

Правила настольной игры «Год Дракона»

In the year of Dragon

Автор: Stefan Feld

Перевод на русский язык: Владимир Максимов для ООО «Игровед» ©

**«Того, кто не задумывается о далеких трудностях,
неприменно поджидают близкие неприятности»
(Конфуций, 551 – 479 г.до.н.э.)**

Тема игры переносит нас в Китай, примерно в 1000 год нашей эры, где каждый участник выступает в роли принца правящей династии. Игрокам предстоит встать во главе провинций и добиться ее процветания и благополучия людей. Пословица гласит - один в поле не воин. Вы можете рассчитывать на помощь верных подданных провинции, среди которых немало ученых, слугителей религии, воинов и ремесленников. Именно их способности и профессиональный опыт помогут преодолеть невзгоды и справиться с последствиями самых неприятных и даже страшных событий в жизни вашей провинции, таких как засуха, болезни или вооруженное вторжение Монгол.

Будьте мудрым и предусмотрительным правителем, и тогда Вы заслужите доверие людей и станете победителем.

В состав игры входит:

- 1 Игровое поле
- 60 карт (для каждого игрока: 11 карт персонажей и 1 информационная карта)
- 90 тайлов персонажей (по 10 каждого типа: Ремесленники, Придворные дамы, Пиротехники, Сборщики налогов, Воины, Монахи, Знахари, Фермеры, Ученые)
- 66 карточек этажей Дворца
- 36 юаней (21 серебряных монет номиналом 1, и 15 золотых номиналом 3)
- 24 тайла «Риса»
- 12 тайлов «Фейерверк»
- 12 тайлов «События» (по 2 каждого: Порядок, Засуха, Эпидемия, Вторжение Монгол, Дань Императору, Праздник Дракона)
- 8 тайлов «Привилегия» (5 маленьких, 3 больших)
- 7 карт «Действие»
- 5 фигурок драконов на подставках
- 5 восьмиугольных маркеров счета
- 5 круглых маркеров игроков (по одному для каждого игрока).



Подготовка к игре.

Разместите на столе игровое поле. На нем изображены два счетчика: первый (внешний) – по периметру поля для подсчета победных очков, второй (внутренний) – в центре поля для определения порядка хода, а также три ряда ячеек. В верхней части два ряда: по 6 и 9 ячеек, и один ряд в нижней части из 12 ячеек. На этапе подготовки к игре Вам потребуется разместить на игровом поле следующие элементы:



- 1) Тайлы персонажей;
- 2) Стопка сброса для карт персонажей;
- 3) 7 карт «Действие»;
- 4) 12 тайлов событий;
- 5) Маркеры счета;
- 6) Маркеры игроков.

Тайлы персонажей.

Всего в игре **9 типов персонажей**: Монах, Ученый, Фермер, Знахарь, Воин, Пиротехник, Ремесленник, Придворная дама, Сборщик налогов.

Тайлы персонажей размещаются в двух рядах в верхней части игрового поля.

Первый ряд состоит из двух секций по 3 ячейки, второй ряд состоит из одной секции в 9 ячеек.

Рассортируйте тайлы в стопки в зависимости от цвета фона. Обратите внимание, что персонажи каждого из первых 6 типов различаются своими характеристиками. В правой части каждого тайла есть два изображения - иконка и число. Иконка может состоять из нескольких символов и определяет уровень профессионального **опыта** персонажа, а число определяет количество делений **внутреннего** счетчика, на которое игрок сможет передвинуть свой **маркер игрока**.

Более опытных персонажей (мастеров) от **молодых** персонажей (подмастерьев) отличает **большее** количество символов на иконке и **меньшее** число, и соответственно, наоборот, на тайле подмастерья по сравнению с мастером изображено **меньшее** количество символов на иконке и **большее** число.

Среди тайлов каждого такого типа встречаются **6** подмастерьев, и **4** мастера.

В первом ряду игрового поля (две секции по 3 ячейки) разместите стопки тайлов мастеров, и под ними, в соответствующих ячейках второго ряда, разместите тайлы подмастерьев.

