

ВОСЬМИМИНУТНАЯ ИМПЕРИЯ

Настольная игра Райана Лауката

СОСТАВ ИГРЫ

5 разноцветных наборов деревянных деталей — по 14 кубиков (армии) и 3 диска (города) в каждом, двустороннее поле, 42 карты, 44 жетона монет, 10 жетонов товаров, правила игры.

ПОДГОТОВКА

1. Выберите, на какой стороне поля будете играть.
2. Если за столом менее 5 участников, уберите в коробку пять карт с цифрой 5 в правом верхнем углу под изображением товара (при игре впятером пользуйтесь полной колодой). Перетасуйте карты и сложите лицевой стороной вниз в колоду рядом с полем. Вытяните 6 карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх вдоль верхнего края поля.
3. Каждый игрок берёт набор деревянных фишек одного цвета (14 кубиков — армии, 3 диска — города) и составляет 3 армии в стартовый регион (регион в центре поля с изображением города).

4. Жетоны монет сложите в банк рядом с полем. При игре впятером каждый получает по 8 монет, если в партии четверо игроков — по 9, если трое — по 11, в партии на двоих — по 14 монет.

Вы готовы к игре.



ХОД ИГРЫ

1. Игроки делают ставки, чтобы определить, кто ходит первым. Каждый скрывает свои монеты, затем тайно делает ставку, зажимая в кулак выбранное количество монет. Когда все готовы, игроки разжимают кулаки, разом показывая свои ставки. Тот, кто поставил больше других, отдаёт ставку в банк,



остальные игроки сохраняют поставленные на кон монеты. При равенстве ставок побеждает тот, кто младше: он один отдаёт ставку в банк. Если все ставки нулевые, первым ходит самый молодой игрок. Других аукционов в игре не будет.

2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки делают ходы, забирая по одной раскрытой карте из ряда над полем. Забирая карту, игрок кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Он должен заплатить в банк её стоимость, зависящую от места карты в ряду (цены указаны на верхнем краю поля: 0, 1, 1, 2, 2 и 3 монеты). Например, если игрок выбирает третью слева карту, он отдаёт в банк одну монету. Если у игрока не осталось монет, он может взять лишь самую левую из выложенных карт.

Карта даёт игроку товар и позволяет немедленно совершить действие. С помощью действий игрок расширяет империю и устанавливает контроль над регионами поля. Возможны следующие действия:

Набор армии.

Сколько кубиков указано на карте, столько армий можно вывести на поле. Игрок может вывести армию только в стартовый регион или в регион со своим городом. За одно действие можно выводить армии как в один регион, так и в несколько.



Марш-бросок.

Сколько кубиков рядом со стрелкой указано на карте, столько единиц движения вы получаете. Например, если на карте изображено три кубика, вы можете сделать три шага одной армией, либо по шагу тремя ар-



миями, либо шаг одной армией и два шага другой. Это действие позволяет двигаться только по суше и только через смежные регионы: пересекать океаны марш-броском нельзя.

Великий поход.

То же, что марш-бросок, но армия может двигаться не только по суше, но и пересекать океан по пунктирной линии (в этом случае регионы, соединённые пунктирной линией, считаются смежными). Сами океаны регионами не считаются.



Основание города.

В любом регионе, где есть ваша армия, поставьте город. В регионе может быть несколько городов, принадлежащих как одному игроку, так и разным.



Разгром армии.

Снимите с любого региона армию любого игрока. Если на карте несколько перечёркнутых кубиков, можно снимать армии как одного, так и разных игроков.



И/или. Если на карте два действия разделены знаком «/», выберите одно действие. Если два действия на карте разделены знаком «+», можете выполнить оба действия в любом порядке.



Примечание: если игрок хочет, он может взять карту и не выполнять действий.

После того как игрок забрал карту и выполнил действие (или отказался



выполнять), оставшиеся карты необходимо сдвинуть влево, закрыв пробел, а на крайнее правое место выложить лицевой стороной вверх верхнюю карту из колоды. Затем право хода передаётся по часовой стрелке.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда каждый игрок соберёт определённое количество карт:

В партии на 2 игроков каждый должен собрать 13 карт.

На 3 игроков — 10 карт.

На 4 игроков — 8 карт.

На 5 игроков — 7 карт.

Теперь игроки подсчитывают победные очки.



Регионы: игрок получает по 1 победному очку за каждый регион на поле под своим контролем. Игрок контролирует те регионы, где его фишек (армий и городов) больше, чем фишек любого другого игрока. Если у двух или более игроков равное количество фишек в регионе, его никто не контролирует.

Континенты: игрок получает по 1 победному очку за каждый континент под своим контролем. Континент кон-

тролирует тот игрок, который контролирует на нём наибольшее число регионов. При равенстве по регионам континент никто не контролирует.

Четыре континента



Пять континентов



Товары: игроки раскладывают свои собранные карты в стопки по типам. *Карту-«джокера» можно добавить в любую из стопок по выбору игрока (например, если добавить «джокера» к кристаллам, он будет считаться кристаллом; если к моркови — он будет морковью, и т. д.)*

Карта-«джокер»



Количество победных очков за каждый вид товара зависит от того, сколько символов с таким товаром есть на картах игрока (например, есть карта



с двумя символами моркови — при подсчёте товаров она считается за две).

Сколько победных очков можно получить за разное количество одинаковых товаров, указано в средней части карты. Так, если на ваших картах всего 1 символ леса, победных очков вы не получите. Собрав 2 (или 3) символа леса, вы получите 1 победное очко. За 4 символа леса — 2 победных очка. За 5 символов — 3 победных очка. За 6 символов — 5 победных очков.

Игрок, набравший по результатам подсчётов больше всего победных очков, становится победителем! При равенстве победных очков побеждает претендент с наибольшим количеством монет. Если спор этим не решён, побеждает претендент с наибольшим количеством армий на поле. Если опять

ничья, победу отдают тому из претендентов, кто контролирует больше всего регионов.

ВАРИАНТЫ

Долгая игра. Для полноты ощущения определите самого могущественного императора в серии из трёх игр. Победит тот, кто по итогам серии скопит наибольшее количество победных очков.

Жетоны товаров. При подготовке случайным образом выложите по жетону товара в каждый регион со значком треугольника. При финальном подсчёте очков игрок, контролирующий регион с жетоном, получает добавочный товар соответствующего типа.

Автор игры и художник: Райан Лаукат

Особая благодарность выражается Алексу Дэвису.
Copyright 2012 Red Raven Games



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией:

Владимир Сергеев

Перевод на русский язык:

Алексей Перерва

Редактура:

Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка:

Дарья Смирнова, Иван Суховой

Корректура:

Ольга Португалова

Вопросы издания игр:

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры без
разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

