

АТЛАНТИДА



ПРАВИЛА ИГРЫ

«Атлантида» Правила игры



рис. 1 Игровое поле со Свитком Академий.

Перед вами – правила настольной игры «Атлантида». В этой игре вам не придётся уничтожать чудовищ и двигать свои армии к победе. Это занятие для рыцарей и генералов, которые в те времена и появиться-то не успели. Сегодня у вас другая цель – разбогатеть! Морской путь к заветному, мифическому острову Атлантида открыт греческими купцами. На острове живёт многочисленное и трудолюбивое население. Атланты выращивают пшеницу, рубят лес, добывают мрамор и медь – осталось только построить Колонии и начать торговать всем этим.

1. Комплект игры

Игровой набор содержит:

- игровое поле. На нём изображена карта острова Атлантида и омывающих его морей. Весь правый край поля занимает Свиток Академий (рис. 1). Остров разделён на Области (рис. 2), в каждой

рис. 2





рис. 3



рис. 4



рис. 5



рис. 6

2. Как стать самым богатым?

В игре побеждает тот, кто первым соберёт 60 фишек ресурсов любого вида (в сумме - мрамора, продовольствия, меди и леса). Для этого надо сначала послать своего разведчика путешествовать по Атлантиде и выяснить, в каких



рис. 7



рис. 8



рис. 9



рис. 10



рис. 11

из которых расположено Поселение (рис. 3) и Склад (рис. 4) для ресурсов. Остров окружён морями (рис. 5). Всего их шесть. В морях расположены маленькие острова. На каждом море есть картинка, обозначающая Флот (рис. 6). Во время игры, участники могут строить на море Флот, чтобы взять это море под свой контроль. Как это сделать, рассказано в разделе 12 «Флот»;

- кубик с шестью гранями;
- 80 жёлтых фишек, обозначающих продовольствие (рис. 7);
- 80 чёрных фишек, обозначающих медь;
- 80 зелёных фишек, обозначающих лес;
- 80 белых фишек, обозначающих мрамор;
- 10 Разбойников - фигурок воина с мечом;
- по 15 фишек четырёх цветов, обозначающих Дороги (рис. 8). Эти же фишки обозначают Колонии;
- по 5 фишек укреплённых Колоний, четырёх цветов (рис. 9);
- по 1 фигурке Разведчика, четырёх цветов (рис. 10);
- по 5 фишек Зданий, четырёх цветов, обозначающих построенные Здания, а также Флот и Рыночную площадь (рис. 11).

Областях следует добывать медь, в каких - мрамор, где валить лес, и где заниматься продовольствием. После этого можно будет и самим начать добычу ресурсов, но для добычи необходимо основать Колонии и соединить их Дорогами, по которым будут перевозиться добываемые ресурсы.

Колонии придётся снабжать продовольствием, чтобы работа продолжалась, а люди не подались в Разбойники. Продовольствие можно получать на суше, в Областях Атлантиды и на островах, а также на море, с помощью Флота.

Количество приносимых Колониями ресурсов невелико, но к счастью, мудрые Атланты уже давно научились создавать особые храмы - Академии, где учёные жрецы совершенствуют способы добычи меди, разрабатывают инструменты для обработки мрамора и древесины, занимаются агрономией - наукой о сельском хозяйстве. Попросту говоря, эти храмы помогают увеличить добычу ресурсов. Если договориться со жрецами Академий, то они построят для вас свои Здания: Кузницу, Мельницу, Лесопилку или же Мраморную мастерскую, и Ваши работники овладеют столь нужными в их работе знаниями.

В ходе игры участникам придётся расходовать ресурсы постоянно - на поддержание жизни в Колониях, на строительство и снабжение Зданий и Флотов. Если Вам не хватает ресурсов какого-то вида, то Вы можете начать торговлю, чтобы получить недостающие ресурсы в обмен на те, что у вас имеются в избытке. Торговать можно как с проезжими торговцами (которые обычно требуют непомерных денег), так и с другими игроками. При этом, если Вы постройте себе Рыночную Площадь, то она позволит значительно упростить торговлю и сэкономить ваши ресурсы. Можно сказать, что торговля - главное, от чего зависит Ваш успех в этой игре. Например, у соседнего игрока много леса, а Вам его не хватает, он нужен Вам позарез: без него не построить новых Колоний. При этом он покупает продовольствие втридорога у торговцев, а вы можете предложить дешевле - торгуйтесь! Торгуйте и выигрывайте!

Есть в игре ещё одна полезная вещь - Флот. В каждом море может быть построен только один Флот. Если игрок успел первым построить Флот на каком-либо море, то этот Флот позволит не только получать продовольствие, но и поможет передвигаться его Разведчикам - в некоторых ситуациях (о них Вы прочтёте ниже) наличие Флота позволяет обойтись без строительства дорог.

3. Что нужно сделать перед игрой

Кусачками или ножом отделите от литников фишки и фигурки. Чем бы вы ни пользовались – берегите пальцы и ладони от порезов!

4. Подготовка к игре

4.1. Играть можно вдвоём, троём и четвером (одному – позволительно, но скучновато). На свободную часть стола по цвету, в отдельные «кассы» разложите фишки ресурсов – леса, мрамора, меди и продовольствия (см. раздел I). Затем участники выбирают себе по фигурке Разведчика (рис. 10) и набирают остальные фигурки и фишки своего цвета. Фигурки Разбойников отложите в сторону – они потребуются позже.

4.2. Разложите игровое поле на какой-нибудь ровной поверхности. Идеально подойдут стол или пол.

4.3. Каждый игрок берёт из общей кассы следующие ресурсы:

- 4 продовольствия (желтые фишки);
- 4 мрамора (белые фишки);
- 2 леса (зеленые фишки).

С этими ресурсами он начнет игру.

5. Игровой ход

5.1. Игра состоит из последовательности ходов. Они совершаются строго по очереди. Во время своего хода игрок может предпринять какие-либо полезные, по его мнению, действия. Исключением является лишь **ТОРГОВЛЯ**, так как кроме совершающего ход игрока в торговой операции может принимать участие как минимум ещё один игрок (см. раздел II).

