

# TERRACOTTA ARMY

## 兵马俑

*Император Цинь Шихуанди скончался. Дабы защитить его в загробной жизни, должна быть созвана великая армия, представленная статуями его верных воинов, которые будут нести стражу у гробницы императора. Вы будете в числе тех, кому поручена задача создать такую армию.*

В Терракотовой армии вы воплощаете искусных мастеров и художников, трудящихся над созданием поразительной коллекции статуй. В течение игры вы будете собирать ресурсы, улучшать своих работников и добиваться благосклонности Императорских советников. Ваша цель состоит в том, чтобы сыграть наиважнейшую роль в создании Терракотовой армии, и ваш успех будет измеряться в победных очках (ПО). В процессе игры вы и ваши соигроки будете работать рука об руку, но по окончании пятого раунда игры только один из вас – с наилучшим навыком строительства – будет объявлен победителем.

### КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



Игровое поле



1 центральный Диск действий  
1 внутренний Диск действий



Пластиковые шпильки



Организер для фигурок воинов



4 токена +100/+200 ПО



Фигурки Инспекторов



12 тайлов подсчета очков



Маркер раунда

3 жетон приоритета

### РЕСУРСЫ

К сведению: Все ресурсы в игре являются безлимитными. Если их запас исчерпается, используйте любой подходящий заменитель.



90 двусторонних токенов глины



90 монет

### ФИГУРКИ ВОИНОВ



11 офицеров



11 арбалетчиков



11 стражников



11 солдат

### ФИГУРКИ СПЕЦИАЛИСТОВ



4 музыканта

4 лакея

4 лучника, стоящих на одном колене

4 лошади

### КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



16 жетонов Оружия  
(по 4 каждого типа)

24 жетона Советников  
(6 каждого цвета игрока)

4 маркера подсчета очков  
(по 1 каждого цвета игрока)

4 маркера очередности хода  
(по 1 каждого цвета игрока)

20 Ремесленников  
(по 5 каждого цвета игрока)



20 Мастеров  
(по 5 каждого цвета игрока)

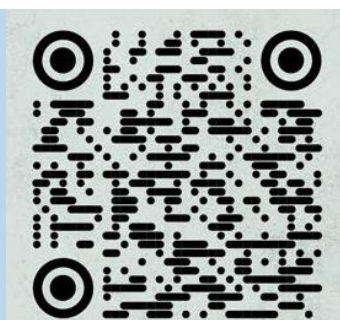
60 подставок под фигурки воинов  
(по 15 каждого цвета игрока)

### ОТСУТСТВУЮЩИЕ ИЛИ ПОВРЕЖДЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Несмотря на то, что мы тщательно контролируем, чтобы ваша игра была полностью укомплектована, иногда случаются ошибки в производстве, ведущие к тому, что в вашем экземпляре игры могут отсутствовать компоненты или часть из них может оказаться поврежденной. Если это случилось, пожалуйста, обратитесь к нам, чтобы оперативно восполнить такие компоненты, и примите в связи этим наши искренние извинения.

#### Поддержка клиентов:

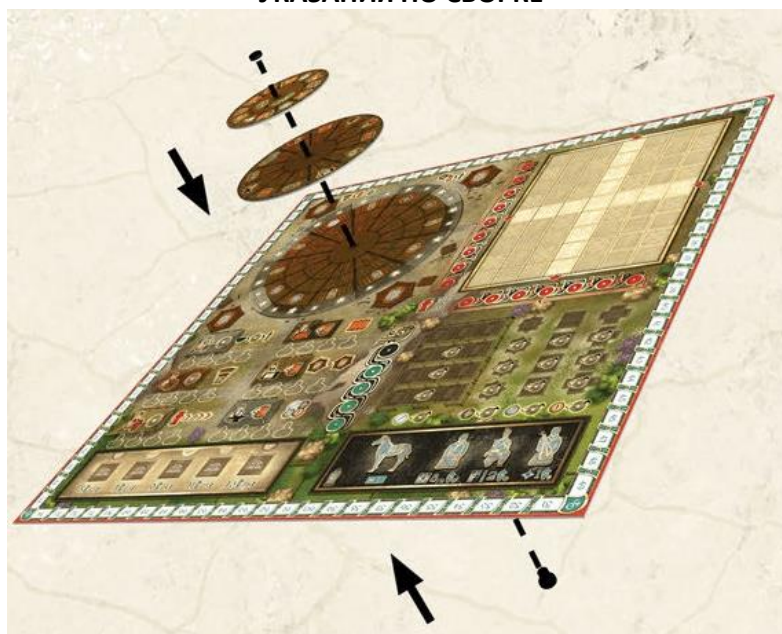
<https://boardanddice.com/customer-support/>



### ОБЕЩАНИЕ ОПТИМИЗИРОВАТЬ ПРАВИЛА

Мы продолжаем работу над правилами наших игр долгое время после их выпуска. Несмотря на тщательные тесты и многочисленные вычитки правил внутренними и внешними редакторами, иногда, спустя месяцы, а то и годы после выпуска игры, возникает необходимость в корректировке правил или незначительных улучшений игровых механик. Мы обещаем своевременно обновлять правила наряду с выпуском разъяснений (FAQ) в случае надобности – они будут доступны для скачивания на нашем вебсайте в формате PDF.

