

Sébastien Dujardin

DEUS



Правила

ПЕРЕВОД И ВЁРСТКА: Денис Набатов (Cassiopey)
Версия 1.03

Данные правила разрешается использовать только с письменного разрешения автора перевода

Как лидер древней цивилизации, исследуйте неизведанные земли, чтобы развить свою империю. Откройте новые города и постройте здания, чтобы разрабатывать природные ресурсы, установите торговые пути. Поставьте себе цель покорить деревни варваров или расширить свои научные знания. Не забудьте сохранить хорошую репутацию с богами!

Платите им дань, делая подношения и строя сказочные храмы.

Обзор и цель игры

Каждый игрок начинает игру Deus с 5 картами Зданий на руке. В свой ход, вы должны выбрать из двух действий: **построить здание или сделать подношение богу.**

Строительство здания состоит из разыгрывания карты Здания и выставления соответствующей деревянной фигурки в регион игрового поля. Вы должны положить карту Здания в столбец одного цвета, а затем вы можете получить доход от силы всех карт, выложенных в этом столбце, начиная с нижней. Силы зданий позволяют вам зарабатывать победные очки, ресурсы или деньги, делать научные открытия или атаковать ваших соседей. Они также позволяют построить храм, который принесёт победные очки в конце игры.

Подношение богу состоит из сбрасывания карт, чтобы получить помощь от бога, связанную с одной из этих карт. Затем вы снова собираете карты в свою руку до пяти.

Игра может закончиться в двух случаях:

- все деревни варваров были уничтожены;
- все Храмы построены.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает.

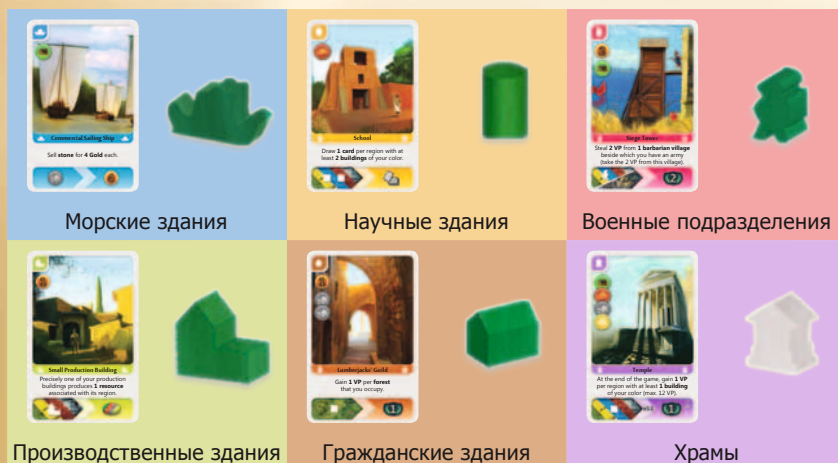
Содержимое

- **4 маленьких поля игрока**
- **96 карт Зданий** (16 гражданских зданий, 16 научных зданий, 16 морских зданий, 16 военных подразделений, 16 производственных зданий, 16 храмов)
- **100 деревянных Зданий** (по 25 на игрока):
 - o 5 гражданских зданий
 - o 5 научных зданий
 - o 5 морских зданий
 - o 5 военных подразделений
 - o 5 производственных зданий
- **7 деревянных Храмов** белого цвета
- **7 двусторонних тайлов Континентов**
- **монетки Золота** (63 единицы, 12 пятёрок, 10 десятков)
- **жетоны Победных очков** (24 единицы, 9 троек, 9 пятёрок, 17 десятков)
- **80 ресурсов:** дерево (20), камень (20), глина (20), пшеница (20)
- **1 карточка Первого игрока**

Карты зданий и соответствующие деревянные фигурки

Каждая карта в игре представляет Здание. Существует 6 различных типов зданий, легко определяемых по цвету и символу, связанному с картой. Каждому типу здания также соответствует деревянное Здание в определённом цвете игрока (кроме Храмов).