5.2. Перед началом игры все участники бросают кубик. Тот, у кого выпал самый большой результат, получает право совершить первый ход. Остальные игроки ходят по очереди, следом за ним, в порядке часовой стрелки. Если наибольший результат выпал сразу у нескольких игроков – бросайте кубик еще раз.

5.3. Как только игрок закончил свой ход, право хода переходит к следующему, по очереди, игроку. И так далее до конца игры.

6. Порядок хода

Каждый ход включает в себя несколько этапов. Их последовательность образует порядок хода. Менять порядок хода нельзя.

1. Путешествия.
2. Снабжение (Колоний, Зданий, Рыночной Площади и Флотов).
3. Строительство (Дорог, Колоний, Зданий, Рыночной Площади и Флотов).
4. Получение ресурсов.
5. Торговля.
6. Разбой.

6.1. Игрок может пропускать любые этапы по своему усмотрению. Однако если он не будет совершать никаких действий, например, на этапе **СНАБЖЕНИЕ** или **СТРОИТЕЛЬСТВО**, то он останется без Колоний и, как следствие, без ресурсов, и не сможет рассчитывать на победу в игре.

6.2. Если участник игры забыл что-то сделать во время своего хода, или сознательно пропустил действия на одном из этапов хода, то вернуться к этим действиям он сможет только на соответствующем этапе своего следующего хода.

7. Разведчик

7.1. Игра начинается, когда перед вами пустая карта – Атлантида ещё не разведана, Колонии и Дороги ещё не построены. И пока в вашем распоряжении только фигурка Разведчика. Во время первого хода каждый игрок производит высадку своего Разведчика на большой остров. Он выбирает Область, какую он хотел бы исследовать, и ставит на эту Область фигурку Разведчика. Обратите внимание, что высаживаться Разведчики игроков могут только в прибрежных Областях, т.е. тех, которые омываются морями. После высадки игрок может разведать эту Область (см. 7.7), и действует дальше в соответствии с порядком хода.

7.2. Ход игрока начинается с **ПУТЕШЕСТВИЯ**. Во время путешествия двигаться может только **РАЗВЕДЧИК** – он может **ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ** и **ДЕЙСТВОВАТЬ**, причём может сначала перемещаться, затем действовать, или наоборот. Но и перемещаться, и действовать в течение путешествия можно только один раз.

7.3. Есть два вида **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**. Первое – переход в соседнюю Область по суше (рис. 12). Второй вид перемещения – с помощью Флота. О том, как оно

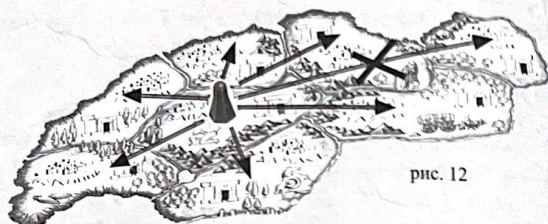


рис. 12

осуществляется, рассказывается в разделе 12.

7.4. Игрок может перемещать разведчика в любую соседнюю Область, кроме тех, где уже есть чужой Разведчик или чужая Колония. Чтобы пройти в такую Область, нужна договоренность с игроком – хозяином этого Разведчика или Колонии.

7.5. Если Разведчик перемещался по морю (см. раздел 12), то он должен закончить движение на суше. Оставаться на море в конце путешествия запрещается.

7.6. ДЕЙСТВИЯ Разведчика так же делятся на два вида: БОЙ и РАЗВЕДКА. Во время одного путешествия Разведчик может совершить только одно из этих действий, либо БОЙ либо РАЗВЕДКУ, и только один раз. Подробнее эти действия описаны далее в этом разделе.

7.7. Когда разведчик оказался в ещё не исследованной Области, он может произвести РАЗВЕДКУ. Чтобы узнать, что он обнаружил, игрок бросает кубик:

- 1 – продовольствие;
- 2 – лес;
- 3 – мрамор;
- 4 – медь;
- 5 – Разбойник;
- 6 – ввиду некоторых трудностей разведка не удалась.

По результатам разведки на исследованную Область ставится либо

рис. 13



фишки соответствующего ресурса, либо фигурка Разбойника. Если выпало 6, то игрок ничего не выставляет в данной области.

Например: Если на кубике выпало 3, значит, в разведываемой Области добывают мрамор. Игрок ставит на эту Область фишку белого цвета. Фишка ставится на рисунок склада (рис. 13). Если выпало 5, то в Области обнаружен Разбойник. Поставьте в эту Область фигурку Разбойника (рис. 14).

7.8. Выставленные на складах фишки ресурсов остаются на месте до конца игры.

7.9. В Области, где уже обнаружены какие-либо ресурсы, повторно производить разведку нельзя.

7.10. Если в Области – Разбойник, то пока он там находится, в ней нельзя проводить разведку. Чтобы избавиться от Разбойника, его надо либо подкупить (см. раздел 14), либо уничтожить (см. 7.11). После этого разведку можно провести повторно, но не раньше, чем в следующем ходу после избавления от Разбойника.

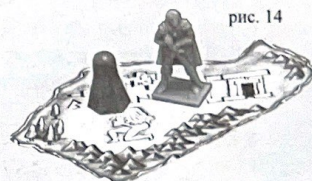
Если вы опять производите разведку в этой же Области, но уже очищенной от Разбойника, то у вас снова может выпасть «5» на кубике. Это значит, что вы обнаружили там ещё одного Разбойника – снова поставьте фигурку Разбойника в эту Область.

7.11. Чтобы попытаться уничтожить Разбойника, Разведчик должен находиться в одной с ним Области. В качестве действия в этом случае выбирается БОЙ, после чего игрок объявляет, что он атакует Разбойника, и бросает кубик. При выпадении на кубике чётного числа (2,4,6) Разбойник уничтожен, и его фигурка убирается с карты. При выпадении нечётного числа (1,3,5) попытка не удалась – Разбойник ускользнул и остался в этой Области. Снова атаковать его можно будет только в следующем ходу, во время «Путешествия».

7.12. Если в Области было несколько Разбойников, то во время одного БОЯ можно уничтожить только одного из них. С остальными придётся расправляться во время следующих ходов.

7.13. Если на кубике во время разведки выпало 6, значит, при разведке были трудности – сильные дожди, ураганы, а может быть Разведчик увяз в

рис. 14



болоте. В общем, разведку можно проводить ещё раз, но не раньше, чем в следующем ходу.

