

Пять Слов



Карточная игра про фехтование
длинным мечом в традиции
Иоганна Лихтенауэра

Автор Сушенцев А. А.

От автора.

Идея игры про историческое фехтование, казалось, летала в воздухе. Поэтому я решил сам попробовать себя в геймдизайне. Я начал заниматься фехтованием длинным мечом в 2010 году. С тех пор я сделал несколько своих переводов немецких источников, а НЕМА в РФ превратилось в полноценное спортивно-историческое движение. Надеюсь, моя игра послужит популяризации исторического фехтования или по крайней мере скрасит ваше время в ожидании тренировки.

Игра распространяется бесплатно, любое коммерческое использование без моего согласия запрещено.

О чём игра.

В настольной игре «Пять слов» вы будете заниматься фехтованием длинным мечом. Ваша цель – нанести противнику как можно больше ран и самому избежать урона. Игра базируется на принципах фехтования длинным мечом Иоганна Лихтенауэра. Эти принципы были описаны в трудах его учеников и последователей.

В серой рамке находится дополнительная информация.

Игровой процесс.

В начале игры вы выберете набор черт для своего бойца и создадите колоду с приёмами. За тем одновременно с противником вы будете планировать свои действия. Вы начнёте с первого удара, дальше ваши мечи сойдутся в соединении, и вы перейдёте к различным приёмам, потом вы окажитесь в борьбе. Постепенно вы оба будете уставать и получать ранения, разнообразие ваших ударов уменьшится. Вы сможете лучше предсказывать действия противника и в определённый момент нанесёте решающий удар.

Пять слов (Fünff Wörter) регулярно упоминаются в фехтовальных книгах традиции Иоганна Лихтенауэра, это основа его учения, принципы, что связывают все техники и приёмы. Пять Слов: Vor (До), Nach (После), Indes (Тотчас), Swach (Слабый) и Stark (Сильный). Vor – означает, что лучше действовать первым и атаковать; тот, кто защищается в большей опасности. Nach – предписывает сразу же после первого удара переходить ко второму и не медлить; всё время находиться в движении и своими действиями создавать угрозу для противника. Indes – рассказывает, как действовать в соединении мечей: здесь нужно почувствовать оказывает ли противник давление на меч (то есть он Силён – Stark) или нет (он Слаб – Swach). А после использовать соответствующую технику.

Подготовка к игре.

Для игры каждому игроку понадобится полный набор карт, из него вы соберёте свою колоду. Но для своей первой игры возьмите одну из заранее собранных колод из 20 карт и играйте без карт Характеристик. Перетасуйте карты своей колоды и положите их слева от себя. Карту Позиции положите справа. Вы находитесь Вне боя, поединок начался!

Карты.

В тексте правил «картой атаки» называет карта, которая может наносить урон.

Карта Цуфехтен.



Можно играть на дистанции Цуфехтен. Это ваш первый удар, с ним вы начинаете свою атаку.

Zufechten – до словно: пред-фехтование, изготовка. Этап сражения, когда противники присматриваются к друг другу и решают, как лучше атаковать. Это также и самая первая атака и вообще всё, что случится до соединения мечей.

Карта Войны.



В названии есть символы скрещенных мечей. Эти карты играют на дистанции Войны. Они показывают ваш второй, третий и все последующие удары, и приёмы в соединении мечей.

Krieg – война, основной момент сражения. Противники сделали первый удар, их мечи столкнулись и теперь они могут применять техники в соединении мечей. Большинство приёмов в учении Иоганна Лихтенауэра рассчитано как раз на этап Войны.

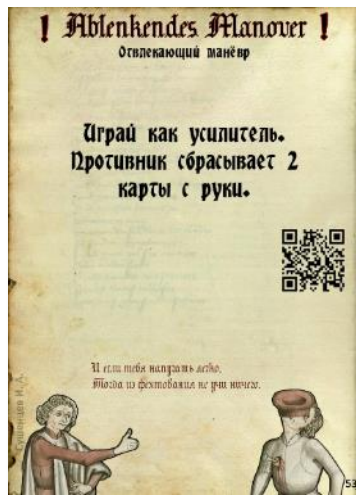
Карты Борьбы.



В названии есть иконки людей, готовых к борьбе. Эти карты играют на дистанции Борьбы. С ними вы пытаетесь опрокинуть или обезоружить противника.

Ringen – борьба, этап сражения, когда противники оказались так близко, что уже не могут бить друг друга мечами, но могут использовать приёмы борьбы.

Специальные карты.



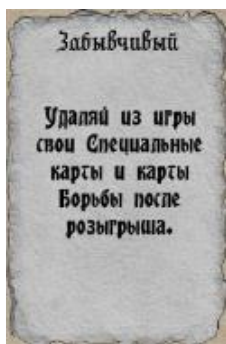
В названии восклицательный знак. Это карты специальных техник, событий или увёрток, которые вы можете применить в бою. В описании такой карты указано, когда её можно играть.

Карты Урона.



