

Настольная игра "DOG Royal", арт 49267

Увлекательная **командная** игра Иоганна Шмидауэр-Кёнига для 2-6 игроков



ВНИМАНИЕ:

Если вы еще не знакомы со стандартной игрой DOG (артикул 49201), мы рекомендуем сначала сыграть в эту игру, перед тем как попробовать вариант «Royal», который объясняется в конце этих правил. Так вы освоите базовую версию игры DOG и постепенно выучите все элементы, которые необходимо знать. Если вы уже играли в DOG, вам достаточно прочитать об изменениях правил в разделе «Royal» и описание новых карт, указанных ниже. За исключением «7» и джокера оригинальной версии, в DOG Royal все карты соответствуют картам оригинальной игры DOG.

В комплектацию входит:

- 1 игровое поле
- 110 карт (10 карт 11, 10 карт 13, 7 карт 2, 3, 4, 5, 6, «1-7», 8, 9, 10, 12, «=» и «замена», 6 карт «магнит»)
- 24 фишки (4 фишки на один цвет: король, рыцарь, гражданин и шут)

Цель игры

Для партии с участием 4-6 игроков создают команды, которые играют друг против друга: два игрока, сидящих напротив друг друга, образуют команду (см. в конце специальные партии для партий с 2, 3 или 5 игроками).

Каждый игрок пытается как можно быстрее достичь финиша с помощью 4 фишек. Фишки передвигают, используя карты. Невозможно выиграть партию в одиночку. После того как игрок достиг финиша всеми фишками, он помогает партнеру также достигнуть финиша. Как только команда приходит к финишу с 8 фишками, она выигрывает. Во время партии участники одной команды не должны переговариваться друг с другом о своих картах или действиях.

Подготовка к игре

Разместите игровое поле посередине стола так, чтобы все игроки имели к нему свободный доступ. Игроки ставят фишки на зоны старта, соответствующие их цвету, стороной без печатного рисунка фишки вверх (сторона с печатным рисунком используется для игры в вариант «Royal», в остальных случаях остается скрытой). Два игрока, сидящие друг напротив друга, образуют команду и играют вместе.

Ход партии

Один игрок назначается, чтобы как следует помешать карты, затем он раздает по 5 карт лицом вниз каждому игроку. Затем он передает колоду своему соседу для следующего розыгрыша. Тот пока откладывает колоду. После того как карты розданы, оба партнера каждой командой обмениваются картой со скрытой лицевой поверхностью. Посмотреть полученную карту можно лишь отдав свою карту партнеру. Партнеры должны воспользоваться этим случаем, чтобы помочь друг другу. Например, если у партнера нет фишки на дорожке, можно помочь ему картой «старт», чтобы он смог начать игру.

В начале партии игроки могут поставить по фишке на стартовую клетку.

Игрок, перед которым находится колода, начинает партию. Он кладет одну из своих карт с открытым лицом в центр игрового поля и перемещает одну из своих фишек в зависимости от сыгранной карты. Затем **он не вытягивает новую карту!** Потом наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке сыграть карту, и так далее. Если игрок не может

переместить ни одну из своих фишек, он должен показать карты. Он больше не может использовать карты и кладет их под стопку сданных карт. Игрок выбывает из этой партии. Партия закончена, когда все карты сыграны или сброшены.

Во время второй партии игрок, перед которым находится колода, снова раздает 5 карт каждому игроку и передает колоду соседу слева, который начинает партию. Таким образом, задача раздавать карты и начинать новую партию каждый раз переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке. Если колоды не хватает, чтобы дать каждому игроку требуемое количество карт, для образования новой колоды смешивают сданные карты.

В начале каждой партии после раздачи карт партнеры обмениваются картой со скрытой лицевой поверхностью.

