

Поселенцы

Основатели Империи



Правила игры



Об игре

Триста лет до начала нашей эры. На берегах Средиземного моря обитают десятки народов, но только одному из них суждено основать великую цивилизацию, раскинувшуюся от Британии до Египта. Возьмите бразды правления в свои руки и докажите, что именно вы достойны объединить полмира под своим знаменем! Присоединяйте новые территории, обрабатывайте природные ресурсы, торгуйте с соседями, приглашайте умелых мастеров и воздвигайте храмы — ведь от благосклонности богов тоже зависит, кто войдёт в историю под гордым именем Основателя Империи!

Состав игры

97 картонных квадратов, а именно:

- 24 природных квадрата (с зелёной рубашкой)
- 24 деревенских квадрата (с синей рубашкой)
- 24 городских квадрата (с фиолетовой рубашкой)
- 25 призовых квадратов (с красной рубашкой)

24 жетона, а именно:

- 6 жетонов войны
- 6 жетонов монет
- 6 жетонов телег
- 6 жетонов мастеров



Подготовка к игре

Разделите квадраты на 4 стопки по цвету рубашек и перемешайте каждую стопку лицом вниз. Если вы играете вдвоём, откройте из красной стопки 8 квадратов; если троём или четвером — 12 квадратов. Выложите их лицом вверх так, чтобы все игроки их видели. Остальные призовые квадраты уберите в коробку: они не понадобятся в этой партии.

Случайным образом определите, кто из игроков будет ходить первым. Он открывает из зелёной стопки квадраты (5 квадратов при игре вдвоём, 7 квадратов при игре троём и 9 квадратов при игре четвером) и кладёт их на стол. Затем каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, забирает один из этих квадратов. Когда последний игрок взял квадрат, он берёт ещё один из оставшихся, затем все остальные участники выбирают по второму квадрату в обратном порядке (заканчивая первым игроком). Каждый игрок кладёт перед собой полученные квадраты лицом вверх, так, чтобы одна сторона у них была общая. Эти квадраты становятся первыми в государстве каждого из игроков.

Затем первый игрок размещает в центре стола три стопки квадратов «в столбик»: природные, деревенские и городские. Он открывает из зелёной стопки 2 квадрата и кладёт их справа от стопки в горизонтальный ряд, туда же помещает природный квадрат, который остался от предыдущего шага. Таким же образом первый игрок открывает 2 квадрата из синей стопки и 1 квадрат — из фиолетовой. Все открытые квадраты должны быть видны каждому игроку.

Разделите жетоны по типам и положите четырьмя отдельными кучками рядом со стопками квадратов. Жетоны мастеров (с чашей на обороте) перемешайте лицом вниз.

Первый игрок начинает партию, затем право хода передаётся по часовой стрелке.



Ход игры

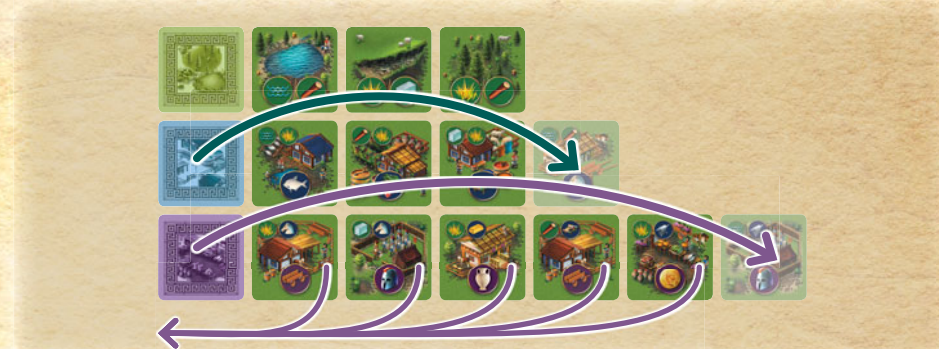
В начале хода вы должны открыть квадрат из любой стопки. Затем вы можете разыграть один из своих жетонов. Наконец, вы должны присоединить к своему государству один из открытых квадратов, если это возможно.

1. Открыть квадрат

Выберите одну из трёх стопок (зелёную, синюю или фиолетовую), откройте из неё верхний квадрат и положите в горизонтальный ряд справа от этой стопки. Если в этом ряду уже лежат 5 квадратов, то уберите все их в коробку, а открытый вами квадрат становится единственным в своём ряду.

