

Правила настольной игры

«Пьеса из леса» (Histrio)

Авторы игры: Бруно Катала (Bruno Cathala) и Кристиан Мартинес (Christian Martinez)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев и Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

Настольная игра для 2-5 игроков от 10 лет



48 КАРТ ВСТРЕЧ



Актёры: карты с красной печатью — трагики, с жёлтой печатью — комедианты.

Рубашка карт встреч:



Акробаты: отличаются текстом в верхней части карты.

Бонусы: карты, приносящие разное количество монет (эки).



22 КАРТЫ ТАЙНЫХ ПРОСЬБ



Рубашка карт тайных просьб:



Для каждого из 5 цветов игроков:



8 карт странствий



8 каравелл



3 распорядителя



Экю: 10 золотых монет (по 10 экю каждая),
20 серебряных монет (по 5 экю каждая) и 50
медных монет (по 1 экю каждая).

1 модель театра

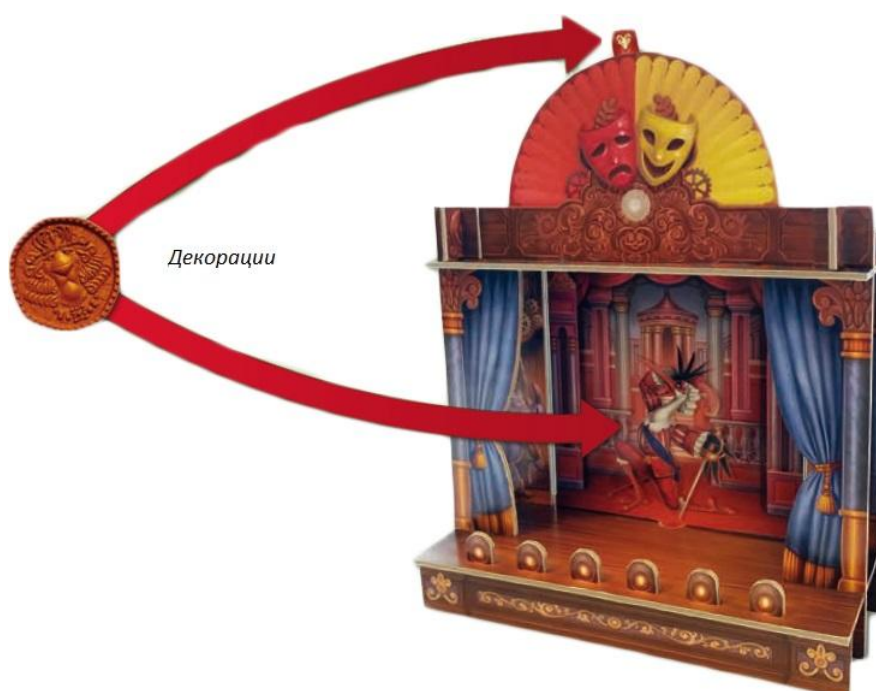


1 игровое поле





- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Подкиньте эцю и передвиньте иглу на модели театра на одно деление в ту или иную сторону (орел — комедия, решка — трагедия). Смените декорации в зависимости от настроения Короля.



- 3 Каждый игрок выбирает цвет и берёт соответствующую стопку карт странствий, 8 каравелл и 3 распорядителей.
- 4 Перемешайте карты тайных просьб и положите их рубашкой вверх в виде колоды рядом с моделью театра.
- 5 Перемешайте карты встреч и положите их рубашкой вверх в виде колоды рядом с игровым полем.
- 6 Вытяните из колоды и расположите по одной карте встреч лицевой стороной вверх перед каждым городом на игровом поле.
- 7 Каждый игрок берёт 3 эцю. Оставшиеся монеты отложите в сторону — это казна.



Каждый год при дворе проводится мероприятие, будоражащее весь театральный мир: Фестиваль Щедрости. Труппы с дальних концов королевства показывают свои представления, надеясь заслужить расположение Его Светлости Короля Леонуса XIV, руководящего празднествами.

Каждый год все задаются вопросом, в каком расположении духа будет король – будет ли он в настроении веселиться и смеяться? Ожидает ли он легкое и забавное представление, комедию, которая наполнит его сердце счастьем? Или, напротив, его будет снудать меланхолия, и потому более затронет глубокая и драматическая игра, трагедия, способная открыть глубины человеческой души?

