

«Stonemaier Games» представляет

СЕРП

1-5 ИГРОКОВ • 115 МИНУТ

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

Действие игры разворачивается в альтернативных 1920-х годах — времени войн и сельского хозяйства, разбитых сердец и ржавых механизмов, инноваций и доблести.

ВСТУПЛЕНИЕ

Двадцатые годы XX столетия. Снега Европы присыпаны пеплом Великой войны. Город-государство, называемый просто Фабрикой и обогатившийся во время войны на выпуске танкобронированных роботов, закрывает свои двери, чем привлекает к себе внимание сопредельных стран.

Главы пяти держав поручают своим самым доверенным лицам захватить этот небольшой, но такой лакомый кусочек земли, способный принести своему завоевателю богатство, славу и лавры гегемона Восточной Европы.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Каждый участник игры представлен героем, старающимся сделать свой народ самой могущественной и преуспевающей нацией Восточной Европы. Игроки исследуют и захватывают территории, вербуют рекрутов, производят ресурсы и рабочую силу, строят здания и конструируют устрашающих роботов. Обычно игровая партия проходит так: сначала участники развивают экономику и исследуют мир, а затем в открытую воюют друг с другом.

На протяжении игры участники выкладывают на игровое поле звёзды, отмечая ими свои достижения. Партия заканчивается, как только один из игроков выложит на шкалу триумфа свою 6-ю звезду. Вы получаете звезду, когда выполняете что-либо из следующего:

- Делаете все 6 модернизаций.
- Собираете всех 4 роботов.
- Строите все 4 здания.
- Вербуете всех 4 рекрутов.
- Размещаете на игровом поле всех 8 рабочих.
- Открываете 1 карту достигнутой цели.
- Побеждаете в бою (можно выполнить не более 2 раз).
- Накапливаете 18 популярности.
- Накапливаете 16 силы.

ЦЕЛЬ

Ваша цель — накопить к концу игры самый большой денежный капитал. Обычно для победы хватает примерно 75 \$. Монеты зарабатываются в процессе игры, однако основную их часть приносит подсчёт итоговых капиталов в конце игры, в ходе которого учитываются:

- каждая выложенная звезда;
- каждая контролируемая территория;
- каждые 2 контролируемых ресурса.

Число получаемых вами монет определяется вашим положением на шкале популярности. Чем выше популярность, тем больше денег вам достаётся. Также вы можете получить немного дополнительных монет за местоположение ваших зданий.



СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ	2-3
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	4
ТИПЫ ФИГУРОК	5
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	6-9
ПРОЦЕСС ИГРЫ	10
ВЕРХНИЕ ДЕЙСТВИЯ	11-13
НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ	14-20
СВОЙСТВА НАЦИЙ	21
БОЙ	22-23
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	24
ФАБРИКА	25
ЦЕЛИ	26
АЛЬЯНСЫ И ВЗЯТКИ	26
ЗВЁЗДЫ	27
КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ КАПИТАЛОВ	28-29
ГЕРОИ	30
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	31

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Почему игра называется «Серп»? Серп — это и орудие мирного сельского хозяйства, и орудие войны, а война и мир в игре идут бок о бок. Ваши рабочие настолько же нуждаются в защите военных сил, насколько вся ваша империя нуждается в ресурсах, добываемых рабочими.

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

Памятка



5 планшетов игроков



Игровое поле



80 фишек ресурсов
(по 20 фишек еды, металла,
дерева и нефти)



80 картонных монет



12 жетонов накопления



12 жетонов приключений



6 жетонов бонусов зданий



42 карты боя (жёлтые)



23 карты целей (бежевые)



28 карт приключений (зелёные)



12 карт Фабрики (фиолетовые)



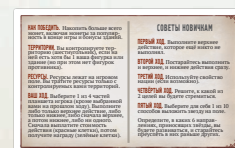
2 диска силы



5 карт переправы



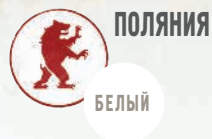
5 карт подсказок



Лист достижений

КОМПОНЕНТЫ НАЦИЙ

НАЦИЯ



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ЦВЕТ

1 планшет нации



1 фишка действия



1 фишка популярности



1 фишка силы



6 фишек звёзд



4 фишки зданий



4 фишки рекрутов



4 фигурки роботов



1 фигурка героя



8 фигурок рабочих



6 кубиков технологий



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ТЕРРИТОРИЯ

Территория — это шестиугольник игрового поля, относящийся к одному из указанных справа типов местности (первые пять называются первичными типами местности).



ФЕРМА



ЛЕС



ГОРА



ТУНДРА



ДЕРЕВНЯ



ОЗЕРО



ФАБРИКА

БАЗА

У каждого игрока есть база — своеобразная начальная точка его империи и место отступления его фигурок после поражения в бою.

БАЗА — НЕ ТЕРРИТОРИЯ. База не считается территорией, поэтому по умолчанию нельзя перемещать фигурки на базу (свою или чужую), строить на ней здания и собирать роботов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАЦИИ. На игровом поле присутствуют базы двух не участвующих в игре наций. Это базы наций из дополнения к игре.



КОНТРОЛИРОВАНИЕ

Считается, что вы контролируете территорию, если на ней находится хотя бы одна ваша фигурка (герой, рабочий или робот) *или* если на ней есть ваше здание, но при этом нет ни героев, ни рабочих, ни роботов противника. Одновременно одну территорию может контролировать только один игрок.

4

РЕСУРСЫ

Произведённые ресурсы (дерево, еда, металл, нефть) выкладываются на игровое поле. Вы можете тратить ресурсы только с контролируемых вами территорий.

ТРАТА РЕСУРСОВ С ЛЮБЫХ КОНТРОЛИРУЕМЫХ ТЕРРИТОРИЙ. Для выполнения действий на территориях в любой части игрового поля можно тратить ресурсы с любых контролируемых вами территорий. Например, вы можете потратить 3 фишки металла, выложенные на одной или нескольких контролируемых вами территориях, чтобы собрать робота на одной из этих территорий или на какой-либо другой (главное, чтобы на этой территории был рабочий).

ЗАПАС. Потратив ресурс, уберите его с поля и положите в общий запас рядом с игровым полем. Когда вы получаете ресурс благодаря действию производства или торговли (см. главу «Верхние действия» на с. 12–13), берите его из запаса и кладите на территорию, где он был получен. Число фишек ресурсов в игре считается бесконечным. При необходимости используйте жетоны накопления.

РАБОЧИЙ — НЕ РЕСУРС. Ресурсы — это дерево, еда, металл и нефть. Рабочие ресурсами не считаются.

ПРИМЕР КОНТРОЛИРОВАНИЯ РЕСУРСОВ. Север контролирует все территории, занимаемые его фигурками и зданием (синие фигурки героя, робота и рабочего, а также фишка здания). Он может тратить любые ресурсы с этих территорий, но не может потратить фишки металла с территории в нижнем левом углу, так как на ней нет ни его фигурок, ни здания.



ТИПЫ ФИГУРОК

Все три типа фигурок в игре (герои, роботы и рабочие) объединяют две ключевые особенности:

- они могут перемещаться по игровому полю (однако по умолчанию не способны перемещаться через реки и на озёра);
- они могут переносить любое количество фишек ресурсов.

У фигурок каждого типа есть особые свойства. Вкратце о фигурках можно сказать следующее:

ГЕРОЙ	РОБОТ	РАБОЧИЙ
<ul style="list-style-type: none"> УЧАСТВУЕТ В БОЮ УЧАСТВУЕТ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ БЕРЁТ НА ФАБРИКЕ КАРТУ ФАБРИКИ 	<ul style="list-style-type: none"> УЧАСТВУЕТ В БОЮ ЗАБИРАЕТ С ТЕРРИТОРИИ И ПОМЕЩАЕТ НА ТЕРРИТОРИЮ ЛЮБОЕ ЧИСЛО РАБОЧИХ 	<ul style="list-style-type: none"> ПРОИЗВОДИТ РЕСУРСЫ СОБИРАЕТ РОБОТОВ СТРОИТ ЗДАНИЯ

Все фигурки могут переносить любое число фишек ресурсов.

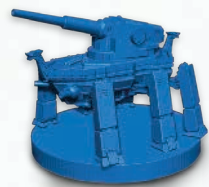
По умолчанию фигурка перемещается на 1 территорию, не пересекает реки и не перемещается на озёра.

Если на вашем ходу ваш герой и/или роботы вынуждают рабочих противника отступить (в результате перемещения или боя), вы теряете 1 популярность за каждого из этих рабочих.

Агрессор выигрывает бой при ничьей. Проигравший получает 1 карту боя, если использовал хотя бы 1 силу.



Герой участвует в боях и приключениях. Один раз за игру он может получить карту Фабрики, если окончит перемещение на Фабрике. Игра ассоциирует вас с вашим героем. Лидер вашей нации поручил вам завоевать земли, прилегающие к Фабрике.



Роботы участвуют в боях и при перемещении переносят любое число рабочих. **Робот не может перенести героя.** Роботы — это машины войны и средство удержания других наций от войны с ними. Они достаточно вместительны, чтобы укрыть в своих металлических недрах группу рабочих.



Рабочие производят ресурсы и новых рабочих, собирают роботов и строят здания. *Это местное население, разделяющее ваши взгляды и помогающее вам в становлении империи.*



ПЛАСТИНОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



ДЕРЕВЯННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ВИЗУАЛЬНАЯ ПОДСКАЗКА. Фигурки, способные участвовать в боях (герои и роботы), сделаны из пластика. Фигурки рабочих, а также фишки ресурсов и зданий в боях не участвуют и сделаны из дерева.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Жетоны приключений (зелёные компасы). Выложите по 1 жетону приключения на каждый символ приключения на игровом поле (всего 11 жетонов).



РЕСУРСЫ И МОНЕТЫ. Выложите фишки ресурсов (дерево, нефть, еда, металл), монеты и жетоны накопления в общий запас рядом с игровым полем.



КАРТЫ БОЯ (ЖЁЛТЫЕ). Перемешайте карты боя и выложите их на игровое поле. Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и положите его новой колодой. Если карт нет ни в колоде, ни в сбросе, вы не берёте карту.