Пример 1: Иван выбирает синюю стопку. Справа от неё в ряду лежат 3 квадрата. Иван берёт верхний квадрат из стопки, переворачивает его лицом вверх и кладёт в тот же ряд четвёртым.

Пример 2: Сергей выбирает фиолетовую стопку, справа от которой в ряду уже лежат 5 квадратов. Он убирает эти 5 квадратов в коробку, затем берёт верхний квадрат из стопки, переворачивает его лицом вверх и кладёт справа от неё.



Обратите внимание:

- У каждой стопки свой ряд, в котором могут лежать только квадраты из этой стопки.
- В каждом ряду может быть не более 5 квадратов.
- 5 квадратов в ряду убираются, только если вы открываете квадрат из той же стопки.
- Убранные квадраты не возвращаются в игру, хотя игроки могут смотреть их.
- Если квадраты закончились во всех стопках, партия завершается (см. ниже).

2. Разыграть жетон

В процессе игры вы можете получить жетоны войны, монет, телег и мастеров. Вы можете (но не обязаны) разыграть один свой жетон сразу после того, как открыли квадрат.

- Жетон войны разоряет один квадрат соперника.
- Жетон монеты покупает ресурс с одного квадрата соперника.
- Жетон телеги объединяет несколько ваших квадратов.
- Жетон мастера делает так, чтобы один ваш квадрат приносил очки вместо ресурса.

Действия всех жетонов подробно описаны ниже.

Обратите внимание:

- В ход вы можете разыграть только один жетон (любого вида).
- Каждый жетон, оставшийся у вас на руках к концу игры, приносит 1 победное очко.
- Вы не можете разыграть жетон сразу после его получения (см. ниже).

3. Присоединить квадрат

После того как вы разыграли жетон (или решили не делать этого), вы должны присоединить к своему государству один из открытых квадратов. Это может быть квадрат из горизонтального ряда (природный, деревенский или городской) или призовой квадрат. Нельзя забирать квадраты из государств других игроков.

В левом верхнем углу квадрата указано, какие ресурсы требуются для его присоединения, а в нижней части изображён ресурс, который на нём производится. Вы должны присоединить квадрат к своему государству таким образом, чтобы соседние квадраты (по горизонтали, вертикали и диагонали) давали все нужные ему ресурсы. Новый квадрат должен хотя бы одной стороной полностью прилегать к старому. Нельзя присоединить его только углом или со сдвигом.

Зелёные природные квадраты не требуют никаких ресурсов, их можно присоединить куда угодно. Каждый ход они производят один из двух ресурсов на ваш выбор. Какой именно ресурс производится, вы решаете непосредственно перед присоединением нового квадрата.

Фиолетовые городские квадраты сразу после присоединения приносят вам соответствующие жетоны (войны, монеты, телеги или мастера). Вы получаете жетон только в момент присоединения городского квадрата, а в дальнейшем он просто производит свой ресурс, как и другие квадраты.

Красные призовые квадраты не производят никаких ресурсов, зато дают победные очки.

Каждый квадрат производит только один ресурс в ход.



Пример

Шахту можно выложить на места 1, 2 или 3, так как рядом с ними находятся оба необходимых ресурса: в лесу добывается дерево, а на обрыве — камень.

Шахту нельзя выложить на места 4 или 5, так как один и тот же квадрат леса не может произвести сразу два ресурса: и дерево, и камень.

Шахту нельзя выложить на места 6 или 7, так как соседние квадраты не производят всех нужных ресурсов.

Если вы не можете добавить к своему государству ни один из открытых квадратов, откройте верхний квадрат из зелёной стопки и присоедините его. Если же зелёная стопка исчерпана, завершите ход без добавления нового квадрата.

Вы можете присоединить новый квадрат вместо одного из своих старых квадратов. В этом случае вытаскиваете старый квадрат, положите его перед собой лицом вниз и положите новый на его место (убедитесь, что соседние квадраты производят все нужные ресурсы). В конце игры вы потеряете 1 очко за каждый квадрат, который лежит перед вами лицом вниз, однако иногда такая замена может оказаться выгодна. Вы не обязаны делать такую замену, даже если у вас нет никакой другой возможности присоединить квадрат.

Обратите внимание:

- В ход вы можете присоединить только один квадрат.
- Жетоны монет и телег позволяют использовать ресурсы с отдалённых квадратов и даже с квадратов соперника (см. ниже). Это не считается производством ресурса.
- Нельзя переставлять квадраты в своём государстве.
- Присоединённый квадрат остаётся на своём месте, даже если соседний квадрат перестал производить нужный ресурс.
- Вы должны присоединить квадрат, если это возможно сделать (но вы не обязаны прибегать к замене).
- По возможности размещайте важные квадраты ближе к себе, чтобы их не могли разорить соперники (см. ниже).