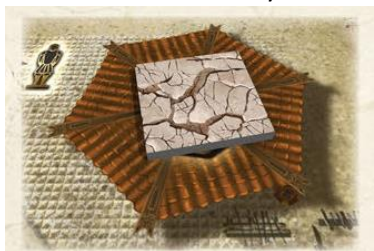
### УКАЗАНИЯ ПО СБОРКЕ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед вашей первой игрой осторожно выдавите все картонные компоненты и отделите все другие элементы – это сделает подготовку к игре куда быстрее. Соберите Диски действий, используя входящие в комплект пластиковые шпильки, так, чтобы центральный Диск действий размещался непосредственно на игровом поле, а внутренний – поверх центрального (см. указания по сборке на предыдущей странице).

1. Поместите игровое поле в центре стола.
2. Разместите токены глины и монеты сбоку от поля в общем запасе.
3. Разместите 1 токен сухой глины в каждый из четырех складов на поле.



4. Разместите Диски действий в пределах Колеса действий, установите их в случайные стартовые позиции.



При размещении Дисков действий убедитесь, что они выровнены с ячейками действий на внешнем Диске, напечатанном на игровом поле.

Границы ячеек действий должны оставаться выровненными на протяжении всей игры. Диски могут вращаться во время партии, но они должны всегда оставаться совмещенными, как показано на рисунке, формируя единый сегмент.

5. Вытяните случайным образом 5 тайлов подсчета очков и поместите по одному лицом вверх на каждую ячейку Трека раундов так, чтобы маленький треугольник располагался в левом нижнем углу. Верните остальные тайлы в коробку.
6. Поместите маркер раундов на первую ячейку Трека раундов.



7. Поместите фигурки Инспекторов на стартовые позиции каждого из их Треков рядом с Мавзолеем.



8. Разместите Органайзер для фигурок воинов сбоку от игрового поля, рядом с Мавзолеем. Убедитесь, что в каждой колонке находятся по 11 фигурок воинов каждого типа, как указано на рисунке на боковой грани органайзера.



9. Разместите все 16 фигурок специалистов на предназначенное для них место на игровом поле, под Мавзолеем. Фигурки каждого вида размещаются в предназначенной для этого вида колонке согласно форме их оснований и как указано на иллюстрации под местом их размещения.



10. Распределите жетоны приоритета по возрастанию так, чтобы токен с номером 1 был сверху, и поместите стопку в ячейку над Треком очередности хода.
- Используйте только токен "1" в игре с двумя игроками
  - Используйте только токены "1" и "2" в игре с тремя игроками
  - Используйте все токены при игре с четырьмя игроками



11. Выдайте каждому игроку по 3 монеты и по 4 жетона Оружия (неактивной стороной вверх).
12. Каждый игрок должен выбрать предпочитаемый игровой цвет и взять себе следующие компоненты этого цвета:
  - 6 жетонов Советников
  - 15 подставок под фигурки воинов
  - 5/4/3 Ремесленника (для игры на 2/3/4 игрока)
  - 5/4/3 Мастера (для игры на 2/3/4 игрока)
  - 1 маркер подсчета очков
  - 1 маркер очередности хода

Верните все неиспользуемые игровые компоненты в коробку.



Компоненты желтого игрока при игре вдвоем

13. Разместите всех мастеров, принадлежащих каждому игроку, в общий запас рядом с игровым полем.
14. Поместите все маркеры подсчета очков на деление "0" на Треке подсчета очков.
15. По своему усмотрению выберите первого игрока и поместите его маркер в самую верхнюю ячейку на Треке подсчета очков. Маркеры других игроков разместите под ним в порядке по часовой стрелке от первого игрока.
16. Второй по очередности хода игрок получает 1 мокрую глину. При наличии третьего игрока вручите ему 2 мокрых глины и 1 монету. Если в игре участвует 4 игрока, последний получает 3 мокрых глины и 2 монеты.



*Вся глина, которую игрок получает на старте игры, должны быть размещена в его запасе "мокрой" стороной вверх. Разница между сухой и мокрой глиной будет объяснена впоследствии.*



Теперь вы готовы к началу игры!

## КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ ИГРЫ

При выполнении некоторых игровых действий используются определенные понятия, которые описаны в этом разделе.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Когда бы вы ни получили победные очки (ПО), отмечайте это продвижением своего маркера по Треку подсчета очков. Если их количество превысило 100, возьмите токен "+100 VP". Если оно превысило 200, переверните этот токен на сторону "+200 VP".

### РАБОЧИЕ – РЕМЕСЛЕННИКИ И МАСТЕРА

Общее название для Ремесленников и Мастеров – рабочие. В начале игры в вашем распоряжении есть определенное количество Ремесленников. По мере развития партии вы сможете преобразовать некоторых из них в Мастеров. Когда бы правила ни делали отсылку к рабочим, это касается как Ремесленников, так и Мастеров. Если же правила ссылаются конкретно на Ремесленников или на Мастеров, имеется в виду данный конкретный вид рабочих.

### МОКРАЯ И СУХАЯ ГЛИНА

Глина (представленная в виде токенов глины) – это главный ресурс, необходимый для создания статуй воинов. Как и в реальности, только мокрая глина может быть использована в работе. В Терракотной армии глина представлена в виде двусторонних токенов. Только токен, лежащий "мокрой" стороной вверх, может быть использован для оплаты стоимости, необходимой для создания статуй воинов.



*Слева токен глины лежит "мокрой" стороной вверх, справа – "сухой"*

### ВОИНЫ И СПЕЦИАЛИСТЫ

В игре представлено два типа Статуй в виде фигурок воинов и специалистов. В общем говоря, статуи воинов производятся с использованием мокрой глины, а специалисты приобретаются за монеты (при условии использования конкретного типа Оружия). Только что созданные статуи (фигурки) воинов размещаются на подставках создавшего их игрока – чтобы обозначить, кто именно из игроков разместил их в Мавзолее, статуи же специалистов обходятся без этого, напоминанием чего вам служит тот факт, что их основания разнятся по форме, – это также напоминает вам о разных способностях этих специалистов.

