

Nations: The Dice Game + Unrest expansion

ВВЕДЕНИЕ

От начала цивилизаций через исторические эпохи прогресса, человечество жило, боролось и строилось вместе в нациях. Великие нации защитили и обеспечили себя, в борьбе с другими и самой природой. Нации должны иметь продовольствие для растущего населения, строить продуктивную экономику и удивлять мир большими достижениями, чтобы создать свое наследие как величайшей нации в истории человечества.

Однако берегись! Беспорядки могут проявиться в наихудшей из возможностей. Новые выгоды ждут Нации, которые будут действовать быстро. Постройте величайшую Нацию исходя из уникальных стартовых условий!

Все составляющие дополнения *Беспорядки* предназначены для совмещения с базовой игрой, чтобы превратить доступную базовую игру в более глубокую и сложную. Здесь есть больше рисков, на которые вы можете пойти, больше наград, которые вы сможете получить. Звездные перебросы сделают вас очень быстрыми. Зеленые кубики замедлят вас, но придадут гибкости. Тайлы Спасовавшего Первым подарят вам массу новых возможностей. Бонусные тайлы смогут побудить вас изменить свои планы. Новые тайлы Событий и Прогресса еще больше изменят ваши партии. А новые планшеты игроков являются одновременно сложными и мощными. Наслаждайтесь!

КОМПОНЕНТЫ:

1. 33 жетона (12 перебросов, 9 золота, 3 еды, 3 силы, 3 книги, 3 камня) + 18 жетонов
2. 44 6-гранных кубика (20 белых, 8 синих, 8 оранжевых, 8 красных) + 8 зеленых кубиков
3. 1 4-гранный кубик (для соло игры)
4. 8 деревянных жетонов игроков (по 2 четырех цветов)
5. 12 тайлов Событий (по 3 на четыре эпохи) + 8 тайлов событий
6. 60 тайлов Прогресса (по 15 на четыре эпохи) + 20 тайлов прогресса
7. 3 тайла Спасовавшего Первым
8. 5 тайлов Бонусов
9. 4 карты приказов/подсказок
10. 4 планшета игроков + 4 двусторонних планшета игроков
11. 1 планшет подсчета
12. 1 планшет прогресса
13. Книга правил + буклет правил

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте и разложите тайлы Прогресса на 4 стопки (по 15 для каждой эпохи) и 4 стопки Событий (по 3 для каждой эпохи). Добавьте новые тайлы Прогресса и Событий в соответствующие стопки и перетасуйте их.

Раскройте тайлы для первого раунда.

Перемешайте Бонусные тайла, раскройте один для первого раунда.

Случайным образом возьмите планшеты игроков по их числу. В обратном порядке каждый игрок выбирает один из них.



Перемешайте и случайным образом раздайте карты приказов/подсказок каждому игроку, в этой партии. Затем каждый игрок берет планшет игрока, 5 белых кубиков, 1 жетон ⚡ и 1 жетон ⚙ и размещает их рядом со своим планшетом. Возьмите все жетоны и кубики, указанные на вашем планшете, в том числе на слотах Советника. Кубики и жетоны на слотах Советника утрачиваются игроками, когда на них помещается Советник.

Значения с жетонов с более чем одним символом должны использоваться сразу. Вы не сможете получить сдачу, если потратите только часть суммы с таких жетонов.



Случайным образом выберите первого игрока. Разместите жетоны игроков на треке Подсчета очков на значение «0», и на треке Книг согласно порядку приказов (1-й игрок на значение «1», 2-й на «2», 3-й на «3» и 4-й на «4»). При игре вдвоем, 2-й игрок становится на значение «3» вместо «2». **Все игроки начинают с «1».**



Правила для соло игры смотрите в конце книги правил.

На планшет прогресса выложите тайлы, заполняя его колонки исходя из числа участников партии: если участвует меньше 4, то заполните только три первых колонки, а если участвует 3-4 игрока, то заполните все колонки тайлами.

Остальные компоненты остаются в резерве.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

На протяжении 4 раундов своей истории, вы будете развивать свою нацию и соперничать с другими игроками. Игра занимает 10-15 минут на игрока. Вы будете использовать свои кубики для покупки строений и войск. Вы будете возводить чудеса и захватывать колонии для получения победных очков и ресурсов, нанимать Советников для получения дополнительных перебросов и конкурировать за накопление большего числа Книг, избегать голода и выигрывать войну. Кубики и жетоны, которые лежат рядом с вашим планшетом считаются не использованными. Кубики и жетоны, находящиеся на большой цветной площадке (зона потребления) планшета игрока – уже использованы.

Каждый раунд появляются новые тайлы, игроки выполняют действия, пока все не спасуют, подсчитывают книги и выполненные условия событий. Определяется новый порядок хода игроков, и разрешаются войны. После 4 раундов, игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает.

