



Кубок Граадля



Бруно Файдутти и Джон Ковалик

Цель игры

Вы рыцарь Камелота, отправившийся на поиски Святого Грааля.

На вашем пути встретится множество опасностей. К счастью, у вас неподалёку есть пара старых друзей, которые могут протянуть вам руку помощи или даже волшебную палочку, если, конечно, они не решат помочь одному из ваших соперников.

Рыцарь рыцарю не товарищ, поэтому остерегайтесь ловушек, расставленных другими игроками. Это гонка, и победит рыцарь, который первым дойдёт до финишной черты (последняя область с замком), независимо от того, каким образом он до неё добрался.

Компоненты

9 карт союзников



18 двусторонних жетонов клевера



×3



×4



×4



1 дракон



Каждому игроку:
1 рыцарь,
1 памятка



×4



×3



1 кубик деревни



12 жетонов копий



1 жетон печати
первого игрока



2 поля заданий



1 игровое поле



Подготовка к игре

- 1 Разместите **игровое поле** в центре стола.
- 2 Поместите **дракона** на красную область пути. 
- 3 Каждый игрок берёт **фигурку рыцаря** и **памятку игрока** одного цвета.
- 4 Поместите **жетоны клевера** лицевой стороной вниз на каждую зелёную область пути с клевером. Оставшиеся жетоны поместите в запас лицевой стороной вниз. 
- 5 Положите **кубик деревни** рядом с игровым полем.
- 6 Положите **жетоны копий** рядом с игровым полем.
- 7 **Стартовые области** пути пронумерованы. Перемешайте **карты союзников** и раздайте по одной карте каждому игроку. Номер карты укажет игроку, на какую стартовую область поставить своего рыцаря. Два рыцаря могут стартовать из одной и той же области. Затем игроки **возвращают карты союзников**, перемешивают их и формируют общую колоду, находящуюся рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
- 8 Если один или несколько рыцарей начинают игру на **областях 7, 8 или 9**, каждый из них берёт жетон копия. Если из этих областей никто не стартует, жетон копия берёт рыцарь, находящийся на последней позиции.
- 9 Рыцарь, занимающий последнюю позицию, получает **жетон печати первого игрока**.
- 10 Поместите поля заданий рядом с игровым полем, чтобы они были видны всем игрокам. На них указаны **эффекты жетонов клевера**.



4

1



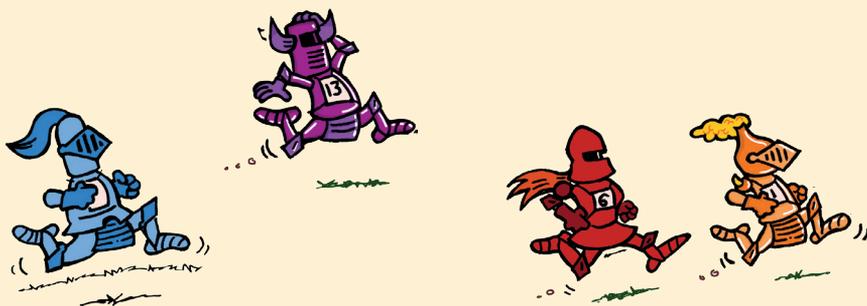
10



7



9



8



Цзровой процесс

Цзровой раунд

Игра состоит из последовательных раундов, каждый из которых делится на две фазы:

1. Выбор союзников.
2. Обнаружение союзников и перемещение рыцарей.

1. Выбор союзников

Эта фаза разделена на три этапа:

А. Выбор первого игрока

Если в предыдущем раунде у игрока на кубике деревни выпал жетон печати первого игрока, он забирает жетон себе. В противном случае жетон печати получает игрок, чей рыцарь стоит последним на пути.

Б. Сброс союзников

В зависимости от количества игроков, одна или несколько карт союзников откладываются и не используются в текущем раунде. Некоторые из них лежат лицевой стороной вверх, некоторые — лицевой стороной вниз, как указано в таблице:

КАРТЫ, ОТЛОЖЕННЫЕ ДО ВЫБОРА СОЮЗНИКОВ

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ	ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ
3	0	1 (+1)
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1

НЕЗАВИСИМО ОТ КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ, ЕЩЁ ОДНА КАРТА СОЮЗНИКА СБРАСЫВАЕТСЯ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ ПОСЛЕ ВЫБОРА ВСЕХ СОЮЗНИКОВ.



В. Выбор союзников

Первый игрок берёт оставшиеся карты союзников, которые не были отложены в сторону, выбирает и оставляет себе одну карту, кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Затем передаёт оставшиеся карты игроку справа или слева от себя, таким образом решая, в каком направлении — по часовой стрелке или против неё — игроки будут выбирать карты союзников в текущем раунде. Следующий игрок, получивший карты союзников, также выбирает карту, кладёт её перед собой и передаёт оставшиеся карты следующему участнику. И так далее, пока все игроки не выберут себе союзников.

