

Игра Осе и Хенрика Бергов

Иллюстрации Александра Рома

Эпидемия

ПРАВИЛА ИГРЫ

Европа, 1347 год. Мир стоит на грани катастрофы. До Европы добралась Чёрная смерть — за следующие 4–5 лет население сократится вдвое. Пока игроки обживаются в разных регионах, чума расплозается по всему континенту. Каждое средневековое сословие по-своему влияет на ситуацию: крестьяне обеспечивают прирост населения, мудрые монахи отгоняют крыс, а зажиточные торговцы при первых






знаках чумы бросаются бежать. Рыцари во время военных походов разносят заразу по другим областям, ведьмы сдерживают эпидемию с помощью колдовства, а короли укрываются от мора в своих неприступных дворцах. Но перед чумой все равны: с приходом крыс угроза нависнет над каждым. Когда чума отступит и игра закончится, выиграет тот, у кого останется больше всего жителей.

СОСТАВ ИГРЫ




Игровое поле. На карте изображена средневековая Европа, разделённая на 12 регионов.

 При игре на двоих используются только светлые регионы.

 +  При игре на троих используются светлые и полукрашенные регионы.

 +  +  При игре на четверых используется всё поле.

 Регионы, отмеченные стрелочками, считаются соседними, даже если у них нет общих границ.



Кроме этого, на поле отдельно изображён дворец.



80 деревянных кубиков (по 20 каждого цвета).



49 жетонов с крысами на обороте и описанием последствий чумы на лицевой стороне.



12 из них отмечены фиолетовой каймой — это стартовые крысы, которые размещаются на поле в самом начале партии.

6 карт сословий (одна на каждое из 6 сословий: крестьянство, горожане, духовенство, рыцарство, колдуны и знать).



Фигурка чумы

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле. Сбоку положите 6 карт сословий.



2. Каждый игрок выбирает себе цвет и забирает в личный запас все деревянные кубики этого цвета.



7. Начинается ход первого игрока, другие ходят после него по часовой стрелке.



3. 12 жетонов стартовых крыс перемешайте лицевой стороной вниз, и в каждый регион поля лицевой стороной вниз положите 1 жетон крысы. В игре на 2 (3) человек используется только 8 (10) регионов, поэтому на поле помещается только 8 (10) жетонов крыс.



4. Обычные жетоны крыс перемешайте лицевой стороной вниз и положите в запас рядом с полем.

Если игроков меньше 4, из игры надо не глядя убрать обратно в коробку несколько случайных жетонов (только из числа обычных крыс):

2 игрока — нужно убрать 12 жетонов крыс;

3 игрока — нужно убрать 6 жетонов крыс.

Оставшиеся жетоны стартовых крыс смешиваются с обычными жетонами крыс.



5. Фигурка чумы помещается в случайный регион.



6. Игру начинает младший игрок. Начиная с него и следуя **по часовой стрелке**, каждый игрок помещает 2 своих кубика в любой регион на поле. После этого, начиная с последнего игрока и следуя **против часовой стрелки**, каждый игрок помещает в любой регион на поле ещё 2 своих кубика.

Ход ИГРЫ

Ход игрока состоит из трёх фаз.


А. Выбор новой карты сословия (по желанию).

Б. Добавление кубиков на поле.

В. Перемещение фигурки чумы. Порядок фаз А и Б произволен. Ход всегда завершается фазой В.

А) Выбор новой карты сословия (по желанию)


Игрок может взять 1 карту сословия — либо из выложенных рядом с полем, либо у другого игрока. Взятые карты сословий игроки кладут перед собой на стол лицевой стороной вверх, чтобы всем было видно. Каждая карта сословия даёт владельцу определённые преимущества (подробнее на стр. 7), но при этом она повышает вероятность потери своих кубиков из-за чумы. Каждую карту сословия необходимо держать перед собой до тех пор, пока её не заберёт соперник; другим способом избавиться от карт сословий невозможно.



Даже если на столе перед игроком уже есть карты сословий, в каждый свой ход он может брать ещё одну. Часто бывает, что у игрока больше одной карты, — в таком случае он может пользоваться преимуществами всех своих карт сословий.

Б) Добавление кубиков на поле


Игрок может поместить кубики своего цвета в любой регион на поле. Количество размещаемых кубиков должно равняться количеству жетонов крыс в этом регионе. Из этого следует, что помещать кубики в регион, где нет жетонов крыс, нельзя (исключение: карта сословия «Крестьянин», см. стр. 7).



Пример: сейчас во Франции три жетона крыс, в Германии один, в Италии ни одного. Ходит играющий красными. Он решает поместить один из своих кубиков в Германию. Если вместо этого он захочет добавить кубики во Францию, то сможет поместить туда три кубика, а в Италию нельзя добавить ни одного.



В) Перемещение фигурки чумы



Наконец, игрок должен переместить фигурку чумы. Её надо передвинуть в регион, соседний с тем, где она сейчас находится. Игрок может выбрать любой из граничащих регионов, **но оставлять фигурку чумы на месте нельзя.** После этого регион, в который перешла фигурка чумы, становится рассадником чумы.