НОВЫЕ ТАЙЛЫ И СОБЫТИЯ

В начале каждого раунда, удалите все тайлы Прогресса с планшета прогресса и разместите новые, в соответствии с текущей эпохой (раунд 1 = эпоха 1, раунд 2 = эпоха 2, раунд 3 = эпоха 3, раунд 4 = эпоха 4). Заполните колонки, как об этом указано в правилах подготовки к партии. Уберите старый тайл события и разместите новый, в соответствии с текущей эпохой. Верните убранные тайлы в коробку.

Переместите все использованные фишки и кубики с зоны потребления на место рядом с планшетом игрока. Поверните вашу карту приказов, так, чтобы слово «Пас» было сбоку, а не перед вами.

ТАЙЛЫ СПАСОВАВШЕГО ПЕРВЫМ

Все тайлы Спасовавшего Первым    доступны в каждом раунде. Первый игрок, который пасует, берет один тайл и получает +1 к выбранному ресурсу ( /  / ) в этом раунде. Следующий игрок, который спасует, заберет один из оставшихся тайлов и так далее, но последний спасовавший игрок не получит ничего (поэтому в игре вдвоем первый спасовавший игрок заберет один тайл, а второй игрок не получит ничего, и 2 тайла останутся на столе). В конце раунда верните тайлы на середину стола.

Для Соло режима:

Выложите тайлы Первых Спасовавших над столбцами плиток, прежде чем открывать тайлы в каждом раунде.

Когда Тень броском указывает на пустой столбец, он берет тайлы Первых Спасовавших над столбцом и получает бонус:

 : уровень голода увеличивается на 1 в этом раунде.

 : уровень войны увеличивается на 1 в этом раунде.

 : Тень производит еще 1  в этом раунде.

Тень может воспользоваться несколькими тайлами Первых Спасовавших плиток в одном раунде. Если вы пасуете, а Тень еще не взяла тайла Первых Спасовавших, вы берете его в соответствии с обычной игрой.

БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ



Доберите один Бонусный тайл в начале каждого раунда. Добранный тайл влияет только на этот раунд. Есть 5 Бонусных тайлов, поэтому в каждой партии всегда будет один неиспользованный тайл.



Игрок, который производит больше всего , получает 2 .

В соло режиме: произведите хотя бы на один больше, чем голод раунда, чтобы получить 2 .



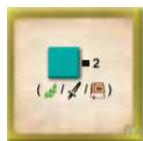
Игрок, который производит больше всего , получает 2 .

В соло режиме: произведите хотя бы на один больше, чем война раунда, чтобы получить 2 .



Игрок, который производит  в этом раунде (не общее количество набранных ), больше всего, получает 2 .

В соло режиме: произведите хотя бы на один больше, чем бросок Тени раунда, чтобы получить 2 .



Тайлы Спасовавших Первыми считается как 2  / 2  / 2  вместо 1.

В соло режиме: эффект тайлов Спасовавших Первыми увеличивается на 2 и для игрока, иля Тени.



Игрок, который пасует последним, получает 2 .

В соло режиме: если все тайлы Спасовавших Первыми убраны, когда вы пасуете, вы получаете 2 .

Получите  сразу же, когда вы его заработаете. Обратите внимание, что если при награждении с Бонусных тайлов на большее число  /  /  у нескольких игроков равенство, то все такие игроки получают по 2 .

КУБИКИ ТОРГОВЛИ

В любой момент, когда вы захотите получить 1 , или 1 , или 1  вы можете использовать 2 непотраченных кубика (любых цветов, ресурсов и комбинаций). Переместите эти кубики в свою зону потребления. Это можно делать неограниченное число раз и это не считается действием. Вы не можете получить  или  таким образом. Жетоны нельзя использовать этим способом.

ЗЕЛЕННЫЕ КУБИКИ

Зеленые кубики обладают  символом на одной грани, что символизирует Беспорядки. Когда во время вашего хода у вас будет хотя бы один , вы должны либо потратить свое действие на переброс всех ваших кубиков с  гранями, либо переместить все такие кубики в зону потребления на своем планшете, а затем разыграть обычное действие. При перебросе кубиков с  гранями, что вы не используете никаких жетонов , и вы не можете одновременно повторно бросать любые другие кубики.

ДЕЙСТВИЯ

Действия происходят в порядке очереди, начиная с 1-го игрока. Когда игрок спасовал (и карта игрока развернута соответствующей стороной) он/она не могут более действовать в этом раунде. Раунд продолжается, пока все не спасуют.

Доступные действия:

- переброс
- покупка тайла
- постройка чуда

Перед тем, как совершить свое первое действие в раунде, вам необходимо бросить все свои кубики, и только потом выполнить свой первый ход.

Вы можете выполнить только одно действие за раз, а затем передать ход следующему игроку. Когда последний игрок выполнил свое действие, первый игрок снова может действовать.

