

Аэронавты

Правила игры

2 игрока, 15 минут

Дуэль экипажей сказочных летательных аппаратов.

Цель игры

Каждый игрок стремится сделать так, чтобы у противника закончились карты в его колоде.

Суть игры

У каждого игрока имеется колода карт своего цвета. Каждая карта соответствует одному из членов экипажа, и на ней отмечены его способности в мореплавании, стрельбе из пушек и сабельных сражениях. Число рядом со значком способности (3, 5 и т. д.) показывает её величину у данного персонажа, а **число с плюсом** на следующей строчке – прибавку, которую персонаж даёт в этом виде сражения, если помогает атаковать другому персонажу.

В нижней части карты описан **трюк**, который может выполнить данный персонаж. Трюк выполняется только у **верхней** карты колоды.

Игрок держит колоду своих карт лицом вверх. Он может просматривать свои карты, не меняя их порядок.

Если трюк или эффект требует от игрока **сбросить карту**, то игрок переворачивает её рубашкой вверх и кладёт под низ своей колоды.

Если игроку нужно **вернуть карту**, игрок просматривает свою колоду и находит самую верхнюю сброшенную карту (лежащую рубашкой вверх), и поворачивает её лицом вверх, оставляя на том же месте колоды.



Подготовка к игре

Каждый игрок берёт колоду своего цвета. Все имеющиеся **карты событий** перемешиваются рубашкой вверх, и каждый игрок берёт 2 из них в свою колоду. Остальные карты событий удаляются в коробку.

Определите первого игрока. Игроки перемешивают колоды друг друга рубашкой вверх, и возвращают их противнику, который переворачивает свою колоду лицом вверх.

Ход игры

Игра состоит из раундов, в каждом из которых проходят следующие фазы:

1. События

Оба игрока просматривают верхние 3 карты своей колоды. Если у обоих игроков среди этих карт есть **карта событий**, оба игрока сбрасывают верхнюю карту событий. Повторять это, пока карта событий среди верхних 3 карт будет только у одного игрока.

Игрок зачитывает действие, описанное на карте события, и оно выполняется. Часто требуется сравнить показатели способностей игроков – чтобы определить, к кому из них применяется эффект карты. В этом случае игроки сравнивают только свои верхние карты колоды. Игрок с наибольшим или наименьшим значением способности, указанной на карте события, берёт эту карту события и выполняет описанное на ней действие. После выполнения действия карта события сбрасывается.

2. Объявление вида атаки

Игроки просматривают верхние 3 карты своих колод (они могут смотреть и следующие карты, но играть можно только верхними тремя). Начиная с первого игрока, каждый игрок объявляет, какой вид атаки (плавание, пушки или сабли) он будет использовать в этот ход.

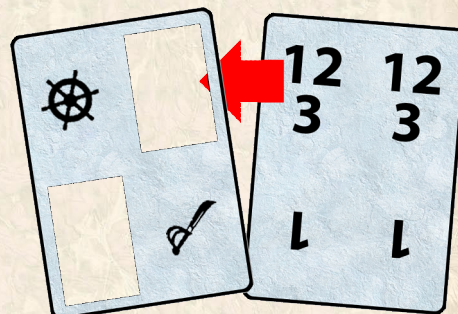
3. Количество играемых карт

Верхняя карта колоды у каждого игрока играет всегда. Кроме этого, игрок также должен выбрать **одно из четырёх**:

- больше ничего не играть,
- играть ещё и 2-ю карту,
- играть ещё и 3-ю карту,
- играть ещё и 2-ю, и 3-ю карты.

Оба игрока показывают свой выбор одновременно.

Если на верхней карте игрока есть трюк, ограничивающий игру соперника, он должен быть объявлен **перед** этой фазой.



Игрок собирается объявить плавание и 3 карты.

4. Определение победителя

Каждый игрок складывает:

- **величину** объявленной им способности, указанной на верхней карте,
- **добавки** к этой способности на других сыгранных картах,
- **поправки** к этой способности из-за трюка верхней карты и карты событий.

Игроки сравнивают полученные результаты. В раунде побеждает тот игрок, у которого получилось большее число.

5. Эффекты от результата

В зависимости от того, какая способность оказалась **победителем**, меняется эффект:

- **плавание** – победитель возвращает 2 карты,
- **пушки** – проигравший сбрасывает 2 карты,
- **сабли** – победитель возвращает, а проигравший сбрасывает 1 карту.

В случае **ничьей** ничего не происходит, а первым игроком остаётся прежний игрок.

Игроки **сбрасывают** все свои сыгранные карты. Первым игроком становится победитель раунда.

Если какой-то трюк касается эффекта от результата (например, сброс дополнительных карт), он всегда происходит, даже если верхняя карта, на которой был указан трюк, к этому моменту оказывается сброшенной.

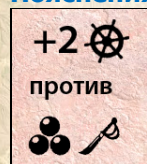
Если игрок должен вернуть карты, а сброшенных карт у него нет (например, в начале игры), он сначала сбрасывает свои сыгранные карты.

Если игрок возвращает карту событий, то эта карта немедленно сбрасывается, а игрок вместо неё возвращает следующую карту.

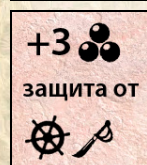
Окончание игры

Игра заканчивается, если в конце раунда у какого-либо игрока все его карты оказались сброшены (карты событий не учитываются). Его соперник объявляется **победителем**.

Пояснения трюков



+2 к твоему плаванию, если ты объявил его в этот раунд, а противник объявил пушки или сабли



Если ты проиграл этот раунд, а противник использовал в нём плавание или сабли, то +3 к твоим пушкам; если в этом случае твоё число выше, в раунде объявляется **ничья**

Вариант для опытных игроков

В зависимости от того, какая способность оказалась **победителем**, меняется эффект:

- **плавание** – победитель возвращает 2 карты; после сброса сыгранных карт он может поменять местами новую верхнюю и 2-ю карты,
- **пушки** – проигравший сбрасывает 2 карты; он становится первым игроком,
- **сабли** – победитель забирает у проигравшего 1 карту в плен – ту, которая становится верхней после сброса сыгранных карт – и кладёт её 2-й картой своей колоды; в следующий раунд он должен сыграть не менее 2 карт, в том числе и пленённую, причём игрок должен использовать в качестве главной способности ту, которая указана на пленённой карте, а его верхняя карта используется лишь как добавка; трюк пленённой карты не используется; если игрок возвращает пленённую карту, она немедленно сбрасывается, а игрок вместо неё возвращает следующую карту.