

Alien-totten

(Schotten-Totten)

Состав игры

54 карты шести цветов (каждый цвет представляет клан) со значением 1–9;

9 карт пограничных кристаллов;

10 карт действий (не используются в обычной игре)

Подготовка к игре

- Положите 9 карт пограничных кристаллов в горизонтальную линию между игроками.

- 10 карт действий не участвуют в обычной игре, поэтому их следует отложить.

- Перетасуйте все карты кланов.

- Игроки получают по шесть карт; карты противнику не показываются.

- Из оставшихся карт составляется колода и выкладывается с одного конца линии камней.

- Решите, кто будет ходить первым (в случае если играется несколько игр, новую начинает победитель предыдущей).

ИГРА

Ход передается от одного игрока к другому. На свой ход игрок выбирает одну из карт на руках и кладет ее лицевой стороной вверх со своей стороны границы под одним из кристаллов. Карты, которые будут по ходу игры выкладываться под одним и тем же кристаллом, можно частично класть на предыдущие карты, чтобы сэкономить пространство, но значения карт должны быть видны. Под каждым пограничным кристаллом можно положить не больше трех карт.

После того как игрок выложит карту, он должен взять карту из колоды. Если в колоде больше нет карт, значит, брать больше нечего. Но игра все равно продолжается.

В роли старейшины деревни вы решаете, каким образом сгруппировать карты со своей стороны границы. Ваша цель – собрать более сильную группу, чем у противника. Полная группа состоит из трех карт. Ниже представлены все возможные группы, от сильнейших до слабейших:

1 группа: Организованный клан: три карты одного цвета с последовательными значениями.

2 группа: Колония Алиен: три карты с одним значением.

3 группа: Клан: три карты одного цвета.

4 группа: Выводок Алиен: три карты с последовательным значением, цвет не играет роли.

5 группа: Толпа дикарей: любая другая комбинация из трех карт.

Более сильная группа побеждает более слабую. Если оба игрока выставили группу одного ранга со своей стороны пограничного камня, побеждает группа с наибольшим значением.

Если и здесь значения совпадают, выигрывает игрок, первым собравший группу.

Пограничные кристаллы: на свой ход, перед тем как сыграть карту, вы можете заявить право на один или несколько кристаллов. Для этого на вашей стороне соответствующего кристалла у вас должна быть полная группа из трех карт. Более того, вы должны будете доказать, что противник не сможет вас победить. Если у противника на его стороне кристалла есть группа из трех карт, то ситуация очевидна. Но если у противника меньше трех карт, вы должны будете доказать, что он не сможет создать более сильную группу, чем у вас, какие бы карты он не добавлял. Для этого вы можете использовать карты, уже лежащие на игровом поле, но нельзя использовать информацию из карт на руках. Если две группы обладают одинаковой силой (одинаковый ранг,

одинаковое общее значение), игрок, добавивший последнюю карту, теряет кристалл. Однако его противник может захватить этот кристалл только на свой ход.

Конец игры

Игра заканчивается сразу же, как только игрок захватит три расположенных рядом кристалла или пять любых кристаллов в общей сложности. Этот игрок объявляется победителем. Больше в этой игре нельзя захватывать пограничные кристаллы.

Если вы проводите несколько игр, то победитель каждой игры получает всегда пять очков; проигравший получает по одному очку за каждый захваченный пограничный кристалл. В конце концов, выигрывает игрок с наибольшим количеством очков.

ПРАВИЛА ТАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

В принципе, тактическая игра основывается на правилах обычной игры. Ниже описаны только те моменты в правилах, которые были изменены в тактической игре.

Подготовка к игре

Карты действий тасуются и кладутся колодой с одного конца линии пограничных кристаллов. Колода обычных карт кладется с другого конца.

Игра

На свой ход игрок может сыграть либо обычную карту, либо карту действия. В конце хода игрок может взять карту из любой колоды. Если обе колоды пусты, значит, карты больше не берутся. Но игра продолжается.

Карты действий влияют на группы. Если игрок не может сыграть обычную карту, он может либо спасовать, либо сыграть карту действия. Это может произойти в двух случаях: когда игрок заполнил все места на своей стороне границы или если у него в руке только карты действий.

Пограничные кристаллы.

Карты действий могут использоваться, чтобы помешать захвату пограничных кристаллов. Но если игрок захватил кристалл, то карты действий на него уже не действуют.

Карты действий

Есть 10 карт действий. Их можно сыграть вместо обычных карт, чтобы повлиять на выложенные группы. У игрока в руке может быть столько карт действий, сколько ему хочется, но не более 6 карт всего. **Но сыграть игрок может только на одну карту больше, чем его противник.** Это значит, что, в принципе, игрок всегда может сыграть карту действия, если только он уже не сыграл их больше, чем противник. У каждой карты действия есть специальная функция, и она принадлежит к одной из трех категорий.

- Карты действий, влияющие на мораль: **Вожак, Подкрепление, Shitonoсцы.**
- Карты действий, влияющие на территорию: **Ужас, Слизь.**

(эти карты выкладываются лицевой стороной вверх на пограничный камень так, чтобы они смотрели на сыгравшего их игрока)

- Особые карты действий: **Разведчик, Перегруппировка, Дезертир, Предатель**

(эти карты выкладываются лицевой стороной вверх рядом с колодой карт действий со стороны сыгравшего их игрока, все выложенные здесь карты должны оставаться видимыми всем игрокам до конца игры)

Более подробно о свойствах карт смотрите в памятке.