



РАХ РАМИНИ

Pax Pamir: Second Edition in 18 Cards

Правила Игры

В игре Рах Рамир два игрока возьмут на себя роль афганских лидеров XIX века и попытаются возглавить новое государство после краха Дурранийской империи. Западные историки часто называют этот период «Большой игрой» в связи с ролью, которую сыграли в нём европейцы, использовавшие Центральную Азию в качестве поля для собственных политических интриг. В Рах Рамир эти империи представлены только с точки зрения афганцев, желавших в личных целях манипулировать чужаками, встречающими в их политику.

Игровой процесс Рах Рамир основан на механике построения личного планшета. В свой ход участники преимущественно будут покупать карты с общего рынка, а затем разыгрывать их перед собой в один ряд, называемый двором. Розыгрыш карт позволяет размещать компоненты на поле и открывает доступ к дополнительным действиям. Выполняя их, вы сможете помешать планам противников и повлиять на ход партии. Хотя каждый участник управляет только своим двором, в игре есть множество способов взаимодействовать друг с другом — как прямого, так и косвенного.

Игрокам предстоит присоединяться к коалициям. Для упрощения описания мы обозначаем их названиями возглавлявших их стран. Две коалиции — Британскую и Российскую империи — поддерживают европейские державы, за третьей — Афганистаном — стоят местные силы, желающие положить конец европейскому вмешательству в регионе.

В ходе партии влияние коалиций будет оцениваться при розыгрыше «Проверки господства» — особой карты события. Если при такой проверке одна из коалиций будет лидировать, лояльные ей игроки получают победные очки в зависимости от их влияния на эту коалицию. Однако если при такой проверке Афганистан останется раздробленным, игроки вместо этого получают победные очки в зависимости от их личной политической силы.

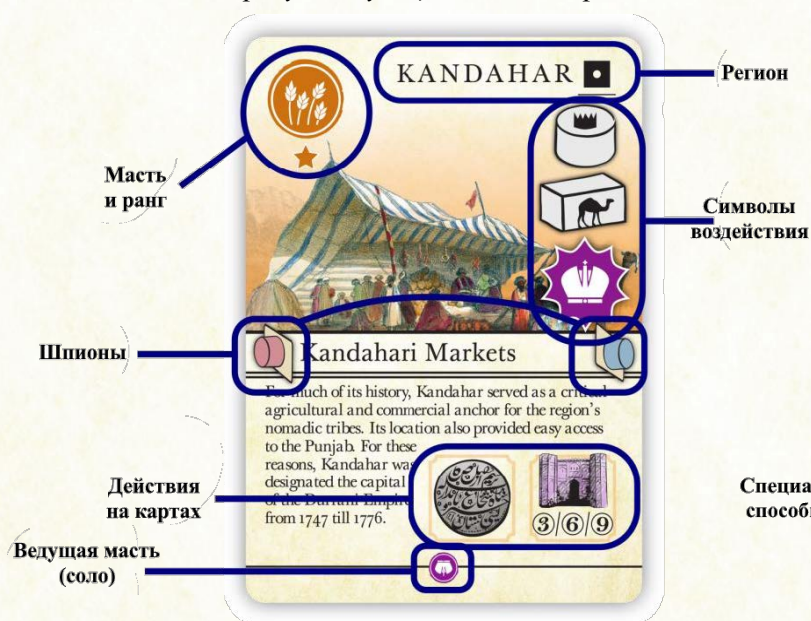
Компоненты

БАЗОВАЯ ИГРА: 18 КАРТ ДВОРА

Базовая игра состоит из 18 карт двора. На каждой карте присутствуют элементы информации, которые по-разному используются в игре. Картами вы распределяете армии, дороги и племена по регионам. На картах также отмечается перемещение шпионов по планшетах обоих игроков. Карты используются также для определения того, какие действия доступны игрокам.

Тематически карты во дворе представляют влиятельных людей, учреждения, виды деятельности или технологии.

Базовые элементы,
присутствующие на всех картах



Дополнительные элементы,
присутствующие на некоторых картах



Патриоты

Некоторые карты лояльны определённой коалиции



Патриоты будут служить
в Вашем дворе, только если
Ваши лояльности совпадают!

Патриот
(цветная полоса)

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Рах Раміні играбелен уже с базовыми 18 картами, но для удобства игры предоставляются бонусные карты.

А) Карты лояльности (2)

Они позволяют определить, к какой фракции вы лояльны в данный момент.

Б) Карты правителей (4)

Когда вы управляете регионом, вы получаете карту правителя этого региона.

В) Карты для отслеживания денежных средств (2)

Они показывают сколько рупий у Вас есть.

Г) Карты для отслеживания очков (2)

Они показывают сколько у Вас победных очков.

Д) Карты регионов (8)

В игре есть четыре региона: Персия, Закаспий, Кабул и Кандагар. Каждый игрок получает карту, представляющую каждый регион. Если на карте двора в регионе есть значки армии, дороги или племена, эти компоненты считаются присутствующими в этом регионе.

Е) Карта ведущей масти (1)

Здесь отображается текущая ведущая масть.



ПОДГОТОВКА С БОНУСНЫМИ КАРТАМИ

Основная часть правил написана с учётом использования бонусных карт. В позднем разделе мы расскажем о корректировках, необходимых для игры с использованием только 18 базовых карт.

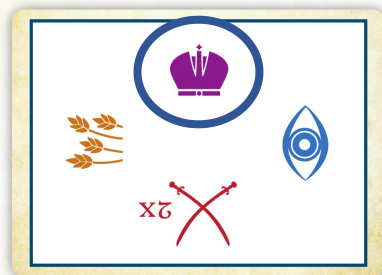
Я намеревался сократить второе издание Рах Рамир до 18 карт, и технически у меня получилось. Но играть очень непросто только базовыми картами. Я не хочу, чтобы игровой процесс был неоптимальным из-за моих дизайнерских ограничений, поэтому я настоятельно рекомендую играть с бонусными картами для большего удобства. Если только вы не пурист (как я) и не готовы мириться с определенной долей бессмыслицы ради принципа.

Подготовка

СТАРТОВАЯ ВЕДУЩАЯ МАСТЬ

Рах Рамини начинается в период великих политических потрясений. Аюб Шах, последний из императоров династии Дуррани, только что был свергнут. Некогда единый регион сейчас находится на грани полного краха, и местные власти взяли инициативу в свои руки.

Чтобы символизировать политический климат, поверните карту ведущей масти политической мастью вверх.



ФОРМИРОВАНИЕ СТАРТОВЫХ РУК И РЫНКА

Перетасуйте 18 игровых карт и раздайте по четыре каждому игроку. Из оставшихся 10 карт сформируйте колоду и положите её на стол стороной с 1 звёздочкой сверху.

А) Только в первом раунде игры сбросьте верхнюю карту колоды рубашкой вверх в стопку для сброса.

Б) Каждый игрок выбирает **две** карты, которые он оставит в своей руке.

В) Оставшиеся **четыре** карты перетасовываются для создания стартового рынка. Разложите эти карты лицевой стороной вверх в ряд рядом с колодой, чтобы сформировать **рынок из четырёх карт**.

Игроки договариваются играть либо со скрытыми руками, либо с открытыми и выложенными на стол.



ПОДГОТОВКА ЗОН ИГРОКОВ

Каждый игрок определяет свою игровую область. Игроки решают, кто будет красным игроком, а кто синим.

1. Разложите карты четырёх регионов в ряд. Слева направо: Персия, Закаспий, Кабул, Кандагар. Во время остальной подготовки оставьте место над этой областью для вашего будущего двора.
2. Возьмите одну карту счёта денег и положите её в игровой зоне стороной 0-10 вверх.
3. Возьмите карту счёта победных очков Вашего цвета. Положите её стороной 0 вверх. Поместите его поверх вашей карты счёта денег, обозначив, что у вас есть четыре рупии.
4. Возьмите карту лояльности с рубашкой своего цвета. Случайным образом выберите игрока, который первым выберет лояльность и положит свою карту лояльности выбранной стороной вверх. Затем другой игрок также выбирает свою лояльность и делает первый ход игры.
5. Положите карту ведущей масти в пределах досягаемости обоих игроков. В начале игры выбирается политическая масть.
6. Положите стопку из четырёх карт правителя в пределах досягаемости обоих игроков.