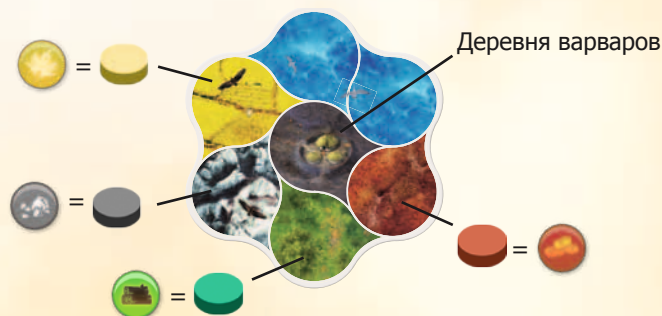
Примечание: для удобства, мы будем называть все деревянные фигурки "зданиями", включая корабли и фигурки человечков.



Тайлы Континента, Регионы и соответствующие ресурсы

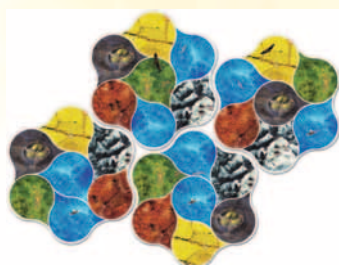
Тайлы Континента образуют игровое поле. Каждый тайл состоит из 2 морских регионов, 1 деревни варваров и 4 земных регионов. Каждый земной регион связан с 1 ресурсом, произведённым на этом типе территории (см. Эффекты карт и пояснения):

- Поля производят пшеницу.
- Леса производят дерево.
- Болота производят глину.
- Горы производят камень.

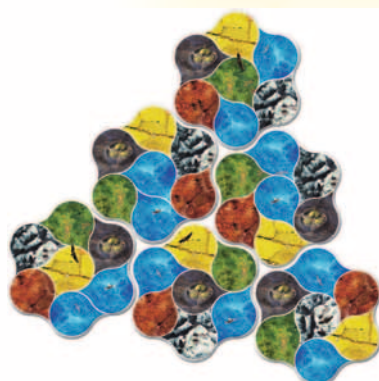


Подготовка

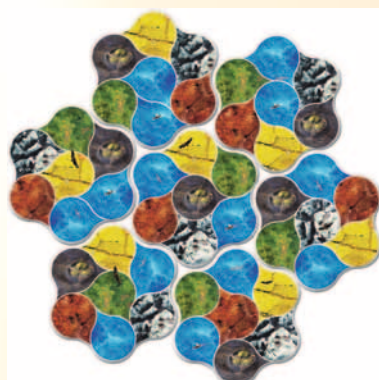
1. Сформируйте игровое поле из тайлов континента. Количество тайлов и их расположение варьируется в зависимости от количества игроков:
2. На каждую деревню варваров, положите столько ПО, сколько регионов соседствует с ней.



2 игрока: 4 тайла



3 игрока: 6 тайлов



4 игрока: 7 тайлов



Разверните тайлы как вам нравится. Однако, убедитесь, чтобы у вас 2 деревни варваров не граничили друг с другом.

Пример:



Положите 5 ПО на эту деревню варваров, потому что она соседствует с 5 регионами.

3. Сформируйте **основной резерв**, состоящий из следующего:
 - столько **фигурок Храмов**, сколько тайлов Континентов (4 с 2 игроками, 6 с 3 игроками, 7 с 4 игроками).
 - по 5 ресурсов каждого типа (пшеницы, камня, глины, дерева) на игрока (10 ресурсов каждого типа при 2 игроках, 15 с 3 игроками и 20 с 4 игроками).
 - **победные очки (ПО)**.
 - **монетки золота**.

Примечание: верните все неиспользуемые фигурки Храмов и жетоны ресурсов в коробку. Во время игры, игроки не могут получить ресурс, если он закончился. ПО и монеты золота неограничены. ПО игроки держат в тайне.

4. Каждый игрок берёт **1 поле игрока** и **фигурки Зданий** своего цвета. Ставит 2 фигурки каждого типа на соответствующие столбцы своего поля игрока. Положите остальные фигурки позади вашего поля, чтобы сформировать личный резерв.



