

Джурнир Камелота



14+

3-6

45 min.

WIZKIDS

ТУРНИР КАМЕЛОТТА

ЦЕЛЬ ИГРЫ – иметь максимальное здоровье в конце игры.
Это достигается путем нанесения повреждений соперникам.

- КОМПОНЕНТЫ -

- КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (16)** – 8 протагонистов и 8 парных или компаньонов. Сила протагониста действует постоянно, сила компаньона активируется только после достижения определенного уровня здоровья (параметр Порог использования xxx)

Указывает на
КОМПАНИОНА,
с которым
связана эта
карта



Сила ПРОТАГОНИСТА
действует постоянно

Указывает на
ПРОТАГОНИСТА,
с которым
связана эта
карта



Сила КОМПАНИОНА активируется
только после достижения
определенного уровня здоровья
(параметр Порог использования xxx)

- КАРТЫ ЗДОРОВЬЯ** – на них отмечается текущий уровень здоровья. Каждому игроку достается по две двусторонние карты и маркер здоровья.

6 пар:

КАРТА #1

КРЕПКИЙ				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	

Side A

СЛАБЫЙ				
200	195	190	185	
180	175	170	165	
160	155	150	145	
140	135	130	125	
120	115	110	105	

Side B

КАРТА #2

СТОЙКИЙ				
300	295	290	285	
280	275	270	265	
260	255	250	245	
240	235	230	225	
220	215	210	205	

Side A

КАЛЕКА				
100	95	90	85	
80	75	70	65	
60	55	50	45	
40	35	30	25	
20	15	10	5	

Side B



Маркер
здоровья

CREDITS

Game Design by Ken Shannon, Karen Boginski, Jody Barbessi

Graphic Design by Jody Barbessi

Production Layout by Vasilakos Design, LLC

Перевод на русский: LANDL



PLAYTESTERS

Sarasota School of
Arts and Science
Board & Card
Gaming Club
Liz Smith Shannon
Davin Therriault
Michael Mayfield
Peter Kageyama
Joe Boginski
Megan Moyer
Steve Backhus
Jan Baer
Bri Buckler
Toda Bjornson
Rod Bristow
Mark Choyce
Athena Choyce
Craig Corlis

Gabriel Dias
Grace Dias
Sarah Dias
Daniel Delgado
Jeremiah Ericson
Brain Fiore
Kyle Forsythe
Jill Finlayson
Charlene Francis
Danny Fuestman
Hal Greenberg
Barry Guertin
David Hearne
Kristen Iijelava
Gianni LoVario
Craig McElroy
David Moorehead
Annalisa Nosie

Kyle Platte
Tom Reed
Clete Roberts
Jonathan Roy
Justin Schwartz
Jennifer Shannon
Kenny Shannon IV
Caroline Sine
Julie Smith
Pierce Timba
Paul Watson
Todd Williams
Arthur Yambor

Special Thanks to
Danica Enyart, Kyle
Forsythe and Heather
Mann.

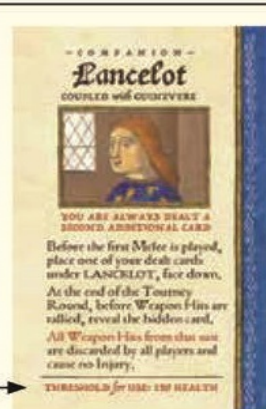
- Шаг 2 повторяется до тех пор, пока все, кому полагается, не возьмут по одной карте.
- После этого каждый игрок, отстающий от лидера на 100 и более очков здоровья берет дополнительно одну карту помощи начиная с самого больного.
- Затем каждый игрок, отстающий от лидера на 200 и более очков здоровья берет дополнительно еще одну карту **УДАЧИ**, начиная с самого больного.
- После того как все разобрали карты **УДАЧИ**, оставшиеся открытые карты помощи сбрасываются.

КАРТЫ КОМПАНЬОНОВ

Силы компаньонов активируются только при достижении значения порога использования, указанного снизу на карте компаньона. Если компаньон был активирован, то он будет действовать до конца игры, даже если здоровье игрока подымается выше уровня порога.

FEEBLE			
200	195	190	185
180	175	170	165
160	155		145
140	135	130	125
120	115	110	105

Карта здоровья 1 игрока



ПОРОГ использования для **ЛАНСЕЛОТТА** составляет **150** очков здоровья

Когда здоровье Игрока 1 достигнет 150, он может убрать **ЛАНСЕЛОТТА** из-под **ГВИНЕВЕРЫ** и использовать способности карты в предстоящем раунде Турнира.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

- Игра заканчивается, когда здоровье одного из игроков достигнет 0
- Побеждает игрок с максимальным здоровьем

ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ

Уберите карты масти «Стрелы» из игры. Прочие правила остаются прежними.

