

Правила игры «Русская Цивилизация».

1. Игровая легенда.
2. Этапы хода.
3. Расклад.
4. Прибыль.
5. Рынок.
6. Боевые действия.

Игровая легенда

События игры происходят в параллельной реальности, возникшей в результате создания машины времени и экспериментов со временем.

Попав в прошлое, путешественники во времени, что-то «сломали» в прошлом, в результате чего возник «эффект бабочки». Вернувшись домой, путешественники во времени оказались в другой реальности, где на территории современной России находятся несколько государств Тайгария, Гетмань, Белозерье и Кайзерот.

Уровень развития цивилизации похож на начало 20 века, но с развитием паровых машин и огромных мехов, которые используются для ведения войны.

Цель игры

Основным ресурсом игры является время, которое аккумулируется в культовых зданиях. Вам необходимо будет построить храмы, накопить «время», чтобы вернуться в прошлое, всё исправить, вернуть всё как было и уничтожить машину времени.

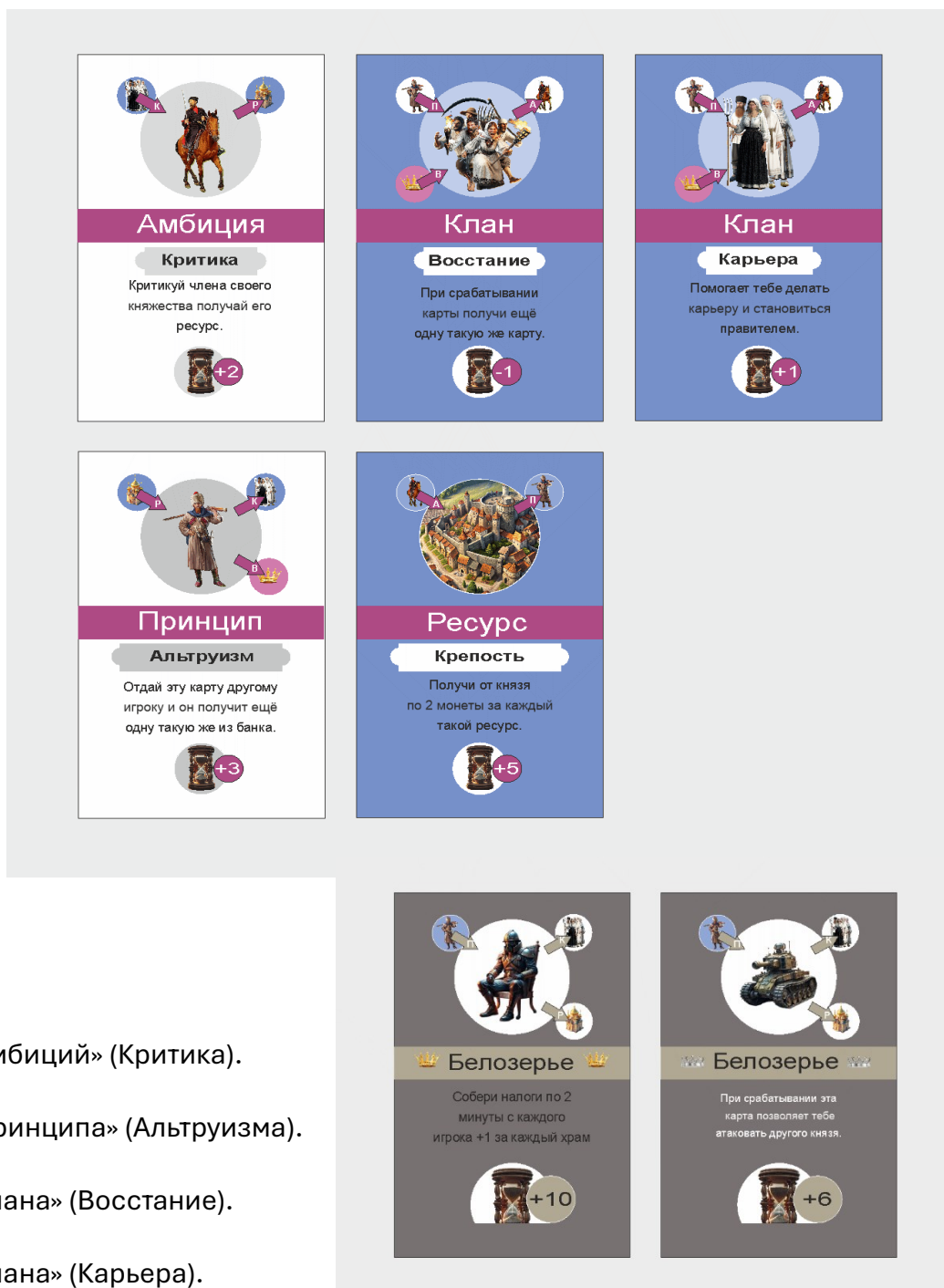
Игра идёт 1 час. Через час мы ищем победителя. Им будет команда, в которой окажется больше всего храмов. После этого мы внутри команды ищем одного игрока-победителя, который накопит больше всего временных ресурсов, отражённых в карточках.

У каждой карточки есть определённый «номинал» времени.

Например, карта «Принципа» стоит 3 минуты, а карта «Клана» = 1 минуту. Внутри команды побеждает тот игрок, который накопит больше всего времени.

Подготовка к игре.

Каждый игрок получает комплект из 5 карт:



1 карта «Амбиций» (Критика).

1 карта «Принципа» (Альтруизма).

1 карта «Клана» (Восстание).