Ключевые термины и концепты

ЧЕТЫРЕ МАСТИ

Большинство карт двора относятся к одной из 4 мастей, каждая из которых соответствует одному из приоритетов в правлении: экономике, военным силам, политике или разведке. Карты каждой масти дают свои преимущества.

Проще говоря...



Экономика контролирует оборот рупий и перемещение компонентов. Она также защищает ваши богатства от налогов.



Военные силы управляют армиями и помогают обеспечить господство коалиции.



Политика укрепляет власть и определяет, какие карты можно разыгрывать.



Разведка даёт дипломатическую гибкость и возможность компрометировать врагов.

Ведущая масть

Одна масть всегда считается ведущей. Эта масть определяет какие карты могут выполнять бонусные действия (стр. 15) или может сделать карты дороже (стр. 13). Ведущая масть меняется после разыгрывания определённых карт (стр. 15)

ВАШ ДВОР

У каждого игрока есть четыре столбца, которые называются двором. Вы начинаете игру без карт во дворе, но в ходе игры будете постепенно добавлять карты и убирать их со своего двора. Карты во дворе не могут меняться местами. Хотя Ваш двор может увеличиваться до любого размера в течение хода, в фазу Очистки Вы должны сбросить карты со своего двора, чтобы у вас осталось не больше трёх плюс сумма фиолетовых звёздочек на картах на вашем дворе.

АБСТРАКТНАЯ КАРТА

Каждая карта на вашем поле разыгрывается в столбик в одном из четырёх регионов. Любые армии, дороги или племена, указанные на карте, считаются находящимися в регионе, в котором находится эта карта. Это также относится и к вашему противнику. Это означает, что армии, дороги и племена, которые есть у игроков в данном регионе (*например, в Персии*), считаются находящимися в одном регионе, несмотря на то, что сами карты находятся в соответствующих дворах игроков.

Например, у Джона в столбце "Персия" есть две карты. Среди прочего, на этих картах изображены две армии (по одной на каждой). У Сьюзан, с другой стороны, есть только одна карта в столбце "Персия". На ней изображены дорога и племя. Армии Джона, дорога и племя Сьюзан на абстрактной карте считаются находящимися в одном регионе, хотя сами карты находятся в разных планшетах.

Дороги, армии и племена в одном регионе могут взаимодействовать. Эти взаимодействия будут объяснены более подробно позже. В приведённом выше примере Джон мог использовать свои армии в Персии для нападения на дорогу или племя Сьюзан в Персии.

ВАША РУКА

У каждого игрока своя рука. В течение хода получить любое количество карт, но в фазу Очистки нужно будет сбросить карты с руки так, чтобы осталось две карты плюс сумма синих звёздочек на картах во дворе.

СЧЁТ РУПИЙ НА КАРТАХ на РЫНКЕ

На каждой карте на рынке может быть до 7 рупий. Рупии на картах на рынке, отслеживаются поворотом карты вправо. Поверните карту на рынке на 1/8 оборота вправо за каждую рупию.

Если нужно положить рупии на карту на рынке, на которой уже есть 7 рупий (максимум), положите рупию на следующую соседнюю карту на рынке, на которой есть место (при необходимости вернитесь с другой стороны рынка). Если на всех картах будет по 7 рупий, а вам всё равно нужно будет добавить ещё рупий, эти рупии будут потеряны. *Не волнуйтесь, в начале следующего раунда игра гарантирует, что в обращении будет достаточно денег. (см. стр. 23).*

Если на рынке есть свободное место и вам нужно было бы положить на это место рупию, считайте так, как если Вы положили на это место рупию.

Например, предположим, что вы покупаете самую левую карту на рынке в качестве первого действия. Затем вы покупаете третью карту слева. Её стоимость составляет 2 рупии.

На первом месте слева от этой карты находится карта, поэтому вы поворачиваете её на 1/8 вправо, чтобы положить на неё 1 рупию. Поле слева от этой карты пустое (так как вы только что приобрели карту в этом поле), но вы действуете так, как будто положили на него рупию, соответственно также уменьшаете количество Ваших рупий.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Карты подсчёта ПО ограничены 7. Ввиду того, что игра на двух игроков, достаточно засчитывать разницу. Если игрок наберёт восемь или более очков, уменьшите количество очков соперника на разницу. Достаточно знать, кто и на сколько выигрывает.

СБРОС КАРТ ЗА РУПИИ

В любой момент вы можете сбросить одну или несколько карт из своей руки, чтобы добавить по одной рупии за каждую сброшенную карту для оплаты любых расходов. Например, вы можете потратить одну рупию из своего личного запаса (который указан на вашей карте счёта денег) и сбросить одну карту из своей руки, чтобы получить две рупии, необходимые для покупки определённой карты на рынке.

РАНГ И ПРИВИЛЕГИИ

Каждая карта во дворе имеет ранг от одной до двух звёзд. Ранг карты имеет два важных значения. Во-первых, ранг карты определяет силу некоторых её действий. Эти действия сопровождаются дополнительными символами, которые помогут вам запомнить, какие действия зависят от ранга. Во-вторых, ранг карты также добавляется к общему количеству звёзд определённой масти. Каждая сумма звёзд в масти расширяет важные привилегии, как указано здесь:



Перемещение
1-го ранга



Перемещение
3-го ранга



Экономические
звёзды
защищают ваши
рупии от налогов.



Военные звёзды
решают ничью
в конце игры.



Политические
звёзды
увеличивают
ваш двор.



Звёзды Разведки
позволяют
держат больше
карт в руке.

ЛОЯЛЬНОСТЬ И ВЛИЯНИЕ

Игроки в Рах Рамини всегда лояльны к одной из трёх коалиций: британской (розовая), русской (жёлтая) или афганской (зелёная). Ваша лояльность определяет цвет нейтральных блоков коалиции на картах в вашем дворе.

Степень вашей лояльности к коалиции измеряется в очках влияния. Позже мы поговорим о различных способах их получения. На данный момент знайте, что ваше общее влияние равно единице плюс количество **патриотов** при Вашем дворе, количество ваших **трофеев**, количество ваших **подарков** и **временного влияния**, за которое вы платите действием Строительство.

Более подробно о символах воздействия будет рассказано позже, а пока знайте, что дороги и армии считаются блоками. Блоки на картах патриота того же цвета, что и лояльность патриота. На некоторых картах есть нейтральные блоки, то есть они не окрашены. **Нейтральные блоки на вашем планшете считаются того же цвета, что и фракция, которой вы лояльны.**

Чтобы сменить свою лояльность, вы должны получить очко влияния, связанное с коалицией, отличной от вашей текущей (либо играя карты патриотов, либо предавая карты с трофеями).