5. Каждый игрок берёт **5 золотых монет**, **4 ресурса** (1 камень, 1 глину, 1 пшеницу, 1 дерево) и **5 ПО**. Ресурсы берутся из основного резерва.
6. Тщательно перетасуйте 96 **карт Зданий** и раздайте по 5 карт каждому игроку до того, как создадите колоду добора из оставшихся карт.
7. Выберите первого игрока и дайте ему **карту Первого игрока**.

Ход игры

Игра длится разное количество раундов. Каждый раунд игроки ходят по часовой стрелке, начиная с Первого игрока. В свой ход, вы должны выбрать 1 из следующих 2 действий:



А. Построить Здание



Б. Сделать подношение богам

А. Построить Здание

Чтобы построить здание, вы должны сначала сыграть карту Здания со своей руки. Обратите внимание, что есть два различных типа зданий: обычные и храмы.

Обычные Здания

Чтобы построить обычное здание (гражданские здания, научные здания, морские здания, военные подразделения, производственные здания) с вашей руки, вы должны выполнить следующие шаги:

1. Убедитесь, что у вас есть хотя бы одна деревянная фигурка того же типа на вашем поле игрока. Если у вас нет фигурки этого типа, то вы не можете сыграть эту карту.
2. Положите эту карту сверху вашего поля, которое образует 6 столбцов, каждый своего цвета. Положите карту наверх столбца того же цвета так, чтобы эффекты всех карт были видны.
3. Оплатите стоимость строительства, показанную в верхнем левом углу карты. Вы можете оплатить ресурсами и/или золотом.

Важно: когда оплачиваете стоимость строительства (и только в этом случае), каждый ресурс может быть заменён 4 монетами Золота (даже, если у игрока есть этот ресурс).

4. Поставьте деревянное Здание, соответствующее карте, в регион на игровом поле. Эта фигурка должна быть взята с вашего поля игрока. Размещение фигурок должно соблюдать следующие правила размещения:
 - Вы должны поставить своё первое Здание в регион на краю игрового поля. Первые регионы игроков должны быть разделены, как минимум, двумя пустыми регионами, если возможно.
 - Ваши последующие Здания могут быть построены в регионе, который вы контролируете или в пустом регионе, соседнем, с регионом, который вы контролируете. Если вы выставляете деревянное Здание в регион, который вы контролируете, вы должны соблюдать это основное правило: **Здания в одном регионе должны быть различного типа** (например, нельзя построить два гражданских здания в одном регионе).
 - Вы не можете построить здание в регионе, занятом деревней варваров (даже, если на этой деревне больше нет ПО).
 - Морские здания (корабли) должны быть построены в морском регионе. Нельзя строить другие здания в морских регионах.
 - Если вы хотите, вы можете поставить Здание в пустой регион на краю игрового поля в обмен за 3 ПО. Это может быть полезно в некоторых ситуациях, например, если вы заблокированы.
5. Получите результат от эффектов всех карт в столбце, где вы только что разместили карту. Вы должны активировать карты снизу вверх. Эффект каждой карты изображён как с помощью символов, так и текста.

Пример:



Мадлен хочет сыграть гражданскую карту. Она может это сделать, т.к. у неё есть 1 деревянное Здание этого типа на её поле игрока. Она кладёт эту карту наверх своего столбца гражданских карт (коричневые).



Мадлен может выбрать: оплатить 1 деревом или 4 Золотыми монетами.

Пример:



Анна ставит своё первое производственное здание на горный регион. *Мадлен* может поставить своё здание на любой регион на краю игрового поля, который на 2 региона дальше от региона, который выбрала *Анна*.

Пример:



После того, как *Анна* построила своё первое здание в горном регионе, она может построить второе здание одним из следующих способов: в том же регионе, если новое здание будет другого типа, или на пустом соседнем регионе, который не занят деревней варваров.

Пример:



Мадлен кладёт свою вторую карту в коричневый столбец. После того, как она поставила эту фигурку, она получает эффект от нижней карты (приносит 1 ПО), а затем эффект от верхней карты (приносит 3 Золота).