1 карта «Клана» (Карьера).

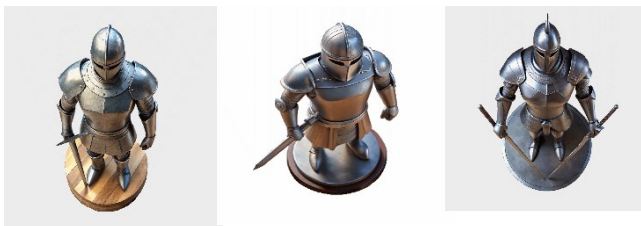
1 карта «Ресурса» (Крепость).

Кроме того, одному из игроков

рандомно выдаются 2 карты власти:

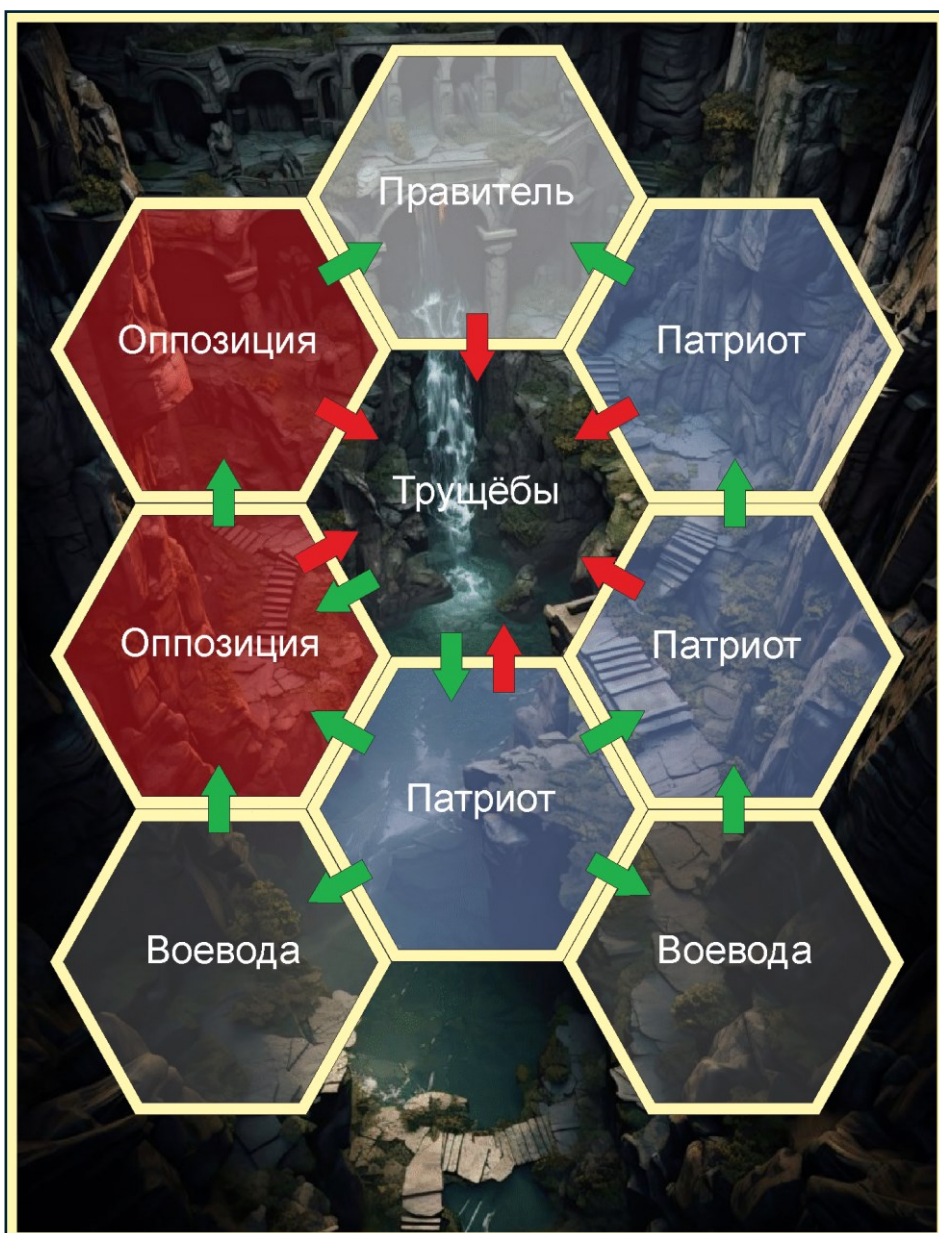
Карта с золотой короной и карта с серебряной короной.

Кроме того, каждый игрок получает по одной игровой фишке.



Все остальные карты необходимо сложить по категориям в отдельные стопки. В процессе игры ребята будут брать отсюда нужные им ресурсы.

Игроки делятся на команды по 6-7 человек. У каждой команды есть свой игровой стол, вокруг которого рассаживаются члены команды. В центре стола кладётся поле княжества.



Игрок, которому повезло получить карты власти, ставит свою фишку в раздел «Правитель». После этого он расставляет фишки других игроков своей команды в разные гексы, кроме поля трущобы.

У каждой команды есть свой правитель и каждый расставляет фишки игроков на поле княжества.



Запомните свою фишку, найдите место, где она стоит.

В одном княжестве может находиться от 3 до 8 игроков.

Ход игры.

Ход игры состоит из 3 или 4 этапов.

Первый этап «Расклада».

Второй этап «Прибыли».

Третий этап «Рынка».

Четвёртый этап факультативен. Это может быть война и торговля.

