



ПОДВИГИ ГЕРАКЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ



⊕ В ИГРЕ

- ☞ Длительность партии: 40–70 мин
- ☞ Возраст: от 10 лет
- ☞ Количество игроков: 2–4



Видеоинструкция

Геракл, сын верховного бога-громовержца Зевса, — один из самых известных героев греческой мифологии. Он отличался необыкновенной физической силой и храбростью. Богиня Гера невзлюбила Геракла и делала всё, чтобы помешать ему стать бессмертным. Она устроила так, что Геракл поступил на службу к царю Эврисфею, по приказу которого он совершил 12 опасных подвигов.

Хочешь почувствовать себя Гераклом и испытать свою силу, смекалку, ловкость и упорство? Тогда в путь!

СОСТАВ ИГРЫ

- ☞ 12 карточек подвигов

Лицевая сторона



Оборотная сторона



☞ 32 стартовые карточки игроков (по 8 на каждого игрока)



☞ 20 карточек Гимназия (карточки соратников/предметов)



☞ 48 жетонов победных очков



РЕЖИМЫ ИГРЫ

В игре предусмотрены два режима:

1. Героический — базовый вариант для начинающих игроков.
2. Каприз Эврисфея — для опытных игроков.

ГЕРОИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Игра длится три раунда, в каждом по четыре подвига. Раунд — это серия одновременных игровых действий, которая приводит к выполнению всех четырёх подвигов одной линии и овладению их жетонами и бонусами или/и активации их эффектов.

Подготовка к партии

1. Возьмите 12 подвигов и выложите первые четыре из них (1 — «Немейский лев», 2 — «Лернейская гидра», 3 — «Стимфалийские птицы» и 4 — «Керинейская лань») лицевой стороной вверх по порядку в центре стола в ряд так, чтобы до них могли дотянуться все игроки (см. рисунок на с. 6–7).

2. Остальные подвиги выложите выше также рядами по четыре штуки. Над первыми четырьмя подвигами разместите карточки второго раунда (5–8-й подвиги), а над ними — третьего (9–12-й подвиги). Не забывайте соблюдать порядок подвигов при подготовке к игре. В дальнейшем совершать подвиги можно в произвольном порядке в рамках одного раунда.

3. Над каждой карточкой подвига положите по три жетона победных очков.

Оставшиеся 12 жетонов вам не понадобятся в этом режиме игры.

4. Возьмите все карточки Гимнасия. Найдите среди них по одной карточке с изображениями палицы , лука и стрел , верёвки , помощи Иолая , горящего ствола  и выложите их на столе под карточками подвигов лицевой стороной вверх. Оставшиеся карточки перемешайте и положите стопкой рубашкой вверх слева от выложенных в открытую (см. рисунок на с. 6–7).



5. Возьмите стартовые карточки игроков и разложите их по цветам, у вас получится четыре стопки по восемь карточек.

6. Каждый игрок выбирает себе одну из стопок, перемешивает её взакрытую и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Это личная стопка игрока.

7. Каждый игрок берёт себе четыре карточки из своей личной стопки.

ПРИМЕР СТАРТОВОЙ КАРТОЧКИ ИГРОКА



Инициатива (число в верхнем левом углу карточек игроков и карточек, приобретённых в Гимнасии) помогает определить порядок получения карточек из Гимнасия и жетонов победных очков с карточек подвигов.

Игрок с наибольшим значением инициативы получает карточку Гимнасия или жетон (иногда несколько жетонов) в первую очередь, затем игрок с меньшим по порядку значением и так далее.

Вы готовы к игре!



СТАРТОВЫЙ

ЛИЧНАЯ СТОПКА ИГРОКА 1



ЛИЧНАЯ СТОПКА ИГРОКА 2



РАУНД 3



РАУНД 2



РАУНД 1



ГИМНАСИЙ



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из трёх раундов. Каждый раунд делится на ходы. Их количество может меняться от раунда к раунду в зависимости от действий игроков. Все игроки ходят одновременно.

