

МОНАСТЫРЬ ШАО-ЛИНЬ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



少林寺

Когда Настоятель легендарного Монастыря Шао-Линь, что стоит на горе Удан в провинции Хэнань, стал готовиться к переходу в Верхний Мир, весть об этом разнеслась во все пределы Поднебесной, и многие, услышав её, сочли себя достойными занять место Настоятеля. Но для этого придется сначала проделать опасный путь через весь Китай до ворот монастыря, поступить в послушники, пройти нелёгкое обучение и, наконец, выдержать испытание в знаменитом и ужасном коридоре Восемнадцати Бронзовых Бойцов.

Тот, кто доберётся до конца коридора, станет новым Настоятелем — и победит в нашей игре.



КОМПЛЕКТАЦИЯ

1. Правила игры	1 экз.	5. Карточки: “Стили”	80 шт.
2. Игровое поле	1 шт.	“Знания”	27 шт.
3. Фишки игроков	6 шт.	“Оружие”	20 шт.
4. Игральный кубик	1 шт.	“Герои”	6 шт.
		“Провиантский обоз”	3 шт.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Разрежь листы с карточками. Отдельно сложи Знаки Знаний: иероглифы, стихотворные строки и предметы чайной церемонии. В особую пачку сложи оружие — в игре оно встречается пяти разных видов. Карточки с приёмами рукопашного боя разложи по стилям (его подскажут изображения пяти священных животных Шао-Линя и цвет карточки) и по степеням: Послушник, Ученик, Монах, Мастер. Этим приёмам ты сможешь научиться в Монастыре. Еще три карточки — это пропуск в Провиантский обоз, с которым ты сможешь проскользнуть в монастырь через Заднюю Калитку.

Выбери, кем из героев ты будешь в игре (у каждого свои преимущества) и возьми себе его «портрет», а свою фишку поставь туда, откуда тебе надо начинать игру.

ГЕРОИ



Хунхуз
(начинает игру с
Большой Дороги)

Крестьянин
(начинает игру
из Деревни)

Наложница
(начинает игру из
Запретного Города)



Самурай
(начинает игру
из Порта)

Чиновник
(начинает игру
из Дворца)

Вор
(начинает игру
с Базара)

При встречах на одной клетке: Наложница может зачаровать любого встречного (кроме Самурая) и заставить его пропустить ход, если она выкинет чёт.

Вор, выкинув чёт, крадёт у встречного любой предмет или оружие.

КАК ХОДИТЬ ПО ПОЛЮ

До начала игры сам выбираешь направление движения. Ходи на столько клеток игрового поля, сколько очков выпадет на кубике. Если выпадет 5, то, кроме хода, получаешь ещё и один Знак Знания, а если 6 — один новый предмет оружия или заменяешь один уже имеющийся на новый (конечно, если всё это ещё не разобрали другие). А чтобы узнать, что именно получишь, бросай кубик ещё раз.

Знания: выпадет 1–2 — получишь один иероглиф, 3–4 — одну строку стиха, 5–6 — один предмет чайной церемонии.

Оружие: 1 — ничего, 2 — Алебарда, 3 — Трёхзвенный Цеп, 4 — Сай, 5 — Боевой Веер, 6 — что пожелаешь. Посох монаха можно получить только в монастыре (если при выборе оружия выбросишь чёт).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Внимательно изучи карту. На ней несколько кругов-уровней. Самый внешний — это древний Китай, по которому тебе надо будет пройти, чтобы добраться до ворот монастыря. Средний круг — это сам монастырь, в котором ты будешь учиться искусству боя. И, наконец, в центре монастыря находится коридор-лабиринт с механическими бойцами, которые проверяют, достоин ли звание Настоятеля достигнутый тобой уровень мастерства.

Дорогу и Поле проходишь безо всяких приключений, но здесь можешь менять направление движения — перед тем, как бросишь кубик.

В **Горах, Лесах и Пустынях** сражаешься с местными обитателями — по одному броску кубика за себя и за противника (см. **Схватки**).

Базар — чёт: получаешь пропуск в Провиантский Обоз; нечет: получаешь один предмет чайной церемонии.

Болото — здесь схваток не бывает.

Большая Дорога — если выкинешь нечет, теряешь один предмет (по твоему выбору).