КАРТЫ ФАБРИКИ (ФИОЛЕТОВЫЕ). Перемешайте карты Фабрики и отберите X случайных карт лицом вниз, где $X = \text{число игроков} + 1$. Поместите отложенные карты на игровое поле лицом вниз и уберите все остальные карты Фабрики в коробку, не глядя на них.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ (ЗЕЛЁНЫЕ). Перемешайте карты приключений и выложите их на игровое поле.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ (БЕЖЕВЫЕ). Перемешайте карты целей и выложите их на игровое поле.

ЖЕТОН БОНУСОВ ЗДАНИЙ. Возьмите 1 случайный жетон бонусов зданий и выложите его лицом вверх чуть ниже шкалы популярности.



ВЫБОР НАЦИИ

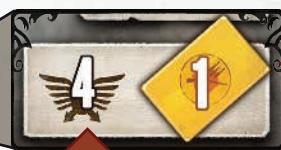
Перемешайте планшеты игроков и планшеты наций, а затем раздайте каждому игроку по 1 случайному планшету каждого вида. Каждый игрок садится напротив своей базы, выложив перед собой планшет игрока и планшет нации. Игроки сидят в следующем порядке (по часовой стрелке): Север, Руссвет, Крым, Саксония, Поляния.



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ И ПОЛОЖЕНИЯ ШКАЛ

В правой части планшета игрока и планшета нации указаны ваши начальные карты и положения шкал.

ПЛАНШЕТ НАЦИИ



КАРТЫ БОЯ. Возьмите указанное число карт боя. Количество ваших карт боя — открытая информация, однако их содержание — тайна для других игроков.

ФИШКА СИЛЫ. Положите фишку силы вашего цвета (🦅) на указанное деление шкалы силы на игровом поле. Сила тратится в боях.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



ФИШКА ПОПУЛЯРНОСТИ. Выложите фишку популярности вашего цвета на указанное деление шкалы популярности на игровом поле.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ. Возьмите указанное число карт целей из колоды. Содержание этих карт должно оставаться тайной для противников.

МОНЕТЫ. Возьмите указанное число монет и поместите их на свой планшет нации. Хотя число ваших монет для остальных не тайна, вы не обязаны показывать номинал каждой своей монеты. Решения, которые принимаются в игре, не связаны с капиталами противников.



ГЕРОЙ

Выставьте своего героя (фигурка с человеком и животным) на базу вашей нации.

РАБОЧИЕ

Выставьте по 1 своему рабочему на каждую территорию, соединяющуюся с вашей базой по суше (всего 2 рабочих).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Продолжение

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока — это место, где вы выбираете действия в процессе игры.

КУБИКИ ТЕХНОЛОГИЙ. Поместите 6 кубиков технологий вашего цвета на планшет игрока: на зелёные клетки с чёрным квадратиком в правом нижнем углу.



ПРИМЕР

РАБОЧИЕ. Поместите 6 своих оставшихся фигурок рабочих на прямоугольные клетки действия производства.

ФИШКИ ЗДАНИЙ. Поместите 4 фишки зданий вашего цвета (арсенал, мемориал, шахта и мельница) на предназначенные для них клетки. У всех игроков одни и те же здания.



ФИШКА ДЕЙСТВИЯ. Поместите фишку действия вашего цвета рядом с планшетом игрока.

ФИШКИ РЕКРУТОВ. Поместите 4 фишки рекрутов вашего цвета (деревянные цилиндры) на круглые клетки в нижнем ряду планшета игрока.



ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первым ходит участник с наименьшим номером планшета игрока (цифра на табличке в правой части планшета). Далее ходы передаются по часовой стрелке.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Чем выше номер, тем выгоднее начальные условия. Это компенсация за то, что к концу игры участники с наибольшими номерами, скорее всего, сделают на один ход меньше, чем первый игрок.



ПЛАНШЕТ НАЦИИ

Планшет нации — это место, где вы храните своих роботов, звёзды и монеты. На каждом планшете нации, на табличке в правом верхнем углу, указано её уникальное свойство.

ЗВЁЗДЫ. Поместите 6 фишек звёзд вашего цвета в левый верхний угол планшета нации, рядом с эмблемой.

Не закрывайте звёздами единовременные рекрутские бонусы в левом нижнем углу. (Их вы сможете получить в процессе игры, вербуя рекрутов.)



РОБОТЫ. Поместите 4 фигурки роботов вашего цвета на 4 клетки свойств роботов/героев.

КАРТА ПОДСКАЗКИ

Рекомендуем не объяснять новичкам каждый нюанс игры, а раздать им по карте подсказки. На одной стороне карты подсказки собрана ключевая информация о фигурках, а на другой коротко рассказано о принципах игры и даны советы о том, чем следует заняться на первых 5 ходах.

Возможно, в самой первой партии у вас не получится стать хорошим стратегом или разобраться в каждой мелочи, но это не страшно. Просто начинайте партию и наблюдайте за тем, как взаимодействуют между собой игровые элементы, при необходимости обращаясь к правилам.

КАК ПОБЕДИТЬ. Накопить больше всего монет, включая монеты за популярность в конце игры и бонусы зданий.

ТЕРРИТОРИИ. Вы контролируете территорию (шестиугольник), если на ней есть хотя бы 1 ваша фигурка или здание (но при этом нет фигурок противника).

РЕСУРСЫ. Ресурсы лежат на игровом поле. Вы тратите ресурсы только с контролируемых вами территорий.

ВАШ ХОД. Выберите 1 из 4 частей планшета игрока (кроме выбранной вами на прошлом ходу). Выполните либо только верхнее действие, либо только нижнее, либо сначала верхнее, а потом нижнее, либо ни одного. Сначала выплатите стоимость действия (красные клетки), потом получите награду (зелёные клетки).

СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

ПЕРВЫЙ ХОД. Выполните верхнее действие, которое ещё никто не выполнял.

ВТОРОЙ ХОД. Постарайтесь выполнить и верхнее, и нижнее действия сразу.

ТРЕТИЙ ХОД. Используйте свойство нации (если возможно).

ЧЕТВЁРТЫЙ ХОД. Решите, к какой из 2 целей вы будете стремиться.

ПЯТЫЙ ХОД. Выберите для себя 1 из 10 способов выложить звезду на поле.

Определите, в каких 6 направлениях, приносящих звёзды, вы будете развиваться, и старайтесь преуспеть в них раньше других.

КАРТА ПЕРЕПРАВЫ

Раздайте каждому игроку по карте переправы. Это памятка, показывающая, как применяется к разным нациям свойство роботов «Переправа» (когда оно становится им доступно). Каждая нация использует это свойство, позволяющее перемещаться через реки, по-своему (см. подробнее в описании наций на с. 15—17).



ПРОЦЕСС ИГРЫ

В «Серпе» нет раундов и фаз, процесс игры состоит в непрерывной последовательности действий. Участники ходят по очереди до тех пор, пока один из них не выложит на игровое поле (на шкалу триумфа) свою 6-ю звезду, тут же заканчивая игру.

В свой ход вы делаете следующее (в указанном порядке):

1. Ставите фишку действия на другую часть планшета игрока (относительно той, где она находилась на прошлом вашем ходу).

2. Один раз выполняете верхнее действие этой части планшета (необязательно).

3. Один раз выполняете нижнее действие этой части планшета (необязательно).

Таким образом, за один ход вы выполняете 1 действие, 2 действия (сначала верхнее, потом нижнее) или 0 действий (хотя всё равно переставляете фишку действия). Вы можете использовать ресурсы, полученные благодаря верхнему действию, для выплаты стоимости нижнего действия.

Кроме того, во время вашего хода вы можете открыть одну из своих **карт целей**, если выполняете все указанные на ней условия (см. главу «Цели» на с. 26).

Стоимость действия (красные клетки) и награда за выполнение действия (зелёные клетки) определяются количеством пустых клеток на вашем планшете игрока *перед* выполнением соответствующего действия. Выбрав действие, вы выплачиваете его стоимость, а затем получаете награду за его выполнение (или часть награды, если в данный момент вам это более выгодно, хотя такое бывает редко).

После завершения хода (или после принятия решения о выполнении нижнего действия) свой ход начинает следующий (по часовой стрелке) игрок.



ДЕЙСТВИЕ ВООРУЖЕНИЯ
(со зданием под действием)

ДЕЙСТВИЕ МОДЕРНИЗАЦИИ
(с рекрутским бонусом справа)

ВЕРХНИЕ ДЕЙСТВИЯ

ДЕЙСТВИЕ ВООРУЖЕНИЯ	ДЕЙСТВИЕ ПРОИЗВОДСТВА	ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	ДЕЙСТВИЕ ТОРГОВЛИ
<p>ЗАПЛАТИТЕ [1]</p> <p>ВООРУЖЕНИЕ [2] / [2]</p> <p>ПОЛУЧИТЕ [1]</p> <p>МЕМОРИАЛ</p>	<p>ЗАПЛАТИТЕ [2] [1] [1] [1] [1]</p> <p>ПРОИЗВОДСТВО ГДЕ [1] [1] [1] [1]</p> <p>МЕЛЬНИЦА</p>	<p>ПЕРЕМЕЩЕНИЕ / ПОЛУЧИТЕ [1] [1] [1] / [1] [1]</p> <p>ИСПОЛЬЗУЙТЕ [1] [1]</p> <p>ШАХТА</p>	<p>ЗАПЛАТИТЕ [1]</p> <p>ТОРГОВЛЯ ГДЕ [1] [1] [1] [1]</p> <p>ПОЛУЧИТЕ [1]</p> <p>АРСЕНАЛ</p> <p>ПРОМЫШЛЕННЫЙ 1</p> <p>[2] [2] [4]</p>
<p>ЗАПЛАТИТЕ [2] [2] [2]</p> <p>МОДЕРНИЗАЦИЯ [1] [1] [1] [1]</p>	<p>ЗАПЛАТИТЕ [1] [1] [1]</p> <p>СБОРКА ГДЕ [1] [1] [1]</p>	<p>ЗАПЛАТИТЕ [1] [1] [1]</p> <p>СТРОИТЕЛЬСТВО ГДЕ [1] [1]</p>	<p>ЗАПЛАТИТЕ [1] [1] [1] [1]</p> <p>ВЕРБОВКА ГДЕ [1]</p>
ДЕЙСТВИЕ МОДЕРНИЗАЦИИ	ДЕЙСТВИЕ СБОРКИ	ДЕЙСТВИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА	ДЕЙСТВИЕ ВЕРБОВКИ

НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ

ВЕРХНИЕ ДЕЙСТВИЯ

На разных планшетах игроков верхние действия чередуются в разном порядке, однако сами они одинаковы. Расположение фишек на планшетах игроков, стоимость действий и награды за их выполнение, показанные в этой главе, отображают начальные условия этих планшетов.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Сделайте что-то одно из следующего («/» означает «или»):

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. Переместите до 2 *разных* контролируемых вами фигурок (героя, робота или рабочего) с одной территории (или базы) на соседнюю. Сначала переместите одну фигурку, затем другую.

