



Звездность:



Банзай, Ваше Святейшество!!

Рыцари ✂ 七白内ノ尸白

## Суть игры



- 1 Жаркие споры подступают к вашим дверям: куда поехать в отпуск — на запад или на восток?! "Рыцари против Самураев" развеют все сомнения: сыграв в эту простую в освоении и динамично развивающуюся (!) игру шахматного типа, вы прочувствуете всю соль культуры Европы, и весь рис экзотичного Востока.
- 2 Второй вариант: если вы поклонник, скажем, аниме, то защитить честь любимой культуры можно, выиграв у оппонента. Да и в целом, данная игра хороша для дуэлей, соревнований и офисных войн. Ведь мы всегда хотели получить ответ на живо трепещущий вопрос: КТО КРУЧЕ — РЫЦАРИ ИЛИ САМУРАИ?!

## Правила



**Как играть:** выставлять фигуры бойцов на поле, двигать их к базе противника. Игрок, чей боец первым вошел на базу противника, победил. Когда вы освоитесь, партии будут проходить стремительно: по 5, максимум 10 минут.

**Поле:** состоит из 6 линий в клетку (Страница 3). В каждой клетке может находиться только 1 фигура.

**Ход:** в свой ход игрок может выставить одну фигуру в незанятую клетку первого ряда; или пойти одной уже выставленной фигурой (см. Рисунок 1); или использовать одно заклинание.

**Бой:** фигуры бьют друг друга как в шахматах — атакованная фигура снимается с поля и уходит из игры.

### Рисунок 1

Фигура может пойти по диагонали, вертикали/горизонтали или и так, и эдак — см. стрелочки, которые на ней нарисованы.



### Рисунок 2

База Игрока. Как видите, шагнуть на базу можно только с двух клеток, расположенных перед ней.



## Рыцари



Все фигуры ходят на 1 клетку; Рыцарь и Конный Самурай могут ходить 1 или 2 клетки за ход.

**Копейщик (2):** ходит и бьет прямо в соседние клетки.

**Арбалетчик (2):** х/б по диагонали в соседние клетки. Может выставляться сразу на вторую линию поля!

**Крестоносец (3):** х/б в любые соседние клетки. *Неуязвим для сумоистов.*

**Рыцарь (4):** х/б в любые соседние клетки. Может проскакать 2 незанятых клетки за ход и атаковать фигуру на второй клетке.

**Шут (2):** х/б по диагонали. Может поменяться местами с любой фигурой на расстоянии максимум в двух клетках от него (т.е. на первой или второй линии от него).

## Самурай



Цифры в скобках после каждой фигуры означают число кубиков, которые кидаются в бою (см. опцию на стр. 2)

**Сумоист (2):** ходит и бьет прямо в соседние клетки.

**Ниндзя (2):** х/б по диагоналям в соседние клетки. Вместо атаки может перепрыгнуть через фигуру противника (по диагонали). Если несколько фигур на одной диагонали, ниндзя может перепрыгнуть их все (как в шашках).

**Самурай (3):** х/б в любые соседние клетки.

**Конный самурай (4):** х/б в любые соседние клетки. Может проскакать 2 незанятых клетки за ход и атаковать фигуру на второй клетке.

**Монах (2):** х/б по прямой. Может передвинуть любую фигуру рядом с ним на 1 клетку в любую сторону.

1

Правила игры

2

Фишки и Заклинания

3

Игровое поле



## Вырежи свои войска! :)



Пустые фишки — для фигур вашего изобретения.

Если вам по душе викинги, морпехи, индейцы или протосы — сделайте набор из пяти фигур, укладываемых в логику правил (4 обычных, одна специальная). И постарайтесь доказать друзьям, что команда ежеиков-мутантов круче, чем роботы-посудомойки!

Карту можно увеличить, сделать 4 базы, чтобы устроить сражение и вовсе невиданное в земной истории.

## Опция: бои с помощью кубика

Желающие могут превратить быструю около-шахматную игру в быстрый около-варгейм :)

Для этого бой фигур можно отыгрывать с помощью кубиков, что внесет элемент неожиданности в развитие партий. При встрече двух фигур, атакующая бьет стоящую не автоматически (как в шахматах, шашках и т.п.), а только если сумма броска будет больше суммы броска стоящей.

В скобках у каждой фигуры (Страница 1) указано число кубиков, которые ее хозяин кидает в бою.

