

Правила настольной игры «Ассирия» (Assyria)

Автор: Emanuele Ornella

Перевод на русский язык: Завельская Анастасия, ООО «Игровед» ©

Компоненты игры

- 1 игровое поле
- 40 хижин 4 цветов
- 16 первых этажей зиккуратов (А) 4 цветов
- 16 вторых этажей зиккуратов (В) 4 цветов
- 16 крыш зиккуратов (С) 4 цветов
- 16 фишек 4 цветов
- 16 маленьких серых фишек (колодцы)
- 54 карты (40 карт Еды, 9 карт Экспансии, 1 карта Бонуса и 4 карты Плуга)



Правила игры

Однажды...

2000 лет до н.э. На севере Месопотамии зарождается новое царство. Кочевые племена собираются под защитой Ассура, города-государства, построенного в честь могущественного бога гор. Однако жизнь в пустыне довольно опасна и, прежде чем править миром, надо научиться выживать в нем...

Цель игры

Игроки становятся вождями кочевых племен. Они путешествуют по пустыне в поисках еды, строя колодцы и зиккураты. На протяжении трех эпох правлений, составляющих игру, вожди должны распространить влияние своего племени на всю Ассирию. Выигрывает племя, которому удастся преуспеть в этом лучше других.

Подготовка

Совет: прежде чем играть, посмотрите описание игрового поля на следующей странице.

Важно: эти правила рассчитаны на 4 человек. Правила для 3 и 2 игроков вы найдете в конце этого буклета.

- Поместите игровое поле в центр вашего игрового пространства, затем положите 16 колодцев (серые фишки) рядом с полем.
- Каждый игрок выбирает цвет и берет все объекты этого цвета, также он берет карту Плуга. Игрок кладет одну фишку своего цвета на начало шкалы подсчета очков (А), другую фишку – на начало шкалы верблюдов (В) и третью фишку – на начало шкалы пожертвований (С). Оставшиеся фишки перемешиваются и раскладываются случайным образом на дорожке хода (D).
- Помешайте карты Еды и поместите их рубашкой вверх рядом с игровым полем. Карту Бонуса положите рядом с этой колодой. Одну карту Экспансии с цифрой 4 положите в первое поле экспансии (Е), затем смешайте оставшиеся карты Экспансии и поместите их рубашкой вверх рядом с игровым полем.

Первый игрок раскладывает карты Еды так, как описано в параграфе «Земледелие-посев» (см. раздел «Ход игры»), затем заканчивает расклад таким образом:

- Каждый игрок в свой ход выбирает 1 из 4 стартовых мест (М), с которого он начнет игру, и ставит первый этаж зиккурата.

Первоначальный выбор: игрок, который ходит последним, берет из колоды 4 карты Еды, выбирает из них одну и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Остальные карты он передает третьему игроку и так далее. Первый игрок получит последнюю карту.

Первый ход продолжается так, как описано в параграфе «Земледелие - Урожай».