Расклад

Каждый игрок держит свои карты так, чтобы они были повернуты «рубашками» к другим игрокам.

Перед началом расклада каждый игрок кладёт на стол одну карту «рубашкой» вверх.

Каждый игрок кладёт карту осознанно, зная, какую карту он положил.



Потом на счёт «раз» все игроки одновременно переворачивают свои карты.



Принцип взаимодействия карт похож на «камень-ножницы-бумага». Только у нас не три основных варианта, а четыре.

Наш принцип называется «КАРП».

К-Клан,

А-Амбиции,

Р-Ресурсы,

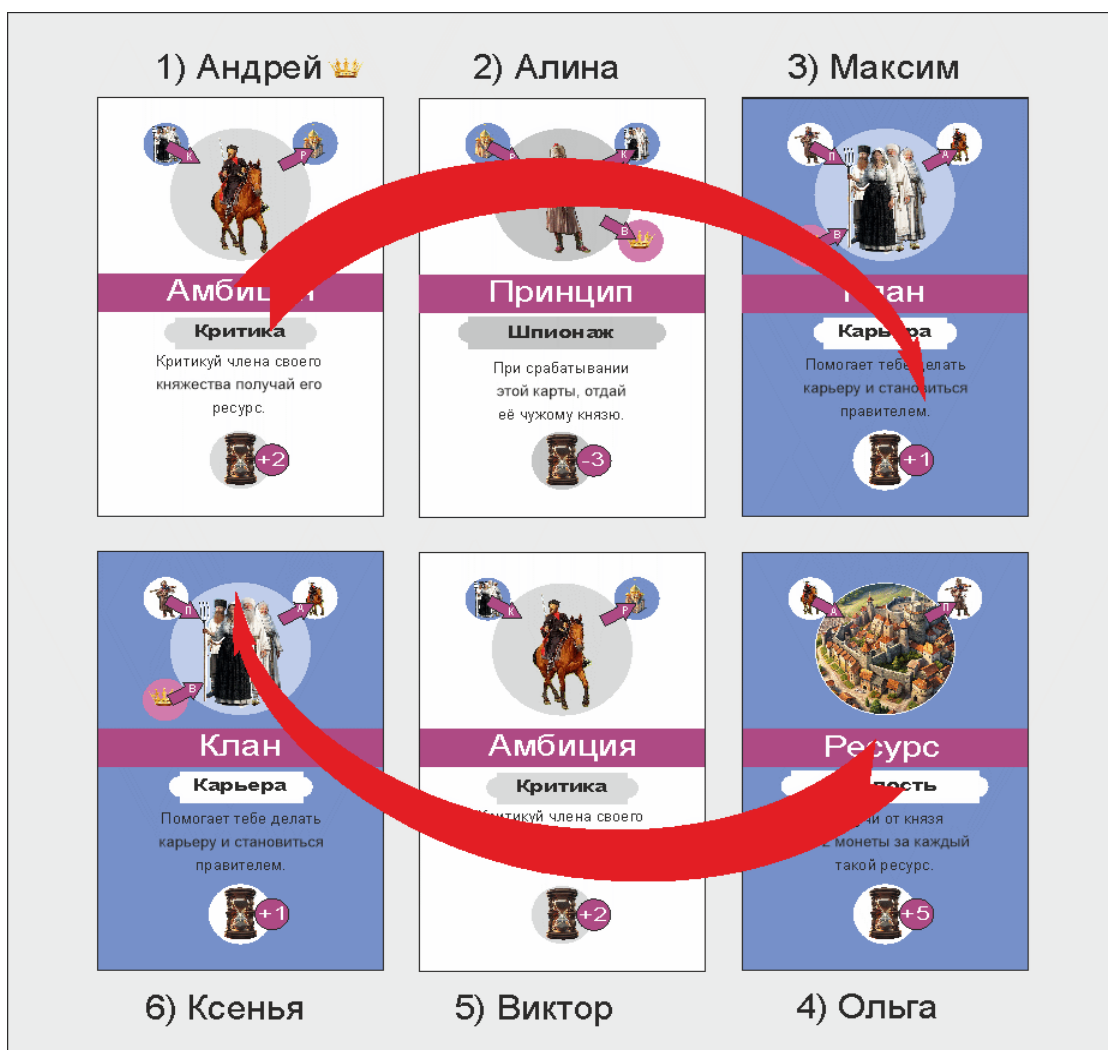
П-Принцип.

В игре находится по 2 вида видов карт кланов, амбиций, ресурсов и принципов.

Но на этапе расклада это не имеет значения. Карта «Клана» съедает карту «Амбиции», карта «Амбиции» съедает карту «Ресурса», а карта «Ресурса» съедает карту «Принципа». Карта «Принципа» съедает карту «Клана».

Что значит съедает?

Игрок, который выложил карту «Клана» забирает в свою колоду выложенную другим игроком карту «Амбиции».



Кто чью карту съедает?

Расклад начинается с вождя, то есть игрока, у которого при раздаче карты оказались карты власти.