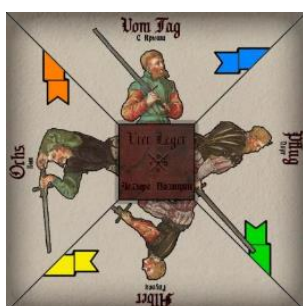
Эти карты двухсторонние: на одной стороне изображён символ  ран, на другой  травмы.

Характеристики.



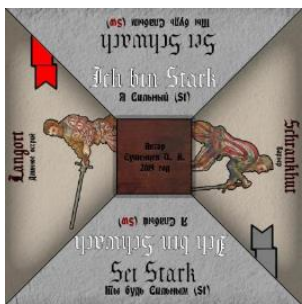
Карты положительных и отрицательных характеристик пригодятся вам, если вы решите создать своего персонажа для игры.

Позиции



Карта позиции – поделена на несколько секторов, на каждом секторе своя позиция. Чтобы обозначить, что вы стоите в этой позиции, разверните карту картинкой вверх.

Leger или Hut – позиции или защиты, любой удар или приём начинается в позиции и заканчивается в ней. В игре каждой позиции отведён свой цвет. На картах атаки цветные флажки соответствуют разным позициям.



На обратной стороне карты позиции изображено ещё две дополнительные позиции и памятка для определения Sw/St на дистанции Войны. На этапе Война игрок может повернуть карточку одной из сторон вверх, чтобы показать противнику Силён он или Слаб.

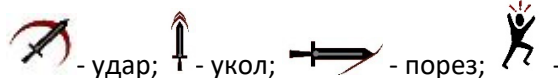
Карты в игре играют двойную роль: с одной стороны, это ваши атаки и приёмы; с другой – это ваша выносливость. Вы начинаете игру с заранее собранной колодой. В ней только те техники, что вы выучили и хорошо знаете. По мере истощения колоды будет уменьшаться выбор техник и разнообразие приёмов – вы начнёте уставать. Уставший боец действует предсказуемо, а его атаки менее эффективны. Иногда он даже может совершать ошибки. Чтобы восполнить колоду вам нужно выполнить действие Отдых.

Анатомия карты.



1 – название карты.

2 – тип повреждения.



пропуск хода;  - травма;  - переворот карты в Резерве рубашкой вверх.

3 – количество ран, которое получает противник, если атака пройдёт. Также это количество защиты от атаки противника, если его атака будет первой. Количество капель отражается количество

урона:  - один,  - два,  - три,  - четыре.

4 – движение.  - вперёд или  - назад.

5 – откуда эту атаку можно выполнить. Предыдущая карта должна содержать в правой части хотя бы один из этих цветов.

6 – что можно сделать после этой атаки. Следующая карта должна содержать один из этих цветов в своей левой части.

7 – специальный эффект или бонус. Срабатывает сразу, как только карта разыграна.

8 – скорость атаки или скорость Усилителя. Цвет цифры указывает на свойство.

9 – QR-код. Вы можете отсканировать код, чтобы увидеть, как выглядит этот приём в моей интерпретации.

Приложение для сканирования QR-кодов вы можете найти в магазине на своём телефоне. Просто наберите в поиске «QR сканер». Некоторые модели телефонов имеют предустановленный сканнер кодов.



У карт Войны есть дополнительный символ в верхней части: Sw (Слабый) или St (Сильный). Они указывают на то, какая это техника – «Сильная или «Слабая». Эти символы имеют значение для выбора техники на дистанции Война.

В этой версии я использовал иллюстрации из книг Паулуса Гектора Майара, фехтбуха «Голиаф» неизвестного автора, несколько картинок из Ганса Талхоффера и один рисунок Фиоре Либери.

Поле.

Игровое поле делится на несколько частей:



1 – Рука игрока – эти карты вы можете разыграть в бой (3). Противник не видит карты в вашей руке. В руке может быть максимум 5 карт. В любой момент вы можете сбросить любое количество карт из руки в свой сброс (5). Полученные травмы вы помещаете в свою руку, это уменьшает количество доступных карт в руке. Из руки карты можно выкладывать только в бой или в сброс.

2 – Резерв – эти карты вы можете взять в руку (1) на этапе добора карт. Вы видите Резерв противника и знаете, какие карты из него он берёт. Это поможет вам предсказывать его атаки. В Резерве может быть 5 карт. Также полученные раны вы помещаете в свой Резерв, это уменьшает количество карт для выбора. Кроме того, выполняя Отдых, вы закрываете одну из карт в Резерве. В любой момент вы можете сбросить любое количество карт из Резерва в свой сброс.

3 – Бой – сюда вы выкладываете карты для атаки противника. Игроки могут свободно просматривать карты в зоне боя. В зоне боя также находятся карточки Позиций. В Цуфехтен они

используются для обозначения начальных позиций игрока. В Войне они могут использоваться как памятка для Sw/St.

4 – Колода игрока – ваш набор техник и приёмов. Когда колода закончится, вы не сможете брать карты в руку (1) и Резерв (2), если только не выполните Отдых. Игроки не могут просматривать карты в колоде.