Стартовая клетка

Чтобы переместить фишку из стартовой области к стартовой клетке, требуется карта «старт» (карта с символом ). Находясь на стартовой клетке своего цвета, **фишка блокирует фишки других игроков, но также и собственные фишки** – независимо от того, находится ли там фишка потому что ее вывели из стартовой зоны или потому что она прошла весь путь.

Пока фишка находится на стартовой клетке своего цвета, эта фишка **защищена и не может быть взята или обменена**. Ее также нельзя обойти фишкой другого игрока или одной из своих собственных.

Перемещение и захват

Фишки перемещают, играя в карты. Например, если игрок сыграл 5, он должен переместить одну из своих фишек на 5 клеток **в точности** по часовой стрелке. Перемещая фишку, можно перескакивать через собственные фишки и фишки других игроков (исключение: заблокированные стартовые клетки и финишные клетки), но пропущенная клетка считается.

Одна фишка должна находиться на одной клетке. Если игрок достигает клетки, на которой уже находится другая фишка, он берет эту фишку (даже если это одна из его собственных) и снова ставит ее в стартовую зону соответствующего цвета.

Обязательное правило

Необходимо полностью исполнить каждую карту. Нужно использовать **все очки** карты. Поэтому возможно, например, что игрок, который мог бы достичь финиша через 5 клеток и у которого на руках все карты больше 5, обязан пройти через финиш и снова пройти весь путь своей фишкой. Игрок может перемещать только собственные фишки.

Финиш

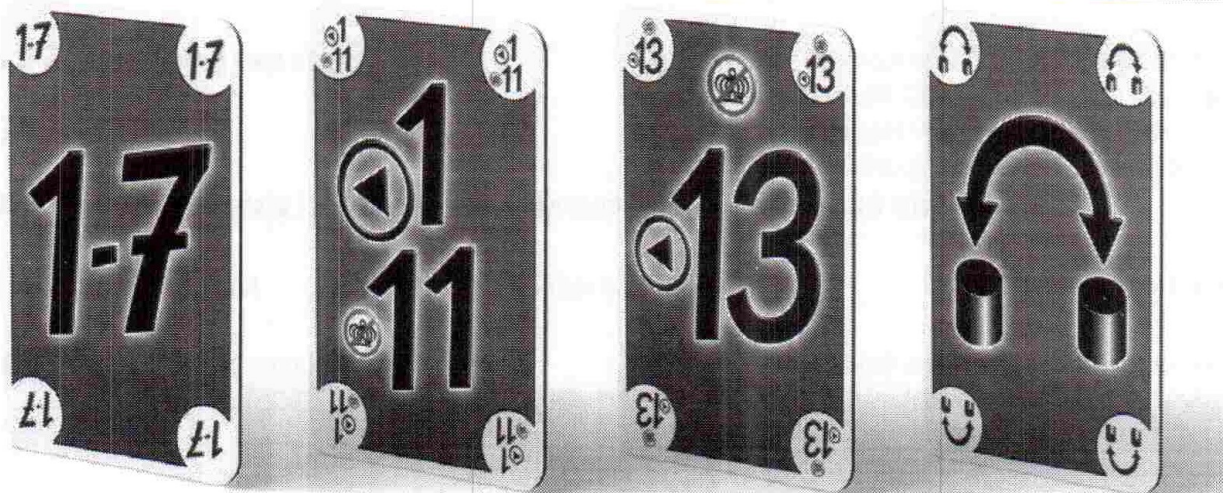
В зоне финиша фишки защищены. Здесь через них нельзя перескакивать, брать их или двигаться назад. В зону финиша всегда нужно заходить, **проходя через клетку старта и двигаясь вперед**. Однако **невозможно достичь финиша, начиная непосредственно из стартовой клетки** (даже если фишка уже прошла весь круг).

Благодаря 8 фишка попадает сразу на финиш.