ПОЛУЧИТЕ МОНЕТУ(Ы). Получите 1 \$.

РЕСУРСЫ И РАБОЧИЕ. Во время выполнения действия перемещения фигурки могут брать и помещать на территорию любое число фишек ресурсов.

РОБОТЫ. Роботы могут переносить любое число фишек ресурсов и фигурок рабочих (но не героя). Если, перемещаясь, робот переносит рабочих, считается, что перемещение выполняют не рабочие, а только сам робот. Поэтому можно, к примеру, переместить нескольких рабочих роботом, а затем переместить одного из этих рабочих самостоятельно. В рамках одного перемещения можно сначала переместить рабочего на территорию с роботом, а затем переместить робота, взявшего этого рабочего.



РЕКИ И ОЗЁРА. По умолчанию фигурки не пересекают реки и не перемещаются на озёра. Однако некоторые свойства роботов/героев позволяют обойти это правило (см. свойства роботов Полянии и Севера на с. 16–17).

РЕКА. Река — это водный объект на границе между двумя территориями с суши.

ОЗЕРО. Озеро — это водный объект, занимающий практически весь шестиугольник (его береговые линии — продолжение соседних шестиугольников с суши). Если у игрока есть свойство перемещения на озёра, он может переместиться на озеро с соседней территории.

ТУННЕЛИ. При выполнении действия перемещения любой фигуркой все территории с символом туннеля (🏠) считаются соседними.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИЮ, КОНТРОЛИРУЕМУЮ ПРОТИВНИКОМ

ТЕРРИТОРИЯ КОНТРОЛИРУЕТСЯ РАБОЧИМИ

» Если ваш **герой** или **робот** перемещается на территорию, контролируемую рабочими противника (и никакими другими фигурками), его перемещение заканчивается (даже если свойство роботов позволяет ему переместиться дальше). Все рабочие противника, присутствующие на территории, тут же отступают на свою базу, оставляя все фишки ресурсов. Вы теряете 1 популярность за каждого отступившего рабочего противника (эти рабочие не очень обрадовались тому, что вы прогнали их с собственных земель). Если вам некуда понижать популярность, рабочие всё равно отступают.

» Ваши **рабочие** не могут самостоятельно переместиться на территорию, контролируемую рабочими противника.

ТЕРРИТОРИЯ КОНТРОЛИРУЕТСЯ ЗДАНИЕМ

» Если территория контролируется только зданием, на неё может переместиться любая фигурка. С этого момента территорию контролирует игрок, переместивший на неё фигурку.

ТЕРРИТОРИЯ КОНТРОЛИРУЕТСЯ ГЕРОЕМ И/ЛИ РОБОТОМ

» Если ваш **герой** или **робот** перемещается на территорию, контролируемую героем и/или роботом противника, его перемещение заканчивается (даже если свойство роботов позволяет ему переместиться дальше). Пока считается, что территорию по-прежнему контролирует противник. Если после выполнения действия перемещения оказывается, что ваши роботы или герой занимают ту же территорию, что и роботы или герой противника, начинается бой (см. главу «Бой» на с. 22–23).

» Ваши **рабочие** не могут самостоятельно переместиться на территорию или с территории, если она контролируется роботами и/или героем противника.

БАЗА. По умолчанию вы не можете использовать действие перемещения, чтобы переместить какую-либо фигурку с игрового поля на базу (вашу или противника).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ. Если вы перемещаете **героя** на территорию с жетоном приключения, его перемещение заканчивается и на текущем ходу он уже больше не может переместиться. Если после проведения всех боёв текущего хода ваш герой всё ещё находится на территории с жетоном приключения, этот жетон сбрасывается, а вы участвуете в приключении (см. «Приключения» на с. 24).

БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ. В игре нет ограничения на количество фигурок одной нации, занимающих одну территорию.

ВЕРХНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Продолжение



ВООРУЖЕНИЕ

Выплатите стоимость действия вооружения (1 \$) и получите одно из следующего:
СИЛА. Прибавьте 2 к вашей силе на шкале силы. Сила расходуется во время боя.
КАРТА(Ы) БОЯ. Возьмите 1 карту боя из колоды. Карты боя нужны для наращивания силы в бою (вы можете тратить не более 1 карты боя за каждого своего героя или робота, участвующего в бою). Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, перемешайте сброс и выложите его новой колодой. Если карт нет ни в колоде, ни в сбросе, вы не берёте карту.



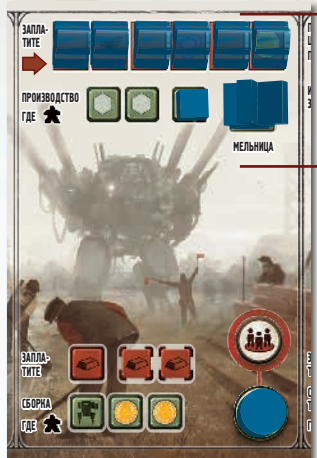
ТОРГОВЛЯ

Выплатите стоимость действия торговли (1 \$) и получите одно из следующего:
РЕСУРСЫ. Возьмите любые 2 фишки ресурсов из запаса (дерево, нефть, еду и/или металл в любых сочетаниях) и поместите их на любую контролируемую вами территорию с хотя бы 1 рабочим. Вы не можете выполнить действие торговли, чтобы получить ресурсы, если все ваши рабочие находятся на базе.
ПОПУЛЯРНОСТЬ. Прибавьте 1 к вашей популярности на соответствующей шкале. Популярность тратится во время приключений и увеличивает ваш капитал в конце игры.

12

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СОВЕТ. Хотя львиную долю ресурсов вам приносит действие производства, не стоит недооценивать действие торговли. Иногда выгоднее получить желаемый ресурс торговлей, чем перемещением рабочего на территорию с этим ресурсом (особенно когда вам есть на что потратить перемещение). К тому же торговля открывает доступ к ресурсам, которых географически нет рядом.





ПРОИЗВОДСТВО

Выплатите стоимость действия производства (определяется символами на красных клетках, опустевших до начала выполнения действия) и выберите до 2 разных контролируемых вами территорий. Все рабочие на этих территориях могут начать производство.

Каждый рабочий, находящийся на территории, выбранной для производства, может произвести 1 фишку ресурса соответствующего типа местности или 1 фигурку рабочего, если эта территория — деревня. Если производится **ресурс**, кладите его на территорию, где его произвели. Если «производится» **рабочий**, что может произойти только в деревне, берите крайнего левого рабочего со своего планшета игрока и помещайте его в эту деревню.

Первичные типы местности

ПРИМЕР. Вы выбрали 2 территории для производства: ферму с 1 рабочим и гору с 2 рабочими. Вы можете произвести 1 еду на ферме и до 2 металла на горе.

ТИП МЕСТНОСТИ	ПРОИЗВОДСТВО
ГОРА	МЕТАЛЛ
ФЕРМА	ЕДА
ТУНДРА	НЕФТЬ
ЛЕС	ДЕРЕВО
ДЕРЕВНЯ	РАБОЧИЙ
ОЗЕРО	
ФАБРИКА	



ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ВЫПЛАТА. Как и в случае с любым другим действием, вы обязаны выплатить всю стоимость выполнения действия производства. Если у вас не хватает монет, популярности и/или силы, это действие вам недоступно.

БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ. В игре нет ограничений на число фигурок рабочих и фишек ресурсов, которые могут находиться на одной территории. Число фишек ресурсов в игре считается бесконечным. При необходимости используйте жетоны накопления, выкладывая их на игровое поле рядом с фишками ресурсов.

РАБОЧИЕ НАВСЕГДА. После того как вы выставите рабочего на игровое поле, он уже не возвращается на планшет игрока.

Крайне редко бывает, что игрок не в состоянии выполнить ни одного действия (например, на прошлом ходу он перемещался, а сейчас у него нет ни монет, ни ресурсов, ни силы, ни популярности). В этом случае он выбирает другую часть планшета и не выполняет никаких действий. Мы советуем не сорить деньгами на ранних этапах игры, чтобы не попасть в такое положение.

НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Порядок нижних действий одинаков на каждом планшете игрока, однако стоимости и награды отличаются. Расположение фишек на планшетах игроков, стоимость действий и награды за их выполнение, показанные в этой главе, отображают начальные условия этих планшетов.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ХОДЫ. Когда игрок приступает к выполнению нижнего действия, следующий игрок может сразу же начать собственный ход. Нижние действия не предполагают взаимодействия между игроками, и их выполнение не длится долго.

МОНЕТЫ. Большинство нижних действий приносит как минимум одну монету (после выплаты стоимости действий). Чтобы игроки не забывали получать монеты, мы советуем брать их в первую очередь, перед получением основной награды за действие. При желании игрок может отказаться от получения монет (например, если это мешает его цели).

«ОПУСТОШЕНИЕ» ДЕЙСТВИЯ. В процессе игры вы можете «опустошить» нижнее действие (например, если вам больше нечего модернизировать действием модернизации). В этом случае вы по-прежнему можете выполнять это действие, выплачивая его стоимость и получая монеты (а также рекрутский бонус, если это возможно).

