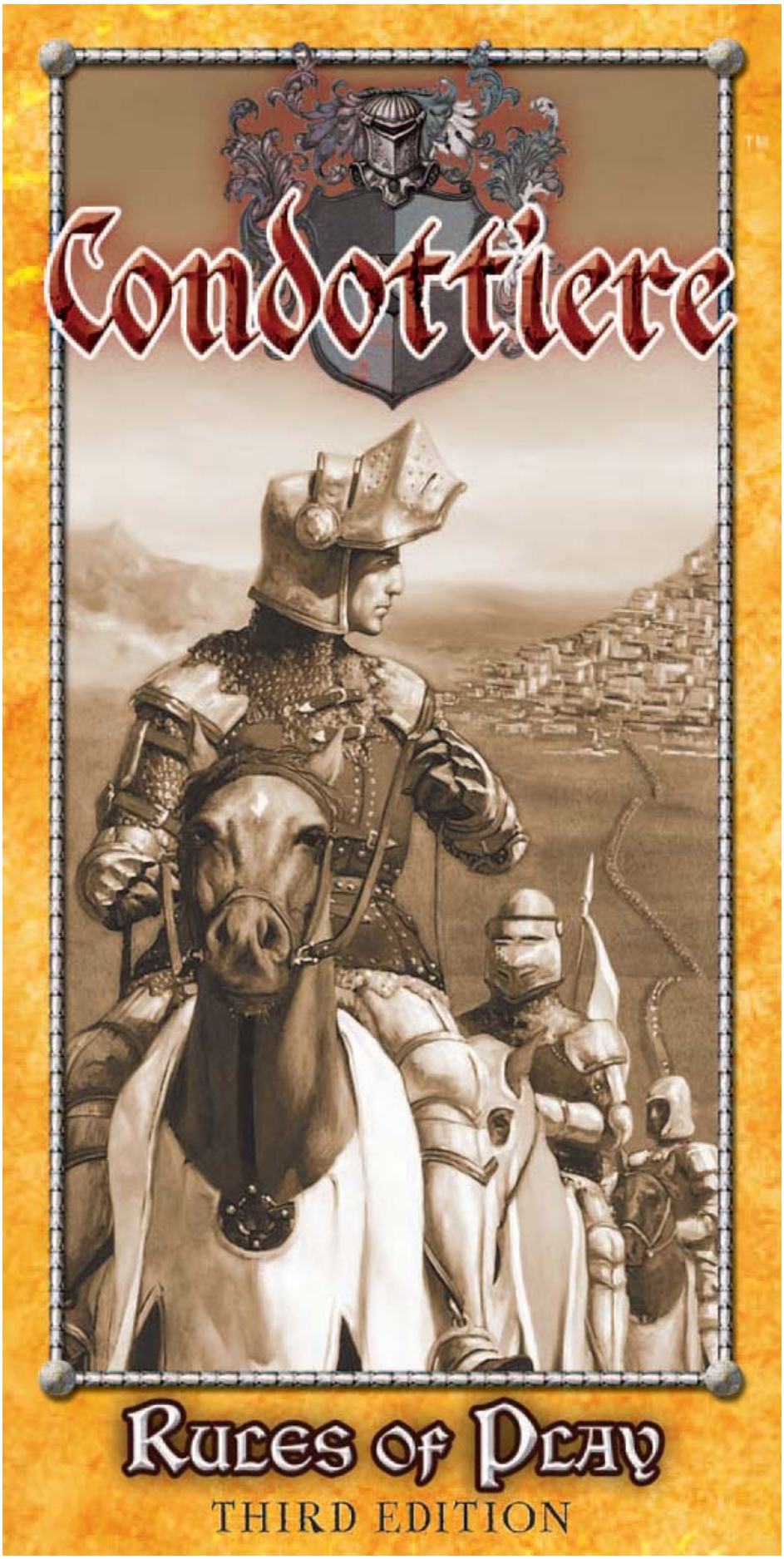


Перевод Виталий Носов

Condottiere.
Правила игры.

