

# Condottiere

## Огляд

В епоху Відродження Італія була розділена на численні незалежні міста-держави. У той час як міста-держави вирували від торгівлі та багатства, зростаюче занепокоєння щодо заздрісних сусідів спричинило появу кондотьєрів, амбітних лідерів потужних армій найманців.

У **Кондотьєр** 2–6 гравців змагаються за встановлення свого впливу та контролю над містами та регіонами Італії. Бийтеся з майстерністю та сміливістю та використовуйте всі наявні у вас інструменти, щоб змінити політичний та військовий ландшафт Італії для майбутніх поколінь.



## Компоненти



1 GAME BOARD



118 CARDS



30 CONTROL MARKERS  
(6 COLORS, 5 OF EACH)





1 BATTLE MARKER



1 FAVOR MARKER

## Приготування

1. Розмістіть дошку в центрі столу.
2. Поверніть усі 8 карток із значком класичної версії (фрукти) до коробки.  Перемішайте решту карт і роздайте по 10 карток кожному гравцеві обличчям вниз. Покладіть колоду лицьовою стороною вниз біля дошки.
3. Кожен гравець обирає колір і бере шість маркерів контролю цього кольору.
4. Наймолодший гравець бере маркер бою. Він або вона ініціюють першу битву та робить перший хід гри. 

## Хід гри

У **Кондотьер** гравці змагаються у численних битвах за різні регіони дошки. У кожній битві гравці борються за спірний регіон, по черзі граючи карти, щоб збільшити свою силу та зіграти спеціальні ефекти.

Наприкінці кожного бою гравець, який має найбільшу силу на основі зіграних ним карт, виграє бій та отримує контроль над спірним регіоном. Гра закінчується, коли один гравець контролює або три суміжні регіони, або загалом п'ять регіонів будь-де на дошці.

## Отримання Карток Після Бою

Ви можете зіграти кілька карт у певному бою, але **ви не берете нові карти автоматично після закінчення бою**. Натомість, коли в усіх гравців закінчуються карти, колода та руки всіх гравців скидаються.

Це може статися після одного бою або кількох; Ретельне керування картами та усвідомлення того, як ваші опоненти керують своїми картами, є критично важливими для отримання перемоги.

## Бій

Щоб розпочати бій, гравець із маркером бою вибирає порожній регіон (регіон у якому немає маркерів) і розміщує маркер бою в цей регіон. Це позначає регіон як спірний, і переможець битви отримує контроль над ним.

## Хід Гравця

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який ініціював бій. Під час вашої черги ви можете вибрати або зіграти карту, або зіграти пас.

## Зіграйте Карту

Розігруючи карту, ви можете збільшити свою силу, перешкодити суперникам або активувати інші ефекти. Існує два види карт: **карти найманців** і **спеціальні карти**.

### Кarti найманців

Кarti найманців складають основу вашої армії та позначені значком щита та значенням (угорі ліворуч). Кожен найманець, за якого ви граєте, робить свій внесок у вашу силу. Якщо ви маєте найвищу силу серед усіх гравців наприкінці битви, ви виграєте битву та отримуєте контроль над спірним регіоном.



### Спеціальні карти

Потужно впливають на бій, наприклад, примушують достроково завершити битву або збільшують силу гравця. Кожна спеціальна картка позначена унікальним значком (верхній ліворуч) і сувоєм (нижній), який вказує на дію карти. Повний ефект кожної карти див. у розділі «Спеціальні карти» на сторінках 5–6. Коли ви граєте картку, покладіть її у свій ряд (лицьовою стороною вгору перед собою). Якщо ви розіграли спеціальну карту, розіграйте її ефекти. Усі карти у вашому ряду залишаються видимими для всіх гравців до завершення бою.



## Пас

Якщо ви не бажаєте грати в карту або якщо у вас закінчилися карти, ви граєте пас. До кінця бою ви більше не можете зіграти карти, і ваша черга пропускається.

Будь-які карти, які ви вже зіграли під час бою, залишаються у вашому рядку, а їхні значення та ефекти все ще застосовуються; незалежно від того, коли ви проходите, ви все одно можете мати найвищу силу в кінці бою.

Якщо всі гравці, крім вас, зіграли пас, ви можете зіграти карти стільки послідовних ходів, скільки забажаєте, доки ви також не зіграєте пас.

## Сила та Найманці

Розігравши карту, додайте свою поточну силу (загальне значення найманців у вашому ряду плюс будь-які зміни від спеціальних карт) і промовте це вголос іншим гравцям. Це дозволяє всім знати про стан бою.

Колода містить 58 найманців: 10 найманців із значенням 1 і по 8 найманців із значенням 2, 3, 4, 5, 6 і 10.

## Кінець Бою

Після проходження всіх гравців бій закінчується.

