


НИВЕРНИЯ

“Владыки Коннахта, то есть Айлиль и Медб, собрали огромное войско; и они кликнули остальные три провинции и послание отправили Мане от Медб, чтобы семь Мане с их семью отрядами пришли к Круахану... Так четыре провинции Гибернии собрались в Круахан Аи. К вечеру они установили лагерь, и все пространство между четырех бродов Аи было заполнено густым облаком дыма от их костров... а их поэты и друиды не отпускали их с того места в течение двух недель, ожидая добрых знамений.” – «Похищение быка из Куальнег»

Состав игры: 56 воинов (деревянных кубиков) четырех цветов, 1 цветной кубик, 1 маркер стартового игрока (деревянная пешка), 1 игровое поле-карта и правила.


Подготовка к игре: игроки получают по набору воинов одного цвета. Каждый игрок ставит одного своего воина на место старта (меч) на дорожке очков. У каждого игрока берется по одному воину, чтобы наугад определить стартового (первого) игрока. После этого эти воины наугад выставляются на 4 земли на карте с изображением замка; так создаются стартовые позиции для каждого игрока. Первый игрок ставит 3 воинов на щит (в левом верхнем углу карты), второй игрок ставит 2 воинов на щит, а третий игрок ставит туда 1 воина. Ход от игрока к игроку передается по часовой стрелке, начиная со стартового игрока.

Ход игрока: Активный игрок **бросает кубик**. На каждой стороне кубика есть свой цвет: синий, зеленый, красный, желтый, черный и фиолетовый. Если на кубике выпадает **синий, зеленый, красный или желтый цвет**, то активный игрок может использовать землю этого цвета на поле. Если выпадает **черный цвет**, то активный игрок может использовать землю любого цвета. Если выпадает **фиолетовый цвет**, то при подсчете очков активный игрок может продвигаться вперед на один любой цвет на дорожке очков (см. подсчет очков). Помимо выпавшего на кубике результата каждый ход игроки получают еще и возможность **дикой игры** (эквивалент черного цвета на кубике). За каждый не фиолетовый результат игрок может выполнить одно из следующих действий:

 **Марш:** активный игрок выбирает землю, соответствующую цвету, выпавшему на кубике, или любого цвета при дикой игре. Игрок должен положить по 1 воину из своего запаса в эту землю за каждую прилегающую к ней землю, в которой у него есть воины. Марши всегда должны выполняться с этим количеством воинов, даже если для захвата земли так много не нужно. Если у активного игрока нет в запасе достаточного количества воинов, чтобы выполнить марш, то он может взять недостающих воинов из других своих земель на поле, но в каждой земле должно остаться, по крайней мере, по 1 воину. Если игрок использует марш, чтобы привести подкрепления (см. ниже), то воинов, убранных с поля, нельзя возвращать в земли, из которых они были взяты. Если у активного игрока недостаточно воинов, то он не может совершить марш. Активному игроку не разрешается выполнять марш в землю, если он не владеет землями, прилегающими к ней. **Заметка:** четыре земли в центре поля являются прилегающими друг к другу, что отмечено стрелками. Активный игрок не может совершить марш в последние две прилегающие земли других игроков и не может совершить такой марш, в результате которого другой игрок останется без прилегающих друг к другу земель.

Если после выставления кубиков воины активного игрока находятся на земле вместе с воинами другого игрока, то они уничтожают друг друга из расчета 1:1. Битвы между одинаковыми по численности противниками приведут к тому, что земля останется пустой. Уничтоженные воины выставляются на щит в левом верхнем углу поля. В конце каждого марша на любой земле могут находиться войска только одного игрока.

Активному игроку разрешается использовать марш, чтобы привести подкрепления в свою землю. При подсчете количества необходимых для выставления воинов учитывайте только прилегающие земли, а не саму землю, в которую будете приводить подкрепления.

 **Поднять воинов:** активный игрок может использовать бросок кубика любого цвета (или даже дикую игру), чтобы вернуть всех своих воинов со щита обратно к себе в запас. Все остальные игроки возвращают половину (округляется в меньшую сторону) своих воинов со щита в свой запас, когда активный игрок выполняет это действие.

Игроки не могут пасовать. Если активный игрок не может использовать одно или оба своих действия, чтобы совершить марш, то он должен поднимать воинов.