Храмы

Чтобы построить храм со своей руки, необходимо выполнить следующие шаги:

1. Если вы строите ваш первый храм, положите карту в выемку справа в конце вашего поля игрока.
2. Чтобы построить ваш второй храм, вам необходимо иметь по 1 карте каждого цвета на вашем поле игрока. Чтобы построить ваш третий храм, вам необходимо иметь по 2 карты каждого цвета на вашем поле, и так далее.
3. Оплатите стоимость постройки, указанную в верхнем левом углу этой карты (по одному ресурсу каждого типа). Т.к. это стоимость строительства, то каждый ресурс может быть заменён 4 монетами Золота. Построенный храм обеспечивает ПО (максимум, 12 ПО за храм) в конце игры, в соответствии с его эффектом.
4. Поставьте деревянный храм из основного резерва на один из ваших регионов (не на пустой регион). Как и с другими типами построек, вы не можете иметь более одного храма в городе. Храм считается как обычное здание для эффекта карт, которые зависят от количества зданий в регионе.

Примечание: если вы строите ваш храм в регионе, в котором есть только военное здание (армия), то вы не сможете передвигаться этой армией, пока не постройте другое здание в этом городе. Вам не разрешается покидать храм.

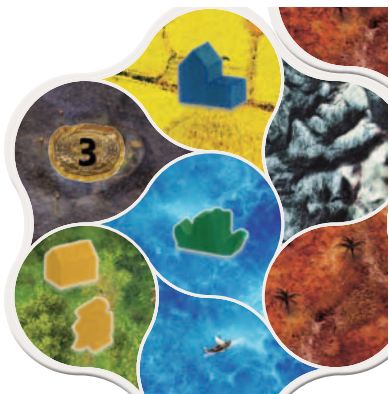
Важно: в отличии от других зданий, можно играть карту Храма, если нет храма в резерве. В этом случае, вы просто не ставите деревянный храм на игровое поле.

Нападение на деревню варваров

Можно напасть на деревню варваров после размещения здания на игровое поле. Эта атака происходит **сразу же** (раунд приостанавливается, пока эта атака не будет выполнена), если выполнены оба следующих условия:

- игроки занимают все соседние регионы вокруг деревни;
- есть хотя бы одна армия в этих соседних регионах.

Когда это происходит, эта деревня атакуется игроком, у которого больше всего армий в соседних с этой деревней регионах. Атакующий просто выигрывает ПО, лежащие на этой деревне варваров. С этого момента, регион больше не считается деревней варваров для эффекта карт, которые зависят от этого. В случае ничьей, побеждает игрок, у которого больше всего зданий в этих регионах. Если и в этом случае ничья, то игроки делят ПО, округляя в меньшую сторону.



Пример:

Мадлен просто ставит морское здание в море, соседствующее с деревней варваров. Атака происходит сразу же, т.к. выполнены два условия.

Анна выигрывает 3 ПО, лежащих на деревне варваров, потому что у неё больше всего военных подразделений вокруг этой деревни.

Важно: если в конце вашего действия, у вас не осталось больше карт на руках, то вы автоматически берёте 5 новых карт. Когда колода карт Зданий закончится, перетасуйте сброс и создайте новую колоду.

Пример:



Анна строит свой первый храм. Она кладёт эту карту в выемку справа в конце своего поля игрока.

Пример:

Анна строит свой второй храм, который она смогла сделать, потому что у неё есть по 1 карте каждого цвета (по 1 в каждой столбце) на её поле игрока. Она кладёт эту карту на второе место столбца храма.



Б. Сделать подношение богам

Подношение позволяет вам сбросить карты, чтобы призвать одного из 6 богов, и взять новые карты, чтобы добрать свою руку снова до 5 карт. Чтобы сделать подношение, вы должны выполнить следующие шаги:

1. Сбросьте столько карт с вашей руки, сколько хотите, и объявите сколько вы сбрасываете (вы можете оставить несколько карт, но должны сбросить хотя бы одну карту).
2. Положите карты лицом вверх в сброс (другие игроки узнают только какая самая верхняя карта, но не остальные).
3. Получите результат от силы бога, связанный с самой верхней картой в сбросе. Силы бога изображены на вашем поле игрока. Величина силы пропорциональна количеству карт, которые вы сбрасываете. Также боги позволяют вам взять деревянные фигурки из основного резерва и положить их на ваше поле игрока.
4. Доберите карты из колоды, чтобы пополнить свою руку до 5 карт. Если вы вызываете Минерву (жёлтое/научное), доберите ещё по одной карте за каждую карту, которую вы сбросили выше, в пункте 3.