## Визначення Переможця

Гравці порівнюють силу своїх армій, і гравець з найбільшою силою перемагає в битві. Переможець отримує контроль над спірним регіоном, розміщуючи в ній один зі своїх маркерів контролю. Переможець також отримує маркер бою (і починає наступний бій).

Якщо найвищі сили рівні, ніхто не виграє битву, і маркер контролю не ставиться. Випадковим чином вирішуйте хто серед гравців із нічиєю, візьме маркер бою. Зауважте, що спеціальна картка «Шпигун» може змінити того, хто бере маркер бою (див. «Спеціальні картки» на стор. 4–5).

## Очищення та Скидання

Після визначення переможця скиньте всі карти в рядах гравців обличчям догори в стопку скидання. Крім того, якщо на дошці є спеціальна карта «Зима» або «Весна», скиньте її.

Потім виконайте всі ці дії по порядку:

1. Якщо у вас на руках немає найманців, ви можете скинути решту карт руки. Кожен гравець робить цей вибір у порядку за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який має маркер бою.
2. Якщо ви єдиний гравець з картами в руках, ви повинні скинути свою руку, **навіть якщо у вас все ще є найманці**.
3. Якщо в усіх гравців на руках немає карт, скиньте колоду та руки гравців. **Перемішайте колоду з колодою скидання**, потім роздайте кожному гравцеві 10 карт плюс одну бонусну карту за кожен регіону, який він або вона контролює.

## Карти Руки

Завжди ретельно обмірковуйте, скільки ви хочете зіграти карт в кожному бою, включно з тим, коли ви хочете скинути руку.

- Якщо ви забагато граєте в першій чи двох битвах, ви можете мати мінімальний вплив у майбутніх битвах, доки колоду не буде скинуто.
- Якщо ви збережете свою руку під час багатьох битв, ви можете бути останнім гравцем із картами: вам доведеться скинути все, що ви зберегли.
- Якщо ви не скинете свою руку після бою (або не можете це зробити, оскільки у вас все ще є найманці), ви можете дати опоненту, який все ще має багато карт, значну перевагу в наступному бою.

## Ініціюйте Наступний Бій

Після завершення всіх кроків «Кінець Бою» гравець із маркером бою починає наступний бій.

## Перемога у Срі

Якщо ви контролюєте три суміжні регіони або загалом п'ять регіонів будь-де на дошці, гра закінчується, і ви виграєте! У рідкісних випадках, коли бій не може бути розпочато через відсутність порожніх регіонів, гра закінчується, і перемагає гравець, який контролює більшість регіонів. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.

## Спеціальні Картки

Кожна спеціальна карта має унікальний ефект, який може змінити стан бою. Ці ефекти узагальнено групою значків у нижній частині кожної картки. Кожна карта (та її кількість у колоді) пояснюється більш детально далі.

### Єпископ (6)

Коли ви граєте *Єпископа*, перевірте, який найманець має найвищу цінність серед усіх рядів гравців. Скиньте **всі копії** цієї карти з **усіх рядів гравців**.



Потім візьміть маркер прихильності (з дошки, якщо необхідно). Виберіть і помістіть його в порожній регіон на дошці; він залишається на дошці (навіть впродовж декількох битв), доки не буде зіграно іншого *Єпископа*. Бої не можна починати в регіоні маркером прихильності.



### Опудало (16)

Коли ви граєте в *Опудало*, візьміть одного з найманців зі свого ряду назад у свою руку (якщо можливо). *Опудало* не можна використовувати для повернення спеціальних карт.



### Зрадник (3)

Коли ви граєте *Зрадник*, битва негайно закінчується. Правила щодо того, хто перемагає, хто бере маркер бою тощо, вирішуються як зазвичай.



### Зима (3) та Весна (3)

Пори року *Зима* та *Весна* змінюють ефективність найманців для **всіх гравців**, але в грі одночасно може бути лише один сезон.

Коли ви граєте *Зима* або *Весна*, розмістіть картку на місці сезону на дошці. Якщо в цьому місці вже є карта, скиньте її та замініть новою карткою. Після закінчення битви, якщо на дошці є *Зима* або *Весна*, скиньте їх.



**Зима:** поки *Зима* у грі, значення кожного найманця в **усіх рядах гравців** дорівнює «1».



**Весна:** поки *Весна* в грі, перевірте, який найманець має найвищу цінність серед усіх рядів гравців. Додайте «3» до значення **всіх копій** цієї карти в **усіх рядах гравців**. Зверніть увагу, що найманець, на якого впливає *Весна*, може змінюватися під час битви.



*Зима* та *Весна* впливають лише на найманців, а не на спеціальні карти (навіть на ті, що збільшують загальну силу, як-от *Героїня* та *Шпигун*).

### Барабанщик (6)

Поки у вашому ряду є *Барабанщик*, подвоюйте значення кожного найманця у своєму ряду. Ви можете грати додаткових барабанщиків, але вони не матимуть ефекту.