5 – Личный сброс – сюда вы убираете карты на этапе очистки. Когда вы выполняете Отдых, карты из сброса возвращаются в колоду (4). Игроки могут просматривать любой сброс.

Очередность хода.

Оба игрока совершают все действия одновременно. Это означает, что вы одновременно тяните новые карты из колоды, одновременно планируете действия и одновременно вскрываете карты. Ход состоит из нескольких этапов. Дождитесь, пока ваш противник закончит текущий этап, прежде чем двигаться дальше. Если у игроков возникают сомнения, кто будет действовать первым, то пусть это будет игрок, предложивший сыграть.

Дистанция и этапы боя.

Сражение протекает на четырёх дистанциях, которые сменяют друг друга последовательно. Каждая дистанция состоит из нескольких этапов.

I Дистанция Вне боя.

1 – этап очистки – уберите все свои карты из области боя в свой сброс.

2 – этап набора карт - игроки могут брать карты из своей колоды. Когда игрок берёт карту, он смотрит на неё и решает взять её в руку или выложить в свой Резерв. Он также может решить положить её в сброс. Не забывайте, что лимит руки - 5 карт, а лимит Резерва также 5 карт. Игрок может сбросить любые карты с руки или своего Резерва. Также в любой момент этого этапа игрок может объявить Отдых (см. Отдых). Игрок может решить не набирать карты.

II Дистанция Цуфехтен.

1 – добор карт. Оба игрока могут взять карты из своего Резерва в свою руку, если карт в руке меньше 5. Карты из колоды добирать сейчас нельзя! Игрок может сбрасывать любые карты из своего Резерва или своей руки. Игрок также может решить, что не будет брать карты из Резерва.

2 – этап планирования. Оба игрока планируют действия одновременно. Игрок выбирает позицию, из которой он будет делать первую атаку и выкладывает карту позиции соответствующей стороной. Затем из карт в руке выбирает карту Цуфехтен, выкладывает её рубашкой вверх в область боя и добавляет к ней Усилитель с руки также рубашкой вверх.

3 – игроки одновременно переворачивают карты Цуфехтен и потом карты Усилителей. Возвращают в руку карту Усилителя, которая не может быть сыгранна. Затем сравнивают скорость. Игрок с большой скоростью становится атакующим игроком, а его противник защищающимся.

4 – нанесение ран – защищающийся игрок получает раны (см. нанесение ран).

5 –шаги. Если оба игрока шагнули вперёд, то переходите к этапу Война. Если один игрок шагнул вперёд, второй назад, то дистанция не изменилась, разыграйте этап Цуфехтен. Если оба игрока шагнули назад, то дистанция Вне боя. Если хотя бы один из игроков сделал Отскок назад, то дистанция Вне боя.

III Дистанция Войны.

1 –добор карт. Оба игрока могут взять карты из своего Резерва в свою руку. Карты из колоды добирать сейчас нельзя! Игрок может сбрасывать любые карты из своего Резерва или своей руки. Игрок также может решить, что не будет брать карты из Резерва.

2 - этап планирования. Оба игрока одновременно планируют действия. Игрок выбирает карту Войны из своей руки и выкладывает рубашкой вверх в область боя. Затем добавляет к нему Усилитель рубашкой вверх со своей руки.

3 – игроки одновременно переворачивают карты Войны и карты Усилителей. Возвращают в руку карту Усилителя, которая не может быть сыгранна. Затем сравнивают скорость. Игрок с большой скоростью становится атакующим, его противник защищающийся.

4 - нанесение ран – защищающийся игрок получает раны.

5 – шаги. Если оба игрока шагнули вперёд, то переходите к этапу Борьба. Чтобы обозначить этап Борьбы, наложите свою карту атаки на карту атаки противника. Если один игрок шагнул вперёд, второй назад, то дистанция не изменилась, разыграйте этап Война. Если оба игрока шагнули назад, то дистанция Цуфехтен. Если хотя бы один из игроков сделал отскок назад, то дистанция Вне боя.

IV Дистанция Борьбы.

1 –добор карт. Оба игрока могут взять любые карты из своего Резерва в руку. Карты из колоды добирать сейчас нельзя! Игрок может сбрасывать любые карты из своего Резерва или своей руки. Игрок также может решить, что не будет брать карты из Резерва.

2 – этап планирования. Оба игрока одновременно планируют действия. Игрок выбирает карту Борьбы из своей руки и выкладывает рубашкой вверх в область боя. Затем добавляет к нему Усилитель рубашкой вверх со своей руки.

3 – игроки одновременно переворачивают карты Борьбы и карты Усилителей. Возвращают в руку карту усилителя, которая не может быть сыгранна. Затем сравнивают скорость. Игрок с большой скоростью становится атакующим и применяет эффект карты борьбы.

4 – защищающийся игрок защищается или получает урон.

5 – шаги. Если оба игрока шагнули вперёд, то повторите этап Борьба. Если один игрок шагнул вперёд, второй назад, то дистанция не изменилась, разыграйте этап Борьбы. Если оба игрока шагнули назад, то разыграйте этап Войны. Если хотя бы один из игроков выполнил отскок назад, то дистанция Вне боя.