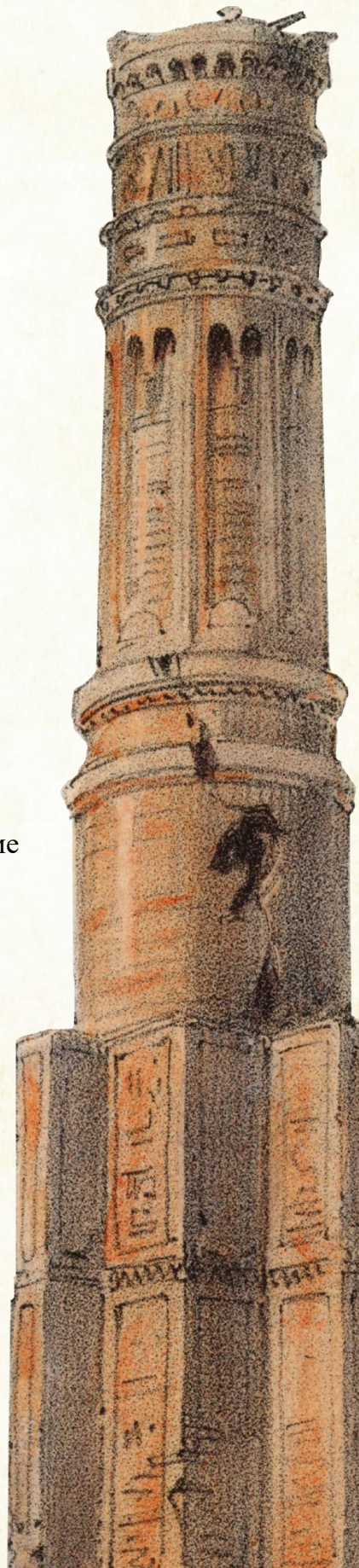
ШАГИ ИЗМЕНЕНИЯ ЛОЯЛЬНОСТИ

1. Если игроки лояльны **разным** коалициям....

- а) сбросьте все карты и трофеи вашей текущей лояльности.
 - і. За карты с нейтральными (нецветными) блоками (дороги или армии) вы можете заплатить рупии в сумме равной рангу этой карты, чтобы сохранить её в своём дворе. Оплата переходит к вашему оппоненту. В противном случае сбросьте карту.

2. Если игроки лояльны **одной** коалиции....

- а) сбросьте все карты и трофеи вашей текущей лояльности.
 - б) Выполните следующее с каждой картой с нейтральными блоками в любом порядке:
 - і. Оппонент выбирает одно из трёх: **1)** заплатить рупии равный рангу карты, чтобы сбросить её; **2)** заплатить рупии, в два раза превышающие ранг карты, чтобы получить карту себе в руку, или **3)** пасовать.
1. Примечание: если игрок решит положить их



в свою руку, ему не придётся сбрасывать их до конца своего следующего хода.

2. Примечание: платежи в ходе этого процесса поступают в правую часть рынка. Если рынок переполнится рупиями, лишние рупии перейдут к противнику.

с) Если оппонент решил пасовать, игрок, меняющий коалицию, может заплатить рупии равные рангу карты, чтобы сохранить её в своём дворе (платежи поступают также в правую часть рынка). Если он решит этого не делать, карта сбрасывается.

Как только этот процесс будет завершён, смените лояльность на новую.

ПРАВЛЕНИЕ РЕГИОНОМ

Каждому из четырёх регионов в игре соответствует карта правителя. Карты правителя остаются в стопке в пределах досягаемости каждого игрока, если в данный момент регионом не управляет ни один из игроков. Если игрок получил управление регионом, он должен немедленно взять соответствующую карту правителя и положить её на карту соответствующего региона на своём планшете. Аналогично, если игрок перестаёт управлять регионом, соответствующая карта правителя должна быть немедленно возвращена в стопку.

Чтобы взять карту правителя, у вас должно быть **по крайней мере одно племя и большинство правящих компонентов**. Племена и армии считаются правящими компонентами. При равенстве ни один игрок не управляет регионом. Армии, принадлежащие к вражеским коалициям, могут помешать вам получить карту правителя, даже если в регионе нет вражеских племён.

Правление регионом даёт игрокам доступ к действию "Строительство" (стр. 16), налоговым привилегиям (стр. 16) и возможность брать взятки у другого игрока, когда он хочет разыграть карты в этом регионе (стр. 13). Хорошо быть королём.

Пример: У вас в Кандагаре три правящие фигуры (одно племя и две афганские армии). У вашего противника в Кандагаре две британские армии. Поскольку у вас в регионе по крайней мере одно племя и большинство правящих фигур, вы берёте карту правителя.

Общие правила

ПЕРЕГОВОРЫ

Игроки могут свободно обсуждать ход игры во время игры и чётко координировать свои действия. Однако любая согласованная сделка не должна считаться обязательной. Друг другу карты передавать нельзя. Деньги могут передаваться от одного игрока к другому только в соответствии с правилами, например, налоги, взятки, захват заложников, розыгрыш карт.

Поскольку Рах Раміні - игра для двух игроков, вам, возможно, придётся меньше договариваться, чем в Рах Раміг. Но вы можете проявить творческий подход.

ПРИОРИТЕТ КАРТ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые карты двора обладают особыми способностями, меняющими правила игры. Эти карты всегда имеют приоритет над базовыми правилами. Если карта двора обладает особой способностью, она активна до тех пор, пока карта находится в вашем дворе.

ДОСТУП К ДЕЙСТВИЯМ

У вас всегда есть доступ к следующим основным действиям: покупка карт и разыгрывание карт. Помимо этого, карты в Вашем дворе предоставляют вам доступ к действиям, указанным на этих картах. *Каждая карта в Вашем дворе может быть использована только для одного действия за ход. То есть, даже если на карте указано три действия, за каждый ход можно использовать только одно из них.*

УДАЛЕНИЕ КАРТ ИЗ ВАШЕГО ДВОРА

Всякий раз, когда карта удаляется из двора, вступают в силу следующие правила:

- Все шпионы на карте пропадают.
- Если на карте есть значок займа, Вы должны вернуть две рупии (эти рупии просто исчезают; они не попадают ни вашему оппоненту или на рынок). За каждую рупию, которую вы не сможете вернуть, вы должны сбросить одну карту со своей руки или двора (не считая этой карты, разумеется). Если у вас не осталось карт, дальнейшая оплата не требуется.



Игровой процесс

Партия в Рах Раміг состоит из череды ходов. В свой ход активный игрок выполняет не более 2 действий, которые подробно описаны в 2 следующих разделах правил. Кроме того, игрок может выполнить бонусные действия (стр. 15), на которые это ограничение не действует. Игрок может выполнить только 1 действие или вовсе не выполнять действий. В конце хода отыгрывается фаза очистки. Затем право хода передаётся следующему по часовой стрелке участнику, и так далее, пока партия не завершится.

ОЧИСТКА

Очистка состоит из трёх этапов:

Первое, если у вас во дворе больше карт, чем три плюс сумма фиолетовых звёздочек на картах во дворе, сбросьте лишние до лимита.

Второе, если у вас на руках больше двух карт плюс сумма синих звёздочек на картах во дворе, сбросьте лишние до лимита.

Третье, заполните все пустые места на рынке, сместив все карты в ряду "рынок" (вместе с их рупиями) влево. Затем возьмите новые карты, чтобы заполнить все пустые места, начиная с крайнего левого, если это возможно.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра в Рах Рамини может закончиться двумя способами. Если после любой проверки господства игрок опережает своего оппонента как минимум на четыре победных очка, игра заканчивается, и этот игрок выигрывает. В противном случае, игра заканчивается после четвёртой проверки господства победой игрока, набравшего больше победных очков. При равенстве выигрывает игрок с наибольшим количеством красных звёздочек в своём дворе. Если ничья сохраняется, выигрывает игрок, набравший наибольшее количество рупий среди игроков. Если ничья сохраняется, выигрывает тот, кто сможет приготовить лучший чопан-кебаб. Подсчёт очков за господство описан на странице 22.

Основные действия

В этом разделе описаны два основных действия игры Рах Рамини. *Хотя и не сложные механически, действия «покупка» и «розыгрыш», являются, безусловно, самыми запутанными действиями в игре. При обучении игре некоторым проще изучить только эти два действия, а остальные разобрать уже по ходу игры.*

ПОКУПКА

Приобретая карту на рынке, Вы добавляете её себе в руку. Если вы приобретаете карту, на которой лежат рупии, вы получаете их вместе с картой.

Чтобы приобрести карту, Вы должны быть в состоянии оплатить её стоимость на рынке.