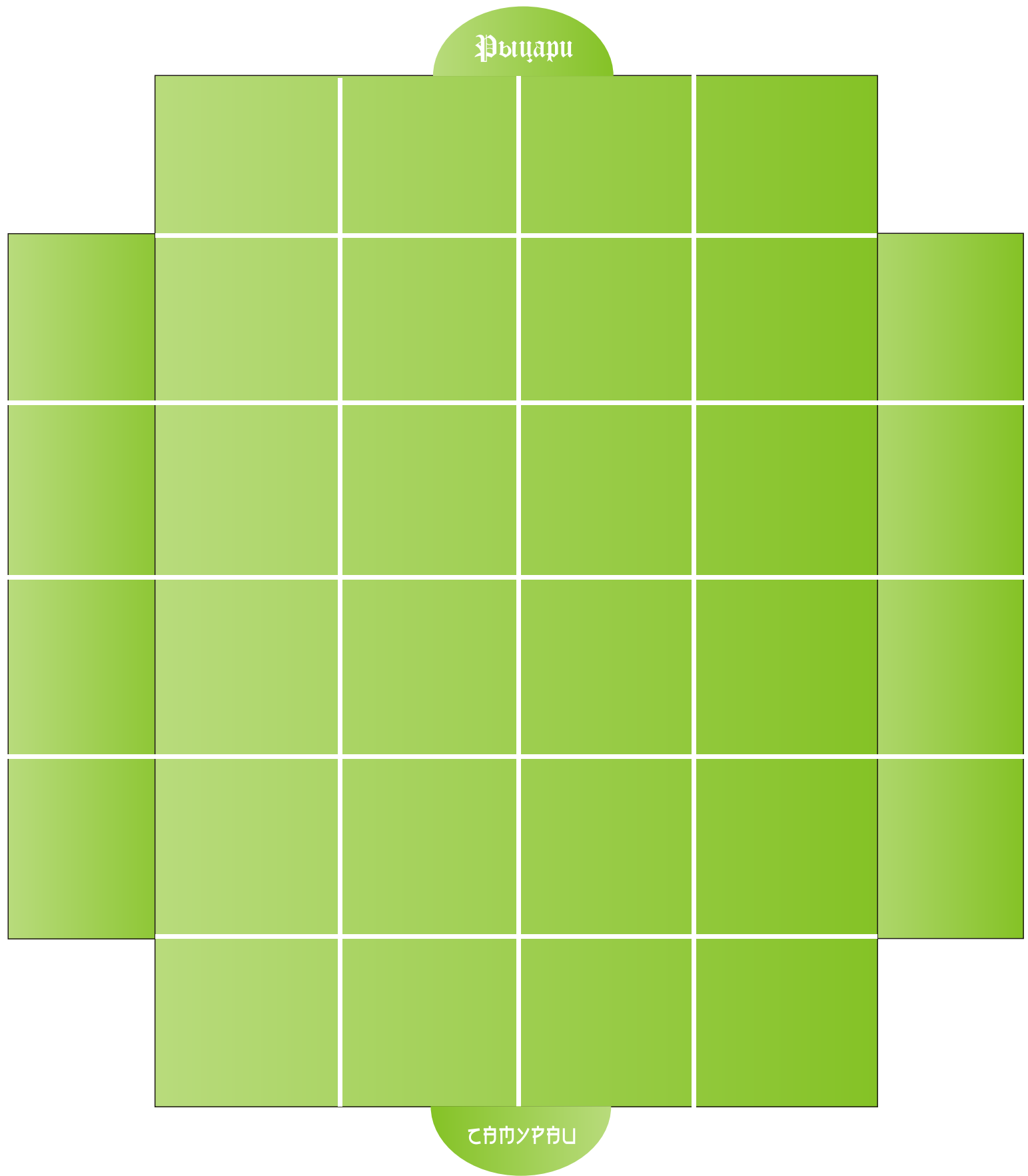
У кого больше, тот и победил. А при ничьей атакующий отступает обратно на свою клетку, и ситуация не меняется.

При использовании этой опции, к заклинаниям добавляется: Благословение (+3 к броску) и Шаолинь (+1 кубик к броску).

## Самураям заклинания. Рыцарям молитвы.

<p><b>Веер</b></p>  <p>Атакующая фигура может отойти на любую незанятую клетку и спастись.</p>	<p><b>Хокку</b></p>  <p>Меняет местами две фигуры на доске, но нельзя менять фигуры с верхней и нижней линий.</p>	<p><b>Лиса</b></p>  <p>Фигура может пройти на 1 клетку больше в этот ход.</p>	<p><b>Шаолинь</b></p>  <p>+1 кубик к броску в бою в этот ход.</p>
<p><b>Исцеление</b></p>  <p>Возвращает снятую фигуру из Кладбища в руку хозяина.</p>	<p><b>Гнев</b></p>  <p>Позволяет выставить две фигуры за ход, либо 1 фигуру + 1 ход уже выставленной.</p>	<p><b>Праведность</b></p>  <p>При атаке защищает фигуру (атакующий возвращается на свою клетку ни с чем).</p>	<p><b>Благословление</b></p>  <p>+3 к броску в бою в этот ход.</p>

Выцару



𐌲𐌹𐌿𐌿𐌹𐌸𐌹𐌺𐌾𐌹