Как играть карты.

Карты можно разыгрывать только из руки. Каждая карта Цуфехтен, Войны или Борьбы может быть сыгранна тремя способами:

1 – как атака.

2 – как усилитель.

3 – как отскок назад.

Розыгрыш карты как атаки:

1 – выберите карту, соответствующую дистанции боя.

2 – определите, какую карту вы можете играть.

Для карт Цуфехтен:

Перед началом боя вы выбрали позицию, поместив карту позиции нужной стороной по направлению к противнику. Цвет этой позиции должен быть в левой части карты Цуфехтен.

Пример:



Игрок стоит в позиции Vom Tag. Цвет его позиции – синий.



Это значит, что он может играть карту Цуфехтен с синим цветом на левой части.

К примеру – Zornhau.

Многие карты содержат несколько цветов в правой части. Это значит, что данная техника может заканчиваться в разных позициях или одна позиция может быть быстро изменена на другую.

Для карт Войны:

Вначале посмотрите на вашу предыдущую карту. Цвета в правой части определяют, что вы можете играть сейчас. Новая карта Войны должна содержать один из этих цветов в своей левой части. Это называется «соответствие карт».



Пример:

Игрок разыграл в Цуфехтен карту Zornhau. Сейчас дистанция Войны. В правой части Zornhau есть два цвета: красный и жёлтый. Это значит, что игрок может играть карту Войны, которая содержит красный или жёлтый цвет в своей левой части. Поэтому он разыгрывает карту Zornort.

Затем определите, противник Слаб (Sw) или Силён (St)?

Противник Силён (St), когда на предыдущем ходу он разыграл две карты со значением скорости.

Противник Слаб (Sw), когда на предыдущем ходу он разыграл одну карту.

Обратите внимание, что считаются только те карты, что остались на столе. Если игрок разыграл карту как усилитель вверх ногами и забрал её в руку, она не учитывается при определении Sw/St. Считается, что игрок разыграл только одну карту.

Специальная карта не считается картой со скоростью.

Если противник Силён (St), то вам нужно выбрать карту Войны с надписью Sw.

Если противник Слаб (Sw), тогда вам нужно выбрать карту Войны с надписью St.



Пример:

Первый игрок видит, что Противник разыграл две карты, значит противник Силён (St). Первый игрок должен играть карту Войны с надписью Sw.

Поэтому первый игрок разыгрывает карту Duplieren, так как на ней есть надпись Sw.

Второй игрок видит, что в прошлый ход противник разыграл карту Цуфехтен и Специальную карту, значит противник Слаб (Sw).

Поэтому второй игрок играет карту Winden – она одновременно Sw и St, то есть может играть и когда противник Слаб (Sw) и когда противник Силён (St).



Определение Sw/St (или Fullen – Умение чувствовать) является важной частью в системе фехтования Лихтенауэра. После первого удара мечи оказываются в соединении лезвиями. Чтобы понять, какой приём использовать дальше, нужно почувствовать, оказывает ли противник давление на меч. Если он давит, то значит, что он Силён (Stark) и нужно поддаться этому давлению и стать Слабым (Swach). Тогда твой меч прокрутится под давлением, и ты сможешь нанести новый удар. Если же противник Слаб и не оказывает давления на меч, тогда нужно надавить самому и стать Сильным.

Для карт Борьбы:

При розыгрыше карт Борьбы вы учитываете только соответствие цветов.



Пример:

Предыдущая карта – Winden. В её правой части есть оранжевый, зелёный и красный. Игрок может играть карту Борьбы, у которой в левой части есть хотя бы один из этих цветов.

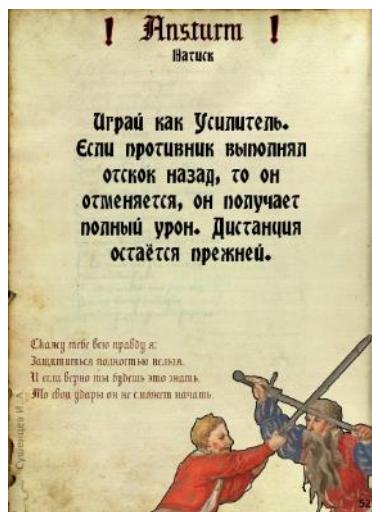
Сильность или Слабость противника не важна.

Поэтому игрок разыгрывает карту «Бросок назад».

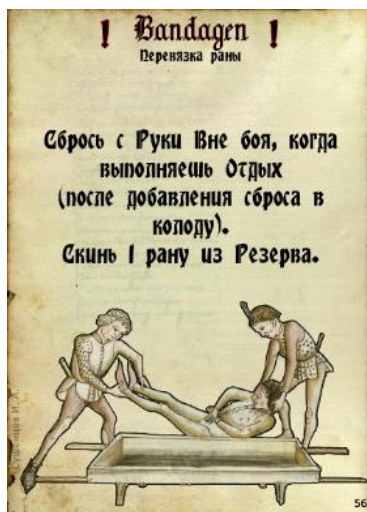
Для специальных карт:

В описании каждой Специальной карты сказано, когда её можно играть.

