БИТВА ЗА РИМ

Правила игры

Историческая приключенческая игра от Клауса Тойбера

Игра предназначена для 3-4 игроков

СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 игровое поле
- 4 набора игровых пластмассовых фигурок, различающихся по цветам. В набор каждого игрока входят 10 повозок, 9 воинов и 9 всадников.
- 1 фигурка римского легионера
- 40 фишек «Трофеи» 5 разных цветов
- 40 монет (20 монет стоимостью 100 и 20 монет стоимостью 500)
- 2 игровых кубика
- 4 белые специальные фишки (отмечены синими крестиками)
- 4 карточки-подсказки
- 4 карточки племени
- 88 игровых карточек:
  - 46 карточек ресурсов (серые): 13 карточек «руда», 13 карточек «зерно», 20 карточек «скот», из которых 10 карточек «табун» и 10 карточек «стадо»
  - 30 карточек «Развитие» (черные)
  - 12 карточек «Награда» (белые)

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображена подробная карта Западно-Римской империи. Эта часть Империи была разделена на 5 провинций: Германию, Галлию, Испанию, Северную Италию и Южную Италию, - в каждой из них на карте отмечены крупнейшие римские города. Города, принадлежащие одной провинции, обозначены одним цветом. Некоторые города защищены 2, 3, 4 или 5 (только столица империи - Рим) башнями.

На карте также отмечены дороги, границы, различные типы ландшафта и т.д.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• Каждый игрок выбирает, фигурки какого цвета будут ему принадлежать.

• Каждый игрок ставит 1 всадника и 1 воина своего цвета на стартовое пересечение дорог, которое располагается в северо-восточной части карты (верхний правый угол). Эти фигурки используются только для обозначения перемещений племени игрока.

• Каждый игрок берет 1 карточку племени и кладет ее рядом с собой. Затем каждый игрок ставит на свою карточку племени с картинкой всадника 1 фигурку всадника своего цвета и повозку такого же цвета, при этом повозка должна находиться справа от фигурки всадника. Точно так же на карточку племени с картинкой воина ставится 1 фигурка воина и повозка своего цвета. Оставшиеся фигурки игрок пока убирает в коробку.

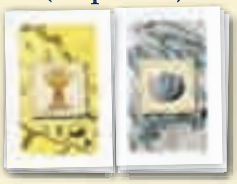
• Если в игре участвуют только 3 игрока, то все римские города, отмеченные «III», считаются нейтральными и в игре не задействованы. На клетки этих городов ставятся повозки того цвета, который не выбрал ни один из игроков.

• Фишки «Трофеи» тщательно перемешиваются и раскладываются взакрытую на игровом поле следующим образом: на клетку каждого города кладется соответствующая по цвету фишка «Трофеи». Если в игре участвуют 3 игрока, то 10 фишек окажутся лишними, их сразу надо убрать из игры.

• Фигурка римского легионера ставится на любую клетку на карте, находящуюся на территории Испании и покрытую лесом.

• Игровые карточки сортируются по типам: карточки ресурсов (серые), карточки «Награда» (белые), карточки «Развитие» (черные):

- Карточки «зерно» и «руда» кладутся рядом с игровым полем двумя стопками в открытую.



- Карточки «стадо» и «табун» перемешиваются и одной стопкой кладутся взакрытую рядом с другими карточками (стопка «скот»).

- Карточки «Развитие» перемешиваются и взакрытую кладутся стопкой рядом с игровым полем.

- Карточки «Награда» также раскладываются по 3 различных видам («Дипломатия», «Враг Рима», «Наследник Рима») и кладутся рядом с игровым полем.

• Каждый игрок берет себе 1 карточку-подсказку, на которой он сможет найти информацию, необходимую во время игры.

• Монеты кладутся рядом с игровым полем.

• 4 белые специальные фишки кладутся на игровое поле в центр розы ветров.

• Каждый игрок берет себе монеты общей стоимостью 500, 1 карточку «зерно» и 1 карточку «скот» из общей стопки.