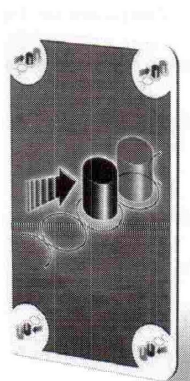
Карты с синим фоном

Когда попадает карта с синим фоном, фишку передвигают в зависимости от цифры, указанной на карте.

Карты с красным или зеленым фоном и их особая функция



Когда попадает эта карта, фишку передвигают на 1-7 клеток.	Это карта «старт», которая позволяет поставить на стартовую клетку фишку, находящуюся еще в стартовой зоне. Или же можно использовать эту карту, чтобы продвинуть фишку на 1 или 11 клеток.	Это карта «старт», которая позволяет поставить на стартовую клетку фишку, находящуюся еще в стартовой зоне. Или же можно использовать эту карту, чтобы продвинуть фишку на 13 клеток.	Обмен: когда попадает эта карта, нужно обменять одну из своих фишек на фишку соперника или его партнера – даже если это неудобно. Нельзя обмениваться защищенными фишками (фишки, которые находятся на стартовой клетке их цвета) и фишками, которые уже достигли финиша. Если на поле присутствуют лишь защищенные фишки, эту карту сыграть нельзя.
--	---	--	--



Магнит: когда попадает эта карта, фишку передвигают на клетку, находящуюся за следующей фишкой (независимо от ее цвета). Это может быть значительным преимуществом. Фишку надо передвинуть так, чтобы она оказалась прямо за следующей фишкой. Нельзя остановиться раньше. Магнит можно использовать **только на протяжении игры**. Игрок не может использовать магнит, чтобы достичь финиша или продвинуть фишку, которая уже стоит на финише.

Копия: эта карта копирует последнюю сыгранную карту

(но не выбранную функцию этой картой). Для игрока, который использует эту карту, это то же самое, как если бы он сам сыграл предыдущую карту. Например, если карта «копия» используется после карты «1-7» (с помощью которой фишка была

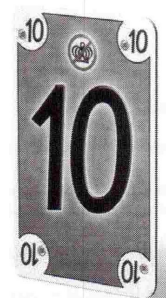


продвинута на 3 клетки), игрок может также продвинуться на 1-7 клеток (например, на 6 клеток). Карта «копия» **не действительна после розыгрыша**. Ее нельзя сыграть как первую карту во время нового розыгрыша (когда каждый игрок только что получил 5 карт). Из-за особых клеток, попадая на которые, нужно вытягивать карты (см. вариант «DOG Royal»), может так случиться, что в конце розыгрыша только у одного игрока есть карты и он разыгрывает их одну за одной, поскольку у других игроков карт нет. В этом случае с помощью карты «копия» он может скопировать одну из своих собственных карт.