Во время эпохи ренессанса Италия была раздроблена на независимые города-государства. Наиболее известные из них Генуя, Флоренция, Милан и Республика Венеция. Это было эра, в которую появились Кондотьеры – лидеры наемных армий, предлагавшие свои услуги самым могущественным городам. Великолепные стратеги и тренированные воины, Кондотьеры, не были просто наемниками, они перекраивали карту Италии с помощью интриг, битв и союзов. Наиболее удачливые из них основали новые династии правителей: Франческо Сфорза захватил Милан, а Джованни Медичи сделал своим королевством Флоренцию.

Игроки выступают в роли Кондотьеров, пытаясь завоевать самые богатые города-государства. Однако будьте осторожны, ваши амбиции пересекутся с планами ваших оппонентов. И помните, что сила армии не всегда решает исход сражения за город. Используйте свои дипломатические навыки, что бы одержать победу.

Цель игры.

Игроки стремятся захватить города-государства, объединить их и создать наиболее могущественное королевство в Италии. Первый игрок, который захватит определенное количество областей, выиграет игру. Игрок может одержать победу более быстрым путем, если захватит смежные регионы. Смежными являются регионы, имеющие общую границу.

В игре с 4, 5 и 6 участниками первый из игроков, кто захватит 5 регионов или 3 смежных региона, объявляется победителем. В игре с 2 и 3 участниками первый из игроков, кто захватит 6 регионов или 4 смежных региона, объявляется победителем.

Ход игры.

Игра состоит из раундов. Во время каждого раунда разворачивается одно или несколько сражений. После того, как все игроки кроме одного сыграли последними картами, новые карты берутся из колоды и новый раунд начинается. В начале каждого сражения игрок обладающий фигуркой Кондотьера должен расположить ее в регионе по своему выбору. За этот регион начинается сражение между игроками.



Фигурка Кондотьера не может быть расположена в области находящейся под протекцией Папы или в регионе уже захваченном другим игроком.

Обзор сражения.

Во время сражения игроки по очереди располагают карты на столе перед собой, формируя боевую линию. Боевая линия показывает силы игрока, которые принимают участие в сражении. На момент, когда все игроки закончили располагать карты, сражение заканчивается, и игрок с наибольшей силой армии завоевывает регион. Новый регион выбирается и за него начинается новое сражение.

Подготовка к игре.

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок выбирает свой цвет и забирает себе маркеры контроля. Маркеры будут во время игры отмечать принадлежность областей игрокам.
3. Самый младший игрок забирает себе фигурку Кондотьера. Он перемешивает колоду и раздает каждому игроку по 10 карт, не показывая их значение. Наконец игрок располагает фигурку Кондотьера в одном из регионов по своему выбору. Данная область становится целью первого сражения. Первый игровой раунд начинается с первой битвы.

Сражение.

Игрок, расположивший фигурку Кондотьера на карте, всегда делает первый ход в битве. Далее право хода передается по часовой стрелке. В свой ход игрок должен либо сыграть картой или спасовать.

Игра картой.

Если игрок выбрал игру картой, он кладет одну карту перед собой на стол рядом с уже сыгранными в этом сражении картами. Карта кладется так, что бы все участники игры видели ее значение. Выложенные карты формируют боевой строй игрока. Сила армии игрока равна сумме карт в боевом строю. На силу армии влияют так же модификаторы специальных карт. Игрок имеет право сначала выложить любую карту, даже если это специальная карта.

После игры картой игрок объявляет силу своего боевого строя.

Правила не требуют от игрока обязательно играть картой. Во время любого своего хода игрок может спасовать. Даже игрок, разместивший фигурку Кондотьера, может спасовать своим первым ходом.

Пасс.

Спасовавший игрок не имеет право играть картой до следующей битвы. Следующий раз, когда в данной битве право хода дойдет до спасовавшего игрока, он просто пропускает ход. Однако спасовавший игрок может выиграть битву, если к ее концу он будет иметь наибольшую силу своей боевой линии.