Стоимость карты зависит от её текущей позиции на рынке. **Рынок состоит из четырёх карт (которые также считаются и столбцами).** Крайняя левая карта бесплатная, следующая стоит одну рупию, затем две, затем три. Оплатите эту стоимость, положив по одной рупии на каждую карту в ряду слева от покупаемой карты. **Если вы по какой-либо причине положили рупию на карту на рынке, вы уже не сможете приобрести эту карту в этот ход.**

Карты проверки господства. В игре физически нет карт проверки господства. Это невидимая карта, которая появляется, когда колода заканчивается. Если колода пуста и на рынке есть как минимум одно свободное место, считается, что карта проверки господства находится в самом левом свободном месте на рынке.



Её можно приобрести, как и любую другую карту, за исключением того, что она не добавляется в вашу руку, а вместо этого запускает проверку господства в раунде. (Подробнее о проверке господства позже).

Покупка карт, если ведущей мастью является военная. Если военная масть является ведущей, стоимость покупки карт удваивается. Покупая карты на рынке, положите по две рупии на каждую карту слева от купленной карты вместо одной.



ПРИМЕР ПОКУПКИ

Для своего первого действия (1) Чес покупает третью карту на рынке. Он хотел бы приобрести вторую карту своим вторым действием.

1



Поскольку в этот ход он уже положил по рупии на каждую из первых двух карт (повернув их один раз вправо), он не может их приобрести. Вместо этого он

2



решает приобрести четвёртую карту (2). Он платит 3 рупии за карту. Он кладёт по рупии на первые две карты в ряду (поворачивая каждую из них ещё раз вправо). Даже если в третьей ячейке нет карты, Чес все равно платит рупию за это место. Эта рупия, по сути, исключается из игры. (Но только на время! Помните, что после проверки господства вы добавите рупии на рынок, чтобы обращении находилось не менее 8 рупий).

Чес берёт купленную карту в руку. Если на карте были какие-то рупии (например, она была повернута, чтобы показать, сколько рупий на ней было), он получает эти рупии в свой личный запас.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

Разыграйте любую карту из вашей руки в свой двор.

Чтобы разыграть карту, сначала покажите её своему сопернику и назовите её название и регион. Если вы являетесь правителем этого региона, или, если регионом никто не управляет, вы можете свободно разыграть

карту. Если ваш оппонент является правителем этого региона, вы должны заплатить ему взятку в рупиях, равную количеству его племён в этом регионе. Правитель региона по договорённости может отказаться от любой части взятки. Если вы не можете или не хотите давать взятку, а правитель региона не готов пойти вам навстречу, верните карту в руку и продолжайте игру так, будто не выполняли это действие.

Нет лимита карт в регионах

В целом, нет лимита карт в каждом отдельном регионе.

Сыгранная карта должна быть добавлена в соответствующий ей регион. Если в этом столбце уже есть одна или несколько карт, Вы можете выбрать, добавить ли её в верхнюю или нижнюю часть столбца. Если вы добавите её в самый низ, сдвиньте остальные карты в столбце вверх, чтобы освободить место.



Подарок. Если на карте есть значок подарка, вы должны заплатить две рупии, прежде чем разыграть карту. Эти рупии выплачиваются на рынок. Кладите рупии на карты на рынке, начиная с самой правой, где ещё есть место.

Если сыгранная карта - патриот, чья лояльность не совпадает с Вашей, выполните процедуру перехода на новую лояльность, описанную на стр. 9.

Разыграв карту, примените сверху вниз эффекты всех символов воздействия, расположенных в правой части карты, сверху вниз.

Эффекты символов воздействия описаны ниже. Обратите внимание, что значки "дорога", "армия" и "племя" не требуют каких-либо дополнительных действий, кроме ввода карты в игру. Однако значки "Шпион", "Займ" и "Ведущая масть" требуют.



Этот значок означает, что в этом регионе есть лояльная вам **дорога**. Дороги считаются **блоками**.



Этот значок означает, что в этом регионе есть лояльная вам **армия**. Армии считаются **блоками**.



Этот значок означает, что в этом регионе у вас есть **племя**. Племена считаются **цилиндрами**.



Это значок **шпиона**. Активные шпионы считаются **цилиндрами**. Разместите шпионов, в количестве равном значкам шпионов на разыгрываемой карте. Вы можете размещать этих шпионов только на картах своего двора или двора противника, которые находятся в регионе разыгрываемой карты (вы можете разместить одного из них на только что разыгранной карте). Укажите, на каких картах изображены шпионы, повернув карту на 90 градусов вправо или влево, в зависимости от того, к какому игроку (красному или синему) принадлежит шпион. Вы не можете размещать шпионов на картах, на которых уже есть шпион Вашего цвета.



Вы можете поместить шпиона на карту, на которой уже есть шпион противника, **но для этого вы должны быть в состоянии немедленно сразиться со шпионом противника**. Это означает, что у вас должен быть доступ к действию «Сражение», а также должно быть как минимум одно оставшееся действие (или доступ к бонусному действию «Сражение», благодаря ведущей масти).



Это значок займа. Получите две рупии из банка. Другими словами, вы не берёте их ни у оппонента, ни с рынка; просто из воздуха). *Напоминание: если вы в когда-либо сбрасываете карту с таким значком, верните две рупии в банк.*



Поверните карту ведущей масти мастью, указанной на разыграной карте. *Напоминание: если ведущая масть военная, стоимость действия Покупки удваивается.*

Действия карт

Остальные действия в Рах Рамини связаны с картами двора и могут быть выполнены только при наличии в вашем дворе карты, на которой указано это действие. **Каждую карту можно использовать только для одного действия за ход, независимо от количества значков действий на этой карте.**

Некоторые действия карты усиливаются в зависимости от её ранга. В качестве напоминания такие действия обозначены таким же количеством символов, какой ранг у карты.

Бонусные действия. Действия карт ведущей масти не учитываются в ограничении на выполнение не более 2 действий в ход. *Помните, что каждую карту вы можете использовать только для 1 действия в ход.*

Стоимость действия. Некоторые действия на картах требуют оплаты игроком их стоимости, которые он выплачивает на рынок. Эти рупии выплачиваются следующим образом: **рупии, равные стоимости, должны быть помещены на крайние правые карты на рынке, при этом на каждую карту выплачивается по одной рупии.** *Напоминание: если вы по какой-либо причине положили рупию на карту на рынке, Вы не сможете приобрести эту карту в этот ход.* Если на рынке есть свободные места, пропустите их и продолжайте так, как если бы вы положили на это место рупию. Эта рупия (на данный момент) выбывает из игры. Если вы поставили по 1 рупии на все карты и пробелы на рынке, начните сначала справа и снова пройдите влево. На каждой карте на рынке может быть не более 7 рупий. Если на картах на рынке не хватает места для всех потраченных рупий, все лишние рупии выходят из игры.

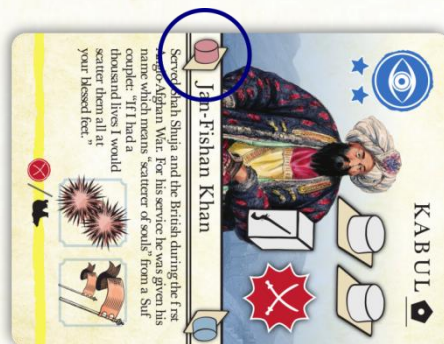
Действия заложников. Карты двора можно удерживать в заложниках, аналогично правлению регионом. Чтобы взять карту в заложники, на карте оппонента должен быть Ваш шпион.

Когда карта находится в заложниках, действия на ней можно выполнять, только заплатив за это взятку в одну рупию. Оппонент может разрешить не платить взятку. Специальные способности (выделенные в отдельные области) работают как обычно.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ ЗАЛОЖНИКА

Эта карта во дворе Хоупа (синий). У Кэти (красная) шпион на этой карте, который обозначен поворотом карты на 90 градусов красным значком шпиона вверх. Таким образом, оба действия на этой карте в заложниках у Кэти.