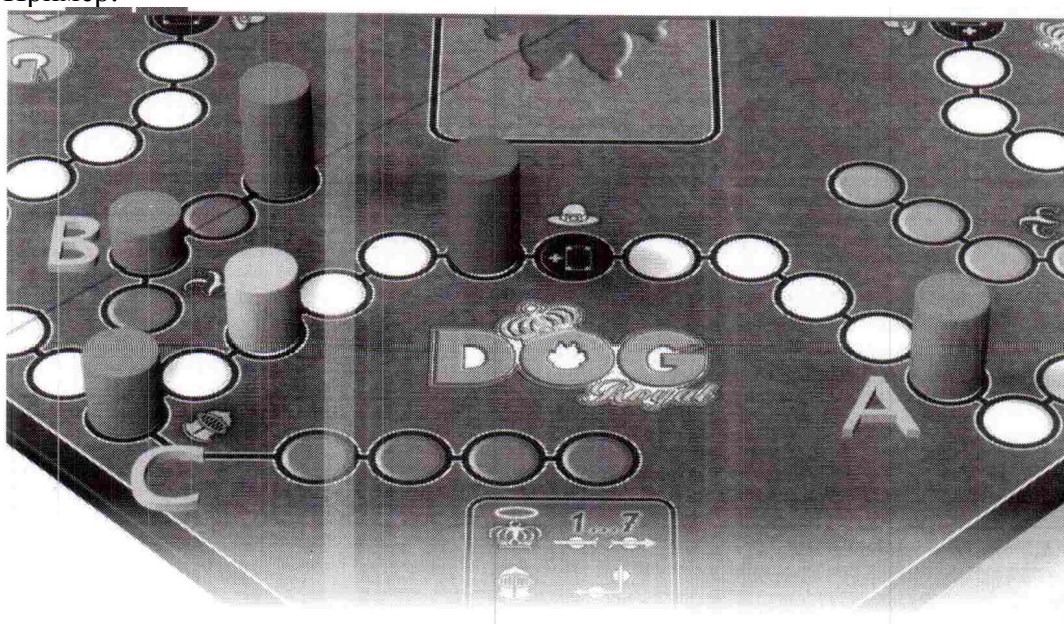


Когда игрок играет эту карту, он может решить, **продвинуть или отодвинуть** свою фишку на 4 клетки. 4 – единственная карта, с помощью которой можно ходить назад. Особенно интересно отодвинуть на 4 клетки фишку, которая находится на стартовой клетке. Таким образом ее можно перевести прямо в зону финиша с помощью следующей карты («1-7», 5, 6 или 8) – если никто ее не возьмет! Передвигая фишку назад, можно перескакивать через другие фишки.

С помощью этой карты можно продвинуть фишку вперед на 10 клеток. Особую функцию можно использовать только в варианте «Royal» (см. раздел правил «Royal»).



Пример:



У зеленого игрока на руках 4, 1-7 и магнит. С помощью 1-7 он мог бы продвинуть находящуюся позади всех фишку (А) до черной клетки за красной фишкой или продвинуть на шесть клеток с помощью 1-7 и взять красную фишку. Он также мог бы продвинуть на одну клетку фишку В с помощью 1-7, чтобы заполнить пробел в зоне финиша. Он также мог бы с помощью 4 отодвинуть фишку С на четыре клетки (до клетки позади красной фишки), чтобы вывести ее прямо в зону финиша с помощью 1-7 во время следующего розыгрыша. Но это было бы немного опаснее, так как есть риск, что красный игрок возьмет фишку С с помощью 1/11 или 1-7.

Партнер

После того как игрок вывел все свои фишки в зону финиша, он помогает своему партнеру и перемещает его фишки, когда играет какую-либо карту. Игрок по-прежнему получает карты. Теперь команда пытается вместе достичь финиша последними фишками. Тем не менее, во время финального этапа, как и во время всей оставшейся партии, партнеры не должны переговариваться о своих картах или действиях.

Как только команда выводит последнюю фишку в зону финиша, полностью выполнив действие карты (нужно использовать все очки сыгранной карты), эта команда объявляется победителем. Игроки сбрасывают все карты, которые у них еще есть. Возможно, что последняя фишка должна будет пройти круг несколько раз, прежде чем достичь финиша.

Окончание партии

Первая команда, которая вывела свои 8 фишек в финишную зону, выигрывает партию.

Специальные правила для партии с 2, 3 или 5 игроками.

Правила идентичны описанным выше за исключением следующих изменений и дополнений:

Игроки играют не в команде, а каждый сам за себя.

Если игрок не может переместить ни одну из фишек с помощью своих карт, он должен отложить одну из своих карт и вытянуть новую. Если он по-прежнему не может передвинуть фишку, он должен пропустить свою очередь и отложить одну из своих карт (чтобы у всех игроков было одинаковое количество карт).

Обмен картами: в начале каждого розыгрыша каждый игрок дает по своему выбору одну карту левому соседу.

Первый, кто выведет 4 фишки в зону финиша, выигрывает партию.