Символы еды



виноград



пальмовые
листья



соль

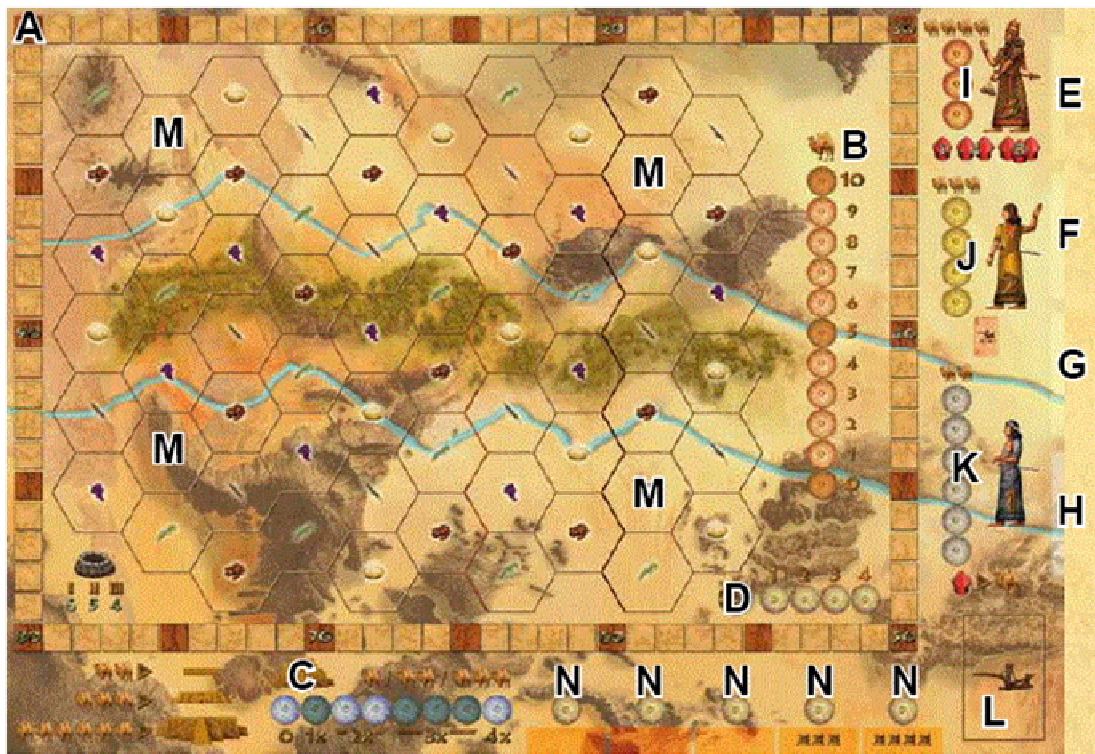


ячмень



финики

Игровое поле



- А) Шкала подсчета очков
- В) Шкала верблюдов
- С) Шкала жертвоприношений
- Д) Порядок хода
- Е) Поле экспансии 1
- Ф) Поле экспансии 2

- Н) Бонус
- І) Высший сановник
- Ј) Средний сановник
- К) Низший сановник
- Л) Карты Плуга
- М) Стартовые места для зиккуратов

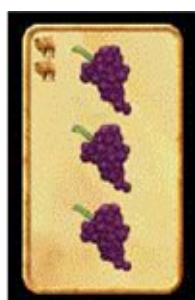
G) Поле экспансии 3

N) Поля земледелия

Карты



Экспансия



Еда



Еда (Джокер)



Плуг



Бонус

Ход игры

Игра состоит из 3 эпох правлений. Первая эпоха правления длится 2 раунда, остальные эпохи длятся по 3 раунда каждая.

Игровой раунд
Земледелие

А) Посев

Первый игрок берет последовательно 5 карт Еды из колоды и кладет их в ряд под 5 полями земледелия, соблюдая следующие правила:

- Карты выкладываются слева направо в порядке возрастания количества символов на них (от 1 до 3).
- Если у нескольких карт одинаковое количество символов, они выкладываются в том порядке, в каком были выложены из колоды.
- Джокеры всегда выкладываются справа.

После того как игрок выложил первый ряд, он берет из колоды еще 5 карт Еды и выкладывает второй ряд под первым, соблюдая те же правила. Таким образом, он выложил 5 столбиков по 2 карты в каждом.

В) Урожай

Первый игрок берет свою фишку и кладет ее над одним из 5 столбиков в поле земледелия. Он берет 2 карты столбика, а свою фишку оставляет на месте. Остальные игроки (в порядке очередности хода) делают то же самое.

Важно: выбранные карты кладутся перед игроками рубашкой вниз. 2 карты из оставшегося столбика остаются на своем месте до конца раунда.

С) Новая очередность хода

Устанавливается новая очередность хода. Игрок, чья фишка крайняя слева, становится первым,



Посев: первый игрок берет из колоды 5 карт (1 Джокер, 1 финик, 2 ячменя, 1 виноград, 3 винограда) и выкладывает их. Карты с 1 символом выкладываются в том порядке, в котором их достали из колоды. Затем следует карта с 2 символами ячменя и карта с 3 символами винограда. Джокер выкладывается крайним справа.



Урожай: первый игрок кладет свою красную фишку над третьим столбиком и забирает 2 соответствующие карты (2 ячменя, 3 винограда). Остальные игроки в порядке очереди выбирают столбики и забирают свои карты.



Устанавливается новая очередность

вторым игроком становится тот, чья фишка следует хода.
за крайней слева и так далее.

Экспансия

В соответствии с новой очередностью хода каждый игрок расширяет свои территории, соблюдая следующие этапы:

А) Новые хижины

Игрок берет такое количество хижин, какое указано на карте Экспансии **текущего хода**. Если у него нет в наличии достаточного количества хижин, он выставляет все, что есть. Затем игрок располагает их на поле, соблюдая следующее правило:

Игрок помещает хижины на пустые гексы, граничащие с теми, на которых у него уже стоят хижины или зиккураты.