3. КОЛОДА ОРУЖИЯ - 80 КАРТ.

Каждый раунд все игроки получают на руки карты из этой колоды. Всего в игре три типа боевых карт - базовое оружие, карты алхимии и карты Чародеев (Мерлин и Ученик Чародея).

А. БАЗОВОЕ ОРУЖИЕ (60 КАРТ).



4 масти

по 15 карт: мечи

стрелы

чары

хитрость

В каждой масти 11 обычных карт и 4 отравленных.

ОБЫЧНАЯ
КАРТА



Наносит
5 урона

ОТРАВЛЕННАЯ
КАРТА
имеет символ
ЯД на лицевой
стороне



Наносит
10 урона

ОТРАВЛЕННЫЕ

карты **наносит** соперникам **больше урона** чем **ОБЫЧНЫЕ**

В. КАРТЫ АЛХИМИИ (15)

Эти карты заменяют карты любой масти.



ОТРАВЛЕННЫХ карт алхимии нет.

Наносит
5 урона

С. КАРТЫ ЧАРОДЕЕВ (5).

- Мерлин (3) и Ученик Чародея (2).
- Разыгрываются как джокеры.
- При розыгрыше этих карт игрок назначает им масть и значение.
- Мерлин наносит **25 урона**.
- Ученик Чародея наносит **5 урона**.



4. КАРТЫ УДАЧИ (24)

- Карты Удачи помогают игрокам с наименьшим здоровьем.
- Действуют только 1 раунд и потом сбрасываются.



Художественный текст

Свойства карты

5. ПРОЧИЕ ЖЕТОНЫ (4).

- Жетон +3 используется персонажем Король Артур.
- Жетоны «Воля бога» (3) используются для некоторых карт Удачи.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку:

- а. Протагониста (случайным образом) и парного ему компаньона
- б. Набор планшетов здоровья и маркер здоровья.

2. Каждый игрок помещает протагониста поверх компаньона таким образом, чтобы выступало только значение Порог использования внизу.



Примечание: для карты Сэр Габейн карта КОМПАНИОН не имеет порога — она используется с самого начала игры.

Карта Гвинебра кладется на карту Ланселота, чтобы снизу был виден только порог использования.

3. Каждый игрок кладет маркер на планшет здоровья на значение 400.

4. Перемешайте колоду карт Удачи и положите лицом вниз.

5. Раздача карт:

- а. Случайно определите сдающего;
- б. Замешайте все карты оружия в одну колоду и раздайте каждому по 12 карт;
- с. Оставшиеся карты оружия положите лицом вниз на стол, сформировав стопку сброса.

ФАЗА БОЖЬЕЙ ПОМОЩИ

В Камелоте бог благоволит самым слабым игрокам. Карты УДАЧИ (божьей помощи) дают игрокам дополнительные особые способности, которые можно использовать во время розыгрыша турнира.

КТО ПОЛУЧАЕТ КАРТЫ УДАЧИ?

По ходу игры растет количество игроков, автоматически получающих карту УДАЧИ:

При 3-4 игроках:

После 1го раунда — только самый болезный
После 2го раунда — 2 самых больных
После 3го раунда — 3 самых больных
После 4го раунда и далее — 4 самых больных

При 5-6 игроках:

После 1го раунда — два самых больных
После 2го раунда — 3 самых больных
После 3го раунда — 4 самых больных
После 4го раунда и далее — 5 самых больных

Самый здоровый игрок **никогда** не получает божьей помощи.

КАК БРАТЬ КАРТЫ УДАЧИ ПРИ ОДИНАКОВОМ ЗДОРОВЬЕ ?

При одинаковом уровне здоровья карту УДАЧИ первым берет игрок, который сидит ближе к предыдущему раздающему.

КАК ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ КАРТЫ УДАЧИ:

После подведения итогов по здоровью:

1. Переверните 2 карты колоды божьей помощи (карты УДАЧИ)
2. Самый больной может:
 - а. взять одну из этих карт или верхнюю закрытую с колоды
 - б. выбранную карту кладут в открытую перед собой
 - с. если берут открытую карту, она тут же заменяется новой из колоды

КАК ИГРАТЬ

ТУРНИР В КАМЕЛОТЕ - это игра на взятки, которая идет несколько раундов (турниров). В каждом раунде игроки выкладывают карты в центр стола по часовой стрелке.