### ГРУППЫ ВОИНОВ

В течение игры вы будете размещать статуи воинов в Мавзолее так, что они будут формировать группы. В терминах игры, **группа** состоит из 2 и более статуй одного и того же типа, расположенных ортогонально по отношению друг к другу. Эти статуи могут принадлежать разным игрокам (как будет видно по цвету их подставок). В пределах Мавзолея могут располагаться различные отдельные группы статуй одного и того же типа.



**Пример:** на этом изображении присутствует одна группа Офицеров, из которых два принадлежат желтому игроку, 1 – синему и 1 – зеленому. Фиолетовый Офицер не принадлежит к этой группе, так как он не расположен ортогонально к одному из Офицеров, входящих в состав группы. Фиолетовый Солдат также не является членом группы Офицеров, поскольку он принадлежит к другому типу воинов.

### Жетоны Оружия

Каждый игрок владеет 4 жетонами Оружия, ровно по 1 всех четырех видов. Каждое Оружие в вашем владении активно или неактивно. Как только вы используете активное Оружие, переверните соответствующий жетон на его неактивную сторону. Как только какое-либо действие позволяет вам подготовить Оружие, вы можете перевернуть один жетон Оружия на его активную сторону (это не имеет никакого эффекта, если такой жетон Оружия уже лежит активной стороной вверх).



Типы Оружия (слева направо):  
Меч, Алебарда, Арбалет и  
Копье.

### ДОМИНИРОВАНИЕ И ПРИСУТВИЕ

В Терракотной армии у вас будет множество способов набора очков в зависимости от Доминирования и Присутствия. Для Доминирования вы должны быть единственным игроком, у которого больше всего определенных ресурсов или типов статуй воинов, которые участвуют в текущем подсчете очков (если вы – единственный игрок, у которого есть такой ресурс или тип фигурок, Доминирование остается за вами). Для Присутствия у вас должен быть хотя бы 1 ресурс нужного вида или хотя бы 1 статуя определенного типа, которые участвуют в текущем подсчете очков.

**Если вы получаете очки за Доминирование, вы не получаете очки за Присутствие. В случае ничьей за Доминирование между двумя и более игроками никто из них не получает Доминирование. Вместо этого все такие игроки признаются имеющими Присутствие. Обратите внимание: во время Финального подсчета очков за Доминирование и Присутствие очки подсчитываются по-разному.**

### ИНСПЕКТОРЫ

В игре есть две фигурки Инспекторов, каждая из которых находится на своем треке. Перемещение Инспектора "вперед" означает передвижение его фигурки по направлению стрелок на его треке. Если при этом фигурка Инспектора уже находится на последнем делении его трека, она перемещается на свою стартовую позицию (как на это указывает длинная стрелка).

### ХОД ИГРЫ

Партия в Терракотовую армию состоит из пяти раундов. В каждом раунде игрок в свой ход размещает рабочего, чтобы выполнить соответствующее действие. После выполнения игроком своего действия ход переходит к следующему по Треку очередности хода игроку. Как только все игроки разместят всех своих рабочих, раунд заканчивается, подсчитываются ПО, и происходит подготовка к следующему раунду. В конце пятого раунда производится Финальный подсчет очков. Победителем игры становится игрок, набравший наибольшее количество ПО.

## СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд разыгрывается в следующем порядке:

1. Фаза действий
2. Фаза подсчета ПО
3. Фаза очистки

### ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время этой фазы игроки выполняют действия согласно своему положению на Треке очередности хода, размещая одного из своих рабочих на Колесо действий на игровом поле.

Когда наступает ваш черед разместить рабочего, выполните поочередно следующие действия:

#### 1. ПОВЕРНИТЕ КОЛЕСО (ОПЦИОНАЛЬНО)

Вы можете выбрать либо внутренний Диск, либо центральный Диск и уплатить 2 монеты, чтобы повернуть выбранный Диск в направлении, указанном стрелками на нем. Внутренний Диск может быть повернут только по часовой стрелке. Центральный диск – только против часовой стрелки.

**Если вы выбираете повернуть Диск, помните, что вы можете это сделать только один раз. Вам не позволено повернуть Диск больше, чем на одно деление, или повернуть больше одного Диска. Вам также не разрешено повторить этот шаг, уплатив стоимость поворота Диска несколько раз. После поворота Диска ячейки действий должны быть выровнены.**

#### 2. РАЗМЕСТИТЕ РАБОЧЕГО (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Поместите одного из своих рабочих на одну из ячеек действий вокруг Колеса действий. Каждый сегмент Колеса действий имеет два слота для размещения рабочих:

- Вы всегда можете разместить рабочего в ячейку, если оба слота в этом сегменте пусты.
- Если один из слотов в выбранном вами сегменте занят Ремесленником (вашим или другого игрока) и другой слот пустует, в такой другой слот вы можете разместить только Мастера.
- Никакой рабочий не может быть размещен в сегменте, в котором уже присутствует Мастер.



*Поскольку в этом сегменте уже присутствует Мастер, сюда нельзя разместить никакого другого рабочего, даже если вторая ячейка действия пустует.*

### 3. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ (ОПЦИОНАЛЬНО)

В пределах сегмента, в котором вы разместили своего рабочего, начиная с внутреннего Диска действий и двигаясь к внешнему Диску действий, выполните указанные там действия одно за другим, полностью выполняя одно прежде, чем приступить к следующему.