При игре втроём, после того как была сброшена случайная карта лицевой стороной вниз, первый игрок выбирает одну из оставшихся карт и кладёт её перед собой. Затем передаёт семь оставшихся карт следующему игроку, который выбирает одну карту и передаёт шесть оставшихся карт третьему игроку. Третий игрок выбирает одну карту и снова передаёт пять оставшихся карт союзников первому игроку. Не глядя на эти карты, первый игрок ещё раз сбрасывает случайную карту, затем выбирает своего второго союзника из четырёх оставшихся и передаёт три оставшиеся карты второму игроку, и так далее. Таким образом, каждый игрок выбирает двух союзников и разыгрывает обе карты во время следующей фазы.

В партиях с 3—7 игроками последний участник, получивший карты союзников, может выбрать одну из двух карт. Оставшаяся карта сбрасывается лицевой стороной вниз.

В партии с 8 игроками последний участник получает только одну карту союзника от своего соседа, но при этом берёт карту союзника, отложенную лицевой стороной вниз в начале хода. Затем выбирает одну из них и сбрасывает лицевой стороной вниз оставшуюся карту.

2. Обнаружение союзников и перемещение рыцарей

Призыв союзников

После того как все игроки выберут своих союзников на этот ход, **первый игрок начинает называть союзников**, одного за другим, в порядке возрастания.

Пример: «Я призываю союзника номер один — колдунью. Я призываю союзника номер два — оруженосца» — и так далее.

Союзники



1 Колдунья

Переместитесь на одну область вперёд, затем прокляните одного из других союзников (скажите, например: «Я проклинаю кузнеца!»). Если позднее во время призыва союзника игрок откроет карту, которую вы прокляли, вы немедленно меняете местами своего рыцаря с рыцарем этого игрока, даже если между вами находится дракон, и продвигаетесь вперёд ещё на одну область. Проклятый игрок применяет эффекты своей карты союзника после перестановки. Если никто не выбрал карту союзника, которую вы прокляли, ничего не происходит.



2 Оруженосец

Укажите на рыцаря на пути (и скажите, например: «Этот рыцарь будет первым!»), затем переместитесь вперёд на 2 области. Если в конце раунда выбранный рыцарь будет лидировать в гонке, то вы переместите своего рыцаря на первую область перед ним, занимая ведущее место, а если не будет лидировать, то ничего не произойдёт.



3 Мерлин

Втайне от других посмотрите 3 жетона клевера на пути, после чего разложите их в любом порядке на тех же местах. Затем переместитесь вперёд на 1, 2 или 3 области.



4 Кузнец

Возьмите жетон копья из резерва. Затем переместитесь вперёд на 4 области.

Обнаружение союзника

Как только призван союзник игрока, он открывает свою карту и применяет все её эффекты. Следующий союзник не призывается до тех пор, пока не будут применены все эффекты предыдущего. У каждого союзника есть способность к перемещению, а у некоторых также есть дополнительный эффект.

Раунд заканчивается, когда призваны все союзники. В партии втроём каждый игрок разыграет двух союзников.



5 Укротитель дракона

Переместите дракона на любую свободную область пути, кроме финишной черты. Затем переместитесь вперёд на 5 областей.



6 Принцесса

Переместите своего рыцаря вперёд на ближайшую область замка. Финишная черта считается замком.



7 Священник

Переместите своего рыцаря вперёд на ближайшую область церкви.



8 Фея

Переместите своего рыцаря вперёд на 2, 4 или 6 областей.



9 Единорог

Переместите своего рыцаря вперёд на первую свободную область перед ближайшим к вам рыцарем (игнорируйте рыцарей на одной с вами области, когда начинаете перемещение). Единорог может перенести вас через группу из двух или более рыцарей, находящихся на следующих друг за другом областях. Дракон не блокирует ваше перемещение. Если, проходя мимо рыцаря или группы рыцарей, вы оказываетесь на области с драконом, считайте его частью группы рыцарей и переместитесь на первую пустую область перед группой.



Побеждает первый

Гонка закончится, как только какой-либо рыцарь достигнет финишной черты. Этот рыцарь побеждает в игре, а так как Грааль всего один, нет смысла продолжать гонку.



Что происходит в лесу

Драконы и копья

Жетоны копий



Во время гонки рыцарь может получить **жетоны копий**, которые будут использоваться, чтобы перепрыгнуть через дракона и продолжить перемещение вперёд. Рыцарь может носить сразу несколько копий, и их жетоны должны быть видны всем.

Когда рыцарь использует копье, чтобы пройти мимо дракона, жетон отправляется обратно в запас.

Дракон



Дракон начинает игру на красной области пути.

Когда рыцарь движется вперёд и должен либо пройти мимо дракона, либо закончить своё перемещение на области с драконом, он останавливается на области позади дракона. Рыцарь может потратить жетон копья, чтобы обойти дракона и продолжать двигаться вперёд.

Когда рыцарь движется назад и должен пройти мимо дракона, он его игнорирует и продолжает двигаться назад. Если рыцарь должен закончить своё перемещение на области с драконом, он проходит мимо него и останавливается на области позади дракона. При движении назад тратить копья нельзя.