Версия "Royal"

Для игры в «Royal» используются фишки с печатным рисунком сверху (король, рыцарь, гражданин и шут). Количество раздаваемых карт не меняется из розыгрыша в розыгрыш (в отличие от исходного правила DOG, код 49201). В начале розыгрыша всегда раздается **5 карт**.

В начале партии, как только партнеры каждой команды обменялись картой, каждый игрок – начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке – ставит одну из своих фишек на стартовую клетку. Каждый игрок начинает со стартовой клетки одной фишкой. Он выбирает, какую фишку туда поставить. Иерархия (см. ниже) не имеет никакого значения. Это особое начало игры происходит только в начале партии, а не перед каждым розыгрышем.

Иерархия

Между фишками существует иерархия. Самая главная фишка в иерархии – король, затем рыцарь, затем гражданин, и наконец шут, низшая фишка в иерархии. Эта иерархия показана на игровом поле. В принципе, всегда можно перемещать любую фишку. Но если игрок хочет **обойти фишку**, он должен **учитывать иерархию**. Фишка может обойти только фишку того же или низшего ранга. Например, гражданин может обходить только других граждан или шутов. Чтобы обойти фишку вышестоящего ранга, необходима зеленая карта.

Зеленые карты отменяют иерархию между фишками. Таким образом, можно обойти фишку более высокого ранга. Но стартовая клетка, занятая фишкой того же цвета, по-

прежнему блокирует другие фишки (за исключением рыцаря). В зоне финиша также нельзя обходить фишки.

Особые клетки

Игрок, продвинувший фишку до особой клетки (см. рисунок слева), может сразу же вытянуть **дополнительную карту**. Игрок может достичь этой клетки благодаря карте с номером или благодаря магниту. Если игрок обменивает две фишки (из которых одна находится на особой клетке), он не получает новую карту.

Взятие фишек

Его Величество король **может быть взят только другими королями!** За исключением этого правила **фишка может брать любую другую фишку (даже фишку более высокого ранга).**

Особый случай заблокированных стартовых клеток: на стартовой клетке своего цвета можно брать фишку другого игрока с помощью любых своих фишек из стартовой зоны. Например, на своей стартовой клетке я хочу взять фишку другого игрока – даже короля – шутom, пришедшим из моей стартовой зоны (в том числе шутom, полностью прошедшим поле игры). Следовательно, невозможно заблокировать стартовую клетку товарища по команде.

Особые функции

Все фишки имеют особую функцию, которую нужно уметь использовать:



Король: король медленный, но это надежная фишка. Ведь король может быть взят **только другим королем**. Однако короля можно перемещать только **с помощью карты с номером 1-7**. На всех картах, с помощью которых невозможно перемещать короля, изображена зачеркнутая корона. Карты «старт», «обмен» или «магнит» можно использовать вместе с королем или применять к королю. Внимание: карту «копия» для короля можно сыграть только в том случае, если предыдущая сыгранная карта также может использоваться для короля.



Рыцарь: для рыцаря стартовые клетки, занятые фишкой того же цвета, **не являются преградой**. Он не может там остановиться, но может пройти. Но для этого он должен соблюдать иерархию. Он может пройти мимо короля, стоящего на стартовой клетке, но для этого ему нужна зеленая карта. Все другие фишки, находящиеся на стартовой клетке, можно обойти рыцарем с помощью синих или красных карт на выбор (за исключением магнита). Рыцарь – единственная фишка, которая может достичь финиша, обойдя фишку собственного цвета, стоящую на стартовой клетке.



Гражданин: когда гражданин достигает особой клетки, он **может**, вытянув карту, перейти прямо **на следующую свободную особую клетку** по часовой стрелке. Выполнив это действие, он может обойти фишки более высокого ранга или пройти перед заблокированными стартовыми клетками.



Шут: когда он достигает финиша, шут может не использовать все очки своей карты: **он может не использовать до 2 очков**. Напротив, во время партии шут – как и все другие фишки – обязан использовать все очки карты, перемещаясь на игровом поле.