

БЕОВУЛЬФ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Ночь за ночью кроважадное отродье троллей, чудище Грендель не дает уснуть королевству Хеорот. Каждое утро с рассветом собираются Скильдинги, чтобы узнать, кого ужасная тварь унесла этой ночью. Люди призывают героя...

...и на зов отвечает могучий Беовульф.

«Беовульф» поведает о доблести славного Беовульфа и об испытаниях, встретивших его в королевстве Хеорот. В трех актах игроки ведут Беовульфа и его верных Танов на битву с Гренделем, коварной матушкой Гренделя и диким золотым драконом, грозящим уничтожить все, что дорого Беовульфу.

Введение

В настольной игре «**Беовульф**» каждый игрок старается создать самую славную версию саги о Беовульфе.

Для этого игроки ведут героя и его спутников через приключения, стараясь переписать хронику наиболее захватывающим образом.

В ходе игры ее участники пытаются своими действиями заслужить как можно больше строк саги, в которых потомки воспевают подвиги Беовульфа. Игрок награждается строками саги за свои фигуры, установленные в ряды и колонки с наградами, если сумел избежать рядов и колонок с утратами.

Игра делится на три акта. Каждый акт связан с одним из врагов Беовульфа: это кроважадный Грендель, коварная мать Гренделя и могучий дракон. Каждый акт разыгрывается на особом поле. По ходу игры умножаются возможности и варианты действий, равно как и опасности.

После завершения трех актов побеждает игрок с наибольшим числом строк саги.

Компоненты

В следующем разделе описаны компоненты игры «**Беовульф**».

Игровая Карта

Игра проходит на трех разных полях, одно поле для каждого акта. Каждое поле разделено на клетки, в которые по ходу игры ставятся фигуры и жетоны.



Фигуры

Игроки выставляют пластиковые фигуры в клетки полей, зарабатывая строки саги.

На подставке каждой фигуры есть некое число **каменьев**. Чем больше каменьев, тем больше славных строк приносит или отнимает фигура, в зависимости от того, как встала фигура.

У всех игроков одинаковые наборы фигур: один Беовульф с 4 камнями, два Тана с 3 камнями, три Замка Хеорот с 2 камнями, четыре драккара с 1 камнем каждый.



Жетоны Строк Саги

Эти жетоны используются для подсчета строк саги, которые из акта в акт получают игроки. Число, поставленное на каждом жетоне, показывает, сколько строк он приносит обладателю. Игроки могут разменивать жетоны в любой момент.



Памятки

Четыре памятки – по одной каждому игроку – содержат свойства особых жетонов для облегчения игры.



Жетоны

Жетоны – это благословения и проклятия беовульфовых походов. Это его соратники и враги, его награды и утраты.

На жетонах награды положительные числа, на жетонах утраты – отрицательные. **Особые жетоны** обладают уникальными свойствами, для каждого из которых есть свой символ. Об этих свойствах можно узнать в разделе «Особые свойства» и на памятке. Особые жетоны могут быть также наградой или утратой, т.е. на жетоне с особым символом может стоять положительное или отрицательное число. Особый жетон без числа считается обладающим нулевой ценностью.

Расклад

Первым делом выкладывается игровая карта. Сложенная пополам, она должна лежать вверх стороной с надписью «Акт I».

Теперь каждый игрок выбирает цвет фигур и забирает себе все фигуры этого цвета, выкладывая их перед собой на стол.


Затем каждый игрок берет 50 строк саги. Оставшиеся жетоны строк саги кучно складываются рядом с картой.


Затем жетоны делятся на три группы по актам. Жетоны каждого акта отличаются цветом оборотной стороны и римской цифрой – номером акта – на лице.

Жетоны актов II и III собираются в две отдельных стопки. Они понадобятся позже, в актах II и III. Все жетоны акта I переворачиваются лицом вниз и замешиваются. Так образуется пул, из которого в акте I будут тянуться жетоны.



Игра на четверых в полной готовности

 Жетоны Акта II

 Жетоны Акта III

Пул жетонов
(Акт I)

Жетоны Строк Саги

рука, строки
саги и фигуры



Наконец, каждый игрок тянет два жетона из пула, из которых будет состоять его исходная рука.