7.14. То, что Вы провели разведку и нашли ресурсы, ещё не значит, что эта Область начала приносить вам доходы. Ресурсы начнут добываться только после того, как Вы постройте здесь Колонию (см. раздел 8). Колония позволяет добывать только те ресурсы, которые обнаружены в Области.

7.15. Пока разведчик одного игрока находится в Области, другой игрок не может ничего строить в этой Области без разрешения хозяина разведчика.

8. Колонии

8.1. Итак, Вы провели разведку и обнаружили какие-то ресурсы. Чтобы добывать эти ресурсы, надо построить в этой Области свою Колонию. Для этого необходимо, чтобы:

- В Области не было Разбойника;
- В Области не было других Колоний - ни чужих, ни своих (см. рис. 15);
- В Области не было чужого Разведчика, или если он есть, то для

строительства Вам необходимо согласие его хозяина.

Если Вы собираетесь строить свою первую Колонию, то выполнения этих условий достаточно для начала строительства.

Если Вы уже имеете другие Колонии, то потребуется выполнение ещё одного условия: Область, в которой строится ваша новая Колония, должна быть связана ДОРОГОЙ с одной из соседних Области, где уже есть ваша Колония. Другими словами, сначала в Область строится Дорога, и лишь потом - Колония (см. раздел 9). Однако это условие можно обойти, если Вы строите Колонию в приморской Области, и в этом море у Вас есть свой Флот (см. раздел 12).

8.2. Если все условия выполняются, то за строительство Колонии игрок должен заплатить 1 мрамор (белая фишка) и 1 лес (зелёная фишка). Фишки этих ресурсов из запасов игрока возвращаются в общую кассу. После этого игрок берёт фишку Колонии своего цвета и устанавливает её в середине данной Области,

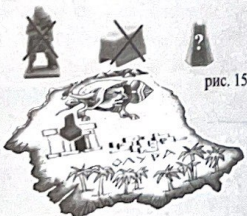


рис. 15

на рисунок поселения (рис. 16). Обратите внимание, что Колонии и Дороги обозначаются в игре одинаковыми фишками, однако они по-разному устанавливаются на поле: если фишка - в середине Области, то это Колония, а если фишка установлена поперёк границы Области, то это Дорога (рис. 23).



рис. 16

8.3. Построенная вами Колония может быть укреплена, чтобы защищаться от Разбойников (см. раздел 14). Укреплённую Колонию Разбойники не могут сжечь. Если Разбойник грабит такую Колонию, он крадет оттуда меньше ресурсов, чем из неукреплённой Колонии. Укрепление Колонии стоит 1 дополнительную фишку мрамора. При этом фишка обычной Колонии заменяется фишкой Укреплённой Колонии (см. рис. 9). Разрешается сразу строить укреплённую Колонию, тогда её стоимость составляет 1 лес и 2 мрамора.

8.4. Чтобы Колонии исправно добывали ресурсы, игроки должны снабжать их продовольствием. На обеспечение каждой своей Колонии игрок, на этапе «Снабжение» своего хода, должен потратить 1 продовольствие (фишка жёлтого цвета). Например, если у вас 5 Колоний, то вы должны каждый ход тратить на их снабжение 5 фишек продовольствия из своих запасов. Фишки продовольствия, при этом, возвращаются в общую кассу.

8.5. Если у вас не хватает продовольствия, чтобы снабдить свою Колонию, то разозлённые голодом жители Колонии бросают сбор ресурсов и уходят в Разбойники! Вы снимаете с карты фишку этой Колонии и на её место ставите фишку Разбойника. Дороги при этом не исчезают, но, чтобы опять получать ресурсы, необходимо выгнать или уничтожить Разбойника и построить новую Колонию.

8.6. Поскольку «Строительство» выполняется раньше «Получения ресурсов» (смотри раздел 6), то Колония начинает приносить ресурсы в том же ходу, когда она построена.

8.7. Ресурсы, затраченные игроком на строительство Колонии, не могут быть возвращены. Если ваша Колония исчезает с карты, в результате того, что сожжена

Разбойниками или из-за того, что вы не можете снабжать её продовольствием, то вы не получите обратно ресурсов, потраченных на строительство.

8.8. Следует повторить, что Колонии приносят только те ресурсы, которые обнаружены в этой Области. Например, игрок построил Колонию в Области, где был обнаружен лес, значит, в каждом ходе она будет приносить ему древесину. На этапе хода «Получение ресурсов», игрок указывает область, с которой он будет получать доход и бросает кубик:

- если выпало 1 или 2 – игрок получает 1 ресурс;
- если 3 или 4 – два ресурса;
- если 5 или 6 – три ресурса (см. рис. 17).

рис. 17



Затем игрок повторяет эту операцию со всеми своими Колониями.

Например, у игрока три Колонии (рис. 18): одна приносит продовольствие и две – лес. Он бросает кубик три раза. Первый раз – продовольственный доход – выпало 4. Значит, игрок получает 2 фишки продовольствия. В последующие два раза выпало 1 и 5. Значит, игрок получает 4 фишки леса (одна его лесная Колония дала ему 1 фишку, а другая – 3).

8.9. Если в области с Колонией есть Разбойник, то пока он там находится, эта Колония доходов не приносит.

8.10. Для увеличения добычи ресурсов игроки могут построить себе Здания (см. раздел 10). Всего в игре 4 различных Здания, каждое из них позволяет увеличить добычу одного из ресурсов во всех Колониях игрока:



рис. 18

Мельница (рис. 19) повышает продовольственный доход;

Лесопилка (рис. 20) ускоряет добычу древесины;

Мраморная мастерская (рис. 21) увеличивает добычу мрамора;

Кузница (рис. 22) позволяет быстрее добывать медь.

Как строить и снабжать Здания описано ниже, в разделе 10. «Здания и Рыночная площадь».

Имея Здание, игрок получает столько соответствующих ресурсов, сколько очков выпало на кубике. Например: игрок имеет Кузницу и получает медь из трёх Колоний. Бросив кубик для каждой колонии, он получает результаты 1, 6 и 3. Значит, его доход составит $1+6+3=10$ фишек меди, а не 6 как это было бы в случае отсутствия Кузницы.

