

Эпоха Героев (Age of Heroes)

(c) 2003 Legend Games

Правила v1.2 от 15 декабря 2003 года

Перевод Юрия Тапилина
<http://www.boardgamer.ru>

Подготовка к игре

Разложите карты в колоду ресурсов, основную колоду и боевую колоду (карты можно различить по рубашкам). Карты племён выкладываются на стол перед игроками.

Колода ресурсов и боевая колода тщательно перемешиваются. Основная колода состоит из карт, которые могут быть построены или приобретены в процессе игры. Однаковые карты основной колоды раскладываются по стопкам (города – к городам, армии – к армиям и т.п.), после чего все стопки кладутся перед игроками лицом вверх.

Чтобы определить очередь хода, игроки вытаскивают по одной карте из боевой колоды. Обладатель карты с наибольшим количеством комбинаций "Щит-и-меч" делает первый ход (карты замешиваются назад в боевую колоду).

Каждый игрок выбирает племя. Это можно сделать в случайному порядке либо по договорённости с другими игроками. Первым выбирает племя игрок, делающий первый ход. Неиспользованные карты племён откладываются в сторону. Соответствующие им карты особых ресурсов остаются лежать в колоде ресурсов, но в игре не используются.

Каждый игрок берёт одну карту города и одну карту армии из основной колоды, после чего выкладывает их в открытую перед своей картой племени. Карты из основной колоды всегда выкладываются в открытую.

Затем первый игрок раздаёт всем по три карты из колоды ресурсов. Карты ресурсов следует держать в руке до тех пор, пока они не будут сыграны. Если среди трёх разданных карт попадается карта катастрофы (Голод, Варвары, Землетрясение или Извержение), эта карта сбрасывается. Вместо неё новая карта из колоды ресурсов не берётся. Особые полезные карты, которые нужно играть немедленно (например, Рост населения) разыгрываются сразу же, ещё до начала игры.

Как только все карты катастроф отправились в сброс и были сыграны все "хорошие" карты, начинает ярмарка (см. Ярмарка). Во время первого дня ярмарки, как и при первой раздаче, любые карты катастроф не действуют и сразу же сбрасываются. После ярмарки каждый игрок делает ход. Первым ходит первый игрок, затем ходит его сосед слева и т.д. Каждый раз, когда все игроки сделали очередной ход (т.е. перед новым ходом первого игрока), снова начинается ярмарка.

Ход

Ход игрока состоит из пяти фаз. Игрок набирает одну карту ресурсов (1), совершает действие (2), использует особые ресурсы (3), сбрасывает лишние карты с руки (если их больше пяти) (4) и сбрасывает или перемещает карты, статус которых изменился (5).

1. Получение карты

Игрок набирает одну карту. Если карту необходимо играть немедленно, игрок должен тут же сыграть её. Если игрок набрал карту катастрофы, он не может набрать другую карту взамен. Если колода ресурсов закончилась, перемешайте сброшенные карты ресурсов, чтобы сформировать новую колоду ресурсов.

2. Совершение действия

Игрок может совершить одно (только одно!) действие из трёх возможных:

Сбор налогов – игрок может набрать одну дополнительную карту ресурсов за каждый свой город. Если у игрока нет городов, то он может сбросить одну карту ресурсов с руки и набрать одну из колоды ресурсов.

Строительство – игрок может использовать карты ресурсов для строительства. Строить можно что угодно пока хватает ресурсов. Если все карты, которые можно построить, закончились, это означает, что игрок не может ничего приобрести, пока соответствующие карты не вернутся в колоду (например, если построено 12 городов, то никто не сможет построить ещё один город, пока один из уже построенных не будет уничтожен извержением вулкана).

Война – игрок может отправить свои войска в атаку на другого игрока (см. **Сражения**)

Игрок не обязан совершать действия. Он может просто пропустить эту фазу.

3. Использование особого ресурса

У каждого игрока есть особый вид ресурсов, которые необходимо собирать для постройки памятника культуры (это один из способов победить в игре). Соответствующий вид ресурсов указан на специальной карточке каждого племени. Только в ЭТОЙ фазе игрок может использовать особые ресурсы, чтобы приблизить строительство памятника культуры к завершению. За один ход можно использовать любое количество особых ресурсов. При использовании карты особых ресурсов выкладывают перед игроком лицом вверх. Игрок может использовать только ресурсы своей нации (например, Египтяне не могут использовать бетон).

