ЗАМКИ & ЗАЙЧИКИ

Правила игры





3–5 игроков



От 8 лет



30 минут



Простые правила



Тень пала на грядки заячьего королевства. Таинственные чужеземцы свергли короля и посадили на трон самозванца-кролика. Но храбрые наследники престола этого так не оставят! Отправьте отряды на штурм захваченного замка, сразите заговорщиков и станьте законным правителем!

В этой игре вы станете одним из наследников трона. С помощью отрядов зайчиков вы соревнуетесь в захвате башен. Выкладывайте перед башнями карты с тайной информацией об отрядах, чтобы пустить соперников по ложному следу и выполнить условия штурма вместо них! За захват башни вы получаете жетон славы.

Если собрать 4 разных жетона или 3 раза захватить одну и ту же башню — вы победите в игре! Верните корону и станьте достойным наследником морковного трона!

Состав

30 карт отрядов
(по 6 карт на каждого игрока)



18 карт башен



25 двусторонних
жетонов славы (по 5 жетонов
на каждую башню)

5 планшетов зайчиков



Эти правила игры



Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе **планшет зайчика** и берёт **6 карт отрядов** его цвета. Планшет положите перед собой, а карты отрядов держите в руке скрытыми от других игроков.

На планшете изображён наследник престола, за которого вы играете, а на оборотной стороне вы можете узнать его историю.



2. Вставьте дно коробки в перевёрнутую крышку так, чтобы стены на них совпали.



3. Перемешайте **карты башен** и вытяните 4 случайных карты (при 3–4 игроках) или 5 случайных карт (при 5 игроках), остальные отложите в сторону, они понадобятся позже. Разверните коробку стеной к игрокам и вставьте **в щель между дном и крышкой** по 1 карте башни над каждым гербом. При 3–4 игроках пропустите центральную башню с .

Разместите коробку на столе так, чтобы всем игрокам было видно, что изображено на башнях.

4. Сложите возле каждой карты башни по **5 жетонов славы** с тем же гербом, что и на стене. При 3–4 игроках уберите жетоны в коробку.



Если не всем игрокам удобно видеть карты, вставленные в коробку, вы можете просто разложить их на столе. Положите перед каждой картой башни по 5 жетонов славы с тем же гербом, что и на стене.

Вы готовы к игре! Первым игроком будет тот, кто последним ел морковку.

Ход игры

Игра длится несколько раундов, пока не определится победитель. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Раунд игры делится на четыре фазы:

- Отправка отрядов
- Штурм
- Сигнал к штурму
- Перегруппировка

Задача каждого игрока — раньше других захватить 4 разных башни или одну и ту же трижды. Захватить башню можно, выполнив одно из её условий, для этого к ней нужно отправить отряды.

Отправка отрядов

В кромешной тьме войска наследников тайком стягиваются к стенам замка. Вы коварно укрыли солдат плащами, желая застать врагов и соперников за престол врасплох! Но кажется, эта идея пришла в голову не вам одному...

В свой ход игрок выбирает башню и кладёт перед ней **рубашкой вверх** 1 карту отряда с руки.



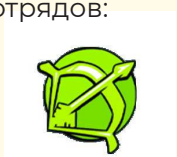
Лицо **Рубашка**

У всех игроков одинаковый набор карт отрядов, состоящий из 6 карт. Отличаются они цветом **(1)** и гербом **(2)**. Игроки с особенностями цветового восприятия смогут различить их по гербу и уникальному узору **(3)** на флагах. На каждой карте два символа: настоящий **(4)** и ложный **(5)**.

Всего бывает 3 типа отрядов:



Мечники



Лучники



Волшебники

Настоящий — это тот отряд, который вы отправляете к башне. Ложный символ нужен для того, чтобы запутать ваших соперников — отряды кладутся перед башней рубашкой вверх, на ней всегда два символа. Соперники могут лишь догадываться, какой же вы отправили отряд!

Подсказка: *если вы забыли, какие ваши карты лежат перед башнями, вы можете их посмотреть. Смотрите по одной карте за раз. Нельзя менять эту карту с картами на руке.*

На каждой башне изображена белая цифра — столько карт отрядов могут лежать перед ней. Это **место** для отрядов перед башней.

Чтобы захватить башню, нужно выполнить **условие захвата**. На каждой башне 3 условия на трёх флагах и во время штурма они проверяются по одному, слева направо.

Условие выполнено, если во время штурма перед башней лежит ровно столько карт конкретных отрядов, сколько указано в условии. Эти отряды могут принадлежать разным игрокам.

Пока штурм не наступил, игроки ходят по очереди и отправляют свои отряды, пытаясь выполнить условия захвата или помешать соперникам это сделать.



Например, перед этой башней место для 4 карт.

Когда на флаге изображён символ / / — перед башней должен быть ровно 1 указанный отряд.

Когда символы / / — перед башней должно быть ровно 2 указанных отряда.

Когда символ / / — перед башней должен быть **как минимум** 1 указанный отряд.



