

Карл Великий

Перевод на русский - Кабин Влад aka Reline (also BGG ID)

Карл Великий попросил, чтобы его соперничающие наследники (игроки) построили замки для его безопасности и комфорта на территориях, которые ему нравится посещать в ходе своих путешествий. Чтобы сделать это они вынуждены конкурировать за услуги пяти кланов паладинов (пять цветов кубов), через которых Император управляет своими землями.

Компоненты

- Правила на Английском, Испанском и Французском
- 15 игровых сегментов представляющих территории Империи. (Обратите внимание, что сегменты представлены в 3 различных формах и могут легко быть объединены, чтобы формировать большие территории - значимый элемент игры)
- 5 наборов дисков, пронумерованные от 1 до 5 (2 черные, 2 белые, и 1 серые)
- 4 двора: небольшая прямоугольная плитка с изображением замка и ряда точек в 5ти цветах вдоль одного края

• 2 хлопковых мешочка

- один содержит 200 маленьких деревянных кубиков представляющих 5 кланов паладинов в 5 цветах
- другой: 1 большая желтая фишка представляющая императора Карла Великого
- 4 кубика с 5 гранями 5 цветов;
- 5 маркеров клана (деревянные цилиндры) в 5 цветах
- 30 замков в 3 цветах (черный, белый и серый)

! Из-за новых и необычных особенностей игры мы рекомендуем, чтобы вы вначале сыграли в игру с 2 игроками. Если вы захотите сыграть первую игру с 3 или 4 игроками, сначала прочитайте версию правил для 2 игроков. Различия в правилах с 3 и 4 игроками приводятся в конце.

Игра для 2х игроков

Подготовка к игре

- Поместите 15 территорий в круг (оставьте немного места между ними).
- Поместите Императора на одну из территорий.
- Высыпьте из мешочка все кубики паладинов и поместите их в середину круга из территорий.
- Поместите 5 разноцветных маркеров кланов в середину круга из территорий.
- Возьмите по 3 кубика каждого цвета из середины круга территорий и разместите их случайно на территориях раскладывая по 1му на территорию.
- Каждый игрок выбирает цвет и берет набор из 10 замков и набор из 5 пронумерованных дисков в том же цвете.
- Каждый игрок берет поле двора.
- Неиспользуемые компоненты для игры с 2 игроками уберите в коробку: 10 замков, 3 набора дисков, 2 поля двора и 1 кубик.
- Каждый игрок бросает по 3 кубика дважды и 1 лишь однажды (всего 7 раз), чтобы набрать его начальный запас паладинов (когда брошена корона, игрок выбирает один из 5 цветов). Игрок помещает 7 кубиков паладинов около своего двора.

Поместите личные компоненты игры перед собой: запас из 7 кубиков, 10 замков, 5 дисков (лицом вверх) и 1 поле двора. Оставьте место справа от своего двора, чтобы помещать там паладинов во время игры. (смотри процесс игры на Рис.1)