Внимание! Игрок может построить себе только по одному Зданию каждого вида!

9. Дороги

9.1. Чтобы построить Колонию в новой, недавно разведанной Области, необходимо, чтобы в эту Область была проложена Дорога, которая соединит её с любой из соседних Областей, где уже имеется ваша Колония. Поэтому сначала следует построить Дорогу, и только потом приступить к строительству Колонии. Если дороги в новую Область нет, то в ней нельзя строить Колонию.

9.2. Для строительства Дороги необходимо, чтобы:

- в Области, из которой Вы строите Дорогу, была ваша Колония;
- в Области, куда Вы строите Дорогу, не было чужих Колоний или Разведчиков.

9.3. Строительство Дороги стоит 1 мрамор. Игрок возвращает 1 фишку мрамора из своих запасов в общую кассу, а в обмен берёт фишку Дороги своего

рис. 19



рис. 20



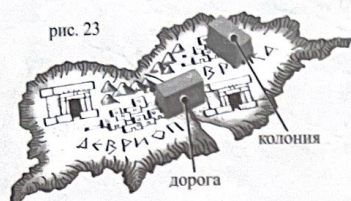
рис. 21



рис. 22



рис. 23



цвета и устанавливает её на карту острова так, чтобы Дорога пересекала границу соединяемых Областей (см. рис. 23).

9.4. Границу двух соседних Областей может пересекать только одна Дорога.

9.5. Дорога не требует регулярного снабжения ресурсами – однажды построенная, она будет стоять до конца игры или до тех пор, пока не будет разрушена (см. ниже, п. 9.8).

9.6. Если Область с вашей Колонией и Область, где Вы хотите построить Флот, находятся на берегу одного и того же моря, и в этом море есть ваш Флот, то строить дорогу необязательно. Считается, что увозить из Колонии ресурсы будут корабли вашего Флота.

9.7. Допустим, несколько Областей на карте Атлантиды Вы соединили цепочкой Дорог. В каждой из этих Областей есть ваша Колония, иначе бы вы просто не смогли строить Дороги в соседние области. Теперь представим, что одна из этих Колоний разрушена – либо в результате того, что вы не смогли снабжать её продовольствием, либо из-за того, что Колонию сожгли Разбойники, посланные другим игроком. Теперь на карте Острова образовалась «пустая» Область, в которой

пока нет Колоний, т.е. другими словами, нет «владельца». Отсутствие Колонии пока не помешает вам собирать ресурсы в остальных Колониях – ведь цепочка ваших Дорог сохранилась и по-прежнему соединяет между собой все ваши Колонии (рис. 24).



рис. 24

Если вдруг какой-то другой игрок построит в этой опустевшей Области свою Колонию (а он вполне может сделать это, если проложит в опустевшую

Область свою Дорогу), то он становится «владельцем» этой Области и имеет полное право запретить провоз чужих ресурсов через свою Область. Ваши владения окажутся как бы «разорванными» на две

рис. 25



части. Это очень скверно – ведь если у вас нет других Дорог, соединяющих две части ваших владений в обход потерянной Области, то одна из этих частей теперь не сможет поставлять Вам ресурсы (рис. 25). Вам придётся выбирать, какая из двух частей ваших владений будет по-прежнему поставлять ресурсы, а какая – нет. Более того, Вам придётся снабжать продовольствием «отрезанные» Колонии, иначе их жители бросят работу и уйдут в Разбойники, а ваши Колонии будут разрушены (см. пункт 8.5).

Чтобы возобновить поставку ресурсов со всех своих Колоний, Вам придётся либо строить дороги в обход потерянной Области, либо с помощью Разбойников уничтожить там чужую Колонию (см. раздел 14).

9.8. Может случиться так, что в обеих Областях, соединяемых Дорогой, не будет никаких Колоний. В этом случае, Дорога считается разрушенной, и её фишку следует убрать сразу после того, как обе Области оказались без Колоний.

Например: Один игрок построил Дорогу из своей Области «А» в соседнюю Область «Б» (см. рис. 26, а). В следующем ходу, второй игрок тоже соединяет Дорогой свою Область «В», с Областью «Б». На этапе «Разбой» этого же хода, второй игрок нанимает Разбойников (см. раздел 14), которые сжигают Колонию первого игрока, находящуюся в Области «А». Таким образом получается, что ни в Области «А», ни в Области «Б» нет чьих-либо Колоний, поэтому дорога между Областями «А» и «Б» считается разрушенной и убирается с игрового поля (см. рис. 26, б). Теперь в Область «Б» ведёт только дорога второго игрока, и он сможет в следующем ходу построить в Области «Б» свою Колонию.



10. Здания и Рыночная Площадь.

10.1. Чтобы получать больше тех или иных ресурсов, игрок может построить следующие Здания:

- Мельницу (рис. 19) — она повышает продовольственный доход;
- Лесопилку (рис. 20) — она ускоряет добычу древесины;
- Мраморную мастерскую (рис. 21) — она увеличивает добычу мрамора;
- Кузницу (рис. 22) — она позволяет добывать больше меди.

Обратите внимание, что сами Здания игроку ресурсов не приносят, а только помогают их добывать.

10.2. Рыночная Площадь (рис. 27) позволяет упростить торговлю и получать необходимые ресурсы дешевле, чем у Бродячих Торговцев (см. раздел II).

10.3. Как Здания, так и Рыночная Площадь возводятся игроком на этапе «Строительство» его хода (см. раздел 6).

рис. 27



Строительство Рыночной Площади или любого Здания стоит: 3 мрамора, 2 леса и 1 медь. Фишки соответствующих ресурсов возвращаются в общую кассу, а игрок, построивший Здание или Рыночную Площадь, ставит фишку Здания своего цвета на соответствующий рисунок на Свитке Академий (рис. 28). Таким образом, по наличию и цвету фишек на Свитке Академий всем участникам будет видно, построил ли игрок

Рыночную Площадь или Здания, и если построил, то что именно.

10.4. Ресурсы, потраченные на строительство Зданий и Рыночной Площади, не возвращаются.

10.5. Построенное Здание (Рыночная Площадь) может быть уничтожено Разбойником (см. раздел 14) или потеряно вследствие недостатка снабжения. В этих случаях игрок должен снять соответствующую фишку со Свитка Академий.