Глиняное Войско — страшный бой: бросаешь кубик по два раза за себя и столько же — за противника (результат — см. **Схватки**).

Дворец — получаешь одну строку стиха.

Деревня — получаешь одну строку стиха.

Железная Пустыня — получаешь один предмет оружия независимо от выпавших очков.

Запретный Город — получаешь один иероглиф.

Застава — стражники только и делают, что чаи гоняют; получаешь от них один предмет чайной церемонии.

Крепость — часть недостроенной пока Великой Китайской Стены; на этой стройке целый ход гнут спину Крестьянин и Вор.

Мост — если на нём выкинешь нечет, теряешь всё оружие и предметы чайной церемонии; Знаки Знаний поэзии и каллиграфии сохраняются.

Огненная Пустыня — сгорает одна строка стиха или один предмет чайной церемонии.

Озеро Дракона — с перепугу забываешь всё, что знал (лишаешься всех Знаков Знаний).

Чайная — пропускаешь один ход (Наложница — два, чтобы помыть посуду), зато получаешь один предмет чайной церемонии.

Янцзы — переправишься, если выкинешь чёт.

Пещера — получаешь один иероглиф.

Порт — получаешь одну строку стиха.

Тюрьма — каждый сидит здесь один ход, а Хунхуз и Вор — по два хода.

Храм — получаешь один иероглиф.

ЗНАКИ ЗНАНИЙ

Много тропинок ведет на гору, но все они сходятся на вершине. Чтобы легче попасть в монастырь, нужно добиться успеха в искусстве поэзии, каллиграфии или чайной церемонии. Знак Знания получишь, если в нужном месте выкинешь чёт или 5 — в любом месте. Получивший один Знак Знания в каком-либо

искусстве становится Образованным, два разных Знака в одном искусстве — Просветлённым, три разных Знака одного искусства — Мудрым. Эти степени дадут преимущество в бою, ибо мастера разных искусств равны между собой. Можно овладеть и более чем одним искусством.

順李笑
手代裏
牽桃藏
羊僵刀

Поэзия

Стихотворные строки найдёшь во Дворце, пристанище образованности, в Деревне — обители простоты и в Порту, где чего только не встретишь. Не удивляйся: по-китайски строки иероглифов пишутся сверху вниз.

Каллиграфия

Искусству писать замечательно красивые иероглифы тебя обучат в местах уединения мастеров — в Храме, Пещере и Запретном Городе.

過天
瞞天

Чайная церемония



Предметы чайной церемонии (чайник, чашу и бамбуковый венчик для взбивания напитка) приобретёшь в Чайной, на Базаре и на Заставе.

ОРУЖИЕ

Любой вид оружия приносит его владельцу одно дополнительное очко в схватке.

Но некоторые герои отдельными видами оружия владеют лучше, поэтому:

Самураю Алебарда даёт 2 очка в схватке;

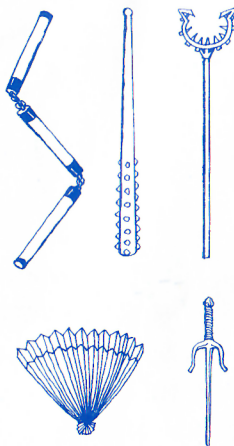
Крестьянину 2 очка даёт Трехзвенный Цеп;

Чиновнику 2 очка даёт Сай;

Наложнице 2 очка даёт Боевой Веер.

Посох можно получить лишь в монастыре, достигнув уровня Монаха и выбросив 6. Посох любому герою даёт в схватке 3 очка.

У одного героя не может быть более двух предметов оружия одновременно.



СХВАТКИ

Захочешь напасть на того, кто оказался с тобой на одной клетке — бросай кубик и к выпавшим очкам прибавляй силу того, чем владеешь: знания и оружия. Потом бросает кубик противник, а если твоим противником окажется не герой игры (а, допустим, Бронзовый Боец в коридоре-лабиринте), за него ты сам бросишь кубик.