Присоединив квадрат (и взяв жетон, если это был городской квадрат), вы завершаете свой ход. Заберите со своих квадратов жетоны монет, если они там были (см. ниже), и передайте ход соседу слева.

Конец игры

Игра заканчивается в конце хода игрока, если выполнено хотя бы одно из трёх условий:

- не осталось открытых призовых квадратов;
- ни в одной из трёх стопок не осталось квадратов;
- в сложившейся ситуации никто больше не может заработать победных очков (при согласии всех участников).

Обычно игра заканчивается, когда все призовые квадраты присоединены к государствам. Присоединив последний такой квадрат, игрок завершает свой ход, затем начинается подсчёт очков.

Бывает, что открытые призовые квадраты ещё остались, но стопки природных, деревенских и городских квадратов исчерпаны. Открыв последний квадрат из этих стопок, игрок завершает свой ход, затем начинается подсчёт очков.

Наконец, в какой-то момент игроки могут понять, что больше они не смогут заработать победных очков. Например, все открытые призовые квадраты требуют лошадей, а все три деревенских квадрата, производящие этот ресурс, либо заменены, либо разорены, либо закрыты жетоном мастера. В таком случае при согласии всех участников игра завершается, и начинается подсчёт очков. Не забывайте, что у игроков на руках могут оставаться жетоны мастеров — надо дать возможность их разыграть.

Каждый игрок подсчитывает заработанные очки:

- победные очки, указанные на призовых квадратах в своём государстве;
- 2 очка за каждого мастера в своём государстве;
- 1 очко за каждый жетон, оставшийся на руках;
- -1 очко за каждый заменённый квадрат (лежащий перед игроком лицом вниз).

Игрок с наибольшей суммой очков становится победителем. Если на победу с равным счётом претендует несколько игроков, побеждает тот из них, в чьём государстве больше призовых квадратов.

Пример: у Ивана в государстве 4 призовых квадрата (1 одноочковый, 2 двухочковых и 1 трёхочковый), 1 мастер-виноградарь, 3 жетона на руках и 1 заменённый квадрат. Он получает $1 + 2 + 2 + 3 + 2 + 3 - 1 = 12$ очков. У Сергея тоже 12 очков, но только 3 призовых квадрата. Иван угодил богам лучше, чем Сергей, и объявляется Основателем Империи.

Жетоны

Как только вы добавляете к своему государству городской квадрат, вы берёте из общего резерва жетон того же типа, что и производимый квадратом ресурс. Например, присоединив рынок (приносит монеты), вы берёте жетон монеты. На следующих ходах этот квадрат не приносит жетонов (только ресурс), однако впоследствии вы можете присоединить ещё один квадрат того же типа и взять ещё один такой же жетон. Вы можете держать на руках сколько угодно любых жетонов. Все игроки должны видеть, какие жетоны у вас есть.

В свой ход вы можете разыграть один жетон сразу после того, как открыли квадрат. Вы не обязаны разыгрывать жетоны. Каждый оставшийся на руках жетон приносит вам 1 победное очко в конце партии.

Жетон войны



С помощью жетона войны вы можете совершить набег на чужое государство, разорив один из его квадратов. Разыгрывая такой жетон, положите его на любой незащищённый квадрат соперника. До конца партии этот квадрат не производит ресурсов, а при финальном подсчёте не даёт победных очков. Незащищённым считается самый дальний от владельца квадрат в каждом вертикальном ряду его государства.

- Если на разорённом квадрате лежал жетон мастера, жетон войны кладётся поверх него. Владелец квадрата не получит очков за мастера в конце игры.
- Разорённый квадрат можно заменить. В этом случае уберите все жетоны с него в коробку. Заменённый разорённый квадрат отнимает 1 победное очко, как обычно.
- Если разорённый квадрат объединён с другими квадратами жетоном телеги (см. ниже), то на него можно «перевезти» ресурсы обычным образом, однако сам он ничего не производит.



Незащищённые квадраты показаны стрелками.

Жетон монеты



С помощью жетона монеты вы можете купить один ресурс у соперника. Разыгрывая такой жетон, положите его на любой квадрат соперника. До конца вашего хода вы можете использовать ресурс, который приносит данный квадрат, как если бы он производился в любом квадрате вашего государства.