10.6. Каждый игрок может иметь только одну Рыночную Площадь и не более чем по 1-му Зданию каждого типа. Если какие-либо Здания или Рыночная Площадь будут потеряны (уничтожены), то игрок может снова построить их, взамен потерянных. Это потребует от него новых расходов на строительство.

10.7. Для нормальной работы Зданий и Рыночной Площади, их следует вовремя снабжать ресурсами. **Содержание каждого Здания или Рыночной площади требует от игрока расхода 1 леса и 1 меди на этапе «Снабжение»** каждого его хода. Эти ресурсы возвращаются из запасов игрока в общую кассу. Например, для содержания Мельницы и Лесопилки каждый ход потребуются 2 фишки меди и 2 фишки дерева. Если ресурсы снабжения вовремя не поступили, то Здание или Рыночная Площадь считаются разрушенными и их фишки убираются со Свитка Академий.

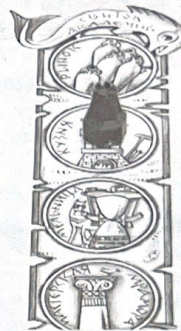
10.8. Свойства Зданий и Рыночной Площади вступают в силу в том же ходу, когда они были построены, но на разных этапах хода: свойства Зданий применяются на этапе «Получение ресурсов», а свойства Рыночной Площади — на этапе «Торговля».

10.9. Возможны случаи, когда игрок использует чужое Здание (см. раздел 13), заранее договорившись с хозяином Здания, например, делить прибыль пополам. Тогда он использует свойства Здания во время своего хода.

II. Торговля

II.1. Обычно для успешного развития игроку необходимы ресурсы всех видов,

рис. 28



но ситуация в игре может сложиться таким образом, что некоторых ресурсов будет не хватать, в то время, как другие будут в избытке. Для восполнения недостающих ресурсов игрок может торговать как с другими игроками, так и с заезжими торговцами. Сделки с заезжими торговцами заключаются только на этапе «Торговля» собственного хода игрока, в то время как торговля с другими игроками ведётся как на этапе «Торговля» собственного хода игрока, так и во время торговли другого игрока, с которым предполагается заключить сделку. О торговле с игроками вы прочитаете ниже, в разделе 13.

12.2. Чтобы купить (выменять) у заезжих торговцев фишку необходимого ресурса, игрок бросает кубик. Выпавшее число означает цену на этот ресурс, т.е. сколько фишек других ресурсов требуется отдать торговцам, чтобы получить от них одну необходимую фишку. Платить можно любыми ресурсами, главное, чтобы общее число фишек было равно выброшенному на кубике результату.

Например: Вам нужна фишка леса. Вы бросаете кубик - выпадает 4. Это значит, что за фишку леса просят четыре любых ресурсов. Вы берете из своих запасов 4 фишки, например, 1 продовольствие, 2 мрамора и 1 меди и кладёте их в общую кассу. А из общей кассы получаете 1 фишку леса.

Обратите внимание, что каждая сделка с заезжими торговцами заключается всего лишь на одну фишку. Если вы хотите купить у них вторую фишку, то вам снова придётся бросать кубик и узнавать цену. Игрок может отказаться от сделки, если цена покажется ему слишком высокой, но при первом же отказе контакты с заезжими торговцами прекращаются до следующего хода игрока.

12.3. Рыночная Площадь позволяет экономить ресурсы при заключении сделок с заезжими торговцами. При наличии Рыночной Площади игрок, узнавая цену, делит выпавшие очки кубика на 2, то есть при цене:

- 1,2 - нужный ресурс обменивается на 1 фишку любого другого ресурса;
- 3,4 - нужный ресурс обменивается на 2 фишки любых других ресурсов;
- 5,6 - нужный ресурс обменивается на 3 фишки любых других ресурсов.

По договорённости, игрок может закупать ресурсы на своей Рыночной Площади для других игроков, и при этом получать свою долю за выгодный обмен.

12. Флот

12.1. В каждом море может быть Флот только одного игрока. И если один

игрок уже построил Флот на каком-то море, то второй этого делать не может.

12.2. Чтобы построить Флот на одном из морей, Вы обязательно должны иметь Колонию в прибрежной Области этого моря.

12.3. Если у Вас есть Флот в одном из морей, но Вы потеряли все Колонии на побережье этого моря, то, несмотря на это, Флот всё равно остаётся в вашем распоряжении.

12.4. Флот создаётся игроком на этапе «Строительство» своего хода. Флот стоит 3 леса, 2 меди и 1 мрамор. Оплатив строительство, игрок ставит фишку Здания (рис. 11) своего цвета на картинку Флота того моря, где он хочет и может построить Флот (рис. 29).



рис. 29

12.5. Ресурсы, затраченные на строительство Флота, не возвращаются.

12.6. Как и в случае со Зданиями и Колониями, Флот необходимо снабжать. Содержание Флота требует от игрока расхода 1 леса и 1 меди на этапе «Снабжение» каждого его хода. Если Флот вовремя не получил снабжения, то он считается разрушенным, и игрок должен сразу же убрать свою фишку с картинки Флота.

12.7. Флот позволяет получать продовольствие. Один Флот на этапе «Получение ресурсов» каждого хода приносит своему владельцу столько фишек продовольствия, сколько очков выпадет на кубике. Например, на двух морях игрок построил по Флоту. На этапе «Получение ресурсов» каждого своего хода он бросает кубик два раза (по 1 за каждый Флот) и получает столько фишек продовольствия, сколько в сумме очков выпало при бросках кубика.

12.8. Если на одном из морей у вас построен Флот, то он позволяет вашему Разведчику на этапе «Путешествие» или нанятому вами Разбойнику (см. Раздел 14) на этапе «Разбой» вашего хода перемещаться кораблём из одной прибрежной Области



рис. 30 Перемещение Разведчика по морю

Флот игрока

в любую другую прибрежную Область этого моря (рис. 30).

Если у вас два Флота на соседних морях (моря имеют общую границу), то вы можете перемещать Разведчиков и Разбойников из прибрежных Областей одного моря в прибрежные Области другого моря.

