

ВОСЬМИМИНУТНАЯ ИМПЕРИЯ ЛЕГЕНДЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ


СОСТАВ ИГРЫ

4 разноцветных набора деревянных деталей — по 18 кубиков (армий) и 3 замка (города) в каждом, 4 двусторонних фрагмента игрового поля, 39 карт, 44 жетона монет, 3 жетона цитаделей, 5 жетонов исследования, 4 жетона событий, 1 жетон гиблого болота, 1 жетон стартового региона, правила игры.



ПОДГОТОВКА

1. Выберите игрока, который подготовит игровое поле. Он выбирает, какой стороной положить фрагменты, и размещает 4 фрагмента игрового поля буквой «Т» (фрагменты могут быть повернуты друг к другу любыми сторонами). На каждом фрагменте игрового поля изображены один или несколько островов, соединённых пунктирными линиями. Каждый остров делится на регионы, разделённые белыми границами. Поместите жетон стартового региона в регион, удовлетворяющий условиям:

А. Регион находится на центральном фрагменте игрового поля (см. иллюстрацию на стр. 2). На место центрального фрагмента вы можете поместить любой фрагмент за исключением случая, когда в игре присутствует фрагмент с символом  (подробнее в разделе «Особенности фрагментов игрового поля» на стр. 3).



Жетон стартового региона

Б. Регион соединён пунктирной линией с островом на другом фрагменте игрового поля.

2. Отложите в сторону все карты с символами на рубашке (подробнее в разделе «Типы карт» на стр. 3). Если в партии участвуют 3 игрока, уберите из колоды в коробку карты с цифрой «4» (слева от названия). Если в партии 2 игрока, уберите из колоды карты с цифрами «4» и «3». Перетасуйте колоду карт и сложите лицевой стороной вниз рядом с полем.



Вытяните 6 карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх вдоль любого края поля. Над этим рядом поместите карту стоимости покупок.

3. Каждый игрок берёт набор деревянных фишек одного цвета (18 кубиков — армии, 3 замка — города) и выставляет 4 армии в стартовый



регион. После этого игрок, занимавшийся подготовкой игрового поля, берёт по одному кубику армии из запаса каждого игрока и размещает их все в один из регионов острова на другом фрагменте игрового поля. Таким образом, каждый начнёт игру с 5 армиями (**4 в стартовом регионе на центральном фрагменте и 1 в регионе на другом фрагменте**).

Центральный фрагмент



Фрагменты игрового поля можно располагать как горизонтально, так и вертикально.



Карта стоимости покупок



4. При игре вдвоём игроки выбирают цвет, не участвующий в игре, и по очереди выставляют по одной армии этого цвета в любые регионы игрового поля до тех пор, пока не будут выставлены 10 армий. При определении контроля над регионами учитывайте эти армии, как если бы ими управлял третий воображаемый игрок.

5. Жетоны монет сложите в банк рядом с полем. Номинал медной монеты — «1», а серебряной — «3». Серебряные монеты вы всегда можете заменять на медные. Каждый игрок получает монет на сумму, зависящую от числа участников партии:

2 игрока — 12

3 игрока — 11

4 игрока — 9



6. Если это ваша первая партия, уберите в коробку все оставшиеся компоненты, а именно: круглые жетоны исследований, прямоугольные жетоны цитаделей, квадратные жетоны событий и карты предводителей. Подробно о них рассказано в разделе «Варианты» на стр. 6, поэтому вы сможете воспользоваться ими в последующих партиях.

Типы карт



Существо/Место

Предводитель

Стоимость покупки

Особенности фрагментов игрового поля

У некоторых фрагментов игрового поля есть особые свойства.



Если в игре есть этот фрагмент, жетон стартового региона нужно размещать на нём. Этот фрагмент должен быть центральным.



На этом фрагменте поля три острова, каждый из которых считается отдельным при подсчёте очков, однако перемещение между островами не считается переправой по воде.

