

«Stonemaier Games» представляет

СЕРП

ЗАХВАТЧИКИ ИЗ ДАЛЁКИХ ЗЕМЕЛЬ

РАЗРАБОТЧИК: ДЖЕЙМИ СТЕГМАЙЕР
ХУДОЖНИК И СОЗДАТЕЛЬ ИГРОВОГО МИРА: ЯКУБ РОЗАЛЬСКИЙ

ВСТУПЛЕНИЕ

Весь мир, затаив дыхание, наблюдает за тем, как в Восточной Европе образуются и распадаются империи. Две далёкие державы, Альбион и Тогава, тоже решают поучаствовать в переделе спорных территорий.

Это дополнение добавляет к базовой игре «Сerp» 2 новые нации, а также повышает возможное число игроков до 7.



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

Правила игры



Планшеты игроков



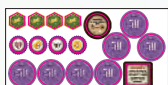
Коробка



2 пакетика

Пластиковый органайзер

Картонный лист с жетонами



КОМПОНЕНТЫ НАЦИЙ

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ЦВЕТ



ТОГАВА

ФИОЛЕТОВЫЙ



АЛЬБИОН

ЗЕЛЁНЫЙ

Планшет нации



Фишка действия



Фишка популярности



Фишка силы



Фишки звёзд



Фишки зданий



Фишки рекрутов



Фигурки роботов



Фигурка героя



Фигурки рабочих



Нубики технологий



Жетоны наций



ПАРТИЯ С 6 ИЛИ 7 ИГРОКАМИ

Это дополнение позволяет играть в «Серп» вшестером или всемером. Игровое поле не меняется, но на нём теперь будет теснее из-за новых наций, также включившихся в борьбу за территории. В игру с 6—7 участниками вносится пара небольших изменений:

КРЫМ. В игре с 6—7 участниками свойство крымских роботов «Кочевничество» уже не столь эффективно, поэтому в партиях с таким числом игроков заменяйте его новым свойством. Накройте свойство «Кочевничество» на планшете нации картонным жетоном с надписью **«Перемещайтесь на любые незанятые фермы»**.

ПОЛЯНИЯ. В игре с 6—7 участниками свойство нации «Непоседливость» приносит Полянии уже не столь ощутимое преимущество, поэтому в партиях с таким числом игроков заменяйте его новым свойством. Накройте свойство «Непоседливость» на планшете нации картонным жетоном с надписью **«Выбирайте до 2 вариантов с карты приключения. В конце игры получите 3 \$ за каждую контролируемую вами территорию с символом приключения»**.

Несмотря на то, что в игре с 6—7 участниками больше нет никаких изменений, обратите внимание на следующие особенности:

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ. Обычно партия в «Серп» занимает около 25 минут на игрока, поэтому чем больше участников, тем дольше игра.

НОВЫЕ ИГРОКИ. Если среди вас есть новички, настоятельно советуем выбрать для них одну из базовых наций (не Альбион и не Тогаву).

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ХОДЫ. В игре с любым числом участников вы можете начинать свой ход, как только ваш сосед справа приступает к выполнению нижнего действия.

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Новые планшеты игроков перемешиваются с базовыми планшетами во время подготовки к игре, вне зависимости от числа участников. Они пронумерованы как 2а и 3а. При определении первого игрока по планшету с наименьшим номером действует следующий порядок: 1, 2, 2а, 3, 3а, 4, 5.



КЛАН АЛЬБИОН

СВОЙСТВО НАЦИИ «ВЕЛИЧИЕ». Закончив перемещение своего героя (после возможного боя и/или приключения), игрок-Альбион может поместить жетон флага из своего запаса на территорию со своим героем. На любой территории может находиться не более 1 жетона нации (флага или ловушки). Выложенные жетоны флагов нельзя убрать или переместить.

Границы Альбиона не менялись уже несколько столетий, и теперь он жаждет заполучить новые земли. У этой нации есть 4 жетона флагов. При подсчёте капиталов в конце игры каждый флаг считается дополнительной территорией для игрока-Альбиона, если выложен на территории, которая **одновременно:**

- а) контролируется героем, рабочим, роботом или не занятым противником зданием Альбиона;
- б) не является соседней с базой Альбиона.



ПРИМЕР. В конце игры вы контролируете 1 лес и 1 тундру. В тундре у вас выложен жетон флага. Следовательно, вы контролируете не 2 территории, а 3.

4

СВОЙСТВА РОБОТОВ И ГЕРОЯ

ПОДКОП. Ваш герой и роботы могут пересекать реки, чтобы перемещаться на соседние территории с туннелями или с таких территорий. Территория с вашей шахтой считается территорией с туннелем, а территория с шахтой противника — нет.

МЕЧ. Если вы агрессор, то перед началом боя защищающийся противник теряет 2 силы. Потеря силы отражается на шкале силы (у игрока не может быть меньше 0 силы). Этим свойством можно пользоваться 1 раз за бой (а не 1 раз за каждую фигурку).

ЩИТ. Если вы защищаетесь от агрессора, то перед началом боя получаете 2 силы. Дополнительная сила отражается на шкале силы. Этим свойством можно пользоваться 1 раз за бой (а не 1 раз за каждую фигурку).

СОБРАНИЕ. Выполняя действие перемещения, ваш герой и роботы могут перемещаться на любую территорию с жетоном флага или хотя бы 1 вашим рабочим, вне зависимости от расстояния.