Важно: нельзя иметь на руках больше 10 карт. Если у вас есть способность, чтобы добрать сверх 10-й карты, вы должны остановить добор, когда у вас будет 10 карт на руках.

Примечание: если у вас более 5 карт до начала этого этапа, то вам не нужно сбрасывать вашу руку до 5 карт, у вас просто будет больше 5 карт на руке.

Пример:

Анна делает подношение, сбрасывая 3 карты. Верхняя карта - карта Храма. Она использует Юпитер, чтобы вызвать Церера, и берёт 3 ресурса на выбор. Она также зарабатывает деревянное производственное здание.

Конец игры

Игра заканчивается, когда выполняется одно из двух следующих условий:

- Построены все храмы из основного резерва.
- Все деревни варваров были уничтожены.

Когда одно из этих условий выполнится, доиграйте текущий раунд. Затем сыграйте финальный раунд, во время которого каждый игрок может выбрать одно последнее действие.

Теперь каждый игрок подсчитывает свои ПО, складывая:

- ПО, выигранные в процессе игры.
- Очки, начисляемые за построенные храмы (максимум, 12 ПО за храм).
- За каждый тип ресурсов (пшеница, дерево, камень, глина) и золото, посмотрите у какого игрока больше всего (он должен быть хотя бы 1). Этот игрок получает 2 ПО. В случае ничьей, каждый игрок получает 2 ПО.

Нептун (синее/морское)



Получите 2 золота за сброшенную карту. Также получите 1 деревянное морское здание.

Церера (зелёное/производственное)



Получите 1 ресурс на ваш выбор за сброшенную карту (Вы можете выбрать ресурсы, которые не производите). Также получите 1 деревянное производственное здание.

Минерва (жёлтое/научное)



Получите 1 деревянное научное здание. Вы можете добрать по 1 дополнительной карте за каждую сброшенную карту.

Веста (коричневое/гражданское)



Получите 1 ПО, если вы сбросили 1 карту; 2 ПО, если вы сбросили более одной карты. Также получите 1 деревянное гражданское здание.

Марс (красное/военное)



Получите 1 деревянное здание на ваш выбор за сброшенную карту. Вы не обязательно должны брать военное здание.

Юпитер (фиолетовое/храм)



Используйте силу одного из 5 других богов. Вы можете вызвать только одного бога за подношение.



Синие карты (морские)



Синие карты связаны с морскими зданиями - деревянные фигурки, которые выставляются только на морских регионах. Торговля позволяет вам продавать ресурсы за золото или ПО. Эти карты также позволяют вам покупать ресурсы или обменивать их, используя основной резерв.

Пояснения:

- Вы не можете построить 2 морских здания в одном морском регионе.
- Возможно, что вы не сможете сыграть синюю карту, потому что у вас не будет выхода к морю.
- Возможно, что никто не сможет сыграть синюю карту, потому что все морские регионы заняты.
- Проданный ресурс возвращается в основной резерв.
- Приобретённые ресурсы берутся из основного резерва.



Зелёные карты (производственные)

Производственные здания производят 4 типа ресурсов, которые будут необходимы для строительства и для продажи.

Пояснение:

- Здание производит только связанный с регионом ресурс, на котором оно построено. Как он производится, написано в эффекте карты.

Жёлтые карты (научные)

Научные карты позволяют игнорировать богов и больше не делать подношение. Действительно, определённые карты позволяют вам добирать карты, а другие позволяют вам получать деревянные фигурки из основного резерва. Наука также позволяет вам активировать карты других цветов.