12.9. Если на одном из морей у вас построен Флот, то вы можете строить свои Колонии в любых прибрежных Областях этого моря, не соединяя их Дорогами – считается, что все ресурсы перевозятся кораблями.

13. Торговые договоры

13.1. Часто бывает так, что у игрока – избыток одних ресурсов, и недостаток других. Если цены заезжих торговцев кажутся игроку слишком высокими, то он всегда может попытаться обменяться ресурсами с другим игроком.

13.2. Предложить другому игроку обменяться ресурсами или какими-либо услугами игрок может только на этапе «Торговля» своего хода, и ни в какой другой момент.

13.3. О цене и количестве обмениваемых ресурсов игроки договариваются самостоятельно. Например, одному игроку срочно нужен лес для постройки Здания. Другой игрок может использовать эту необходимость в собственных интересах и запросить за каждую фишку леса по 2, или даже по 3 фишки других ресурсов.

13.4. Чтобы понять, о чём примерно вы можете договариваться, мы предлагаем вам список наиболее распространенных в Атлантиде договоров:

Договор обмена

Выполняя ход, игрок дошёл до этапа «Торговля». Он ищет 2 мрамора и предлагает в обмен продовольствие. Другой игрок согласен передать ему 2 мрамора, но в обмен на 5 фишек продовольствия. Если такие условия устраивают обоих игроков, то договор – заключён, и игроки обмениваются фишками соответствующих ресурсов.

Договор об использовании чужого Здания

Один игрок договорился с другим об использовании его Мраморной мастерской за вознаграждение. За счёт свойств мастерской, первый игрок увеличил добычу мрамора в своих Колониях, но в каждом ходе, после получения ресурсов с

использованием чужой мастерской, он передаёт владельцу мастерской некоторое количество (по договорённости) фишек полученного мрамора.

Договор о совместной постройке Здания

Два игрока совместно строят Лесопилку. Один игрок даёт на строительство 3 фишки мрамора. Другой – остальные 2 фишки леса и 1 фишку меди.

В дальнейшем игроки обязуются совместно снабжать Лесопилку: один игрок обязуется выделять каждый ход 1 фишку меди, другой – 1 фишку леса.

Игроки по очереди используют Лесопилку при добыче леса в своих Колониях.

Возможен вариант, когда кто-то из других игроков захочет воспользоваться услугами Лесопилки. Тогда прибыль, которую этот игрок получит от использования лесопилки, распределится между ним и владельцами по договорённости.

Договор о ссуде

Один игрок одолживает другому 1 фишку леса. Тот обязуется вернуть лес в течение двух ходов, а в качестве «процентной платы» будет в каждом ходе выплачивать первому игроку 1 продовольствие до тех пор, пока не вернёт долг.

В приложении Вы найдёте рассказы опытного греческого купца Агафокла, они помогут понять, насколько разнообразными могут быть договоры. Но далеко не все договоры так уж привлекательны, какими они кажутся на первый взгляд. Эти греческие купцы – такие хитрецы!

В общих словах, игроки могут заключать между собой любые договоры и на любых условиях, главное, чтобы эти условия устраивали обе стороны. Мы только советуем, чтобы, договариваясь, Вы не выходили за разумные игровые пределы – не очень-то интересно менять игровой мрамор на настоящую конфету или на настоящие три рубля. Вы просто испортите себе удовольствие от игры. Обо всём остальном – договаривайтесь как хотите, но не забудьте, что выигрывает всегда только один игрок, и рано или поздно Вам придётся соперничать с бывшим партнёром!

14. Разбойник

14.1. Как говорилось выше, в разделе 7, если во время разведки новой Области на кубике выпадает «5», то Разведчик игрока встречается с Разбойником. Обнаруженный в Области Разбойник не позволяет вести дальнейшую разведку. Он никогда не нападает первым, поэтому Разведчик и Разбойник могут находиться в Области вместе до тех пор, пока игрок не решится вызвать Разбойника на бой или пока кто-либо из игроков не подкупит Разбойника (см. ниже).

14.2. Разбойника можно подкупить, тогда он либо просто покинет Область, либо доставит неприятности Вашим соперникам. Подкупить Разбойника может любой игрок на этапе «Разбой» своего хода. Для этого он бросает кубик, чтобы узнать, какую цену запросил Разбойник за свои «услуги». Число выпавших очков равно количеству фишек ресурсов, которые следует вернуть в общую кассу. Отдавать можно любые ресурсы и в любом сочетании, главное, чтобы общее количество отданных фишек равнялось выпавшим на кубике очкам. Игрок может подкупать сколько угодно Разбойников, лишь бы хватило ресурсов. При этом он должен каждый раз бросать кубик, чтобы узнать, сколько просит очередной Разбойник. Если игрок посчитал цену слишком высокой, он может отказаться от подкупа Разбойника, но, один раз отказавшись от предложенной цены, игрок лишается возможности подкупать Разбойников в этом ходу.

14.3. Игрок может подкупать любого Разбойника на карте, независимо от его местоположения.

14.4. Подкупленный Разбойник способен на следующие действия:

- Уйти в соседнюю Область;
- Напасть на РАЗБОЙНИКА в соседней Области;
- Сжечь Колонию в соседней Области;
- Ограбить соседнюю Колонию;
- Сжечь чье-либо Здание, Рыночную Площадь или Флот.

За одну выплату Разбойник совершает только одно действие, по выбору подкупившего его игрока. Снова обратиться к подкупленному им Разбойнику игрок сможет не раньше своего следующего хода.

14.5. Подкупленный Разбойник совершает свои действия только на этапе хода «Разбой» нанявшего его игрока.

14.6. Если, подкупив Разбойника, игрок выбрал действие «Уйти в соседнюю

Область», то он перемещает фишку Разбойника в любую Область, соседнюю с той, где стоял Разбойник.

14.7. Если выбрано действие «Напасть на РАЗБОЙНИКА в соседней Области», то игрок, подкупивший разбойника, передвигает его фишку в соседнюю Область, где уже есть другой Разбойник, и бросает кубик. При выпадении четного числа (2,4,6) – тот Разбойник уничтожен. Фигурка победившего Разбойника остается в этой соседней Области. При нечетном результате (1,3,5) – атака не удалась, и оба Разбойника остаются в одной Области.