Игра

Самый молодой игрок ходит первым. Когда его ход закончен, ходит игрок слева от него. Ход передается вокруг стола до конца акта (см. «Конец Акта» ниже).

Ход

В свой ход игрок должен выбрать одно из двух действий:

- 1. Поставить фигуру:** игрок ставит фигуру на свободную клетку поля.
- 2. Взять жетон и сыграть жетон.** Сначала игрок тянет случайный жетон из пула в руку. Затем он выбирает жетон из руки и играет его. Большинство жетонов играется выкладыванием на свободную клетку поля, но некоторые особые жетоны играют иначе, как предписано их свойствами.

Игрок не может вытянуть жетон, а потом поставить фигуру вместо жетона. Другими словами, вытянув жетон, игрок обязуется играть жетон, а не ставить фигуру.

Размещая жетоны и фигуры на поле, игроки стараются сделать так, чтобы их фигуры стояли в одних рядах и колонках с дорогами наградами, в то же время избегая одних линий с жетонами утрат.

Если пул жетонов опустошен, игроки могут выполнять действие «тяну-играю»; игрок просто не тянет новый жетон, а сразу играет жетон с руки.

В маловероятном случае, когда игрок в свой ход не имеет жетонов на руке и фигур перед собой, он пропускает ход.

В самом невероятном случае, когда жетонов и фигур не осталось ни у одного игрока, акт завершается (см. «Конец Акта» ниже).

Варианты Хода

Вариант 1: установка фигуры



Вариант 2: взять жетон – сыграть жетон



Конец Акта

Игроки продолжают ходы, пока не будет занята последняя клетка поля. Когда это происходит, акт тут же заканчивается, и выполняются следующие шаги:

1. ПОДСЧЕТ СТРОК. При подсчете строк, заслуженных отдельной фигурой, суммируются числа всех жетонов в ее ряду и колонке. Также учитываются свойства особых жетонов, что стоят в одном ряду или в одной колонке с фигурой (см. «Особые свойства» ниже).

Когда эта сумма вычислена, она умножается на число камней на подставке фигуры. Так, драккар умножает сумму на 1, замок на 2, Тан на 3 и Беовульф – на 4. Владельцу фигуры причитается число строк саги, равное результату; он берет себе положенное число жетонов (или отдает свои строки в общую кучу, если получил отрицательный результат), а потом убирает фигуру с поля.

Драккары возвращаются к игроку после подсчета, и их можно использовать в будущих актах. Замки, Таны и Беовульф выходят из игры после подсчета, и их надо убирать в коробку.

Так происходит подсчет строк за каждую фигуру на поле. Порядок, в котором идет подсчет, не важен.

2. УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ. После подсчета все жетоны с поля убираются в коробку. Туда же сбрасываются жетоны, которые не были вытянуты из пула. В дальнейших актах эти жетоны не понадобятся.

Особые Свойства

Часть жетонов обладает особыми свойствами. Жетоны с особыми свойствами отличаются уникальными символами. Каждое свойство описано ниже и в памятке.

ИСКУШЕНИЕ: когда игрок положил на поле жетон Искушения, он может взять один жетон Доблести, уже лежащий на поле, и убрать его из игры (положить в коробку), хотя и не обязан этого делать.



Символ
Искушения

Пример Подсчета



Подсчет строк, заслуженных Таном, идет по его ряду и колонке: $-1 + 1 + 4 - 1 = 3$, умножаем на 3 за камня на подставке Тана, получаем 9 строк саги. Драккар А отдает строки только за утрату в колонке – награда в ряду перекрыта Ушельем. Драккар В теряет строки из-за одной утраты в ряду и одной утраты в колонке. Замок отгорожен от награды в колонке Ушельем, и потому теряет строки от утраты в ряду.

Доблесть: когда игрок положил на поле жетон Доблести, он может взять один жетон Искушения, уже лежащий на поле, и убрать его из игры (положить в коробку), хотя и не обязан этого делать.



Символ Доблести

Клад: жетоны с особым свойством Клада можно играть двойко, и один вариант надо выбрать, когда жетон играет. Первый вариант – жетон можно положить на поле как обычную награду. Второй вариант – вернуть жетон в коробку (убрать из игры) и немедленно получить число строк саги, равное **ценности клада** (указана в малом круге на символе Клада).