Каждый ход игрок может выполнить два действия:

1. Обновить карточки в руке (выполняется по желанию).
2. Совершить подвиг или посетить Гимнасий (выполняется обязательно).

Обновление карточек в руке

Перед выкладыванием карточек вы можете:

- сбросить две или четыре карточки и взять вместо них одну или две новые карточки из своей личной стопки соответственно;
- полностью обновить карточки в своей руке, сбросив их и взяв новые четыре из своей колоды, но для этого придётся заплатить один жетон.

Игрок всегда сбрасывает карточки в открытую справа от личной стопки (см. рисунок на с. 6–7).

Совершение подвига или посещение Гимнасия

Игрок решает, отправиться на подвиг или в Гимнасий.

Совершение подвига

ЛИЦО КАРТОЧКИ ПОДВИГА

РУБАШКА КАРТОЧКИ ПОДВИГА



Бонус распространяется на эту характеристику



Бонус даёт возможность получить дополнительное победное очко при использовании указанной слева характеристики

Игрок должен выложить одну свою карточку с руки лицевой стороной вверх на один из подвигов текущего раунда.

Символ на выкладываемой карточке должен совпадать с символом либо в верхнем левом углу подвига, либо в нижнем левом углу половины карточки (если использовалась карточка Гимназия) (см. рисунок карточки Гимназия на с. 10).

Внимание! Игроки могут класть карточки на один и тот же подвиг, порядок выкладки карточек не важен.

Если на карточке подвига лежит одна карточка одного игрока, то он забирает в свой запас столько жетонов, сколько лавровых венков изображено на сыгранной им карточке в правом нижнем углу.

Если на карточке подвига лежат карточки нескольких игроков, то первым берёт жетон(ы) владелец карточки с наибольшей инициативой и далее в порядке убывания этого показателя.

Если игрок взял последний жетон с карточки подвига, он забирает себе эту карточку. Игрок зачитывает текст с обратной стороны карточки подвига. Если это мгновенный эффект, то он срабатывает сразу. Если это карточка с постоянным эффектом, игрок выкладывает её перед собой и в дальнейшем может использовать этот бонус. Если перед ним ранее уже была выложена подобная карточка, он может выбрать: заменить её новой или оставить старую, но подложив под неё приобретённую только что.

Каждая карточка подвига перед игроком в конце игры принесёт одно победное очко.



Посещение Гимнасия

- ☛ Даёт преимущества и позволяет планировать дальнейшую стратегию

КАРТОЧКА ГИМНАСИЯ



Внимание! В игре существует исключительная инициатива, она обозначается звёздочкой. Карточка с её изображением разыгрывается перед всеми остальными, если используется её нижняя часть.

Обратите внимание, что каждая карточка Гимнасия разделена пополам. Это значит, что игрок может выбрать, какую половину этой карточки использовать:

- 1) с характеристикой — силой, смекалкой, ловкостью, упорством (верхняя половина карточки);
- 2) с дополнительными предметами/соратниками (нижняя половина карточки).

Во время взаимодействия с игроками сообщите им, какую половину карточки вы сейчас используете. Ведь инициатива этих половин отличается.

Чтобы **посетить Гимнасий** (получить новую карточку в руку), игрок выкладывает от одной до трёх карточек с руки на желаемую карточку Гимнасия в соответствии со стоимостью на ней.

Внимание! Игроки могут класть карточки на одну и ту же карточку Гимнасия, порядок выкладки не важен.

Когда все игроки выложили карточки (на подвиг или в Гимнасий), они определяют результаты своих действий — сначала на подвигах, потом в Гимнасии.



Если игрок разыграл карточку Гимназия на подвиг, он получает столько жетонов, сколько изображено на активированной половине этой карточки (1–2 шт.).

Если после хода игроков в Гимназии лежит меньше пяти открытых карточек, доложите новые из стопки до пяти штук.