РЕКРУТЫ. С каждым нижним действием связан постоянный рекрутский бонус (круглая зелёная клетка). Если клетка пуста, то игрок получает награду, когда его сосед или он сам выполняет соответствующее действие (см. главу «Вербовка» на с. 20).

МОДЕРНИЗАЦИЯ

Модернизация повышает эффективность экономики вашей растущей империи. Для выполнения действия модернизации необходима нефть.

Чтобы выполнить действие модернизации, выплатите его стоимость, возьмите кубик технологии с любой зелёной клетки вашего планшета игрока и поместите его на любую красную клетку с пунктирной рамкой. Красные клетки со сплошной рамкой недоступны в качестве награды действия модернизации.



ПРИМЕР. Вы хотите, чтобы производство охватывало не 2 территории, а 3 (не обращайте внимания на мельницу в данном примере). Также вы хотите снизить стоимость вербовки рекрута на 1 еду. Вы выбираете действие модернизации, отдаёте нефть и получаете монеты, а затем переносите кубик технологии с зелёной клетки (с награды за действие производства) на красную клетку с пунктирной рамкой (закрывая клетку в стоимости действия вербовки).



СБОРКА

Благодаря сборке роботов вы защищаете рабочих, расширяете границы империи и наделяете вашего героя и роботов новыми свойствами. Для выполнения действия сборки необходим металл.

Чтобы выполнить действие сборки, выплатите его стоимость, выберите **любого** робота на вашей планшете нации и поместите его на любую контролируемую вами территорию с хотя бы 1 рабочим. Нельзя собирать роботов на озёрах (даже если свойство роботов вашей нации позволяет боевым фигуркам перемещаться на озёра).

Отныне ваш герой и все роботы (но не рабочие) получают свойство, указанное на планшете нации под клеткой, которую занимал только что собранный робот. У каждой нации свой набор свойств роботов.



САКСОНИЯ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой и роботы могут пересекать реки, чтобы перемещаться в леса и горы.

ШТОЛЬНИ. Для действий перемещения, выполняемых вашим героем и роботами, контролируемые вами горы и все туннели считаются соседними. Например, если ваш робот занимает гору, он может переместиться: а) на любую другую контролируемую вами гору; б) на любую территорию с туннелем (или вашей шахтой).

РАЗОРУЖЕНИЕ. Перед тем как вступить в бой на территории с туннелем (или вашей шахтой), сражающийся с вами противник теряет 2 силы. Потеря отражается на шкале силы. Этим свойством можно воспользоваться лишь 1 раз за бой (а не 1 раз за каждую фигурку).

УСКОРЕНИЕ. За одно перемещение ваш герой и роботы могут перемещаться на 1 территорию дальше. Если какая-либо из этих фигурок перемещается на территорию с героем, роботом или рабочим противника, её перемещение заканчивается и на текущем ходу она уже не может переместиться. Перемещение от одного туннеля к другому по-прежнему считается за 1 перемещение, так что это свойство позволяет переместиться ещё на 1 территорию до или после перемещения через туннель. Если ваши роботы получили свойство ускорения, они могут подбирать и помещать на территорию ресурсы и рабочих в процессе выполнения действия перемещения.

НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Продолжение

РУССВЕТ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой и роботы могут пересекать реки, чтобы перемещаться на фермы и в деревни.

УРБАНИЗАЦИЯ. Для действий перемещения, выполняемых вашим героем и роботами, Фабрика и контролируемые вами деревни считаются соседними. К примеру, если ваш робот находится в деревне, то он может переместиться: а) в любую другую контролируемую вами деревню; б) на Фабрику.

ОПОЛЧЕНИЕ. Если вы сражаетесь на территории с хотя бы 1 вашим рабочим, вы можете разыграть 1 дополнительную карту боя. (Для участия в бою вам по-прежнему требуется робот или герой.) К примеру, вы сражаетесь 2 роботами на территории с 3 вашими рабочими. Значит, вы можете разыграть до 3 карт боя: по 1 за каждого робота и 1 благодаря наличию хотя бы 1 рабочего.

УСКОРЕНИЕ. За одно перемещение ваш герой и роботы могут переместиться на 1 территорию дальше. См. подробнее на с. 15.

16

СЕВЕР



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой и роботы могут пересекать реки, чтобы перемещаться в леса и горы.

МОРЕХОДСТВО. Ваш герой и роботы могут перемещаться на озёра и с озёр, а также отступать на соседние озёра (хотя фигурки по-прежнему могут отступать и на базу). Таким образом, для действия перемещения шестиугольники с озёрами считаются обычными территориями. Если робот переносит рабочих на озеро (в ходе перемещения или отступления) 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 и перемещать рабочего с озера без помощи робота. Озёра — тоже территории,

поэтому если здесь встретятся фигурки двух наций, способных перемещаться по озёрам, это может привести к началу боя. На озере нельзя построить здание или собрать робота.

АРТИЛЛЕРИЯ. Перед началом боя вы можете потратить 1 силу, чтобы сражающийся с вами противник потерял 2 силы. Потеря отражается на шкале силы. Этим свойством можно воспользоваться лишь 1 раз за бой (а не 1 раз за каждую фигурку).

УСКОРЕНИЕ. За одно перемещение ваш герой и роботы могут переместиться на 1 территорию дальше. См. подробнее на с. 15.

КРЫМ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой и роботы могут пересекать реки, чтобы перемещаться на фермы и в тундру.

КОЧЕВНИЧЕСТВО. Независимо от расстояния ваш герой и роботы могут с любой территории или базы перемещаться на любую нейтральную базу или вашу собственную базу. Нейтральная база — это база не участвующей в текущей игре нации (включая нации из дополнений). По умолчанию игрокам запрещено перемещаться на базы, но это свойство позволяет обойти общее правило. Используя это свойство, робот или

герой может перенести ресурсы на базу. Пока эти ресурсы на базе, их нельзя тратить и они не учитываются при подсчёте капиталов в конце игры.

РАЗВЕДКА. Перед началом боя добавьте на руку 1 случайную карту боя с руки противника. Этим свойством можно воспользоваться лишь 1 раз за бой (а не 1 раз за каждую фигурку).

УСКОРЕНИЕ. За одно перемещение ваш герой и роботы могут переместиться на 1 территорию дальше. См. подробнее на с. 15.

ПОЛЯНИЯ



ПЕРЕПРАВА. Ваш герой и роботы могут пересекать реки, чтобы перемещаться в деревни и горы.

ПОГРУЖЕНИЕ. Ваш герой и роботы могут перемещаться на озёра и с озёр, а также с одного озера на другое (по аналогии с перемещением через туннели). 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 и перемещать рабочего с озера без помощи робота. Озёра — тоже территории, поэтому если здесь встретятся фигурки двух наций,

способных перемещаться по озёрам, это может привести к началу боя. На озере нельзя построить здание или собрать робота.

ТОВАРИЩЕСТВО. Будучи агрессором и победив в бою, вы не теряете популярность, вынуждая рабочих противника отступить. Это свойство применяется каждый раз во время вашего хода, когда ваш герой или роботы заставляют рабочих противника отступить после боя.

УСКОРЕНИЕ. За одно перемещение ваш герой и роботы могут переместиться на 1 территорию дальше. См. подробнее на с. 15.

НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Продолжение

СТРОИТЕЛЬСТВО

Строительство зданий делает выполнение действий более эффективным, помогает контролировать территории и может принести дополнительные монеты в конце игры. Для выполнения действия строительства необходимо дерево.

Чтобы выполнить действие строительства, выплатите его стоимость, возьмите любое здание с вашего планшета игрока и поместите его на любую контролируемую вами территорию с хотя бы 1 рабочим.

1 ТЕРРИТОРИЯ — 1 ЗДАНИЕ. На каждой территории можно построить не более 1 здания, поэтому если вы первым строите здание на какой-либо территории, то ни вы, ни противник уже не можете построить на ней другое здание.

КОНТРОЛИРОВАНИЕ ЗДАНИЙ. Противники не могут использовать свойства ваших зданий. Свойства ваших зданий действуют всегда, даже если вы не контролируете территории, на которых они построены. (Исключение: мельница. Вы не можете выполнить производство на территории с мельницей, если эта территория контролируется противником.)

КОНТРОЛИРОВАНИЕ ТЕРРИТОРИЙ. Вы контролируете территорию со своим зданием, даже если на ней нет ваших фигурок. Однако если на территории с вашим зданием находится фигурка противника, то эта территория контролируется противником.

НА ВЕКА. Построенное здание нельзя уничтожить или переместить.

ФАБРИКА. Выполнить действие строительства можно и на Фабрике.

ГДЕ НЕЛЬЗЯ СТРОИТЬ. Ваша база — не территория, поэтому на ней строиться нельзя. Также запрещено строить здания на озёрах.

ПОСТОЯННЫЙ БОНУС. Забирая фишку здания с планшета игрока, вы открываете зелёную клетку, с которой будете получать награду всякий раз, когда будете выполнять соответствующее верхнее действие.



ПРИМЕР. У вас есть по 1 рабочему на горе, в тундре и на ферме. В одной из деревень у вас построена мельница. Оплатив действие производства, вы выбираете 2 территории для производства среди горы, тундры и фермы. Если вы хотите воспользоваться свойством мельницы, то добавляете к производственным территориям ещё и деревню с мельницей. Сама по себе мельница действует как рабочий и «производит» 1 рабочего. Если бы в этой деревне уже находился рабочий, то он тоже мог бы произвести 1 рабочего (хотя вам необязательно было иметь рабочего на территории с мельницей, чтобы воспользоваться её свойством).



МЕМОРИАЛ. Всякий раз, выполняя действие вооружения, вы получаете дополнительно 1 популярность.



АРСЕНАЛ. Всякий раз, выполняя действие торговли, вы получаете дополнительно 1 силу.



ШАХТА. Шахта действует как туннель, но только для вас. Вы можете перемещать фигурки на территорию с шахтой и с самой шахты так, будто это туннель (даже если территории с шахтой контролирует противник). В отличие от других зданий, шахта имеет постоянное свойство, действующее на перемещение всех ваших фигурок.