Он сравнивает свою карту с картой своего левого соседа. После этого этот левый сосед вождя сравнивает свою карту с картой своего левого соседа. И так все сравнивают свою карту с картой своего левого соседа до тех пор, пока игрок,

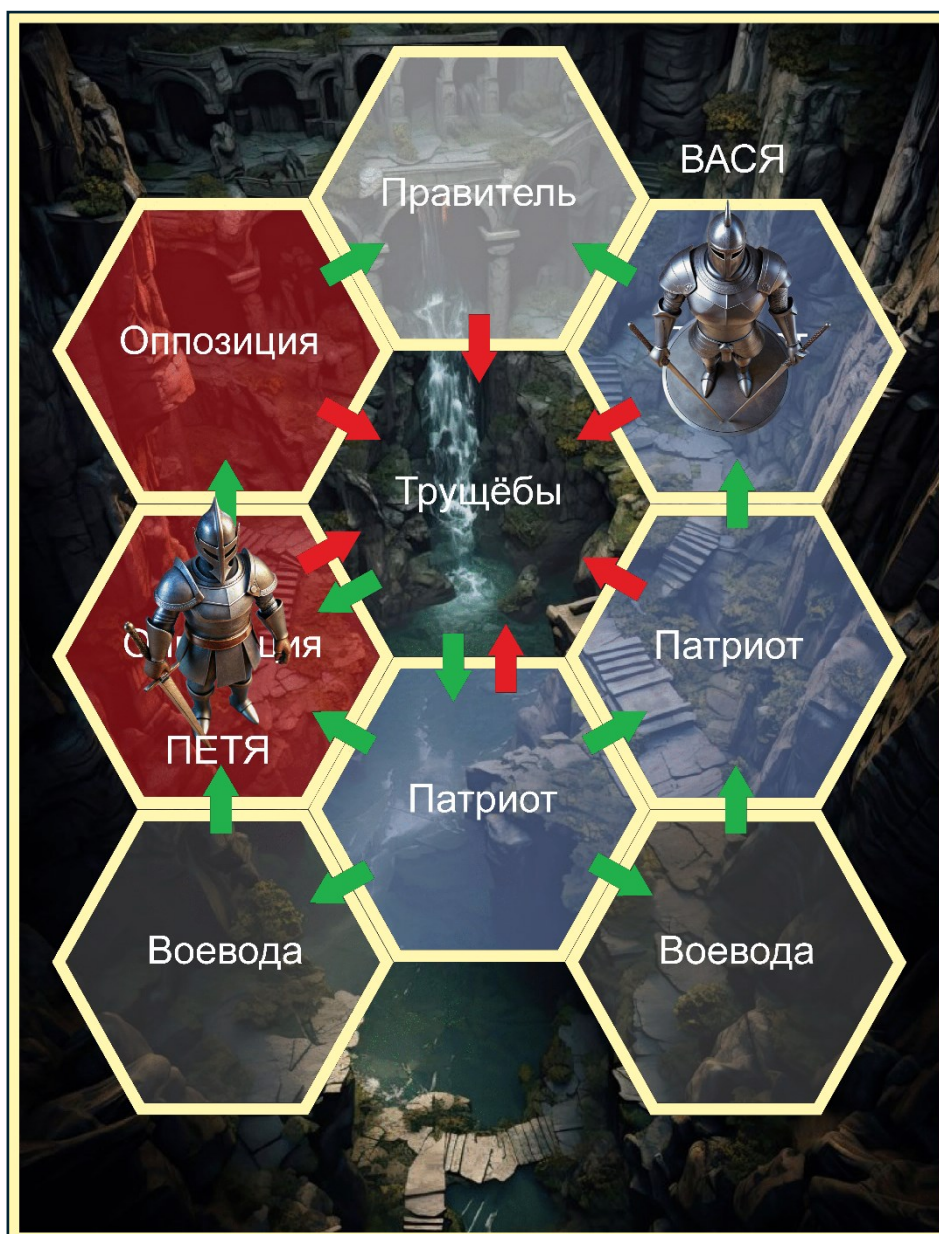
сидящий от вождя за столом справа, не сравнит свою карту с картой своего левого соседа, то есть вождя. На этом расклад заканчивается.

Таким образом расклад идёт от вождя по часовой стрелке. Каждый игрок кроме вождя сравнивает свою карту сначала с правым соседом, а потом с левым.

Вождь сначала сравнивает свою карту с соседом слева, а потом в самом конце расклада с соседом справа.



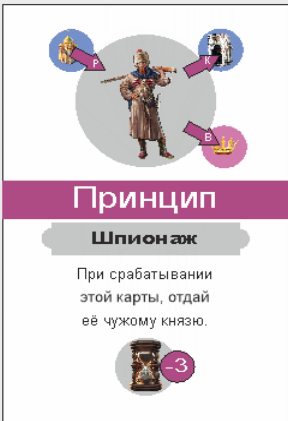




Ситуации, которые возникают при раскладе:

- 1) Сравнение своей карты с пустым местом. Игрок, находящийся перед тобой съел карту твоего правого соседа. В этой ситуации ты получаешь из банка 1 монету.



- 2) Рядом лежат две одинаковые карты. В этой ситуации побеждает игрок, имеющий более высокий социальный статус. См. картинку выше...
У Васи и Пети при раскладе рядом лежат одинаковые карты. Вася ближе к правителю, поэтому здесь он побеждает и забирает карту Пети себе.
В случае, если оба игрока находятся на одинаковом удалении от власти, побеждают патриоты. При равных условиях положение патриотов всегда выше.
- 3) Рядом лежат разные карты одного цвета... Здесь никто никого не ест... Обе карты остаются лежать на столе.
- 4) У вождя в начале игры две карты власти с золотой короной и серебряной. Любая карта власти «съедает» синюю карту, то есть «клан» и «ресурс». Карта «принципа» съедает карту власти.

Теперь давайте вернёмся к нашему раскладу:

<p>1) Андрей </p> 	<p>2) Алина</p> 	<p>3) Максим</p> 
<p>6) Ксения</p> 	<p>5) Виктор</p> 	<p>4) Ольга</p> 

Расклад начинается с Андрея. Он вождь (у него в руках карты власти).