Два игрока разыграли по одной карточке на подвиг «Немейский лев».

Игрок А забирает жетон первым, так как показатель инициативы на его карточке выше, чем у соперника. **Игрок Б** забирает жетон вторым. Над карточкой подвига остаётся один жетон.

Игрок разыгрывает нижнюю половину карточки Гимназия (пиктограмма «Лук и стрелы») и забирает последний жетон и саму карточку подвига соответственно.



Три игрока разыграли по одной карточке на подвиг «Лернейская гидра».

Игрок А применил «Помощь Иолая» с исключительной инициативой (значок «звёздочка»). Он берёт два жетона первым. **Игрок Б** разыграл «Горящий ствол» с инициативой 39 и берёт жетоны вторым. Он должен взять два жетона, но на подвиге остался один. **Игрок Б** забирает этот последний жетон. Считается, что **игрок Б** совершил подвиг. Он забирает эту карточку себе. **Игрок В** ничего не получает.



В игре нет ситуаций, когда несколько карточек со звёздочками могут быть выложены на один и тот же подвиг. Если несколько игроков выложили на разные подвиги по карточке со звёздочкой, то первым разыгрывается тот подвиг, который имеет меньшее порядковое число, затем остальные по порядку, и только после этого разыгрывается подвиг, на который претендовали игроки с «числовой» инициативой.

Если один игрок претендует на получение карточки в Гимнасии (выложил на неё 1–3 карточки с руки), он забирает её в руку, а использованные для этого карточки кладёт в личный сброс.

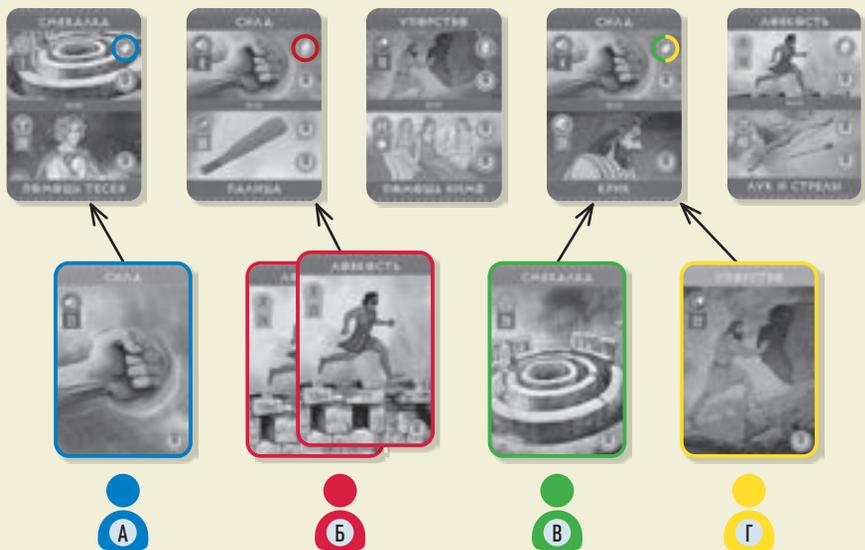
Если несколько игроков претендуют на одну и ту же карточку в Гимнасии, то они сравнивают свои выложенные карточки по инициативе. Игрок, выложивший карточку с наибольшим значением инициативы, забирает себе в руку эту карточку из Гимнасии, а использованные для этого карточки кладёт в личный сброс.

Если у нескольких игроков инициатива равная, то такие игроки выкладывают ещё по одной карточке с руки на спорную карточку Гимнасии и сравнивают их по инициативе. Забирает карточку Гимнасии игрок с наибольшим показателем инициативы. Игрок вправе отказаться от такого конкурса, объявив об этом до повторного выкладывания карточек с руки. В этом случае он может потратить свои уже выложенные карточки на приобретение любой другой карточки в Гимнасии по общим правилам. Не отказавшийся от конкурса игрок забирает карточку Гимнасии, на которую претендовал, свои использованные для этого карточки он кладёт в свой личный сброс. В совсем редких случаях, если после конкурса у игроков не осталось карточек в руке, они сравнивают инициативу каждой из своих верхних карточек в личном сбросе. Если сброс пуст, сравниваются две верхние карточки из личных стопок игроков.