МЕЛЬНИЦА. Всякий раз, выполняя действие производства, можете считать территорию со своей мельницей дополнительной (бонусной) территорией для производства. Мельница производит 1 ресурс (или 1 рабочего, если построена в деревне), как если бы была рабочим. Если на территории с мельницей есть другие рабочие, они тоже могут выполнить производство.

БОНУС В КОНЦЕ ИГРЫ. В конце игры участники получают дополнительные монеты за выполнение условия, указанного на жетоне бонусов зданий, который был случайно выбран и выложен на поле во время подготовки к игре. Вы получаете бонус, даже если территория, где построено ваше здание, контролируется противником. Бонусы зданий символизируют вклад строительства в развитие и укрепление вашей империи.



ПРИМЕР. В текущей партии игроки получают бонусы за количество озёр, соседствующих с их зданиями. Два ваших здания размещены так, как показано на рисунке, и вы получаете 6 \$ за 4 озера. Эти деньги достаются вам независимо от того, контролируете вы территории со своими зданиями или нет.

6 жетонов бонусов зданий:

1	🏠	: 2
2-3	🏠	: 4
4-5	🏠	: 6
6	🏠	: 9

1	🌊	: 2
2-3	🌊	: 4
4-5	🌊	: 6
6-7	🌊	: 9

1	🌀	: 2
2-3	🌀	: 4
4-5	🌀	: 6
6-7	🌀	: 9

Количество территорий с туннелями, соседствующих с вашими зданиями. Каждый туннель учитывается только 1 раз. В данном случае шахта не считается туннелем. Территории считаются соседними, даже если их разделяют реки.

Количество озёр, соседствующих с вашими зданиями. Каждое озеро учитывается только 1 раз.

Количество территорий с символами приключений, соседствующих с вашими зданиями. Каждое приключение учитывается только 1 раз. Не имеет значения, находится ли на территории жетон приключения или нет. Территории считаются соседними, даже если их разделяют реки.

1	🏠	: 2
2	🏠	: 4
3-4	🏠	: 6

1	🏠	: 2
2	🏠	: 4
3	🏠	: 6
4	🏠	: 9

1	🏠	🌊	: 2
2	🏠	🌊	: 4
3	🏠	🌊	: 6
4	🏠	🌊	: 9

Количество территорий с туннелями и вашими зданиями. В данном случае шахта не считается туннелем.

Количество ваших зданий, построенных в один ряд (непрерывная прямая линия соседних зданий). Учитывается только самый длинный ряд ваших зданий. Территории считаются соседними, даже если их разделяют реки.

Количество тундр и ферм с вашими зданиями.



ВЕРБОВКА

Вербовка приносит вам рекрутов (цилиндрические фишки), вступающих в ваши войска. Для выполнения действия вербовки необходима еда.

ЕДИНОВРЕМЕННЫЙ БОНУС. Чтобы завербовать рекрута, вы платите стоимость действия, перенесите фишку рекрута с любой части вашего планшета игрока на любую свободную клетку единовременного рекрутского бонуса на вашем планшете нации и тут же получите указанный бонус. Считается, что новые рекрутыполнили ваши войска, что мгновенно сказалось на состоянии империи. Фишка рекрута остаётся на выбранной клетке планшета нации до конца игры.

Четыре единовременных рекрутских бонуса:

- Получите 2 силы.
- Получите 2 монеты.
- Получите 2 популярности.
- Возьмите 2 карты боя из колоды.

ПОСТОЯННЫЙ БОНУС. В дополнение к единовременному бонусу каждый рекрут даёт вам постоянный бонус (указан на круглой зелёной клетке), связанный с действием, с которого вы забрали фишку рекрута. Это навык, которому рекруты обучили ваши войска.

До конца игры всякий раз, когда *вы либо ваш сосед слева или справа* (как отмечено на красном круге над бывшей клеткой рекрута) выполняете нижнее действие, с которого вы забрали рекрута, вы можете получить указанный бонус. Этот бонус не учитывается при выполнении верхних действий и похожих действий карты Фабрики (см. главу «Фабрика» на с. 25).

ОЧЕРЕДНОСТЬ. Если несколько игроков должны получить постоянный рекрутский бонус, то первым его получает активный игрок, вторым — его сосед слева, а потом его сосед справа. Если благодаря бонусу один из этих игроков выкладывает на поле 6-ю звезду, игра тут же заканчивается (см. «Конец игры и подсчёт капиталов» на с. 28).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ДЕЙСТВИИ. Вы всегда должны предупредить остальных о том, что собираетесь выполнить нижнее действие, чтобы соседние игроки не забыли получить постоянные рекрутские бонусы.

ИГРА ВДВОЁМ. Если вас двое и ваш противник выполняет действие, которое должно принести вам постоянный рекрутский бонус, вы получаете этот бонус только один раз.



ПРИМЕР. Всякий раз, когда Север или его сосед слева или справа выполняет действие строительства, Север получает 1 популярность (как указано на зелёной круглой клетке).

СВОЙСТВА НАЦИЙ

У каждой нации есть уникальное свойство, указанное в правом верхнем углу её планшета.



РУССВЕТ (УПОРСТВО). Вы можете выбрать ту же часть планшета игрока, что и на прошлом своём ходу.

Руссветские люди — упорные труженики, которые изо дня в день, не щадя себя, работают над достижением общих идеалов. И если остальные нации должны каждый ход отвлекаться на разные действия, то Руссвет может сосредоточенно выполнять одни и те же действия. Это свойство применимо и к карте Фабрики, если она у вас есть (см. главу «Фабрика» на с. 25).



КРЫМ (ШАНТАЖ). Один раз за ход вы можете потратить 1 карту боя, как если бы это был 1 ресурс любого вида.

В Крымском ханстве сложилась давняя традиция манипуляции тайной информацией для получения необходимого. Крым может тратить 1 карту боя в ход, чтобы покрывать недостаток 1 ресурса при какой-либо выплате (1 карта боя — это всегда 1 ресурс, независимо от цифры на карте). Карты боя по-прежнему ничего не приносят в конце игры.



СЕВЕР (ПЛАВАНИЕ). Ваши рабочие могут перемещаться через реки.

Северные рабочие — отменные пловцы, которые не жалуются, даже если им приходится переплывать самые холодные и суровые реки. Они могут перемещаться через реки на любые типы местности, кроме озёр. Это свойство распространяется только на рабочих (но не на героя и не на роботов).



ПОЛЯНИЯ (НЕПОСЕДЛИВОСТЬ). Выберите до 2 вариантов с одной карты приключения.

Благодаря Войтеку, необычному медведю Анны, даже короткие вылазки этой парочки превращаются в долгие странствия. Вместо того чтобы выбрать только 1 вариант с карты приключения, Поляния может выбирать до 2 разных вариантов в любом порядке. Награда первого варианта может быть использована для выплаты стоимости второго. Из колоды по-прежнему берётся только 1 карта приключения.



САКСУНИЯ (ДОМИНИРОВАНИЕ). Для вас нет ограничений на число звёзд, которые можно выложить на шкалу триумфа за достижение цели и победу в бою.

Саксония разработала методичный план по завоеванию земель вокруг Фабрики, основанный на использовании военной силы и проведении особых операций. Саксония может выполнить обе свои карты целей (после выполнения первой она не сбрасывает вторую) и не ограничена 2 звёздами за победы в боях. Если у Саксонии есть доступные звёзды, то, победив в бою, она *обязана* выложить одну из них на шкалу триумфа.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Один из положительных эффектов свойств наций — то, что все они ненавязчиво напоминают участникам о базовых правилах игры... разрешая им обходить эти правила! Например, зная, что Руссвет может каждый ход выбирать одну и ту же часть планшета, вы не забудете, что по умолчанию игрок обязан выбирать другую часть планшета. В игре приходится многое держать в голове, и свойства наций заметно упрощают эту задачу.

БОЙ

Бой завязывается в конце действия перемещения игрока (после того, как все его фигурки переместятся, но до того, как он примет решение о выполнении нижнего действия). Бой начинается, если герой и/или роботы игрока занимают ту же территорию, что и герой и/или роботы противника. Не исключено, что бои начнутся сразу на нескольких территориях. В этом случае активный игрок — **агрессор** — сам выбирает порядок их проведения.

Бой происходит только между двумя игроками, чьи боевые фигурки оказались на одной территории. Каждый из них может получить звезду за победу в этом бою. Остальные игроки могут пытаться влиять на исход боя путём денежных взяток (см. «Альянсы и взятки» на с. 26).

БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ. Вы можете начать бой, даже не имея силы и/или популярности на соответствующих шкалах.

ПРЕИМУЩЕСТВО АГРЕССОРА. Если атакующий игрок располагает свойством роботов, влияющим на бой, он использует его первым — раньше защищающегося игрока. Кроме того, если бой заканчивается вничью, выигрывает агрессор.

ВЫБОР СИЛЫ

Участники боя одновременно и тайно выставляют цифры на своих дисках силы. На выбранную цифру указывает символ силы в верхней части диска.

Цифра показывает, сколько сил вы готовы потратить на бой, поэтому вы не можете поставить больше сил, чем их есть у вас на шкале силы. Несмотря на то, что на шкале можно скопить до 16 сил, на диске можно выбрать не более 7 сил.

ДОБАВЬТЕ КАРТУ(Ы) БОЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО). По умолчанию за каждую свою фигурку героя и/или робота, участвующую в текущем бою, вы можете подложить под диск силы 1 любую карту боя с руки. Вы можете это сделать, даже если выбрали «0» на диске силы.

Число карт боя у вас на руке не является тайной для противников, однако во время боя вы можете скрывать, сколько карт вы подкладываете под диск и сколько их остаётся на руке. Колода боя состоит из следующих карт:

СИЛА	КОЛИЧЕСТВО
2	16
3	12
4	8
5	6



СБОРКА ДИСКА СИЛЫ

Закрепите картонный диск на картонном квадрате при помощи пластиковых фиксаторов, входящих в состав игры.