Чтобы выполнить любое из этих действий, Хоуп обязан заплатить Кэти взятку в одну рупию. По договорённости Кэти может отказаться от взятки.



НАЛОГ

Возьмите столько рупий, сколько позволяет ранг карты, у вашего оппонента, если у него есть хотя бы одна карта во дворе в регионе, которым Вы правите, или возьмите рупии с любой карты на рынке (независимо от региона). Вы можете взять рупии из нескольких источников, если общая сумма не превышает ранг активной карты.

Уклонение от налогов. Вы можете укрыть от налога другого игрока столько рупий, сколько жёлтых звёзд на картах в вашем дворе. Под налог подпадают только те рупии, которые превышают это количество.

Например, предположим, что Кэти выполняет действие «Налог» картой второго ранга. Она правит Кабулом.

Поскольку в Кабуле правит Кэти, она может взять одну рупию у Брук, у которой есть карта во дворе в этом регионе. Две другие рупии Брук защищены, потому что на её территории находятся Гильзаи-кочевники, что даёт ей две экономические звезды.

Кэти берёт вторую рупию с карты на рынке.



3 / 6 / 9

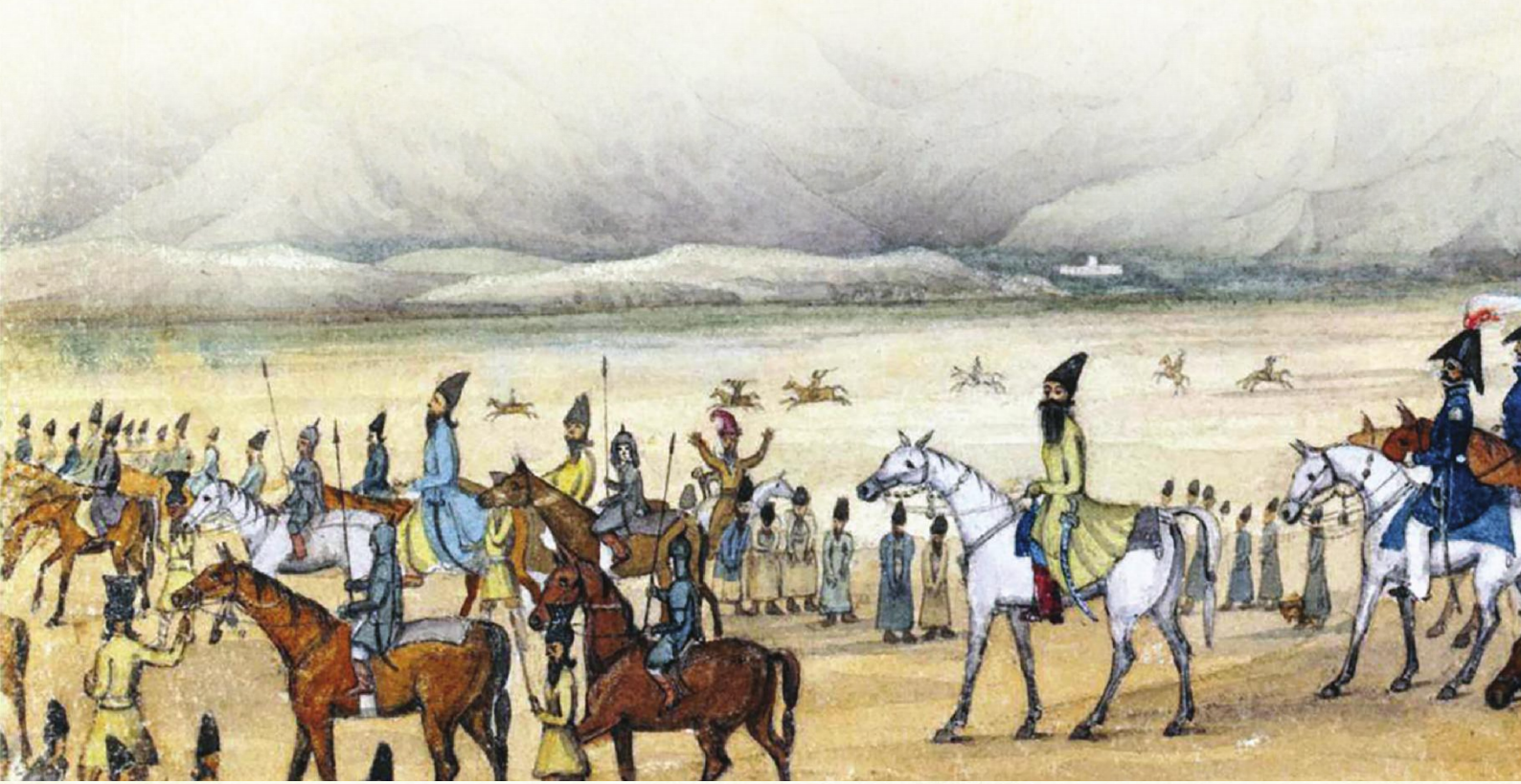
СТРОИТЕЛЬСТВО

Игрок должен править хотя бы одним регионом, чтобы совершить действие Строительство. Если вы предпримете действие Строительство, вы можете получить до трёх временных блоков

для вашей коалиции. Заплатите 3 за 1 блок, 6 за 2 блока или 9 за 3 блока. Вы можете выполнить это действие только после того, как сработает проверка господства. Прежде чем применять другие эффекты Проверки господства, каждый игрок может совершить столько действий Строительство, сколько он может себе позволить (например, если у вас во дворе было два действия Строительство, вы потенциально могли бы потратить 18 рупий, чтобы получить 6 временных блоков!).

Игроки по очереди покупают временные блоки, выплачивая рупии в правую сторону рынка. Игрок, набравший большее количество победных очков, первым выполняет действие Строительство, а затем другой игрок делает то же самое. При равенстве, игрок, купивший карту Проверка господства, выполняет действие первым (если ни один игрок не приобрёл карту Проверка господства и у игроков равное количество очков, игрок, у которого на данный момент меньше всего блоков, строит первым). После этого подсчитайте новое общее количество блоков в игре в коалиции каждого игрока. Используйте это новое итоговое значение, чтобы определить, была ли Проверка господства успешной.

Например, предположим, что Джон только что приобрёл Проверку господства. Перед завершением проверки у Джона и Брука есть возможность приобрести временные блоки коалиции с помощью действия Строительство. И у Брук, и у Джона есть одно действие Строительство в их дворах. У Джона больше всего победных очков, поэтому он решает, строить ли ему нет первым. Он решает отказаться от своего действия Строительство.



Затем наступает очередь Брук. Она решает строить. Она тратит 6 рупий, чтобы получить 2 временных блока для коалиции, которой она лояльна. Этого достаточно, чтобы её коалиция оказалась в пределах 2 блоков от коалиции Джона, поэтому проверка господства не удалась (на что и рассчитывала Брук).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



За каждую звезду ранга активной карты вы можете переместить одну лояльную армию или шпиона. Один и тот же отряд может быть перемещён несколько раз за один ход. Аналогичным образом, несколько перемещений могут быть распределены между несколькими вашими шпионами и лояльными армиями.

Перемещение шпионов

Шпионы перемещаются независимо от карт, поскольку присутствие шпиона обозначается повёрнутой набок картой. Шпионы перемещаются по картам Дворов игроков (по часовой стрелке или против часовой стрелки), как будто они образуют единую непрерывную дорожку вокруг игрового поля.

При движении по часовой стрелке и переходе в новую колонку (регион) шпионы начинают с верхней карты и продвигаются вниз. При движении против часовой стрелки и переходе в новую колонку (регион) шпионы начинают снизу и продвигаются вверх.

