

Русь – правила игры

Цель игры

Один игрок играет за Русь и стремится превратить её в империю, расширив её влияние в шести стратегически важных направлениях. А второй игрок, враг, управляет силами, которые мешают этому.

Состав игры

- 1 поле
- 9 красных маркеров времени
- 1 белый маркер активности
- 1 мешок
- 1 карта времени Руси
- 20 карт Руси
- 1 карта времени врага
- 20 карт врага
- 1 карта активности
- 36 жетонов влияния
- 7 плиток территорий

Подготовка к игре

Определите игроков: Русь и враг. Каждый получает свою карту времени и свои 20 карт, которые замешивает в свою колоду.

Поместите поле в центр игрового стола. Положите на клетку шкалы поля «0»: 1 маркер времени из общего запаса и 1 маркер активности. Положите рядом с полем остальные маркеры времени, плитки территорий, мешок с жетонами влияния и карту активности, стрелками в направлении к Руси (он – первый игрок в первом раунде).

Ход игры

Игра состоит из раундов, в каждом из которых происходит следующее.

А) Подготовка

Каждый игрок берёт в руку из своей колоды: первый игрок 5 карт, второй – 4 карты. Если колода игрока в какой-то момент игры пуста, он формирует новую колоду из карт своей стопки сброса.

Враг берёт из мешка случайные 3 жетона влияния, тайно смотрит их и выкладывает их на клетку «0», рубашкой вверх. Он может посмотреть эти жетоны в любое время, а Русь – нет.

Б) Игра картами

Игроки по очереди, начиная с первого игрока, играют карты, по одной, используя их одним из двух способов – как числовое значение или как действие.

1. Числовое значение

В соответствии с числом в левой верхней части карты игрок перемещает по шкале на поле, по направлению к себе, что-то одно: маркер времени, маркер активности или жетон влияния.

Если игрок перемещает жетон влияния, то жетон должен быть того же цвета, что и перечисленные на карте, под числом, допустимые цвета. Враг может посмотреть закры-

тый жетон, найти жетон нужного цвета, и переместить его, открыв. Русь может либо переместить открытый жетон, либо назвать один цвет, имеющийся на играемой карте. Враг смотрит закрытые жетоны и указывает, на каких из них есть названный цвет. Русь выбирает любой жетон из указанных, открывает его и перемещает. Если жетона названного цвета на шкале нет, Русь перемещает маркер времени или маркер активности.

Если маркер времени достиг клетки «5» игрока, игрок снимает со шкалы этот жетон и кладёт его на свою карту времени.

Если маркер активности достиг клетки «5» игрока, игрок снимает со шкалы этот маркер и оставляет у себя до конца раунда.

Если жетон влияния достиг клетки «5» игрока, игрок немедленно выставляет его на поле. Если на выставляемом жетоне есть красная метка «+1», игрок дополнительно двигает к себе на 1 клетку маркер времени. Игрок кладёт жетон на поле, на клетку того же цвета, который есть на жетоне. Русь кладёт жетон влияния лицом вверх, враг – рубашкой вверх. Русь стремится соединить непрерывными цепочками центральную часть поля с территориями на краю поля. Враг стремится разорвать эти цепочки.

Сыгранная карта кладётся в стопку сброса игрока, лицом вверх. Оба игрока могут в любое время смотреть все карты обеих стопок сброса.

2. Действие

Игрок выполняет действие, описанное на карте, в максимально полном объёме.

Событие – обычно после выполнения этого действия карта удаляется из игры, лицом вверх, о чём написано в нижней части карты. Оба игрока могут смотреть все удалённые из игры карты.

Герой – карта Руси. После выполнения действия помещается в сброс.

Защитник – карта врага. После выполнения действия помещается в сброс.

Ответ – карта играется как ответное действие, только если противник выполняет действие, указанное на карте.

Возьми из общего запаса плитку – это действие можно выполнять только в том случае, если указанная плитка всё ещё присутствует в общем запасе, а не уже выложена по полю. Русь кладёт плитку территорий на соответствующую область поля открыто, враг – закрыто.

Если игрок перемещает закрытый жетон влияния, этот жетон сразу же открывается.

В) Результат

Когда у обоих игроков не осталось карт в руке, выполните 5 действий:

1. Верните в мешок жетоны влияния, находящиеся на клетке «0».

2. Поверните карту активности стрелками к тому игроку, на чьей стороне находится маркер активности. Если маркер активности находится на клетке «0», поверните карту к другому игроку. Игрок, на которого показывают стрелки карты активности, становится первым игроком.

3. Игрок, на чьей стороне находится маркер времени, кладёт этот маркер на свою карту времени, на свободную клетку с наименьшим номером. Если рядом с этой клеткой есть текст, он выполняется. Если маркер времени находится на клетке «0», он кладётся в общий запас.

4. Положите на клетку шкалы поля «0»: 1 маркер времени из общего запаса и 1 маркер активности. Если маркеров времени в запасе не осталось, в игре побеждает враг.

5. Начиная с игрока, на которого показывают стрелки карты активности, игроки снимают со своей стороны шкалы все жетоны влияния и кладут их на поле, по правилам, описанным выше.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается победой врага, если он поставил на свою карту времени пятый маркер времени, или в общем запасе не осталось маркеров времени, чтобы подготовить новый раунд.

Игра немедленно заканчивается победой Руси, если этот игрок соединил центральную область поля с двумя территориями. Это должны быть непрерывные цепочки, состоящие из открытых жетонов влияния. Пустые клетки и закрытые жетоны влияния разрывают цепочки.