Важно: вы можете постепенно расширить территорию, если будете ставить хижину рядом с той, которую вы только что поставили. Хижины можно также ставить на гексах с рекой.

Совет: чтобы упростить следующий этап, ставьте хижины на край гекса, а не в середину.

В) Снабжение

Теперь каждый игрок использует карты Еды и Плуга, чтобы обеспечить едой свои хижины. Зиккураты не требуют обеспечения. Каждый 1 символ на карте позволяет вам снабдить едой 1 хижину, расположенную на гексе с соответствующим изображением. Таким образом, карты с 2 или 3 символами позволяют вам снабдить едой 2 или 3 хижины на гексах с теми же символами. Карты Плуга и Джокеры могут обеспечить 1 хижину с любым символом на гексе.

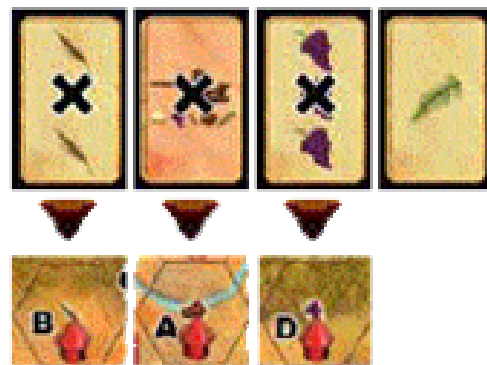
Игроки последовательно сбрасывают свои карты, выбирая, какие хижины они хотят снабдить едой. Они ставят хижины на символ еды (в середину гекса), чтобы показать, что снабдили их. Конечно, игрок может сбросить карту с несколькими символами, чтобы снабдить едой только одну деревню. В этом случае дополнительные символы теряют свое значение. Сыгранные карты Плуга не сбрасываются, а кладутся на предназначенное для них место на игровом поле.

Важно: снабжение хижин происходит в обязательном порядке. Игрок не может пожертвовать хижинкой, если у него есть средства к ее обеспечению.

Если у игрока остались карты после снабжения хижин (из-за излишка карт у игрока или из-за того,



Новые хижины: карта Экспансии обладает ценностью 4. Красный игрок ставит хижины на гексах A, B, C и D. От гекса C игрок не может поставить хижину ни на гекс X (он не граничит с C), ни на гекс Y (он занят хижинкой другого игрока).



Снабжение: красный игрок сбрасывает карту с 2 символами ячменя, чтобы обеспечить хижину B, кладет на игровое поле карту Плуга, чтобы обеспечить хижину A, и сбрасывает карту с 3 символами винограда, чтобы обеспечить хижину D. Карта с 1 символом листьев пальмы не может быть использована, поэтому игрок сохраняет ее до следующего раунда.

что символы на картах не соответствуют символам на гексах с хижинами), они остаются у него в распоряжении.

С) Голод

Теперь игрок убирает с игрового поля все хижины, которые не были обеспечены едой (это значит, все хижины, которые расположены не в центре гекса). Эти хижины снова оказываются в запасе у игрока.

Д) Колодцы

Игрок может построить колодцы. Колодцы ставятся **на пересечении 3 гексов**, на которых у игрока в текущий момент стоят **хижины**. Кроме того:

- Нельзя построить колодец рядом с зиккуратом.
- Колодцы нельзя строить между двух рек.
- Нельзя строить колодцы там, где они уже стоят.

Важно:

- Строить колодец не обязательно
- Игрок может построить несколько колодцев за свой ход
- Построенный колодец остается на своем месте до конца игры
- Запас колодцев ограничен, поэтому вы не можете построить больше колодцев, чем есть в запасе.

Е) Доход и престиж

Теперь игрок подсчитывает свои очки дохода и престижа.

1) Доход

За каждую хижину, построенную на реке, игрок получает 3 верблюдов. Последующие хижины на этой же реке принесут уже по 2 верблюда каждая.

Игрок считает верблюдов и продвигает свою фишку на соответствующее количество ячеек по шкале верблюдов.

Важно: доход ограничен 10 верблюдами.

Совет: верблюды в качестве денег тратятся на то, чтобы расширить ваше царство, поэтому так важно получать верблюдов в каждом раунде!



Голод: красный игрок не снабдил едой хижину С, в результате чего он убирает ее с игрового поля в запас.



Колодцы: голубой игрок может построить колодец на пересечении гексов А, В и С, он кладет сюда серую фишку.