В конце хода на каждой карте может быть только один шпион. Если вы переместите своего шпиона на карту, на которой уже есть шпион, вы не сможете оставить его там! У вас должна быть возможность немедленно переместиться снова и на карту, на



которой ещё нет шпиона, или, если на карте был вражеский шпион, вы можете немедленно сразиться с ним (у вас должно быть доступно соответствующее действие). Если вы не можете выполнить ни то, ни другое, вам не разрешается перемещать вашего шпиона на эту карту.

Перемещение армий

В отличие от шпионов, армии не перемещаются независимо от карт. Таким образом, перемещая армии, вы перемещаете всю карту. Перемещая карту, вы должны иметь возможность перемещать все армии на карте одновременно. Это означает, что:

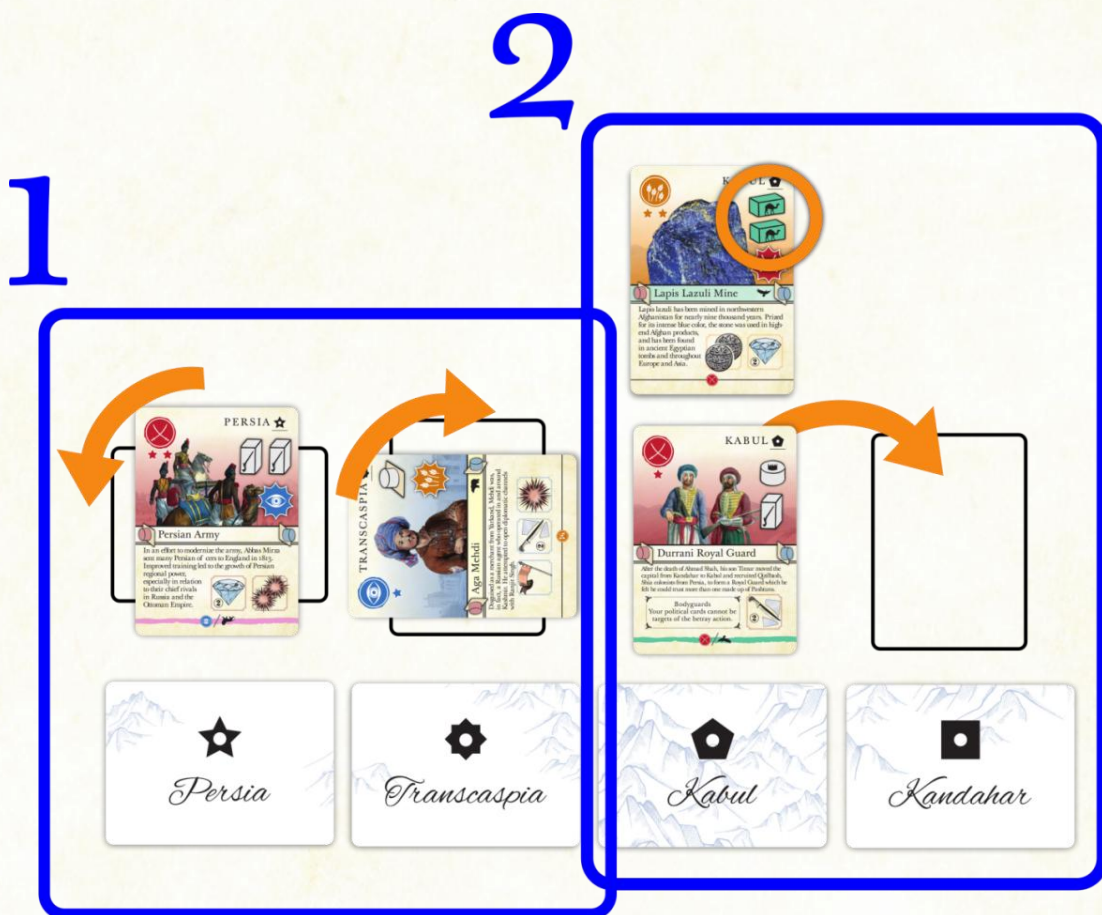
- У вас должно быть достаточное количество дорог в текущем регионе и/или регионе назначения. Вам нужна **одна дорога для каждой армии** на карте, которую вы перемещаете.
- У вас должно быть достаточно очков передвижения, чтобы переместить каждую армию на карте.

Когда вы перемещаете карту, она перемещается в соседний регион вашего планшета (она не проходит через другие карты Вашего двора, как шпионы). Если в регионе назначения уже есть другие карты, вы можете поставить перемещаемую карту сверху или внизу столбца.

Вы не можете переместить карты из Персии в Кандагар или наоборот. Эти регионы находятся на левом и правом краях абстрактной карты. Армии должны учитывать географические границы. Шпионы, с другой стороны, тематически перемещаются с карты на карту, не взаимодействуя с полем. Шпионы перемещаются по картам двора по часовой стрелке и против неё. Если шпион сойдёт с одного из краёв вашего двора, он переместится на соответствующий край двора вашего противника.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (СМ. КАРТИНКУ НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ)

Блэйк (синий) совершает перемещение второго ранга (примечание: не обращаем внимания на то, что у него на планшете патриоты из разных коалиций, это всё ради примера!). Первым действием он перемещает шпиона со своей карты в Закасии на свою карту в Персии. Он обозначает это выпрямлением карты в Закасии и поворотом на 90 градусов влево карты в Персии так, чтобы значок синего шпиона оказался наверху.



Затем своим вторым перемещением он передвигает нижнюю карту в Кабуле (на которой одна армия) на одно деление, в регион Кагдагар. Ему разрешено это делать, потому что у него достаточно дорог для перемещения армии (на другой карте в Кабуле у него две дороги).

Представим, что у него была карта с двумя армиями, которую он бы хотел переместить. Он всё равно мог бы это сделать, потому что у него две дороги на карте с лазуритовой шахтой. Даже если бы эти дороги были на разных картах в Кабуле или вообще одна была в Кабуле, а другая - в Кандагаре, дорог было бы достаточно для перемещения.



ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Сбросьте одну карту, на которой есть Ваш шпион (даже если это карта вашего двора). Шпион пропадает. Стоимость этого действия составляет две рупии.

Сброшенную карту вы можете забрать как трофей, подложив её частично под свою карту лояльности. Если этот трофей отличается от вашей текущей лояльности, пройдите процедуру перехода на новую лояльность, как описано на стр. 9.

Напоминание: предательство может стрIGGERить значок займа (стр. 15).



СРАЖЕНИЕ

Начните сражение в регионе или на карте двора. На карте двора, Сражение происходит между Вашим шпионом, которого Вы перемещаете на карту, где уже есть шпион оппонента. В результате вы всегда удаляете шпиона противника и оставляете своего шпиона на карте.

При Сражении в регионе, удалите количество карт противника с племенами, дорогами или армиями, равное рангу активной карты. В Рах Раміні армии, дороги и племена привязаны к карте, на которой они находятся (в отличие от шпионов). Следовательно, вы должны быть в состоянии победить все армии, дороги и племена на карте и сбросить саму карту, чтобы ваши боевые действия имели какой-либо эффект.

Вы можете объединить свои армии на разных картах в этом регионе для Сражения. Вам не обязательно побеждать все карты вашего противника в этом регионе; вы можете выбрать только одну, если хотите.

Есть еще два ограничения для региональных (не шпионских) сражений:

1. Вы не можете удалить больше юнитов, чем у вас самих есть армий в бою.
2. Вы не можете удалить армии, дороги или племена, если ваш противник разделяет вашу лояльность.

Если Сражение завершилось успешно, удалите карту или карты, которые потерпели поражение. Оставшиеся сместите вниз.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ В РЕГИОНЕ

Кэти (слева) и Джон (справа) лояльны разным коалициям. У обоих есть по карте в Кабуле (в соответствующих планшетах). Кэти выполняет действие Сражение первого ранга. На её картах в Кабуле присутствует одна армия, что достаточно для уничтожения всех дорог, армий и племён на картах Джона в Кабуле. Джон обязан сбросить карту в Кабуле. Если бы на ней был шпион, то он был бы потерян.