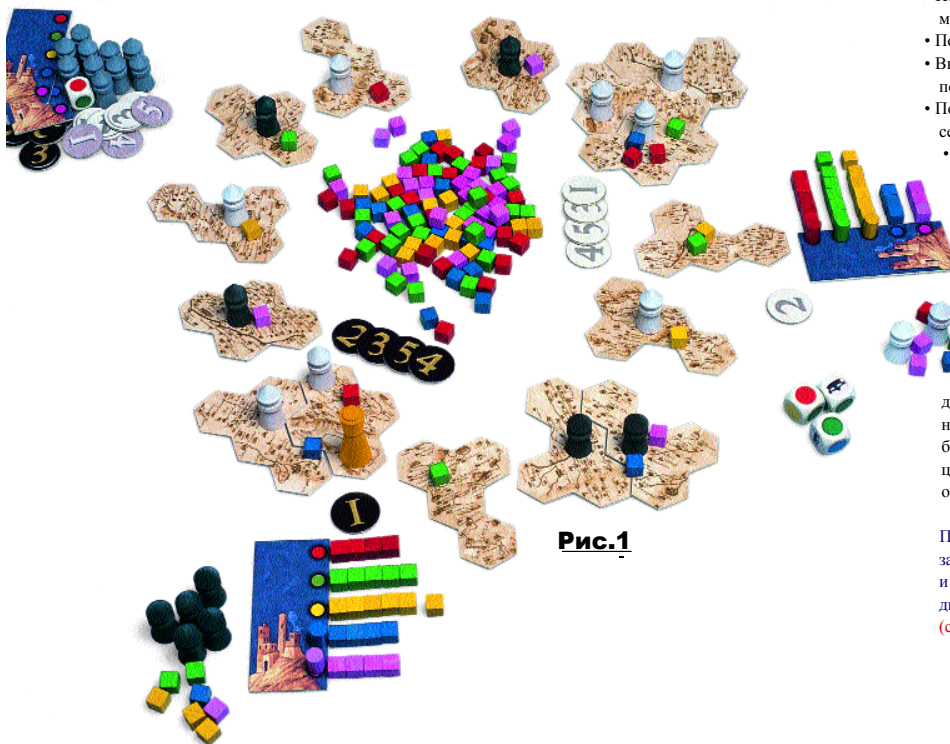


Рис.1

Игра

Каждый раунд за Вводной фазой следует фаза Действия. В Вводной фазе игроки определяют последовательность хода в раунде и решают насколько далеко каждый может переместить Императора. В фазе Действия каждый игрок, по очереди определенной в Вводной фазе, выполняет 3 действия в представленной последовательности:

1. сыграйте 3мя палладинами из своего запаса;
2. переместите Императора (и определите территорию на которой Император может останавливаться) и
3. бросьте кубики, чтобы пополнить запас 3мя палладинами.

Вводная фаза

Каждый игрок, в свою очередь, выбирает один из своих дисков и размещает его в центре стола. Числа на этих двух дисках должны быть разными. Игроки выбирают стартового игрока для первого раунда. В последующих раундах стартовый игрок - это игрок, который поместил диск с наименьшим числом в предыдущем раунде. Игроки размещают диски так, чтобы они немного покрывали диски, которые они сыграли в предыдущих раундах, таким образом все диски могут быть видны, с последним диском на вершине. (смотри Рис.1). Если оба игрока имеют один тот же диск (число), который остался, число первого выложившего диск игрока считают более низким. После каждого пятого раунда каждый игрок забирает свои 5 дисков, чтобы использовать их вновь в следующих вводных фазах. Числа на дисках имеют две цели: они указывают последовательность, игрок с более низким числом ходит первым и они указаны для того, чтобы увидеть как далеко игрок перемещает Императора.

Пример: Альберт играет диском номер 3, а Боб диском номер 2. Боб становится первым игроком в фазе действия и перемещает Императора на 1 или 2 пространства во время своей очереди. Альберт играет вторым и перемещает Императора на 1, 2, или 3 пространства в свою очередь.

Фаза Действия

В Активной Фазе игроки ходят в той последовательности, которую они получили в Вводной Фазе. Первым ходит игрок, который сыграл диском с наименьшей цифрой, потом другой игрок.

1. Сыграйте 3 кубиками палладинов

Игрок выкладывает 3х из своих 7ми палладинов на свой двор или территории. Игрок выбирает, какими 3мя палладинами он сыграет.

Игрок, возможно поделит палладинов, поскольку он выбирает размещение их между своим двором и территориями. Он может сыграть на двор всех палладинов или поместить их на одну или более территорий или выбрать любую другую комбинацию, которая ему нравится. Палладины, находящиеся в резерве игрока не участвуют в игре. Как только паладин сыгран он больше не может быть перемещен куда-либо.

Когда игрок помещает палладина на свой двор, он помещает его напротив точки с соответствующим цветом игаемого палладина. Игрок получает контроль над палладинами одного цвета при условии наличия большего количества палладинов на своём дворе этого цвета. Если у обоих игроков одинаковое количество, контроль остается у игрока, у которого он был прежде. Когда игрок получает управление цветом, он берет соответствующего цвету палладина маркер клана и ставит его на соответствующей цветной точке своего двора. Это означает, что он регулирует всех палладинов этого цвета на территориях.

Когда игрок ставит палладинов на территориях, он может поместить одного или более на одной территории или поместить по одному на каждую или более территорий. Игрок ставит палладинов на территории, чтобы усилить или изменить контроль на территории.