ПРЕДЫСТОРИЯ

Горец Коннор родился в южной части острова, занимаемого кланом Альбион. Его предки стяжали множество великих побед, и подвиги Коннора в глубоком тылу во время Великой войны лишь укрепили славу его рода. Спутник Коннора — кабан Макс, спасший его от стаи диких волков в предгорьях Саксонии.

Клан Альбион опасается, что Фабрика может навеки перейти к одной из европейских держав, которая после этого нацелится и на сам туманный остров. Командование поручило Коннору, неизменно сопровождаемому верным Максом, тайную операцию. Ему предстоит создать мощную линию обороны, сдерживающую остальные нации, и, пока не поздно, уничтожить Фабрику.



СЁГУНАТ ТОГАВА

СВОЙСТВО НАЦИИ «ЗАСАДА». Закончив перемещение своего героя (после возможного боя и/или приключения), игрок-Тогава может поместить любой жетон установленной ловушки из своего запаса на территорию со своим героем (даже если на этой территории есть здание противника). На любой территории может находиться не более 1 жетона нации (флага или ловушки). Выложенные жетоны ловушек нельзя убрать или переместить.

Сёгунат Тогава сплотился ради общего дела — завоевания как можно большей части Восточной Европы и препятствования другим странам в достижении той же цели. У этой нации есть 4 двусторонних жетона ловушек: с одной стороны установленная ловушка, с другой — обезвреженная. При подсчёте капиталов в конце игры каждая *установленная* ловушка даёт игроку-Тогаве контроль над территорией с этой ловушкой (наличие фигурок не требуется). Ситуация, когда на территории с установленной ловушкой находятся фигурки противника, невозможна.

СРАБАТЫВАНИЕ ЛОВУШКИ. Если противник перемещает фигурку на территорию с жетоном установленной ловушки, перемещение фигурки заканчивается. Переверните жетон: он показывает, какой штраф получает противник, если это возможно (например, теряет 2 популярности). Свойство ловушки применяется раньше чего бы то ни было, включая бой и приключение. Жетон ловушки остаётся лежать на территории — теперь это *обезвреженная* ловушка.

ВЛИЯНИЕ ЗДАНИЙ. Противник может построить здание на территории с ловушкой. В конце игры, если на территории окажутся только здание и ловушка (установленная или обезвреженная), территорию будет контролировать владелец здания.

ШТРАФЫ ЛОВУШЕК. Сработавшая ловушка может заставить противника потерять: 2 популярности, 3 силы, 4 \$ или 2 случайные карты боя. Перед началом игры ознакомьте участников со всеми возможными штрафами ловушек.



УСТАНОВЛЕННАЯ
ЛОВУШКА



ОБЕЗВРЕЖЕННАЯ
ЛОВУШКА

ПРИМЕР. В конце игры ваш герой контролирует деревню. Кроме того, на игровом поле есть ферма, на которой нет фигурок, но есть жетон установленной ловушки. При подсчёте капиталов считается, что вы контролируете 2 территории.



СВОЙСТВА РОБОТОВ И ГЕРОЯ

БРОД. Раз в ход при перемещении ваш герой или 1 робот может пересечь реку. Это свойство можно применить к роботу, перемещающему рабочих. Выполняя действие перемещения с карты Фабрики, робот или герой не могут использовать это свойство для пересечения нескольких рек.

МОЩЬ ВОДЫ. Ваш герой и роботы могут перемещаться на озёра и с озёр. Участвуя в бою на озере (с другой нацией, способной перемещаться по озёрам), вы можете разыграть 1 дополнительную карту боя. Этим свойством можно пользоваться 1 раз за бой (а не 1 раз за каждую фигурку). Если робот переносит рабочих на озеро либо если герой или робот переносит ресурсы на озеро, вы не можете покинуть озеро, оставляя на нём этих рабочих и ресурсы, равно как не можете перемещать рабочего с озера без помощи робота. На озере нельзя построить здание или собрать робота, но можно установить ловушку.

РОНИН. Перед началом боя, в котором участвует ровно 1 ваша фигурка (0 рабочих и либо 1 робот, либо герой), вы можете получить 2 силы. Дополнительная сила отражается на шкале силы.

СНОБИ. Ваш герой и роботы могут перемещаться на любую территорию с жетоном ловушки, вне зависимости от расстояния. При использовании этого свойства, если ваш герой или робот *заканчивает* перемещение на территории с *обезвреженной* ловушкой (то есть не в середине выполнения действия перемещения с карты Фабрики), вы можете перевернуть её на «установленную» сторону. Если использование этого свойства приводит к началу боя, «переустановить» ловушку можно только при победе в бою.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В ранние годы Акико, племянница сёгуна, с жадностью читала книги о воинах и искателях приключений из далёких земель. Особенно её зачаровывала красота и мастерство боя на мечех. Когда ей исполнилось шестнадцать, она упростила дядю отдать её на обучение в самую престижную военную академию самураев, где вскоре стала образцовым и трудолюбивым учеником, достигнув вершин в таких искусствах, как военное дело, стрельба, стратегия и тактика. Распираемый от гордости, сёгун подарил Акико необычную обезьянку по кличке Дзиро.

Ещё на втором году обучения Акико её брат, выдающийся инженер, пропал без вести во время секретной экспедиции на загадочную Фабрику. Советники сёгуна полагали, что он в плену у русветских военных. Видя в своей племяннице дух настоящего самурая, сёгун поручил Акико возглавить военный поход в Восточную Европу, чтобы отомстить Руссвету, вернуть инженеров Тогавы и узнать тайны Фабрики.

Издание игры на русском языке

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик:

Александр Петрунин

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Алина Клеймёнова



STONEMAIER
GAMES

