

HENGIST

С момента ухода римских легионов из Британии прошло уже тридцать лет. Пикты и скотты стали сильнее и продвигаются вглубь страны. Чтобы спасти землю, Вортигерн попросил вас и вашего брата Хорсу покинуть Саксонию и помочь защитить Британию. Но с годами старый король стал жадным и не платит вам достаточно.

Пришло время взять дела в свои руки и получить то, что вам принадлежит. У вас надежные карты, крепкие воины и корабли. А тут так много городов, деревень, монастырей и поместий, которые только и ждут, чтобы их разорили! Кто из вас завоюет больше славы и богатства?

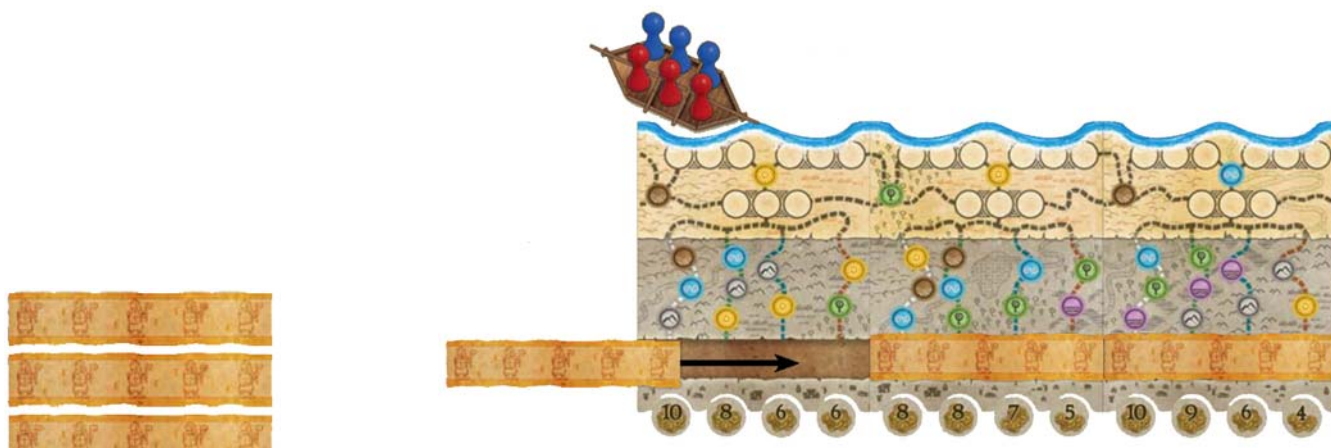
СОСТАВ ИГРЫ

Перед первой игрой осторожно выньте все компоненты из рамок. Корабль нужно собрать. Разбирать его после игры не нужно – он вполне помещается в коробку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите все три **поля** любой стороной вверх рядом.
2. Поставьте **корабль** со всеми **6 группами налечников** в нем в самой левой бухте.
3. Перетасуйте **карты**. Каждый игрок получает по 3 карты. Остальные формируют колоду.



4. Перемешайте плитки пути, не глядя. На каждое поле положите по одной плитке, не раскрывая их. Отложите еще три в сторону, а остальные верните в коробку.

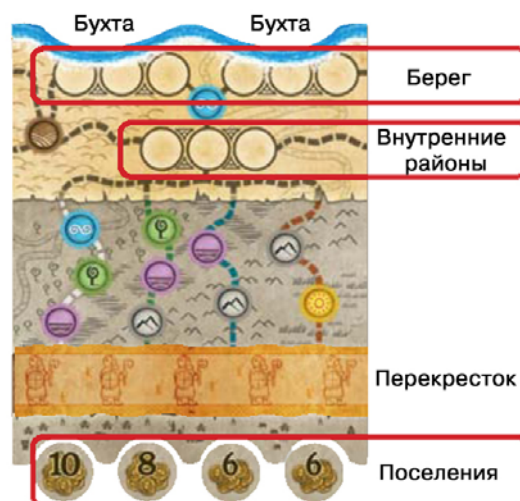
5. Перемешайте **плитки сокровищ**, не глядя. Отложите по 4 плитки для каждого поля, раскройте их и выложите в порядке убывания в специальные выемки. (Слева всегда должна лежать самая большая по значению плитка.) Отложите еще 12 плиток сокровищ в сторону, а остальные уберите в коробку.

6. Рядом с полями положите 3 **щита**.



Плитки пути в начале игры закрыты – они должны лежать рубашкой вверх. Как только какой-нибудь игрок посмотрит на плитку (во время налета или при помощи карты исследователя, сыгранной в качестве шпиона), положите на нее щит цветом игрока вверх. После этого игрок может посмотреть плитку пути в любое время. Когда и второй игрок заглянет под плитку, ее уже можно переворачивать и оставлять лежать открытой.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ЕГО ТЕРРИТОРИИ



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из двух частей:

А – выполнить действия налетчиков

Б – взять карты

Игру начинает самый юный игрок.

А – ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЯ НАЛЕТЧИКОВ

На свой ход игрок может выполнить только 1 действие (I-VI) с каждой из своих групп налетчиков.

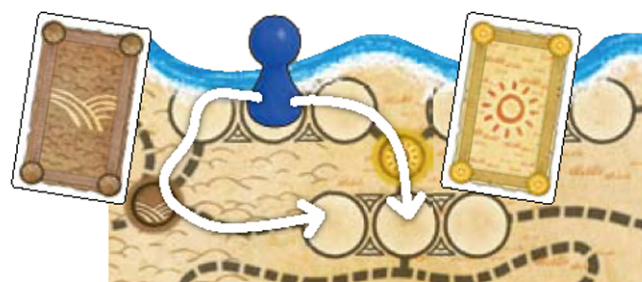
В первый свой ход первый игрок может выполнить в общей сложности два действия. При этом неважно, где находится фигура – в корабле, на поле или вне поля. С фигурой вне поля можно выполнять вообще одно действие – II.



I) В начале игры все фигуры находятся на корабле. Оттуда их можно посадить на берег (если он еще не занят) или же посадить обратно на корабль. **Это действие ничего не стоит – карты использовать не нужно.**

II) Если в процессе игры вы потеряете какую-нибудь группу налетчиков, ее можно будет вернуть на корабль, сыграв карту исследователя. Использование карты исследователя считается действием (см. ниже).

III) С берега вглубь страны ведут дороги. Чтобы перевести туда фигуру, **нужно сыграть карту с соответствующим изображением местности** (а затем сбросить).



IV) Из внутренних районов дороги ведут во все стороны. Чтобы вернуться на берег, **нужно снова сыграть подходящую карту**. Переход в соседний район тоже стоит карту с изображением соответствующей местности.

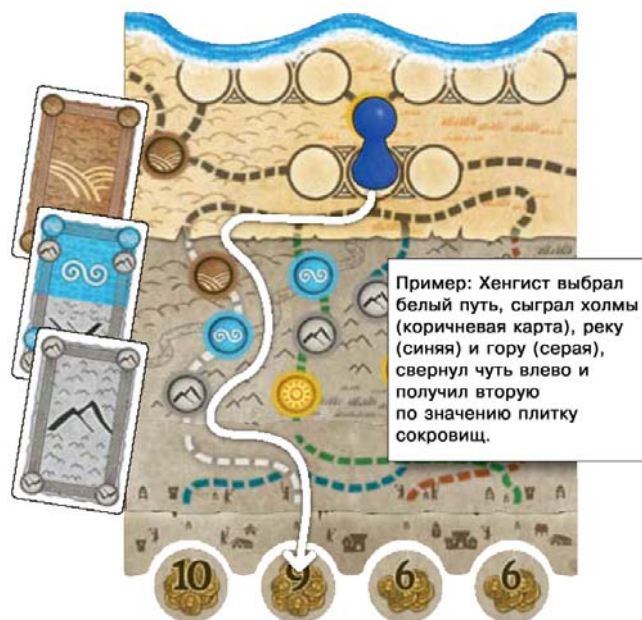


V) Чтобы **напасть на поселение**, нужно выбрать один из возможных путей (*белый, зеленый, синий или красный*) и сыграть соответствующие карты (*по 3 для белого и зеленого путей и по 2 – для синего и красного*). После этого вы можете посмотреть на плитку пути, чтобы узнать, куда вас выведет дорога, и взять соответствующую плитку сокровищ. **Затем группа налетчиков возвращается во внутренний район страны** (возвращение происходит автоматически – карты играть не нужно).

Чтобы ограбить поселение, нужно обязательно сыграть все указанные карты, нельзя пройти только часть пути.

Каждое сокровище можно получить только один раз – нет смысла приходить в уже разоренное поселение.

VI) Фигуру можно использовать для **шпионажа**, чтобы посмотреть на закрытую плитку пути. Это стоит одну карту исследователя (см. ниже).



Б – ВЗЯТЬ КАРТЫ

Игроки берут по 2 карты. За каждую фигуру во **внутреннем районе страны** (но не на берегу!), игрок берет еще по одной карте. Таким образом, за ход можно взять максимум 5 карт.

КАРТЫ МЕСТНОСТЕЙ И ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

В игре три вида карт: карты с одной местностью, с двумя и карты исследователей.



Карты с одной местностью позволяют провести группу налетчиков по соответствующей территории.

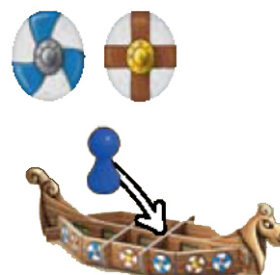
На **картах с двумя местностями** изображены две разные территории. Выкладывая эту карту, вы должны выбрать, какую местность использовать, так как обе задействовать нельзя!