Пример:



Эту карту можно играть как усилитель к другим картам.



Эту карту можно играть на дистанции Вне боя.



Эту карту можно играть на дистанции Цуфехтен или Войны, когда ваши скорости равны.

Выбор карты и момента для её розыгрыша – основа вашей победы!

Розыгрыш карты как усилителя.

Скорость с карты усилителя суммируется со скоростью карты Цуфехтен, Войны или Борьбы.



Пример:

Игрок разыграл карту Schaitelhau со скоростью 2. К ней он разыграл ещё одну карту со скоростью 2.

Скорость Schaitelhau 4.

Игроки всегда должны выкладывать две карты. Одна выполняет роль атаки (Цуфехтен, Война или Борьба), а вторая усиливает её.

Если игрок не хочет усиливать свою атаку, то он может разыграть карту-усилитель вверх ногами. Это покажет, что скорость (или свойство, если это Специальная карта) на этой карте не учитывается. После вскрытия карт он забирает свой усилитель, разыгранный вверх ногами, назад в свою руку.

Пример:



Игрок разыграл две карты в Цуфехтен.

После вскрытия карт оказалось, что усилитель разыгран вверх ногами. Это значит, что его скорость не прибавляется к скорости атаки. Усилитель возвращается назад в руку.

Скорость Bruch Oben abgenommen 2.

Карты со скоростью 3 не могут быть усилены другой картой или сами служить усилителем. Однако Специальные карты можно разыграть вместе с картой со скоростью 3.

Если к карте со скоростью 3 разыгран усилитель, то скорость усилителя не учитывается, игрок забирает усилитель назад в руку.

Если карта со скоростью 3 разыграна как усилитель, то игрок забирает её назад в свою руку, её скорость не применяется.

Если у игрока на руке только одна карта, то он разыгрывает атаку без усилителя.

Пример:



К карте Stich со скоростью 3 разыгран усилитель со скоростью 2. Его эффект не применяется, игрок забирает усилитель назад в руку.

Скорость Stich 3.

Когда вы будете переворачивать карту, то всегда берите её с левой или правой стороны, чтобы перевернуть карту, не меняя её положения. Если вы опасаетесь, что противник заметит, как вы разворачиваете усилитель перед розыгрышем, можете воспользоваться ширмой.



Если ваш противник жульничает и переворачивает усилитель за нижнюю или верхнюю сторону, меняя положения карты после розыгрыша, то не играйте с ним больше в настольные игры.

Все карты разыгрываются «в закрытую» - рубашкой вверх. Вы не знаете, какой приём будет использовать ваш противник. Но у вас есть информация, исходя из которой, вы сможете сделать предположение. Во-первых, вы видите исходную позицию противника: для Цуфехтен это карта Позиции; для Войны и Борьбы это предыдущая карта. Во-вторых, вы видите Резерв противника и знаете, какие карты он берёт оттуда.

Розыгрыш карты как отскок назад.

Если игрок хочет выйти из боя, он может сыграть карту Цуфехтен, Войны или Борьбы как отскок назад. Скорость отскока равняется скорости этой карты плюс скорость усилителя.

Для того, чтобы выполнить отскок назад игрок планирует к розыгрышу две карты. Но карта, которая выполняет роль атаки переворачивается вверх ногами. Соответствие цветов, дистанция, Sw/St, свойства и эффекты карты не учитываются. Если был разыгран усилитель, то его скорость прибавляется к скорости отскока. Если усилитель лежит вверх ногами, то его скорость не учитывается.

Отскок назад позволяет вам быстро выйти из боя, если у вас нет подходящих карт.



Пример 1:

Игрок планирует отскок назад. Он разыграл карту Zornort вверх ногами и добавил к ней усилитель.

Скорость его отскока назад 4.



Пример 2:

Игрок планирует отскок назад. Но карта-усилитель разыграна вверх ногами, а значит её скорость не учитывается.

Скорость отскока назад 2.

Если скорость отскока игрока выше или равняется скорости атаки противника, то игрок оказывается Вне боя и не получает ран.

Если скорость отскока будет ниже скорости атаки противника, то игрок с отскоком получит **ПОЛНЫЙ УРОН**.