Те, кто знает, как удовлетворить его ожидания, уедут с легким сердцем и кошельком, заполненным блестящими экю, которых хватит на театральные приключения следующего года...



Сезон состоит из нескольких игровых ходов. Каждый ход игроки выбирают один из городов местом своего назначения, а затем разыгрывают эти города по порядку.

В конце хода, вытяните из колоды и расположите по одной карте встреч перед каждым городом. Так игра продолжается от хода к ходу до конца второго сезона.

Каждый ход состоит из 3 фаз:

- ❶ Странствие
- ❷ Розыгрыш
- ❸ Новые возможности

Странствие

1. Игроки одновременно втайне от остальных выбирают карту странствий и кладут её перед собой рубашкой вверх.



2. Затем они открывают выбранную карту странствий.



3. Игроки помещают одну из своих фигурок каравелл перед картой встречи города, соответствующего выбранной ими карте странствий. Игроки отправляют карту странствий в свою собственную стопку сброса лицевой стороной вверх. Фигурка каравеллы напоминает о выборе игрока.



Розыгрыш

Города, которые посещает одна или более каравелл, разыгрываются от первого к последнему:

Если игрок в городе **один**, он разыгрывает все карты встреч по порядку, от последней сыгранной до первой. Никакие эффекты акробатов не могут применяться во время этого розыгрыша.

В зависимости от карты встреч, игрок применяет следующий эффект:



Бонус: получает из казны указанную сумму, затем кладёт карту бонуса в стопку сброса карт встреч (рядом со стопкой карт встреч).



Акробат: выкладывает её перед собой лицом вверх и может использовать, как только закончится эта фаза.



Актёр с 1-м уровнем опыта (комедиант или трагик): возвращает в руку сброшенные карты странствий и все свои каравеллы.



Актёр с 2-м уровнем опыта: крадёт 1 экю у любого другого игрока.



Актёр с 3-м уровнем опыта: размещает одного из своих распорядителей на модели театра и получает из казны столько экю, сколько распорядителей находятся в театре, независимо от того, какого они цвета.



Актёр с 4-м уровнем опыта: нет эффекта.



Актёр с 5-м уровнем опыта: платит 1 экю в казну. Если игрок не может заплатить, он сбрасывает карту актёра без применения эффекта.

Во время розыгрыша игрок временно забирает на руку все карты актёров, которые ему не пришлось сбросить.

Разыграв все карты в городе, он может сбросить одну из карт актёров с руки. *Того отправляют во Двор, чтобы повлиять на Короля...* Игла театра перемещается в зависимости от опыта и таланта актёра (комедиант или трагик).

Наконец, игрок выкладывает актёров, оставшихся на руке, перед собой лицом вверх, добавляя их к своей труппе, которая всегда должна лежать на столе в открытую.



Пример: Игрок получил трагика 3-го уровня опыта и комедианта 2-го уровня опыта. Он решает оставить трагика и выкладывает его перед собой. Он сбрасывает комедианта, чтобы повернуть иглу на 2 деления в сторону жёлтого сектора.

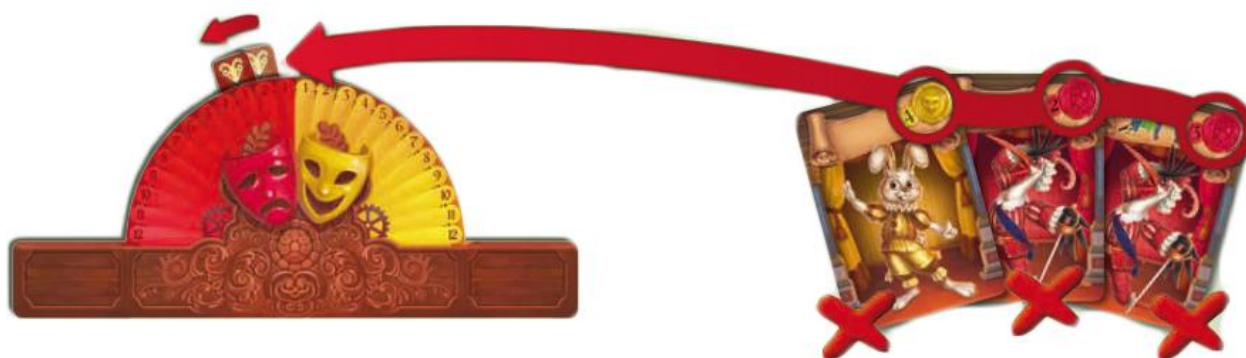
Настроение Короля

Расположение иглы на фасаде модели театра в красном или жёлтом секторе указывает, предпочёл бы Король посмотреть трагедию или комедию. События, которые расписаны детально ниже, перемещают иглу. Например, (красный) трагик может сдвинуть её в сторону красного на число делений, равное его опыту. Когда игла переходит из красного сектора в жёлтый или наоборот, настроение Короля меняется. Соответственно, в этот момент нужно перевернуть декорации театра! Каждый раз, когда меняется настроение Короля, декорации театра также меняются, и все распорядители возвращаются соответствующим игрокам.

