

Правила настольной игры «Кардинал Ришелье» (Richelieu)

Автор игры: Оливер Ламонтен

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Франция, 17-й век. Кардинал Ришелье является важной политической фигурой при дворе короля Людовика XIII-го. Он стоит на защите Франции от врагов: Англии, протестантов, Габсбургов и знати, плетущей интриги против Короны. Займете ли вы сторону кардинала или поддадитесь искушению, поверив посулам богатства и власти от Королевы и зарубежных вельмож? Тридцатилетняя война опустошает Европу, открывая различные возможности получения богатства и славы для всех, кто желает на ней пожить... или вы можете получить их непосредственно из рук кардинала. Но будьте осторожны... положение кардинала весьма шатко.

Цель игры

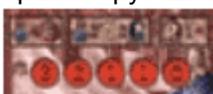
Игроки выступают в роли знатных дворян, использующих своих агентов для поддержки влиятельных группировок. Поддержавший победившую сторону конфликта участник получит большую награду и поднимет свой престиж. Набравший больше всего очков престижа участник победит в игре.

Компоненты

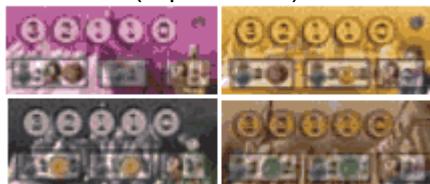
• 1 игровое поле

• 26 карточек интриг

13 кардинала Ришелье
(с красной рубашкой)



13 противоборствующих группировок
(с желтой рубашкой): Англия
(розовые), Франция (оранжевые),
Габсбурги (серые) и протестанты
(коричневые).



• 4 жетона очков престижа "30+"



• 40 жетонов агентов

(по 10 каждого цвета)
два со значением "-2", три
со значением "1", три со
значением "2" и два со
значением "3"



оборотная сторона
жетона агента



лицевая сторона жетона
агента

• 10 жетонов
драгоценностей



• 4 ширмы

(по 1-й каждого цвета)



• 12 маркеров

(по 3 каждого цвета)



• Деньги



экю

(номиналом 1)



луидоры

(номиналом 3)

• 3 деревянные фишки



Кардинал Ришелье



Серый Кардинал



Королева

Элементы игрового поля

1. Зоны интриг: верхние части зон содержат карточки интриг кардинала Ришелье (красная рубашка), нижние части предназначены для карточек интриг противоборствующих группировок (желтая рубашка).
2. Город: область сброса для участвовавших в интригах агентов.
3. Город: область сброса для жетонов драгоценностей.
4. Область для лежащей закрыто стопки карточек интриг противоборствующих группировок
5. Область для лежащей закрыто стопки карточек интриг кардинала Ришелье.
6. Таблица призовых очков для итогового подсчета очков.
7. Шкала доходов.
8. Шкала военной мощи.
9. Шкала престижа.
10. Дворец серого кардинала.
11. Дворец королевы.
12. Область начального расположения кардинала Ришелье.

**Подготовка к игре**

1. Поместите игровое поле в центр стола.
2. Разделите карточки интриг в соответствии с цветом рубашки. Перетасуйте их по отдельности и положите лицевой стороной вниз на предназначенные для них области игрового поля.
3. Вытяните 3 карточки интриг кардинала Ришелье (с красной рубашкой) и в открытую положите их на верхние части каждой зоны интриг. Вытяните 3 карточки интриг противоборствующих группировок (с желтой рубашкой) и открыто положите их на нижние части каждой зоны интриг.
4. Поместите деньги в общий резерв рядом с игровым полем. Каждый игрок получает по 7 экю.
5. Поместите фишку серого кардинала в его дворец (серый).
6. Поместите фишку королевы в её дворец (розовый).
7. Поместите фишку кардинала на область шкалы престижа с номером 7 (изображающую кардинала Ришелье).
8. Поместите 2 жетона драгоценностей на соответствующую область города. Дополнительно каждый игрок получает по 2 жетона драгоценностей. Оставшиеся жетоны драгоценностей возвращаются в коробку и в игре не используются.
9. Каждый игрок выбирает цвет и получает игровые компоненты соответствующего цвета, а также ширму, которую ставит



перед собой. Во время игры участники хранят своих агентов, деньги и драгоценности за своими ширмами.

10. Каждый игрок помещает свои маркеры на следующие области игрового поля:
 - деление с номером “0” шкалы престижа
 - деление с номером “0” шкалы военной мощи
 - деление с номером “1” шкалы доходов
11. Поместите жетоны престижа “30+” рядом с игровым полем. Если маркер престижа игрока достигает деления 30 на шкале престижа, то этот игрок берет и кладет перед собой свой жетон престижа “30+”. Затем маркер игрока возвращается обратно на нулевое деление - теперь отчет идет от 30-и очков.
12. Выберите первого игрока.

Игровой процесс

Игроки ходят друг за другом.

Во время своего хода игрок может выполнить 1 или 2 действия:

- Игрок может выполнить 2 действия, если его маркер стоит на шкале престижа позади фишки кардинала.
- Игрок может выполнить 1 действие, если его маркер стоит на шкале престижа впереди фишки кардинала или на одном делении с ней.

Игрок может выбрать одно из следующих действий:

- А. Получить доход (только один раз за ход)
- Б. Поместить агента
- В. Купить должность (только один раз за ход)
- Г. Купить или продать драгоценность (только один раз за ход)

А. Получить доход

Игрок получает количество эку из общего резерва, равное положению его маркера на шкале дохода.

Пример: Зеленый маркер стоит на третьем делении шкалы дохода. Зеленый игрок берет из общего резерва 3 эку, помещая их за свою ширму.

Б. Поместить агента

Игрок берет из-за своей ширмы одного из доступных ему агентов и, по своему выбору, размещает его на пустой области карточки интриг в одной из зон интриг.

При выборе областей со значениями 1, 2 или 3, необходимо заплатить в общий резерв указанное число эку и положить своего агента закрыто так, чтобы никто не видел его ценности.

При выборе области со значением 0 нет необходимости платить в общий резерв какую-либо сумму, но при этом агент помещается открыто, так чтобы все могли видеть его ценность.

Важно: Если игрок решает за один ход выполнить это действие дважды, он должен заплатить 2 дополнительных эку (сверх обычной цены размещения агента). Независимо от того, помещаются ли агенты на одну или разные карточки.

Пример: Зеленый игрок помещает агента на область карточки интриг со значением “0”. Это ему ничего не стоит, но на эту область он должен положить его открыто. В качестве второго действия он решает положить второго агента на область со

значением “1”. Это будет стоить ему 3 эю (1+2). Этот агент помещается на карточку интриги закрыто.

Как только все области карточки интриг оказываются заняты, соответствующая зона интриг разыгрывается. См. “Розыгрыш интриг”.

Возвращение агентов

Когда игрок размещает своего последнего агента, он немедленно забирает обратно всех находящихся в городе агентов своего цвета и прячет их обратно за ширмой.

Важно: Если в результате размещения последнего агента происходит “розыгрыш интриг”, то данный игрок должен забрать своих агентов до того, как это произойдет.

В. Купить должность

Игрок смещает свой маркер вперед на одно деление по шкале военной мощи, и затем оплачивает указанное на данном делении количество денег.

Важно: Игроки могут выполнять данное действие только в том случае, если их маркер находится на шкале престижа позади кардинала.

Пример: Маркер желтого игрока находится на 2-м делении шкалы военной мощи. Игрок платит 3 эю и продвигает свой маркер вперед на одну позицию по шкале военной мощи.

Г. Купить или продать драгоценность

Игрок может продать 1 жетон драгоценностей. Для этого он перемещает один жетон драгоценностей из-за своей ширмы на соответствующую область игрового поля, и получает 5 эю из общего резерва.

Игрок может купить один жетон драгоценностей (если таковой доступен в городе). Для этого игрок платит 8 эю, забирает один жетон драгоценностей с игрового поля и прячет его за своей ширмой.

Во время хода игрок может только купить ИЛИ только продать жетон драгоценностей.

Розыгрыш интриг

Как только все области на любой карточке интриги оказываются заняты агентами, серым кардиналом и/или королевой, в соответствующей зоне происходит розыгрыш интриг.

Заметка: совсем не обязательно, чтобы были заняты все области на обеих карточках интриг!

а. Определение победившей стороны

Переверните жетоны на обеих карточках интриг в данной зоне. Сложите значения всех жетонов по всем группировкам. Серый кардинал и королева при этом имеют силу равную 3.

В интриге побеждает группировка, набравшая наибольшее значение. В случае ничьей побеждает кардинал.

б. Приз за поддержку победившей стороны конфликта

Далее награждается игрок, сделавший наибольший взнос в победу.

Заметка: Приз за победу в интригах изображен на карточке интриги. Призы за первое и второе места изображены в левой и средней частях соответственно. С правой стороны указано, что произойдет с кардиналом впоследствии розыгрыша интриги.

Игрок, который сделал наибольший положительный взнос в победу группировки, получает приз за первое место. Этот игрок также получает карточку интриги, которую кладет перед

собой оборотной стороной вверх. В конце игры карточки интриг могут принести игроку победные очки. Приз за второе место получает игрок, сделавший второй по величине вклад в победу стороны конфликта.

В случае ничьей приз получает игрок, разместивший агента в самой левой области на принесшей победу карточке интриг.

Передвиньте кардинала назад или вперед на количество делений, указанное в последней области карточки интриг. Если в интригах побеждает Ришелье, и он находится за игроком, который сделал наибольший позитивный взнос в его победу, то фишка кардинала перемещается на то же деление, что и этот игрок.

Игроки не получают призов за поддержку проигравшей стороны конфликта. Затем эти карточки интриг выбывают из игры.

Пример: Сейчас будет разыграна эта интрига. Все агенты открываются. У Ришелье 3 (3-2+2) очка влияния. Англия получила 9 (2+3+2+1+1) очков влияния и победила в этой интриге. Красный игрок сделал наибольший взнос. Он получает 3 очка престижа и продвигается вперед на одно деление по шкале доходов. Второй игрок занимает второе место, и получают 3 экю, продвигаясь вперед по шкале престижа на 3 деления. Кардинал смещается назад на 2 деления по шкале престижа.



в. Убрать агентов и вытянуть новые карточки интриг

Как только интриги были разыграны, все участвовавшие в них агенты помещаются на городскую область игрового поля лицевой стороной вверх.

Если серый кардинал и/или королева участвовали в розыгрыше интриг, они возвращаются в отведенные для них места игрового поля.

Наконец, вытяните новые карточки интриг из обеих стопок и положите их в соответствующие области зоны, где только что были разыграны интриги.

Обзор возможных призов



Престиж

Игрок смещает свой маркер на указанное количество делений по шкале интриг.



Деньги

Игрок получает указанную сумму экю.



Доход

Игрок смещает свой маркер на указанное количество делений по шкале дохода.



Военное влияние

Игрок смещает свой маркер на указанное количество делений по шкале военной мощи.



Поместите агента

Игрок немедленно бесплатно размещает своего агента в любой зоне по своему выбору.



Коррупция

Игрок перемещает агента другого игрока в другую доступную область. Допускается перемещение агента на другую интригу или сторону конфликта.

Если агент переходит в область со значением "0", он переворачивается лицевой стороной вверх.

Заметка: Этим способом не разрешается перемещать серого кардинала или королеву.



Поместить серого кардинала

Игрок помещает серого кардинала в любую доступную область противостоящей кардиналу стороны конфликта. Если фишка уже размещена на карточке интриг, игрок может передвинуть ее на любую другую карточку интриг.

При розыгрыше интриг серый кардинал считается агентом с силой 3, но не принадлежит ни одному игроку.



Поместить королеву

Игрок помещает королеву в любую доступную область поддерживающей кардинала стороны конфликта. Если фишка уже размещена на карточке интриг, игрок может передвинуть ее на любую другую карточку интриг.

При розыгрыше интриг королева считается агентом с силой 3, но не принадлежит ни одному игроку.

Важно: Вполне возможно, что после выполнения призового действия необходимо будет разыграть другую интригу.

В этом случае вы должны сначала полностью разыграть текущую интригу: определить победившую сторону, распределить призы за взносы на поддержку победившей стороны конфликта, переместить Ришелье, убрать агентов и вытянуть новые карточки интриг.

После выполнения этих шагов перейдите к следующей интриге, если таковую необходимо разыграть.

Приз за развитие военной мощи

Некоторые деления на шкале военной мощи содержат символы прибыли или престижа. Если маркер игрока достигает или проходит через такое деление, этот игрок смещает свой маркер на одно деление соответствующей шкалы.

Завершение игры

Игра заканчивается после того, как будут разыграны все карточки интриг. Игроки подсчитывают победные очки по следующим критериям:

а. Шкалы прибыли и военной мощи

Добавьте значения шкал прибыли и военной мощи к значению на шкале престижа.

б. Призовые очки за карточки интриг

Кроме этого игроки получают победные очки за лежащие перед ними карточки интриг. Количество получаемых очков можно найти в сводной таблице, изображенной на игровом поле. Добавьте эти очки к значению на шкале престижа.



Карточки Ришелье: Игрок с наибольшим количеством карточек Ришелье получает 8 очков: второй получивший наибольшее количество карточек игрок получает 4 очка. В случае ничьей оба игрока получают приз за второе место (по 4 очка каждый). В этом случае приз за второе место отсутствует. В случае ничьей за второе место очки не начисляются.

Карточки противостоящих сторон: Каждый игрок получает очки за количество собранных карточек по каждой группировке конфликта в отдельности. Одна карточка приносит 1 очко, две карточки дают 4 очка, 3 карточки стоят 9 очков и (в случае Англии) 4 карточки дадут 16 очков.

Пример: Распределение карточек в конце игры:

	Ришелье	Англия	Франция	Габсбурги	протестанты
Владислав	3	1	0	0	0
Светлана	2	0	3	1	0
Антон	0	2	0	0	1

За свои карточки интриг игроки получают следующие призовые очки:

Владислав: 8 (больше всего карточек Ришелье) + 1 (Англия) = 9 очков

Светлана: 4 (второе место по количеству карточек Ришелье) + 9 (Франция) + 1 (Габсбурги) = 14 очков

Антон: 4 (Англия) + 1 (протестанты) = 5 очков

в. Жетоны драгоценностей

Игроки добавляют по 4 очка за каждый свой жетон драгоценностей. Отметьте полученные очки на шкале престижа.

Игрок, который в результате набирает больше всего очков на шкале престижа, побеждает в игре. В случае ничьей между несколькими игроками, побеждает тот из них, у кого будет больше эку. Если ничья сохраняется, то побеждает игрок с наибольшим количеством карточек интриг.

Правила для 2-х игроков

При игре вдвоем в правила вносятся следующие изменения:

Каждый игрок получает по 7 агентов другого цвета (1 ценностью “-2”, 3 ценностью “1” и 3 ценностью “2”).

Эти жетоны считаются нейтральным игроком.

После выполнения собственных действий во время своего хода каждый игрок помещает нейтрального агента на доступную область (если это возможно; нейтральный жетон никогда не может быть помещен на последнюю доступную область карточки интриг!)

Нейтральный жетон может быть размещен бесплатно.

Если при розыгрыше интриг нейтральный игрок должен получить приз, то ни один из игроков приза не получает. Как только интрига была разыграна, нейтральные агенты также открыто размещаются в городе.

Игрок, который разместил своего последнего нейтрального агента, получают обратно всех своих нейтральных агентов так же, как и в случае со своими персональными агентами.