Заметим, что, если бы Джон (справа) пытался атаковать Кэти (слева), у него не хватило бы армий, чтобы победить карту Кэти в Кабуле. На её карте две фигуры, армия и племя, а Джону необходимо победить обе фигуры на карте, чтобы её сбросить. Если бы у него была ещё одна армия на другой карте в Кабуле, то этого было бы достаточно для победы и вынудило бы Кэти сбросить карту.

Проверка господства

Как поясняется на стр. 12, карты проверки господства - это невидимые карты, которые занимают крайнее левое свободное место на рынке, когда колода заканчивается и рынок не может быть пополнен. Карты проверки господства разыгрываются при покупке их игроком.

При розыгрыше Проверки господства проверьте ситуацию на поле. Если у одной из коалиций в игре на три или более блоков больше, чем у всех остальных коалиций (не объединённых), проверка господства считается успешной. В противном случае проверка не считается успешной.

Пример: Если британская коалиция имеет пять блоков, а другая коалиция имеет два блока, британская коалиция будет господствовать. Результат этой проверки определяет, что произойдёт дальше.

Раннее завершение игры

Если после проведения проверки господства у лидирующего игрока хотя бы на 4 победных очка больше, чем у следующего за ним участника, партия заканчивается победой лидера!

НЕСОСТОЯВШАЯСЯ ПРОВЕРКА

Игроки получают очки в зависимости от количества цилиндров (племена, подарки и шпионы), которые у них есть в игре (даже 0).

- Игрок с наибольшим количеством цилиндров в игре, получает три ПО.
- Игрок на втором месте по количеству цилиндров в игре, получает одно ПО.

В случае ничьей каждый игрок получает по два очка.

Чтобы подсчитать общее количество цилиндров в игре, суммируйте все приведённые ниже значения:

- Племена на картах в вашем дворе
- Шпионы на картах (помните, это означает, что карта повернута в сторону цвета вашего шпиона. Не обращайтесь внимания на значки влияния шпионов при подсчёте.)
- Значки подарков на картах вашего двора.

УСПЕШНАЯ ПРОВЕРКА

Игроки, лояльные к господствующей коалиции, получают победные очки в зависимости от их очков влияния (стр. 9). У каждого лояльного коалиции игрока 1 очко влияния плюс сумма его подарков, трофеев и патриотов в его дворе.

- Игрок, с наибольшим количеством очков влияния, получает пять ПО.
- Игрок, на втором месте по количеству очков влияния, получает три ПО.

В случае ничьей каждый игрок получает по 4 победных очка.

После начисления очков за успешную проверку, в регионе устанавливается шаткий мир. **Оба игрока сбрасывают все карты с блоками.** При этом, если на сбрасываемых картах будет значок Займа, деньги за него отдавать не нужно.

ПЕРЕЗАГРУЗКА ПОСЛЕ ПРОВЕРКИ ГОСПОДСТВА

После успешной проверки господства оба игрока должны сбросить все карты своего двора, на которых есть блоки. Не возвращайте две рупии за карты со значком займа при сбросе из-за успешной проверки доминирования. Игроки не сбрасывают карты двора после несостоявшихся проверок.

Затем, независимо от того, была ли проверка на господство успешной или несостоявшейся, перейдите к следующему раунду, перетасовав сброс и карты на рынке (**но не трофеи игроков**), и снова положите стопку карт рубашкой вверх, чтобы сформировать колоду. Поверните колоду стороной с номером нового раунда вверх. Это указано на обратной стороне карты, где по краям изображены 1, 2, 3 или 4 звезды.

Создайте рынок, выложив четыре верхние карты из колоды. Затем подсчитайте сумму рупий у игроков. Если получилось менее восьми рупий, добавьте недостающие рупии на карты рынка (справа налево), чтобы компенсировать разницу.

ФИНАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА ГОСПОДСТВА

Все победные очки, начисляемые во время финальной проверки господства, удваиваются.

Как играть только 18 базовыми картами

Всё написанное ранее предполагает, что вы используете бонусные карты. Рах Рамини играбелен и с 18 картами двора. В этом разделе мы расскажем какие изменения нужно внести, чтобы играть без бонусных карт.

РЕГИОНЫ

У вас нет карт, обозначающих четыре региона. Вместо этого необходимо будет запомнить их порядок (*Персия, Закаспий, Кабул, Кандагар*).

СЧЁТ ДЕНЕГ

Ввиду того, что карт счёта денег у игроков нет, необходимо считать рупии, поворачивая карты в руке или на планшете. Если ваша карта повёрнута вправо, это означает, что у вас одна рупия. Если она повёрнута влево, это значит, что у вас две рупии. Для этого рекомендуется играть с открытыми руками. Таким образом на столе будет больше карт, которыми можно будет считать деньги. Если вы получаете больше денег, чем вы можете учесть, незачтённые деньги пропадают.

Вы можете свободно переещать деньги между своими картами в руки и на планшете в любой момент. В отличие от карт на рынке, рупии, обозначенные таким образом, не считаются физически присутствующими на картах. Если повёрнутая карта сбрасывается, рупии на ней не теряются. Эти деньги можно перенести на другую карту.

Даже карты со шпионами можно поворачивать влево и вправо для учёта денег.

УЧЁТ ЛОЯЛЬНОСТИ

У игроков не карт карт для отслежки текущей лояльности. Остаётся только рассчитывать на сыгранных патриотов и трофеи. Если нет ни патриотов, ни трофеев, остаётся только запоминать текущую лояльность.

СЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Карт счёта победных очков у игроков нет. Им остаётся только запоминать текущий счёт. **Я рекомендую запоминать только разницу.** Достаточно только знать насколько один игрок обходит другого.

УЧЁТ ВЕДУЩЕЙ МАСТИ

У игроков нет карты, обозначающей ведущую масть. Вместо этого кому-нибудь из игроков нужно повернуть вверх ногами одну свою карту с соответствующим изображением ведущей масти. На каждой карте Рах Рамини изображена масть внизу в центре.

(или наверху в центре, если карта вверх ногами). Их не нужно путать с символами воздействия, которые меняют ведущую масть от розыгрыша карты.

Это сделано исключительно как визуальное напоминание текущей ведущей масти. С картой никаких изменений не происходит. Только карту без шпиона на ней можно использовать для обозначения ведущей масти. Если у игроков нет карт с подходящей мастью, им придётся её держать в памяти.

УЧЁТ ПРАВИТЕЛЕЙ РЕГИОНОВ

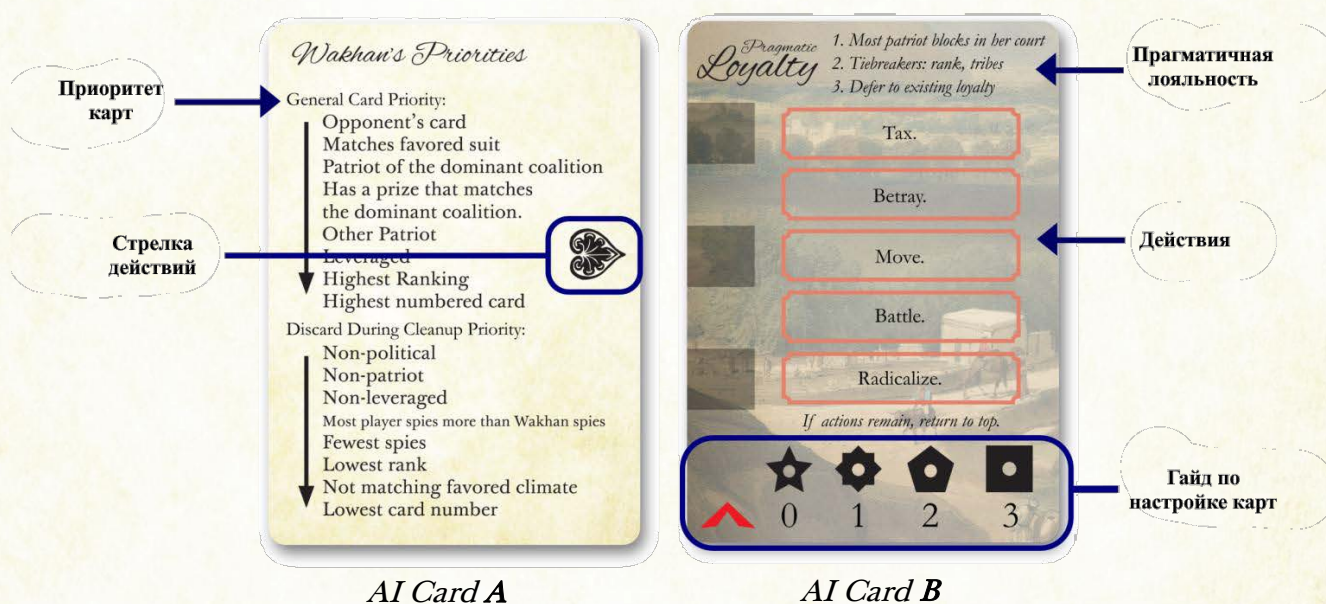
У игроков нет карт правителя. Игрокам придётся запоминать, или регулярно сверять свои планшеты на предмет лидерства.