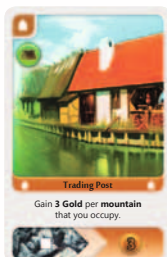
Пояснения:

- Вы не можете иметь более 10 карт на руке.
- Когда вы получаете фигурку, выберите один из 5 типов зданий (но не храм), и положите фигурку на соответствующее место вашего поля игрока.



Коричневые карты (гражданские)

Гражданские карты позволяют вам получать ПО или деньги, в зависимости от вашего развития. Половина карт вознаградит вас, исходя из размеров ваших городов; другая половина вознаградит вас, исходя из типов местности, которые вы контролируете.



Красные карты (военные)

Военные карты позволяют вам атаковать ваших соперников, крадя их золото или ПО. Также военные подразделения - это единственные здания, которые вы можете передвигать, используя эффекты определённых карт. Дополнительно, вам понадобятся военные подразделения, чтобы атаковать деревни варваров.

Пояснения:

- Чтобы сэкономить место на военных картах, мы использовали короткие термины: армия означает "военное подразделение", а корабль означает "морское здание".
- Перемещение военного подразделения на 1 регион позволяет вам переместить военное подразделение в соседний регион.
- Военное подразделение может перемещаться через регионы, занятые противниками, и через деревни варваров, пока не закончится перемещение подразделения.
- Военное подразделение может войти и остановиться в морском регионе, если здесь есть одно из ваших морских зданий. Вы не можете войти в морской регион, занятый вражеским морским зданием.
- Не может быть два военных подразделения в одном регионе в конце хода.



Альтернативный старт

Вместо 2 стартовых зданий каждого типа, каждый из вас тайно выбирает 10 зданий, которые вы ставите в соответствующие столбцы вашего поля игрока. Положите остальные здания в ваш личный резерв, как в обычной игре. Опытные игроки могут начать игру с 8 или 9 зданиями, вместо 10. Очень опытные игроки могут начать игру с 6 или 7 зданиями.

Альтернативная подготовка игрового поля

Вы можете изменить расположение тайлов Континентов в начале игры, вдохновлённые следующими примерами или как вам нравится. Просто убедитесь, что количество тайлов точно соответствует количеству игроков (4 тайла с 2 игроками, 6 с 3 игроками и 7 с 4 игроками), и что нет 2 соседствующих друг с другом деревень варваров.



Здания-джокеры

Этот вариант предназначен для игроков, которые хотят уменьшить случайность до минимума. Один раз за игру, вы можете выбрать действие "Построить здание", не учитывая цвет сыгранной карты Здания. Вы должны сыграть эту карту лицом вниз, не показывая её другим игрокам, и положить её в столбец в зависимости от цвета, который вы хотите. Стоимость постройки - 1 монета Золота, если эта карта - первая карта в столбце, 2 монеты Золота, если это вторая карта, 3 монеты, если это третья, и т.д. Эта карта не даёт вам никаких эффектов, но она позволяет вам построить здание и активировать эффекты других карт в этом столбце. Эта карта также считается, как необходимая для строительства храма; однако, вы не можете использовать эту карту, чтобы построить сам храм.

Художник: **Sébastien Dujardin**. Иллюстрации: **Christine Deschamps, Misda, Ian Parovel & Paul Laffond**

Правила: **Sébastien Dujardin**. Перевод на английский: **Nathan Morse**

Перевод на русский: **Денис Набатов (Cassiopey)**

Спасибо: художник/издатель благодарят Madeline, Anaëlle, Etienne, Shadi, Patrick, Christian, François, Muriel, Nathan, Marcus, Emmanuel и всех тех, кто помог завершить этот проект. Художник, в частности, благодарит Anaëlle за бесчисленные общественные мероприятия.



От 2 до 4 игроков. Возраст: 14 и старше. Время игры: 60-90 мин.



Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Not a children's toy. AGE 14+ Hobby gaming product.



5 425028 270078
SKU: DEUS01

2014-1/DEUS01/LFC



www.asmodee.com
Distributed in North America by
Asmodee Editions LLC.
20 Gateway Drive, Suite 400,
Plattsburgh, NY 12901