

## Сердца и доспехи

### Правила игры

В давние времена в далёких землях разразилась война. Много было совершено подвигов и много славных рыцарей сложили свои головы. Наконец правители воюющих стран пришли к соглашению, что исход войны будет определён в схватке лучших рыцарей. Чей отряд одержит победу, та страна и выиграет в этой войне.

Но рыцарское братство способно объединить даже самых непримиримых врагов. Многих воинов с обеих сторон связывают дружба, долг чести, рыцарские обеты и даже любовь. Так вышло, что каждый из бойцов испытывает симпатии к одному из своих противников и пойдёт на многое, чтобы сохранить ему жизнь.

А ещё в тех краях живёт древний и могущественный колдун. Он знает, какие судьбы кому уготованы, и решает вмешаться в ход сражения. Его цель не дать погибнуть тем, чьё предназначение ещё не выполнено. Однако среди рыцарей есть те, кто видят зло в любом колдовстве. Они будут желать смерти колдуну не меньше, чем победы.

Каждый из игроков будет преследовать две цели: выиграть вместе со своей командой и сохранить жизнь одному из своих противников. Только достижение обеих целей принесёт победу. И если первая цель у всей команды общая, то вторая будет противоречить целям товарищей. Ради её достижения придётся применять блеф, хитрость и силу убеждения.

А порой заключать неожиданные союзы!

### Комплектация

Рыцари одной стороны — 4



Рыцари другой стороны — 4



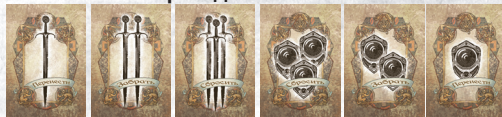
Колдун — 1



Карты личных целей — 10



Карты действий — 29



Жетоны побед — 12



### Правила для чётного числа игроков (рекомендуются для первой игры)

#### Подготовка к игре

Отложите в сторону все карты с колдуном. Они не будут использоваться в этой партии

Выберите героев, которые будут участвовать в игре. С каждой стороны в игре должно быть одинаковое число героев. Все карты героев, не участвующих в игре, и целей с ними убираются из игры

Каждый игрок получает по карте героя. Эти карты выкладываются перед игроками цветной стороной вверх, так чтобы все могли их хорошо видеть. Рыцари разных сторон должны сидеть через одного.

Из карт личных целей с изображениями героев, участвующих в игре, сформируйте колоды целей. Каждый рыцарь получает по карте цели с рубашкой, повторяющей узор на картах противника. Она означает симпатию к одному из рыцарей противника (что это означает — дружбу, любовь, обет за спасение жизни — игрок может решить для себя сам). Карта цели держится в секрете от других игроков. Игрок не сможет победить, если этот герой погибнет

Каждый игрок получает 3 карты действий

#### Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, так чтобы чередовались стороны конфликта.

Первым ходит тот игрок, который последним смотрел фильм или читал книгу о рыцарях.

В свой ход игрок должен сделать *одно из трёх*:

1. Сыграть карту в закрытую на любого героя (противника или своего, в том числе на себя).
2. Сыграть карту в открытую на любого другого героя (противника или своего, но не на себя) и выполнить дополнительное действие этой карты.
3. Объявить начало схватки (это можно сделать только после того, как каждый из игроков сыграл хотя бы по одной карте, то есть после того, как прошёл хотя бы один полный круг игры)

Дополнительное действие применяется *только в момент разыгрывания карты и только если карта разыгрывается в открытую.*

Если у героя нет карт — он обязан объявить начало схватки.

#### Дополнительные действия карт:

- Перенести - Перенести карту действия, ранее сыгранную на этого героя, на любого другого, в том числе и себя. Карта переносится в том же виде, как была поставлена. То есть если карта была сыграна в закрытую, то она остаётся закрытой.
- Сбросить - Сбросить карту действия, ранее сыгранную на этого героя. Если эта карта была закрытой, то при этом она не открывается.
- Забрать – Забрать карту, ранее сыгранную на этого героя, себе в руку или передать её в руку любому другому герою.

Сыгранные карты остаются лежать перед игроком, на которого они были сыграны, так чтобы все могли их видеть.

## Схватка

Когда происходит схватка, все закрытые карты действия вскрываются, и для каждого героя определяется исход. Из числа сыгранных на него мечей вычитается число сыгранных на него щитов. Все оставшиеся мечи наносят раны, по одной за каждый меч. Одна или две раны — рыцарь ранен. Третья рана — убит.