Михран Соло Режим

В этом разделе описаны правила игры с виртуальной противницей Михран. Тематически она олицетворяет некую радикальную идеологию (теологическую или философскую), утвердившуюся в регионе.

Компоненты

Михран использует две карты ИИ (карту А и карту В).



Подготовка

Для подготовки к игре с Михран, необходимо внести следующие изменения:

- Положите две карты ИИ рядом так, чтобы стрелка, указывающая вправо, на одной из них, указывала на вторую;
- разложите 4 карты регионов для Михран как для второго игрока;
- установите стартовую лояльность для Михран как для второго игрока. Установите её стартовую прагматичную лояльность после подготовки рынка (про прагматичную лояльность будет ниже);
- Вы драфтите стартовую руку как обычно. Михран же не получает никаких карт. Вместо этого нужно только вытянуть две верхние карты, чтобы заполнить рынок.

Общие Правила

Михран оплачивает все расходы, включая взятки, как обычный игрок.

Если на картах двора Михран есть специальные способности, указывающие, что она что-то «может сделать», она обязательно это будет делать.

Михран не лояльна какой-то отдельной коалиции. Она одинаково лояльна ко всем коалициям. Михран может хранить трофеи и патриотов, принадлежащих разным коалициям. Тем не менее, она всегда будет исходить из единой прагматичной лояльности.

Прагматичная лояльность Михран определяется её картой лояльности. Она прагматично предана коалиции, у которой больше всего блоков на картах патриотов в её дворе. При равенстве побеждает коалиция, у которой больше всего звёзд на картах патриотов в её дворе. Если всё ещё ничья, используйте коалицию с наибольшим количеством племён на картах патриотов в её дворе. Если всё ещё ничья - или если в её дворе нет патриотов – лояльность не меняется, остаётся согласно текущему положению карты лояльности.

Все блоки на нейтральных (непатриотичных) картах во дворе Михран соответствуют цвету её текущей прагматичной лояльности. Если её прагматичная лояльность меняется, ей не нужно проходить через тот же процесс, что и обычному игроку; её нейтральные блоки просто меняют лояльность к новой коалиции. Она сохраняет все свои карты во дворе без штрафов (разумеется, соблюдая ограничение размера двора).

Блоки на её картах патриотов всегда сохраняют лояльность патриота, они не следуют её прагматичной лояльности.

Михран не будет менять свою прагматичную лояльность, если в данный момент она наберёт большее количество очков при проверке господства, а смена лояльности приведёт к получению меньшего количества ПО.

Первоначальная прагматичная лояльность Михран

В начале игры прагматичная лояльность Михран диктуется картами на рынке, а не её двора (поскольку в начале игры у неё нет карт). Если на начальном рынке нет патриотов, Михран выбирает свою первоначальную прагматичную лояльность, основываясь на значках влияния на рынке. Она ищет, какой тип значков наиболее распространен среди армий, племен и шпионов.

- Армии: Британская
- Племена: Афганская
- Шпионы: Российская

Выбрав свою первоначальную прагматичную лояльность, Михран больше не отсылается к рынку для проверки прагматичной лояльности. Если при дворе у неё нет патриотов, она просто сохраняет свою прагматичную лояльность до тех пор, пока не приобретёт дополнительных патриотов.

Выбор карт

Если Михран нужно выбрать масть, она выберет ведущую масть. Если Михран должна сбросить карту со значком займа и у неё нет рупий, ей не нужно сбрасывать карты (как если бы у неё на руках всегда есть 2 карты).

Когда Михран приходится выбирать определённую карту двора. Она выбирает карту в соответствии с приоритетом, описанном в списке справа.

Приоритет карт

1. Карта оппонента
2. Карта ведущей масти
3. Патриот доминирующей коалиции
4. На карте есть трофей доминирующей коалиции
5. Другой патриот
6. Заём
7. Выше ранг

Ход Михран

В ход Михран, настройте карты ИИ, а затем выполните её действия. Чтобы настроить карты ИИ, посмотрите какому региону принадлежит самая правая карта на рынке. Посмотрите на нижнюю часть карты В ИИ, чтобы увидеть, на сколько рядов нужно сдвинуть карты ИИ. Переместите карту ИИ В вверх на это число рядов. (На карте А есть стрелка, указывающая вправо. При сдвиге карт перемещайте карту В так, чтобы эта стрелка каждый раз указывала на новую строку).

После сдвига карт ИИ выполните два действия, а затем столько бесплатных действий, сколько сможет выполнить Михран. Начните с действия, на которое указывает стрелка. Выполните это действие, если это позволяет игровая ситуация и если у Михран есть возможности выполнить это действие. Затем перейдите на строку ниже к следующему действию и выполните его. Пропустите все действия, которые Михран не может выполнить по какой-либо причине (например, из-за нехватки рупий или отсутствия доступа к определённым действиям на картах в её дворе).

Если вы дойдёте до нижнего действия на карте, а доступные действия ещё остались, перейдите обратно к верхнему действию.

Амбиции Михран. Если Михран может приобрести проверку господства и набрать большее количество победных очков и/или выиграть игру, она это сделает, независимо от текущего действия на её карте ИИ.

Как только оба действия будут выполнены, или если не будет доступных вариантов, Михран выполнит все доступные бонусные действия с карт двора на своём планшете, которые ещё не были использованы для действий. При выполнении бонусных действий Михран начнёт с самой левой неиспользованной карты в её дворе (и снизу-вверх), пропуская все действия, которые невозможно выполнить. *Помните также, что каждая из карт Михран может быть использована только для одного действия за ход.*

Базовые действия Михран

Михран не использует базовые действия, как у обычных игроков. Вместо этого у неё есть своё базовое действие:

Радикализация. Когда Михран выполняет действие Радикализация, она покупает карту на рынке и по возможности сразу её разыгрывает. Это считается одним действием.

Радикализируя карты Михран всегда учитывает:

- **Если на рынке есть карта Проверки господства:** Михран покупает карту Проверки господства только если при этом набирает большее количество ПО и/или выигрывает. Однако, если карта Проверки господства присутствует на рынке, Михран выберет самого дешёвого патриота доминирующей коалиции, затем самую дешёвую карту с наибольшим количеством блоков. Если нет доминирующей коалиции, она выберет самую дешёвую карту с наибольшим количеством цилиндров. При равенстве выберет более дешёвую карту.
- **В противном случае:** Если на рынке нет карты Проверки господства, Михран использует свой лист приоритета при выборе радикализации карты. Если одному условию удовлетворяют несколько карт, двигайтесь дальше по списку.
 - 1. