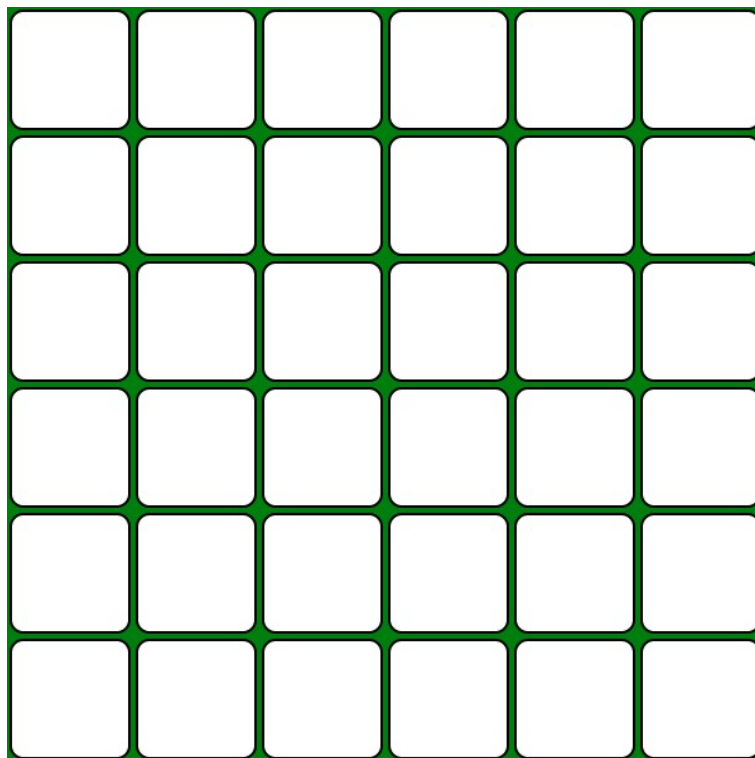
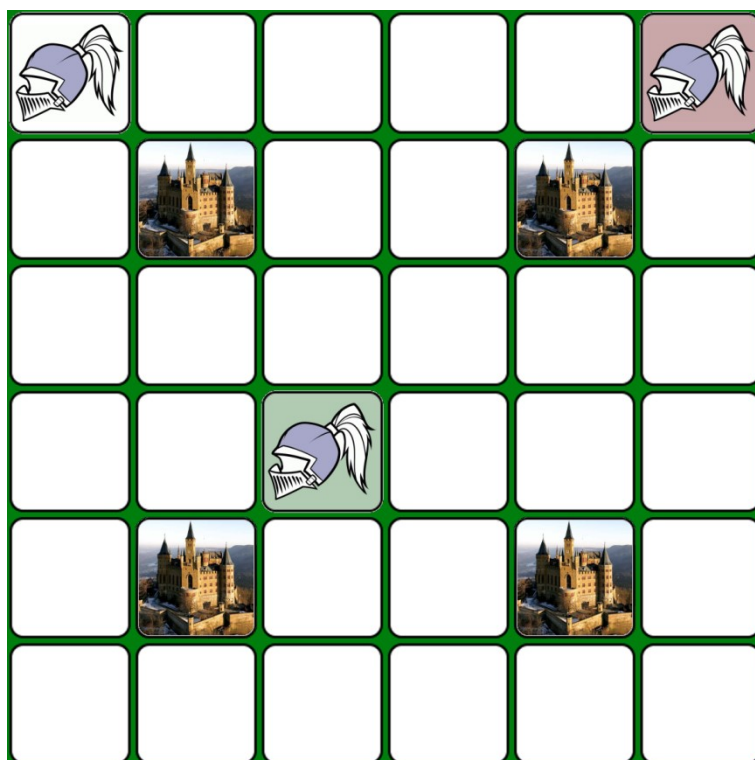


ИГРА «ЗАМКИ»

Поле 6X6 (4 замка, от 2 до 6 игроков) или 9X9 (7 замков, от 2 до 9 игроков).



На нем случайным образом расположены **замки**. Но никто не знает, где замки. Карта открывается для каждого игрока отдельно. Изначально игрок видит клетку, на которой он находится и в радиусе 1-ой клетки.



Начало игры

Каждый игрок (от **2** до **6**) по очереди выбирает начальное расположение войска и берёт два боевых юнита из колоды усилений. Базовый размер войска не может превышать **6** юнитов. Все лишние юниты войска подлежат расформированию (уходят в сброс). В течение игры войско не должно опуститься до нуля, в противном случае игрок выбывает из игры и все замки принадлежащие ему становятся свободными.

Из боевых юнитов можно будет формировать отряды. Размер отряда не может превышать **6** юнитов.

Ход игрока

1. Можно передвинуться на соседнюю клетку.
 - 1.1. Если это пустая клетка, то просто займите новое положение.
 - 1.2. Если это пустой замок, то нужно сформировать отряд для защиты замка.
 - 1.3. Если это замок другого игрока, то нужно сформировать отряд и напасть на игрока.
 - 1.3.1. В бою сравниваются суммарные силы отрядов, у кого больше тот и победил;
 - 1.3.2. Отряд победителя остаётся защищать замок;
 - 1.3.3. Отряд проигравшего игрока погибает;
 - 1.3.4. Проигравший игрок должен покинуть его, переместившись на свободную клетку рядом с замком.
 - 1.4. Если на этой клетке находится другой игрок, то нужно сформировать отряд и напасть на него:
 - 1.4.1. Соперник видит количество юнитов в нападающем отряде, и формирует свой отряд для защиты;
 - 1.4.2. Победитель сражения забирает любого боевого юнита из отряда проигравшего игрока;
 - 1.4.3. Проигравший получает отряд без одного юнита, которого выбрал победитель.
2. Можно усилить войско, взяв карту из колоды усилений, только если вы находитесь в замке.

Раунд

Раунд заканчивается, когда каждый игрок сделал свой ход. В конце раунда достаётся карта из колоды эпох. Там можно встретить одну из следующих карт (копии при игре 6X6/9X9):

1. **Новая эпоха** (В игре действует эффект последней эпохи):
 - 1.1. **Эпоха лучников**. Каждый лучник получает **+1** к боевой мощи. (2/3 копии);
 - 1.2. **Эпоха мечников**. Каждый мечник получает **+1** к боевой мощи. (2/3 копии);
 - 1.3. **Эпоха всадников**. Каждый всадник получает **+1** к боевой мощи. (2/3 копии);
 - 1.4. **Темная эпоха**. Боевых бонусов нет. Игра заканчивается, когда достаётся пятая «Тёмная эпоха». (5 копий);
2. **Новый век**. Максимальный размер войска увеличивается на 2 юнита. (3/4 копии);
3. **Боевое усиление**. Каждый игрок берёт нового боевого юнита из колоды усиления. Войско не должно превышать максимальное значение данного века. Базовое значение - 6, но может быть увеличено до 12. (3/4 копии);
4. **Засуха**. Каждый игрок теряет самого слабого боевого юнита из войска. (3/4 копии);
5. **Пустая карта**. Ничего не происходит. (10/15 копий).

Конец игры

Игра заканчивается:

1. Если вышли все карты **«Темная эпоха»**; Побеждает тот, кто владеет большим количеством замков. При равенстве, побеждает тот, кто владеет самым значимым замком. У каждого замка значимость уникальная.
2. Если один игрок захватил все замки, то он автоматически побеждает.
3. Если остался один игрок в игре, то он автоматически побеждает.