



Проект "Правильные игры"

# Ордоуанс

карточная настольная игра

И было то в лето 1099 от Рождества Христова.

И был огонь, и звенела сталь.

И ворота Иерусалима открылись перед войском Запада, а на карте мира появилось новое королевство. Избранный же королем Готфрид Бульонский не возложил на себя золотого венца в том городе, где Спаситель носил венец терновый; принял он лишь титул Защитника Гроба Господня, и золотыми крестами на непорочно-белом поле украсил свой герб.

Из-за моря в восточные края устремились многие рыцари - пылкие и доблестные, жадные до битв и новых владений. На землях Иерусалима и Эдессы, в Антиохии, в Триполи сражались они, строили крепости, собирались в братства и затевали распри. И на врага, и на соплеменника могли они обратить свое оружие - лишь бы стяжать земную власть и бессмертную славу.

Этим историческим событиям посвящена настольная игра "Ордоуанс". Собирая из отрядов крестоносцев как можно более сильное войско, игрок пытается получить под контроль большее количество территорий, чем его противник.

## Карты отрядов

Каждый отряд представлен в игре отдельной картой. Состав отряда указывается на карте специальными значками. Самих значков существует пять видов, различающихся по старшинству:

- "Копье" символизирует простых пеших воинов и ополчение;
- "Лук" отображает воинов, вооруженных стрелковым оружием (луками и арбалетами);
- "Мечи" символизируют профессиональных солдат;
- "Шлем": отряд имеет в своем составе кавалерию и рыцарей;
- "Флаг" символизирует предводителей и вдохновителей крестового похода.

Значки располагаются в верхней части карты слева направо по старшинству: **копье (слабейший) - лук - мечи - шлем - флаг (сильнейший)**.



## Подготовка к игре

Перед началом каждой партии необходимо тщательно перемешать игровую колоду. При игре вдвоем или вчетвером смешиваются две колоды. Каждому из игроков выдается по **5 карт** с верха колоды. Затем каждый игрок размещает на столе перед собой линию территорий.

## Линия территорий

На линии территорий отмечены пять территорий, за контроль над которыми и сражаются игроки. Территории имеют названия и обозначены номерами от "1" до "5". При игре вдвоем игроки кладут линии территорий так, чтобы напротив территории под номером "1" одного игрока, находилась территория "1" другого игрока. При игре вдвоем и вчетвером все игроки выкладывают свои линии так, чтобы территория "1" была слева. Линии территорий обозначают зоны, где игроки во время игры будут размещать свои карты. Каждую карту необходимо размещать так, чтобы было точно понятно, к какой территории она относится.



## Порядок хода

Игра идет по ходам. Кто из игроков ходит первым, определяется жребием. Когда игрок закончит все свои действия в текущем ходе, следующим ходит игрок, сидящий слева от него, и так далее - по часовой стрелке.

В течение своего хода игрок обязан:

- взять из колоды одну карту в руку;
- выложить из руки одну карту на стол.

Игрок может выложить карту в любую из территорий по своему выбору. Если в территории уже есть четыре карты, туда больше нельзя класть карты. То есть в каждой территории может быть максимум четыре карты, а всего за игру каждый из игроков сможет сыграть не более 20 карт.

## Войско и контроль над территориями

Четыре карты, выложенные в одну территорию, составляют войско. Значки на разных картах войска могут совпадать, составляя комбинации, различающиеся по силе в зависимости от количества совпадающих значков. В войске по каждому из пяти видов значков могут составиться комбинации следующих видов:

- младшая комбинация - рота - два одинаковых значка;
- средняя комбинация - батальон - три одинаковых значка;
- старшая комбинация - полк - четыре одинаковых значка.



Рота (копья)



Батальон (флаги)  
Рота (луки)



Полк (шлемы)  
2 роты (мечи и флаги)



Чтобы определить, кто из игроков контролирует территорию, нужно сравнить войска в территории под одним номером. Территорию контролирует игрок с более сильным войском, т.е. с большим количеством старших комбинаций на четырех картах, расположенных в данной территории.