ХОД ИГРЫ

1. Игроки делают ставки, чтобы определить, кто ходит первым. Каждый скрывает свои монеты, затем тайно делает ставку, зажимая в кулаке выбранное количество монет. Когда все готовы, игроки разжимают кулаки, разом показывая свои ставки. Тот, кто поставил больше других, отдаёт ставку в банк, остальные игроки сохраняют поставленные на кон монеты. При равенстве ставок побеждает тот, кто младше: он один отдаёт ставку в банк. Если все ставки нулевые, в аукционе побеждает самый молодой игрок. Победитель аукциона выбирает игрока, который будет ходить первым. Других аукционов в игре не будет.

2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки делают ходы, забирая по одной раскрытой карте из ряда над полем. Забирая карту, игрок кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Он должен заплатить в банк её стоимость, зависящую от места карты в ряду (цены указаны на карте стоимости покупок: 0, 1, 1, 2, 2 и 3 медные монеты). Например, если игрок выбирает третью слева карту, он отдаёт в банк одну медную монету. Если у игрока не осталось монет, он может взять лишь самую левую из выложенных карт.



ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ

Взятая из ряда карта обладает определённым свойством и позволяет игроку немедленно совершить действие, указанное на свитке в нижней части карты. С помощью действий игрок расширяет империю и устанавливает контроль над регионами и островами. Возможны следующие действия:



Набор армии

Сколько кубиков указано на карте, столько армий можно вывести на поле из запаса. Игрок может вывести армию только в стартовый регион или в регион со своим городом. За одно действие можно выводить армии как в один регион, так и в несколько. Одновременно на поле не может быть более 18 армий одного игрока.



Марш-бросок

Это действие позволяет вам перемещать армии между соседними регионами (соседними считаются регионы, разделённые белой границей). Сколько кубиков рядом со стрелкой указано на карте, столько единиц движения вы получаете. Например, если на карте изображено три кубика, вы можете сделать три шага одной армией, либо по шагу тремя армиями, либо шаг одной армией и два шага другой. Переправа по воде (обозначена пунктирной линией) стоит 3 единицы движения за армию.



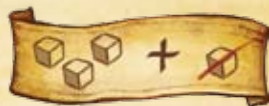
Основание города

В любом регионе, где есть ваша армия, поставьте город. В регионе может быть несколько городов, принадлежащих как одному игроку, так и разным.



Разгром армии

Можете снять с любого региона армию любого игрока, если в этом регионе есть хотя бы одна ваша армия. Если в регионе есть только ваш город, а армий нет, разгромить армию в этом регионе нельзя. Снятая с поля армия возвращается в запас игрока.

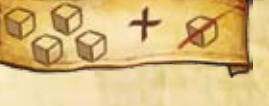


И/или

Если на карте два действия разделены знаком «/», можете выбрать, какое из двух действий выполнять.



Если два действия на карте разделены знаком «+», можете выполнить оба действия, но только в указанном на карте порядке. В примере на иллюстрации справа вы не можете сначала громить чужую армию, а потом набирать свою. Если вы не можете или не хотите выполнять одно из действий, проигнорируйте его.



Примечание: при желании можно взять карту и не выполнять действий.

После того как игрок забрал карту и выполнил действие (или отказался выполнять), оставшиеся карты необходимо сдвинуть влево, закрыв пробел, а на крайнее правое место выложить лицевой стороной вверх верхнюю карту из колоды. Затем право хода передаётся по часовой стрелке.

СВОЙСТВА КАРТ

В верхней части каждой карты присутствуют её свойство и название. Свойства помогут вам в ходе



игры или принесут дополнительные очки в конце партии. Свойство карты действует до конца игры и вступает в силу сразу же, как только вы заполучили карту. Свойство карты влияет и на её собственное действие. Свойства суммируются.

+1 движение. Каждый раз, когда вы выполняете маршбросок, вы получаете дополнительную единицу движения.

+1 армия. Каждый раз, когда вы набираете армию, вы ставите на 1 армию больше.

Полёт. Каждое свойство «полёт», которое у вас есть, снижает стоимость переправы по воде на 1, но итоговая стоимость не может быть меньше 1. Например, если у вас один «полёт», то стоимость переправы — 2 единицы движения за каждую армию.