Остальные игроки имеют право играть картами дальше, если некоторые из участников игры спасовали. Даже если все игроки спасовали, то последний игрок может продолжать дальше выкладывать карты, пока не выберет пасс.

Если во время сражения игрок не обладает картами на руке, он должен только пасовать. Он не может принимать участие в игре до следующего раунда. Остальные игроки продолжают принимать участие в сражении без него. Если игрок выиграл сражение, в котором он играл своей последней картой, он все равно получает фигурку Кондотьера и выбирает регион, за который начнется новая битва, даже если он в ней не будет принимать участия.

Подведение итогов сражения.

Сражение идет до тех пор, пока либо все игроки не спасуют, либо кто-либо из них не сыграет картой сдачи. После окончания сражения выполните следующие шаги:

1. Сравнение сил.

Все игроки объявляют окончательную силу своих боевых линий. Игрок с наибольшей силой завоевывает регион. Он располагает в регионе свой маркер контроля и берет себе фигурку Кондотьера.

Исключение. Если чья-то боевая линия содержит больше карт куртизанок, чем линия победителя, то фигурку Кондотьера получает не победитель, а обладатель карт куртизанок.

Если двое игроков обладают одинаковыми по силе боевыми линиями, то ни один из них не завоевывает регион, а фигурка Кондотьера передается игроку, сидящему слева от участника игры, который последний раз ставил ее на карту.

2. Выбор нового места сражения.

Игрок, обладающий фигуркой Кондотьера, выбирает новый регион, за который начнется сражение. Он может выбрать любой нейтральный регион, не содержащий маркера контроля одного из игроков и маркера благоволения Папы. Игрок может выбрать регион, где результат сражения привел к ничьей.

3. Сброс линий.

Все карты, входящий в боевые линии, сбрасываются. Карты должны быть обязательно сброшены.

4. Сброс карт с руки.

Если игрок не имеет на руке карт наемников, он может их все сбросить. Сброс не является обязательным, но возможен только при отсутствии карт наемников. Если на руке у игрока есть хоть одна карта наемника, он не может сбросить карты с руки.

Конец раунда.

Раунд заканчивается, когда после 4 фазы подведения итогов последнего сражения только у одного игрока на руках остались карты (или игроков с картами нет вовсе). Если один игрок имеет карты на руке, он может сохранить до двух карт, а остальные должен сбросить.

Далее игрок, обладающий фигуркой Кондотьера, перемешивает все карты, включая сброшенные. Далее он раздает всем, включая себя, карты так, что бы их число на руке каждого игрока равнялось 10. Далее он раздает игрокам по одной дополнительной карте за каждый регион, который контролирует участник игры.

Сделки между игроками.

В любой момент игры ее участники могут заключать сделки между собой и обсуждать игровую ситуацию. Игроки могут показывать друг другу свои карты, но не обмениваться ими. Игроки не обязаны следовать договорам заключенным друг с другом.

Описание карт.



Карты наемников.

Карты наемников отличаются от остальных карт оранжевой каймой и формой щита в верхней левой части карты. Число на щите указывает силу карты. Карты наемников самые распространенные, которые дают силу боевой линии. Все 10 карт силой 1, по 8 карт силой от 2 до 6 и силой 10.

Специальные карты.



Зима (3 карты).

Как только игрок сыграл картой зимы, немедленно сбросьте все карты весны, находящиеся на столе. Стужа снижает эффективность солдат. Если карта зимы находится в игре, считайте силу каждой карты наемников равную 1. Это применимо к картам боевых линий всех игроков, включая линию игрока, который сыграл картой зимы. Эффект от карт зимы не складывается. Если в игре находится несколько карт зимы их эффект равен одной карте.



Весна (3 карты).