Он сравнивает свою карту «амбиций» с картой своего соседа слева,

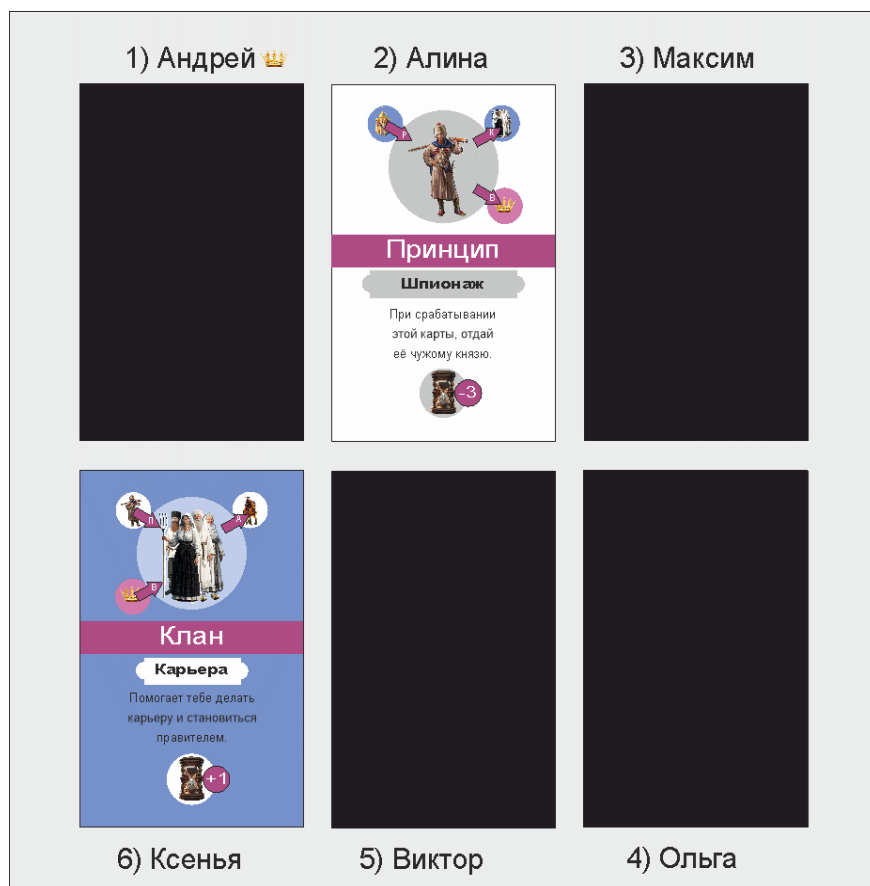
то есть с картой Алины. Она выложила карту «принципа». Карты разные одного цвета. Поэтому они обе остаются лежать на столе.

Далее Алина сравнивает свою карту «принципа» с картой своего левого соседа. Это Максим, и он выложил карту клана. Из схемки на рубашке мы видим, что карта «Принципа» побеждает. Алина забирает карту Максима себе.

Теперь у Максима на месте карты «пустое место». Ольга сравнивает свою карту с «пустым местом» и получает из банка бонус +1 минута. Далее Ольга сравнивает свою карту «Ресурса» с картой Виктора. И это «Амбиция». Карты разные, поэтому кто-то кого-то по любому бьёт...

К-А-Р-П Буква «А» предшествует «Р». Значит амбиция бьёт ресурс. Виктор забрал себе карту Ольги. Его соседом слева является Ксения. Ксения выложила карту «Клана», который съедает карту «Амбиций» Виктора.

И последний шаг... Соседом слева для Ксении является наш Вождь Андрей. Ксения сравнивает свою карту «Клана» с картой «Амбиций» Андрея и побеждает. Карта Андрея идёт в колоду Ксении. И вот что у нас получилось в итоге:



Давайте сделаем ещё один расклад для закрепления ситуации:

<p>1) Андрей </p> <p>Белозерье</p> <p>При срабатывании эта карта позволяет тебе атаковать другого князя.</p>	<p>2) Алина</p> <p>Амбиция</p> <p>Критика</p> <p>Критикуй члена своего княжества получишь его ресурс.</p>	<p>3) Максим</p> <p>Клан</p> <p>Карьера</p> <p>Помогает тебе делать карьеру и становиться правителем.</p>
<p>Клан</p> <p>Карьера</p> <p>Помогает тебе делать карьеру и становиться правителем.</p>	<p>Принцип</p> <p>Шпионаж</p> <p>При срабатывании этой карты, отдай её чужому князю.</p>	<p>Ресурс</p> <p>Крепость</p> <p>Получи от князя по 2 монеты за каждый такой ресурс.</p>
<p>6) Ксения</p>	<p>5) Виктор</p>	<p>4) Ольга</p>

Теперь наш вождь выложил карту власти. Дадим вам возможность разгадать эту головоломку и сразу переходим к результату расклада:

<p>1) Андрей </p> <p>Белозерье</p> <p>При срабатывании эта карта позволяет тебе атаковать другого князя.</p>	<p>2) Алина</p>	<p>3) Максим</p> <p>Клан</p> <p>Карьера</p> <p>Помогает тебе делать карьеру и становиться правителем.</p>
		<p>Ресурс</p> <p>Крепость</p> <p>Получи от князя по 2 монеты за каждый такой ресурс.</p>
<p>6) Ксения</p>	<p>5) Виктор</p>	<p>4) Ольга</p>

Вы поняли, почему такой итог расклада?