Эликсир. При итоговом подсчёте очков игрок, собравший больше всего эликсиров, получает 2 дополнительных очка.

Получить монеты. Немедленно возьмите две медные монеты из банка. Бонус одноразовый.

+1 ПО за (слово). В конце игры получите 1 победное очко за каждую вашу карту с указанным словом в названии.

ПО за (карты). В конце игры получите указанное количество победных очков, если у вас есть определённое количество карт с указанным словом.

+1 ПО за 3 монеты. В конце игры получите 1 победное очко за каждые 3 медные монеты, которые у вас остались.

Ваши армии нельзя разгромить.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда каждый игрок соберёт определённое количество карт, зависящее от числа игроков:

В партии на **2 игроков** каждый должен собрать **11 карт**.

На **3 игроков** — **10 карт**.

На **4 игроков** — **8 карт**.

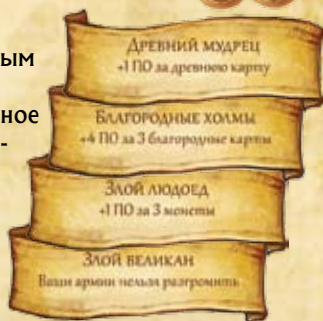
Теперь игроки подсчитывают победные очки.

Регионы: игрок получает по 1 победному очку за каждый регион на поле под своим контролем. Игрок контролирует те регионы, где его фишек (армий и городов) больше, чем фишек любого другого игрока. Если у двух или более игроков поровну фишек в регионе, его никто не контролирует.

Острова: игрок получает по 1 победному очку за каждый остров под своим контролем. Остров контролирует тот игрок, который контролирует на нём наибольшее число регионов. При равенстве по регионам остров никто не контролирует.

Свойства: игрок получает очки за любые свои карты, которые приносят очки в конце игры. Количество очков зависит от текста свойства. Например, если свойство звучит как «+1 ПО за проклятую карту» и у игрока есть 4 карты со словом «проклятый» в названии, игрок получит 4 победных очка.

Эликсиры: игрок, собравший наибольшее число эликсиров, получает 2 победных очка. При равенстве количества эликсиров все претенденты получают по 1 победному очку.



Пример подсчёта очков за регионы и острова для троих игроков

Играющий бирюзовыми контролирует 4 региона на левом фрагменте и 1 регион на центральном. В сумме 5 очков.

Играющий белыми контролирует 5 регионов на центральном фрагменте и 2 региона на правом фрагменте. В сумме 7 очков.

Играющий фиолетовыми контролирует 1 регион на левом фрагменте, 1 — на правом и 3 — на нижнем. В сумме 5 очков.

Остров на левом фрагменте контролирует играющий бирюзовыми, на центральном фрагменте — играющий белыми. На правом фрагменте три острова: верхний контролирует играющий белыми, средний — играющий фиолетовыми, нижний — никто. На нижнем фрагменте все 3 острова контролирует играющий фиолетовыми.

Итого за регионы и острова у играющего бирюзовыми — 6 очков, у играющего белыми — 9 очков, у играющего фиолетовыми — 9 очков.



Игрок, набравший по результатам подсчётов больше всего победных очков, управляет сильнейшей империей и становится победителем! При равенстве победных очков побеждает претендент с наибольшей суммой денег. Если спор этим не решён, побеждает претендент с наибольшим количеством армий на поле. Если опять ничья, победу отдают тому из претендентов, кто контролирует больше всего регионов.

ВАРИАНТЫ

Долгая игра

Для полноты ощущений определите самого могущественного императора в серии из трёх игр. Победит тот, кто по итогам серии скопит наибольшее количество победных очков.

Жетоны исследований

Во время подготовки (шаг 1) игрок, раскладывающий острова, выкладывает все жетоны исследований лицевой стороной вверх в любые регионы игрового поля (в каждом регионе может быть не больше одного любого жетона). Игрок, первым построивший город в регионе с жетоном исследования, немедленно забирает жетон себе. Жетоны исследования обладают следующими свойствами:

Магический родник: получите 2 эликсира.