При выполнении действий на внутреннем или на центральном Дисках вы должны:

- выполнить изображенное действие,
- взять 1 мокрую глину или 1 монету **либо**
- пропустить действие.

При выполнении действий на внешнем Диске (изображенном на игровом поле) вы должны **либо** выполнить изображенное действие, **либо** пропустить действие.





*Действие А должно быть выполнено первым. Затем выполняется действие В. Последним – действие С. Вместо выполнения действия А вы можете взять 1 мокрую глину или 1 монету. Вместо выполнения действия В вы можете взять 1 мокрую глину или 1 монету. Вы не можете взять глину или монету вместо выполнения действия С.*

**Вы должны выполнять действия по направлению от внутреннего Диска действий к внешнему Диску действий.**

**Хотя вы можете пропустить действие, указанное на внешнем Диске, вы не можете получить вместо этого глину или монету.**

#### **ДЕЙСТВИЯ ДИСКОВ**

	Получите изображенное количество монет (2/3/4)
	Получите изображенное количество мокрой глины (2/4)

	<p>Потратьте обозначенное количество мокрой глины для изготовления статуи воина, помещая фигурку в Мавзолей. См. стр. 14-16 для детального объяснения процесса изготовления и размещения статуй воинов и активации их способностей.</p>
	<p>Переверните 1 свою сухую глину на "мокрую" сторону</p>
	<p>Превратите своего Ремесленника, которого вы использовали в этом действии, в Мастера. Удалите указанного Ремесленника из игры и поместите одного из своих Мастеров из запаса на место удаленного Ремесленника.</p> <p>Это действие не имеет эффекта, если работник уже является Мастером, хотя в указанном случае вы взамен можете получить 1 мокрую глину или 1 монету.</p>
	<p><b>Если у вас уже есть жетон Советника вашего цвета в соответствующей ячейке Советника на игровом поле:</b> используйте способность, которая связана с таким Советником (см. стр. 19-21).</p> <p><b>Если у вас ЕЩЕ НЕТ жетона Советника в соответствующей ячейке Советника на игровом поле:</b> сперва выберите один из своих жетонов Советника, уплатите указанное на нем количество монет и поместите этот жетон в соответствующую ячейку на игровом поле. Затем используйте способность, которая связана с выбранным вами Советником.</p> <p>Если вы решите приобрести жетон Советника и не использовать способность такого Советника, это все равно рассматривается в качестве действия Советника, вы не можете вместо этого получить глину или монету.</p> <p>Каждый игрок может разместить только 1 жетон Советника в каждой ячейке Советника на игровом поле.</p>
	<p>Возьмите верхний жетон приоритета из их стопки, если там есть хотя бы один такой жетон, и поместите его перед собой. Если на жетоне изображена мокрая глина, получите указанное на нем количество такой глины.</p> <p>Каждый игрок может иметь только один жетон приоритета перед собой.</p>

	<p>Подготовьте изображенное Оружие, перевернув его жетон на активную сторону. Если подходящий жетон Оружия уже лежит активной стороной вверх, это действие не имеет эффекта.</p> <p>Поскольку такое действие изображено на внешнем Диске действий, вы не можете выбрать получение 1 мокрой глины или 1 монеты вместо выполнения этого действия.</p>
	<p>Потратьте монеты и используйте соответствующее Оружие для приобретения статуи специалиста и ее размещения в Мавзолее. См. стр. 17-18 для детального объяснения правил приобретения и размещения специалиста и активации его способности.</p> <p>Поскольку такое действие изображено на внешнем Диске действий, вы не можете выбрать получение 1 мокрой глины или 1 монеты вместо выполнения этого действия.</p>

## РАЗМЕЩЕНИЕ СТАТУЙ

Некоторые действия позволят вам разместить статую воина или специалиста в Мавзолее. Вне зависимости от их типа все размещаемые вами статуи позволяют вам воспользоваться их способностями, описанными ниже.

### СТАТУИ ВОИНОВ

При изготовлении статуи воина вы должны уплатить ее стоимость в мокрой глине. Эта стоимость определена активированной вами ячейкой действия. Это означает, что вы должны заплатить 2, 3 или 4 мокрых глины при изготовлении статуи воина.

При уплате мокрой глины добавьте 1 из уплачиваемых токенов "сухой" стороной вверх в склад, находящийся в той четверти Колеса действий, в сегменте которого вы разместили своего рабочего. Оставшиеся токены глины верните в общий запас.



*При изготовлении статуи воина 1 глина всегда добавляется в склад, находящийся в той четверти Колеса действий, в сегменте которой вы разместили своего рабочего. Не забудьте, что токен глины в этом случае всегда кладется "сухой" стороной вверх.*

После уплаты глины возьмите фигурку воина любого типа из органайзера, поместите ее на подставку вашего цвета и разместите ее на любую пустую ячейку в Мавзолее. Получите количество ПО, указанное на органайзере.

**За исключением лучника (разъяснено на стр. 18), не имеет значения, в какую сторону будет смотреть размещенный вами воин.**



*При изготовлении статуи воина вы всегда берете самую нижнюю фигурку выбранного вами типа. После ее размещения в Мавзолее получите количество ПО, указанное напротив того ряда, из которого вы взяли фигурку.*

После получения ПО вы **можете** использовать Оружие, связанное с воином этого типа, для активации его специальной способности. Это **не является обязательным**. Если нужное Оружие не активно или вы не хотите его использовать (поскольку его использование приведет к тому, что жетон Оружия будет перевернут на свою неактивную сторону), вы можете не использовать специальную способность воина и продолжать выполнять свои следующие действия. Вам разрешается изготавливать статуи воинов без активации их специальных способностей.