Добавляя палладинов того цвета, которым игрок управляет, можно достигнуть получения контроля на территории и затем переместить на нее Императора, чтобы поместить туда замок своего цвета. Такое передвижение опасно, поскольку трудно сохранить контроль над цветом. Те же самые палладины, которые позволяют игроку захватить территорию, позже могут использоваться его противником, чтобы убрать его от туда. Кроме того, каждый паладин, сыгранный игроком на территорию, уменьшает число палладинов на его дворе для контроля цветом. Таким образом, игроки часто временно помещают палладинов на территориях до того момента в игре, в которой добавленный паладин(ы) могут быть решающими в определении победителя в игре.

2. Перемещение Императора

Игрок двигает Императора по часовой стрелке вокруг круга территорий. Перемещая Императора, каждая территория рассматривается как шаг. Игрок перемещает Императора по крайней мере на один шаг. Количество шагов таково, каково число на диске, которым он сыграл в Вводной фазе. Игроки осматривают территорию, где останавливается Император, чтобы видеть, кто управляет ей. Игрок, который управляет областью, может поместить на нее свой замок (см. подробн. в “Замки и Территории”).

Пример: В подготовке к игре игроки помещают одного палладина на каждую из этих 15 территорий. В первый свой ход Анна получает контроль над красными, играя красного палладина в свой двор. Она забирает красный маркер клана, чтобы обозначить контроль над красными палладинами. Затем она перемещает Императора на территорию с красным палладином и помещает один из своих замков туда. В начале игры, размещение замков производится легко и игроки часто строят замки в свой каждый ход. Позднее в игре, это становится намного труднее.

3. Пополните палладинов

Игрок бросает 3 кубика и берет 3 палладинов из центра, того цвета, который соответствует цвету выпавшего кубика, он делает это для того, чтобы возместить тех палладинов, что он уже сыграл. Когда у игрока выпадает корона, он может выбрать палладина любого цвета .

Если в центре круга кончились палладины одного из цветов, то каждый из игроков возвращает равное количество палладинов, того цвета и кладет их от своего двора в центр.

Этим заканчивается 3е действие игрока. Когда оба игрока выполнили свои ходы, новый раунд начинается с Вводной Фазы, начиная с игрока, который выбрал фишку с наименьшим числом в предыдущем раунде.

Замки и территории

Замки

Чтобы построить замок на территории, игрок должен управлять большинством палладинов на территории, и Император должен остановиться там.

Мажоритарность очевидна в начале, когда лишь только один паладин на каждой территории. Позже, когда игроки пытаются вторгнуться и захватить территории друг друга, контроль области определять более трудно. Чтобы определить его, каждый игрок считает палладинов того цвета, которым он управляет. Тот, кто управляет большинством палладинов в области без замка, строит его. В случае равенства, замок не строится. На ранних стадиях игры может случиться, что Император останавливается на территории, на которой палладины не управляются никем из игроков, в этом случае замок не строится.

Относимость территорий к аппонентам

Владение территориями не может быть постоянной. Изменение в контроле палладинов определенного цвета переходит от одного игрока к другому посредством размещения новых палладинов на одной из территорий. Когда Император останавливается на территории, на которой уже есть один или более замков, игроки проверяют кто имеет большинство замков и включает их в счет, как будто они являются палладинами игрока.

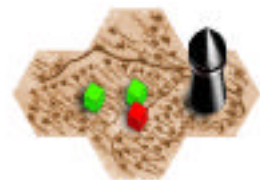


Рис.2

Если мажоритарность не изменилась или есть равенство в палладинах(замках), территория неизменна, никакой из замков не может быть построен. Игрок не добавляет замок на территорию, даже если уже имеет один из них на ней. Если мажоритарность на территории изменилось, все замки удаляются и заменяются замками, принадлежащими игроку имеющему большинство на территории.

Общую ситуацию захвата территории показывает Рис. 2. Черный замок указывает, что черный игрок управлял территорией, когда Император остановился там в последний раз . Он управлял 2 зелеными палладинами, а белый игроком красный. Если белый игрок получит контроль над зелеными палладинами на его дворе, он также получает мажоритарность на территории: 3 к 1 (3 палладина против замка). Если бы Император останавливался там, белый игрок захватил бы территорию и заменил бы черный замок белым. Комплексный захват представлен на Рис.6.

