

ВО СЧЕ И НАЯВУ

Правила изрѣ



Добро пожаловать в Арзиум, край древних цивилизаций, диковинных созданий, невиданных чудес и сильных личностей. Великая сонная болезнь охватила Арзиум, вынудив всех его обитателей уйти далеко-далеко и скитаться по свету нестройной, то и дело засыпающей толпой. Ваша задача – найти их и пробудить, чтобы вместе отыскать ещё больше заблудших душ!

В Арзиуме также разворачиваются события в играх «Выше и Ниже», «Дальше и Ближе», «Islebound» и «City of iron».

СОСТАВ ИГРЫ



43 карты территорий/
персонажей

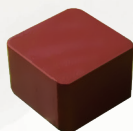


12 стартовых карт
(отмечены флагом)



24 жетона
артефактов

(не показаны)
4 памятки
и 1 карта заставы



96 фишек
исследований
(по 24 фишки 4 цветов)



30 монет номиналом 1
6 монет номиналом 5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по 3 стартовых карты одного цвета (отмечены флагом). Неиспользованные стартовые карты верните в коробку. Каждый игрок берёт фишки цвета своего флага.

2. Перемешайте карты территорий и положите получившуюся колоду стороной с территорией вверх.

3. Возьмите 6 карт территорий с верха колоды и разложите в 2 ряда по 3 карты в каждом (сторонай с территорией вверх) на середине стола – это игровое поле. Территории должны соприкасаться. Свитки должны быть на внешних границах поля (см. рис. на с. 5).

4. Каждый игрок раскладывает свои стартовые карты лицом вверх вдоль одной из границ поля. У одной и той же границы не могут разместиться два игрока.

5. Выберите первого игрока и выдайте ему памятку с надписью «Первый игрок», остальные игроки берут обычные памятки. Ход передаётся по часовой стрелке. Положите монеты рядом с полем. Второй и третий игроки получают по 1 монете, четвёртый игрок – 2 монеты.

Артефакты. Если вы играете в обычную версию игры, верните их в коробку.

Если вы играете в полную версию игры, об использовании артефактов см. на с. 12.

Примечание: все компоненты игры ограничены, за исключением монет. Если в ходе игры какие-либо компоненты закончились, они более не доступны. Если же закончились монеты, замените их чем-нибудь подходящим.



Колода

ХОД ИГРЫ

1. Начиная с первого игрока и далее в порядке по часовой стрелке, каждый игрок делает ход.

2. В свой ход выберите одного из доступных вам (лежащих лицом вверх) персонажей и разместите на поле фишки исследования. Для этого переверните карту персонажа лицом вниз и разместите свои фишки на поле согласно изображённой на ней схеме (соблюдая форму и конфигурацию схемы и ориентацию карты). Схема не может выходить за границы поля (это не касается пустых участков схемы – они не обязаны вписываться в пределы поля). Схему нельзя поворачивать. Вы должны разместить все указанные фишки, если возможно.

Если участок **уже занят** фишкой соперника или одной из ваших, размещённых в предыдущий ход, пропустите этот участок (разместите остальные фишки).

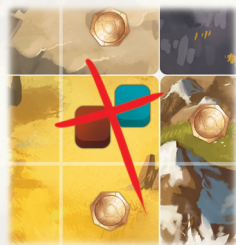
ВАЖНО: на каждом участке карты территории может быть только 1 фишка.

Примечание: вы можете вернуть свои фишки с поля, только если карта территории, на которой они размещены, полностью разведана (см. с. 10).

Если у вас закончились фишки для размещения, выполните ход как обычно, но не размещайте их.



*Пустой
участок*



*Недопустимое
действие*

3. Разместив фишку на символе монеты, получите по 1 монете из общего запаса за каждый символ. Храните свои монеты рядом со своими персонажами. Количество монет является открытой информацией – вы не можете скрывать её от соперников.

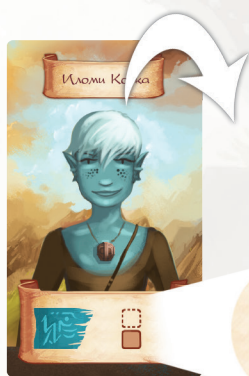
Этот участок уже занят, поэтому синий игрок пропускает его.



Переверните карту персонажа, чтобы её использовать.



Разместите фишки согласно схеме, соблюдая направление, заданное картой (не поворачивайте схему).



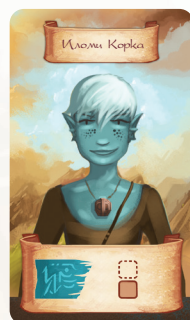
Такое действие
допустимо, поскольку
пустой участок схемы
может располагаться
за пределами поля.