Тайлы ремесленников (бежевый фон), придворных дам (бледно-желтый) и сборщиков налогов (желтый) разместите в средней части второго ряда. Они представлены только молодыми персонажами.

Важно: В зависимости от количества участников в игре используется различное количество тайлов персонажей:

5 игроков – все 10 тайлов каждого типа персонажей.

Если участников игры меньше 5, то за каждого **не** участвующего игрока с поля убираются по 1 молодому и 1 старшему персонажу каждого типа, и по 2-а тайла из каждой стопки ремесленников, придворных дам и сборщиков налогов.

При участии 4 игроков – на игровом поле будет по 8 тайлов каждого типа персонажей.

3 игрока – по 6 тайлов.

2 игрока – по 4 тайла.

Тайлы «Событий».

Тайлы событий размещаются в ряду из 12 ячеек, изображенном в нижней части игрового поля. В первых двух ячейках лицевой стороной вверх разместите два тайла «Порядок» (особенности и изображения тайлов смотрите ниже). Затем перемешайте рубашками вверх 10 других тайлов событий и выбирая их случайным образом по одному, размещайте (слева направо) в последующих ячейках открытой лицевой стороной. При этом помните, что **нельзя** размещать подряд два тайла одного типа. Если вам все же удалось достать два одинаковых тайла событий подряд, просто переставьте второй из них на соседнюю свободную ячейку, а на освободившееся место положите новый.

Карты «Действие».

Перемешайте 7 карт действия и положите их стопкой (рубашкой вверх) в центре игрового поля.

Каждый игрок получает (в соответствии с выбранным цветом):

- 1 круглый маркер игрока – размещается на нулевом значении внутреннего счетчика.
- 1 восьмиугольный маркер счета – размещается на нулевом значении внешнего счетчика.
- 1 фигурку дракона.
- 11 карт персонажей.
- 1 информационную карту с краткими пояснениями к игре.
- 4 этажа Дворца (из каждых двух игрок строит два дворца).
- 6 юаней (3 серебряных монеты и 1 золотую).

Оставшиеся элементы игры (деньги; тайлы: риса, фейерверка, привилегий; карточки этажей дворца) разместите в соответствующие резервные кучки с одной из сторон игрового поля.

Перед началом игры определите очередность хода, затем первый игрок выбирает два тайла **различных** молодых персонажей из **второго** ряда игрового поля. После этого остальные игроки в порядке слева-направо выполняют то же действие, но при этом, что **очень важно**, нельзя брать одинаковые комбинации тайлов.

Пример: Аня делает ход первой и берет тайлы: сборщик налогов и ученый. Затем Витя взял тайлы сборщика налогов и фермера, а Кристина тайлы ученого и фермера. Остальные игроки уже не могут взять тайлы в похожих сочетаниях.

Каждого из выбранных персонажей игроки размещают в одном из своих дворцов (игрок может разместить оба тайла под одним дворцом). На каждом этаже дворца может находиться только 1 персонаж. Двухэтажный дворец вмещает 2 персонажа, трехэтажный – 3 персонажа. Дворец не может быть выше трех этажей.

Каждый раз, когда игрок выбирает тайл нового персонажа и размещает его в одном из своих дворцов, он должен передвинуть свой маркер игрока по внутреннему счетчику на количество делений, равное числу, указанному на тайле (может быть от 1 до 6). При попадании нескольких маркеров игроков на одно деление, они размещаются поверх друг друга (последний маркер всегда кладется сверху). При этом местоположение маркеров в стопке влияет на порядок совершения игроками следующего хода. Игрок, чей маркер окажется верхним в стопке совершает ход первым.

Ход игры

Игра проходит в 12 раундов, символизирующих 12 месяцев года Дракона. Каждый раунд состоит из 4 этапов:

- I. Выбор карты действия
- II. Выбор тайла персонажа
- III. Событие месяца
- IV. Подсчет очков

Этап I: Выбор карты действия

Снова перемешайте карты действия и разместите их в центре игрового поля, разделив на группы в зависимости от количества участников:

- 2 игрока – 2 группы карт (1 гр. – 4 карты, 2 гр. – 3 карты),
- 3 игрока – 3 группы карт (1 гр. – 3 карты, 2 и 3 гр. – по 2 карты) и т.д.