Историческая справка

“Если вы предоставите мне шесть строк, написанных честнейшим человеком, я найду в них что-то, за что его можно будет вздернуть на виселице.”

- кардинал Ришелье.

Арман Жан дю Плесси, кардинал-герцог де Ришелье и Фронсак (9-е сентября 1585 - 4 декабря 1642) был французским священником, дворянином и государственным деятелем.

Он взял имя Ришелье по названию фамильного имения. Арман был очень одаренным молодым человеком и в возрасте девяти лет был отправлен в Колледж Наварры в Париже. В 1602-м, в возрасте семнадцати лет, он начал серьезно изучать богословие. В 1606 он был назначен епископом Люсона, а в 1622 Папа Григорий сделал Ришелье кардиналом. Вскоре Ришелье возвысился как в католической церкви, так и правящих кругах Франции, став в 1624 главным министром при короле Людовике XIII-м. Он оставался на службе вплоть до своей смерти в 1642; его приемником стал его протеже - кардинал Мазарини.

Будучи человеком с аналитический складом ума, он отличался здравым смыслом, несгибаемой волей, умением манипулировать окружающими и эффективно использовать свое политическое положение. Даже до получения должности премьер-министра, Ришелье имел четко сформировавшиеся политические взгляды. Он четко понимал принцип, как должно функционировать общества. Каждый в этой системе выполняет свою роль, работая на общее благо: священник – молитвой, дворянство – военной силой под началом короля, а простолюдины – беспрекословным послушанием. Ришелье верил в святость монарха, чья роль состояла в поддержании мира и общественного порядка.

Чаще всего о кардинале Ришелье говорят в контексте его должности “главного министра” или “первого министра” короля. Таким образом, считается, что он был первым в мире премьер-министром, если выражаться современной терминологией. Он пытался укрепить королевскую власть и подавить внутреннюю раздробленность. Ограничив власть дворянства, он сделал из Франции сильное централизованное государство. Его основным направлением во внешней политике был контроль над властью австро-испанской династии Габсбургов и обеспечение доминирования Франции в Тридцатилетней Войне. Несмотря на занимаемый пост кардинала, для достижения этой цели он без колебаний заключал союзы с главами протестантов. Его правление было отмечено охватившей всю Европу Тридцатилетней Войной.

В своих действиях Ришелье всегда руководствовался правилом: “цель оправдывает средства”. Несмотря на непоколебимую веру в миссию Римской Церкви, он пытался придать ей более практическое значение. Ришелье утверждал, что государство стоит во главе, а религия является доступным инструментом для продвижения государственной политики.

Когда Ришелье пришел к власти, положение короля Людовика XIII во Франции было достаточно шатким. Такие факторы, как политическая коррупция, независимость дворянства и мощь протестантской группы, называющей себя Гугенотами, совместно угрожали власти монарха. В 1627 с целью защиты короны Ришелье применил грубую силу и политические репрессии. В 1631-м он сломил сопротивление Гугенотов, сурово покарвав дворян, участвовавших в заговоре против короля, и убрал своих врагов из правительства. Дополнительно он усилил влияние монарха в провинциях при помощи королевских представителей, называемых интендантами.

Ришелье настаивал на жестком выполнении королевских законов, иначе государству не выжить. Он подчеркивал, что строгие наказания за самые небольшие преступления предотвратят более тяжкие. Рассуждая таким образом, Ришелье внушил монарху веру в необходимость ужесточения власти, что, по его мнению, было необходимо для усиления и поддержания авторитета Французского Государства.

Многие историки описывают кардинала Ришелье, как рассудительного и энергичного человека. Занимая пост премьер-министра, он помог Франции стать передовой европейской страной. Он уделял внимание флоту Франции и основанию новых колоний в Африке и Вест-Индии. Ришелье также поддерживал деятелей искусства. Он перестроил Парижскую Сорбонну, поддерживал многообещающих писателей и основал Французскую Академию. Многие французские ученые считают, что Ришелье объединил Францию и вывел ее из тьмы средневековья.