Слияние территорий

Одна из самых важных особенностей игры происходит тогда, когда игрок строит замки на смежных территориях. Когда игрок строит замок на территории (новый замок или в результате поглощения) и имеет замки на одной или обеих из смежных территорий, смежные территории с замками того же самого цвета сливаются в одну большую территорию. Эта большая территория содержит всех паладинов и замки прежних территорий. Вновь объединенная территория не проверяется на изменение в мажоритарности.

Произвести захват слитых территорий намного труднее, чем вступить во владение над одиночными территориями, потому что все замки и них считаются как паладины. Это делает их очень желанными целями для захвата. Когда слитая территория захвачена, все замки на территории заменены замками игрока, который захватил территорию.

После того, как произведено слияние территорий, они не могут быть разделены и с этих пор расцениваются как единая территория, содержащая паладинов и замки прежних территорий. Также, слитая территория расценивается как один шаг для перемещения Императора. Движение по слитой территории расценивается как 1 шаг, так же, как если бы она была одиночной территорией. Если игрок строит замок на территории, смежной на одну с одной из его слитых территорий, территории сливаются в одну большую территорию.

На Рис.3 Император остановился на территории В, на которой белый игрок захватывает власть у черного игрока (это фактически территория Рис.2 после захвата). Поскольку у белого игрока есть замки на территории А и С, он сливает эти три территории в одну.

Он может соединить их вместе любым способом, которым захочет. Новая территория содержит 3 прежних территории, 6 паладинов, и 3 замка как показано на Рис.4.

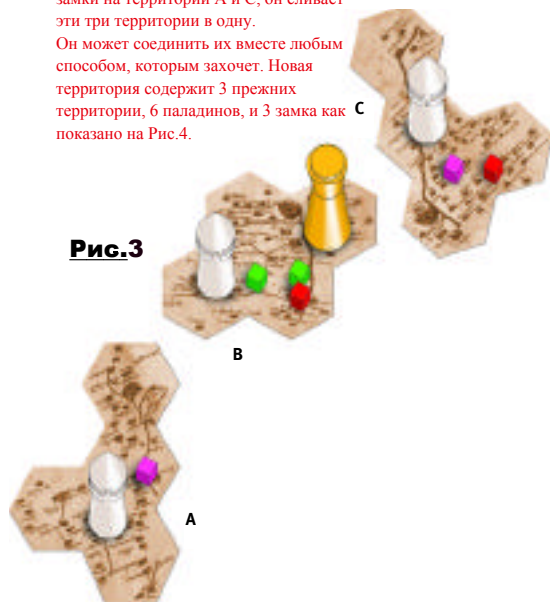
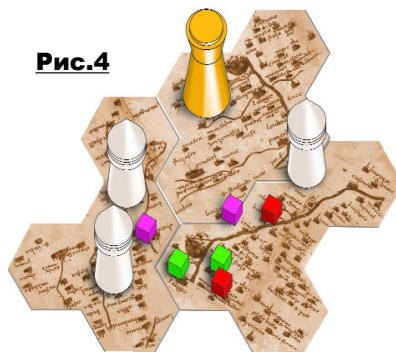


Рис.3

Рис.4



На дворе: держите в поле зрения запасы своего противника

Во время игры игроки могут улучшить свои шансы на успех, наблюдая за 7 резервными паладинами их противника, поскольку они могут представлять возможности его следующего хода.

К примеру, Рис.5 показывает дворы игроков и их паладинов, находящихся у них в запасе. В настоящее время, белый игрок управляет красными (7 к 6) и розовыми (восемь к пяти), в то время как черный игрок управляет синими (восемь к шести), желтыми (шесть к пяти) и зелеными (пять к трём). Сейчас очередь хода белого игрока. Он видит, что его контроль над розовыми в безопасности, в настоящее время, но контроль над красными в опасности: у черного игрока есть 3 красных паладина в его запасе, которых он мог бы использовать, и достигнут по числу 7 красных паладинов белого игрока в следующем ходе. К счастью для белого игрока, у него есть 2 красных паладина в его резерве и он может защитить контроль над красными, добавляя их к своему двору, опережая его на девять к шести. Это защитило бы его контроль над красными, по крайней мере пока. Белый игрок также может захватить контроль над желтыми у черного игрока, добавляя 2х желтых паладинов к своему двору. Что лучше. Обычно, защита лучше. Чтобы сделать подсчет легче, игроки оставляют маленький промежуток после каждого пятого кубика.