*Такое действие
недопустимо,
поскольку
обычный участок
схемы не может
располагаться
за пределами
поля.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОНЕТ

В свой ход вы можете потратить 2 монеты, чтобы разместить фишку на поле в соответствии с пустым участком схемы выбранного персонажа. Если у вас достаточно монет, вы можете повторить это столько раз, сколько пустых участков в данной схеме. Помните, что за ход вы можете использовать только одного персонажа, а на каждом участке может быть только 1 фишка. Вы можете тратить монеты, полученные на этом же ходу, чтобы размещать фишки в соответствии с пустыми участками.



*Потратив
2 монеты, синий
игрок может
разместить
дополнительную
фишку.*



*Разместив
здесь свои
фишки,
синий игрок
получит
3 монеты.*

4. В конце вашего хода, если все 6 участков любой карты территории заняты фишками исследования, вы обнаруживаете пропавшего персонажа!

- Игрок, у которого **больше всего фишек исследования** на полностью разведанной карте территории, забирает себе эту карту.
- В случае ничьей каждый из претендентов **может поучаствовать в аукционе** за эту карту территории, начиная с активного игрока (того, в чей ход это происходит) и далее в порядке по часовой стрелке. Каждый игрок может сделать только одну ставку, и каждая ставка должна превышать предыдущую хотя бы на 1 монету (вы можете пасовать).

Претендент, сделавший наибольшую ставку, забирает карту. Платит только победитель аукциона, возвращая монеты в общий запас. Вы не можете поставить больше монет, чем у вас есть. Вы можете поставить 0 монет.

Пример: Стас размещает свою третью фишку на карте территории, тем самым сравнившись с Зоей. Стас делает ставку – 0 монет. У Зои нет монет, поэтому она не может перебить его ставку. Стас забирает карту.

- Получив карту, положите её **стороной с персонажем вверх** к остальным вашим картам в том же направлении. Верните все фишки с полученной карты их владельцам. Выложите на поле новую карту территории из колоды вместо полученной, разместив её так же, как и предыдущую.
- Если **карту получил соперник** и на ней была размещена хотя бы одна ваша фишка, вы получаете 1 монету из общего запаса. Вы не можете получить больше 1 монеты за полученную соперником карту территории, даже если на ней было несколько ваших фишек. Примечание: сразу несколько игроков таким образом могут получить по 1 монете за свои фишки.

Пример: Стас разместил свою третью фишку на карте территории, и теперь заняты все 6 участков. У Стаса на ней больше всего фишек, поэтому он забирает карту. У остальных трёх игроков было по одной фишке на этой карте, поэтому каждый из них получает по 1 монете из общего запаса.

5. Если в начале вашего хода все ваши персонажи спят (лежат лицом вниз), разбудите их (переверните лицом вверх) и продолжайте ход как обычно.

РАННИЙ ПОДЪЁМ: в начале своего хода вы можете разбудить всех своих персонажей (перевернув лицом вверх), даже если кто-то из них ещё не спит. Для этого потратьте по 1 монете за каждого лежащего лицом вверх персонажа. При этом вы должны разбудить *всех* своих персонажей (вы не можете оставить лежать часть персонажей лицом вниз).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается, пока у любого из игроков не окажется 10 карт (включая 3 стартовых). Когда это происходит, раунд доигрывается до конца (чтобы все игроки сделали одинаковое количество ходов), после чего все игроки подсчитывают очки, полученные за имеющиеся у них карты. Побеждает тот игрок, у которого больше всего очков. В случае ничьей побеждает самый богатый претендент. Если всё ещё ничья, претенденты делят победу.

Символ победных очков



ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Перемешайте жетоны артефактов и выложите лицом вверх 4 в ряд над полем.

В конце своего хода вы можете приобрести один из этих жетонов, заплатив указанную цену. Купив артефакт, положите его рядом со своими персонажами и выложите новый жетон из стопки взамен купленного, чтобы игрокам всегда было доступно 4 артефакта. У вас может быть сколько угодно артефактов, но за один ход можно купить только 1 артефакт.

Артефакты обладают особыми свойствами.

- Для использования особого свойства вашего артефакта необходимо перевернуть его лицом вниз.
- Свойством артефакта можно воспользоваться только в свой ход.
- В свой ход вы можете использовать сколько угодно артефактов.

- Каждый раз, когда вы будите всех своих персонажей (в том числе действием «Ранний подъем»), также переверните лицом вверх все использованные артефакты (чтобы их снова можно было использовать).
- Если вы будите персонажей действием «Ранний подъем», то **не платите** по 1 монете за каждый неиспользованный артефакт.

В конце игры подсчитайте очки за имеющиеся у вас артефакты и добавьте к финальному результату.

Описание особых свойств артефактов см. на с. 16.