Как только игрок сыграл картой весны, немедленно сбросьте все карты зимы, находящиеся на столе. Весна поднимает моральный дух солдат. Когда карта весны находится в игре, участники сражения выясняют наибольшую по силе карту наемников, входящую в чью-либо боевую линию. Все игроки, обладающие такой картой в своей боевой линии, считают ее по силе на 3 пункта больше значения указанного на ней. Если несколько карт с наивысшей силой находятся в боевой линии, каждая карта приносит по 3 дополнительные силы армии. Эффект от карт весны не складывается. Если в игре находится несколько карт весны их эффект равен одной карте.



Епископ (6 карт).

Когда карта епископа вступает в игру, все карты наемников с наивысшей силой, находящиеся в боевых линиях, сбрасываются (если таких карт несколько, то все игроки выводят карты с данной силой из игры). Карты игрока могут быть удалены из игры епископом, даже если игрок пасовал. Карта епископа сбрасывается после того, как ее эффект был реализован.

Игрок, сыгравший картой епископа, получает маркер благоволения Папы и немедленно либо располагает его в нейтральной области, не содержащей маркера одного из игроков, либо не ставит его на игровое поле вовсе. Фигурка Кондотьера не может быть расположена в области, находящейся под протекцией Папы. Маркер представляет собой силы Церкви, которые вошли в регион, чтобы не допустить сражения за него.



Куртизанка (12 карт).

Во время фазы сравнения сил, если игрок имеет в своей боевой линии больше карт Куртизанок, чем игрок выигравший битву, то он, а не победитель сражения, забирает себе фигурку Кондотьера. Если несколько игроков имеют одинаковое количество карт Куртизанок, то победитель сражения забирает фигурку Кондотьера себе. Если несколько игроков имеют одинаковое количество карт Куртизанок и их боевые линии равны по силе, то фигурку Кондотьера получает игрок, сидящий по левую руку от участника игры, который последним контролировал фигурку. Карта куртизанки имеет силу 1, но не считается картой наемника. Эффекты карт зима, весна, барабанщик и пугало не распространяются на куртизанок. Карта Куртизанки имеет красную кайму.



Барабанщик (6 карт).

Барабанщик повышает мораль в своей боевой линии. Сила наемников, находящихся в одном строю с ним, удваивается. В одной линии может находиться несколько барабанщиков, но их эффект остается равен одной карте. Если сыграна карта зимы, то сила каждой карты наемников находящейся в строю вместе с барабанщиком будет равна 2, а не 1. Если сыграна карта весны, то игрок должен сначала удвоить силу каждой карты наемников находящейся в строю вместе с барабанщиком, а уже потом добавить к удвоенной силе наивысшей карты (или карт) 3.



Героиня (3 карты).

Героиня имеет силу 10, но не относится к картам наемников. Эффекты карт зима, весна, барабанщик и пугало не распространяются на героиню. Карта героини имеет красную кайму.



Пугало (16 карт).

Пугало предназначено испугать врага. Игра этой картой позволяет игроку взять одну карту наемника из своей боевой линии назад в руку. Играя картой пугала, игрок может и не забирать карту в руку. Игрок не имеет права забирать из боевой линии специальные карты, карты из чужого строя или сброшенные карты. Карта пугала сбрасывается после того, как ее эффект был реализован.



Сдача (3 карты).

Если карта вступает в игру, сражение немедленно заканчивается. Игрок, имеющий наибольшую по силе боевую линии на момент игры картой сдачи, выигрывает сражение.

Определение победителя игры.

В игре с 4, 5 и 6 участниками игра заканчивается в фазе сравнения сил боевых линий, если первый один из игроков захватил 5 регионов или 3 смежных региона. Этот игрок объявляется победителем. В игре с 2 и 3 участниками первый из игроков, кто захватит 6 регионов или 4 смежных региона, объявляется победителем.

Если после очередного сражения все регионы захвачены игроками, а условия победы не достигнуты, то победителем становится игрок захвативший наибольшее количество регионов (данная ситуация может произойти когда все области за исключением одной захвачены, а не захваченный регион содержит маркер благоволения Папы.).

Если двое или более игроков захватили одинаковое количество регионов, то происходит последнее сражение. Только игроки, спорящие за звание победителя, принимают участие в

последнем сражении. Сначала игроки сбрасывают все карты с руки. Игрок, обладающий фигуркой Кондотьера, перемешивает все 110 карт и раздает каждому игроку по 10 карт плюс одну дополнительную за каждый регион, который захвачен игроком. Игрок, обладающий фигуркой Кондотьера, начинает финальное сражение. Если этот игрок не принимает участия в финальной битве, то первым ходит игрок, сидящий к нему ближе всего по левую руку от него. Игрок, выигравший финальное сражение выигрывает игру. Если финальное сражение закончилось в ничью, то игроки делят между собой победу в игре.

Дополнительные правила.

Набор карт после битвы.

В этом варианте каждый игрок берет карты в конце каждого сражения, а не в конце раунда. В таком варианте нет раундов вовсе, вся игра состоит из серии сражений. Теперь сражение заканчивается следующим образом:

1. Сравнение сил (как и в обычных правилах).
2. Набор карт. Каждый игрок может взять из колоды до 3 карт, но не может превысить предел карт на руке. Предел равен 10 карт плюс одна дополнительная карта за каждый регион, который захвачен игроком. Если в конце сражения ни один из игроков не имеет на руках карт, игроки берут 10 новых карт вместо 3.
3. Выбор нового сражения (как и в обычных правилах).
4. Снос боевой линии (как и в обычных правилах).

Этот вариант правил не содержит возможности снести карты с руки после каждого сражения.

Игра на очки.

Этот вариант пригодится, если вы хотите выяснить победителя по нескольким играм. Игроки договариваются играть до определенного количества очков (например, 20 или 30). Очки подсчитываются следующим образом:

Одно очко за каждый контролируемый регион.

Если игрок выиграл игру, контролируя 3 смежных региона (4 региона при 2 и 3 игроках), он награждается бонусом в 5 очков.

Играйте до тех пор, пока один или несколько игроков не наберут оговоренное количество очков (или более). Игрок с наибольшим количество очков объявляется победителем по серии игр. В случае равенства очков проведите финальное сражение.

Данный вариант не совместим с вариантом правил “Захвати регионы”.

Наибольшее королевство.

Этот вариант игры занимает больше времени и делает выигрыш по смежным регионам более сложным. При участии 4, 5 и 6 игроков необходимо захватить для победы 4 смежных региона или 5 несмежных. При участии 2 и 3 игроков необходимо захватить для победы 5 смежных регионов или 6 несмежных.

Захват регионов.

В этом варианте разрешается захватывать регионы уже принадлежащие игрокам. Фигурка Кондотьера может располагаться в регионе, содержащем маркер контроля. Однако игрок, защищающий свой регион, имеет преимущества. Он может пропускать свой ход сколько угодно раз, не теряя право сыграть картой далее в этом сражении. Как только защитник сыграл одной картой, он должен соблюдать стандартные правила (если он спасует, то лишится права сыграть картой в данном сражении). Это преимущество позволяет защитнику играть картами тогда, когда остальные игроки уже спасовали.

Если сражение закончилось вничью, то защитник продолжает контролировать свой регион и получает фигурку Кондотьера.

Игрок, сыгравший картой епископа, получает маркер благоволения Папы и немедленно либо располагает его в любой области, либо не ставит его на игровое поле вовсе.

Скрытые карты.

Этот вариант правил приносит в игру элемент блефа. Когда участники игры строят боевую линию, они кладут карты наемников, барабанщика, героини и куртизанки картинкой вниз. Следующий раз, когда игрок вводит в действие карту, он переворачивает все свои карты расположенные картинкой вниз. После игры картой, игрок объявляет силу своих боевых порядков только из открытых карт. Пасующий игрок может не переворачивать свои карты. В конце сражения, при подсчете силы боевых порядков, все карты переворачиваются картинкой вверх. Карты наемников, лежащие картинкой вниз, не могут быть взяты в руку при помощи пугала. Если сыграна карта епископа, во внимание принимаются только открытые карты. Все скрытые карты не подвержены воздействию карты епископа.