Символ Клада

Хмель: жетоны Хмеля можно играть двойко, и один вариант надо выбрать, когда жетон играет. Первый вариант – жетон можно положить на поле как обычную утрату. Второй вариант – заменить жетон Меда, уже

лежащий на поле. Замененный жетон Меда возвращается в коробку (убирается из игры).



Символ Хмеля

Мед: жетоны с особым свойством Меда – это жетоны награды, которые могут превратиться в жетоны Хмеля, то есть в жетоны утраты (см. «Хмель» выше).



Символ Меда

Золотая Статуя: когда игрок кладет на поле жетон Золотой Статуи, он может тут же поменять местами два любых других жетона, уже лежащих на поле. Фигуры двигать за счет Золотой Статуи *нельзя*.



символ Золотой Статуи

Добрый Совет: жетон с особым свойством Доброго Совета дает игроку право передвинуть уже стоящую на

поле фигуру – Беовульфа, Тана, замок или драккар. Игравый Добрый Совет, игрок выбирает одну из своих фигур на поле, передвигает ее по прямой (т.е. не по диагонали) в пустую соседнюю клетку, а затем кладет жетон Доброго Совета на клетку, из которой ушла фигура. Добрым Советом невозможно передвинуть фигуру, если рядом с ней нет пустых клеток; либо надо найти другую фигуру, либо Добрый Совет нельзя сыграть вовсе.



Символ Доброго Совета

КОРОЛЕВСКИЙ РОГ ДРАКОНА: жетон с особым свойством Королевского Рога добавляет при подсчете один камень каждой фигуре в его ряду и колонке. Так, драккары в одном ряду или в одной колонке с Королевским Рогом Дракона умножают при подсчете сумму наград и утрат не на один, а на два, фигуры замков умножают сумму на три, а не на два, и так далее. Королевский Рог Дракона не меняет ценность других жетонов в его ряду и колонке.

Примечание: на одну фигуру могут влиять несколько Королевских Рогов Дракона, каждый будет добавлять по одному камню.



символ Королевского Рога Дракона

КОВАРСТВО: жетон Коварства лишает ценности все положительные жетоны в его ряду и колонке. На ценность отрицательных жетонов Коварство не влияет. Когда на поле выставляется последняя фигура или последний жетон акта, но до начала подсчета в этом акте, все положительные жетоны в ряду и колонке Коварства надо перевернуть лицом вниз; теперь ценность этих жетонов нулевая.



символ Коварства

УЩЕЛЬЕ: жетон Ущелья делит свой ряд и колонку на две части, в каждой из которых идет свой подсчет, т.е. от Ущелья отходят два отдельных ряда и две отдельных колонки (см. пример подсчета в разделе «Конец Акта» выше).

Важно: каждая часть разделенных рядов и колонок полностью независима от другой части во всех отношениях. Так, Королевский Рог Дракона в одной части ряда или колонки не влияет на фигуры, стоящие в другой

части ряда или колонки за Ущельем, и Коварство в одной части не обесценивает положительные жетоны в другой.

Примечание: на поле акта II заранее нанесены три Ущелья. Они действуют так же, как и сыгранные жетоны Ущелий.



символ Ущелья

Начало Актв II и III

Когда акт I завершается, начинается акт II. После завершения акта II начинается акт III. После акта III подводится итог строкам саги, заслуженным игроками во всех трех актах, и игра заканчивается. Смотри «Финальный подсчет» ниже.

Для начала актв II и III игровая карта переворачивается соответствующей стороной вверх. Обратите внимание, что в акте III используется вся поверхность карты, и поле в этом акте вдвое больше полей для актв I и II.

Когда карта выложена, жетоны нового акта перемешиваются лицом вниз; так формируется пул, из которого будут тянуться жетоны в новом акте. Каждый, у кого на руке в предыдущем акте осталось меньше двух жетонов, может тут же взять из пула столько жетонов, чтобы на руке у него снова было два жетона.