4. Сброс карт

В конце хода в руке у игрока должно быть не более пяти карт (во время хода другого игрока можно получить дополнительные карты и держать в руке более пяти карт можно, но в конце своего хода лишние придётся сбросить). Если у игрока в руке более пяти карт, лишние он сбрасывает.

5. Перемещение и сброс карт

В течение этой фазы производятся манипуляции с картами, в соответствии с правилами игры. Армии возвращаются к своему владельцу, карты землетрясений, блокирующие армии игрока, отправляются в сброс.

После завершения хода игрока ход переходит к его соседу слева. Каждый раз, когда все игроки сделали очередной ход (т.е. перед новым ходом первого игрока), начинается ярмарка.

Ярмарка

В самом начале игры и перед началом каждого хода первого игрока начинается ярмарка. Во время ярмарки игроки могут обмениваться картами из колоды ресурсов друг с другом.

В начале ярмарки каждый игрок, начиная с первого, набирает карты из колоды ресурсов. Каждый игрок должен взять из колоды ресурсов хотя бы одну карту. Если племя игрока соединено дорогами с другими племенами, игрок должен набрать ещё по одной карте за каждое племя, к которому ведут его дороги (дорога может проходить через одно или несколько племён). Если в колоде ресурсов закончились карты, тщательно перемешайте стопку сброса – это ваша новая колода ресурсов. После того, как игроки набрали карты, каждый (начиная с первого игрока) использует карты, которые нужно играть немедленно. Если случается нападение варваров, то ярмарка приостанавливается до конца сражения. После применения всех эффектов карт начинаются торги.

Во время ярмарки в руках у игрока может быть более пяти карт.

Есть два вида торгов – обмен картами и другие сделки. Обмен картами происходит принудительно. Если игрок предлагает камень, в обмен на железо, отказать ему нельзя.

Сделки – это нечто иное. Например, игрок может предложить кому-нибудь золото в обмен на обещание не нападать на него в течение хода. Такие обещания можно нарушать, правилами игры это не возбраняется. Вопрос лишь в том, будет ли кто-нибудь заключать сделки с игроком, который постоянно не соблюдает обещания.

Торговля происходит следующим образом: игрок произносит "У меня есть железо, в обмен на него я хочу получить дерево". Или: "Мне нужен мрамор", "У кого-нибудь есть мрамор?" Обмениваться можно любыми картами из колоды ресурсов (ресурсы, особые ресурсы, события (напр.

Олимпийские игры). Обмениваться картами из основной колоды (города, армии, крепости, генералы) нельзя.

Сражения

Когда игрок решает пойти в атаку, ему необходимо выбрать армии и генералов, которых он посыпает сражаться. Отправленные на войну армии уже нельзя отозвать назад. Отправить к ним пополнение тоже нельзя (например, если обороняющийся разыграл карту Герой или Олимпийские игры). Если нападающий игрок хочет использовать карту "Герой", её нужно сыграть до отправления армии на войну (при этом необходимо выбрать в каком качестве будет герой использован: как армия или как генерал). При использовании в качестве генерала карта "Герой" выкладывается на карту армии.

За один ход можно атаковать только одно племя. Игрок не может отправлять войска в атаку на разные племена. Нападая на племя, игрок обязательно объявляет цель атаки. Всего целей три: **завоевание**, целью которого является захват городов; **разграбление** ради захвата карт ресурсов и **разрушение** памятника культуры (атака варваров всегда имеет своей целью разрушение).

Защищающийся игрок должен решить, использует ли он особые карты. Используя "Олимпийские игры" можно развернуть атакующие армии и отправить их назад, "Герой" может укрепить обороняющиеся войска. Карта "Удача" отменяет нашествие варваров, но не способна помочь в случае атаки другого игрока. Армии обороняющегося игрока, на которые действует землетрясение, в бою участия не принимают.

Определение результата боя

Нападающий игрок набирает по одной боевой карте за каждую участвующую в бою армию. Затем то же самое делает обороняющийся игрок. Боевые карты раскладываются игроками под карты армий (куда какую карту положить игроки решают по своему выбору).

