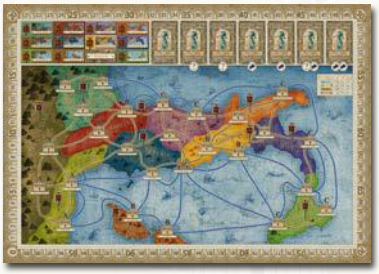
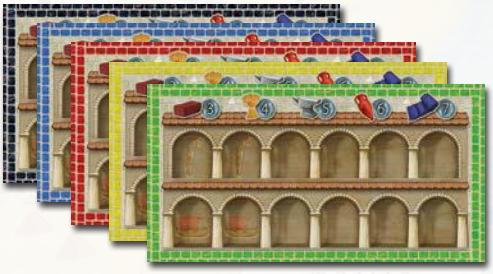
КОНКОРДИЯ. ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле: ***империя*** (сторона для 3—5 игроков) и ***Италия*** (сторона для 2—4 игроков)



5 складов



110 деревянных фишек красного, зелёного, жёлтого, синего и чёрного цветов. У каждого игрока:

3 морских колониста 3 сухопутных колониста 1 маркер очков 15 домов

80 деревянных фишек товаров

Кирпич Еда Инструмент Вино Ткань

72 карты

65 карт персонажей

35 начальных карт: по 7 на игрока

30 дополнительных карт: колоды I—V

Карта «Concordia»

Карта «Præfectus Magnus»

5 памяток

30 жетонов городов

24 жетона провинций

Деньги (монеты в 1, 2, 5 и 10 сестерциев)

Правила игры

Лист подготовки к игре

Буклет с исторической справкой

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Подготовка к игре

Подготовка к игре подробно описана на отдельном листе. Все неиспользуемые дополнительные карты персонажей (в зависимости от числа игроков) убираются в коробку. После выбора (случайным образом) первого игрока последний игрок (он сидит справа от первого) получает карту «Præfectus Magnus».

Процесс игры

Игроки делают ходы по очереди, по часовой стрелке. Рука игрока состоит из его неразыгранных карт персонажей. В свой ход он разыгрывает 1 карту с руки и выполняет соответствующее действие. Разыгрывая карту, игрок кладёт её поверх личной стопки сброса так, чтобы в стопке была видна только одна эта карта. Разыграв карту «Трибун», игрок возвращает на руку все карты из личного сброса.

Конец игры

Игра подходит к концу, когда один из игроков либо приобретает последнюю дополнительную карту с игрового поля, либо строит свой 15-й дом. В любом из этих случаев он получает карту «Concordia». Все остальные игроки делают последний ход, и начинается финальный подсчёт очков.

Финальный подсчёт очков

На каждой карте персонажа указано античное божество. Боги награждают игроков за определённые достижения (за количество заселённых провинций, число колонистов и т. д.).

Если это ваша первая партия, советуем играть с промежуточным подсчётом очков. И финальный, и промежуточный подсчёты очков подробно описаны на последней странице.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Трибун

1. Возврат карт

Игрок возвращает **все** свои разыгранные карты обратно на руку. Если он возвращает более 3 карт (включая разыгранного «Трибуна»), то получает из банка по 1 сестерцию за каждую возвращённую карту после 3-й.

2. Один новый колонист

При желании игрок также может поместить на игровое поле 1 морского или сухопутного колониста, отдав в банк 1 еду и 1 инструмент. Новый колонист переносится со склада игрока в Рим.

Пример

Игрок уже разыграл 4 карты и теперь решает разыграть карту «Трибун». В результате он возвращает на руку 5 карт и получает из банка 2 сестерция.

Вдобавок он решает поместить на поле нового колониста. Он отдаёт в банк 1 еду и 1 инструмент, а затем переносит фишку колониста в Рим (Roma). Ячейку, которую тот занимал на складе, теперь можно использовать для товара.

Архитектор

1. Перемещение колонистов

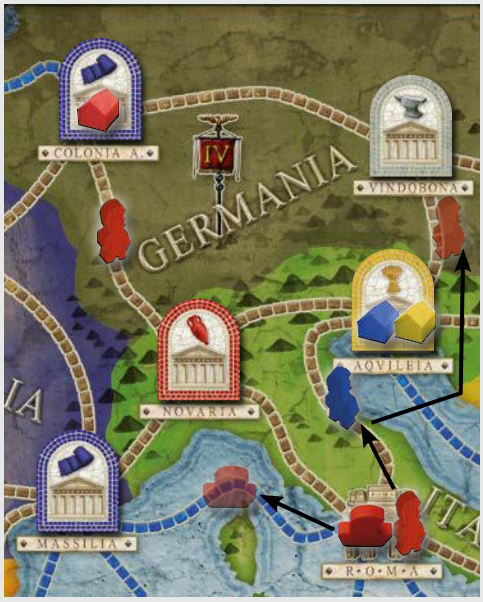
Количество колонистов игрока на поле определяет число возможных очков движения, которые он может как угодно распределить между своими колонистами. Сухопутные колонисты перемещаются по коричневым линиям, а морские — по синим. За самое первое очко движения, потраченное на колониста, вы перемещаете его из начального города на примыкающую линию. Каждое последующее потраченное очко движения перемещает колониста через город на примыкающую к этому городу линию. Колонист не может **закончить** перемещение на линии, занятой другим колонистом любого цвета, однако, если вы тратите на перемещение сразу несколько очков движения, ваш колонист может перемещаться по уже занятым линиям.

2. Строительство домов (после всех перемещений)

Игрок может построить дома в городах, если на примыкающих к ним линиях есть его колонисты. Чтобы построить дом в городе, игрок отдаёт в банк товары и деньги:

- **Товары.** Если в городе производится кирпич, то игрок платит 1 еду. Если в городе производится что-то другое, то игрок платит 1 кирпич и 1 товар, производящийся в этом городе.
- **Деньги.** Если в городе производится кирпич, то игрок платит 1 сестерций; если еда, то 2 сестерция; если инструмент, то 3 сестерция; если вино, то 4 сестерция; если ткань, то 5 сестерциев.

Если игрок строит дом в городе с уже имеющимися домами, денежная стоимость строительства умножается на число всех домов в городе, **включая** его будущий дом (т. е. чтобы построить 4-й дом в городе, денежную стоимость надо умножить на 4). Товарная стоимость строительства не меняется. Ни в одном городе не может быть более 1 дома каждого игрока. Строить дома в Риме нельзя.



У Красного игрока 3 колониста: 1 сухопутный колонист находится между Колонией Агриппиной (Colonia A.) и Новарией (Novaria), 2 других по-прежнему в Риме (Roma). 3 колониста дают игроку 3 очка движения, и чёрные стрелки на рисунке показывают, как он распределяет их между колонистами. За 1 очко движения морской колонист из Рима перемещается на синюю линию, ведущую в Массилию (Massilia). За 2 очка движения сухопутный колонист из Рима перемещается на линию между Аквилеей (Aquileia) и Виндобоной (Vindobona). Переместив колонистов, игрок может построить дома. Его колонисты дают ему доступ ко всем 5 показанным на рисунке городам, однако у игрока уже есть дом в Колонии Агриппине, поэтому здесь он строиться не может. У него достаточно товаров и денег, чтобы построить 3 новых дома: в Массилии (за 5 сестерциев, 1 ткань и 1 кирпич), в Новарии (за 4 сестерция, 1 вино и 1 кирпич) и в Аквилее (за 6 сестерциев, 1 еду и 1 кирпич). Обычно для постройки дома в городе, производящем еду, требуется 1 кирпич, 1 еда и 2 сестерция, но поскольку в Аквилее уже построены 2 дома, денежная стоимость строительства утраивается. Игрок отдаёт деньги и товары в банк и размещает в городах 3 своих дома.

Префект

Игрок выбирает одно из двух:

А. Игрок выбирает провинцию, в домах которой будут **произведены товары**. Выбрать можно лишь такую провинцию, жетон которой всё ещё выложен товаром вверх. Игрок не обязан иметь дом в выбранной провинции, в ней может вообще не быть домов. Игрок переворачивает жетон провинции стороной с деньгами вверх и получает бонус из банка: 1 товар, который был указан на жетоне. Затем каждый дом провинции приносит своему владельцу 1 товар, производящийся в городе с этим домом.

ИЛИ

Б. Вместо производства товаров игрок может выбрать **получение дохода**. Игрок берёт 1 сестерций из банка за каждую монету, изображённую на всех жетонах провинций, лежащих стороной с деньгами вверх, а затем переворачивает все эти жетоны на сторону с товарами.