Если несколько игроков со звёздочками на своих карточках спорят за одну карточку в Гимнасии, следуйте подробной инструкции, данной в предыдущем абзаце для определения победителя в споре.

Внимание! Нельзя выкладывать свои карточки характеристик/предметов/соратников на карточки подвигов, которые ещё не введены в игру (из следующих раундов). Также нельзя брать карточки взакрытую из стопки Гимнасии.





Игрок А забирает первую карточку Гимнасия, используя для этого одну любую карточку с руки. **Игрок Б** тратит две карточки с руки, чтобы забрать вторую карточку Гимнасия. **Игроки В** и **Г** конкурируют за четвёртую карточку, но заберёт **игрок В**, так как у него более высокая инициатива на выложенной карточке.

Окончание хода

Игроки должны обязательно положить карточку, с помощью которой они только что совершали подвиг, в свою личную стопку сброса лицевой стороной вверх. После этого они подбирают по одной карточке из своей личной стопки в руку до четырёх карточек. Если игрок приобретал что-то в Гимнасии, он также пополняет руку до четырёх карточек. Раунд после этого продолжается, и происходит следующий одновременный ход с выкладыванием карт на подвиги/в Гимнасий.

Внимание! Если в любой момент игры личная стопка игрока опустела, он должен взять все карточки своего сброса, перевернуть их рубашкой вверх, перемешать и сформировать из них свою новую личную стопку.

Окончание раунда. Окончание игры

Когда кто-то из игроков получит последнюю карточку подвига первого раунда, значит, он завершился и нужно сдвинуть ближе к центру стола следующие четыре подвига второго раунда. Помните: над каждой карточкой подвига должно быть по три жетона.

Когда второй раунд закончится, за ним следует третий раунд, и он будет заключительным. После того как один из игроков заберёт последнюю карточку подвига, игроки считают свои жетоны и получают по одному победному очку за каждую свою карточку подвига. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре.

Дополнительное взаимодействие

Вы можете усилить взаимодействие между игроками, создав в процессе игры не три раунда, а четыре. В первом раунде выложите три карточки подвигов (первые три), когда они кончатся — следующие три для второго раунда и так далее до завершения четвёртого раунда.

РЕЖИМ «КАПРИЗ ЭВРИСФЕЯ»

Эврисфей решил отойти от привычного порядка подвигов и поменять его!

Подготовка к партии в этом режиме аналогична подготовке к героическому режиму, за исключением следующих моментов:

1. Выложите четыре случайные карточки подвигов в произвольном порядке в первом раунде, остальные карточки подвигов также выкладывайте в случайном порядке.

2. Положите по четыре жетона победных очков над каждой карточкой подвига.

3. В этом режиме Гимнасий не имеет фиксированной стартовой раскладки и карточки на него выкладываются в произвольном порядке.



Внимание! Для приобретения карточек в Гимнасии теперь требуется использовать не любые карточки (сбрасывая их), а конкретные карточки характеристик, которые указаны в верхней половине карточек Гимнасия. При этом требование по их количеству сохраняется (пиктограмма с карточками в верхнем правом углу на карточке Гимнасия).



В остальном этот режим повторяет героический. Эта версия понравится более опытным и «искущённым» героям!

Приятных партий!

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Характеристики

- сила
- ловкость
- смекалка
- упорство

Предметы

- лук и стрелы
- палица
- горящий ствол
- верёвка

Соратники

- Иолай
- Тесей
- Абдер
- Гермес
- нимфы

Разное

- крик Геракла
- жетон победных очков
- стоимость 1 карточка
- инициатива
- исключительная инициатива





ИПР0ТЭКА