Затем каждый игрок выбирает одну армию, которая будет участвовать в бою. Вскрываются боевые карты и подсчитываются бонусы. Защищающийся игрок получает +1 за каждую свою крепость, любой игрок может получить +2, если на карту его армии был сыгран генерал). Армия, сила которой оказывается меньше, уничтожается (если армия сражалась под предводительством генерала – генерал уничтожается вместе с ней). При ничейном варианте ничего не происходит. Если победу одержала армия нападающего, такая армия считается **победившей**.

После этого проводится новый бой с участием других армий, пока игрок, у которого меньше армий не использует карты всех своих армий. Когда это происходит, бой заканчивается. Все уничтоженные армии и генералы возвращаются в основную колоду.

Атакующий игрок подсчитывает свои **победившие** армии (те, что выиграли дуэль у армии защитников). К ним прибавляется число армий атакующего, на которых не хватило армий у защищающегося игрока (например, если игрок атаковал шестью армиями, а у защищающегося игрока есть всего четыре армии, то минимум две армии у нападающего будут **победившими**)

Победа в бою

Если целью атаки было **завоевание**, атакующий игрок может захватить один город за каждый две **победившие** армии (округляя вниз, т.е. за 2 победившие армии можно захватить всего один город, а за 7 армий – три города).

Если целью атаки было **разграбление**, атакующий игрок может забрать две карты ресурсов за каждую **победившую** армию. Карты ресурсов, достающиеся завоевателю определяются случайным образом (вытяните их "взакрытую"). В случае нападения варваров карты ресурсов сбрасываются.

Если целью атаки было **разрушение**, атакующий игрок может отправить в сброс одну карту особого ресурса из памятника культуры защищавшегося игрока. Если у атакующего игрока оказалось три и более **победивших** армии, то он может отправить в сброс две карты особого ресурса.

Все выжившие в бою армии возвращаются к атакующему игроку в конце следующего хода атакующего игрока. Если между племенами есть прямая дорога (не проходящая через другие

племена), атакующие армии возвращаются немедленно. Все боевые карты, которые игроки использовали в сражении, замешиваются в боевую колоду.

Карты

Каждая карта содержит информацию, играющую в игре определённую роль. На многих картах присутствует также художественный текст, который не влияет на игру.

Колода ресурсов

В колоде ресурсов есть три типа карт.

1. *Обычные ресурсы* – железо, дерево, зерно, камень и золото. С помощью этих ресурсов приобретаются города и армии. Золото – уникальный ресурс. Его можно использовать взамен любого другого обычного ресурса.

2. *Карты особых ресурсов* – каждое племя собирает такие карты чтобы построить памятник культуры. Египтяне собирают известняк, римляне – бетон, греки – мрамор, вавилоняне – кирпичи, кельты – песчаник, китайцы - гранит. Каждое племя может использовать только соответствующий ему тип карт и только для строительства памятника культуры (поэтому можно выгодно торговать с племенем, располагая особым ресурсом этого племени).

3. *Карты событий* – это карты, приносящие пользу или вред племени. Большинство карт событий играются немедленно, и только некоторые (Герой, Олимпийские игры, Удача) можно держать в руке.

Рост населения – эта карта позволяет бесплатно получить новый город.

Землетрясение – если вытянута эта карта, получивший её игрок должен немедленно использовать её на армию, принадлежащую любому другому племени. Эта армия не принимает участия в игре до конца следующего хода её владельца. Если армию возглавляет генерал, сыграть на неё землетрясение нельзя.

Извержение – если вытянута эта карта, доставший её игрок должен немедленно сыграть её на город, принадлежащий любому другому племени. Этот город уничтожается. Карта города возвращается в основную колоду.

Голод – при выпадении этой карты все игроки сбрасывают карты зерна.

Варвары – армия варваров атакует племя игрока! В случае победы варвары разорят племя (см. **Сражения**)

Олимпийские игры – эту карту можно взять в руку, чтобы использовать позже. "Олимпийские игры" позволяют отменить нападение варваров или атаку другого игрока. Кarta варваров в этом случае сбрасывается, а армии другого игрока возвращаются к нему назад по обычным правилам (сразу же, если есть прямая дорога, либо в конце следующего хода атакующего игрока).