На Разведчиков Разбойники нападать не могут.

14.8. При выборе действия «Сжечь Колонию в соседней Области» игрок, подкупивший Разбойника, передвигает его фишку в соседнюю Область, где находится чья-либо Колония, которую он хотел бы уничтожить, и бросает кубик. При выпадении четного числа (2,4,6) – Колония сожжена, и её фишка снимается с игрового поля. Разбойник остается в той Области, где он сжёг Колонию. При нечетном результате (1,3,5) – Разбойник не выполнил задания, он был схвачен при выполнении, и его фишка покидает игру. Если колония укреплена (рис. 9), то она не может быть сожжена Разбойником.

14.9. Если выбрано действие «Ограбить соседнюю Колонию», то фигурка Разбойника передвигается в соседнюю Область, где находится Колония, которую следует ограбить. Затем игрок, подкупивший Разбойника, бросает кубик и забирает из запасов владельца Колонии столько ресурсов, сколько очков выпало на кубике. Если Колония укреплена, то ресурсов забирается в половину меньше, то есть:

- при результате 1,2 – забирается 1 фишка ресурсов;
- при результате 3,4 – забирается 2 фишки ресурсов;
- при результате 5,6 – забирается 3 фишки ресурсов.

Разбойник выкрадывает только такие ресурсы, какие добываются в этой Колонии. Если таких ресурсов в запасах игрока меньше, чем должно быть изъято, то недостающие фишки другими ресурсами не восполняются! Разбойник остается там, где он совершил кражу, и препятствует дальнейшей добыче ресурсов в этой Области (см. раздел 8.9).

14.10. Если, подкупив Разбойника, игрок выбрал действие «Сжечь чье-либо Здание, Рыночную площадь или Флот», то фигурка Разбойника отправляется на «Свиток Академий», в поле, где стоит фишка Рыночной Площади или того

Здания, которое «заказчик» хотел бы сжечь. Если цель поджога – чей-либо Флот, то разведчик ставится на поле рядом с фишкой этого Флота. Затем игрок, подкупивший Разбойника, бросает кубик. При выпадении чётного числа (2,4,6) – указанное Здание (Рыночная Площадь, Флот) сожжено, его фишка убирается с поля, а Разбойник возвращается в ту Область, где он стоял перед тем, как его подкупили. За одну уплату Разбойник может сжечь только одно Здание, одну Рыночную Площадь или один Флот. При нечётном результате (1,3,5) – Разбойник не выполнил задания и был схвачен, его фигурка покидает игру.

14.П. Если игрок подкупил Разбойника в одной из Областей возле моря, и на этом море он имеет Флот, то Разбойник может совершить заказанное действие в любой Области, прилегающей к этому морю – считается, что Разбойник передвигается на корабле заказчика. Если этот же игрок имеет Флот ещё и на соседнем море (моря имеют общую границу), то Разбойник может высидиться и совершить своё действие в любой Области этого соседнего моря.

15. Победа в игре

Победителем будет тот игрок, который первым соберёт 60 фишек ресурсов. Независимо, сколько у победителя мрамора, меди, леса или продовольствия – главное, чтобы в сумме было 60 фишек.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Поучения купца Агафокла.

Перво-наперво должно запомнить начинающему торговцу: людям помогать надо – и самому приятно, и прибыли оно хорошие приносит! Вот, расскажу вам одну историю. Были у одного купца – Гектором его звали – две Колонии. Обе давали отличный мрамор. А тут разведкал он ещё одну Область и нашёл там меди – видимо-невидимо! И хотел было уже основать там ещё одну Колонию, да призадумался – продовольствия-то нет, как жить дальше, не понятно... Тут навистил его приятель мой добрый – купец Леонид, да и говорит: «Мне камень твой, мрамор-то, позарез как нужен! А у тебя продовольствия нет. Ты бы, лучше чем Колонию строить – построй Мраморную Мастерскую. И ты на мраморе быстро разбогатеешь, и всем хорошо будет! А продовольствием я тебе помогу – буду



его на мрамор твой менять!» Гектор-то обрадовался, что Леонид его выручить готов. Ну и согласился, конечно... Вот проходит время, Гектор мрамор добывает, ещё одну Колонию построил, лесную теперь... Хорошо, вроде бы, живёт на чужом продовольствии – решил даже денюжат подсобрать...

Всё бы хорошо, да, вот, приходит он очередной раз к Леониду: поменяй, мол, продовольствие своё на мой мрамор. А тот ему и отвечает: «Прости, дружок! Хорошо мы с тобой торговали, а только мрамор-то твой мне уже не нужен вовсе! Я уже Площадь Рыночную себе построил... Там и мрамор у меня дешевле продаётся... Так что если хочешь, давай, по старой дружбе, за одно продовольствие два своих камня». Ха! Гектору деваться некуда, продовольствия-то больше ни у кого нет – у Леонида только, а Колонии свои содержать надо, иначе работники-то разбегутся все! И стал ему мрамор поставлять, как тот сказал... Вот, каков приятель у меня – Леонид, и людям помог, и сам в накладе не остался! Потому и говорю: людям помогать надо!

Ну, тут уж про одалживание как не вспомнить! Одалживай всегда, но чтоб с прибытком себе – за одну фишку две проси, или хоть услугу какую



полезную... Вот, к примеру, есть у него Лесопилка, так ты ему одолжи, а сам оговори загодя, что будешь потом ею пользоваться бесплатно...

Торговля вещь хорошая, конечно. Но всё – в меру, как говорил Аристотель. Вот расскажу ещё историю, как через эту торговлю дружок мой – Леонид, погорел однажды... А дело было так: было у меня две Колонии – лес мне приносили. А у Гектора как раз камня тогда было – море! Целыми триерами отгружал! Леониду в то время выпало несколько медных рудников найти. И жили мы – не тужили, хоть Леонид на нас с Гектором хорошие деньги делал – на мой

лес у Гектора мрамор покупал с прибылью, а потом мрамор этот мне продавал, и опять со своей прибылью! В общем, капитал свой утроил очень быстро... Да только одна незадача у него вышла – мы-то с Гектором Здания строили, а у него каждый раз в нужное время ресурсов не было – всё в дело вложено, на постройку не хватает. Заторговался! Скоро у нас уже по два Здания было – тут его торговле конец и пришёл, без него обходиться стали. Потому я всегда говорю: торговать – торгуй, но и про строительство не забывай!