Доход: у зеленого игрока построены 2 хижины на верхней реке и 1 хижина на нижней реке. В итоге, зеленый игрок получает доход равный 8 верблюдам (3+2+3).

2) Престиж

3)

Игрок считает результаты на шкале подсчета очков.

- Каждая хижина, построенная **между двух рек**, приносит **2 очка**.
- Каждая хижина, построенная **за пределами рек**, приносит **1 очко**.

Важно: хижины, построенные на реке, не приносят очков.

- Каждый **построенный этаж и крыша зиккурата** приносят по **1 очку**.

- **Колодцы** приносят разное количество очков, в зависимости от эпохи правления, в которую они были построены. В **первую эпоху правления** колодцы приносят **6 очков**, во **вторую – 5 очков**, в **третью – 4 очка**.

Важно: колодцы приносят очки только во время хода, в который они были построены!

После того как все игроки в порядке очереди завершат этап экспансии, начинается новый этап.



Престиж: голубой игрок получает 11 очков.

- 2 очка за хижину А
- 1 очко за хижину В
- 1 очко за хижину С
- 1 очко за первый этаж зиккурата
- 6 очков за колодец, построенный в этот ход

Действия

Каждый игрок в свой ход может потратить верблюдов на следующие действия:

Возможные действия

- Построить/достроить зиккурат**
- Создать интригу в Ассуре**
- Принести жертву богам**
- Купить карту Еды/карту Плуга**

А) Построить/достроить зиккурат

1) Построить

Игрок может построить новый зиккурат на игровом поле, соблюдая следующие правила:

- Зиккурат должен быть построен на гексе, на котором у игрока уже построена хижина.
- Зиккурат нельзя строить на гексе с рекой.
- Зиккурат нельзя строить на гексе, граничащем с колодцем.

Строительство зиккурата стоит **6 верблюдов**. Игрок должен заменить хижину первым этажом зиккурата (хижина возвращается в запас к игроку).

2) Достроить

Игрок может достроить уже существующий зиккурат, соблюдая следующие правила:

- К зиккурату можно достроить только один этаж за ход (можно достраивать по этажу к нескольким зиккуратам, также можно за один ход



Построить/достроить зиккурат: в свой ход желтый игрок решил построить один зиккурат и достроить другой. Таким образом, желтый игрок платит 9 верблюдов и строит первый этаж зиккурата (хижина с этого гекса попадает в запас к игроку), а затем достраивает второй этаж к зиккурату, расположенному на юге.

достраивать одни зиккураты и строить другие).

- Игрок может достроить зиккурат, положив на него сверху квадратик соответствующего размера (крышу можно поставить только на второй этаж, а второй этаж можно поставить только на первый этаж).

На достраивание зиккурата игрок тратит верблюдов, в зависимости от этажа зиккурата:

- 3 верблюдов за второй этаж
- 2 верблюдов за крышу

В) Создать интригу в Ассуре

Игрок может попытаться получить покровительство сановников Ассира во время следующего Наводнения. Для этого игрок тратит верблюдов и помещает хижину из своего запаса на свободные ячейки рядом с теми сановниками, которых он выбрал. Есть 3 сановника, обладающих влиянием:

- Высший сановник стоит 4 верблюда
- Средний сановник стоит 3 верблюда
- Низший сановник стоит 2 верблюда

Игрок должен поставить хижину на самую верхнюю свободную ячейку рядом с выбранным сановником.

Важно: вы можете поставить несколько хижин за один ход.

С) Принести жертву богам

Игрок может пожертвовать богам верблюдов, чтобы снискать их расположение во время следующего Наводнения. Для этого игрок платит от 1 до 3 верблюдов и продвигает свою фишку на такое же количество ячеек по шкале жертвоприношений.

Д) Купить карту Еды/карту Плуга

Игрок может купить одну из карт Еды, оставшихся после сбора урожая, и карту Плуга, если она свободна и у игрока нет такой карты. Для этого игрок платит цену, указанную на карте (1 или 2 верблюдов), и забирает ее себе.

Важно: вы не можете купить 2 карты Еды за один ход. Также вы не можете обладать 2 картами Плуга одновременно.

Игрок может **сохранять верблюдов до следующего хода**. Когда все игроки завершили действия, ход игры считается законченным.



Интрига: красный игрок платит 4 верблюдов и ставит хижину на первую свободную ячейку на шкале высшего сановника.



Жертвоприношение: голубой игрок платит 2 верблюдов и продвигает свою фишку на 2 ячейки по шкале жертвоприношений.



