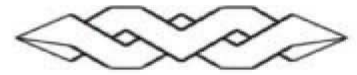


CAMBRIA



400 г. н. э. Римская оккупация Британии подходит к концу. Большая часть легионов уже выведена с острова. Система римских фортов и дорог слабо охраняется, особенно в Камбрии. А за морем готовятся к вторжению ирландские воины...

Cambria – это быстрая и агрессивная игра в осаду. Для победы игроки должны искусно использовать броски кубиков, чтобы окружать и захватывать римские форты.

Состав игры

1 поле-карта, 1 правила, 2 кубика, 25 воинов (кубики) пяти цветов, 23 жетона (диски с наклейками), 1 легион (пешка).

Игровое поле

На поле изображена Камбрия (римское название Уэльса) и система дорог, ведущих к фортам. Каждая дорога соединяет 2 форта. На каждом форте есть значок с изображением стороны кубика со значением от 2 до 6. Количество дорог, ведущих к каждому форту, соответствует значению на форте. В море находятся 5 кораблей с изображением стороны кубика со значением от 2 до 6.

Подготовка к игре

Положите по одному жетону с 4 очками победы (4VP) на каждый форт со значением «6», по одному жетону с 3 очками победы (3VP) на форты со значением «5» и по одному жетону с 2 очками победы (2VP) на форты со значением «4». Разложите жетоны фортов на соответствующие по значению форты на поле. Положите жетоны со значением «4», «5» и «6» на уже выложенные жетоны очков. Игроки получают набор из 5 воинов (кубиков) одного цвета. Легион (пешка) выставляется на значок орла в море. Наугад выберите начального игрока. Ход передается против часовой стрелки. Игроки бросают 1 кубик (если выпадает «1», нужно перебросить) и выставляют по одному воину на дорогу, ведущую в форт с соответствующим значением. Теперь начинаются обычные ходы. Первым ходит начальный игрок, затем – игрок слева от него.

Ход игры

Активный игрок бросает 2 кубика. Если у игрока в начале хода есть воин на корабле, то, бросив кубики, он может убрать воина с корабля и заменить одно из выпавших на кубиках значений значением корабля. Это новое значение можно использовать для обычного выставления воинов (см. 1 ниже), чтобы получить двойное значение для замены воинов (см. 2. ниже) или соединить его с «1» для перемещения легиона (см. 3 ниже). Изначально игроки выставляют своих воинов из запаса, находящегося за пределами игрового поля. Когда же все воины игрока окажутся на поле, то он сможет передвигать воинов на поле либо по дорогам, либо с корабля. Убранного с корабля воина можно сразу же выставить на поле.

1. Если игрок выбрасывает два разных значения на кубиках, и ни одно из них не «1», то он может выставить одного своего воина на незанятую дорогу, подходящую к форту со значением, соответствующим одному из выброшенных на кубиках.

2. Если игрок выбрасывает на кубиках два одинаковых значения (но не «1»), то он может заменить воина другого игрока или легион своим воином на дороге, подходящей к форту со значением, соответствующим выброшенному на кубике. Убранный воин возвращается в запас к своему игроку, а легион возвращается на значок орла. Игрок может поставить своего воина и на незанятую дорогу, ведущую к форту со значением, соответствующим выброшенному на кубике.

3. Если игрок выбрасывает «1» и еще одно значение, то он может либо выставить своего воина, используя второе значение, либо передвинуть легион. Если игрок передвигает легион, то он должен переместиться на дорогу, соединенную с фортом, соответствующим выпавшему на втором кубике значению. Если на этой дороге находится воин другого игрока, то он возвращается в запас. **Если игрок выбрасывает две «1» на кубиках,** то он обязан передвинуть легион. Игрок может передвинуть легион на любую дорогу на поле, убрав воина любого игрока, находящегося там. **После передвижения легиона** игрок может выставить своего воина на любой незанятый корабль. В каждом корабле может находиться только один воин.

Игрок может пропустить ход, хотя это редко бывает выгодным.

Если в конце хода активного игрока все дороги, ведущие к какому-нибудь форту, заняты воинами, и один из игроков занимает больше дорог, чем кто-либо другой, то этот игрок захватывает форт. Игрок берет себе жетон форта. Если на дороге, ведущей к форту, находится легион, то этот форт пока нельзя захватывать. Если у двух или более игроков одинаковое наибольшее количество занятых дорог, то форт пока нельзя захватывать. Когда захватывается форт со значением «4», «5» или «6», фишка с очками отдается игроку со вторым по значению количеству воинов, занимающих дороги, ведущие к форту. Если таких игроков несколько или форт полностью окружен одним игроком, то фишка очков убирается из игры, и эти очки не присуждаются ни одному из игроков.

Конец игры

Игра останавливается в конце хода активного игрока, если у 6 или менее фортов все еще есть жетоны фортов на них.

Уберите легион с поля. Теперь каждый игрок может захватить любой римский форт на поле, если он занимает больше ведущих к нему дорог, чем любой другой игрок, даже если не все дороги, ведущие к форту, заняты. Форты, на которые претендует несколько игроков, не захватываются. Жетоны очков раздаются по обычным правилам.

Подсчет очков

Жетоны фортов приносят очки, равные значению броска кубика, изображенному на них. Жетоны очков приносят столько очков, сколько на них изображено. Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков. Если же у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество очков, то для разрешения спора между ними используются по порядку следующие правила:

- выигрывает игрок с наибольшим количеством жетонов;
- выигрывает игрок, чей ход закончился раньше.

Вариант игры для 2 игроков

Samgia создавалась как игра для нескольких игроков, но этот вариант для двух игроков тоже является вполне играбельным.

1 набор кубиков-воинов используется в качестве нейтрального игрока.

Перед началом каждого своего хода активный игрок бросает 1 кубик и выставляет воина нейтрального игрока на незанятую дорогу, ведущую к форту со значением, соответствующим выброшенному на кубике. Если подходящих по значению незанятых дорог нет, то воина нейтрального игрока можно поставить на любую незанятую дорогу. Если активный игрок выбрасывает на кубике «1», то нейтрального воина можно поставить на любую незанятую дорогу. Пока все нейтральные воины не окажутся на поле, их нужно обязательно выставлять из запаса. После этого нейтральных воинов можно уже будет передвигать по полю.

Нейтральный игрок никогда не заменяет воинов, не передвигает легион и не выставляет воинов на корабли.

Жетон форта нельзя брать после выставления воинов нейтрального игрока, даже если в тот момент форт будет окружен. Форты захватываются только в конце хода активного игрока. Нейтральный игрок может получать жетоны за первое и второе место как по ходу игры, так и в ее конце.

Если вдруг в игре победит нейтральный игрок, то игрокам-людям должно быть стыдно... Однако технически победителем будет считаться «живой» игрок с наибольшим количеством очков.

В случае, если какие-то моменты игры для 2 игроков не затронуты в этих правилах, используйте правила обычной игры.

Над игрой работали

Идея и художественное оформление игры: Eric B. Vogel

© Eric B. Vogel и Vainglorious Games, 2008

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2009

Автор благодарит плейтестеров: Shannon Applecline, David Boyd, Michael Economy, Larry Heller, Tony Jackson, Joe Rickard, Tin Sakulsirimatana и Jon Spinner.

Особая благодарность: Shannon Appelcline и Endgames.