Монета не только даёт игроку ресурс, но и отнимает его у соперника. Если в начале вашего хода на вашем квадрате лежит жетон монеты, этот квадрат не принесёт ресурсов в текущем ходе. В конце своего хода, сразу после присоединения нового квадрата, заберите себе все жетоны монеты, которые лежат на ваших квадратах. Теперь вы сможете пользоваться ими, чтобы покупать ресурсы у соперников.

Пример: Иван покупает у Сергея лошадей и присоединяет военный лагерь рядом с водопадом (где есть второй необходимый для лагеря ресурс — камень).

- Купленный ресурс не считается произведённым ни на каком из ваших квадратов.
- Вы можете приобрести ресурс и не использовать его (жетон монеты остаётся на квадрате соперника).
- Вы можете воспользоваться приобретённым ресурсом только в тот ход, на котором его приобрели.
- Разыгрывая монету на зелёный квадрат, выберите один из двух ресурсов, которые он производит.
- Нельзя разыграть монету на квадрат, который не производит ресурсов (призовой, разорённый или с жетоном мастера).
- Если квадрат с монетой объединён с другими квадратами жетоном телеги (см. ниже), то на него можно «перевезти» ресурсы обычным образом, однако сам он ничего не производит.
- Заменяя квадрат с жетоном монеты, заберите этот жетон себе.
- Жетоны монеты, полученные в ходе торговли, приносят вам очки в конце игры (как и остальные жетоны у вас на руках). Перед подсчётом очков заберите себе все жетоны монеты со своих квадратов.



Жетон телеги



С помощью жетона телеги вы можете перемещать ресурсы между своими квадратами. Разыгрывая такой жетон, положите его на стык четырёх квадратов в своём государстве (если таких стыков нет, вы не можете разыграть жетон). Жетон телеги объединяет эти четыре квадрата и позволяет «перевозить» между ними ресурсы. Теперь каждый из этих квадратов даёт любой ресурс, который производится на любом из квадратов, объединённых телегой.

Пример: у Сергея объединены телегой обрыв, лес, винодельня и мастерская. Сначала он добавляет шахту рядом с мастерской, поскольку на объединённых с ней квадратах есть нужные ресурсы. Следующим ходом он присоединяет рынок, взяв железо из шахты и «перевезя» растения с обрыва.



- С помощью нескольких жетонов телег вы можете объединить больше четырёх квадратов или создать несколько отдельных объединений (см. ниже).
- Заменяя один из объединённых квадратов, оставьте жетон телеги на месте: новый квадрат будет считаться объединённым со старыми.
- Вы можете «перевозить» ресурсы даже на те квадраты, которые не производят ресурсы (призовые, разорённые, с жетоном мастера).
- «Перевезённый» ресурс производится на том квадрате, откуда он был взят изначально. Квадрат, на который «перевезён» ресурс, может в тот же ход произвести и свой собственный ресурс.



Слева два жетона телеги объединяют семь квадратов, справа два жетона телеги создают два отдельных объединения по четыре квадрата.

Жетон мастера



Все шесть жетонов мастеров разные: каждому соответствует один ресурс с деревенских квадратов. Получая жетон мастера, вы тянете его в закрытую, а потом показываете всем игрокам, какой мастер вам достался.

Разыгрывая жетон мастера, положите его на деревенский квадрат в своём государстве, который производит соответствующий мастеру ресурс. Теперь этот квадрат больше не производит ресурсов, однако в конце игры вы получите за него 2 победных очка.

- Если вы не смогли выложить жетон мастера на квадрат с подходящим ресурсом, он, как любой неразыгранный жетон, принесёт вам 1 очко в конце игры.
- Кладите жетон мастера лицом вверх, чтобы видеть символ победных очков.
- Квадрат с жетоном мастера может быть разорён — тогда он не принесёт очков.
- Жетон мастера можно положить только непосредственно на тот квадрат, который производит соответствующий ресурс. Нельзя «перевезти» этот ресурс на другой квадрат и выложить мастера туда.

Авторы игры: Алексей Калинин, Петр Тюленев

Художник: Андрей Щербаков

Авторы благодарят Дарью Гаврикову, Петра Зайцева, Илью Карпинского, Александра Киселева, Сергея Мачина, Федора Мячина, Сергея Ница, Дину Сафину, Ивана Туловского, Георгия Тюленева за помощь в разработке и тестировании игры.

© А. Калинин, П. Тюленев, 2013, © «Правильные игры», 2013