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Вас может удивить, как мало боёв происходит в игре, особенно учитывая повсеместные изображения роботов на иллюстрациях Якуба. Однако если приглядеться к иллюстрациям, можно заметить, что лишь немногие роботы сражаются. Можно сказать, что «Серп» — игра больше об угрозе войны, чем о самой войне. Если у вашего соседа скопился внушительный запас карт боя и силы, вы вряд ли захотите вязаться в драку с ним. Да вы и сами можете разместить рабочих на ключевых территориях, чтобы страх потери популярности удерживал противника от нападения на вас. Это напряжение отлично передаёт главную идею игры — сосуществование мирного сельского хозяйства и войны.

ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ

Участники боя одновременно открывают диски силы и отложенные карты боя. Цифры на ваших картах боя добавляются к силе, выбранной на вашем диске силы (и теряемой на шкале силы).

Игрок с наибольшей суммарной силой выигрывает бой. Если складывается ничья, побеждает агрессор. Оба игрока тратят силу, выбранную ими на дисках силы, а затем сбрасывают лицом вверх все использованные в бою карты боя (не учитывайте цифры с карт боя на шкале силы, эти карты — ваше временное усиление).

ПОБЕДИТЕЛЬ. Победитель получает (или сохраняет) контроль над территорией и всеми находящимися на ней ресурсами. Также он выкладывает 1 фишку звезды на клетку боя шкалы триумфа (см. «Звёзды» на с. 27), если только он уже не получил 2 звезды за победы в боях. Если победитель был агрессором, он теряет 1 популярность за каждого рабочего, вынужденного отступить с территории. Если на территории находится жетон приключения, а у победителя здесь есть герой, победитель начинает приключение.

ПРОИГРАВШИЙ. Проигравший отступает с территории на базу всеми находившимися на этой территории фигурками: героем, роботами и рабочими (поместите все эти фигурки на их базу). Все переносимые фигурками ресурсы остаются на потерянной территории, теперь их контролирует победитель. Если проигравший **использовал хотя бы 1 силу** (выставив цифру больше 0 на диске или разыграв карту боя), он берёт 1 карту боя из колоды при отступлении.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА ЗВЁЗДЫ, КОНЕЦ ИГРЫ. Игрок может выложить на шкалу триумфа не более 2 звёзд за победы в боях (за исключением Саксонии, которая получает по 1 звезде за каждую победу в бою), однако даже после этого он может участвовать и побеждать в боях. Если вы выкладываете 6-ю звезду, а у вас ещё остаётся неразрешённый бой, игра всё равно заканчивается и вы возвращаете фигурки, перемещение которых должно было привести к началу боя, на ту территорию, откуда они переместились.

БОЙ НА ОЗЕРЕ. Бой на озере может завязаться лишь между нациями, свойства роботов которых позволяют им перемещаться на озёра (Поляния и Север). Если агрессор побеждает в бою на озере робота, переносящего рабочих, он теряет 1 популярность за каждого из этих рабочих (они вынуждены отступить на базу вместе с роботом).

ПРИМЕР. Руссвет выполняет действие перемещения. Сначала он перемещает героя на незанятую ферму, затем перемещает робота, переносящего 2 рабочих, на территорию, контролируемую Полянией. На этой территории у Полянии находятся герой, робот, рабочий и 3 фишки еды.

На шкале силы у Руссвета 10 силы, а у Полянии — 4 силы. Руссвет тайно выбирает на диске силы цифру 7. В бою у него участвует 1 робот, поэтому он может сыграть за него 1 карту боя с руки, но решает этого не делать. Поляния выставляет 4 силы на диске силы. С её стороны в бою участвуют герой и робот, поэтому она может разыграть до 2 карт боя. Она разыгрывает 1 карту боя с цифрой 3, подкладывая её под диск силы.

Закончив с принятием решений, игроки одновременно открывают диски силы, и оказывается, что у них ничья: 7 силы против 7. Ничья разрешается не в пользу Полянии, так как агрессор — Руссвет.

Руссвет получает контроль над территорией и 3 фишками еды, а фигурки Полянии отступают на базу. Руссвет теряет 1 популярность из-за 1 отступившего рабочего Полянии и выкладывает звезду на клетку боя шкалы триумфа. Единственная компенсация Полянии — карта боя из колоды за то, что она использовала против врага хотя бы 1 силу (на диске силы или картой боя).

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СОВЕТ. Даже если у противника больше силы, чем у вас, он совсем не обязательно выиграет. Он не знает, сколько силы готовы потратить вы и какие карты боя у вас на руке (в конце игры карты боя ничего не приносят, так что тратьте их при первой возможности). Искусство боя заключается в том, чтобы перехитрить противника, особенно такого, который не сомневается в победе.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во время путешествий по землям Восточной Европы ваш герой переживёт множество приключений, встречаясь с местными жителями и оказываясь в водовороте различных происшествий. Каждое приключение имеет 3 варианта развития событий. Часто ваш выбор будет менять отношение людей к вам и отражаться на популярности вашей нации.

Когда вы перемещаете героя на территорию с жетоном приключения (🌀), его перемещение заканчивается и он больше не перемещается на текущем ходу. После того как вы выполните текущее действие перемещения и проведёте все бои (но перед тем, как примете решение о выполнении нижнего действия), сбросьте жетон приключения и возьмите из колоды карту приключения. **В приключениях участвуют только герои.**

Покажите игрокам иллюстрацию карты и зачитайте художественное описание вариантов (выделено жирным шрифтом). Посмотрите, во что обойдётся и какую награду принесёт каждый вариант, а потом выберите один из них. Если это возможно, вы *обязаны* выбрать один вариант, выплатив его полную стоимость. При желании вы можете взять лишь часть награды, которую он приносит.

Наконец, положите карту приключения под низ колоды приключений лицом вниз.

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ВЫПЛАТА И НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ НАГРАДА. Если у вас не хватает популярности или монет, чтобы заплатить за определённый вариант, то этот вариант вам недоступен. Вы можете взять награду не полностью, а ровно столько, сколько вам требуется (например, если вы должны получить 2 металла и 1 рабочего, но вам не нужен рабочий, вы можете взять только 2 металла).

МЕСТО ПОЛУЧЕНИЯ НАГРАДЫ. Все ресурсы, здания, роботы и рабочие, которых вы получаете в результате приключений, помещаются на территорию с вашим героем (то есть туда, где произошло приключение).

ВСЁ ВКЛЮЧЕНО. Если карта приключения обязывает вас что-то получить или выполнить действие, вы не выплачиваете никакую дополнительную стоимость и не получаете награды помимо тех, что указаны на карте приключения. Также не применяются никакие постоянные рекрутские бонусы.

БОЙ. Если герой перемещается на территорию с жетоном приключения и роботами противника, между ними завязывается бой. Приключение начинается, только если герой побеждает в этом бою. Если герой проигрывает, жетон приключения остаётся на территории.

НОМЕР КАРТЫ. Число в левом верхнем углу — это номер карты приключения. Он не влияет на игру, но по нему удобно ссылаться на конкретную карту, если у вас появляются вопросы (получить ответы можно на сайтах BoardGameGeek.com и stonemaiergames.com).



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Мы применили довольно необычный подход к оформлению карт приключений. Вместо того чтобы описывать словами, что видит перед собой игрок, мы просто поместили на карты иллюстрации, изображающие те или иные события. Приглядитесь: на этих замечательных рисунках происходит немало интересного, зачастую куда больше того, что описано в вариантах, предлагающих разные способы поведения в сложившейся ситуации. Взяв карту приключения из колоды, вы показываете её остальным игрокам, и мало-помалу в сознании всех участников возникает определённая картина мира, в который вовлекла их игра. Возможно, вы даже ощутите чувства, какие испытали бы, став героем этих иллюстраций в реальной жизни! Вот почему мы отказались от описательного текста. Как говорится, одна картина стоит тысячи слов.



ФАБРИКА

Фабрика находится в центре игрового поля. Это обитель технических инноваций и колыбель невиданной мощи. В отличие от большинства территорий, Фабрика не производит ресурсы. В конце игры контролирующая её игрок считает Фабрику сразу тремя территориями вместо одной.

Если после выполнения действия перемещения (и после победы в бою, если необходимо) ваш герой впервые остаётся на Фабрике, просмотрите колоду карт Фабрики, выложенную на игровое поле, выберите одну карту и верните остальные на поле.

Первому, кто смотрит колоду Фабрики, предоставлен выбор из $X + 1$ карт, где X — число игроков. Каждый последующий игрок видит в колоде на 1 карту меньше, поэтому чем раньше вы туда попадёте, тем лучше.



КАРТЫ ФАБРИКИ

Каждая карта Фабрики — это 5-я часть вашего планшета игрока. Кладите её рядом с планшетом.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ КАРТЫ ФАБРИКИ. Взаимодействие с картой Фабрики происходит точно так же, как и с любой другой частью вашего планшета игрока. На своём ходу вы можете поместить фишку действия на карту Фабрики и выполнить одно или оба действия карты (если оба, то сначала верхнее, а потом нижнее).

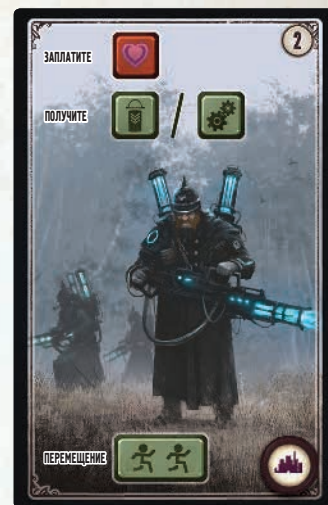
НЕЗАВИСИМОСТЬ СХОЖИХ ДЕЙСТВИЙ. Даже если действия карты Фабрики напоминают действия на планшете игрока, выполняются они независимо друг от друга. Поэтому вы никогда не получаете постоянные рекрутские бонусы, бонусы зданий и монеты, указанные на планшете игрока, при выполнении похожих действий с карты Фабрики.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. Нижнее действие всех карт Фабрики — это действие перемещения. Оно немного отличается от обычного перемещения, поскольку позволяет за один раз совершить **до 2 перемещений одной фигуркой**.