Если да, тогда идём дальше...

Этап прибыли

В этом этапе участвуют только те игроки, карты которых остались на столе после расклада. Разные карты приносят разный результат.



Две карты клана. Первая стоит +1 минута времени, вторая – 1 минута. При срабатывании «Клан. Карьеры» игрок перемещает свою фишку на соседнее поле по зелёной стрелочке, приближаясь к полю власти или занимая поле власти.

Если соседнее поле занято фишкой другого игрока, то происходит «подсидживание».

Игрок по красной фишке направляется в гекс «трущобы», а вы свою фишку ставите на его место.

Важно: В любом гексе кроме трущоб может находиться только одна фишка.



Выше мы видим схему захвата власти Василием. У него выпала карта «Клан». Он идёт в соседний гекс, это гекс правителя. Вождём в этот момент является Юля. Она отправляется в трущобы, а Василий занимает её место.

Игроки, фишки которых находятся на полях «воевод», при подсаживании не попадают в «трущобы», а идут по зелёной стрелочке на соседнее поле. Если оно занято, то этот игрок своей фишкой «подсаживает» своего соседа.



На картинке выше видно как Юля делает карьеру, перемещая свою фишку на поле «левого» «Воеводы». Там находится фишка Андрея. Он перемещает свою фишку по зелёной стрелочке вверх, на поле оппозиция. Но это поле занято Василием. Фишка Василия идёт в гекс трущоб. На её место встаёт фишка Андрея, а Юля оказывается на гексе Воеводы.

Выход из трущоб

Есть два варианта выхода из трущоб. Когда игрок делает карьеру, он может поставить фишку на один из двух гексов: патриот или оппозиция.

Если он поставит фишку на гекс оппозиция, он рискует попасть под критику Вождя. Зато для захвата власти ему нужно будет сделать всего 2 шага.

Если игрок идёт по пути патриотизма, то вождь его не критикует, зато патриоту нужно сделать 3 шага для захвата власти.

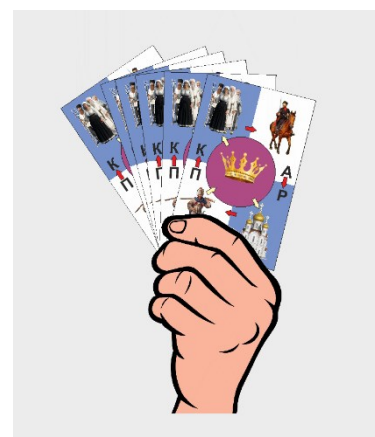
При срабатывании на раскладе карты «Клан. Восстание» ты получаешь из банка ещё одну такую же карточку.



Две карты амбиции. Первая стоит +2 минуты времени, вторая +6 минут.

При срабатывании «Амбиции. Критика» игрок выбирает из своей команды игрока для критики. Тот выставляет свои карты в форме веера критикующему рубашками вперёд.

Критик из этого «веера» выбирает одну карту в свою колоду. Если критикану досталась карта с отрицательным номиналом (например «Клан. Восстание.»), то критик выбирает из колоды критикуемого ещё две карты.



Карта «Амбиция. Захват власти». Если она срабатывает, значит игрок, хозяин этой карты захватил власть. Про захват власти мы расскажем ниже. В случае захвата власти, игрок, должен вернуть эту карту «захвата власти» в банк.



Две карты принципа. Первая стоит +3 минуты времени, вторая -3 минуты.

При срабатывании «Принципа. Альтруизма» игрок выбирает из своей команды игрока для поддержки и отдаёт ему свою карту «принципа альтруизма».

Этот игрок, которому была оказана милость, получает из банка ещё одну карту «Принципа. Альтруизма».

При срабатывании карты «Принцип. Шпионаж», игрок отдаёт эту карту вождю чужого княжества. Номинал карты отрицательный, это значит, что вы понизили параметры времени в его колоде.

Карту «Принципа. Шпионажа» может купить на этапе рынка Вождь. Он там берёт две карты принципов, с положительным и отрицательным номиналом.

В колоде у игрока может быть только один шпион. Это правило не распространяется на ситуацию, когда кто-то тебе передаёт шпиона по правилам, указанным выше. По этим правилам можно передать вражескому вождю хоть 10 шпионов.



Две карты ресурса. Каждая номиналом 5 минут.

При срабатывании карты любого «Ресурса» получи от вождя дотации в виде 2 минут.



