлись фигуры одинакового ранга, то они обе снимаются с поля.

Лазутчики (2) могут передвигаться на любое количество свободных ячеек (вперед, назад, вправо, влево). Они не могут прыгать через свои или вражеские фигуры. Та же, они не могут прыгать через болото. Это лишь фигуры, которые могут ходить на дальнее расстояние. Лазутчик (2) может напасть на любое расстояние, но только, если клетки между ним и противником пустые. Если Лазутчик (2) сделал ход, больше, чем на одну ячейку, он становится известным для оппонента, то есть фигура поворачивается.

СИЛА РАНГОВ

Король (10) наносит поражение Рыцарю (9) и всем низшим рангам. Рыцарь (9) наносит поражение Наёмнику (8) и всем низшим рангам, и так до Разбойника (1), который является самым низким рангом.

Любая фигура, которая напала на Ловушку, кроме Ополченцев (3) – уничтожена. Вместе с Ловушкой она снимается с поля. Если Ополченец (3) нападает на ловушку, она обезвреживается, и Ополченец занимает ее место. У Разбойника (1) – самый низкий ранг. Но он имеет одну особенность: миссия Разбойника обезвредить Короля! Если Разбойник (1) нападает на Короля (10), он побеждает. Если на Разбойника нападает любая фигура, в том числе и Король, он снимается с поля.

В игре есть два персонажа, которые между собой взаимосвязаны. Это Наёмник (8) и Обоз (4). Когда с поля снимается Наёмник (8), игрок, который его снимает, должен также снять один из своих Обозов (4) (любой). И наоборот, когда снимается Обоз (4), игрок, кроме этого, должен снять одного из Наёмников (8).

Любая фигура, кроме Ловушки, может захватить Замок.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Вы побеждаете, если захватили Замок противника. Вы также, побеждаете, если ваш противник не в состоянии двигаться, то есть кроме Замка и Ловушек, у него не осталось фигур, которые могли бы ходить.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

- Результат игры в значительной степени зависит от начального расположения армии;
- Замок – важная фигура, его следует окружить ловушками;
- Лазутчики (2) – важные фигуры на более поздних стадиях игры;
- Защищайте своего Разбойника (1), если он потерян, Король (10) противника становится очень мощным;
- Свои Обозы (4) не следует выдвигать на передние позиции, в случае их потери, вы также теряете сильную фигуру Наёмника (8).



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>