

BABYLONIA



ПРАВИЛА

Возрождение Нововавилонской империи в правление Навуходоносора II (605-562 гг. До н.э.), было временем богатства и процветания. Прежде всего это связано с развитием торговых путей между основными городами и поселениями этого района, а также с оптимальным использованием земель плодородной долины междуречья рек Тигр и Евфрат.

СОСТАВ ИГРЫ



1 ПОЛЕ



120 Жетонов племён
(30 каждого цвета)



Города x19

Пашни x13

32 тайла местности

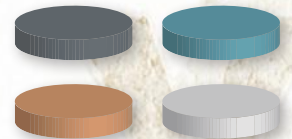


9 карт Зиккуратов



5 Зиккуратов

4 Подставки



4 маркера-ПО (победных очков)
(1 каждого цвета)

1 книга правил

ПОДГОТОВКА



СЕВЕР: не используется в игре на 3 игрока.

Территория рек отмечена этим символом

Территория Зиккуратов (отмечена синим).

Территория Городов и Пашен (отмечена зелёным).

ЮГ: не используется в игре на 2 игрока.



4



1. Разложите поле. На нём изображен юго-восточный регион древней Месопотамии с двумя главными реками - Тигром и Евфратом.

- На 4 игрока, используйте всё поле.
- На 3 игрока, не используйте земли северней Тигра.
- На 2 игрока, не используйте земли южнее Евфрата.

Важно: На любое количество игроков обе реки составляют часть игровой зоны, игроки могут размещать там жетоны племён на протяжении всей игры.

2. Поставьте Зиккураты на территории, обведённые . Перемешайте лицом вниз тайлы Городов и Пашен, а затем случайным образом разложите их на территории . Переверните их лицом вверх.

- На 4 игрока, используйте все Зиккураты и все тайлы Местности.
- На 3 игрока, удалите из игры следующие компоненты:



- На 2 игрока, удалите из игры следующие компоненты (включая предыдущие) :



3. Разложите в открытую карты Зиккуратов с номерами от 1 до 7 рядом с полем. Карты с номерами 8 и 9 используются только в специальном варианте игры.

4. Каждый игрок берет себе Подставку, Жетоны Племена и маркер ПО одного цвета. Каждый игрок должен перемешать свои Жетоны Племена рубашкой вверх на столе, образуя личный резерв. Затем случайным образом достать из резерва 5 Жетонов и разместить их на личной Подставке. Наконец, каждый игрок помещает свой маркер ПО на деление «0» Трека подсчета очков..

Заметка: Удалите из игры неиспользуемые подставки, жетоны и маркеры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Во времена древней империи Вавилона вам нужно сделать своё племя могущественным и процветающим в землях Междуречья. Вам стоит оптимально размещать свою знать на карте, чтобы развить выгодные отношения с городами. Размещение жетонов рядом с Зиккурами, поможет вам получить особую поддержку правителей. Наконец, рациональное использование ваших крестьян на плодородных землях повысит ценность ваших пашен. Игрок, который, используя эти действия с умом, наберет наибольшее количество победных очков, станет победителем в игре.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Случайным образом выберите первого игрока. Далее передавайте ход по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок обязан:

1. Сыграть Жетоны Племени со своей Подставки.
2. Подсчитать окружённые Города и Зиккураты.
3. Добрать на подставку, до 5 жетонов Племени.

1. СЫГРАТЬ ЖЕТОНЫ ПЛЕМЕНИ С ПОДСТАВКИ:

У вас есть две опции:

А. Сыграйте 2 любых жетона племени (Знать и/или Крестьяне).

ИЛИ

В. Сыграйте 3 или более жетонов Крестьян (т.е. без Знати).

Жетон Племени можно разместить на любой свободной территории игрового поля. Территория считается свободной, если на ней нет жетонов Племени, тайлов Местности или Зиккуратов.



В свой ход, Адам может сыграть 2 любых жетона, ИЛИ 3 и более Крестьян.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА розыгрыша жетонов Племени:

Первый Раунд: В первом раунде первый игрок может сыграть лишь 1 жетон Племени, а второй игрок может сыграть лишь 2.