После этого свирепствует чума:

1. Чума распространяется

Если в рассаднике чумы нет жетонов крыс, ничего не происходит.

Если в рассаднике чумы **1 жетон крысы**, то игрок, который сейчас ходит, помещает **1 новый жетон крысы** из запаса в любой регион, соседний с рассадником чумы.

Если в рассаднике чумы **2 или 3 жетона крыс**, игрок помещает **2 новых жетона крыс** в любые регионы, соседние с рассадником чумы. Можно поместить двух крыс в один регион либо по одной в два разных региона.

2. Чума свирепствует в рассаднике

Если в рассаднике чумы есть хотя бы один деревянный кубик, а также один или несколько жетонов крыс, вскройте по очереди жетоны крыс и применяйте их эффекты — до тех пор, пока либо все жетоны крыс не будут вскрыты, либо в регионе не останется кубиков. Все вскрытые жетоны удаляются из игры в коробку, а те, которые по-прежнему закрыты, остаются в рассаднике.

Примечание: жетоны крыс помещаются на поле лицевой стороной вниз, подсматривать в них нельзя!

Примечание: в одном регионе не может быть более 3 жетонов крыс! Поэтому нельзя добавлять жетоны в регион, где уже есть 3 жетона крыс. В таком случае игроку нужно выбрать другой регион, соседний с рассадником чумы. Изредка может случиться, что во всех соседних с рассадником чумы регионах уже есть по 3 жетона крыс, — тогда новые крысы не добавляются.

На лицевой стороне всех жетонов крыс отображается 2 типа сведений:

Пороговое значение. Если общее число деревянных кубиков (независимо от цвета) в рассаднике чумы больше или равно пороговому значению, там происходит вспышка эпидемии. В противном случае — то есть если количество кубиков меньше порогового значения — жетон удаляется из игры без каких-либо последствий.



Один или несколько символов. Эти значки показывают, среди каких сословий начинается чума в случае вспышки эпидемии. Каждый символ сословия означает, что владелец соответствующей карты сословия должен убрать 1 свой кубик из рассадника чумы обратно в запас. Если у игрока нет кубиков в этом регионе, чума его не затрагивает.

Помимо символов сословий или вместо них на жетонах могут присутствовать буквы Б («Большинство») и/или К («Каждый»). Каждая буква **Б** означает, что игрок, кубиков которого в рассаднике чумы больше всего, должен убрать 1 кубик. Если у нескольких игроков одновременно наибольшее количество кубиков, то каждый из них должен убрать по 1 кубику. Каждая буква **К** означает, что все игроки, у которых есть кубики в рассаднике чумы, должны убрать по 1 кубику. **Буквы Б рассматриваются после вскрытия жетона крысы в первую очередь.** Они всегда влияют на игрока, у которого при вскрытии жетона крысы больше всего кубиков в рассаднике чумы, даже если из-за других символов на жетоне крысы первенство может перейти другому игроку. После того как вы разберётесь с символами **Б**, остальные можно рассматривать в произвольном порядке.

Как только в рассаднике чумы после вспышки эпидемии не остаётся жетонов крыс или деревянных кубиков, ход заканчивается и переходит к следующему игроку.

ПРИМЕР

У играющего жёлтыми имеется карта сословия «Рыцарь» (рыцарство), у играющего зелёными — карты «Крестьянин» (крестьянство) и «Торговец» (горожане), а у играющего синими — «Монах» (духовенство), «Ведьма» (колдуны) и «Король» (знать).

Ходит играющий красными, наступает третья фаза («Перемещение фигурки чумы»).

Игрок решает передвинуть фигурку чумы во Францию. Сейчас во Франции 3 жетона крыс, 2 зелёных кубика и 1 жёлтый.

Сначала чума распространяется. Поскольку во Франции 3 жетона крыс, надо поместить 2 новых жетона в 1 или 2 соседних региона. Играющий красными решает поместить оба в Испанию.



После этого во Франции начинает свирепствовать чума. 3 жетона крыс вскрываются по очереди:



На первом жетоне обозначено пороговое значение 1. Во Франции 3 кубика, поэтому там происходит вспышка эпидемии. На жетоне крысы изображён 1 символ буржуазии и 1 символ духовенства. Поскольку у играющего зелёными сейчас имеется карта сословия «Торговец» (горожане), ему придётся вернуть 1 из своих кубиков в запас. У играющего синими имеется карта сословия «Монах» (духовенство), но поскольку у него нет кубиков во Франции, ему нечего убирать.

Поскольку во Франции ещё остались кубики, вскрывается следующий жетон крысы. У него пороговое значение 3. Так как на данный момент во Франции всего 2 кубика (один зелёный кубик только что был убран), ничего не происходит.