Ну, тут и рассказывать особо нечего – все про это знают! Хотя в те времена лохматые такое дело еще в новинку было. Это сейчас, хвала Гермесу, все купцы грамотные пошли, что твой Асклепий... А дело было так: на острове нашем



в то время была всего одна Колония лесная. И Гектор, что той Колонией владел, за лес свой драл с нас последнюю туннику... Да мы и не жаловались – продавай только... Ну, а тут вдруг перебои с лесом начались в Колонии этой – один раз чуток брёвен нарубил, второй – и того меньше... У нас – беда! Гектор ничего продать не хочет – самому не хватает... А что делать – не понятно! Наконец, Леонид не выдержал, взял с собой амфору вина фалернского, приходит к Гектору и давай с ним разговаривать – мол, строй лесопилку и всё тут! А у Гектора – ни камня толком, ни железа... Как я, говорит, её строить-то буду? Ведь содержать же её потом надо! Поиздержался совсем, бедолага... Но Леонид-то наш – купец ушлый! У него и отец торговал, и дед, и прадед... Он тогда и говорит: «А давай её на равных паях содержать, а ты мне с каждой пилки леса одну триеру отправлять

будешь?» Гектор подумал-подумал - деваться некуда, глядишь, прибили-то и впрямь вырастут! Согласился он, и ведь не прогадал вовсе - леса потом вдоволь было, всем хватило!

Теперь-то уж часто дома всякие полезные в складчину и строят, и содержат потом... У иных купцов ныне доля и в лесопилке, и в мастерской, и во Флоте даже бывает - на двоих содержат. Знай себе, гребут только - не вёслами конечно, хех!

А вот вам ещё одна история: прижал однажды Гектор Леонида, да так, что тому и податься некуда - было у него всего две Колонии возле моря, а Флот на том море всё тот же Гектор построить успел... И дальше не разведать - отрезал этот хитрец своими владениями Леонида от внутренних Областей острова и всё тут! Леонид помыкался-помыкался - наконец, приходит ко мне. А я тогда как раз Флот держал на соседнем море. И Колоний у меня было штуки четыре, и дальше



можно было идти-разведывать... Так он ко мне-то приходит и говорит: «Во имя Зевса, Агафокл, перевези моего разведчика на неоткрытые земли, я там обоснуюсь лучше... Совсем достал меня Гектор, Гекатов сын...» А я ему и говорю: «Перевезти-то я тебя перевезу, конечно. Стройся себе там - я даже не против вовсе. Но только мне-то с того какая польза?» А он и говорит: «А я тебе с каждой новой Колонии, что у меня там будут, по одной триере отгужать буду! Только давай я их снабжать буду с помощью твоего Флота?» Тут уж я кумекать да считать стал... А что, думаю, дело ведь говорит, Леонид-то! И ему хорошо, и я не в накладе... Так мы и поладили. Леонид там потом так развернулся - только держись! Так что и



он благоденствовал, и обо мне не забывал. Благо человек он аккуратный оказался - всё, что обещал, всё вовремя выплачивал!

Да! Вот, ещё вспомнил! Однажды не повезло Гектору совсем - четыре подряд Области открывает, а там одна медь. Мы с Леонидом ходим - смеемся,

продовольствие ему втридорога продаём – куда он денется! Леонид всё ему предлагал научиться медь есть, чтоб деньги побережёт. Так этот хитрец оказался не лыком шит! Построил себе Рынок сперва – и давай там продовольствие по дешёвке покупать. Так от нас и отделался! Дальше – больше! Он себе следом ещё и кузницу построил. Разбогател-то как – сказать страшно! Сам Александр Македонский у него денег занимал, завоёвывать тогда кого-то собирался, не помню сейчас... Персов, что ль, каких-то? Так Гектор нас с носом и оставил! А Леониду в Новый год подарил буханку медную, с надписью «Познай самого себя» – запомнил шуточки-то наши!

Леонид всегда был хороший купец, слово своё держал накрепко! Но пошла у него однажды полоса неудачная – прогневил он, видать, бессмертных богов... Было у него в тот раз всего две Колонии – и те от голода погибали... А я тогда как раз рядом с ним имел хозяйство, и всего у меня было в достатке. И торговал я с ним как мне нравилось... А был у него, надо сказать, ещё и рынок – он с ним только и перебивался с хлеба на воду... Ну очень он мне нравился – хороший рынок, и цены приличные. Раз стало Леониду совсем неважно – тогда я к нему пришёл и говорю: «Продай мне свой рынок, всё одно он у тебя развалится!» А он говорит: «Да ты же, Агофоклушка, обещал мне леса продать на поддержание рынка!» «Ха!» – говорю, – «Как же я тебе его продам, коль у тебя платить нечем! Ты же нищ, как храмовая крыса!» Ну, продал он мне всё же рынок этот, за полцены – куда ж деваться, человек он, всё-таки деловой, деньги считать умеет. Ну, думаю, теперь Леонид совсем по миру пойдёт. И вот однажды захожу в таверну – глядь, а он там с каким-то одноглазым шушукается... Слышал я про этого одноглазого, прозвище у него Циклоп было, а как звать он уж и сам, наверное, забыл. Разбоем он промышлял и воровством. Я мигом смекнул – сейчас они договорятся, а завтра из моих амбаров товары сами улетят, и ищи-свищи их потом! Подсел к Леониду, когда они договорились, да и говорю: «Ой, Леонидушка, ты что ж это задумал? Зачем нам, соседям, ссориться? Я тебе и так всё, что нужно, один к одному продам, ради добрососедских-то отношений! Леонид долго не соглашался, всё тунику на груди рвал, рынок мне свой припомнил... Но – всё ж таки договорились мы без безобразия жить. Только по рукам ударили – слышу смех у порога... А там Гектор стоит и повязку мне показывает, которая у «Циклопа» была. Оказалось, изображал он его! Тоже мне друзья! Мне потом вся Атлантида проходу не давала, даже памятный монумент поставили у таверны «Агафоклу-циклопобойцу»! Шутники!



© Технолог 2003