## Шпигун (12)

За кожного Шпигуна у вашому ряду додайте 1 до своєї сили.

Крім того, після кожного бою гравець із найбільшою кількістю шпигунів бере маркер бою замість гравця, який виграв бій. Якщо гравці мають однакову кількість шпигунів, маркер бою береться як зазвичай.



## Героїня (3)

За кожну Героїню у вашому ряду додайте 10 до вашої сили.

### Сила та Спеціальні Карти

Спеціальні картки, дія яких відноситься значень найманців, вирішуються в такому порядку:

1. Єпископ
2. Зима
3. Барабанщик
4. Весна
5. Шпигун і Героїня

Це означає, що Єпископ впливає на найманців за їхніми звичайними значеннями (перед обчисленням *Зими*, *Весни* чи *Барабанщика*).

*Барабанщик* подвоює значення після *Зими* (кожен найманець фактично коштує 2 замість 1), але перед *Весною* (збільшення 3 не подвоюється).

*Героїня* та *Шпигун* не є найманцями, тому на їхні значення не впливають *Єпископ*, *Зима*, *Барабанщик* або *Весна*, але їхня додаткова сила застосовується в останню чергу, щоб уникнути будь-якої плутанини.

## Класичний Варіант

До цього видання *Кондотьер* входять компоненти та правила для гри в оригінальну версію гри.

## Зміни у Приготуванні

Перш ніж замішувати колоду, підготуйте її наступним чином: видаліть з колоди всі 22 карти, позначені піктограмою нової версії (квітка): усі карти *Весни*, *Єпископів* (нова версія), *Шпигунів* і одне *Опудало*.



Додайте усі 8 карт, позначених значком класичної версії (фрукт): п'ять додаткових найманців із значенням 1 і три *Єпископи* (класична версія).



## Єпископ (3)

Коли ви граєте в *Єпископа* (класична версія), битва закінчується відразу без переможця. Випадковим чином вирішіть, хто візьме маркер бою, а потім вирішіть решту кроків «Кінець Бою» як зазвичай.



## Гра для Двох

Під час гри *Кондотьер* з двома гравцями, кожен гравець використовує ідентичну колоду, ведучи кілька битв один проти одного, щоб визначити, хто може досягти переваги.

## Зміни у Приготуванні

Створіть дві однакові колоди, використовуючи лише карти, позначені значками гри для двох гравців. Кожна колода містить 14 найманців (по 2 кожного, значення 1–6 і 10), 3 *Опудала* та по 1 *Єпископу* (нова версія), *Барабанщику*, *Героїні*, *Зрадника*, *Зимі* та *Весні*.



Кожен гравець бере одну з колод (23 карти), тасує її та витягує вісім карт. Візьміть п'ять маркерів контролю будь-якого кольору. Випадково визначте, який гравець візьме маркер бою.

Поверніть дошку, маркер прихильності та всі невикористані картки та маркери контролю до коробки. Вони не використовуються в грі на 2 гравців.

## Зміна Правил

Є кілька змін у правилах:

- Коли бій закінчується, переможець отримує маркер контролю. Потім гравці повертають усі зіграні карти в коробку (гравці не можуть на них дивитися) і добирають знову до **восьми** карт (якщо можливо).
- Перший гравець, який **виграє три битви** (має три контрольні маркери), виграє гру.
- Якщо у вас повністю закінчилися карти (і колода, і рука порожні), **ваша колода не скидається**; ви змушені грати пас в решті битв.
- Якщо після завершення бою в обох гравців немає карток і жоден гравець не виграв трьох битв, той, хто виграв більше битв, виграє гру. Якщо у вас нічия, залишається нічия.
- Маркер прихильності не використовується. Ігноруйте відповідний ефект *Єпископа* (нова версія).
- Якщо грається *Зима* або *Весна*, розташуйте її посередині ігрової зони, а не на дошці. Усуньте його наслідки як зазвичай.

## Коротка Підказка

### Єпископ (Новий)



Скиньте всі копії найдорожчого найманця в грі. Помістіть маркер прихильності в порожній регіон.

### Єпископ (Класичний)



Бій закінчується без переможця. Довільно вирішуйте, хто візьме маркер бою.

## Пугало



Візьміть 1 найманця зі свого ряду назад у свою руку.

## Трагик



Бій закінчується негайно, переможець визначається як зазвичай.

## Зима



Значення кожного найманця в грі дорівнює «1». Ця карта замінює поточний сезон.

## Весна



Додайте «3» до всіх копій найдорожчого найманця в грі. Ця карта замінює поточний сезон.

## Харабанщик



Подвоюйте значення кожного найманця у вашому ряду.

## Шпигун



Додайте 1 до своєї сили. Наприкінці бою гравець із найбільшою кількістю шпигунів бере маркер бою.

## Героїня



Додайте 10 до своєї сили.