Домик: каждый раз, когда вы выполняете действие «набор армии», вы ставите на 1 армию больше.





Клад: немедленно получите 1 медную монету.

Магический фолиант: в конце игры получите 1 победное очко. В случае ничьей по очкам вы выигрываете вне зависимости от прочих факторов.

Конюшня: каждый раз, когда вы выполняете действие «марш-бросок», вы получаете дополнительную единицу движения.

Гиблое болото

Этот вариант используется только вместе с жетонами исследования. Во время подготовки (шаг 1) игрок, раскладывающий острова, берёт все жетоны исследования и жетон гиблого болота, переворачивает их лицевой стороной вниз, перемешивает, а затем, не раскрывая, выкладывает в любые регионы игрового поля (в каждом регионе может быть не больше одного любого жетона). Игрок, первым построивший город в регионе с таким жетоном (включая жетон гиблого болота), немедленно забирает его и выкладывает перед собой лицевой стороной вверх. По ходу партии участники могут подсматривать в лежащие на игровом поле жетоны по следующим правилам: если игрок контролирует регион с жетоном, то в конце своего хода он может подсмотреть, что это за жетон. Владелец жетона гиблого болота теряет 1 очко в конце игры.



Жетоны цитаделей

Во время подготовки (шаг 1) игрок, раскладывающий острова, выкладывает все жетоны цитаделей лицевой стороной вверх в любые регионы игрового поля (в каждом регионе может быть не больше одного любого жетона). В конце игры регион с цитаделью приносит на 1 победное очко больше игроку, который его контролирует.

Карты предводителей

Во время подготовки случайным образом выдайте по одной карте каждому игроку. Игрок кладёт карту предводителя перед собой лицевой стороной вверх. Предводитель обладает особыми свойствами, которые действуют на протяжении всей игры.



Королева фей: королева фей приносит 1 победное очко в конце игры, если у вас есть 3 «лесные» карты. Кроме этого, когда все игроки набрали необходимое для завершения игры количество карт, вы можете купить ещё одну, оплатив её стоимость по обычным правилам. Действие карты при этом не выполняется.



Атаман разбойников: при наборе армий вы можете пользоваться городами других игроков, платя им по 1 медной монете за каждую набранную там армию. Кроме того, разгромив армию соперника, вы можете взять у него 1 медную монету.



Алая чародейка: алая чародейка начинает игру с 5 армиями в стартовом регионе вместо обычных 4. Кроме того, когда вы разгромили армию другого игрока, кубик армии не возвращается в запас, а кладётся на эту карту. В конце игры вы получаете по 1 победному очку за каждые 3 кубика армий на карте.



Белый рыцарь: белый рыцарь в конце игры дополнительно приносит 1 победное очко за каждый подконтрольный остров, состоящий из 3 или более регионов. Кроме того, строя город, вы помещаете в этот же регион 1 армию.



Жетоны событий

Во время подготовки (шаг 1) игрок, раскладывающий острова, выкладывает любое количество жетонов событий лицевой стороной вверх в любые регионы игрового поля (в каждом регионе может быть не больше одного любого жетона). Жетоны событий обладают следующими свойствами:



Дракон-разоритель: как только в регионе с драконом оказывается семь или более армий (неважно, каким игрокам они принадлежат), игрок, поставивший в регион седьмую армию, побеждает дракона и забирает себе этот жетон. В конце игры жетон дракона-разорителя приносит 2 победных очка его владельцу.



Магические врата: в игре обязательно должны находиться одновременно оба жетона магических врат. Регионы, в которых стоят врата, считаются соседними при перемещении армий.



Шайка воров: игрок, переместивший армию в этот регион или через него, теряет одну медную монету.

Способ разрешения ничьей при аукционе

Вместо разрешения ничьей в пользу младшего игрока бросьте кубик, чтобы определить победителя.

Вариант подготовки игрового поля

4 фрагмента игрового поля можно расположить не в виде буквы «Т», а прямоугольником, чтобы острова образовали кольцо.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик и художник: Райан Лаукат

Особая благодарность выражается Алексу Дэвису и Мэлори Лаукат.