## Итог схватки

Если после схватки среди героев нет ни одного убитого — начинается новый раунд. Карты целей не вскрываются и остаются у тех, кому они достались в начале партии.

**Раненые герои** в новом раунде **остаются ранеными**, и эти раны уже не могут быть отменены картами щитов. Отметьте это одной картой действий с соответствующим числом мечей, подложив её под карту героя.

Верните в колоду действий все разыгранные и оставшиеся на руках у игроков карты, перемешайте и раздайте карты действий заново. **Раненые герои получают на одну карту меньше за каждую рану.**

Первым ходит игрок, сидящий следующим по часовой стрелке за игроком, объявившим последнюю схватку.

**Если хотя бы один герой погиб — партия заканчивается и определяется победитель.**

## Определение победителей

Для удобства переверните карточки убитых героев чёрно-белой стороной вверх.

Определение победителей происходит в два этапа:

- Определение победившей стороны
- Определение победителей среди победившей стороны

Победившая сторона определяется по числу убитых противников. Та сторона, которая понесла меньшие потери убитыми, — выигрывает. При равенстве сравнивается число ран у выживших, и выигрывает та сторона, которая нанесла больше ран своим противникам.

**Все герои проигравшей стороны проигрывают игру** вне зависимости от любых других условий. В случае ничьей — выигрывают все, кроме тех, чьи «симпатии» были убиты.

Внутри победившей партии игроки раскрывают свои карты целей. Те игроки, которые не выполнили её условия, также проигрывают. Иными словами, для победы игроку необходимо выполнить оба условия: **оказаться на стороне победителей и сохранить жизнь одному противнику**, чью карту он получил в начале партии.

**Внимание!** Гибель самого героя не означает его проигрыша. Если сторона героя победила, и тот противник, чью карту он получил, выжил — герой побеждает. Для благородного рыцаря долг и честь важнее собственной жизни!

## Правила для нечётного числа игроков

В этом варианте игры применяются все правила для чётного числа игроков, кроме того, теперь в игре присутствует новый персонаж — колдун. Добавьте три карты с колдуном (карту персонажа и две карты целей).

Колдун получает две карты личных целей, с двумя рыцарями с противоположных сторон.

Колдун играет по тем же правилам, что и остальные рыцари, кроме того что он **получает 5 карт и погибает только после 5 ран.**

Для своей победы колдун должен добиться, чтобы **оба героя**, чьи карты целей он получил, **выжили** и, в отличие от рыцарей, он **должен выжить сам.**

При подготовке к игре сделайте следующее:

- Раздайте карты героев. Один из игроков получает карту колдуна. Он должен сидеть между рыцарями разных сторон
- Замешайте колоды целей, как обычно, без карт с колдуном. Колдун тянет по одной карте из каждой колоды
- Замешайте в каждую колоду по карте с колдуном. Теперь все оставшиеся герои получают по карте
- Все рыцари получают по 3 карты действий. Колдун получает 5 карт действий

Рыцари, получившие карту цели с колдуном, стремятся погубить этого героя. Каждый из них выигрывает, если выполняет оба следующих

условия: **победила его сторона, колдун погиб.**

**Внимание!** Если по итогам раунда погибает только колдун — партия заканчивается, и выигрывают **только те герои, чьей целью было его убийство.**

## Игра на очки

Играйте несколько партий подряд по общим правилам. Все победители каждой партии получают по жетону победы. Выиграют те игроки, которые первыми наберут три победы.

В случае если вы играете с колдуном, в каждой следующей партии роль колдуна передаётся по кругу по часовой стрелке.

В каждой новой партии первым ходит тот игрок, который сидит слева от игрока, объявившего последнюю схватку.

**Автор игры:** Герман Тихомиров  
**Художник:** Анастасия Балатеньшева  
**Тест:** Юрий Ямщиков, Тимофей Никулин, Иван Лашин, Наталья Тележкина, Сергей Усминский, Владимир Коршунов, Александр Ерёмин, Александр Аверьянов, Константин Домашев, Юлия Боярская, Андрей Столяров

*Идея этой игры была навеяна поэмой «Неустовый Роланд», написанной Лудовико Аристо в первой половине 16-го века.*