Жетон Сирии (Syria) выложен товаром вверх — значит, провинция готова к производству товаров. Красный игрок разыгрывает карту «Префект», выбирает Сирию и получает 1 бонусную ткань, указанную на жетоне Сирии. Игрок переворачивает жетон на сторону с деньгами, и все дома в провинции производят товары: Красный и Синий игроки получают по 1 еде, а Жёлтый игрок получает 1 ткань. Если бы игрок выбрал получение дохода, а ситуация на игровом поле была бы такой, как показано слева внизу, он получил бы из банка 6 сестерциев — именно столько монет изображено на жетонах провинций (на всех остальных жетонах указаны товары). Затем игрок перевернул бы все жетоны провинций с деньгами на сторону с товарами.

Колонист

Игрок выбирает одно из двух:

А. Игрок может поместить на игровое поле новых колонистов, отдав в банк 1 еду и 1 инструмент за каждого из них. Новые колонисты появляются в Риме или любом городе с домом игрока.

ИЛИ

Б. Игрок получает 5 сестерциев и ещё по 1 сестерцию за каждого своего колониста на игровом поле.

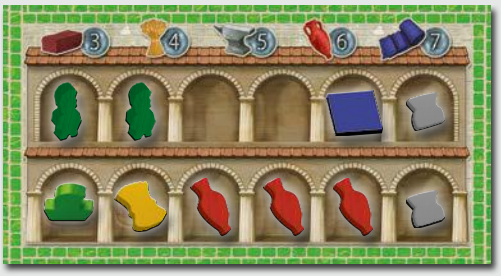
На складе Красного игрока 2 еды и 3 инструмента, и он решает разыграть карту «Колонист». Он платит 2 еды и 2 инструмента и переносит со склада 1 морского колониста в Рим (Roma) и 1 сухопутного колониста в Массилию (Massilia). При желании игрок мог бы поместить любого колониста в Аквилею (Aquileia), но не смог бы поместить сухопутного колониста в Новарию (Novaria), поскольку там у него нет дома. Также игрок мог бы разместить в каком-то одном городе сразу 2 колонистов.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Торговец

Действие этой карты выполняется в два этапа:

1. Игрок получает 3 сестерция из банка (или 5 сестерциев, если это дополнительная карта «Торговец»).
2. Игрок может заключить с банком торговую сделку на 2 разных типа товаров: он может либо продать 2 типа товаров, либо купить 2 типа товаров, либо продать 1 тип товаров и купить другой. Число товаров одного типа, которые можно продать и/или купить, ограничено лишь числом свободных ячеек на складе игрока (1 товар занимает 1 ячейку). Торговля ведётся по фиксированным ценам, указанным в верхней части склада.



На рисунке показан склад Зелёного игрока. Также у игрока есть 2 сестерция. Он разыгрывает карту «Торговец» и получает 3 сестерция (его «Торговец» — из начального набора карт). Игрок продаёт 3 вина за 3 × 6 = 18 сестерциев, и теперь у него 23 сестерция. В качестве своей второй торговой операции он приобретает кирпич. На имеющиеся деньги игрок мог бы купить сразу 7 кирпичей, но на его складе всего 5 свободных ячеек, а значит, он не может приобрести более 5 товаров. В итоге игрок покупает 4 кирпича, тратя 4 × 3 = 12 сестерциев. Игрок был бы не прочь купить ещё и 1 еду, но сделка с банком заключается только на два типа товаров.

Дипломат

Игрок выполняет действие карты персонажа, лежащей поверх стопки сброса одного из соперников (то есть карты, лежащей перед соперником лицевой стороной вверх). Это действие игрок выполняет так, как если бы сам разыграл выбранную карту. (Игрок не может выбрать «Дипломатом» другого «Дипломата» или карту, уже вернувшуюся на руку соперника при помощи его «Трибуна».)

На рисунке показаны стопки сброса четырёх соперников пятого игрока. Он разыгрывает карту «Дипломат» и теперь может выполнить действие «Сенатора», «Архитектора» или «Префекта».

Сенатор

Игрок может купить до 2 дополнительных карт с игрового поля и добавить их на руку. Стоимость каждой карты — это сумма:

- товаров, указанных в красной области карты;
- товаров, указанных на игровом поле чуть ниже карты (вопросительный знак — это 1 товар по выбору игрока).

После покупки 1 или 2 карт все оставшиеся карты персонажей смещаются влево, чтобы слева не было пустых ячеек. Затем на игровое поле докладываются новые карты из колоды (если они ещё есть), на игровом поле вновь должно стать 7 дополнительных карт персонажей на выбор.

На рисунке показаны 4 самые «дешёвые» дополнительные карты на игровом поле. Игрок решает приобрести «Торговца» и «Архитектора». Он отдаёт в банк 1 вино за карту «Торговец» и 1 инструмент и 1 кирпич за карту «Архитектор». Кирпич — это товар по выбору игрока (под картой изображён вопросительный знак); вместо кирпича он мог бы потратить любой другой товар. (Если бы игрок захотел купить «Фермера», тот обошёлся бы ему в 1 кирпич, 1 еду и 1 ткань.) Игрок добавляет «Торговца» и «Архитектора» на руку. Оставшаяся на игровом поле карта «Префект» смещается на 1 ячейку влево, а все прочие карты — на 2 ячейки влево. На 2 крайние правые ячейки выкладываются 2 новые карты из колоды.

Консул

Игрок может приобрести **одну** карту персонажа с игрового поля и добавить её на руку. Стоимость карты определяется только товарами, указанными в красной области карты. Товары, указанные на игровом поле ниже карты (дополнительная цена), **не** учитываются. Как и в случае с картой «Сенатор», все оставшиеся после покупки карты персонажей смещаются влево, чтобы слева не оставалось пустых ячеек, а затем на игровое поле выкладывается новая карта из колоды (если в колоде ещё есть карты).

Игрок решает приобрести «Колониста», занимающего 6-ю ячейку. Игрок тратит лишь 1 еду, игнорируя изображённые на игровом поле 1 ткань и 1 любой товар. Однако он не может купить более одной дополнительной карты, а потому берёт на руку «Колониста», сдвигает карту «Префект» на 1 ячейку влево и кладёт на её место новую карту из колоды.

Специалисты

(Каменщик, фермер, кузнец, винодел, ткач)

Все дома игрока в городах, производящих указанный на карте товар, производят по 1 такому товару.

Игрок построил 4 дома в городах, производящих вино. Разыграв карту «Винодел», он тут же получает 4 вина и раскладывает новые фишки по свободным ячейкам своего склада. Другие игроки никаких товаров не получают!

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Præfectus Magnus

Если текущий владелец карты «Præfectus Magnus» разыгрывает карту «Префект» (или копирует её действие «Дипломатом») и выбирает **производство товаров**, он получает удвоенный бонус: 2 указанных товара вместо 1. Производство товаров в городах не удваивается. Сделав ход, игрок передаёт карту «Præfectus Magnus» соседу справа. Игрок обязан использовать «Præfectus Magnus», если может это сделать; он не вправе отказаться от двойного бонуса, чтобы оставить карту у себя. Однако если игрок использует карту «Префект» для получения дохода, то «Præfectus Magnus» **не** активируется и остаётся у него — эта карта не удваивает число получаемых денег.

Склад

У каждого игрока имеется личный склад с 12 ячейками. Каждая ячейка может быть занята либо 1 колонистом, либо 1 товаром. В начале игры 4 ячейки склада уже заняты колонистами, следовательно, туда нельзя поместить ещё и товары. По мере перемещения колонистов на игровое поле ячейки пустеют, и на складе появляются новые места для товаров. Если на складе заняты все ячейки, его владелец не может убрать на склад новые товары. Также он не может сбрасывать товары, чтобы освободить место для новых. Если игрок получает больше товаров, чем может разместить, он сам выбирает, какие товары взять, а от получения каких отказаться, однако при этом он не может оставить одну или несколько ячеек склада пустыми.

Торговля и запас компонентов

Игроки не могут торговать товарами друг с другом. Запас сестерциев и товаров в игре считается бесконечным. У каждого игрока только 6 колонистов.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Разыграв в первый раз карту «Трибун» (чтобы вернуть на руку разыгранные карты), игрок сразу же проводит личный промежуточный подсчёт очков. Он подсчитывает победные очки (ПО) по всем своим картам (как при финальном подсчёте очков, см. ниже) и отмечает результат на счётчике очков.