Герой – эту карту можно взять в руку, чтобы использовать позже. Карту "Герой" можно использовать вместо одной армии или генерала в одном (только одном!) сражении (в нападении или защите). С помощью одной только карты героя можно напасть на другое племя.

Удача – эта карта позволяет отменить действие карт "Голод", "Извержение", "Землетрясение" или "Варвары". При использовании сбрасывается.

Боевая колода

Боевая колода состоит из боевых карт с силой от 1 до 6. Боевая колода перемешивается после каждого сражения.

Основная колода

В основной колоде находятся карты, которые можно построить или приобрести.

Армии – это большие группы экипированных мужчин. Каждая армия позволяет игроку вытащить одну боевую карту в бою. Для строительства армии требуется железо и два зерна.

Крепости – это укрепления, защищающие племя. Каждая крепость прибавляет 1 к силе боевой карты защитников (эффект кумулятивный). Если у защитника несколько крепостей, то его армии получают +1 за каждую крепость. Крепости помогают защищаться, но не нападать. Для строительства крепости необходимо железо, дерево и камень.

Генералы – это лидеры, которые увеличивают эффективность армий. Каждый генерал прибавляет 2 к силе одной боевой карты в сражении (см. **Сражения**). Генералы возглавляют армии – карта генерала выкладывается на карту армии и остаётся там лежать, пока эта армия не будет уничтожена (при этом армия погибает вместе с генералом). Одну армию может возглавлять только один генерал. Генерал также защищает армию от землетрясений. Для "строительства" генерала требуется железо и золото.

Дороги соединяют племена между собой. Каждая дорога позволяет игроку набирать дополнительную карту на Ярмарке (см. **Ярмарка**). Дороги также помогают в сражении – по ним армии быстрее возвращаются домой. Игрок может строить дороги только к двум ближайшим племенам (соседи слева и справа). Карта дороги располагается на столе между соседними игроками в качестве напоминания о том, что племена этих игроков соединены дорогой. Чтобы построить дорогу, игрок должен получить согласие соседа, к которому будет вести дорога. Для строительства дороги требуется два камня.

Города – это сердце племени. Каждый город позволяет игроку набирать карту ресурсов при сборе налогов. Для строительства города требуется камень и два дерева.

Строительство ограничено количеством карт в основной колоде (если в колоде закончились карты городов, это означает, что построить новый город можно только тогда, когда будет уничтожен один из построенных).

Проигрыш

Игрок проигрывает, если у него в руке не осталось карт и у него нет ни одного города. Если у игрока есть хотя бы один город или хотя бы одна карта в руке, он продолжает принимать участие в игре. Если игрок проигрывает, все дороги, которые вели к нему уничтожаются и возвращаются в основную колоду. Племенам, которые были связаны этими дорогами, нужно будет строить новые дороги.

Победа в игре

Победить можно тремя способами.

Первый – если остальные игроки проиграли и выбыли из игры (см. **Проигрыш**), оставшийся игрок признаётся победителем.

Второй – построить империю из пяти городов (их можно как построить, так и завоевать).

Третий – построить памятник культуры, собрав и выложив на стол пять карт особого ресурса своего племени (ваше племя признаётся носителем великой культуры).

Если игрок построил памятник культуры или у него пять городов, то победа не присуждается автоматически – начинается "последний ход". Игра продолжается до следующего хода этого игрока, включая Ярмарку. Если в конце следующего хода игрока, претендующего на победу, он владеет пятью городами или его памятник культуры не разрушен, игрок объявляется победителем (даже если игрок только что снова завладел пятью городами или заново отстроил памятник культуры). В противном случае игра продолжается.

Во время "последнего хода" одержать победу может и другой игрок.

Credits

Game Design and Development: Robert and Tamara Hayes

Art Design And Direction: Wildcut Design, Romania

The artwork and graphic design in this game were created by Vlad Stanescu, in memoriam of his father Dumitru Stanescu

Be sure to visit www.legendgames.net to see rules updates, frequently asked questions, and to re-order copies of Age of Heroes or our other exciting board and card games.

All text and images copyright 2003 by Legend Games.