### **ОФИЦЕР**

Сразу же после изготовления Офицера вы можете использовать жетон Оружия (Меч) для активации следующих эффектов:

- получите 1 ПО
- Вы **можете** передвинуть 1 Инспектора на 1 деление вперед или назад по его Треку.



### **СТРАЖНИК**

Сразу после изготовления Стражника вы можете использовать жетон Оружия (Алебарда) для активации следующих эффектов:

- получите 3 ПО
- вы можете передвинуть 1 своего воина из других ваших статуй в Мавзолее на любое количество ячеек по прямой линии. Все ячейки, через которые переместился этот ваш воин, включая ту, на которой он остановился, должны быть пустыми. Такой воин не может перемещаться через ячейки, занятые другими статуями.



### **АРБАЛЕТЧИК**

Сразу после изготовления Арбалетчика вы можете использовать жетон Оружия (Арбалет) для активации следующих эффектов:

- получите 1 ПО за каждую пустую ячейку между этим воином и любой другой фигуркой в том же ряду или в том же столбце. Если вам доступны несколько вариантов, выберите только 1 из них. В противном случае (все ячейки по горизонтали и вертикали вокруг этого Арбалетчика заняты другими статуями либо в его ряду или колонке нет других статуй) ПО не начисляются.



### **СОЛДАТ**

Сразу после изготовления Солдата вы можете использовать жетон Оружия (Пика) для активации следующих эффектов:

- получите 1 ПО
- получите 2 монеты.





**Пример:** сразу после размещения Арбалетчика игрок имеет возможность использовать жетон Оружия (Арбалет), перевернув его с активной стороны на неактивную сторону.

В указанном случае, если бы на поле таким образом был размещен синий Арбалетчик, синий игрок получил бы 2 ПО.

Если бы произошло размещение желтого Арбалетчика, желтый игрок не получил бы ПО, поскольку желтый Арбалетчик не находится в одном ряду или в одной колонке с другими статуями.

Если бы своего Арбалетчика разместил зеленый игрок, он тоже не получил бы ПО, так как его статуя соседствовала бы со статуей Офицера, то есть между ними нет свободных ячеек.

## СТАТУИ СПЕЦИАЛИСТОВ

При приобретении статуи специалиста вы должны уплатить ее стоимость в монетах и перевернуть жетон связанного с таким специалистом Оружия на его неактивную сторону.

Стоимость в монетах всегда составляет как минимум 1 монету и возрастает по мере того, как приобретается все большее количество специалистов такого типа. Эта стоимость равна видимому количеству монет, указанному в соответствующей колонке. В отличие от воинов статуи специалистов не помечаются размещением на подставке цвета игрока, который их приобрел.

**При приобретении специалиста у вас должна быть возможность перевернуть связанный с ним жетон Оружия на неактивную сторону.**

**Если такой возможности у вас нет или вы не хотите деактивировать такой жетон, вы не можете приобрести специалиста этого типа.**



## ЛОШАДЬ

Статуя занимает в Мавзолее 3 соседних ячейки в одном ряду или в одной колонке. Первая из таких ячеек должна быть уже занята одним из ваших воинов.

Временно уберите воина с поля, поместив Лошадь таким образом, чтобы ее пустой слот находился на той ячейке, откуда вы забрали статую воина. Поместите убранный ранее воина на основание статуи Лошади.



Этот воин считается занимающим все три ячейки, на которых стоит статуя Лошади, расширяя тем самым пределы соединенных статуй воинов для целей формирования их группы или для их соседства. Указанный воин считается за одного воина для целей подсчета очков

	(и определения Доминирования). Этот воин сохраняет свой тип для всех целей (включая формирование групп).
	<p style="text-align: center;"><b>ЛАКЕЙ</b></p> <p><b>В конце игры</b> эта фигурка принесет игрокам ПО в зависимости от того, у кого из игроков, будет большинство по количеству воинов (вне зависимости от их типа), занимающих 8 ячеек вокруг Лакея (ортогонально и диагонально), и кто из игроков будет иметь Присутствие в этой области (см. раздел Подсчет очков на стр. 21 для примера подведения итогов игры):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• за Доминирование игрок получит 8 ПО</li> <li>• за Присутствие игрок(и) получит 2 ПО</li> </ul> <p>Учитывается только фактическое количество воинов. Лошадь считается в качестве 1 воина (см. описание Лошади выше). Специалисты не учитываются при определении Доминирования или Присутствия.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>ЛУЧНИК, СТОЯЩИЙ НА ОДНОМ КОЛЕНЕ</b></p> <p>При размещении Лучника поверните его фигурку таким образом, чтобы она смотрела на выбранного вами воина. Внимание: это единственная в игре фигурка, ориентация которой на поле имеет значение.</p> <p>Хотя Лучник не принадлежит ни одному из игроков, он считается воином того типа, к представителю которого он обращен лицом, создавая группу таких воинов или увеличивая ее численность для целей подсчета очков.</p> <p>Игрок, к чьему воину Лучник обращен лицом, получает два бонуса:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• во время подсчета очков если с участием такого воина случилась ничья, Лучник разрешает эту ничью в пользу указанного игрока (при наличии нескольких Лучников, вовлеченных в ничью, она разрешается в пользу игрока, в сторону воинов которого обращено большинство Лучников)</li> <li>• <b>в конце игры</b> этот игрок получает 2 ПО.</li> </ul>



### МУЗЫКАНТ

**Во время каждой фазы подсчета очков** каждый игрок получает по 1 ПО за каждого своего воина в том же ряду или в той же колонке, что и Музыкант. Каждый Музыкант приносит ПО по отдельности, так что один и тот же воин, который делит ряд или колонку с несколькими Музыкантами, может принести своему владельцу несколько очков.