Пример: Джон выбрасывает на кубике желтый цвет. Его земли не граничат с желтыми землями. Зато 3 его земли прилегают к синей земле, принадлежащей Элисон, с 2 воинами. У Джона в запасе осталось всего 2 воина, поэтому он берет 1 воина из одной из своих земель с 2 воинами, а затем ставит 3 воинов в синюю землю Элисон. 2 воина Джона и оба воина Элисон убираются на щит. Теперь синяя земля принадлежит Джону, в ней у него 1 воин. Джон хотел бы использовать новую землю для марша в прилегающую желтую землю, но у него уже не осталось воинов в запасе и во всех его землях находится по 1 воину. Поэтому он использует выброшенный на кубике желтый цвет, чтобы поднять воинов.

Подсчет очков: активный игрок подсчитывает очки в конце своего хода. За каждую принадлежащую ему землю игрок может продвигаться на один соответствующий цвет на дорожке очков. Каждый бросок фиолетового цвета позволяет игроку пройти первое место на дорожке очков, на котором в противном случае ему бы пришлось остановиться. Это может позволить активному игроку продолжить получать очки за имеющиеся у него земли.

Пример: пять мест перед маркером Элисон на дорожке очков следующих цветов: КРАСНОГО, СИНЕГО, СИНЕГО, ЖЕЛТОГО И КРАСНОГО. В конце хода у Элисон 1 синяя, 2 зеленых, 1 красная и 1 желтая земли, еще у нее 1 фиолетовый бросок кубика. Элисон проходит первое синее место. В обычной ситуации она должна остановиться, так как у нее нет второй синей земли; но она может использовать свой фиолетовый бросок, чтобы пересечь это место. Теперь она может использовать свою желтую землю, чтобы продвинуться еще на 1 шаг вперед, после чего ей приходится остановиться, так как у нее нет второй красной земли. В этот ход зеленые земли не приносят ей очков.

Конец игры: Когда маркер игрока проходит дорожку очков полностью (проходит через меч на желтое место в начале дорожки), это означает, что игра подходит к концу. Все игроки до стартового игрока получают последний ход. Игрок, находящийся дальше всех на дорожке очков, считается победителем. В случае ничьей игроки получают дополнительные ходы (до стартового игрока), пока не останется одного игрока с наибольшим количеством очков.

Пример: Боб – стартовый/первый игрок в игре. За ним по часовой стрелке сидят: Элис, Фред и Джейн. Фред подсчитывает очки и проходит всю дорожку очков. Джейн получает 1 дополнительный ход, а Боб и Элис не получают (Боб потому, что он является стартовым игроком, а Элис потому, что должна ходить после него, а по правилам дополнительный ход дается всем игрокам до стартового).

Подготовка к игре для 3 игроков

Назначив стартовые места для всех игроков, поставьте 1 воина из неиспользованного набора воинов в оставшуюся землю с замком; выставьте по 1 воину из этого набора в каждую землю соответствующего цвета. Эти воины следуют обычным правилам в битвах, но не получают очков и не возвращаются на поле после поражения.

Дополнительные правила

Если вам интересна более трудная игра, пусть игроки начнут с 1 воином в каждой земле, соответствующей по цвету их земле с замком. На первый ход ни один игрок не должен оставаться без 2 земель, находящихся на расстоянии 1 земли друг от друга.

Стратегические советы:

- Иногда стоит пожертвовать максимально возможным количеством очков за ход, чтобы выстроить более сильные позиции на поле.

- Для пушей выгоды старайтесь строить оборонительные позиции вдоль границ, особенно в 4 центральных землях.

- Помните, что если после прохождения дорожки очков у двух игроков одинаковое наибольшее количество очков, то все игроки получают по одному дополнительному ходу. Если еще один игрок проходит дорожку очков, а вы не можете догнать этих игроков, то можете попытаться помочь другому игроку добраться до игрока впереди, чтобы получить шанс позже вырваться вперед. Это не считается «деланием королей»*.

Пример: Фред проходит всю дорожку очков. После броска кубика Джейн видит, что в принципе не может увеличить количество своих очков. Она изучает позиции Элис на поле, которая будет ходить после нее. Джейн видит, что если она ослабит позиции Фреда в желтой земле (с которой граничит и земля Элис), то Элис, возможно, сможет захватить эту землю и получит необходимое количество очков, чтобы догнать Фреда, но не сможет его обойти и выиграть. Джейн ослабляет желтую землю, затем Элис играет так, как и предполагала Джейн, и догоняет Фреда по очкам. Теперь все 3 игрока получают по дополнительному ходу, чтобы разбить ничью. На следующий ход Джейн везет с броском кубика и она набирает достаточно очков, чтобы победить.

*В игровой среде «делателем королей» называется игрок, которому не хватает ресурсов или позиции, чтобы выиграть в данной игре, но зато у него достаточно ресурсов, чтобы решить, кто из оставшихся игроков, в конце концов, победит.

Идея и оформление игры: Eric B. Vogel, © 2009

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

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