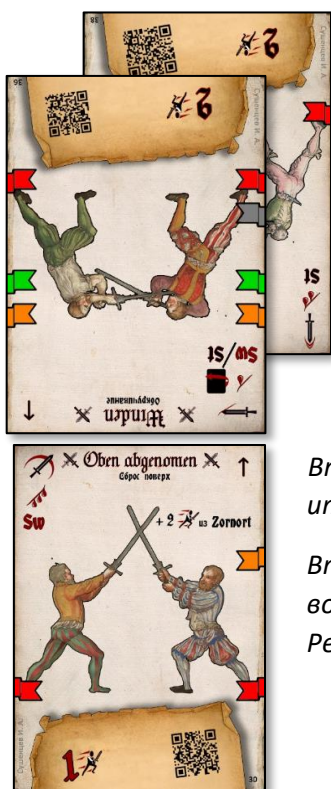
Если игрок выкладывает карту, которая не соответствует дистанции (например, карту Цуфехтен как атаку на дистанции Война), или не учитывает St/Sw (играет карту St, кода противник Силён), или она не соответствует предыдущей карте (например, у предыдущей карты в правой части есть только оранжевый цвет, а игрок выкладывает карту у которой в левой части нет оранжевого цвета), то такая карта не засчитывается. Её раны не учитываются как защита или атака, её скорость и скорость усилителя тоже не учитывается. Такой игрок получает **ПОЛНЫЙ УРОН** от карты атаки его противника.

Скорость.

Скорость атаки игрока – это сумма скорости с карты атаки и усилителя. Чья скорость больше, тот и наносит урон. Если скорость обоих игроков равна, то никто из них не наносит раны.

Красная 1 – если это единственная карта, которую разыграл игрок, а скорость атаки противника больше 1, то игрок получает **ПОЛНЫЙ УРОН**.

Пример:



Первый игрок разыграл карту Winden со скоростью 2 и усилителем 2. Его итоговая скорость 4.

Второй игрок разыграл карту Oben ab genoten со скоростью 1. Его итоговая скорость 1.

Второй игрок получит полный урон от карты Winden и не сможет воспользоваться защитой. Он берёт 1 рану и закрывает карту в Резерве.

Эта ситуация означает, что игрок сильно промедлил со своей атакой и не успел даже защититься.

Жёлтая 1 – если игрок разыграл две карты с жёлтой единицей, то его атака первая вне зависимости от скорости противника, также его атака получает +2 раны. Посчитайте урон обычным образом. Напоминание об этом есть на карте.

Если игрок разыграл две карты с жёлтой единицей как отскок назад, то его отскок также первый, вне зависимости от скорости противника.

Эта ситуация означает, что игрок дождался действий противника, но смог применить технику, с которой перехватил инициативу.

Если игрок разыграл только одну карту с жёлтой единицей, а вторую с другой скоростью или вообще не разыграл, то он подсчитывает скорость по обычным правилам.



Пример:

Первый игрок разыграл карту Schaitelhau с жёлтой скоростью 1, а усилитель со скоростью 2.

Его скорость 3, жёлтая 1 считается как обычная скорость.



Второй игрок разыграл две карты с жёлтой 1.

Его скорость 2 и его атака первая вне зависимости от скорости противника; также он наносит дополнительно 2 раны. Общая сила атаки 3 раны + 1 рана, если противник стоял в Vom Tag или Ober Vom Tag.

Идея первым нанести удар и так выиграть инициативу – важная часть фехтования Лихтенауэра. Самым почётным считается выиграть бой одним ударом. Если ты не можешь выиграть первый удар, то можно действовать вторым, хотя это и опасней.

На некоторых картах есть текст с бонусом к скорости или к урону. Если все условия выполняются, то атака получает этот бонус. Разные бонусы суммируются.

Игрок сам следит за своими бонусами к скорости.



Пример:

На этой карте Zwerhau указано два бонуса: «+2 скорости из Ochs» и «+1 против Vom Tag».

Это означает что, если вы выполняете этот удар из позиции Ochs и против Vom Tag ваш бонус к скорости будет +2, а урон удара будет 4.

Некоторые приёмы удобнее применять в определённой последовательности. В текстах учеников Лихтенауэра это называется Stuck (Пьесы или Техники).

Урон.

Урон бывает 4х видов:  - раны,  - травмы,  - переверот карты в Резерве и  - пропуск хода.

Если игрок получает , то за каждую  он складывает карту Урона в свой Резерв. Если в Резерве нет свободного места, то он сбрасывает карты из Резерва. **Если у игрока 5  или больше в Резерве, он проигрывает.**

Если игрок получает , то за каждую  он берёт карту Урона в руку. Эти карты уменьшают лимит руки на 1 за каждую карту Урона. **Если у игрока 3  или больше в руке, он проиграл.** Игрок не сбрасывает карты с руки, чтобы взять карту Урона. Если лимит карт в руке превышен, то игрок не может набирать карты в руку, пока у него не станет вновь менее пяти карт. Карты Урона нельзя скидывать с руки!

Например, у игрока 5 карт в руке; он получает 2 ; игрок берёт 2 карты Урона в руку; теперь у него 7 карт в руке; он не может набирать новые карты, пока у него 7 карт в руке; он сбрасывает 4 карты, у него остаётся две карты атаки и 2 карты Урона в руке; теперь он может взять 1 карту.

Урон  означает, что игрок должен перевернуть карту в своём Резерве рубашкой вверх. Если он не может это сделать, так как у него нет карт в Резерве, которые можно перевернуть, то ничего не происходит. Игрок не может переворачивать карту Урона рубашкой вверх!

