

EIGHT-MINUTE EMPIRE (автор и художник Ryan Laukat, © Red Raven Games, 2013)

КОМПОНЕНТЫ: 70 кубиков (по 14 каждого цвета); 15 дисков (по 3 каждого цвета); 42 карты; жетоны: 44 монеты, 10 товаров; поле; правила.



ПОДГОТОВКА:

1. При 2...4 участниках убрать из колоды 5 карт с маленькой «5» в правом верхнем углу под свитком с товаром.
2. Карты перетасовать и сложить лицом вниз в колоду. Вытянуть 6 карт и выложить лицом вверх в ряд вдоль верхнего края поля (над свитком с пронумерованными картами).
3. Каждый игрок забирает набор из 14 кубиков (*армии*) + 3 дисков (*города*) одного цвета и кладет 3 армии на поле в стартовую область. При 2 участниках игроки выкладывают на поле 10 армий 3-го (ничейного) цвета: по очереди по 1 армии в любую область.
4. Монеты сложить в запас. Каждый игрок забирает по 14/11/9/8 монет при 2/3/4/5 участниках.
5. Определить первого игрока: Каждый игрок берет свои 8 монет и тайно выбирает количество для ставки (например, зажимает в руке, вытянутой над полем). Все ставки открываются одновременно. Игрок, поставивший больше всех монет, возвращает их в запас (и ходит первым). Другие игроки сохраняют свои монеты. При равенстве максимальных ставок (в т.ч. если все = 0) побеждает (и платит свои монеты) самый молодой игрок.

ХОД. Передается влево, начинает первый игрок. Фазы:

1. Взять 1 из открытых карт и положить лицом вверх перед собой.
2. Обязательно заплатить стоимость карты, которая зависит от ее позиции в ряду и обозначена сверху поля: слева направо цена = 0, 1, 1, 2, 2, 3 монеты (например, 3-я карта слева стоит 1 монету).
3. Карта дает товар и действие. Действие должно быть либо немедленно выполнено, либо проигнорировано.



Возможные действия:

- **Разместить новые армии.** Сколько армий можно разместить показано их количеством.

Разместить можно только в стартовой области или области со своим городом. Не обязательно размещать все армии в одной области.



- **Передвинуть армии.** Количеством армий показано, сколько перемещений дает карта.

Например, действие изображает 3 армии: можно сходить (передвинуть в соседнюю область) 1 армией до 3 раз, или 3 армиями по 1 разу каждой, или одной 2 раза + другой 1 раз и т.п. Это действие только для наземных передвижений (нельзя пересекать воду по пунктирным линиям).



- **Передвинуть армии по земле и/или через воду.** Аналогично «Передвинуть армии» + можно передвигаться между 2 областями, соединенными пунктирной линией (через воду), как если бы они были соседними.



- **Построить город.** Поместить город в любую область, где есть своя армия. Области могут содержать ≥ 1 городов любого количества игроков.



- **Уничтожить армии.** Можно убрать из любой области армию любого игрока. Убираемые армии не обязательно должны принадлежать одному игроку.



- **Действия «и/или».** Если указаны 2 разные действия с «and/or» между ними, можно выполнить оба/одно на выбор.



4. Сдвинуть влево на 1 позицию все карты в ряду справа от пустого места, чтобы его заполнить.



5. Вытянуть новую карту и положить ее лицом вверх на крайнюю правую позицию в ряду.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Партия завершается, когда у каждого игрока оказывается 13/10/8/7 карт при 2/3/4/5 участниках. Затем каждый подсчитывает свои победные очки.



Области: +1 очко за каждую контролируемую область. Игрок контролирует область, если его армий в этой области больше всех (при определении контроля города считаются армиями). Если у нескольких игроков поровну армий, эту область никто не контролирует.

Континенты: +1 очко за каждый (из 4) контролируемый континент. Игрок контролирует континент, если контролирует больше всех областей на нем. Если у нескольких игроков поровну контролируемых областей, этот континент никто не контролирует.



Товары: +очки за свои наборы товаров. *Wild-карта:* считается 1 дополнительным товаром любого вида, но только из тех, которые уже имеются; во что именно превращается Wild-карта игрок решает при подсчете очков. Количество очков за каждый товар зависит от количества его карт и обозначено в центре карты 4-мя величинами. Например, Кристаллы стоят 1 очко за 1 карту, 2 — за 2 карты, 3 — за 3 карты, 5 — за 4 карты.

Игрок, набравший в сумме (области + континенты + товары) больше очков, становится победителем. При ничьей в порядке очереди: у кого больше монет, у кого больше армий на поле, кто контролирует больше областей.

ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ:

- **Полная игра.** Победитель определяется после 3 игр по сумме очков всех партий.
- **Жетоны товаров.** При подготовке в каждую область с ▲ положить 1 случайный жетон товара. У игрока, контролирующего область с жетоном товара, этого товара +1.
- **Альтернативное разрешение равных ставок.** В случае равенства ставок при определении первого игрока, победитель определяется броском кубика.

Примечания (источник — форумы boardgamegeek.com):

- Не обязательно выполнять все части действия. Например, если «Разместить новые армии» показывает 3 армии, можно разместить только 1 или 2.
- Уничтоженные армии возвращаются в запас своего владельца.
- Количество очков, получаемое за один товар, не может превышать максимального значения, указанного на соответствующей карте.
- При подсчете очков каждый жетон товаров можно считать картой, принадлежащей игроку, контролирующему область, в которой он находится.