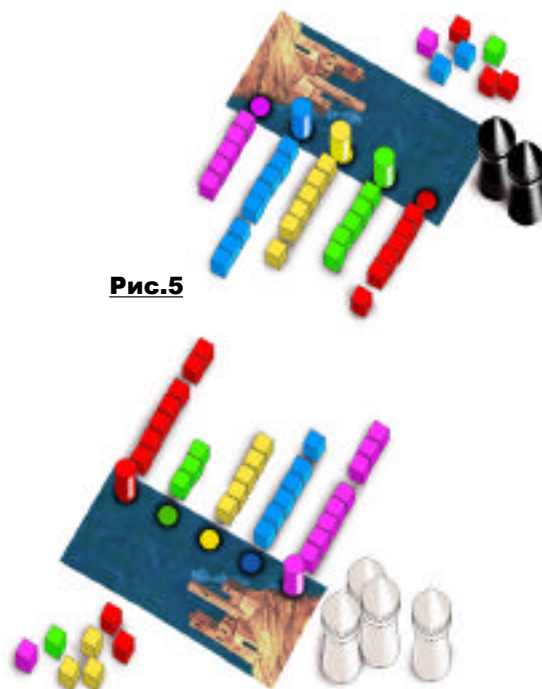


Рис.5

Контратака!

Конечно же, защита - не всегда лучший вариант. Ближе к концу игры, игрок может захотеть произвести атаку за контроль своего противника, чтобы произвести драматический захват.

Рис.6 показывает часть территорий в игре, соответствующим дворам, показанным на Рис.5. Это все еще очередь белого игрока, и он находится в плохом положении! Император на **A**. Черный игрок владеет двумя большими территориями **A** и **D**, в то время как белый игрок владеет маленькими территориями **B** и **C**. Если бы это был ход черного игрока, то игра была бы фактически закончена. Черный игрок мог переместить Императора на **B** (где у него уже есть мажоритарство, несмотря на замок белого игрока) и объединить **A**, **B** и **C** в одну огромную территорию возглавленную черными замками. К счастью для белого игрока, этого не очередь черного игрока. Белый игрок сыграл диском в **3** и может переместить Императора на **1**, **2**, или **3** шага. Перемещение его на **1** шаг было бы самоубийством, таким образом он решает достиг временной безопасности перемещая Императора на **3** шага на **D**. Но белый игрок видит лучший вариант. Черный игрок имеет мажоритарство x к 3 на x , включая **3** желтых паладина, контроль над которыми является слабым местом, т.к. белый игрок имеет **3** желтых паладина в своём резерве. Он помещает **2x** из них на свой двор и получает контроль над желтыми. Затем, он играет своим **3м** желтым палладином на x и перемещает Императора туда. Это позволяет белому игроку захватить территорию с мажоритарством 7 к 6 (**4** желтых, **2** красных и **1** розовых против **2** зеленых, **1** синих и **3х** замков)! Он удаляет **3** черных замка и заменяет их своими **3мя** белыми замками, соединяя территории **f** и **c** и x . Находясь на грани от поражения, белый игрок получил право контроля большой территорией с **5ю** замками!

Конец игры

Игра заканчивается, когда у игрока построены все **10** замков на территориях. Этот игрок побеждает! Игра также заканчивается, когда в игре остается меньше **4** территорий (большинство из которых вероятно слитые) в игре. Победитель тот игрок, который имеет большинство замков на территориях.