На этом подготовка к игре заканчивается. Затем игроки определяют, кто будет ходить первым. Каждый игрок бросает игровой кубик; тот, у кого выпавшее значение окажется больше, ходит первым.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок становится вождем племени, которое начинает свой поход на Римскую Империю. На момент начала игры племя каждого игрока очень небольшое: оно состоит из 1 всадника, 1 воина, 2 повозок (располагаются на карточках племени), несчитая основных фигурок, расположенных на самой карте. Таким образом, на игровой карте размещаются не все фигурки племени. Каждое племя во время игры можно увеличить за счет новых всадников или воинов.

Игрок начинает свой поход с восточной границы Римской империи, перед ним открыты все ее дороги и перекрестки – а впереди ждут богатые города. Сначала игроку предстоит покорить 3 города в разных римских провинциях, и только после этого он может основать свою империю. После захвата города игрок может его разграбить и получить ресурсы, золото, а также дополнитель-

ные победные очки, которые принесут ему карточки «Награда».

Игра заканчивается, когда один из игроков наберет 10 победных очков, но только после того как круг игры (совершение всех действий всеми игроками) будет закончен.

Немного истории

В IV в. началось великое переселение народов. И так уже начавшая ослабевать Римская империя столкнулась с новыми врагами. К северо-восточным границам империи подошли гунны - кочевой степной народ - которых на запад вытесняли варварские германские племена (готы, свионы и лангобарды), жившие севернее Дуная. Знаменитые римские легионы теперь противостояли частым набегам варварских племен, но некогда богатые римские города все равно подвергались разграблению. Если гунны разоряли северо-восточные территории империи, то готы вторглись в юго-восточные провинции. Готские племена, преодолевав огромные расстояния от берегов Черного моря, прошли через всю территорию Греции и практически опустошали Италию, разорили вечный Рим. Не остановившись на этом, они продолжили свое движение на запад, захватили часть южных французских территорий и основали в Испании свое государство, просуществовавшее до 711 г. После падения Рима германские племена стали наследниками великой империи. Но ни западным, ни восточным готам, ни свионам или франкам не удалось создать государство, которое могло бы сравниться с Римской империей, чья история закончилась в 476 г.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Каждый круг игры состоит из 4 фаз:

- Получение ресурсов
- Обмен ресурсами и покупка фигурок или карточек
- Действия всадников
- Действия воинов

Когда игрок заканчивает ход, он передает кубики игроку, сидящему слева от него, и тот начинает свой ход.

1. Получение ресурсов

Игрок бросает сразу 2 кубика, затем складывает выпавшие значения и на соответствующую клетку розы ветров кладет 1 специальную фишку.

Как только игрок поставил специальную фишку на одну из клеток розы ветров, все игроки могут получить карточки ресурсов. Ресурсы игрокам приносят клетки ландшафта, которые отмечены цифрой, совпадающей с суммой выпавших на кубике значений, и при этом на перекрестке такой клетки должна стоять хотя бы одна фигурка игрока.

Таким образом игроку необходимо расположить на розе ветров все 4 специальные фишки, выполнив главное условие – на одной клетке розы ветров не могут находиться 2 специальные фишки. Игрок должен повторно бросить кубики, если выпавшая сумма совпадает с уже отмеченной на розе ветров.

На игровой карте обозначены 4 вида ландшафта: пашня, горы, пастбище и лес – которые приносят игроку разные ресурсы. Пашня позволяет взять карточку «зерно»; горы - карточку «руда»; пастбище – карточку из стопки «скот» (карточка «стадо» или «табун»), в этом случае игрок узнает, какой именно ресурс он получил, только после того, как возьмет карточку из закрытой стопки. Лес не приносит игрокам никаких ресурсов.

Обратите внимание! Карточку ресурсов игрок получает именно за соответствующую условиями клетку ландшафта, количество фигурок игрока, которые стоят на перекрестках этой клетки, значения не имеет.