Покупка карт: зеленый игрок платит 2 верблюдов и покупает карту с 3 финиками.

Конец раунда

Раунд завершен. Если это был последний раунд эпохи правления, начинается наводнение. В противном случае первый игрок берет из колоды новую карту Экспансии и кладет ее под предыдущей картой. Все игроки снова ставят свои хижинки на край гекса, чтобы они не загорали ресурсы. Начинается новый раунд.



Конец раунда: новая карта Экспансии выкладывается под предыдущей.

Наводнение

Наводнения обозначают конец эпохи правления. Первая эпоха правления заканчивается после 2 игровых раундов. Вторая и третья эпохи правления заканчиваются после 3 игровых раундов.

Происходят следующие события:

I. Наводнение

Все хижинки, расположенные на реках, перемещаются с игрового поля в запас к своим владельцам.

II. Ассур

Игроки получают компенсацию в зависимости от влияния на сановников.

- Высший сановник дает 3 очка влияния за каждую хижину
- Средний сановник дает 2 очка влияния за каждую хижину
- Низший сановник дает 1 очко влияния за каждую хижину

Игроки распределяются по местам в зависимости от очков влияния, которые они получили. В случае ничьей побеждает игрок, поставивший больше хижин на шкалу сановников. Если и в этом случае сохраняется ничья, побеждает игрок, у которого хижина на шкале сановников расположена выше.

Важно: игрок, не поставивший хижину ни к одному сановнику, не получает места и не может считать очки.

Игрок, получивший больше всего очков влияния, суммирует числа на картах Экспансии, прибавляет эту сумму к своим победным очкам и затем сбрасывает карту с максимальным числом. Следующий игрок суммирует числа на оставшихся картах, добавляет эту сумму к своим победным очкам, после чего сбрасывает карту с максимальным числом. Ну и так далее, пока все карты не будут сброшены.

Важно: если игрок не ставил хижин ни к одному



Наводнение: хижинки, построенные на реках, должны быть убраны с игрового поля.

сановнику, он не получает очков, а оставшиеся карты Экспансии просто сбрасываются.

III. Сановники

В дополнение к очкам влияния сановники могут приносить игрокам бонусы.

1) Высший сановник

Игрок получает бонусные очки в зависимости от того, сколько хижин он поставил на шкалу этого сановника.

- 1 хижина приносит 1 очко
- 2 хижины приносят 4 очка
- 3 хижины приносят 8 очков

После того как подсчитаны бонусы, игроки получают назад свои хижины.

2) Средний сановник

Все игроки, которые поставили на шкалу этого сановника хотя бы одну свою хижину, получают карту Плуга из колоды карт Плуга.

Напомним: игрок может обладать только одной картой Плуга.

3) Низший сановник

За каждую хижину на шкале этого сановника игрок продвигает свою фишку на одну ячейку вперед по шкале верблюдов.

IV) Жертвоприношение

Игроки считают очки, полученные в результате жертвоприношения богам. Каждый игрок получает количество очков, равное количеству его зиккуратов на игровом поле, умноженному на количество ячеек пройденных по шкале жертвоприношений. Затем все фишки снова попадают на начало шкалы жертвоприношений.

Важно: считаются все зиккураты, даже не достроенные (без второго этажа или без крыши).

V) Следующая эпоха правления

Перед началом второй и третьей эпохи правления положите карту Бонуса на ее место на игровом поле. Во время следующих Наводнений прибавьте значение, указанное на этой карте, к сумме чисел на картах Экспансии.

Важно: карта Бонуса используется только в игре с 4 игроками.

Первый игрок вытаскивает из колоды новую карту Экспансии и помещает ее в первое поле Экспансии. Все игроки смещают свои хижины к краю гекса, чтобы они не загораживали символы еды. Начинается новый раунд.

Ассур: игроки подсчитывают очки влияния. Красный игрок получает 7 очков (3+3+1) и становится первым. У зеленого (1+1) и желтого (2) игроков ничья, так как оба получили по 2 очка, но зеленый игрок, поставивший 2 хижины, побеждает. Красный игрок получает в итоге 10 очков и сбрасывает карту с числом 4. Зеленый игрок получает 6 очков от оставшихся двух карт и сбрасывает карту с числом 4. Желтый игрок получает 2 очка и сбрасывает последнюю карту Экспансии.



Сановники: игроки считают свои бонусы. У зеленого игрока 2 хижины на шкале низшего сановника, следовательно, он получает 2 верблюдов. У желтого игрока 1 хижина на шкале среднего сановника, поэтому он получает карту Плуга. У красного игрока 2 хижины на шкале высшего сановника и 1 хижина на шкале низшего чиновника, таким образом, он получает 4 очка и 1 верблюда.