Проходите мимо дракона, когда используете карту единорога. Например, если дракон находится прямо перед группой рыцарей, пройдите мимо дракона, как если бы это был ещё один рыцарь в группе.

Проходите мимо дракона, когда меняете рыцарей местами из-за карты колдуны.

Дракона никогда нельзя размещать на финишной черте.



Области пути

Области тропы

 У этих областей нет особого эффекта.

Области с номерами

 **Пронумерованные области в начале тропы** — это стартовые места, откуда рыцари начинают гонку. Рыцари, которые стартуют из областей 7, 8 или 9, берут по фишке копья. Они неспеша вооружались, перед тем как покинуть Камелот, из-за чего и припозднились.

Замки и церкви

 Рыцари, которые перемещаются с помощью **принцессы** или **священника**, заканчивают свой ход на ближайшей к ним области замка или церкви.



Финишная черта в конце пути считается замком. Рыцарь может переместиться туда и выиграть партию с помощью принцессы. Эта область не считается церковью.



Деревни

 Если после применения эффекта своей карты союзника **рыцарь завершает ход на области с деревней**, игрок бросает кубик деревни и применяет его результат.



Однако если рыцарь другого игрока перемещается на область деревни благодаря какому-то иному эффекту, кубик он не бросает.

Колдунья (1). Игрок, чья карта союзника была проклята, меняется местами с колдуньей. Поскольку это не связано с его собственной картой союзника, проклятый рыцарь не бросает кубик, если оказывается в деревне. С другой стороны, если рыцарь игрока-колдуньи приземляется в деревне, он бросает кубик.



Эффекты на кубике деревни



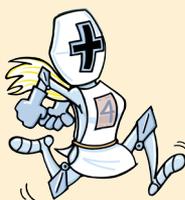
Печать (×1): возьмите печать первого игрока, даже если вы не последний игрок на пути.



Вор (×2): если у вас есть один или несколько жетонов копий, верните один из них в запас.



Копьё (×3): получите один жетон копья из запаса.



Несколько рыцарей на одной области

Количество рыцарей на одной области не ограничено. Когда рыцарь останавливается на области, где уже есть по крайней мере один другой рыцарь, независимо от того, движется он назад или вперёд, он помещается позади последнего рыцаря в этой области. Это позволяет решить, кто первый, а кто последний в гонке.

Так как игра заканчивается, как только какой-либо рыцарь оказывается на финише, **в конце игры не может быть ничьей.**



Клевер



Жетоны клевера — это волшебные ускорители или ловушки, находящиеся на областях с клевером

Если, применив эффект своей карты союзника, **рыцарь игрока заканчивает ход на области с клевером**, он открывает жетон клевера и применяет его эффект. **Если в результате эффекта рыцарь снова перемещается на область с клевером**, он открывает новый жетон, и так далее. Точно так же, если благодаря жетону клевера рыцарь перемещается на область с деревней, игрок бросает кубик деревни.

Однако если другой игрок перемещается на область с клевером благодаря какому-то иному эффекту, он не открывает жетон клевера.

Пример. Игрок открывает жетон клевера «Липовый Грааль», который позволяет ему переместить другого рыцаря на 2 области назад. Если этот рыцарь оказывается на области с клевером, то жетон клевера он не открывает. С другой стороны, если игрок открывает жетон «Сапоги-скороходы» и перемещается на 4 области вперёд, попадая на другую область с клевером, он открывает жетон клевера и применяет его эффект.

Колдунья (1). Игрок, чья карта союзника была проклята, меняется местами с колдуньей. Поскольку это не связано с его собственной картой союзника, проклятый рыцарь не открывает жетон клевера, если оказывается на соответствующей области. С другой стороны, если рыцарь игрока-колдуньи попадает на область с клевером, он открывает жетон клевера и применяет его эффект.



«Кубок Грааля» — игра Бруно Файдутти, проиллюстрированная Джоном Коваликом.
Художественное оформление и графический дизайн: Дени Эрву

© Matagot 2023 www.matagot.com

Допечатная подготовка и графическая адаптация: Лаура Аррескурренага
Редактура правил: Эй-Джей Ламбет



Эффект открытого жетона клевера применяется сразу. Затем он перетасовывается лицевой стороной вниз с жетонами клевера в запасе, и на область с клевером помещается новый жетон.

Эффекты жетонов клевера



Сапоги-скороходы (×4): переместитесь вперёд на 4 области.



Гоблин (×4): переместитесь назад на 2 области.



Приманка для дракона (×4): переместите дракона на свободную область по вашему выбору (кроме финишной черты).



Липовый Грааль (×3): переместите рыцаря другого игрока на 2 области назад.



Магнит (×3): украдите жетон копья у любого игрока.

Замок и клевер



Несколько областей с замком также содержат жетон клевера (считаются одной областью). Правила остаются теми же, что и для областей с клевером.



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов
Редактор: Елена Шкуткова
Переводчик: Александра Шейтлина
Корректор: Кирилл Егоров
Верстальщик: Валерий Заверьяев