Например, к этой башне надо отправить 2 отряда , или 1 отряд , или любое количество . Эти отряды могут принадлежать разным игрокам, главное, чтобы выполнялось условие.

Важно: во время штурма условия башни проверяются по порядку слева направо. Как только условие выполнено, оставшиеся не проверяются. Зная это, вы можете подставить соперника, отправляя больше отрядов, чем нужно по условию. Но берегитесь — это могут сделать и с вами!

Сигнал к штурму

Штурм ещё не наступил, но войска к нему почти готовы. Осталось собрать последние силы! Уже ни к чему скрывать оружие под плащами.

Когда в первый раз за раунд перед одной из башен заканчивается место — это **сигнал к штурму**. Открываются все карты в первом ряду перед башнями. После этого игроки продолжают ходить по очереди, пока не наступит штурм.

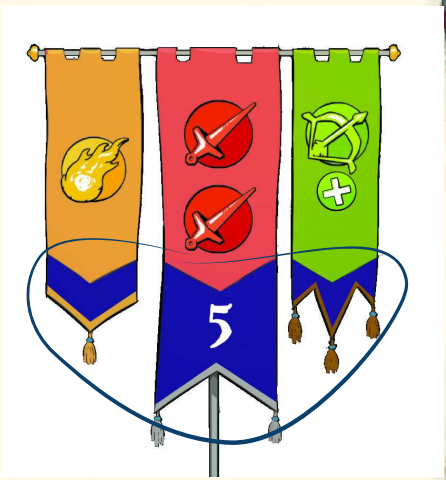


Пример сигнала к штурму: *перед первой башней место для 4 карт* ***(1)****. Сейчас лежит 3, и Рома кладёт четвёртую* ***(2)****. Это первый раз за раунд, когда перед башней заканчивается место, значит — это сигнал к штурму. Игроки открывают все карты в верхнем ряду перед всеми башнями* ***(3)****.*

Штурм

Отряды зайчиков, толкаясь, рвутся в бой! Кто же сумеет достаточно оттеснить силы захватчиков, чтобы отбить замок?

Когда после **сигнала к штурму** перед любой другой башней заканчивается место, наступает **штурм**. Во время штурма игроки проверяют условия, захватывают башни, получают за них жетоны славы и складывают на своих планшетах.



На **каждой** башне проверьте условия по порядку, слева направо. Напоминанием порядка служит количество уголков на флагах. Пояснения по символам см. на стр. 7.

Условие выполнено, если перед башней лежит указанное количество отрядов в любом порядке. Это означает, что башня захвачена владельцами карт отрядов, которые выполнили условие. Они получают по 1 жетону славы с её гербом. Теперь проверяются условия следующей по порядку башни.

Обратите внимание: одно условие могут выполнить несколько игроков. Например, если условие требует и 2 карты этих отрядов выложили разные игроки, то они оба захватывают башню и оба получают по 1 жетону славы.

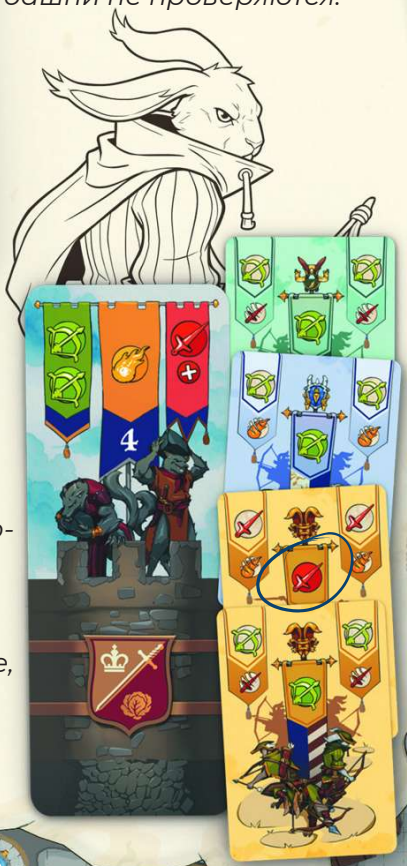
Важно: когда условие выполнено, дальнейшие условия башни не проверяются, даже если игроки их выполнили.

Если условие не выполнено, то проверяется следующее условие на той же башне.

***Пример штурма:* Рома**, **Света** и **Маша** *штурмуют замок. Штурм начинается с крайней левой башни, проверяются условия на ней.*



Игроки проверяют условие . Перед башней лежит ровно один отряд , и он принадлежит **Маше**. *Она захватила эту башню и получает жетон славы. Так как условие выполнено, остальные условия у этой башни не проверяются.*



Теперь проверяются условия следующей башни. Сначала условие 2 . Перед башней лежит 3 , так что условие не выполнено. **Света**, *которая выложила третий отряд, специально помешала соперникам. Следующее условие тоже не выполнено — нет . Последнее условие выполнено — нужен 1 или более, и перед башней как раз 1 такой отряд.* **Света** *одна захватывает эту башню.*



Проверяются условия третьей башни. Перед ней лежит 2 отряда , так что первое условие не выполнено. Условие 2 выполнено, причём разными игроками — одну карту выложил ***Рома****, а другую выложила* ***Маша****.* ***Рома*** *и* ***Маша*** *получают по жетону славы.*



Ни одно условие не выполнено: отрядов больше чем нужно, отрядов тоже больше чем нужно, а отрядов нет совсем. Никто не получает жетон славы за эту башню.