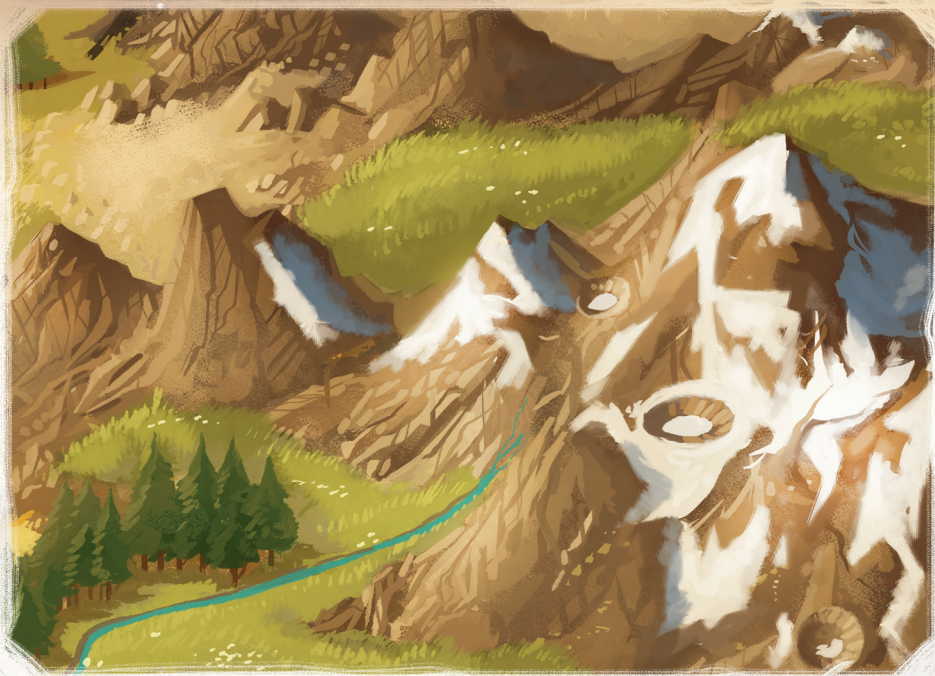
ВАРИАНТ ИГРЫ С ЗАСТАВОЙ

Положите карту заставы возле поля. Если в ходе игры ваши фишки полностью окружают фишку соперника, заняв 8 участков, вы получите карту заставы, которая принесёт 3 очка в конце игры. Если вы получили карту заставы, то сохраняете её до конца игры.



ВАРИАНТ ИГРЫ С БАШНЯМИ ИЗ ФИШЕК

В этом варианте на каждом участке может поместиться не более 2 фишек – размещайте одну над другой. Как обычно, карту территории получает тот игрок, чьих фишек на разведанной территории окажется больше. Ничьи разыгрываются по обычным правилам.



Автор игры: Райан Локет

Оформление: Райан Локет

Вклад в разработку игры: Райан Локет, Мэлори Локет, Алекс Дэвис, Бренна Асплунд, Альф Сигерт.

Игру тестировали: Бренна Асплунд, Мэлори Локет, Алекс Дэвис, Рэйчел Локет, Кайл Хэммонд, Шерил Локет, Брэндон Локет, Альф Сигерт, Наташа Сигерт, Роуз Асплунд.

Особая благодарность поддержавшим игру на платформе Kickstarter и всем тем, кто помог отредактировать и вычитать этот буклет правил!

© Red Raven Games, 2020.

По всем вопросам обращайтесь на www.redravengames.com.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Арине Павловой, Ксении Ивановой, Максиму Книшевицкому, Татьяне Леонтьевой, Лайле Сатировой, Андрею Королёву, Андрею Багрикову за помощь в подготовке русского издания.

СВОЙСТВА АРТЕФАКТОВ



Это свойство позволяет вам бесплатно (не тратя 2 монеты) разместить фишку на поле в соответствии с пустым участком схемы. При этом вы всё равно должны использовать карту персонажа.



Это свойство позволяет вам заменить фишку соперника своей (только если вы используете карту персонажа). Если вы заменили фишку на участке с символом монеты, получите столько монет, сколько символов изображено.



Это свойство позволяет вам получить 1 монету.



Это свойство позволяет вам при размещении фишек на поле повернуть любую из ваших схем на 90 градусов по часовой стрелке.



Это свойство позволяет вам передвинуть любую фишку на поле (даже чужую) на соседний незанятый участок в этом ряду или колонке. Монет за это никто не получает.



Это свойство позволяет вам перевернуть любую свою карту персонажа (лицом вверх или вниз). Вы можете воспользоваться этим свойством в самом начале своего хода. Например, вы можете перевернуть последнего из неспящих персонажей лицом вниз, чтобы иметь возможность бесплатно разбудить всех сразу.