### СВОЙСТВА СОВЕТНИКОВ

#### СОВЕТНИК ПО СТРОИТЕЛЬСТВУ



Уплатите количество монет, соответствующее номеру текущего раунда (1 монету в первом раунде, 2 – во втором и т.д.), чтобы изготовить статую воина и поместить ее в Мавзолей. В данном случае не нужно уплачивать стоимость изготовления статуи воина в глине – нужно уплатить только указанную стоимость в монетах.

Для применения указанной способности есть ряд ограничений:

- воин должен быть того типа, фигурок которого в органайзере остается больше всего (в случае равенства нескольких таких игрок выбирает одну фигурку из них)
- вы не получаете ПО при размещении такого воина
- вы не можете использовать Оружие для активации способности такого воина.

**Бонус Фазы очистки:** получите 1 монету.

#### СОВЕТНИК-АДМИНИСТРАТОР



Выполните действия с внутреннего Диска действий еще раз (включая необходимость уплаты требуемой стоимости действия).

**Бонус Фазы очистки:** получите 1 монету.

#### СОВЕТНИК-ИНСПЕКТОР



Вы можете передвинуть одну фигурку Инспектора на одно или два деления вперед по соответствующему треку.

**Бонус Фазы очистки:** получите 1 монету.

#### СОВЕТНИК ПО ПОДГОТОВКЕ ГЛИНЫ



Получите 3 мокрых глины.

**Бонус Фазы очистки:** защитите 1 свою мокрую глину от высыхания (от переворачивания ее на "сухую" сторону).

#### СОВЕТНИК-КОНТРОЛЕР



Получите всю сухую глину из двух любых складов на поле.

**Бонус Фазы очистки:** защитите 1 свою мокрую глину от высыхания (от переворачивания ее на "сухую" сторону).

#### СОВЕТНИК-КУЗНЕЦ



Активируйте все свое Оружие.

**Бонус Фазы очистки:** защитите 1 свою мокрую глину от высыхания (от переворачивания ее на "сухую" сторону).

**Бонусы Фазы очистки являются накопительными. Тем не менее бонус, который защищает 1 мокрую глину от высыхания не оказывает эффекта на глину, которая уже является сухой, он**

только позволяет вам сохранить некоторые из ваших токенов мокрой глины на их "мокрой" стороне.

## ФАЗА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

Для начисления ПО будут задействованы Инспекторы, Музыканты и соответствующий тайл подсчета очков.

### ПОДСЧЕТ ПО ЗА ИНСПЕКТОРОВ

Сперва посчитайте ПО за трек Инспектора, находящийся слева от Мавзолея. Начислите количество ПО за количество воинов (независимо от их типа), находящихся в том же ряду, что и этот Инспектор:

- за доминирование начислите 7 ПО
- за присутствие начислите 3 ПО

Помните: Лучник может разрешать ничьи в пользу игрока, к чьему воину такой Лучник обращен лицом.

После завершения инспекции переместите Инспектора на 1 деление вперед по его треку.



*Пример: Желтый игрок добивается Доминирования и получает 7 ПО. Как зеленый, так и фиолетовый игроки имеют Присутствие, а потому получают по 3 ПО.*

*Во время последующей Фазы подсчета очков производится подсчет очков за тот же ряд. В этот раз фиолетовый игрок добивается Доминирования (лучник разрешает в его пользу ничью с желтым игроком) и получает 7 ПО, а зеленый и желтый игроки, у которых есть Присутствие, получают по 3 ПО.*



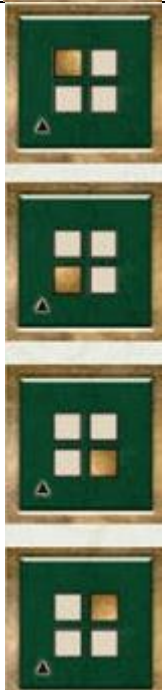

Затем подсчитайте ПО за трек Инспектора, находящийся под Мавзолеем. Начислите ПО тем же способом, за исключением того обстоятельства, что в этот раз учитывайте воинов, которые находятся в той же колонке, что и Инспектор.

### ПОДСЧЕТ ПО ЗА МУЗЫКАНТОВ

Каждый игрок получает 1 ПО за каждого своего воина, который находится в том же ряду или колонке, что и Музыкант. Каждый Музыкант приносит ПО по отдельности, так что один и тот же воин, который делит ряд или колонку с несколькими Музыкантами, может принести своему владельцу несколько очков.

### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ТАЙЛЫ

Сверьтесь с тайлов подсчета очков для текущего раунда. В зависимости от раунда игры здесь Доминирование и Присутствие приносят разное количество ПО. Каждый тайл подсчета очков имеет свои условия для достижения Доминирования или Присутствия, описанные ниже.