Жертвоприношения: желтый игрок построил на игровом поле 3 зиккурата, а его фишка на шкале жертвоприношений стоит на 3 ячейке, следовательно, этот игрок получает 9 очков.

Конец игры

Игра завершается после окончания третьей эпохи правления (после Наводнения). Игроки получают еще одни бонусные очки:

- Каждый игрок получает по 1 очку за каждый этаж достроенного зиккурата
- Каждый игрок получает 1 очко за карту Плуга
- Каждый игрок получает 1 очко за каждого двух оставшихся верблюдов

Игрок, дальше других продвинувшийся по шкале подсчета очков, получает господство над Ассуром и побеждает в игре. В случае ничьей в борьбе за первое место побеждают все игроки, получившие равное количество очков. Они разделят власть в зарождающемся царстве!

Ассирия с 3 игроками

Игра ведется так же, как и в случае с 4 игроками, за исключением следующих пунктов:

- Игроки играют на урезанном игровом поле с другими стартовыми местами (ниже на картинках эти места помечены зиккуратами)
- Игроки используют 12 колодцев вместо 16 и 3 карты Плуга вместо 4.
- Во время подготовки для первоначального выбора используются 3 карты Еды, а не 4.
- На этапе земледелия игрок берет из колоды 2 раза по 4 карты Еды для посева.

Ассирия с 2 игроками

Игра ведется так же, как и в случае с 4 игроками, за исключением следующих пунктов:

- Игроки играют на урезанном игровом поле с другими стартовыми местами (ниже на картинках эти места помечены зиккуратами). Из 4 стартовых мест каждый игрок может выбрать одно
- Игроки используют 8 колодцев вместо 16 и 2 карты Плуга вместо 4
- Во время подготовки для первоначального выбора используются 2 карты Еды, а не 4.
- На этапе земледелия игрок берет из колоды 2 раза по 3 карты Еды для посева.
- При подсчете очков на этапе Ассура игрок с наибольшим количеством очков влияния выигрывает все очки. Второй игрок не получает очков в первую эпоху правления. В остальные 2 эпохи правления он получает очки равные числу на наименьшей карте.



Ассирия с 3 игроками



Ассирия с 2 игроками

Конспект игры

Игровой раунд

I. Земледеление:

- А) Посев: первый игрок дважды берет из колоды по 5 карт Еды и раскладывает их надлежащим образом
- В) Урожай: в свой ход каждый игрок выбирает 1 из столбиков (по 2 карты в каждом)
- С) Новая очередность хода: в зависимости от выбранных столбиков устанавливается новая очередность хода

II. Экспансия: каждый игрок в свой ход выполняет следующие действия

- А) Новые хижины: игрок ставит на поле столько хижин, сколько указано на карте Экспансии в этом раунде
- В) Снабжение: используя свои карты Еды, игрок снабжает свои хижины
- С) Голод: игрок убирает с поля хижины, которые не были снабжены едой
- Д) Колодцы: игрок может строить колодцы на пересечении 3 гексов, на каждом из которых построена хижина
- Е) Доход и престиж: игрок получает верблюдов и считает очки

III. Действия: каждый игрок в свой ход тратит своих верблюдов (всех или частично)

- А) Построить/достроить зиккурат
- В) Создать интригу в Ассуре
- С) Принести жертву богам
- Д) Купить карту Еды/карту Плуга

Конец раунда: если это еще не конец эпохи правления, выложите новую карту Экспансии. В противном случае происходит Наводнение.

Наводнение

- I. **Наводнение:** каждая хижина, построенная на реке, должна быть убрана с поля
- II. **Ассур:** игроки считают очки влияния и получают победные очки, суммируя числа на картах Экспансии этой эпохи правления
- III. **Сановники:** игроки считают бонусы в зависимости от сановника, на шкале которого у них стоят хижины
- IV. **Жертвоприношение:** игроки умножают количество зиккуратов на поле на количество пройденных по шкале жертвоприношений ячеек
- V. **Следующая эпоха правления:** выкладывается карта Бонуса (если играет 4 человека). Выкладывается новая карта Экспансии.

Конец игры

В конце третьей эпохи правления игроки получают по 1 очку за каждый этаж достроенного зиккурата, 1 очко за карту Плуга и по 1 очку за каждого верблюда, оставшихся у игрока.