Сначала игроки проверяют, есть ли у них в территории полк, и у кого больше полков в территории. Территорию получает под контроль игрок с большим количеством полков.

Если у игроков одинаковое количество полков, территорию будет контролировать игрок с полком старших значков.

Если у игроков одинаковое количество полков и одинаковые полки старших значков, контроль над территорией получает игрок со следующим по старшинству значков полком.

Если у нескольких игроков в территории одинаковое количество одинаковых полков, то контролировать территорию будет игрок с большим количеством батальонов.

При необходимости игроки могут далее сравнивать количество и силу своих батальонов и даже рот в территории по вышеописанным принципам.

Возможна ситуация, когда один игрок уже собрал в территории войско (выложил в нее 4 карты), а у другого игрока (других игроков) в данной территории пока меньше четырех карт, но уже очевидно, что контроль над территорией получит игрок, собравший войско. Например, у игрока в территории войско с двумя полками, а у противника в этой территории лежит карта, на которой есть только один значок. В этой ситуации игрок получает контроль над территорией в тот момент, когда, **исходя из карт, выложенных на стол**, становится ясно, что противники не смогут помешать ему получить контроль над данной территорией. При этом другие игроки сохраняют возможность класть карты в территорию, контроль над которой потерян. Маркер поражения в этом случае выкладывается, когда игрок положит в территорию последнюю, четвертую карту.



#### Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда на стол выложен последний, пятый "маркер победы", т.е. стало ясно, кто из игроков какие территории контролирует.

**Победителем считается игрок, контролирующий наибольшее количество территорий.** Если при игре вдвоем или четвером у двоих игроков под контролем находится по две территории, проигрывает тот из них, кто контролирует территорию с маркером наибольшего значения, т.е. тот, кто позже получил контроль над своей второй территорией.

#### Определение победителя по очкам

До начала игры участники могут договориться, что победитель будет определяться по очкам. В этом случае в захваченных территориях учитывают также вторые и третьи по старшинству войска. То есть игрок, захвативший территорию, получает 3 очка, игрок, имеющий в территории второе по старшинству войско, получает 2 очка, игрок с третьим войском - 1 очко. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

#### Турнирная система

В официальных турнирах по игре "Ордонанс" одновременно используются обе системы определения победителя. Зарегистрировавшись на официальном турнире, Вы получаете доступ к ролевой системе рейтинга, включающей игровые должности, титулы, наградное оружие и собственный уникальный герб. Более подробную информацию по турнирной системе и организации турниров Вы можете получить на официальном сайте: [www.game-war.ru/ordonance](http://www.game-war.ru/ordonance).

#### Успехов в игре!

Проект "Правильные игры"  
© Д. Горюнов, С. Мачин, 2007 г.  
© ДГ "Столица" 2007 г.  
Все права защищены

При оформлении карт использованы фрагменты гравюр французского графика Гюстава Доре (1832-1883)

Благодарность за помощь в создании игры: В. Горюновой; А. Мачиной; А. Пахомову.

#### Поражение



#### Поражение



#### Поражение



#### Победа

два полка старше одного

#### Победа

полк флагов старше полка луков

#### Победа

полки одинаковые, но два батальона старше одного батальона

Если все комбинации в территории у обоих игроков одинаковы, победитель может быть определен по старшинству одиночных значков.

Если войска игроков в территории абсолютно одинаковы, то контроль над территорией получает игрок, первым собравший войско, т.е. первым положивший в территорию все четыре карты.



#### Победа

Игрок, получивший территорию под контроль, кладет на свои карты в территории "маркер победы". Если это первая территория, выигранная в партии, то кладется маркер с номером I, если вторая - маркер с номером II, и так далее. Проигравшие территорию игроки кладут на свои карты в данной территории "маркер поражения".



#### Поражение