За пределами монастыря:

Мудрый + 3 очка

Любое оружие + 1 очко

«Своё» оружие + 2 очка

В монастыре:

Любое оружие + 1 очко

«Своё» оружие + 2 очка

Посох монаха + 3 очка

Свой полный стиль + 4 очка

Чужой полный стиль + 2 очка

Проигравший схватку теряет: сначала 1 оружие, затем 1 уровень Мастера (верни карточку Мастера в пачку). При ничьей противники просто расходятся. Потерявший последний уровень Мастера окажется перед входом в коридор и идет на новый круг обучения.

МОНАСТЫРЬ

Если есть **пропуск в Провиантский Обоз**, без испытаний входишь через Заднюю Калитку — нужно только возле нее выкинуть чёт.

Без пропуска иди к **Главным воротам**. Через правую створку ворот сможешь войти, если выкинешь чёт, через левую — если нечет. Не имеющий Знаков Знаний, должен сражаться со Стражами Ворот. Очки, выброшенные за Стража, удваиваются. Просветленный проходит Вороты без боя, Мудрый — без боя и не выбрасывая чёт-нечет. Если с первой попытки не попадешь в монастырь, то идешь снова путешествовать по Китаю.

Знания, вошедший в монастырь, оставляет за порогом, ибо все монахи равны перед небом. Оружие, однако, сохраняется.

Перед тем, как войти в Монастырь, бросаешь кубик и, сделав соответствующее количество шагов, попадаешь на клетку «своего» стиля — то есть такого, приемы которого ты должен будешь осваивать в Монастыре. Образованный и Просветлённый отсчитывают эти ходы, начиная от Главных Ворот (уровень Послушника), Мудрый — от Задней Калитки (уровень Ученика).

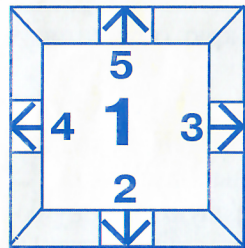
В Монастыре на каждом ходу получаешь умение проводить приём соответствующего стиля и уровня (берёшь карточку того стиля

и уровня, на котором остановился). Если выпадет 1, то просто ходишь на следующее поле и приема не получаешь. Если выпадет 6, то дополнительно к ходу и приему можешь взять или поменять один предмет оружия.

Свой полный стиль — умение проводить на всех четырех уровнях (Послушник, Ученик, Монах, Мастер) приемы того стиля, с которого герой начал обучение в монастыре; даёт +4 очка в бою. Собрав свой полный стиль, на следующем ходу сразу попадаешь в испытательный коридор.

Чужой полный стиль — умение проводить на всех четырех уровнях приемы иного стиля, чем свой; даёт +2 очка в бою.

В **испытательный коридор** можно войти только с уровнем Мастера (любого стиля). Мастером можно стать, (взять карточку на соответствующей клетке) собрав хотя бы по одному приёму Послушника, Ученика и Монаха любых стилей. Проходя мимо входа в лабиринт, можешь войти в коридор, а можешь и не идти сразу, а вместо этого пройти ещё один круг обучения, чтобы набраться опыта. **Не прошедший коридор** возвращается на уровень ученика того стиля, приёмов которого у него собрано больше. Если приёмов поровну или их вообще нет — на уровень Ученика Леопарда.



КАК ХОДИТЬ ПО КОРИДОРУ

Испытательный коридор монастыря больше похож на лабиринт, и к тому же он всё время меняется. Поэтому ходить надо, подчиняясь кубику: 1 — остаёшься на месте, 2–5 — идёшь на один зал в соответствующем направлении (5 указывает в сторону ворот Шао-Линя), 6 — иди куда хочешь. Если выпадает число, заставляющее упираться в стену, пропускаешь ход

СХВАТКИ В КОРИДОРЕ

Между героями схватки проходят по тем же правилам, что и в Монастыре, а между героями и бойцами сначала бросается кубик за себя, затем за бойца, при этом:

в зале, помеченном +2 — к очкам Бойца добавляются ещё 2;

в зале, помеченном +4 — к очкам Бойца добавляются ещё 4;

в зале, помеченном x2 — очки, выпавшие Бойцу, удваиваются.

Зал стиля (с одним из священных животных Шао-Линя): если это твой стиль, идёшь отсюда, куда захочешь; если стиль не твой, оказываешься у входа в лабиринт с внутренней стороны.

ВНИМАНИЕ! В ИГРЕ ЕСТЬ МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ.