

# ARMORICA

100 г. н. э. Кельты Арморики (Бретани) завоеваны Римской империей. Правители Арморики пытаются поднять свой престиж, привлекая богатых римских переселенцев. Но римские патриции привыкли к роскоши, и чтобы такая варварская провинция, как Арморика, пришлась им по вкусу, придется много работать.

## Карты

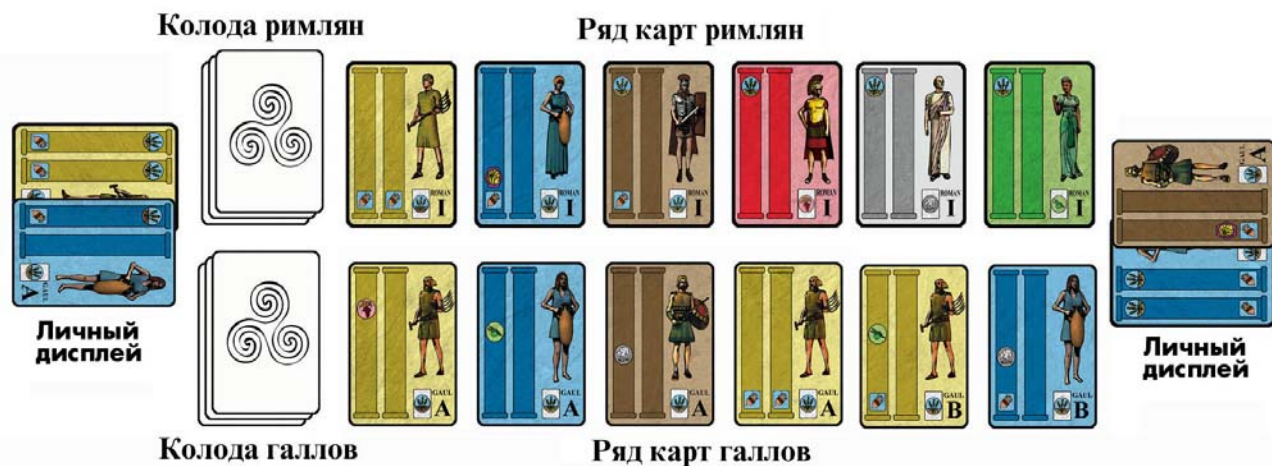
63 карты: 4 стартовые карты, 1 карта стартового игрока, 29 карт галлов (в колодах A, B, C, D & E), 29 карт римлян (в колодах I, II, III & IV).

Существует 6 мастей карт: земледельцы (желтые), рабочие (синие), солдаты (коричневые), матроны (зеленые), генералы (красные) и чиновники (белые).

На картах есть 6 типов значков: пшеница (первый ряд), виноград (второй ряд), оливки (третий ряд), овцы (четвертый ряд), золотые монеты (пятый ряд) и амфоры (6 ряд).

## Подготовка к игре

Выберите стартового игрока. Дайте ему карту Start 1 и карту стартового игрока. Раздайте остальным игрокам оставшиеся стартовые карты по порядку, по часовой стрелке от стартового игрока. Игроки кладут стартовые карты перед собой лицевой стороной вверх. Теперь это первая карта их личного дисплея. Разложите карты галлов в отдельные колоды (по буквам A, B, C, D, E). Перетасуйте каждую колоду отдельно, а затем положите их одну на другую рубашкой вверх по порядку так, чтобы сверху лежала колода A, а снизу – колода E. То же самое сделайте с картами римлян, рассортировав их по колодам в соответствии с римскими цифрами (I, II, III, IV) и выложив одной колодой так, чтобы сверху была колода I, а снизу – колода IV. Переверните верхние 6 карт галлов и выложите их в ряд. Отдельно выложите 6 верхних карт римлян.



## Ход игры

Каждый ход состоит из 3 фаз: **переселение галлов, переселение римлян и голодная зима.**

**1. Фаза переселения галлов:** в игровом порядке, начиная со стартового игрока, каждый игрок может пасовать или взять одну карту из ряда галлов и положить ее в свой личный дисплей.

Если игрок решает взять карту галла, он подсчитывает количество значков пшеницы (верхний ряд) в своем дисплее, чтобы определить, из скольких карт он может выбирать. Отсчет ведется влево от самой правой карты в ряду. В начале игры у всех игроков по два значка пшеницы, поэтому они могут взять либо самую правую карту, либо вторую карту справа. Игрок кладет выбранную карту лицевой стороной вверх в свой дисплей, частично накрывая предыдущую карту, но колонки значков должны оставаться видимыми.

Если игрок пасует, то должен сбросить самую правую карту в ряду галлов.

Взяв или сбросив карту, игрок передвигает оставшиеся карты в ряду галлов направо и добавляет одну карту из колоды галлов в левый конец ряда.

**2. Фаза переселения римлян:** в игровом порядке, начиная со стартового игрока, каждый игрок может пасовать или взять одну карту из ряда римлян и положить ее в свой личный дисплей.