Если сумма выпавших значений «7»

Если сумма выпавших на кубиках значений равна «7», то игрок имеет право передвинуть фигурку римского легионера на любую клетку игрового поля. При этом если на перекрестах клетки, на которую был передвинут легионер, находится фигурка другого игрока, то бросавший кубики игрок может взять у одного игрока-хозяина фигурки 1 карточку ресурсов наугад. Если у него нет карточек ресурсов, ему придется заплатить противнику 200 монет.

Фигурка легионера не может быть передвинута на клетки, расположенные к востоку от римской границы (т.е. за пограничной полосой). Клетка ландшафта, на которой стоит фигурка легионера, не приносит ресурсов.

2. Обмен ресурсами и покупка фигурок или карточек

Каждый игрок может обменивать свои карточки ресурсов на необходимые ему и покупать новые фигурки для своего племени (воинов, всадников или повозки). Первым свои действия совершает игрок, который бросал кубики, после этого - все оставшиеся игроки, в очередности - по ходу часовой стрелки.

Обмен ресурсами

Каждый игрок по часовой стрелке, начиная с игрока, чей сейчас ход, может обмениваться своими карточками ресурсов с другими игроками.

Игрок также может обменять свои карточки ресурсов в банке игры: вернув в банк игры 3 карточки ресурсов одного типа, он может взять 1 карточку «руда», или 1 карточку «зерно», или 1 карточку «скот» (какой именно ресурс ему достанется, он узнает, только после того, как возьмет карточку из стопки).

Покупать карточки ресурсов на монеты нельзя, однако монеты можно использовать при обмене ресурсами с игроками.

Покупка фигурок и карточек «Развитие»

Игрок может заплатить в банк игры 1 карточку «руда» и 1 карточку «табун» и взять 1 фигурку всадника и 1 фигурку воина, которые располагает на поле своего племени (всадника - на поле всадников, воина – на поле воинов). Нельзя купить только 1 фигурку или 2 одинаковые (например, 2 всадников).

Игрок, который решает купить повозку, должен заплатить в банк игры 1 карточку «табун», 1 карточку «зерно» и 1 карточку «стадо». Игрок может сам выбрать куда поставить новую повозку (на поле воинов или на поле всадников своего племени).

Игрок может также купить карточку «Развитие», для этого ему необходимо заплатить в банк игры 1 карточку «стадо» и 100 монет, при этом игрок покупает карточку взакрытую, т.е. посмотреть он ее может только после покупки.

Карточки «зерно» и «руда», которые игрок отдает в банк игры, раскладываются по соответствующим стопкам карточек ресурсов сразу. Карточки «табун» и «стадо», отдаваемые игроком в банк, складываются в отдельную стопку; только после того, как закрытая стопка карточек «скот» закончится, эти карточки перемешиваются и снова взакрытую кладутся стопкой рядом с другими карточками ресурсов.

Игрок может совершать покупки до тех пор, пока ему хватает карточек ресурсов, чтобы за них расплачиваться.

- Золото на крайний случай: один раз за всю игру при покупке фигурки или карточки каждый игрок может заменить 1 требующуюся карточку ресурсов 3 золотыми монетами по 100.
- Карточки «Развитие»: выбирая тактику для победы, игрок может сделать ставку на карточки «Развитие». Эти карточки игрок может или купить, или получить во время своего хода.

3. Действия всадников

Каждый игрок может выбрать действия, которые его всадники будут совершать в этот круг игры. Первым свои действия совершает игрок, который бросал кубики, после этого - все оставшиеся игроки, в очередности - по ходу часовой стрелки.

Обратите внимание! Если игрок объявляет, что его всадники в этот ход никаких действий совершать не будут (ни перемещаться, ни грабить или захватывать города), он может взять 2 золотые монеты по 100 или любую карточку ресурсов.

4. Действия воинов

Каждый игрок может выбрать действия, которые его воины будут совершать в этот круг игры. Первым свои действия совершает игрок, который бросал кубики, после этого - все оставшиеся игроки, в очередности - по ходу часовой стрелки.