- **ПРИВЫЧНЫЕ ПРАВИЛА.** Все остальные правила перемещения остаются неизменными, включая правило о том, что перемещение заканчивается, когда герой попадает на территорию с жетоном приключения или когда герой или робот оказываются на территории с фигурками противника.
- **ШАХТА.** Если у вас есть шахта, вы можете воспользоваться ею в рамках и этого действия перемещения.
- **УСКОРЕНИЕ.** Если вы получили свойство роботов «Ускорение», то этим действием ваш робот или герой может переместиться на 3 территории.

1 НАЦИЯ — 1 КАРТА. У вас может быть только 1 карта Фабрики — та, которую вы выбрали из колоды Фабрики, когда ваш герой впервые закончил перемещение на Фабрике.

НЕИЗМЕННОСТЬ ВЫБОРА. Выбранная вами карта Фабрики остаётся у вас до конца игры. Вы не сможете поменять её на новую карту, если в результате перемещения ваш герой вновь окажется на Фабрике.



ПРИМЕР. Верхнее действие этой карты Фабрики позволяет потратить 1 популярность на вербовку рекрута или модернизацию, а нижнее — переместить любую вашу фигурку до 2 раз.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СОВЕТ. Возможность перемещаться каждый ход очень полезна. Без карты Фабрики вы способны перемещаться раз в два хода. Получив такую карту, вы станете куда мобильнее противников, не имеющих этой возможности.



ЦЕЛИ

Каждый участник начинает игру с 2 картами целей, не известных другим. Перед или после выполнения своего верхнего или нижнего действия вы можете открыть достигнутую цель. Сделав это, выложите звезду на клетку цели шкалы триумфа и подложите обе свои карты целей под низ колоды целей. За достижение цели можно получить лишь 1 звезду (если только вы не играете за Саксонию, которая может получить до 2 звёзд за цели).

Если хотите, можете подождать удобного момента и лишь тогда открыть карту достигнутой цели. Однако, открывая карту, вы должны быть уверены, что выполняете её условия.



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Не удивляйтесь, что у каждого игрока по 2 цели, но достичь он может только одной из них. Сделано это по нескольким причинам. Во-первых, чтобы не заставлять вас брать две карты во время подготовки к игре и выбирать из них одну. Игра не должна требовать от участников принятия решений ещё до своего начала — это делает её менее дружелюбной к новичкам и ограничивает опытным игрокам свободу выбора начальной стратегии. Во-вторых, наличие выбора целей даёт игрокам большую гибкость для смены стратегии в процессе игры. Вы вполне можете сначала выбрать одну цель, а позже, почувствовав, что обстоятельства препятствуют её достижению, безболезненно переключиться на другую.

АЛЬЯНСЫ И ВЗЯТКИ

Игроки могут заключать неформальные договоры (вроде «Я не стану атаковать тебя на этом ходу, если ты не будешь атаковать меня на следующем»).

Единственное, чем могут обмениваться игроки, — это монеты. В турнирной игре использовать монеты для заключения сделок и альянсов нельзя.

Вы не можете договориться об отмене боя, когда он уже должен начаться. То есть если, к примеру, игрок перемещает героя и/или роботов на территорию, контролируемую вашим героем и/или роботами, то текущее действие перемещения должно закончиться боем, и на этом этапе вы уже не можете от него откупиться, хотя можете попытаться повлиять на его исход при помощи взятки. Соглашения, заключённые игроками, не обязательны к исполнению.



ЗВЁЗДЫ

Достигнув вершины развития империи, вы получаете благодарность нации в виде звёзд, выкладываемых на шкалу триумфа. В конце игры полученные звёзды приносят вам дополнительные монеты.

Как указано символами шкалы триумфа, вы помещаете на неё звезду, когда:

- Делаете все 6 модернизаций.
- Собираете всех 4 роботов.
- Строите все 4 здания.
- Вербуете всех 4 рекрутов.
- Размещаете на игровом поле всех 8 рабочих.
- Открываете 1 карту достигнутой цели.
- Побеждаете в бою (не более 2 раз).
- Накапливаете 18 популярности.
- Накапливаете 16 силы.

Выполнив одно из этих условий, вы кладёте звезду на соответствующую клетку шкалы триумфа. **Выложенная звезда остаётся на шкале до конца игры.** Даже если вы, к примеру, получили звезду за накопление 18 популярности, а затем потеряли часть популярности, ваша звезда не убирается со шкалы триумфа.

По умолчанию каждый игрок может получить звезду за выполнение любого из приведённых выше условий не более 1 раза. Выложив звезду на клетку шкалы триумфа, вы не лишаете остальных игроков возможности выложить свои звёзды на эту же клетку.



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СОВЕТ. Вы не сможете выложить больше 6 звёзд, поэтому сосредоточьтесь на выполнении каких-то 6 условий. Не нужно стараться успеть всё.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ КАПИТАЛОВ

Как только игрок выложит свою 6-ю фишку звезды на шкалу триумфа, игра заканчивается (даже если ход игрока не закончен и в игре должны произойти определённые события).

ЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ

Если вы должны выложить 6-ю звезду благодаря нижнему действию, то сначала получите причитающуюся награду, монеты, постоянный рекрутский бонус, а уже потом получайте звезду.

Если ваши фигурки (герой, роботы или рабочие) остаются на территории с фигурками противника (в результате действия перемещения), вы обязаны отменить ту часть действия перемещения, благодаря которой они оказались на этой территории. Верните свои фигурки на ту территорию, с которой они переместились к противнику.

Если несколько игроков должны выложить звёзды за накопление популярности или силы на чужом ходу, то они кладут их по часовой стрелке и только *после* того, как противник закончит выполнение текущего действия (например, построит здание), и, разумеется, только если этим действием противник сам не выложит 6-ю звезду.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ КАПИТАЛОВ

Если вы играете в «Серп» впервые, советуем сделать промежуточный подсчёт капиталов, чтобы участники получили представление о том, как это будет происходить в конце игры. После того как один из вас выложит на шкалу триумфа самую первую звезду, приостановите игру и подсчитайте свои текущие результаты. Всё это делается только для примера, в действительности подсчёт капиталов происходит лишь один раз — в конце игры.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

ЗАДЕРЖКА ИГРЫ. Поскольку итоговые капиталы зависят от категорий, связанных с популярностью, определить, кто побеждает, не так-то просто (это сделано намеренно). Если игрок желает чётко спланировать несколько ближайших ходов, он может приостановить игру и подсчитать итоговые капиталы каждого участника. Но тормозить игру — это не очень хорошо, поэтому вы можете ввести следующее дополнительное правило: если в процессе игры (но не во время подсчёта итоговых капиталов) игрок, оценивающий капиталы, задерживает игру более чем на 10 секунд, он теряет 2 популярности.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. *Игра побуждает участников окончить партию, получив как можно больше монет за звёзды и лишив противников шанса на новые ходы, поэтому вполне может выйти так, что кто-то сделает меньше ходов, чем тот, кто выложит последнюю звезду.*

ПОДСЧЁТ ИТОГОВЫХ КАПИТАЛОВ

Закончив игру, подсчитайте ваш итоговый капитал: монеты, накопленные к моменту окончания партии, и монеты, полученные после этого (см. с. 29). Самый богатый игрок становится победителем. Перед тем как объявить итоговый капитал, поместите все ваши монеты перед собой.

Чтобы определить, сколько монет вы получаете по каждой из трёх категорий шкалы популярности, посмотрите, какое деление шкалы занимает ваша фишка, и возьмите столько монет по каждой категории, сколько указано напротив неё (делайте это сами, в игре нет банкира).

ПРИМЕР. Если у вас 10 популярности, то вы получаете по 4 \$ за каждую выложенную звезду, 3 \$ за каждую контролируемую территорию и 2 \$ за каждые 2 контролируемых ресурса. Если у вас 18 популярности, то вы получаете столько же денег, сколько получили бы, будь ваша популярность в диапазоне от 13 до 17.



КАТЕГОРИИ

МОНЕТЫ НА РУКАХ. Монеты, накопленные вами в процессе игры, учитываются при подсчёте итогового капитала.

КАЖДАЯ ВЫЛОЖЕННАЯ ЗВЕЗДА. Вы получаете монеты за каждую звезду, выложенную вами на шкалу триумфа.

КАЖДАЯ КОНТРОЛИРУЕМАЯ ТЕРРИТОРИЯ. Вы получаете монеты за каждую территорию, которую контролируете (включая озёра). Базы не считаются территориями. Вы контролируете территорию, если на ней находится ваше здание (но при этом нет фигурок противника), ваш рабочий, робот или герой.

ФАБРИКА. Если вы контролируете Фабрику, то при подсчёте итогового капитала она считается за 3 территории.

КАЖДЫЕ 2 КОНТРОЛИРУЕМЫХ РЕСУРСА. Вы получаете монеты за каждые 2 фишки ресурсов, которые контролируете (к примеру, если вы контролируете 13 фишек ресурсов, а ваша популярность равна 10, то вы получаете 12 монет). Рабочие не считаются ресурсами. Вы контролируете ресурс, если он находится на территории с вашим зданием (и на ней нет фигурок противника), рабочим, роботом или героем.

ЖЕТОН БОНУСОВ ЗДАНИЙ. Вы получаете монеты за выполнение условия жетона бонусов зданий. Вы получаете бонус, даже если территории с вашими зданиями контролируются противником.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Объявите сумму вашего итогового капитала. Участник с самым крупным капиталом побеждает. Если складывается ничья, то побеждает претендент, у которого больше (по порядку):

- 1) количество рабочих, роботов и зданий на игровом поле;
- 2) сила;
- 3) популярность;
- 4) количество контролируемых фишек ресурсов;
- 5) количество контролируемых территорий;
- 6) количество выложенных на игровое поле звёзд.

ЛИСТ ДОСТИЖЕНИЙ. Победитель игры может до 2 раз вписать своё имя в лист достижений, чтобы отметить победу. На этом листе фиксируются первые случаи победы при неких условиях (например, первая победа при игре за определённую нацию).