Если несколько игроков выбрали **один и тот же город**, все карты встреч этого города сбрасываются, оказывая следующие эффекты:

Акробаты и бонусы сбрасываются без эффекта.

Актёры меняют настроение Короля, каждый в зависимости от своего опыта и таланта (комедиант или трагик). *Не сумев найти место в труппе, они направились непосредственно ко Двору!*



Пример: Если 2 трагика с опытом уровня 2 и 3 и комедиант с опытом уровня 4 идут ко Двору, игла сдвигается на одно деление ($5 - 4 = 1$) в сторону красного сектора.

Тайные Просьбы



С лидером труппы тайно связался некто при Дворе и просит об услуге в обмен на несколько эю.

Когда несколько игроков оказываются в одном городе, каждый тянет карту тайной просьбы. Эти карты лежат взакрытую на столе перед игроком. В конце каждого сезона можно разыграть по одной, чтобы заработать дополнительные эю, выполнив её условия. Если перед игроком скапливается больше трёх карт тайных просьб, он должен сбросить одну по своему выбору. Если колода карт тайных просьб опустела, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду.

Разыграв все карты в городе, каждый игрок берет свою каравеллу (которая была размещена перед городом) и ставит её на соответствующий город на игровом поле.

Выставленные таким образом каравеллы позволяют игрокам легко видеть свои возможности без необходимости проверять свою стопку сброса карт странствий.

Если у игрока на руке остаётся лишь одна карта странствий, он возвращает их все на руку, а также убирает свои каравеллы с игрового поля.

Акробаты

Эти карты можно разыграть только один раз за сезон. Чтобы разыграть одну из своих карт акробатов, игрок следует указаниям на карте (когда можно разыграть эту карту и какой эффект она оказывает).



Хамелеон

Хамелеон — тоже акробат. В конце сезона при подсчёте разницы эта карта считается комедиантом или трагиком с 1-м уровнем опыта.



НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Сезон заканчивается, как только в колоде заканчиваются карты встреч.

В противном случае, вытяните и разместите ещё по одной карте встреч перед каждым городом (от первого до последнего) так, чтобы был виден верхний край ранее выложенных там карт.

Если карт не хватает на каждый город, ход разыгрывается как обычно с имеющимися картами, а затем сезон завершается.

Во время последнего хода второго сезона возможно, что игрок будет вынужден отправиться в пустой город. В этом случае он не получает карт встреч, но тянет карту тайной просьбы.



Все труппы собираются при дворе, чтобы принять участие в Фестивале Щедрости и выступить перед королем Леонусом XIV.

Подсчёт эю

Игроки получают по 1 эю за каждого актёра в труппе, соответствующего настроению Короля (например, если Король хочет комедию, каждый игрок получает по 1 эю за комедианта). Будьте осторожны: Хамелеон — не актёр, поэтому игроки не получают эю за Хамелеона.

Все игроки, представления которых понравилось Королю, заслуживают награду в 3 эю в первом сезоне или 5 эю во втором. Представление нравится Королю, если разница в суммарном опыте трагиков и комедиантов этого игрока соответствует настроению Короля. Эта награда удваивается для игрока (или игроков в случае ничьей), устроившего лучшее представление — то есть понравившееся Королю представление, где разница в опыте между трагиками и комедиантами является наибольшей.

Затем каждый игрок может разыграть одну карту тайной просьбы на свой выбор. Карта, использованная в течение первого сезона, остаётся лежать перед игроком лицом вверх. Она может опять принести эю во время подсчёта в конце второго сезона, когда можно будет вдобавок разыграть вторую карту тайной просьбы.

Пример подсчёта: настроение Короля в конце первого сезона указывает на комедию.

1. Валера получает 3 эю, поскольку у него есть 3 комедианта.
2. Общая ценность его комедиантов составляет 8, а также он владеет 2 трагиками общей ценностью 3. Таким образом, получается разница 5 в пользу комедии. Его представление нравится Королю! У Ипполита есть 4 комедианта общей ценностью 6 и 3 трагика общей

ценностью 5 — то есть, разница 1 в пользу комедии. Его представление также нравится Королю. У Валеры разница наибольшая, поэтому его представление — лучшее. Ипполит таким образом получает 3 эю, так как его представление нравится Королю, а Валера — 6 эю, поскольку его представление, понравившись Королю, является лучшим.

3. Валера играет карту тайной просьбы «Фаворитка Короля», которая приносит ему 4 эю. Итого Валера заработал $3 + 6 + 4 = 13$ эю.

ПОДГОТОВКА ВТОРОГО СЕЗОНА

Игроки сбрасывают все свои карты актёров. Перед ними остаются их карты акробатов, не разыгранные карты тайных просьб, а также разыгранные карты тайных просьб лицевой стороной вверх (если есть такие карты).

Акробаты всех игроков поворачиваются в исходное положение и могут быть повторно использованы. Однако использованные в течение сезона карты странствий игрокам не возвращаются, и каравеллы на игровом поле остаются на месте.

Все карты встреч перед городами сбрасываются.

Стопка сброса карт встреч становится игровой колодой. Разместите по одной карте встреч перед каждым городом — от первого до последнего.

Подбросьте эю и передвиньте иглу на модели театра.



Игра завершается после 2-го сезона.

Побеждает игрок с наибольшим количеством эю в конце игры. В случае ничьей игроки с одинаковым результатом разделяют победу между собой.



Игра проходит, как ранее описано, но со следующими дополнениями:

Во время подготовки каждый игрок берет по 8 карт странствий, 8 каравелл и 3 распорядителей второго цвета. Они не разыгрываются обычным образом, а вводят ограничения и элементы неопределённости и называются «дружественной труппой».

Каждый игрок перетасовывает карты странствий своей дружественной труппы и кладёт образовавшуюся стопку лицом вниз, отдельно от карт странствий своей основной труппы.

Во время фазы странствия каждого хода игроки тянут верхнюю карту стопки своей дружественной труппы и тайно её смотрят. Таким образом каждый игрок — единственный, кто знает, куда пойдёт его дружественная труппа. Затем игроки, как обычно, выбирают место назначения своей основной труппы. Наконец, каждый игрок показывает обе карты странствий (своих основной и дружественной трупп) и соответственно размещает свои Каравеллы.

Дружественные труппы никогда не берут карты встреч или карты тайных просьб. Во время фазы розыгрыша все доставшиеся им карты сбрасываются без эффекта.

В ситуации, когда две дружественные труппы прибывают в один и тот же город, карты этого города сбрасываются, и настроение Короля изменяется соответственно.

Как и игроки, дружественные труппы получают обратно свои карты встреч, когда у них остаётся только одна. Карты встреч перетасовываются заново, чтобы сформировать новую стопку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подбросьте эю. В зависимости от настроения Короля передвиньте иглу на модели театра в ту или иную сторону.
- 2 Расположите по одной карте встреч перед каждым городом.
- 3 Каждый игрок берёт 3 эю, 8 карт странствий, 8 каравелл и 3 управляющих своего цвета.

ХОД ИГРЫ

- 1 Странствие
 1. Втайне выбрать карты странствий.
 2. Открыть карты странствий.
 3. Разместить каравеллы.
- 2 Разыграть все города от 1-го до 8-го.

Если в городе только один игрок:

1. Розыгрыш от города 1 к городу 8.
2. Возьмите карты актёров и акробатов.
3. (Необязательно) Сбросьте одну карту актёра, чтобы изменить настроение Короля.

Когда меняется настроение Короля, не забудьте сменить декорации и вернуть игрокам Распорядителей, находившихся в театре.

Если в одном городе оказалось несколько игроков:

1. Сбросьте карты. Актёры изменяют настроение Короля, каждый в зависимости от их опыта и таланта.
2. Возьмите карту тайной просьбы.

Когда у игрока остаётся только одна карта странствий, он получает обратно свои карты и каравеллы.

3 Новые возможности

1. Сезон завершается, как только в колоде не останется карт.

2. В противном случае, расположите ещё по одной карте встреч перед каждым городом и разыграйте ещё один ход.

КОНЕЦ ИГРЫ: ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- ◇ Возьмите по 1 эю за каждого актёра, соответствующего настроению Короля.
- ◇ Королю понравилось представление: возьмите 3 или 5 эю в зависимости от сезона.
- ◇ Лучшее представление получает двойное вознаграждение.
- ◇ Возможность разыграть карту тайной просьбы сохраняется во втором сезоне.

ПОДГОТОВКА ВТОРОГО СЕЗОНА

Сбросьте все карты актёров. Перед игроками остаются только карты акробатов и карты тайных просьб.

Разверните акробатов.

Карты странствий не возвращаются, каравеллы остаются на игровом поле.

Все карты встреч перед городами сбрасываются.

Создайте новую колоду карт встреч. Вытяните и расположите по одной карте встреч перед каждым городом.

Подкиньте эю и выставьте иглу на модели театра.

КАРТЫ ТАЙНОЙ ПРОСЬБЫ



Заведующий конюшней (The Stable Master)

Вы получаете 1 эю за каждую вашу каравеллу на игровом поле.



Главный казначей (The Master Treasurer)

Вы получаете 3 эю, если вы устроили лучшее представление.

**Главный повар (The Master Chef)**

Вы получаете 1 эю за каждого актёра и акробата в вашей труппе.

**Шут (The Buffoon)**

Вы получаете 2 эю за каждого комедианта в вашей труппе (кроме Хамелеона).

**Камергер (The Great Chamberlain)**

Вы получаете 5 эю, если в вашей труппе актёры только с 4-м и/или 5-м уровнем опыта.

**Метрдотель (The Maître d')**

Вы получаете 8 эю, если в вашей труппе меньше всего актёров.

**Кормилица (The Wet Nurse)**

Вы получаете 5 эю, если в вашей труппе нет актёров с 4-м и 5-м уровнем опыта.

**Королева (The Queen)**

Вы получаете 10 эю, если ваше представление не понравилось Королю.

**Брат Короля (The King's Brother)**

Вы получаете 2 эку за каждого трагика в вашей труппе (кроме Хамелеона).

**Главный лакей (The Head Valet)**

Вы получаете 2 эку за каждого актёра в вашей труппе с 1-м уровнем опыта.

**Гувернантка (The Governess)**

Вы получаете 1 эку за каждое деление на модели театра, соответствующее настроению короля.

**Королевский исповедник (The King's Confessor)**

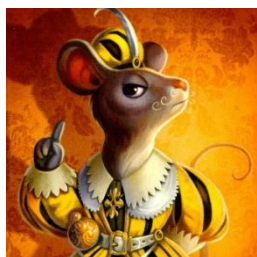
Вы получаете 6 эку, если в вашей труппе нет акробатов.

**Интриган (The Schemer)**

Вы получаете 1 эку за каждого акробата в вашей труппе.

**Главный садовник (The Master Gardener)**

Вы получаете 1 эку за каждого актёра с 3-м уровнем опыта в вашей труппе.

**Секретарь (The Master of Protocol)**

Вы получаете 6 эку, если в вашей труппе одинаковое количество трагиков и комедиантов.

**Фаворитка Короля (The King's Favorite)**

Вы получаете 4 эку, если ваше представление понравилось Королю.

**Гадалка (The Fortune-Teller)**

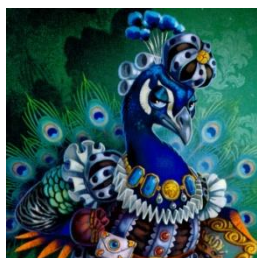
Вы получаете 6 эку, если в вашей труппе только трагики или только комедианты.

**Глава стражи (The Captain of the Guard)**

Вы получаете 2 эку за каждого Актера с 2-м уровнем опыта.

**Королевский советник (The Royal Advisor)**

Вы получаете 5 эку, если в вашей труппе одинаковое количество актёров и акробатов.

**Покровитель (The Patron)**

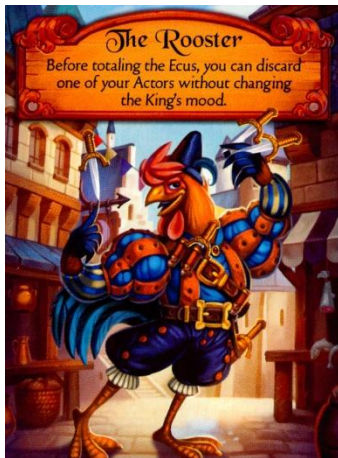
Вы получаете 12 эку, если в вашей труппе есть хотя бы один актёр каждого (1-го, 2-го, 3-го, 4-го, 5-го) уровня опыта.

**Придворный (The Gentleman)**

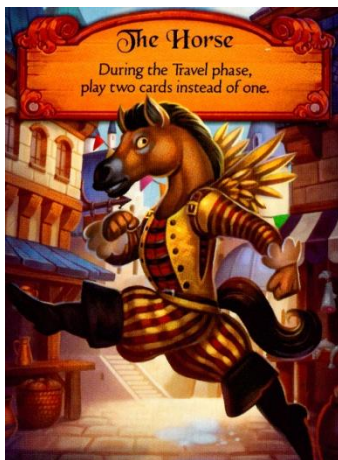
Вы получаете 2 эку за каждую вашу карту тайной просьбы (у вас в руке или уже разыгранную).

**Конюх (The Groom)**

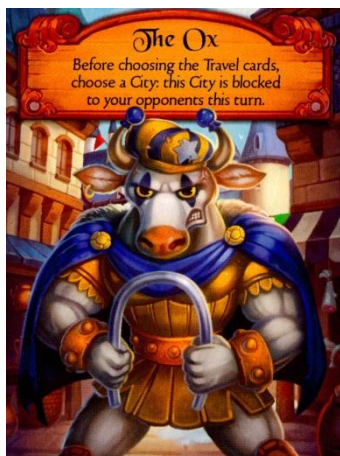
Вы получаете 1 эку за каждую вашу каравеллу, находящуюся НЕ на игровом поле.

КАРТЫ АКРОБАТОВ**Петух (The Rooster)**

Вы можете сбросить одну из своих карт актёров перед подсчётом эку, не изменив настроение Короля.

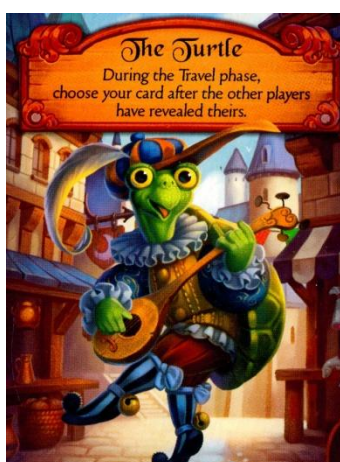
**Лошадь (The Horse)**

Вы можете выбрать две карты странствий вместо одной во время фазы странствия.



Бык (The Ox)

Перед началом фазы странствия вы можете выбрать город, который будет недоступен вашим соперникам в этом ходе.



Черепаха (The Turtle)

Во время фазы странствия вы можете выбрать карту странствий уже после того, как другие игроки открыли свои карты.

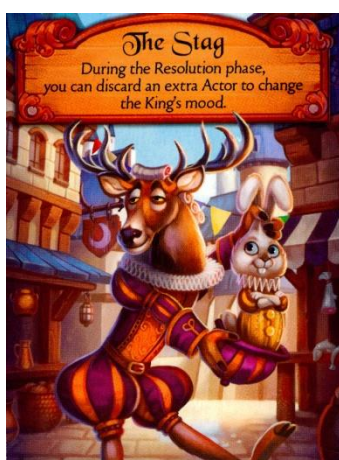


Медведь (The Bear)

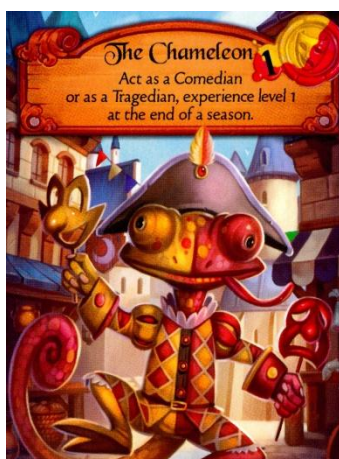
Если в городе, помимо вас, есть другие игроки, возьмите все карты встреч и разыграйте их. Остальные игроки в этом городе тянут по карте тайной просьбы.

**Лис (The Fox)**

Если несколько игроков выбрали один и тот же город, измените настроение Короля.

**Олень (The Stag)**

Вы можете сбросить дополнительную карту актёра во время фазы Розыгрыша, чтобы изменить настроение Короля.

**Хамелеон (The Chameleon)**

В конце сезона эта карта может быть использована как карта актёра с 1-м уровнем опыта (комедианта или трагика).