Обратите внимание! Если игрок объявляет, что его воины в этот ход никаких действий совершать не будут (ни перемещаться, ни грабить или захватывать город), он может взять 2 золотые монеты по 100 или любую карточку ресурсов.

ДЕЙСТВИЯ ВОИНОВ И ВСАДНИКОВ

В начале игры все племена только начинают свой поход на провинции Римской империи, поэтому основное действие – это перемещение по дорогам, соединяющим римские города и проходящим по границам клеток на карте. Игрок во время своего похода также

может грабить римские города до начала движения или после его завершения.

Как только игроку удалось разорить 3 римских города, находящихся в разных провинциях, одним своим племенем (всадников или воинов), он может попытаться захватить (но уже во время следующего круга игры) еще один город и тем самым основать свою империю - на этом военный поход этого племени игрока на Римскую империю закончен. Теперь игрок должен захватывать соседние римские города и расширять свою империю.

1. Военный поход

Перемещение по дорогам

Каждый игрок может выбрать, будет ли он в этот ход совершать передвижение или останется на перекрестке, на котором закончил свой ход в предыдущем круге игры.

Перемещения по дорогам осуществляется по следующим правилам:

- игрок определяет свободный перекресток (без города и без фигурки другого игрока), на который он хотел бы переместить свое племя;

- игрок не оплачивает только первый шаг (первую стрелку) своего движения, за все следующие стрелки он должен оплатить в банк игры расходы на путешествие. Передвижение по сухопутной стрелке стоит 1 карточку «зерно» или 300 монет; по морской стрелке – 100 монет.

- игрок может перемещать свое племя по дорогам империи до тех пор, пока у него хватает ресурсов оплачивать стоимость каждой стрелки. Сухопутные дороги и морские пути можно комбинировать во время одного хода. Города или фигурки других игроков не являются препятствиями на пути движения племени.

- как только игрок оплачивает все расходы на путешествие, он может переместить фигурку своего племени на перекресток, который был объявлен целью его передвижения.

- если передвижение племени закончилось на перекрестке, который граничит с римским городом, то игрок по желанию может ограбить или захватить этот город, если для этих действия соблюдены условия. После грабежа или захвата города ход игрока закончен.

Например: у воина есть 2 возможных маршрута похода для того, чтобы попасть на перекресток, обозначенный на рисунке (×). Можно выбрать морской путь (его стрелки обозначены белыми овалами), расходы на это путешествие составят 1 золотую монету, т.к. первая стрелка бесплатная. Но если у игрока нет золота, то придется выбрать более длинную и более дорогую сухопутную дорогу – стрелки этого маршрута обозначены красными овалами, их минимум три. Первый шаг бесплатный, а за оставшиеся две стрелки придется отдать по 1 карточке «зерно» или по 300 монет за каждую.

Разорение города

Если всадник или воин игрока находится на перекрестке, который непосредственно соседствует с римским городом, он может попытаться ограбить этот город (даже если фигурка не совершала передвижение в этот ход). Для того чтобы племя игрока смогло разорить римский город, должны быть соблюдены следующие условия:

- на клетке города должна лежать фишка «Трофеи»;

- количество фигурок воинов или всадников (в зависимости от того, кто именно пытается разорить город) на соответствующем поле карточки племени игрока равно или больше защиты города. Защита города равна количеству его башен.

Если эти условия выполнены, то войска игрока смогли ограбить римский город – игрок берет себе фишку «Трофеи», которая лежала на клетке города, переворачивает ее и выполняет действие, предписанное этой фишкой:

- на фишке «Трофеи» изображен воин или всадник на красном фоне. Игрок должен убрать со своей карточки племени 1 воина или 1 всадника соответственно.

- на фишке «Трофеи» изображена карточка ресурсов. Игрок может взять 1 карточку из стопки «скот».

- на фишке «Трофеи» изображена карточка «Развитие». Игрок может взять 1 карточку «Развитие» из стопки.