ГЕРОИ

На игровом поле вы представлены вашим героем, выполняющим задание по завоеванию прилегающих к Фабрике земель. Каждый герой — это человек и сопровождающее его животное.

Несмотря на то, что все герои подчиняются одним и тем же правилам, особые свойства наций и свойства роботов делают каждого из них уникальным. На этой странице приводятся краткие истории жизни каждого героя (более подробные истории можно найти на сайте издательства «Stonemaier Games»).



АННА И ВОЙТЕК (РЕСПУБЛИКА ПОЛЯНИЯ). Во время Великой войны меткий стрелок Анна и её верный медведь Войтек прошли через всю глубинку, являя чудеса доблести на поле брани и помогая фермерам выбираться даже из самых отчаянных передраг. После закрытия Фабрики и появления слухов о растущих руссветских войсках Анну и Войтека было несложно убедить взяться за миссию по сохранению единства и независимости Полянии путём укрепления восточных границ и патрулирования земель вблизи Фабрики.



ГЮНТЕР ФОН ДУЙСБУРГ, НОЧЬ И ДЕНЬ (САКСОНСКАЯ ИМПЕРИЯ). В войну имя Гюнтера, командующего элитным отрядом роботов и сопровождаемого любимцами-волками, гремело по всей Саксонии. По мере продвижения по горам и лесам Европы его репутация вселяла всё больше страха и уважения, а китель становился всё тяжелее от наград. Война осталась позади, но Гюнтер не был забыт, и император лично попросил его отправиться на восток, чтобы захватить нейтральные земли вокруг Фабрики, имеющие важнейшее стратегическое значение для всего государства. Волчица День появляется на нескольких картах приключений, однако на фигурке героя представлен только волк Ночь.



ЗЕХРА И КАР (КРЫМСКОЕ ХАНСТВО). Зехра, старшая дочь хана крымских татар, наделена необычным даром: она способна смотреть на мир глазами своего орла, что делает её ещё более опасной лучницей, чем она есть. Хотя её отец и не желал ввязываться в гонку за технологии Фабрики, он понимал, что мир вновь меняется и что Крым может в скором времени оказаться беззащитным перед лицом врага. С тревогой на сердце он отправил дочь в экспедицию на север, наказав ей добыть технологии и сохранить тем самым мир в ханстве.



БЬЁРН И МОКС (СЕВЕРНОЕ КОРОЛЕВСТВО). Однажды Бьёрн, потомок прославленной династии викингов, попал в страшную метель. От верной гибели его спас дружелюбный овцебык, который впоследствии получил кличку Мокс и стал верховым животным Бьёрна. Вместе они пережили множество приключений, выступая посланниками своего народа, участвуя в военных операциях и отыскивая залежи нефти. И вот теперь суверен отправил их на юг, повелев силой или убеждением присоединить к королевству новые деревни и фермы, а также проникнуть на Фабрику и вернуться оттуда с технологиями, способными помочь Северу в будущих войнах.



ОЛЬГА РОМАНОВА И ЧАНГА (РУССВЕТСКИЙ СОЮЗ). Виктор, первая любовь Ольги, пропал без вести во время Великой войны, и она поклялась найти его. Сопровождаемая амурской тигрицей Чангой, Ольга поступила в министерство военной разведки Руссвета. Острый ум и амбиции быстро вознесли её ввысь по служебной лестнице, и она воспользовалась своим положением, чтобы санкционировать полномасштабное вторжение на западные земли. Она решила, что только так сумеет отыскать любимого, а поможет ей в этом вся мощь руссветской армии.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

РЕСУРСЫ. Все фигурки (герои, роботы и рабочие) могут переносить неограниченное число ресурсов.

ХОДЫ И ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ. В свой ход вы обязаны выбрать другую часть своего планшета игрока (не ту, что выбрали в свой прошлый ход). Выполните либо оба действия (начав с верхнего), либо только одно из них. Выплатите полную стоимость выбранного действия (символы на пустых красных клетках), а затем получите награду за выполнение действия (символы на пустых зелёных клетках). Если вы выбираете нижнее действие, то ваш сосед слева может начинать свой ход, пока вы решаете, какое именно здание, робот, модернизация или рекрут вам достанется. Не забудьте взять монеты за выполнение нижнего действия!

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ. Вы должны перемещать *разные* фигурки, а не одну фигурку несколько раз. При желании вы можете выполнить только часть действия перемещения (например, если хотите переместить лишь 1 фигурку). В рамках своего перемещения робот может перенести рабочих, и после этого один из этих рабочих мог бы выполнить собственное перемещение.

ДЕЙСТВИЕ ПРОИЗВОДСТВА. Производство затрагивает 2 *разные* территории. Каждый рабочий на этих территориях может произвести 1 фишку ресурса или 1 фигурку рабочего (если территория — деревня). К примеру, если у вас 3 рабочих в лесу и 2 на ферме, то действие производства принесит вам 3 дерева (в лесу) и 2 еды (на ферме).

РАБОЧИЕ. Рабочие не считаются ресурсами, однако они «производятся» в деревнях точно так же, как ресурсы на других первичных типах местности: вы, как обычно, выбираете действие производства, выплачиваете его полную стоимость (символы на пустых красных клетках), а затем производите одного или нескольких рабочих, забирая их фигурки с планшета игрока (слева направо). При желании вы можете отказаться от получения рабочего (например, если это повышает стоимость будущих производств). Попав на игровое поле, рабочий уже не возвращается на планшет игрока.

ДЕЙСТВИЕ ТОРГОВЛИ. Выполняя действие торговли, берите из запаса 2 любые фишки ресурсов (одного или разных видов) и кладите их на контролируемую вами территорию с хотя бы 1 рабочим.

ДЕЙСТВИЕ ВООРУЖЕНИЯ. Либо получите силу (на шкале силы), либо возьмите карту(ы) боя из колоды. Если колода боя закончилась, перемешайте сброс, сделав его новой колодой.

НИЖНИЕ ДЕЙСТВИЯ. Даже если вы уже получили звезду, связанную с определённым нижним действием, вы по-прежнему можете выполнять это действие, чтобы получить монету(ы). Постоянный рекрутский бонус тоже будет продолжать действовать.

ДЕЙСТВИЕ МОДЕРНИЗАЦИИ. Переложите кубик технологии с любой зелёной клетки своего планшета игрока на любую красную клетку с пунктирной рамкой.

РОБОТЫ. Роботы, и только они, могут переносить любое число рабочих (но не героя). Свойства роботов применяются ко всем роботам сразу, а также к герою. Свойство «Переправа» у каждой нации используется немного по-разному. Если робот обладает свойством «Ускорение», он может переносить и помещать на территорию рабочих и/или ресурсы на разных этапах выполнения действия перемещения.

ПЕРЕПРАВА. У каждой нации свойство «Переправа» отличается. В общем случае оно позволяет боевым фигуркам перемещаться через реки на местность двух определённых типов.

ЗДАНИЯ. На одной территории не может быть больше одного здания. Здание нельзя построить на озере.

РЕКРУТЫ. Рекрут приносит единовременный рекрутский бонус при выполнении действия вербовки. После выполнения действия он приносит постоянный рекрутский бонус всякий раз, когда вы или ваш сосед слева или справа выполняете нижнее действие, соответствующее этому бонусу.

БОЙ. В бою могут участвовать роботы и герои — и только они. (Перемещение героя или робота на территорию, контролируемую одними лишь рабочими противника, не приводит к началу боя.) Ничья разрешается в пользу агрессора. Если проигравший использует в бою хотя бы 1 силу (с карты боя или с диска силы), он получает 1 карту боя из колоды. И победитель, и проигравший уменьшают свою силу на шкале силы в соответствии с цифрами, выставленными ими на дисках силы.

ОТСТУПЛЕНИЕ РАБОЧИХ (ВЫНУЖДЕННОЕ). Заставляя рабочих противника отступить, вы теряете популярность, но только если это происходит на вашем ходу. К примеру, если вас атаковал робот, переносящий рабочих, и вы победили его в бою, вы не теряете по 1 популярности за каждого отступающего рабочего. На своём ходу вы вынуждаете рабочих противника отступить, даже если у вас нет популярности.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ. В приключениях могут участвовать только герои. Чтобы выбрать вариант с карты приключения, вы обязаны выплатить его полную стоимость (если она есть). Все ресурсы, фигурки и здания, которые приносит карта приключения, помещаются на территорию с этим приключением. На награду, получаемую по карте приключения, не действуют постоянные рекрутские бонусы.

ФАБРИКА. Карты Фабрики могут брать только герои (не более 1 карты на игрока). На действия, выполняемые благодаря картам Фабрики, не влияют постоянные рекрутские бонусы и бонусы зданий.

ЦЕЛИ. В свой ход вы можете открыть одну из двух карт целей, если выполняете её условия. Получите за неё звезду и подложите эту и вторую карту цели под низ колоды целей (если только не играете за Саксонию).

ЗВЁЗДЫ. После того как игрок выложит звезду на шкалу триумфа, она остаётся там до конца игры. Наличие звезды на клетке шкалы не мешает другим игрокам выкладывать свои звёзды на ту же самую клетку. Когда игрок выкладывает свою 6-ю звезду, игра заканчивается. Единственное, что происходит после этого, — подсчёт итоговых капиталов.

ПОДСЧЁТ ИТОВЫХ КАПИТАЛОВ. В конце игры вы складываете монеты, заработанные в процессе игры, с монетами, полученными после её окончания. При подсчёте монет за контролируемые территории не забывайте, что вы контролируете территорию и все её ресурсы, если на ней есть ваша фигурка или здание (но при этом нет фигурок противника). И помните, что вы получаете монеты за пары ресурсов, а не за каждую фишку.

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомин и Евгений Масловский

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР И ПЕРЕВОДЧИК

Александр Петрунин

РЕДАКТОР

Анна Полянская

КОРРЕКТОР

Кирилл Егоров

ВЕРСТАЛЬЩИКИ

Алина Клеймёнова,
Карина Ливкина

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ —
компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы
можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru
или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



STONEMAIER
GAMES