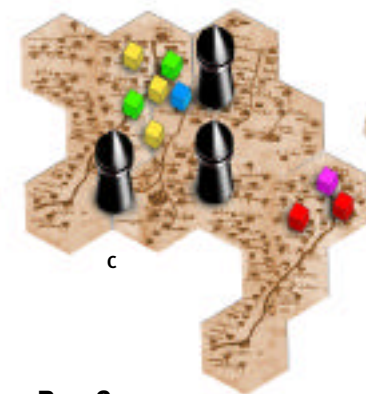
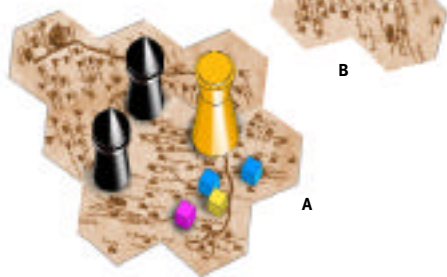


Рис.6

Игра с 3мя игроками

Игра для **3х** игроков более требовательна, поскольку содержит больше элементов, за которыми нужно следить. Таким образом, мы рекомендуем вам сыграть в версию для **2х** игроков вначале, по крайней мере один раз перед игрой с **3** игроками.

Правила для **3х** игроков такие же как и для **2х**, за исключением следующего:

- Игроки используют **8** замков отдельных цветов (не **10**), **4** кубика, **3** двора и **3** набора дисков (по одному отдельному цвету). Возвратите **2** замка каждого цвета, **1** двор и **2** оставшихся наборов дисков в коробку с игрой.
- Цель построить $у$ замков (не **10**).
- Каждый игрок начинает игру с резервом в девять палладинов (не **7**) и следовательно, начинает бросать девять кубиков $3x3$
- В каждый ход играют **4** паладина (не **3**) и следовательно в конце хода пополнятся на **4**, бросанием четырех кубиков.
- Проверяя мажоритарность на территории, оно должно быть относительным, а не абсолютным (у игрока должно быть большинство в палладинах отдельно от каждого из двух других оппонентов).
- Последовательность хода в игре определяется числами на **3** выложенных дисках. Это последовательность хода игроков, которая будет при выкладывании дисков в следующем ходу.

Игра с 4мя игроками

Версия игры для **4** игроков самая захватывающая и динамичная, часто допускающая непрерывную цепочку сюрпризов и драматических захватов власти.

Игроки играют на пару, **2** против **2**. Партнеры могут сидеть напротив или рядом друг с другом. Правила те же самые как и для игры с **2мя** игроками, за исключением следующего:

- Партнёры используют **10** замков одного цвета, но разное оснащение в аналогии с игрой с **2мя** игроками (партнеры используют диски своего цвета). Уберите **1** кубик, **10** серых замков и **5** серых дисков в коробку.
- Игроки ходят в порядке соответствующему числам на дисках, которые они сыграли; возможно, что партнеры будут ходить друг за другом.
- Каждый игрок имеет его собственный двор, куда он помещает своих собственных палладинов из собственного запаса. Не может быть никаких перемещений палладинов от одного двора к другому.
- Цвета управляются индивидуальными игроками, а не в партнерстве. Цвет может управляться лишь одним игроком: тот, кто имеет большинство палладинов того или иного цвета на своём дворе. Палладины на дворах партнеров не складываются для управления цветом.
- Однако территории совместно управляются партнерами. Мажоритарность на территории определяется сложением общего количества палладинов, управляемых одним товариществом, по отношению к общему количеству палладинов управляемых другим товариществом. Этот критерий используется для постройки замков и для захвата территории.
- Игроки решают заранее, будет ли позволено подсказывать друг к другу в партнерстве. В "серьезном" варианте игры не должно быть никаких переговоров. Помните, что "несерьёзная" игра, часто лучше.

Подсказки по стратегии

- Игра с партнёром: если ваш партнер управляет цветом на своём дворе, не помещайте палладинов этого цвета на ваш собственный двор, а сыграйте ими на территории.
- Последовательность хода: в игре с **4** игроками она еще более важна, чем при игре с **2** и **3** игроками. В определенных ситуациях, играя по очереди может иметь решающее значение. Иногда, возможно даже сходить **4** раза подряд (оба играют последние ходы в раунде и первые ходы в следующем).
- Будьте бдительны в защите ваших территорий. В игре с **4** игроками относительно легче вступить во владение территориями из-за большего числа палладинов, которые помещаются на территориях и шанса партнёров играть друг за другом.