При этом вы можете сбросить три карты (с одной или двумя местностями – не важно), чтобы использовать их вместо одной карты с любой территорией.



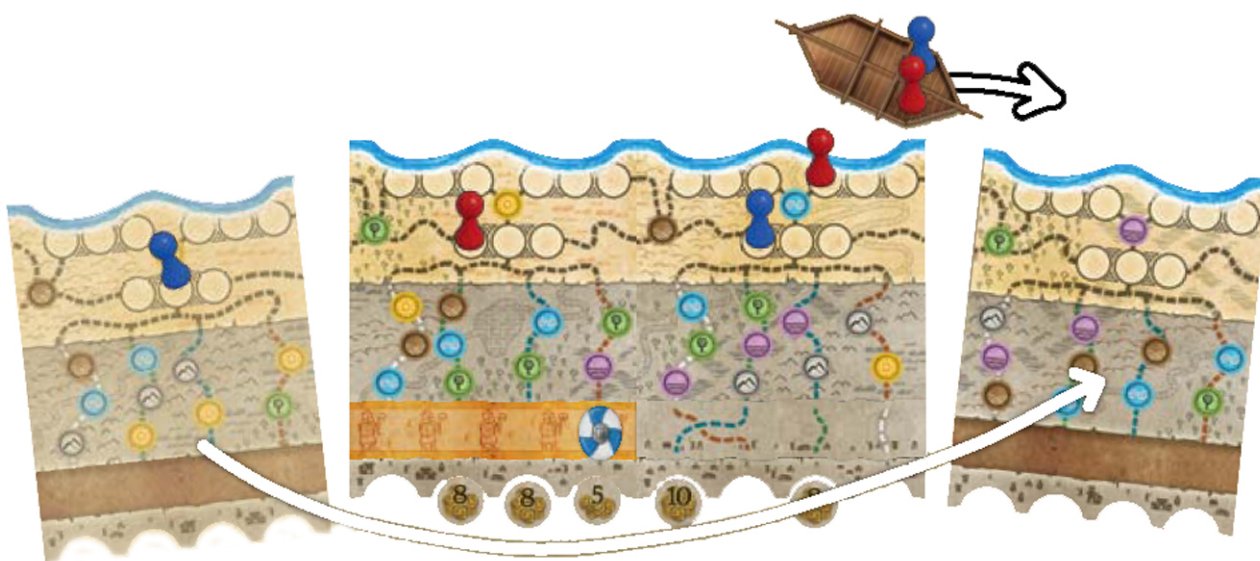
Карты исследователей – это джокер в игре. Ее можно использовать тремя способами:

- в качестве **любой карты местности**;
- в качестве **шпиона**, чтобы посмотреть любую закрытую плитку пути. Отметьте такую плитку щитом своего цвета. Затем вы сможете ее изучать в любое время;
- в качестве **карты пополнения**, чтобы вернуть убранный с поля фигурку на корабль.



После того как игрок сыграет карту исследователя (любым из способов), корабль перемещается в следующую бухту направо. Если корабль уже находится в самой крайней правой бухте, то левое поле переворачивается и выкладывается справа. На него выкладывается новая плитка пути и 4 новых плитки сокровищ (как описано в разделе подготовки к игре). Все сокровища и фигуры, которые были на этом поле, убираются из игры. *Не забывают, что фигуру можно вернуть на корабль, сыграв карту исследователя.* Левое поле освобождается от фигурок, переворачивается и выкладывается справа еще и в том случае, когда на нем и на центральном поле не остается плиток сокровищ. На новое поле выкладывается плитка пути и 4 плитки сокровищ. Если же корабль находился на убираемом поле, то он перемещается в первую бухту следующего поля.

Пример: корабль плывет дальше. С самого левого поля все убирается, оно переворачивается и выкладывается справа. Затем на него выставляют новые плитки пути и сокровищ. Синяя фигурка откладывается в сторону. Позже в игре ее можно будет вернуть на корабль при помощи карты исследователя.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда нужно выложить новое поле в четвертый раз (то есть после 12 сыгранной карты исследователя), а плиток пути и сокровищ уже не осталось, игра заканчивается. Игроки подсчитывают сокровища. Кто награбил больше, тот и победил.

Еще игра заканчивается, если игроки собрали все сокровища на трех полях, и ни один из них не играет карту исследователя на свой следующий ход.



Автор игры: Uwe Rosenberg

Редактор: Hanno Girke

Художник: Klemens Franz | atelier198

Создатель 3D-моделей: Andreas Resch

Перевод на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2015 г.



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Strasse 37,
D-27804 Berne,
Deutschland
Все права защищены.