Если игрок должен , то он не планирует карту атаки и усилителя. Он должен будет получить весь урон от карты атаки противника. Но он все ещё может сбрасывать Специальные карты с руки для защиты (например, Скрытая защита или Хорошие рефлексy).

Если противник вынужден , то вы можете играть карту любой дистанции. То есть вы можете нанести урон картой Цуфехтен, Войны или Борьбы. Вы даже можете вновь заставить противника пропустить ход. Следующая дистанция после пропуска хода – Вне боя.

В фехтбухах описано, что в каждой атаке ты должен находить возможность для нанесения удара, пореза или укола. Раненный или травмированный фехтовальщик ограничен в действиях и может поступать более безрассудно. Раны в Резерве уменьшают выбор карт для руки и снижают количество действий отдыха. Травмы в руке также уменьшают выбор карт для атаки.

Как нанести рану в Цуфехтен и Войне.

1 – сравнить скорость атаки.

2 – если скорость одного игрока больше, его атака первая. Он становится атакующим игроком, а его противник защищающимся.

3 – отнимите от ран на карте атаки атакующего игрока раны с карты защищающегося игрока. разницу защищающийся игрок получает как карты Урона в свой Резерв.

Символы после значка ран означают дополнительный урон, который получит защищающийся игрок, если хотя бы одна рана от атаки пройдёт в него.



Пример:

Скорость первого игрока 2.



Скорость второго игрока 3. Второй игрок становится атакующим.

Zucken наносит 2 раны, Schielhau Stuck 2 защищающегося игрока наносит 1 рану. Это значит, что защищающийся игрок получает 1 рану и дополнительный урон – он переворачивает карту в Резерве.



Если количество ран на карте атаки у защищающегося и атакующего игрока одинаковое, то никто не получает раны.

Если у защищающегося игрока больше ран на карте атаки, чем у атакующего, то никто не получает ран.

Как нанести рану в Борьбе.

1 – сравните скорость атаки.

2 – если у одного игрока скорость атаки больше, то его приём проходит. Он становится атакующим игроком, а его противник защищающимся.

3 – отнимите от скорости атакующего игрока скорость защищающегося. Разница будет силой атаки. Защищающийся игрок может перевернуть рубашкой вверх одну карту в своём Резерве за

каждую единицу атаки противника, чтобы защититься. Если у него не хватает карт в Резерве для защиты, то он получает урон от карты Борьбы.



Пример:

Первый игрок разыграл карту «Бросок назад» со скоростью 1 и усилителем 1.

Его скорость 2.



Второй игрок разыграл карту «Сломать руку» со скоростью 1 и усилителем 2.

Его скорость 3.

Скорость второго игрока больше, он становится атакующим. От его скорости отнимается скорость второго игрока. Получается 1 – это и есть сила атаки атакующего игрока.

Теперь защищающийся игрок должен перевернуть 1 карту в своём Резерве. Если он не сделает этого, то получит урон от карты «Сломать руку» - 3 травмы.

Получать урон — это плохо, по возможности избегайте этого.

Шаги.

Если на карте есть шаг вперёд, то после учёта скорости и урона игрок делает шаг вперёд.



Если на карте есть шаг назад, то после учёта скорости и урона игрок делает шаг вперёд.

Отдых.

Когда игрок находится Вне боя, он может выполнить действие Отдых. Для этого переверните вверх рубашкой одну карту в своём Резерве и верните все свои карты из сброса в колоду. Перемешайте колоду и продолжайте этап Вне боя. С помощью действия отдыха вы восстанавливаете количество карт в колоде.

Вам необязательно ждать, когда колода полностью закончится, чтобы сделать отдых.

Если в Резерве не осталось карт, которые вы можете перевернуть, то получите одну Рану (положите карту Урона в Резерв) и выполните Отдых.

Перевернутые карты в Резерве.

Такие карты симулируют накопление усталости. Чем чаще вы возвращаете карты в колоду из сброса выполняя Отдых, тем больше вы будете уставать. Также вы будете закрывать карты в Резерве из-за действия некоторых карт.

Перевернутые карты в Резерве можно скинуть, если положить на их место карту Урона при получении Ран.

Как выкладывать карты на стол.