Количество карт римских плебеев (синие, коричневые и желтые), из которых игрок может выбирать, определяется так же, как и в случае с картами галлов, - по количеству значков пшеницы.

Карты римских патрициев (зеленые, красные и белые), из которых игрок может выбрать, доступны по значку в нижнем правом углу той карты римлян, которую хочет получить игрок: виноград (второй ряд) для красных карт, оливки (третий ряд) для зеленых карт и овцы (четвертый ряд) для белых карт. Игрок подсчитывает количество необходимых значков у себя в дисплее, чтобы определить, из скольких карт он может выбирать карту римского патриция нужного цвета. Определяя количество римских карт, из которых игрок может выбирать, считайте все карты в ряду римлян, а не только карты нужного типа. После этого выбранная карта кладется лицевой стороной вверх с правого конца личного дисплея игрока, частично накрывая предыдущую карту. Но колонки значков на такой карте должны оставаться видимыми. Бывают случаи, когда игрок не сможет взять карту римлянина. В таких случаях игрок просто пасует.

**Пример:** Майкл должен выбрать карту римлянина. У него есть 3 значка пшеницы, 2 значка оливок и 1 значок винограда. Слева направо в ряду римлян лежат **коричневая карта, белая карта, синяя, желтая, красная и зеленая карты**. Майкл не может взять красную карту, так как это вторая карта справа, а у него всего один значок винограда. Он не может выбрать белую карту, так как это пятая карта справа, а у него нет значков овец. Он не может взять коричневую или синюю карты, так как это шестая и четвертая карты справа, а у него всего три значка пшеницы. Майкл может взять желтую карту, так как это третья карта справа, а у него три значка пшеницы, или же зеленую карту, так как это первая карта справа, а у него два значка оливок.



Если игрок пасует, то должен сбросить самую правую карту в ряду римлян.

Взяв или сбросив карту, игрок передвигает оставшиеся карты в ряду римлян направо и добавляет одну карту из колоды римлян в левый конец ряда.

**3. Фаза голодной зимы:** в игровом порядке, начиная со стартового игрока, каждый игрок сравнивает количество значков амфор (шестой ряд) в своем личном дисплее с количеством карт там. Если в дисплее находится больше карт, чем значков амфор, то игрок должен сбрасывать карты без значка амфор до тех пор, пока количество значков амфор и карт в дисплее не будет одинаковым. Карты можно сбрасывать из любого места в дисплее. Если игрок сбрасывает карты из середины дисплея, то карта справа сдвигается влево, чтобы закрыть пустое место. Карту со значком амфоры сбрасывать нельзя.

В конце хода карта первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.

В игре на 2 игроков сбросьте самые правые карты в обоих рядах, сдвиньте все карты направо и добавьте по одной карте из каждой колоды в левый конец ряда.

#### Конец игры

Игра завершается в конце хода, в котором в колоде римлян или в колоде галлов не остается карт.

#### Подсчет очков

Игроки получают очки за наборы последовательных карт разных цветов в своем дисплее. Новый набор начинается с первой карты, повторяющей цвет из предыдущего набора. Первый набор начинается со стартовой карты, отсчет ведется направо, не пропуская карты в дисплее.

1 ЦВЕТ	2 ЦВЕТА	3 ЦВЕТА	4 ЦВЕТА	5 ЦВЕТОВ	6 ЦВЕТОВ
1 очко	3 очка	6 очков	10 очков	15 очков	21 очко

Игроки получают по 1 очку за каждый значок золотой монеты (пятый ряд) у себя в дисплее.

Игрок с наибольшим количеством значков винограда получает 4 очка. Если у 2-3 игроков одинаковое наибольшее количество значков винограда, то каждый получает по 2 очка. Таким же образом добавляются очки за наибольшее количество значков оливок и овец.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством значков золотых монет.

**Пример:** у Майкла идет последовательность из 3 цветов (коричневый, синий и желтый) на 6 очков, затем последовательность из 5 цветов (коричневый, желтый, красный, синий и белый) на 15 очков и последовательность из 2 цветов (желтый и белый) на 3 очка. В его дисплее 3 золотые монеты, еще на 3 очка. У него больше всего значков овец, что приносит ему еще 4 очка. У Майкла и у Кармен одинаковое количество значков винограда, что приносит им по 2 очка. Всего у Майкла 33 очка. У Кармен тоже 33 очка, но у Майкла 3 значка золотых монет, а у Кармен – 2. Майкл побеждает в игре.

Дизайн игры и иллюстрации © 2010 Eric B. Vogel.

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2010.

Автор благодарит всех, кто тестировал игру: Shannon Applecline, Heather Boshears, David Boyd, Michael Economy, Dan Fernandez, Carmen Ho, Mark Meuser, Chris Ruggiero, Tin Sakulsirimatana и Jon Spinner.

Особая благодарность: Shannon Applecline, Kimberly Applecline и Endgame.