	<p>Подсчитайте очки за Доминирование и Присутствие в зависимости от количества воинов в центральном ряду (или в центральной колонке) Мавзолея наподобие того, как это делаете при подсчете очков за Инспекторов.</p>
	<p>Доминирование и Присутствие достигается в зависимости от общего количества воинов соответствующего типа в Мавзолее</p> <p><b>Лучники, стоящие на одном колене, не считаются воинами, принадлежащими кому-либо из игроков, но они могут разрешить ничьи</b></p>
	<p>Доминирование и Присутствие достигаются в зависимости от общего количества воинов любого типа в указанной четверти Мавзолея.</p> <p><b>Центральный ряд и центральная колонка (имеющие более светлый фон) не считаются частью какой-либо четверти Мавзолея.</b></p> <p><b>Лучники, стоящие на одном колене, не считаются воинами, принадлежащими кому-либо из игроков, но они могут разрешить ничьи</b></p>
	<p>Доминирование и Присутствие достигаются в зависимости от количества монет у каждого игрока.</p> <p><b>Лучники не разрешают ничьи в этом случае.</b></p>



Доминирование и Присутствие достигаются в зависимости от количества глины у каждого игрока (не важно, мокрой или сухой).  
**Лучники не разрешают ничьи в этом случае.**

### **ФАЗА ОЧИСТКИ**

1. Если ни у одного из игроков нет жетона приоритета, пропустите этот шаг. В противном случае, игроки, у которых есть такие жетоны, обновляют свои позиции на Треке очередности хода следующим образом:

- a. Игрок, у которого есть жетон с номером "1", становится первым игроком
- b. Если есть игрок с жетоном с номером "2", он становится вторым
- c. Если есть игрок с жетоном с номером "3", он становится третьим
- d. Все игроки, у которых нет жетонов приоритета, занимают последние места на Треке очередности хода согласно их текущему положению.
- e. Верните все жетоны приоритета на их место сверху от Трека очередности хода, разместив их в стопку, где сверху будет лежать жетон с номером "1", под ним – жетон с цифрой "2" и внизу – с цифрой "3".

2. Каждый игрок должен перевернуть свои токены глины с "мокрой" стороны на "сухую" сторону (некоторые Советники позволяют защитить часть вашей мокрой глины от высыхания, см. стр. 20-21).

3. Получите 1 монету от каждого Советника, поддержкой которого вы заручились ранее (см. стр. 19-20).

4. Если это пятый раунд (то есть последний в игре), перейдите к Финальному подсчету очков.

5. В противном случае:

- a. Верните всех рабочих с Колеса действий.
- b. Поверните внутренний Диск действий на одно деление по часовой стрелке.
- c. Поверните центральный Диск действий на одно деление против часовой стрелки.
- d. Передвиньте маркер раунда на следующее деление вперед.
- e. Начните новый раунд в очередности, определенной на Треке очередности хода.

### **ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ**

По завершении финального раунда игры наступает время для итогового подсчета очков.

1. Начислите очки за каждого Лакея согласно количеству воинов (независимо от их типа), занимающих 8 ячеек, которые его окружают (диагонально и ортогонально):

- при Доминировании начислите 8 ПО (Лучники могут разрешать ничью);
- в случае Присутствия начислите 2 ПО;
- учитывается только фактическое количество воинов, так что Лошадь считается в качестве одного воина.

2. Удалите все воинов, которые не являются частью группы. **Группа** состоит из **2 и более** статуй **одного и того же типа**, которые соседствуют друг с другом ортогонально вне зависимости от принадлежности их тому или другому игроку. (Напомним, что группа должна состоять из, как минимум, 2 воинов либо 1 воина и 1 Лучника, обращенного лицом к этому воину).

3. Начислите ПО за каждую группу отдельно следующим образом:

- каждый воин приносит количество ПО, равное количеству игроков, которые имеют хотя бы 1 воина в этой группе (просто посчитайте количество разных цветов подставок, присутствующих в составе группы);
- Если как минимум 2 игрока имеют хотя бы по 1 воину в составе группы, определите Доминирование и Присутствие:
  - за доминирование начислите 5 ПО (Лучник может разрешать ничью);
  - за присутствие начислите 2 ПО

4. Начислите очки за каждого Лучника. Игрок, к чьему воину обращен лицом Лучник, получает 2 ПО.




5. Наконец, каждый игрок подсчитывает количество глины (мокрой или сухой) и монет в своем запасе. За каждые 2 единицы (от общего количества указанных ресурсов) игрок получает 1 ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, побеждает в партии. В случае ничьей игрок, находящийся на первом месте на Треке очередности хода, разрешает ничью.

*Пример Финального подсчета очков*

	<p><i>Предположим, что таково положение дел в конце игры. Скорее всего, куда большее количество воинов будет размещено в Мавзолее, но для примера нам подойдет и это изображение</i></p>
	<p><i>Первым делом, начисляем очки за каждого Лакея. На поле присутствует только 1 Лакей (он отмечен желтым кругом). Так как у желтого игрока наибольшее количество воинов вокруг этого специалиста, он получает 8 ПО (фиолетовый игрок получит 2 ПО за Присутствие).</i></p>
	<p><i>Затем подсчитываем ПО за маленькую группу из 2 Стражей. Поскольку желтый игрок является единственным игроком, у которого есть статуи в составе этой группы воинов, каждый Страж приносит ему по 1 ПО, дополнительные очки за Доминирование в данном случае не начисляются. Таким образом, за эту</i></p>



	<p>группу желтый игрок получает в совокупности 2 ПО.</p>
	<p>Напоследок у нас остается еще одна группа, за которую нужно подсчитать ПО. Она состоит из 7 Офицеров и 4 Лучников. 2 Стража за пределами обведенной бирюзовым цветом границы не принадлежат к этой группе, так как они представляют воинов другого типа.</p>
	<p>В составе этой группы присутствуют статуи всех четырех игроков: у фиолетового игрока их 3, у желтого – 2, у зеленого и синего – по 1. Это значит, что каждая статуя приносит своему владельцу по 4 ПО, то есть фиолетовый игрок получает 12 ПО, желтый – 8 ПО, зеленый и синий – по 4 ПО.</p> <p>Фиолетовый игрок также добился Доминирования и потому получает 5 ПО, в то время как другие игроки, у которых имеется Присутствие, получают по 2 ПО.</p>
	<p>В последний черед подсчитаем ПО за Лучников. 2 из них обращены лицом к воинам, принадлежащим фиолетовому игроку, так что он получает 4 ПО. У желтого и синего игроков есть по одному воину, к каждому из которых обращен лицом 1 Лучник, так что эти игроки получают по 2 ПО.</p>
	<p>Общее количество ПО, полученных игроками:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 23 – у фиолетового игрока</li> <li>• 22 – у желтого игрока</li> <li>• 8 – у синего игрока</li> <li>• 6 – у зеленого игрока.</li> </ul>