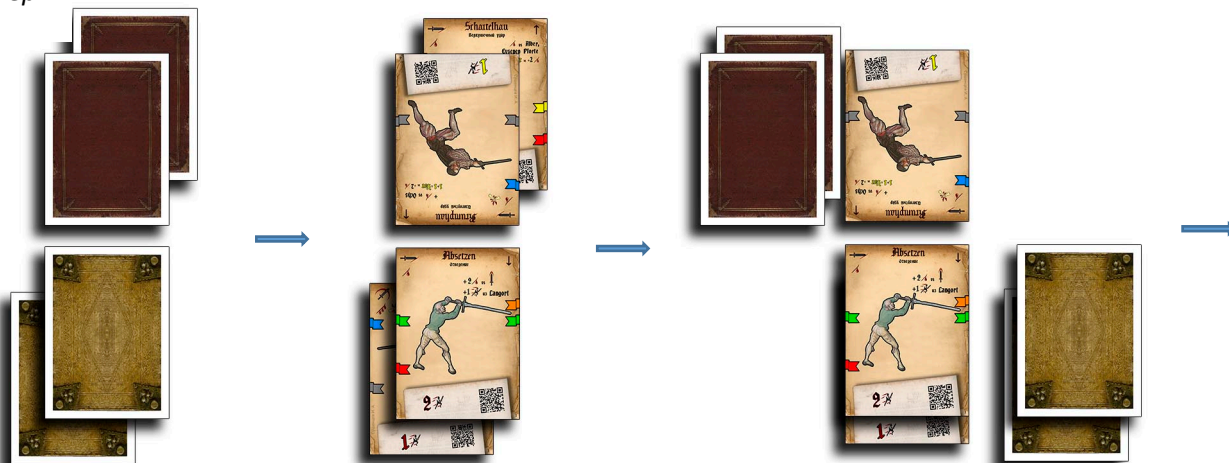
В зону боя вы всегда будете выкладывать две карты в закрытую. Одна карта будет атакой, а вторая усилителем. Складывайте карту усилитель ниже карты атаки, чтобы точно обозначить, где какая карта. После того как вы открыли карты, переместите карту усилитель под карту атаки так, чтобы у усилителя была видна только цифра скорости. Если карта усилитель — это Специальная карта, то зачитайте текст вслух и потом переместите карту усилитель под карту атаки.

Противник должен видеть, сколько карт вы разыграли в прошлый ход, поэтому всегда оставляйте нижнюю часть карты усилителя на виду.

Все последующие карты выкладывайте с правой стороны от своих предыдущих карт. Так вы будете видеть соответствие цветных флажков в правой и левой части карт, когда вскроете карты.

После того, как карты открыты, переместите их на карты, что были разыграны на предыдущем ходу. Таким образом ваша карта атаки всегда будет располагаться напротив карты атаки противника.

Пример:



Игроки запланировали карты.

Карты вскрыты.

Игроки планируют следующие карты для дистанции Войны.

Пример (продолжение):

Игроки переместили карты

Игроки переместили карты Войны и теперь определяют, кто будет атакующим игроком. Карты для дистанции Борьбы они размят справа от своих карт.

Стандартный размер колоды – 30 карт. Каждая копия карты в колоде используется только один раз. Обратите внимание, чтобы у вас были карты для всех дистанций. Это не обязательное правило, но так у вас будут приёмы на все случаи.

Для своих первых игр используйте готовые колоды.

Каждая положительная Характеристика уменьшает количество карт в колоде на 5. Каждая отрицательная Характеристика увеличивает количество карт в колоде на 5.

Вы можете использовать драфт для выбора Характеристики: пусть первый игрок возьмёт три положительные карты Характеристики, а второй игрок три отрицательные карты. Затем каждый игрок выбирает одну карту и отдаёт оставшиеся две оппоненту, чтобы он выбрал карту для себя.

Характеристики могут сильно повлиять на вашу тактику и изменить силу отдельных карт. Поэтому сначала выберите характеристики, а потом создавайте колоду.

Игра в режиме кампании и соло правила.

Режим кампании рассчитан на двух игроков. Вам не обязательно играть всё время с одним и тем же человеком. Кампания позволяет лучше познакомиться с игрой и получить приз.

Соло вариант позволяет опробовать себя в бою против Ганса Кушнера. Это испытание для стойких!

Если у вас есть вопросы по взаимодействию Специальных карт, то загляните в ЧаВо.

Автор – Сушенцев Илья.

2019 год.

<https://vk.com/voronving>

attair@ya.ru

Спасибо за плейтесты и рекомендации Данилу Шкурату, Гале Сушенцевой, Алексею Домрачеву, Павлу Куприянову.

Здесь начинается история Ганса Кушнера скорняка из славного Данцига, фехтовальщика на длинном мече, пусть Господь смилостивится к нему.

"На прошлом турнире Мартину рассекли ухо, Отто остался без зуба, а Йосту сломали пальцы на правой руке. Теперь он ходит с белой повязкой, а его отец ворчит, что тот из-за травмы не помогает ему в лавке. Но Йост смог заслужить свою славу. Пусть он и не выиграл турнир, зато одолел противника уже с переломанными пальцами. И только потом свалился в обморок. Девчонки теперь строят ему глазки, горожане почтительно здороваются на улице, а фехтмейстер даже пригласил его на воскресные встречи.

Ганс завидовал Йосту.

Да и не только ему: даже Мартин теперь хвалился всем, как много было крови из его порванного уха; а Отто запихивал палец в щель на месте зуба и в сотый раз пересказывал, как тот пришлый итальянец ударил его навершием меча.

Да, Ганс очень сильно завидовал им всем. Ему хотелось такой же шов на ухо, как у Мартина, такую же героическую шепелявость, как у Отто и, самое главное, признание от фехтмейстера и горожан, как у Йоста. И можно без сломанных пальцев, пожалуй.

Поэтому Ганс собирался на следующий фехтовальный турнир... "