- на фишке «Трофеи» изображены 2 монеты. Игрок может взять из банка игры 200 монет.

- на фишке «Трофеи» изображена повозка и над ней монета. Игрок получает за каждую свою повозку в племени, которым он разорял, по 100 монет.

Выполнив действие, предписанное фишкой «Трофеи», игрок кладет эту фишку на соответствующее место на поле своего племени. Каждое племя может владеть только 2 фишками «Трофей» одного цвета, т.е. во время игры одно племя может разорить только 2 римских города в одной провинции. Фишки «Трофеи» из одной провинции (одного цвета) на поле племени кладутся одна на другую.

Важно! Если войско игрока напало на римский город, то для передвижения от перекрестка, на котором стояло войско, до города, даже если на этом участке дороги изображена стрелка, оплачивать расходы на путешествие не надо.

Например: всадник игрока стоит рядом с римским городом, т.е. на расстоянии одного участка дороги. Условия для разорения города выполнены: на поле для всадников у игрока находятся 2 фигурки, а у города – только 2 башни. Игрок берет себе фишку «Трофеи» и переворачивает ее: в качестве награды за разоренный римский город игрок получает 1 карточку «Развитие» и 200 монет, т.к. на его карточки племени всадников находятся 2 повозки. Но осада города не прошла бесследно для его войск – он должен убрать 1 фигурку всадника со своего поля племени. После этого игрок кладет фишку «Трофеи» на соответствующее ей по цвету место на поле племени.

Основание своей империи

Для того чтобы игрок мог захватить, а не просто разграбить, римский город и тем самым основать свою империю, должны быть выполнены следующие условия:

- на поле одного племени игрока должны находиться минимум 3 фишки «Трофеи» разного цвета
- фигурка всадника или воина игрока должна стоять на перекрестке, соседнем с римским городом.
- количество фигурок воинов или всадников (в зависимости от того, кто именно пытается захватить город) на соответствующем поле игрока равно или больше защиты города.

Если эти условия выполнены, то игрок совершает следующие действия:

- фигурка всадника или воина, захватившего город, перемещается на клетку города, при этом, даже если на участке дороги изображена стрелка, расходы на путешествие не оплачиваются.
- игрок ставит на клетку захваченного города рядом со своим всадником или воином повозку, которую снимает с поля своего племени.

Этот город становится первым городом империи игрока.

При захвате города фишка «Трофеи» остается на клетке города - игрок не получает никаких карточек или монет.

Игрок также может захватывать города без фишки «Трофей».

Каждый город империи игрока приносит ему 1 победное очко.

Например: у игрока уже есть 3 разные фишки «Трофеи» и он решает захватить римский город и основать свою империю. Т.к. все необходимые условия для этого выполнены, игрок перемещает фигурку всадника с соседнего перекрестка на клетку города и ставит рядом с ней свою повозку, которую взял с поля племени.

Важно! Во время военного похода фигурки всадников и воинов на игровом поле всегда находятся на перекрестках дорог и в городах не останавливаются. Всадники и воины, принадлежащие империи игрока, на игровом поле всегда стоят на клетках городов.

Как только игрок основал империю, одним из своих племен, он больше не может этим племенем путешествовать по игровой карте и грабить другие римские города. Теперь игроку предстоит захватывать римские города для увеличения своей империи.

2. Расширение границ империи

После того как игрок захватил первый римский город и основал свою империю, он может начать расширять свою империю за счет захвата городов.

Для захвата города должны быть выполнены следующие условия:

- игрок может захватить город, если на пути к выбранному городу ему предстоит миновать только 1 участок дороги со стрелкой (морской или сухопутной).
- на поле племени игрока должна стоять хотя бы 1 повозка, так как в каждом захваченном городе должна размещаться повозка игрока.
- количество фигурок воинов или всадников (в зависимости от того, кто именно пытается захватить город) на соответствующем поле игрока равно или больше защиты города.