Карты следует стараться распределять на группы в равном соотношении.

Переверните карты лицевой стороной вверх и расположите так, чтобы всем участникам были видны значения карт. Затем игрок, чей маркер расположен впереди всех на внутреннем счетчике игрового поля, первым выбирает группу карт, ставит на нее свою фигурку дракона и после этого совершает **действие одной** из карт находящихся в группе.

Следующий ход совершает игрок, чей маркер на внутренней шкале занимает второе место и т.д.

Игроки **могут** выбирать **одинаковые** группы карт и **одни и те же** карты для совершения действия. Если игрок выбирает группу карт, которую до него уже выбрал один из участников игры (на ней размещена фигурка дракона), то он **должен** заплатить 3 юани за использование карты из этой группы. Если игрок не хочет или не может заплатить нужную сумму, он не может выбрать эту группу карт.

Игрок по своему желанию **может пропустить** свой ход на данном этапе, и не выбирать карту действия. В таком случае в качестве компенсации он **восполняет** свой денежный запас до 3 юаней, другими словами, если у игрока оставалась всего 1 монета, то, пропустив ход, он получит из банка дополнительно 2 монеты, так что его денежный запас будет равен 3 юаням.

После того как все игроки совершили свой ход, их фигурки драконов возвращаются, а карты действия размещаются стопкой (рубашкой вверх) в центре игрового поля.

Карты «Действие»	Описание
 Налоги	Игрок получает 1 юань за каждую из 2-х монет изображенных на карте, а также дополнительно 1 юань за каждую монету изображенную на тайле сборщика налогов во дворце игрока.
 Строительство	Игрок получает 1 этаж дворца, а также дополнительно 1 этаж дворца за каждый молот изображенный на тайле ремесленника во дворце игрока. Игрок может присоединить дополнительный этаж к уже имеющемуся у него дворцу, или начать новый. У игрока может быть столько дворцов, сколько он пожелает. Нельзя перераспределять этажи установленных дворцов.
 Сбор урожая	Игрок получает 1 тайл риса и дополнительно 1 тайл риса за каждый мешок риса изображенный на тайле фермера во дворце игрока.
 Фейерверк	Игрок получает 1 тайл фейерверка и дополнительно 1 тайл фейерверка за каждую ракету изображенную на тайле пиротехника во дворце игрока.
 Военный парад	Игрок передвигает свой маркер игрока по внутреннему счетчику игрового поля на 1 деление вперед, а также дополнительно на 1 деление вперед за каждый шлем изображенный на тайле воина во дворце игрока.
 Научная работа	Игрок передвигает свой маркер счета по внешнему счетчику на 1 деление вперед, а также дополнительно на 1 деление за каждую книгу изображенную на тайле ученого во дворце игрока.
 Приобретение привилегий	Игрок приобретает тайл «Привилегия»: маленький (с одним драконом) стоит 2 юани, а большой (с двумя драконами) – 6 юаней. Можно приобрести только один тайл «Привилегия» в течение одного хода. В конце раунда, каждый дракон изображенный на тайле приносит игроку 1 победное очко .

Этап II: Выбор тайла персонажа

На данном этапе участники заселяют свои дворцы новыми персонажами. После того как игрок сыграет **одну** карту «Персонажа» из своей руки, он берет соответствующий карте тайл персонажа и размещает его в одном из своих дворцов. Порядок хода участников при этом определяется в соответствии с положением **маркеров** на **внутреннем** счетчике. Можно выбрать как мастера, так и его подмастерье.

Если у игрока нет свободных дворцов, то он вправе заменить новым персонажем одного из имеющихся. Тайл **замененного** персонажа удаляется из игры (убирается в коробку). Если все дворцы игрока полны, и он не собирается заменять своих персонажей, то в свой ход он, тем не менее, может выбрать тайл нового персонажа и тут же удалить его из игры (при этом он **не переставляет** свой маркер игрока на внутреннем счетчике).

Помните, что каждый раз, **размещая** в своем дворце **новый** тайл персонажа, вы должны передвинуть маркер игрока по внутреннему счетчику игрового поля.

Среди карт персонажей есть карта с изображением знака вопроса «?» - она позволяет выбрать тайл **любого** персонажа.







Если игрок сыграл карту персонажа, тайлы которого закончились на игровом поле, то игрок ничего не получает.

Игроки пропускают этот этап игры в 12 раунде, т.к. в руках к этому моменту не останется карт «Персонажей».

Этап III: Событие месяца

На данном этапе игроки определяют событие текущего раунда (месяца). Каждый раунд в игре происходит событие из соответствующей по номеру ячейки, которое оказывает свой эффект и вносит в игру определенные последствия. После того как событие месяца произошло, переверните этот тайл рубашкой вверх.

В конце этапа, после того как событие месяца оказало свой эффект на всех игроков, каждый из них **должен** вернуть в резерв **один** этаж от **каждого** незаселенного дворца. Другими словами, такого дворца, в котором **нет ни одного** персонажа.

Событие	Описание событий месяца
 Порядок	<p>В провинции мир и покой.</p>
 Дань императору	<p>Каждый игрок отдает по 4 юани. Только в случае, если у игрока нет достаточного количества денег, то за каждую недостающую монету он должен убрать из игры (в коробку) по одному из своих персонажей.</p>
 Засуха	<p>Каждый игрок отдает по 1 тайлу риса за каждый дворец, в котором он разместил хотя бы одного персонажа. Если у игрока нет достаточного количества тайлов риса, он должен убрать из игры по одному персонажу из каждого дворца, за который он не может отдать рис. Игрок сам определяет дворцы и персонажей.</p>
 Праздник Дракона	<p>Игрок или несколько игроков с наибольшим количеством тайлов фейерверка получают 6 победных очков, игроки со вторым результатом получают 3 победных очка. При этом эти игроки должны отдать половину своих тайлов фейерверка (округляя в большую сторону). Пример: Сергей имеет 3 тайла, Виктор - 2 тайла, Аня - 1 тайл. Сергей получает 6 очков и возвращает 2 тайла фейерверка, Виктор получает 3 очка и возвращает 1 тайл, а Аня не получает победных очков и не возвращает свой тайл.</p>
 Вторжение Монгол	<p>Каждый игрок в порядке очередности получает победные очки и передвигает свой маркер игрока вперед по внешнему счетчику игрового поля на количество делений равное количеству шлемов изображенных на тайлах воинов в его дворцах. При этом игроки с наименьшим количеством шлемов должны убрать из игры одного из своих персонажей (им может быть и воин). Если у всех игроков оказалось равное количество шлемов (к примеру – 0), то каждый из них должен убрать из игры по одному из своих персонажей.</p>
 Эпидемия	<p>Каждый игрок должен убрать из игры 3 персонажей по своему выбору. Если во дворцах игрока есть тайл знахаря, то за каждую ступку на тайле игрок убирает на одного персонажа меньше.</p>

Этап IV: Подсчет очков

Игроки получают по **одному** победному очку и передвигают свои **маркеры счета**:

- За **каждый** дворец (независимо от того есть ли в нем персонажи);
- За **каждого** дракона изображенного на веере придворной дамы;
- За **каждого** дракона изображенного на тайле «Привилегия».

Пример: Сергей имеет 3 дворца, 2 тайла придворных дам и большой тайл привилегии: он передвигает свой маркер счета на 7 делений (3 + 2 + 2).

На этом данный раунд заканчивается и начинается следующий...

Конец игры

По завершению 12 раунда в игре наступает завершающая стадия. После подведения итогов и подсчета очков игроки получают **дополнительные** победные очки по следующей схеме:

- По 2 очка за **каждый** тайл персонажа во дворцах игрока;
- За **каждый** тайл монаха: умножьте количество Будд на тайле на количество этажей дворца, в котором размещен этот тайл;
- За имеющиеся у игрока **деньги**: во-первых, каждый игрок возвращает все тайлы риса и фейерверка, получая по 2 юани за каждый такой тайл. Затем игрок получает по 1 **победному** очку за **каждые** 3 юани.

Победителем объявляется игрок, набравший большее количество очков. В случае равенства очков, учитывается расположение маркера игрока на внутреннем счетчике.