## БЛАГОДАРНОСТИ

# TERRACOTTA ARMY

## 兵马俑

### Terracotta Army

**Game Design:** Przemysław Fornał, Adam Kwapiński,  
**Game Development:** Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Rainer Ahlfors  
**Illustrators:** Aleksander Zawada, Jan Lipiński, Zuzanna Kołakowska  
**Graphic design and DTP:** Zuzanna Kołakowska  
**Rule Book DTP:** Zuzanna Kołakowska  
**Rule Book:** Błażej Kubacki  
**Rule Book Editing:** Emanuela and Robert Pratt  
**Cultural Consultants:** Haoyue Ma, Chunyue Jiang

### Board&Dice

**CEO:** Andrei Novac  
**Operations Manager:** Aleksandra Menio  
**Head of Marketing:** Filip Głowacz  
**Head of Sales:** Ireneusz Huszcza  
**Art Direction:** Kuba Polkowski  
**Head of Development:** Błażej Kubacki

The designers and Board&Dice would like to thank the following people for play testing, advice, and feedback:

Adam Kamiński, Adam Hehl, Aleksandra Wiatr, Andrew Paulsen, Andrzej Olejarczyk, Anita Sokołowska, Artur Lutyński, Ben Seipert, Borys Bielaś, Daniel Dubel, Dave Haenze, Damian Bojarowski, Dariusz Szypuła, Damian Głuszczyk, Dominik “Vykk” Pańczyk, Filip Loba, Grzegorz Góra, Jakub Kisała, Jakub Wasilewski, Jan Skornowicz, Jan Truchanowicz, Klaudyna Mikołajczyk, Konrad Sulżycki, Landon Call, Lane Russel, Łukasz Juras, Łukasz Stądnik, Łukasz Szopka, Michał Mazurek, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Youry Ivanov, Bartosz Bajda, Iwona Jaworowska, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Jurzysta, Konrad Sass, Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Maciej Prostack, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwiak, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał “Killjoy” Cieślowski, Michał Górecki, Michał Łopato, Michał Sięńko, Michał Szewczyk, Patryk Olbert, Paweł “Wppxis” Gajda, Przemek Wojtkowiak, Przemysław Golus, Rafał Szymaszek, Rick Malloy, Sebastian Borowczyk, Tommy Aikens, Wojciech Giżyński, and the board game group at Game Grid in Lehi, Utah.

Special thanks to Julia Gauza and Konrad Sulżycki for their inspiration and great ideas which helped bring the game to its final form.

### A Word From the Designers:

Like always there are plenty of people who support authors during their journey. But we wanna send special thanks to Jamey Stegmaier who played our early prototype only once but after that play gave us great feedback that influenced our game on many levels. We are sure that without Jamey’s advice Terracotta Army would be a worse game than it is.

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Terracotta Army, please visit [www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com).



<p><b>ОФИЦЕР</b> Используйте Меч, чтобы получить 1 ПО и, по желанию, передвинуть 1 Инспектора на 1 деление вперед или назад по его треку</p>	<p><b>СТРАЖНИК</b> Используйте Алебарду, чтобы получить 3 ПО и, по желанию, передвинуть 1 из ваших воинов в Мавзолее на любое количество ячеек по прямой линии (только через пустые ячейки)</p>	<p><b>АРБАЛЕТЧИК</b> Используйте Арбалет, чтобы получить 1 ПО за каждую пустую ячейку между этим воином и другой статуей в том же ряду или в той же колонке. При наличии нескольких вариантов, вы можете выбрать только один из них.</p>	<p><b>СОЛДАТ</b> Используйте Пикку, чтобы получить 1 ПО и 2 монеты</p>
--	---	--	--

(and only one) of them.



<p><b>ЛОШАДЬ</b> Эта статуя занимает три смежных ячейки в одном ряду или колонке. Первая из них должна быть занята вашим воином. Этот воин будет считаться занимающим 3 ячейки, на которых размещена лошадь, но при этом он считается в качестве 1 воина своего типа.</p>	<p><b>ЛАКЕЙ</b> <b>В конце игры:</b> посчитайте всех воинов, занимающих все 8 ячеек вокруг лакея. Игрок, добившийся при этом Доминирования, получает 8 ПО, остальные игроки, у которых имеется Присутствие, получают по 2 ПО.</p>	<p><b>ЛУЧНИК</b> При размещении поставьте лучника лицом к воину – лучник считается в качестве воина этого типа. Позволяет разрешать ничьи в пользу игрока, к чьему воину лучник образен лицом, а также принесет этому игроку 2 ПО в конце игры.</p>	<p><b>МУЗЫКАНТ</b> <b>Во время каждой фазы подсчета очков:</b> каждый игрок получает 1 ПО за каждого своего воина, который находится в том же ряду или колонке, что и музыкант. Один и тот же воин учитывается отдельно для каждой статуи музыканта.</p>
---	---	---	--