Если эти условия выполнены, то игроку удалось захватить еще один город и присоединить его к своей империи. На клетку захваченного города игрок должен поставить фигурку воина или всадника и повозку, которую он берет с поля своего племени.

Важно! Города, которые принадлежат империи одного из игроков, не могут быть захвачены войсками других игроков.

Например: империи игрока уже принадлежат 2 города, и он решает присоединить к ней еще один. Города, которые он может захватить обведены на рисунке красным: эти города находятся на удалении 1 стрелки от городов, уже входящих в империю, и их защита не превышает количества имеющихся у игрока войск. Город, отмеченный черным крестом, имеет слишком сильную для войск игрока защиту (4 башни), а города, отмеченный красными крестами, находятся слишком далеко для того, чтобы присоединить их к империи. Игрок решается на захват южного города и перемещает повозку и всадника с поля племени на клетку города, теперь империя игрока состоит из 3 городов, а у самого игрока – 3 победных очка.

НЕКОТОРЫЕ ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ “НАГРАДА”

- Дипломатия (2 дополнительных победных очка)

Игрок, который с момента начала игры использовал 3 карточки «Развитие - Дипломатия», может взять себе эту карточку. Если другой игрок сумеет разыграть большее количество карточек «Дипломатия», ему необходимо передать эту карточку «Награда».

- Враг Рима (2 дополнительных победных очка)

Игрок, который собрал одним своим племенем 5 разных по цвету фишек «Трофеи», может взять эту карточку «Награда». Если игроку также удастся собрать 5 разных фишек «Трофеи» вторым своим племенем, он получает вторую такую карточку.

- Наследник Рима (2 дополнительных победных очка)

Игрок, которому удалось присоединить к свой империи 8 городов, получает эту карточку «Награда». В большинстве случаев получение этой карточки означает победу игрока, если до окончания круга игры другой игрок также не наберет 10 победных очков.

КАРТОЧКИ РАЗВИТИЯ

Карточки «Развитие» можно использовать во всех трех фазах хода, кроме первой. Таким образом, за один круг игры можно воспользоваться 3 карточками «Развитие».

После того как карточка «Развитие» была разыграна, она убирается из игры. Если стопка карточек «Развитие» закончилась, то игроки уже никак не смогут купить новые карточки.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только один из игроков наберет 10 победных очков или больше, он сообщает об этом. Круг игры должен быть доигран до конца, после этого игра прекращается. Победителем становится игрок, набравший 10 победных очков.

Если по окончанию круга игры несколько игроков набрали 10 победных очков, то победителем считается игрок, обладающей большим количеством золотых монет.

ВОПРОСЫ

? Не хватает карточек ресурсов: что делать, если в стопках карточек ресурсов их не хватает для того, чтобы все игроки смогли получить доход со своих территорий?

! Ответ: такая ситуация может сложиться крайне редко. Однако, если все-таки карточек не хватает, то каждый игрок должен вернуть в соответствующую стопку половину своих карточек этого ресурса (если их у него нечетное количество, то вернуть он должен большую часть). После этого игроки получают причитающиеся им ресурсы по общим правилам.

? Не осталось фигурок воинов или всадников: что делать, если игрок заплатил 1 карточку «руда» и 1 карточку «табун», но в банке игры нет или фигурки всадника, или фигурки воина?

! Ответ: игрок получает только 1 из имеющих фигурок и устанавливает ее на своем поле племени.

? Легионерские орлы: на игровом поле 10 городов отмечены легионерскими орлами, в чем смысл этого обозначения?

! Ответ: отмеченные легионерскими орлами города имеют минимум 4 башни, поэтому их сложнее захватить и разграбить.

? Одновременно разграбить и захватить город: если игрок разграбил город и оказалось, что он теперь владеет 3 разными фишками «Трофеи», может ли он сразу захватить этот город и основать свою империю?

! Ответ: нет, за один ход город можно или разграбить, или захватить, при этом для захвата города должны быть выполнены условия общих правил.

8651