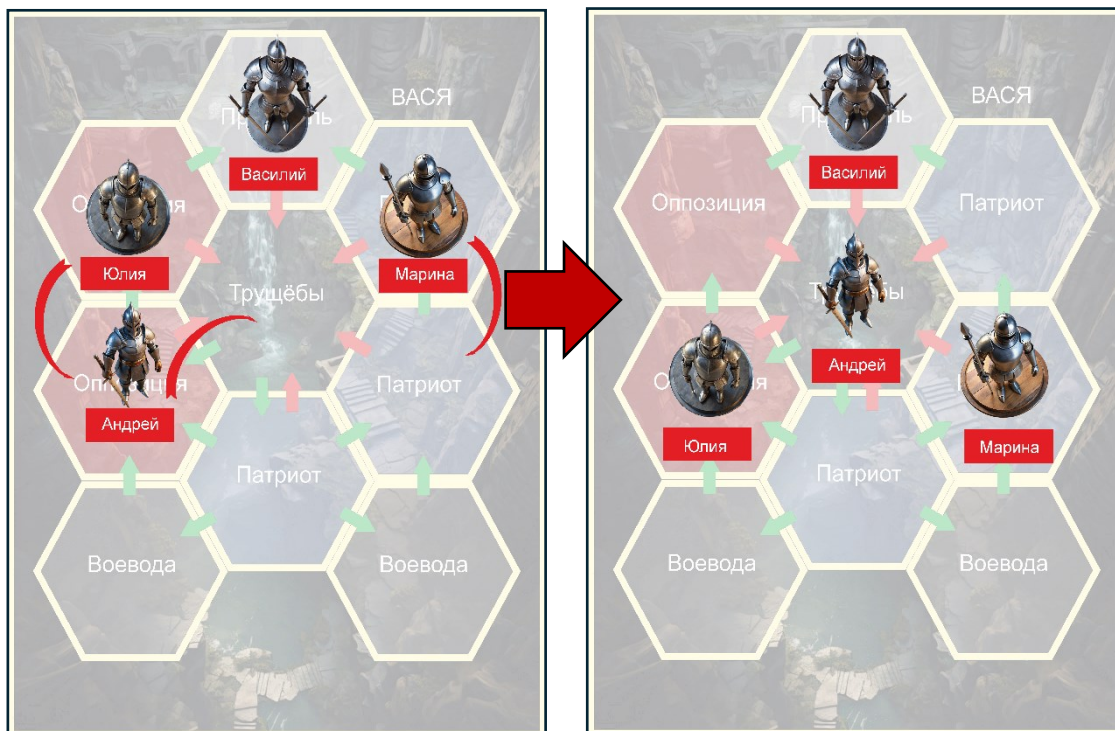
Две карты «Власти». Одна называется «золотая» (на ней нарисована золотая корона), другая «серебряная».

При срабатывании «серебряной» карты власти ты начинаешь войну против другого княжества. При срабатывании «золотой» карты власти, ты собираешь налоги.

При сборе налогов каждый игрок отдаёт вождю по 2 минуты из своих ресурсов +1 минуту за каждую карту «монастыря» в своей колоде.

Особенности этапа прибыли у вождя

Когда у вождя «срабатывает» карта «Клан. Карьера», ему некуда ходить, поэтому он сдвигает две фишки игроков на гекс ниже. Отправлять фишки других игроков в трущобы вождь не может. Однако здесь всё работает как с карьерой и подсиживанием только наоборот.



Пример:

Василий понизил статус Юлии и Марины. Юля спускается на гекс ниже, но там находится Андрей. В этой ситуации Андрей попадает в трущобы.

Если у вождя сработала карта «Амбиций», то он может критиковать чужого вождя.

Если у вождя сработала карта «Принцип. Альтруизм», он может пожертвовать свою карту другому вождю, и тогда тот получает из банка ещё две такие карты.

Если у вождя сработала карта «Принцип. Захват власти», он забирает себе серебряную карту власти любого другого княжества. После этого карта «Принцип. Захват власти» идёт в банк.

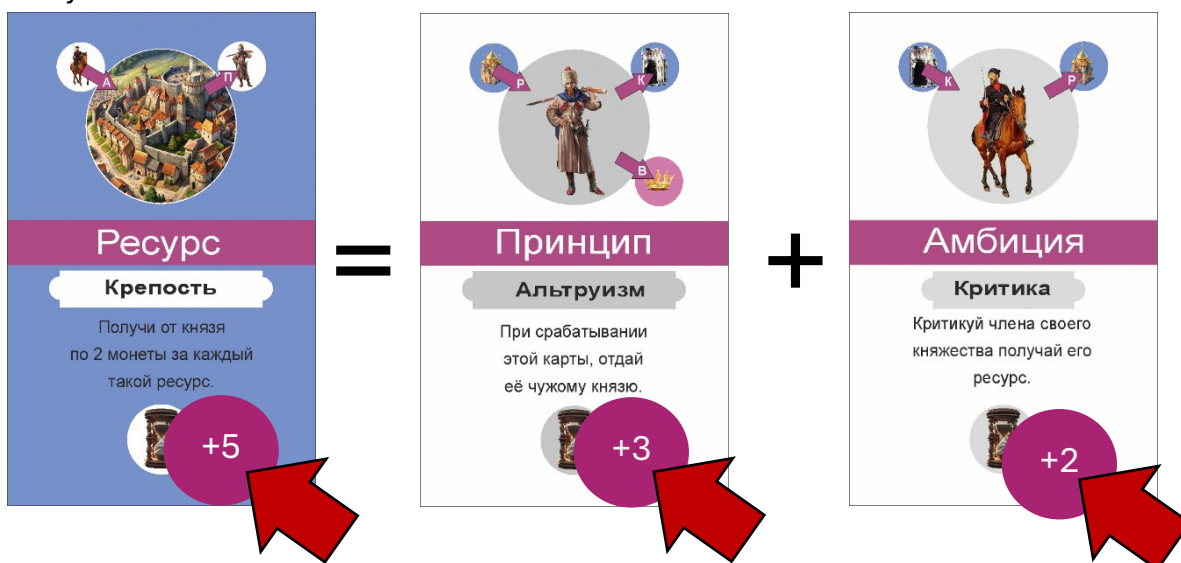
Для того, кто хочет вернуть себе свою серебряную карту власти есть три варианта:

- Смена власти. Вождь выкладывает карту «Клан. Карьера» и чужой фишкой, стоящей на соседнем гексе «подсиживает» сам себя. В этом случае штрафов за смену власти нет. Экс-вождь отдаёт свою золотую карту власти новому вождю, который тут же забирает себе серебряную карту власти своего клана.
- Сбор налогов. Он происходит через срабатывание золотой карты власти. Только в этой ситуации вместо сбора налогов вождь получает себе свою серебряную карту власти.
- Критика того игрока, который имеет в руках чужую серебряную карту власти. В этой ситуации у вождя должна сработать карта «Амбиция. Критика». Из «веерной» колоды нужно вынуть серебряную карту своего клана.