РАУНД ТУРНИРА

1. Игрок слева от сдающего ходит первым. Он выкладывает карту одной из базовых мастей (меч, стрела, чары, хитрость), определяя «масть раунда».
2. Другие игроки обязаны ходить в масть раунда. Мерлина или Ученика Чародея можно сыграть в любой момент, независимо от наличия на руке масти раунда. Масть, которую назначает игрок, должна быть такой же, как масть раунда.
3. Если подходящей масти нет - игрок обязан играть карты Алхимии.
4. Если нет нужной масти и карт Алхимии, игрок может сыграть карту любой масти (Мерлина или Ученика при этом может не играть, даже если они есть), при этом игрок сразу же получает 5 урона и сбрасывает свою карту в стопку сброса лицом вверх.
5. Карту Алхимии первый игрок может сыграть как масть раунда только в том случае, если у него нет иных карт на руке. В этом случае другие игроки могут сбрасывать любые карты.
6. Финт: прежде чем определить результат схватки, переверните все карты равной ценности лицевой стороной вниз и опложите в сторону (включая карты МЕРЛИН и УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ, которым присвоено значение, одинаковое с другими разыгрованными картами в этом ходу). Перевернутые карты не будут учитываться при определении проигравшего, но будут учтены при подсчете урона.
7. По оставшимся картам определяют проигравшего игрока в этом раунде - ил становится игрок, выложивший карту с минимальным значением. Если неперевернутой осталась карта у 1 игрока - проигравшим становится он.
 - а. Проигравший игрок собирает все разыгранные в схватке карты (кроме тех, что сброшены не в масть в стопку сброса) и кладет их в закрытую перед собой в отдельную стопку - это его будущий урон.
 - б. Если случилось так, что все карты опложены во время финта (пункт 2), то в этой схватке нет проигравшего: опложите перевернутые карты пока в сторону. Проигравший в следующей схватке получит эти карты в качестве дополнительного урона. Если это был последний ход - сбросьте их.
 - в. Проигравший в текущем раунде схватку игрок становится первым игроком в следующем раунде.
8. Таким образом раунд разыгрывается, пока у игроков не закончатся все карты.

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША

1 Игрок 1 ходит картой 13-ЧАРЫ. Каждый противник должен разыграть карту ЧАРЫ, если она у него есть.

2 У 2 игрока нет карт ЧАРЫ или АЛХИМИИ, поэтому он может разыграть любую карту с руки. Сыграв карту не в масть, игрок 2 немедленно помещает её в стопку сброса и получает 5 урона.

3 Игрок 3 ходит картой 11-АЛХИМИЯ. Она фактически становится картой 11-ЧАРЫ.

4 Игрок 4 ходит картой 7-ЧАРЫ.

5 Игрок 5 разыгрывает карту МЕРЛИН и сразу же объявляет, что это «ЧАРЫ 11».

СБРОС КАРТ

Прежде чем определить проигравшего, карта 11 Алхимии и карта МЕРЛИН, действующая как 11 ЧАРЫ, переборачиваются лицевой стороной вниз как Финт.

По оставшимся лежать лицевой стороной вверх картам проигравшим оказывается 4 Игрок, т.е. выложил карту с наименьшим значением. Этот игрок берет все разыгранные в этом раунде карты и кладет их в свою стопку карт оружия лицом вниз.

— ПРИМЕР —

В конце раунда игрок перебирачивает лежащие перед ним карты и подсчитывает полученный урон.



Итого общий урон игрока в этом раунде составил 65 очков.

ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые карты могут удваивать нанесенный урон.

ПРИМЕР

Общий урон составил 65 очков
400 минус 65=335

Чем больше наносится урона, тем меньше становится очков жизни у игрока!

HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	

5. По окончании Турнирного Раунда каждый игрок перебирачивает свои карты и считает свой общий урон.

- Стандартные карты оружия — 5 урона
- Отравленные карты оружия — 10 урона
- Мерлин — 25 урона
- Ученик Чародея — 5 урона

6. Потом каждый игрок уменьшает свое здоровье на сумму полученного урона.
7. Каждый игрок, чье здоровье достигло значения порога использования для компаньона может начать пользоваться свойствами компаньона.
8. По окончании раунда, игрок с наименьшим здоровьем перемешивает колоду оружия и становится сдающим на следующий раунд.
9. Карты Удачи получают игроки согласно таблице на странице 9.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА 4 ИГРОКА



Колода Удачи

Место для карт Удачи

Колода Оружия



Место под СБРОС

Игрок #1

HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	



HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	

HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	

Игрок #2

Игрок #4

+3

HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	



КОРОЛЬ АРТУР также получает жетон +3

HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	

HEALTH				
400	395	390	385	
380	375	370	365	
360	355	350	345	
340	335	330	325	
320	315	310	305	
300	295	290	285	
280	275	270	265	

Игрок #3