Во время партии вы перемещаете свой жетон Победных очков  только за Книги, Голод и Войну.

 за тайлы начисляются в конце партии.

КНИГИ

Все игроки начиная с последнего и в обратном порядке, могут использовать кубики и жетоны с изображением . За каждый использованный символ  переместите жетон игрока по счетчику Книг на одно деление вперед. Кубики и жетоны, использованные таким способом, помещаются в зону потребления.

Затем  подсчитываются. Каждый игрок получает 1  за каждого другого соперника, у которого  меньше чем у него (2 очка в соло и игре вдвоем). Вы не получаете , за игроков у которых значение , такое же как и у вас.



Пример: Красный получает 3 , желтый 2 , фиолетовый и зеленый по нулям.

ГОЛОД

Все игроки, начиная с последнего, в обратном порядке, могут использовать кубики и жетоны изображающие .

Если вы используете столько , сколько обусловлено Событием, вы получаете указанное количество  в награду (1  в первой эпохе, 2  во 2-й, 3  в 3-й и 4  в 4-й). Кубики и жетоны, используемые таким способом, перемещаются в зону потребления. Если вы заплатите больше необходимого или только часть, то это не принесет вам дополнительной или частичной выгоды.

ПОРЯДОК ХОДА

Определите новый порядок хода игроков:

игрок с наибольшей суммой неиспользованных  ходит первым, второй – вторым и т.д. При равенстве значений у игроков, порядок сохраняется. Каждый игрок получает карту Порядка хода, согласно своему новому положению. Кубики и жетоны не перемещаются в зону потребления, при определении порядка хода.



ВОЙНА

Все игроки начиная с последнего, в обратном порядке, могут использовать кубики и жетоны изображающие .

Если вы используете столько , сколько обусловлено Событием, вы получаете указанное количество  в награду. (1  в первой эпохе, 2  во 2-й, 3  в 3-й и 4  в 4-й). Кубики и жетоны, используемые таким способом, перемещаются в зону потребления. Если вы заплатите больше необходимого или только часть, то это не принесет вам дополнительной или частичной выгоды.

ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ

После 4 раундов, игроки подсчитывают  со своих построенных Чудес, Колоний, Зданий и Советников, и отмечают их на счетчике подсчета. Не построенные Чудеса не учитываются. Игрок с наибольшим количеством  объявляется победителем. При равенстве, побеждает тот, у кого выше ранг Порядка хода (1-ый игрок выше 2-го и т.д.).

СОЛО РЕЖИМ

Вы играете против условного противника, который собирает Книги и покупает тайлы. Вы вдвоем начинаете со значения «1» по . Используете 3 ряда на планшете прогресса. Вы всегда первый игрок. **Возьмите 2 планшета игроков и выберите один из них для игры после того, как откроете все тайлы для первого раунда.**

Когда вы берете тайл события, то бросаете 1 синий куб за эпоху (1 в 1-й, затем 2, 3 и 4) и выпавший результат Книг засчитываете оппоненту. Игнорируйте любые камни.

После каждого своего действия вы бросаете 4-гранный куб. Значения от 1 до 3, соответствуют ряду на планшете прогресса, с этого ряда вы убираете самый дешевый тайл, считая слева. Если выпало 4 или ряд пуст, то ничего не происходит.

Вы получаете 2 ПО, если в конце раунда у вас больше Книг, чем у оппонента.

В конце игры сравните свое значение с показателями в Зале Славы (см. последнюю страницу этого буклета). Постарайтесь набрать больше в следующий раз. Для усложнения игры, перебросьте любые 4 значения, которые вы выбросили за оппонента.



- 1 – Чудо на стадии подготовки к строительству
- 2 – Использованные кубики и жетоны в зоне потребления
- 3 – Купленные Здания, заменившие стартовые
- 4 – Нанятый Советник
- 5 – Колонии и возведенные Чудеса
- 6 – Неиспользованные жетоны игрока
- 7 – Неиспользованные кубики игрока

- 8 – Карта Порядка хода / Памятка
- 9 – Планшет прогресса
- 10 – Тайл события на этот раунд
- 11 – Резерв жетонов
- 12 – Резерв кубиков
- 13 – События и тайлы Прогресса на следующий раунд
- 14 – Планшет подсчета

Показатели Зала Славы (базовая игра)

» 50 Trajan
» 40 Ashoka
» 35 Wu Zetian
» 30 Saladin
» 25 Victoria
» 20 Charles V
» 15 Cleopatra
» 10 Dan Quayle

Показатели Зала Славы (при игре с дополнением)

» 60 Trajan
» 50 Ashoka
» 40 Wu Zetian
» 35 Saladin
» 30 Victoria
» 25 Charles V
» 20 Cleopatra
» 10 Dan Quayle