Если у вождя сработала карта «Ресурса», он получает ещё одну такую же карту ресурса из банка.

Этап рынка

На этапе рынка происходит обмен ресурсов с сохранением их общей стоимости в минутах.



Война

Война происходит если какой-то игрок выложил серебряную карту власти.

На ней обычно изображён робот или танк.

Нападающий должен сначала определиться на какого воеводу он будет нападать, на правого или левого. Нападающий не должен знать, есть ли на гексах воевод фишки обороняющихся игроков.

Если на гексе воеводы стоит фишка какого-то игрока, то карты «Принципов» этого игрока участвуют в обороне. Кроме этого, гекс воеводы тоже даёт тебе в этой ситуации карту крепости.

Обороняющийся вождь считает количество своих карт «Принципов. Альтруизм» и прибавляет к этому числу карты «принципов. Альтруизм» того воеводы, фишка которого стоит на данном гексе воеводы. Если такого воеводы нет, то вождь сражается один.

Кроме того, Вождь считает карты своих крепостей, прибавляя их к числу своих принципов. Принцип «Шпионаж» тоже считается, если он есть в колоде. Это будет «минус» один к обороняющейся армии.

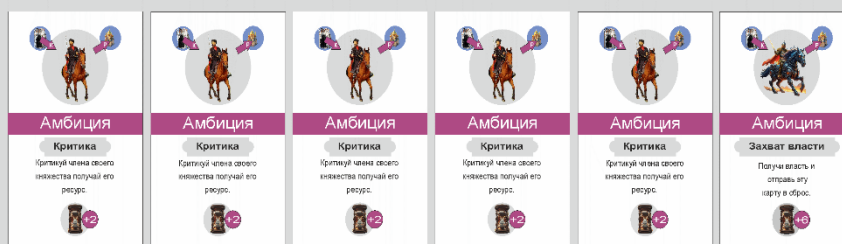
Полученному числу соответствует количество «погибших» карт «Амбиций».

Карта «Амбиции. Захват власти» тоже может использоваться в бою. Здесь она равна трём картам «Амбиция. Критика». После боя карта «Амбиции. Захват власти» идёт в банк.

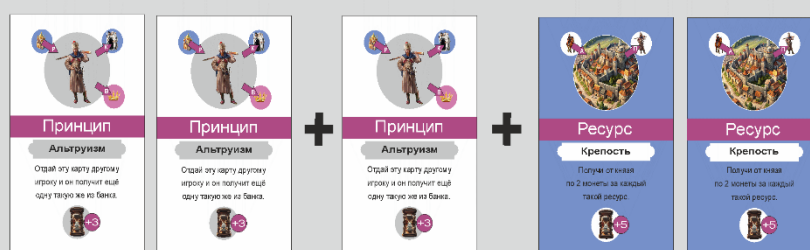
Если все карты «Амбиций» у нападающего уничтожены, война закончена.

Если какое-то количество карт «Амбиций» у нападающего осталось, он вынимает из веерной колоды обороняющегося столько карт, сколько карт амбиций у него осталось.

Армия Сергея нападает



Армия Ирины обороняется



На картинке показано расположение сил Сергея и Ирины. Сергей нападает.

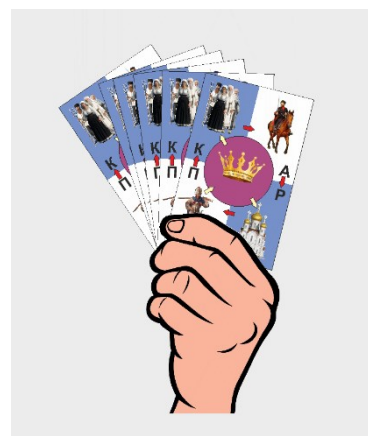
У него 5 карт обычных амбиций и одна карта «Захвата власти» = 3 обычным картам амбиций. $5+3=8$.

У Ирины две своих карты «Принципов» + у неё в гексе, на который напал Сергей, есть воевода. У Ирины есть одна крепость. Кроме того, она из банка берёт ещё одну крепость за то, что в гексе, на который напал враг оказалась фишка игрока.

Итого + две крепости. Всё вместе это $2+1+2 = 5$.

Именно столько Ирина уничтожила у Сергея карт амбиций. Эти карты отправляются в банк. $8-5=3$.

Именно столько карт Сергей вынет из веерной колоды Ирины.



Нюанс

Если нападающий вытащил из колоды золотую карту власти, он продаёт её хозяину за 10 минут. Если этих денег у хозяина карты нет, клан выходит из игры. Он погиб.

Конец игры

Через час после начала игры ведущий объявляет конец игры.

Каждая команда считает количество своих монастырей.

У кого монастырей больше, тот и победил.

Если у двух команд одинаковое количество монастырей, то тогда сравниваются все количественные характеристики времени обоих кланов.

(Обрати внимание на то, что все карточки имеют положительные или отрицательные характеристики).

У кого больше времени, тот и победил.

После того, как мы нашли клан-победитель, необходимо найти игрока -победителя.

Это будет игрок, имеющий самое большое количество времени в своей колоде.