После того как каждый игрок впервые разыграет карту «Трибун» и получит ПО, игроки сравнивают результаты. Тот, кто набрал больше ПО, получает 2 сестерция. Тот, кто занял второе место, получает 1 сестерций. Если маркеры игроков занимают одно деление, эти игроки получают столько сестерциев, сколько полагается за соответствующее место (т. е. все, кто занял 1-е место, получают по 2 сестерция, а все, кто занял 2-е, — по 1 сестерцию). Затем все маркеры очков вновь возвращаются на нулевое деление счётчика очков.

Мы не советуем проводить промежуточный подсчёт очков, если все игроки хорошо знакомы с игрой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков приобретает последнюю карту персонажа с игрового поля или строит свой 15-й дом, он получает **карту «Concordia»**, которая принесёт ему дополнительные 7 ПО. Каждый другой игрок делает последний ход, после чего начинается финальный подсчёт очков (см. ниже).

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется **победителем**. В случае ничьей побеждает претендент с картой «Præfectus Magnus». Если ни у кого из претендентов её нет, побеждает тот из них, кто должен был бы получить её раньше.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

С каждой картой персонажа связано своё античное божество, приносящее победные очки владельцу этой карты. Для начала игроки собирают все свои карты вместе (из сброса и с руки) и раскладывают их в соответствии с указанными на них богами. На памятках можно найти краткое описание свойств богов и порядок, в котором необходимо начислять за них очки. Как получить очки по картам с тем или иным богом, описано ниже. Получая ПО, прибавляйте их к своему текущему результату на счётчике очков. Советуем сначала подсчитать ПО каждого игрока за Весту, потом ПО каждого игрока за Юпитера и т. д.

VESTA Веста

Игрок переводит все товары на своём складе в денежный эквивалент, используя обычные указанные цены, и получает по 1 ПО за каждые полные 10 сестерциев. Неполный остаток сестерциев игнорируется.

IVPITER Юпитер

Игрок получает 1 ПО за каждый свой дом в городе, не производящем кирпич (максимум 15 ПО).

SATVRNVS Сатурн

Игрок получает 1 ПО за каждую провинцию с хотя бы 1 своим домом (в ***империи*** — максимум 12 ПО, в ***Италии*** — максимум 11 ПО).

MERCVRIVS Меркурий

Игрок получает 2 ПО за каждый уникальный тип товаров, производимый его домами (максимум 10 ПО).

MARS Марс

Игрок получает 2 ПО за каждого своего колониста на игровом поле (максимум 12 ПО).

MINERVA Минерва

За каждый свой дом в городе указанного на карте специалиста типа игрок получает столько ПО, сколько написано на карте.

Игрок закончил партию с 12 домами на игровом поле: 3 производят кирпичи, 4 — еду, 3 — инструменты, 2 — ткани. Города расположены в 7 провинциях. На игровом поле находятся 5 его колонистов. Игрок накопил 13 сестерциев, а на его складе хранятся: 1 ткань, 3 инструмента, 1 кирпич. Игрок получил карту «Concordia» за покупку последней дополнительной карты с поля. Разложив карты по богам (см. рисунок справа), игрок приступает к финальному подсчёту очков.

Веста. *Капитал игрока с учётом товаров на складе составляет: 7 (1 ткань) + 15 (3 инструмента) + 3 (1 кирпич) + 13 (личные накопления) = 38 сестерциев. Это приносит 3 ПО.*

Юпитер. *3 из 12 домов игрока построены в городах, производящих кирпич, и не интересуют этого бога. Остаётся 9 домов. Две карты с Юпитером приносят игроку: 2 × 9 = 18 ПО.*

Сатурн. *Игрок построил дома в 7 провинциях, и его 4 карты с Сатурном приносят: 4 × 7 = 28 ПО.*

Меркурий. *Игрок построил дома в городах, производящих 4 разных типа товаров (и не успел построить дом в городе, производящем вино). Две карты с Меркурием приносят ему: 2 × 8 = 16 ПО.*

Марс. *За 5 колонистов на игровом поле и 3 карты с Марсом игрок получает: 3 × 10 = 30 ПО.*

Минерва. *Карта «Фермер» приносит игроку 3 ПО за каждый его дом, построенный в городе с производством еды. У игрока 4 таких дома, соответственно, он получает 12 ПО.*

С учётом 7 ПО от карты «Concordia» общий результат игрока составляет 114 победных очков.