Реки: Жетоны Племени должны размещаться на реку **лицом вниз**. Если вы выбрали опцию А: **Сыграть 2 любых Жетона**, вы можете положить один из них (или оба) на реку, но **лицом вниз**. Если вы выбрали опцию В: **Сыграть 3 и более Крестьян**, вы не можете положить их на территорию реки.



Адам решил сыграть 2 любых жетона, он кладёт один из них (Крестьянина) лицом вниз на территорию реки.

Зиккураты: Каждый Раз когда вы кладёте свой жетон рядом с Зиккуратом (даже если вы положили жетон на территорию реки), вы получаете по одному ПО за каждый Зиккурат который имеет в своём окружении хотя бы один ваш жетон Племени.



Адам кладёт Вождя рядом с Зиккуратом и зарабатывает 3 ПО, т.к. на поле есть 3 Зиккурата с которыми соседствуют его жетоны.

Пашни: чтобы занять своим Крестьянином Пашню, вам нужно, чтобы рядом с ней лежал хотя бы один из ваших жетонов Племени (Знать и/или Крестьянин). Пашня приносит урожай и удаляется из игры (её место занимает ваш жетон). Если на Пашне есть цифра, Пашня приносит вам столько очков. Если на Пашне есть символ Города, вы получаете столько ПО, сколько Городов лежит перед всеми игроками.



Адам положил Крестьянина на Пашню ценой 'б', заработав 6 ПО. Он кладёт другого крестьянина на Пашню с символом Города, заработав ещё 5 ПО, т.к. перед игроками сейчас суммарно лежит 5 тайлов городов.

2. ПОДСЧИТАТЬ ОКРУЖЁННЫЕ ГОРОДА И ЗИККУРАТЫ:

Закончив разыгрывать свои жетоны Племени, вы должны посчитать Города и Зиккураты, окруженные **в ваш ход**. Если вы окружаете несколько городов и / или зиккуратов, вы можете решить, в каком порядке их оценивать.


Подсчитать окружённые Города

Город подсчитывается, если **вся территория рядом с ним** занята Жетонами Племени (любых игроков). Для подсчёта Города у реки, нет необходимости занимать территорию реки вокруг него, но если эта водная территория занята, то Жетоны Племени, размещённые там тоже считаются. Окружённые Города Подсчитываются в два этапа:

А. Знать (♁, ♀, ⚙): Если Город имеет 1, 2 или 3 знака (♁, ♀ и/или ⚙). **Каждый** игрок получает 2 ПО за **каждый** свой жетон Племени, с таким же знаком, лежащий рядом с этим городом, а также, соединённый с этим Городом **своими** жетонами. (жетоны, лежащие на реке не приносят очков, но работают как соединения).





Адам положил своего Купца рядом с  Городом. Теперь Город окружён. Подсчёт по жетонам знати происходит так: Адам получает 12 ПО за 3 своих Купца и 3 своих Жреца, лежащих рядом или соединённых с Городом. А Валентина получает 6 ПО за 1 Купца и 2 своих Жрецов, лежащих рядом или соединённых с Городом.

Города ,  или  снова принесут Адаму ПО за его Купцов и Жрецов, если тоже будут окружены в будущем.


В. ГОРОД: Игрок с наибольшим количеством жетонов **вокруг** Города, включая жетоны на реке, выигрывает тайл Города и кладёт его лицом вверх перед собой. В случае ничьей тайл Города сбрасывается. Каждый раз, когда игрок выигрывает тайл Города и кладет его перед собой, все игроки получают столько ПО, сколько городов находится перед ними в данный момент. Если тайл сбрасывается из-за ничьей, никто не получает ПО.



Адам

Нора

Валентина

Следуя предыдущему примеру, Адам выигрывает  тайл. Теперь у него 4 Города перед собой, у Норы 3, а у Валентины 2. Таким образом они получают 4, 3, и 2 ПО соответственно.

Важно: После удаления тайла города пустая территория теперь доступна, так что любой игрок может поместить туда любой жетон Племени.

Подсчитать окружённые Зиккураты:

Зиккурат подсчитывается, если **вся территория рядом с ним** занята Жетонами Племени (любых игроков). Как и Город. Для подсчёта Зиккурата у реки, нет необходимости занимать территорию реки вокруг него, но если эта водная территория занята, то Жетоны Племени, размещённые там тоже считаются.)

Игрок с наибольшим количеством жетонов **вокруг** Зиккурата, включая жетоны на реке, выигрывает одну из доступных карт Зиккурата (см. стр. 8) и кладёт её напротив себя. В случае ничьей ни один игрок не получает карту Зиккурата, но ни одна из них не сбрасывается. Зиккураты остаются на одном и том же месте на поле на протяжении всей игры.



Вся территория вокруг Зиккурата занята, и Зиккурат нужно посчитать. У Адама 3 жетона вокруг Зиккурата, у Норы 2, а у Валентины 1. Таким образом, Адам может выбрать одну из доступных карт Зиккуратов. Сам Зиккурат остаётся на месте, где стоял.

3. ДОБРАТЬ НА ПОДСТАВКУ ДО 5 ЖЕТОНОВ

Как только вы закончили подсчёт окружённых Городов и Зиккуратов (если таковые были), вы должны добрать Жетоны Племени на подставку из личного резерва, чтобы их опять было 5 штук. Если ваш резерв истощён, доберите, сколько можете и доигрывайте тем, что есть.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **немедленно**, когда **после хода игрока**:

Этот игрок не имеет жетонов Племени на своей Подставке.

ИЛИ

На поле остался один город, или не осталось вовсе.

Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает. В случае ничей, среди оспаривающих победу, побеждает игрок, перед которым лежит больше всего городов. При ничей и в этом случае игроки делят победу.

ВАРИАНТ ИГРЫ

После нескольких партий игроки, вероятно, согласятся попробовать такой вариант:

Подготовка, шаг 3 (см. стр. 3): Выберите 7 из 9 карт Зиккуратов случайным образом и выложите их рядом с полем. Оставшиеся 2 карты удалите из игры.

CREDITS

Author: Reiner Knizia

Illustrations: Jonas Hassibi

Graphic design and layout: David Prieto

Rulebook and development: Juan Luque & Rafael Sáiz

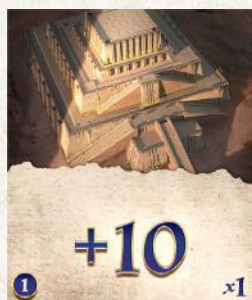
перевод на русский язык: polyarnayasobaka

Reiner Knizia would like to thank all those who have collaborated in the playtesting of the game, and in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Simon Kane, Kevin Jacklin and Dave Spring. Ludonova would like to thank Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo and Paco Cantarero for their collaboration in playtesting.



КАРТЫ ЗИККУРАТОВ

После того, как вы победили, окружив Зиккурат, выберите одну из доступных карт Зиккуратов и положите перед собой. У вас может быть сколько угодно карт Зиккуратов и их свойства могут комбинироваться между собой (∞ = постоянное свойство; $\times 1$ = одноразовый эффект).



Немедленно получите 10 ПО, после этого переверните карту. Её эффект исчерпан.



Сыграйте дополнительный ход в конце одного из своих ходов (т.е. после добора жетонов). Эффект одноразовый.



Начиная с этого момента, вы можете добирать до 7 Жетонов Племени на подставку, вместо 5.



Теперь вы можете выкладывать целых 3 разных жетонов Знати (★+👤+🏺) одновременно лицом вверх. Вместо 2.



Теперь вы можете также сыграть 1 жетон Знати лицом вверх, когда разыгрываете 3 и/или более крестьян.



Теперь вы можете размещать Знать на Пашни, даже при отсутствии ваших жетонов вокруг этой Пашни.



Теперь, во время подсчёта Городов, вы получаете 1 дополнительное ПО за каждые 2 Города, лежащих перед вами.



Теперь вся свободная земля в Центе обеспечивает вам соединение ваших жетонов Племени.



Теперь вся свободная вода в реках обеспечивает вам соединение ваших жетонов Племени.