

Putraimdesas uzbrūk

Noteikumu grāmata

Atkal Vikonta Brinzona pilij uzbrūk putraimdesas. Pēc ziņnešu teiktā šoreiz tās ir sapulcējušās lielākā barā nekā parasti turkāt dabūušas arī asinsdesu algotņus. Varētu likties ka no iepriekšējiem sirojumiem pret Vikonta pils iespaidīgajiem nocietinājumiem putraimdesas būtu guvušas labu mācību, bet nelaimīgā kārtā šoreiz tās uzbrūk tieši tad, kad labākie un uzticamākie siera desu karotāji ir devušies kampaņā pret pīrāgu ostām dienvidos. Tādas nejaušības noteikti nav nejaušības - Vikonta karavīru starpā ir spiegi!

Spēles komponentes

- Spēles laukums
- 6 spēlētāju figūriņas
- 6 lomu kārtis (4 siera desas un 2 putraimdesas)
- 3 virsnieku žetoni (leitnants, sardzes kapteinis, seržants)
- 9 nocietinājumu kārtis (+8, +4, 0)
- 72 putraimdesu uzbrukuma kārtis.
- Šķēršļu joslas kārtis

Spēles uzstādīšana

Novieto spēlētāju figūriņas laukuma centrā pie karoga. Katrā nocietinājumu frontē novieto 3 nocietinājumu kārtis tā, lai augšā atrastos +4 pa vidu +8 un apakšā 0. Izdala virsnieku žetonus pēc nejaušības principa tā, lai nevienam spēlētājam nebūtu divi žetoni. Tiek sagatavotas sešas vienādas kaudzītes ar putraimdesu uzbrukuma kārtīm tā, lai katrā būtu 12 kārtis. Katram spēlētājam iedod vienu kaudzīti. Katram spēlētājam izdala vienu lomas kārti.

Spēles pārskats

Spēle sastāv no 3 spēles raundiem un noslēguma raunda. Spēles raunds sastāv no 4 sekojošām fāzēm:

1. Darbu sadale
2. Darbu izpilde

iespējams
spiegiem
pirms
spēles
vajag ie-
pazīties

3. Saziņa ar putraimdesu karavīriem

4. Virsnieku žetonu maiņa

Noslēguma raundā arī ir 4 fāzes, bet pēdējās divas ir atšķirīgas:

1. Darbu sadale

2. Darbu izpilde

3. Nocietinājumu aizstāvju izvēlēšanās

4. Lielā kauja

Darbu sadale

Darbu sadales sākumā visas spēlētāju figūriņas tiek novietotas laukuma centrā pie karoga. Ja spēlētāja figūriņa stāv pie karoga tad tas nozīmē ka šo spēlētāju var norīkot. Tagad virsniekiem ir iespēja norīkot spēlētājus kuri stāv pie karoga. Ja virsnieka figūriņa stāv pie karoga tad atiecīgais spēlētājs var to novietot pilī un citu spēlētāju figūriņas novietot pa posteņiem vai arī atstāt pie karoga, bet ja virsnieks pats jau ir norīkots tad viņš ir spiests neko nedarīt. Vispirms iespēja komandēt citus spēlētājus tiek dota leitnantam, tad sardzes kapteinim un beigās seržantam.

Ja leitnants izvēlas norīkot spēlētājus pie nocietinājumiem tad viņš noliek savu figūriņu pilī un citu spēlētāju figūriņas noliek pie nocietinājumiem vai atstāj pie karoga. Pie katra nocietinājuma nedrīkst novietot vairāk kā vienu spēlētāju. Ja leitnants izvēlas nenorīkot citus spēlētājus tad viņš arī pats savu figūriņu atstāj pie karoga un tad citiem virsniekiem ir iespēja norīkot viņa figūriņu naktssardzei vai trenniņiem.

Pēc tam rīkojas sardzes kapteinis. Viņš norīko cilvēkus sargtornī un sakārto secībā kurā tie pildīs savas darbības. Ja sardzes kaptieņa figūriņa vairs neatrodas pie karoga tad viņš ir spiests neko nedarīt. Sardzes kapteinis var norīkot jebkuru figūru kura joprojām atrodas pie karoga, ieliekot savu figūru pilī.

Līdzīgā veidā rīkojas seržants norīkojot cilvēkus pie šķēršļu joslas. Arī seržants var izvēlēties neko nedarīt, kaut gan tā rīkotos tikai putraimdesu spiegs.

Pils ir vieta kurā siera desu virsnieki nodarbojas ar birokrātiju. Nepieredzējušajām un plānādainajām siera desām birokrātija ļoti nepatīk, jo viņi to nesaprot un dažādo atskaišu aizpildīšana tām aizņem visu dienu. Vikonts tomēr uzstāj ka birokrātija ir jāpilda, jo tā ir sena dzimtas tradīcija, kaut arī pašam Vikontam birokrātija diez ko nepatīk. Patiesībā birokrātiju izdomāja tikai pirms simts gadiem bariņš virsnieku kuri negribēja iet uz šķēršļu joslu.

Darbu izpilde

Darbu izpilde notiek tāda pat secībā kā norīkošana - vispirms rīkojas spēlētāji pie nocietinājumiem, pēc tam sargtornī norīkotie un beigās tie kuri ir šķēršļu joslā.

Nocietinājumi: Visi spēlētāji kuri norīkoti pie nocietinājumiem rīkojas vienlaicīgi. Katrs paņem sev atbilstošo nocietinājumu kaudzīti, tad slepus paskatās, tad slepus apmaina vietām divas augšējās kārtis, vai divas apakšējās kārtis vai arī nedara neko. Pēc tam novieto kaudzīti atpakaļ pie atbilstošā nocietinājuma. Lielajā kaujā tiks ņemta vērā tikai augšējā kārta.

Sargtornis: Spēlētāji rīkojas secībā sākot ar pirmo. Spēlētājs sargtornī var darīt vienu no divām lietām. 1.) Slepus aplūkot kārtis kādā no nocietinājumu kaudzītēm, bet nemainīt to secību. 2.) Rūpīgi samaisīt putraindesu uzbrukuma kārtis kuras atrodas mežā un paņemt sev trīs, un tās slepus aplūkot.

Šķēršļu josla: Spēlētāji rīkojas secībā sākot ar pirmo. Katrs spēlētājs paņem šķēršļu joslas kārtis, no tām viņš izvēlas vienu, atklāj pārējiem un patur sev priekšā. Pēc tam šķēršļu joslas kārtis tiek padotas nākamajam spēlētājam. Kārta bonuss skaitīsies tikai tad ja dotais spēlētājs tiks izvēlēts lielajai kaujai un tikai tad ja viņš nav spiegs.

Pēc katra spēlētāja darbības spēlētājiem var rasties vajadzība apspriesties un pastāstīt ko viņi ir redzējuši, bet nedrīkstēja rādīt citiem. Spēlētājiem ir atļauts apspriesties jebkurā brīdī ar vienu izņēmumu - nocietinājumu labošanu notiek vienlaicīgi un tajā laikā neviens nerunā, tomēr, tieši pirms un tieši pēc tam spēlētāji drīkst apspriesties.

vēl jāizdomā vai atklāti, vai aizklāti

Saziņa ar putraindesu karavīriem

Katrs spēlētājs ieliek mežā vienu putraindesu uzbrukuma kārti ar attēlu uz leju. Siera desu spēlētājiem būs jāieliek kārts kura neko nedara, bet ir svarīgi, lai visi spēlētāji paskatās uz savām kārtīm un brīdī padomā par to ko viņiem likt, jo citādi uzreiz būtu skaidrs kuri ir spiegi. Putraindesu spiegiem tikmēr ir iespēja izvēlēties ko likt, ieteicamā stratēģija ir censties uzbrukt no vienas puses vai uzbrukt tur, kur ir vāji nocietinājumi.

Virsnieku žetonu maiņa

Vispirms leitnants iedod savu žetonu spēlētājam kuram nav žetona. Pēc tam sardzes kapteinis iedod savu žetonu spēlētājam kuram nav žetona, turklāt viņš drīkst dot savu žetonu tam spēlētājam kurš pirms tam bija leitnants.

Līdzīgi rīkojas arī seržants. Šajā fāzē tiek pabīdīts uz priekšu putraindesu karaspēks, lai spēlētāji atcerētos cik raundus ir izspēlējuši.

Nocietinājumu aizstāvju izvēlēšanās

Kad ir izpēlēti pirmie trīs spēles raundi un noslēguma raunda pirmās divas fāzes, un putraindesu karaspēks ir ieradies sākas nocietinājumu aizstāvju ievēlēšana. Par nocietinājumu aizstāvjiem tiek ievēlēti divi spēlētāji. Šiem spēlētājiem priekšā noliktās šķēršļu joslas kārtis tiks ņemtas vērā nosakot kaujas rezultātu. Spēlētāju pāris skaitās ievēlēts tad, ja par tiem baslo vairāk kā puse spēlētāju.

Lielā kauja

Pirms lielās kaujas visas putraindesu uzbrukuma kārtis kuras spēlētāji bija ieguvuši ar sargtorņa palīdzību tiek atgriestas atpakaļ mežā. Pēc tam visas kārtis no meža tiek atklātas un katrā pils frontē tiek saskaitīts cik putraindesas tai uzbrūk. Tiek atklāta augšējā kārts no katras nocietinājumu frontes. Tiek atklātas visu spēlētāju lomu kārtis. Ja kādā no kāršu atklāšanas brīžiem ir iespējams ieturēt spriedzes pilnu pauzi intrigas uzturēšanai tad tas noteikti ir jādara.

liesās
kaujas

Siera desu spēks katrā frontē ir vienāds ar attiecīgās frontes nocietinājumu vērtību, plus, abu aizstāvju šķēršļu joslas kārtīm, bet ja atklājas ka kāds no spēlētājiem ir spiegs tad viņa kāršu vērtība netiek ņemta vērā un tā vietā aizsargi dabū -2 pie savas summas. Ja fronte uzbrūk vairāk putraindesas nekā ir aizsargu spēks tad katra nepieveiktā putraindesa tiek pie Vikonta pils izlaupīšanas.

Pa visām frontēm tiek saskaitītas putraindesas kuras tika cauri nocietinājumiem un spiegi dabū katrs tik daudz punktus. Ja siera desu aizsardzībai neizlauzās cauri neviena putraindesa tad katra siera desa dabū 2 punktus.

Uzvar tie spēlētāji kuri pēc trīs spēlēm ir dabūjuši visvairāk punktus.