Наконец, вскрывается последний жетон крысы. Его пороговое значение равно 2, поэтому происходит ещё одна вспышка эпидемии. На этом жетоне крысы 3 символа — Б («Большинство»), горожане и духовенство. Играющий зелёными и играющий жёлтыми делят первенство по количеству кубиков в регионе, поэтому каждый из них должен убрать в запас по 1 кубик.

В результате Франция опустошена. Согласно последнему жетону, владельцы карт буржуазии (играющий зелёными) или/и духовенства (играющий синими) должны убрать из региона по одному кубик за каждую такую карту сословия, но ни у кого из них уже не осталось жителей во Франции.

На этом ход играющего красными заканчивается — на иллюстрации показана сложившаяся на поле ситуация.



КАРТЫ СОСЛОВИЙ

Примечание: игрок может пользоваться преимуществами своих карт сословий только в свой ход. Каждую карту сословия можно использовать только 1 раз в ход и только до начала фазы В (исключение: карта сословия «Рыцарь»).

Король (знать)



Владелец этой карты сословия может убрать один из своих кубиков с поля во дворец. Переместить кубик можно только из региона без жетонов крыс. Кубикам, перемещённым во дворец, до конца игры

ничего не грозит, а при финальном подсчёте очков они считаются наравне с обычными.

Рыцарь (рыцарство)



В фазе В владелец этой карты сословия может передвинуть фигурку чумы сразу на два региона вместо одного. Кроме того, этот игрок может перед вскрытием жетонов крыс объявить, что фигурка чумы будет считаться за 2 нейтральных кубика.

Пример: если фигурка чумы находится в Италии, владелец карты сословия «Рыцарь» может, например, переместить её в Скандинавию. Если в Скандинавии находится 2 кубика, а игрок решит считать фигурку чумы за 2 дополнительных — тогда там случится вспышка эпидемии, даже если пороговое значение вскрытого жетона крыс будет 3 или 4.

Торговец (горожане)



Владелец этой карты сословия может передвинуть до 3 кубиков своего цвета из одного региона в соседний.

Монах (духовенство)



Владелец этой карты сословия может передвинуть 1 жетон крысы из любого региона в соседний. Это можно сделать либо до, либо после добавления кубиков в фазе Б.

Пример: в регионе 3 жетона крыс. В свой ход игрок может поместить в этот регион 3 кубика. Если у него есть карта сословия «Монах», после этого он может переместить один жетон крысы в соседний регион.

Учтите, что в одном регионе не может быть больше 3 жетонов крыс. Игрок с картой сословия «Монах» не может переместить жетон крысы в регион, где их уже 3.

Крестьянин (крестьянство)



Во время фазы Б («Добавление кубиков на поле») владелец этой карты сословия может добавить в регион на 1 кубик больше обычного. Например, он может поместить 4 кубика в регион, где есть 3 жетона крыс, или 1 кубик в регион без крыс.

Ведьма (колдуны)



Владелец этой карты сословия может в любой момент своего хода посмотреть лицевую сторону одного жетона крысы на поле. После этого он может посмотреть лицевую сторону другого жетона крысы, лежащего в том же или другом регионе. Затем при желании владелец карты «Ведьма» может поменять двух этих крыс местами (само собой, это имеет смысл только в том случае, если были изучены жетоны из двух разных регионов).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после хода, во время которого:

- закончился запас жетонов крыс либо
- игрок к концу своего хода выставил на поле все свои кубики (случается редко).

- После этого каждый игрок делает последний ход. Во время него все участники партии, кроме завершившего игру, могут в последний раз воспользоваться преимуществами своих карт сословий.
- Последний ход совершают игроки в порядке против часовой стрелки, начиная с игрока по правую руку от завершившего игру.
- В последний ход игрокам разрешается пользоваться преимуществами только тех карт сословий, которые у них уже есть.
- Нельзя брать новые карты сословий, добавлять на поле кубики (исключение: карта сословия «Крестьянин») и передвигать фигурку чумы (исключение: карта сословия «Рыцарь»). Карты сословий сохраняют свои обычные преимущества; исключения перечислены в примечании справа.
- После этого чума поражает все регионы — то есть все жетоны крыс по очереди вскрываются и применяются их эффекты.

Крестьянин: владелец этой карты сословия может добавить 1 кубик своего цвета в любой регион.

Рыцарь: владелец этой карты сословия может передвинуть фигурку чумы на 1 или 2 региона. В конце игры фигурка считается за 2 нейтральных кубика населения.

Побеждает игрок с наибольшим количеством кубиков на поле (включая кубики во дворце). В случае ничьей между двумя и более игроками выигрывает тот игрок из числа претендентов на первенство, который ходил бы следующим, если бы игра не закончилась.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Осе и Хенрик Берг
Художник: Александр Рош
Менеджер проекта: Ионни де Фриз
www.whitegoblingames.com
© 2011 White Goblin Games.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Перевод: Алексей Мальский
Редактура: Александр Киселев
Вёрстка: Дарья Смирнова
Корректура: Ольга Португалова
Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.