Особенности получения славы

Ведро морковки каждому доблестному покорителю башен!

Когда вы должны получить жетон славы, проверьте, **есть ли у вас на планшете такой же жетон славы** или **свободная ячейка**. Если вы получаете новый жетон славы — положите его на свободную ячейку на вашем планшете.

Если уже есть такой жетон и он лежит стороной с гербом вверх, тогда вместо получения такого же жетона переверните его на сторону «2».

Если у вас был жетон со стороной «2» и вы получаете новый жетон этого цвета, либо если вы получаете жетон, для которого нет места — вы выполнили победное условие. Получение славы доигрывается до конца, после чего игроки переходят к концу игры.

Если победное условие не было выполнено — переходите к **перегруппировке**.

Пример получения славы: *Рома берёт жетон славы и кладёт на свой планшет зайчика. У него раньше не было такого жетона. У Ромы уже есть жетон 2, и два уникальных жетона и на планшете — если он получит ещё один уникальный жетон славы, либо ещё раз захватит башню, то одержит победу!*





Перегруппировка

Битва закончилась, все молодцы, пришло время для переку-... перегруппировки! Это тактическое отступление! Вернёмся в бой с новыми силами!

Если нет победителя — раунд завершается. Игроки возвращают свои карты отрядов на руки и меняют все карты башен на случайные новые, отложенные при подготовке, а старые сбрасывают. Если карты башен закончились — замешайте сброс и используйте получившуюся стопку.

Новым первым игроком становится тот, кто сидит слева от игрока, сделавшего последний ход в прошлом раунде. Начинается новый раунд.

Пример хода игрока



Рома *выбирает башню с условиями:* , , *либо* , *либо* .

Перед ней может лежать 4 карты, и уже лежат 3.

Карта ***Светы*** *— либо* , *либо* ;

карта ***Ромы*** *— это* *с ложным* ;

карта ***Маши*** *— либо* , *либо* .

Рома *не знает наверняка, какие карты положили соперники. Он может:*

- *сыграть*  *и попробовать обеспечить себе победу. Он захватит башню, если* ***Света*** *сыграла лук, но рискует, если она тоже сыграла* .
- *сыграть* . *Но если Света сыграла* , *то это условие проверяться не будет. А если она сыграла* , *то Рома помешает и ей, и себе захватить башню.*
- *сыграть*  ***Рома*** *не может, так как у него не осталось карт с* .



Рома *решает положить карту отряда с* . *Перед башней уже 4 карты, это первая башня, где закончилось место. Срабатывает сигнал к штурму — все карты в первом ряду перед башнями открываются.*

Картой ***Светы*** *оказывается*  *— она хотела запутать соперников, но Рома раскусил её план.*

Ход передаётся следующему игроку. Теперь он отправляет свой отряд.



Конец игры

Игра завершается в конце раунда, в котором кто-либо из игроков захватил **четвёртую уникальную башню** или **ту же самую в третий раз** (то есть у него уже был жетон этой башни с цифрой «2»). Этот игрок побеждает и становится следующим заячьим королём.

Если претендентов на победу несколько, побеждает тот, на чьих жетонах сумма цифр больше (жетоны с гербами считаются «1»). Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу и вместе жуют капусту!



Создатели игры

Автор игры: Илья Елтунов ● **Художники:** Shizufin, Владимир Сагакян
Развитие игры: Юрий Журавлёв ● **Продюсер:** Владимир Грачёв
Арт-директор: Сергей Дулин ● **Дизайн и вёрстка:** Сергей Агапов
Выпускающий редактор: Виталий Терехов ● **Директор издательского департамента:** Александр Киселёв ● **Руководитель тестирования:** Елена Ворноскова ● **Ведущие тестировщики:** Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин ● **Игру тестировали:** Мария Челнокова, Николай Кузнецов, Дарья Гурьева, Алексей Зыбин, Александра Сальникова

Благодарности от автора
Благодарю: Германа Тихомирова, Илью «Ильфа» Чуракова, Юрия Ямщикова, Дмитрия Белько, Павла Логвинцева, Сергея Эсмонта, Альбину Макарову, Филиппа Иванова, Анастасию Третьякову, Кирилла Поветьева, Олесю Поветьеву, Игоря Елтунова, Алексея Елтунова за тесты и очень ценные советы.

Мою жену Марию за любовь и вдохновение на творчество и моих детей Арсения и Луку за то, что заново научили меня играть.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на **newgame@hobbyworld.ru**

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.