Игроки, между тем, не сбрасывают жетоны с рук между актми. Жетоны, которые были на руке у игрока в конце одного акта, остаются у него на руке и могут быть сыграны в следующем акте. Это единственный способ, которым жетоны ранних актв могут быть сыграны в более поздних актх. Помните, что оборотная сторона жетонов на руке игрока – открытая информация, которую разрешено видеть другим игрокам. И по цвету оборотной стороны у жетонов разных актв игроки узнают, кто сохранил на руке жетоны ранних актв.

В актх II и III первый ход делает тот, кто должен был бы делать следующий ход в прошлом акте, если бы он не закончился.

Финальный Подсчет

Когда акт III закончен, финальные результаты всех игроков определяются подсчетом всех строк саги, накопленных в актх I, II и III. Игрок с наивысшим результатом становится победителем!

При ничьей побеждает игрок, у кого больше камней на неиспользованных фигурах. Если ничья сохранилась, претенденты делят победу.

Авторский коллектив и правовые основания

Автор игры: Райнер Книзиа

Разработка игры: Джефф Тидболл

Графическое оформление: Кевин Чайлдресс

Редактор: Джеймс Торр

Тестеры: Кевин Чайлдресс, Эмиль де Маат, Уффе В. Йенсен, Кори Коничка, Роберт Коуба, Рутгер Маклин, Миккель Морилд, Кристиан Т. Петерсен, Арьян Сниппе, Эрик Сниппе и Стен Моллдруп Томсен.

Производственный менеджер: Рич Спейсер

Исполнительный продюсер: Кристиан Т. Петерсен

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Адаптация для России выполнена ООО «Смарт».

Руководитель проекта: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому *Beowulf: The Movie Board Game* основан на фильме Роберта Земекиса/Robert Zemeckis по сценарию Нила Геймана/Neil Gaiman и Роджера Эвери/Roger Avary.

©2007 Shangri-La Entertainment LLC and Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Игровая механика *Beowulf: The Movie Board Game* основана на игре *Kingdoms*™, созданной Райнером Книзиа/Reiner Knizia и ©2003 Fantasy Flight Publishing, Inc., все права защищены. *Kingdoms* является торговой маркой Fantasy Flight Publishing, Inc.

Выражаем особую благодарность первым тестерам игры *Kingdoms*: это Габриэлла Дрессель, Барбара и Дитер Хорнунг, Маркус Михалка, Карл-Хайнц Шмиль, Даниэл Стил и Франц Фовинкль.



www.BeowulfMovie.com



www.FantasyFlightGames.com

Пример: Акт I



Фигура А (Черный Драккар): $1 + (-1) + (-1) + 4 + (-4) + (-1) = -2$, х 1 камень = -2 строки

Фигура В (Синий Драккар): $1 + (-1) + (-1) + 6 + 3 + 3 = 11$, х 1 камень = 11 строк

Фигура С (Черный Беовульф): $6 + 4 + (-4) + (-1) = 5$, х 4 камня = 20 строк (заметим, что эта фигура не получает строк за +5 жетон и не получает выгод от Королевского Рога)

Дракона, так как ряд этой фигуры разделен Ущельем на две части, и эта фигура относится к левой части ряда).

Фигура D (Синий Тан): $4 + 3 + (-6) + 1 + (-1) + 5 + (-2) + 5 = 9$, х 3 камня = 27 строк

Фигура E (Черный Драккар): $6 + 3 + 3 + (-4) + (-2) + 2 = 8$, х 1 камень = 8 строк

Фигура F (Серый Замок): $(-4) + (-2) + 2 + (-6) + 0 = -10$, х 2 камня = -20 строк. Заметим, что эта фигура не заслуживает строк за жетон с символом Клада, так как колонка этой фигуры разделена на две части Ущельем, и фигура относится к нижней части колонки. Также обратим внимание на то, что Добрый Совет не приносит строк фигуре – это жетон нулевой ценности, пусть и с особым свойством.

Фигура G (Серый Тан): $(-1) + 3 + 0 + 5 + (-1) + 1 + 2 = 9$, х (3 + 1) камня = 36 строк. В этом случае Королевский Рог Дракона увеличивает число камней на подставке этой фигуры на единицу, и сумма наград и утрат в ряду и колонке фигуры умножается не на 3, а на 4.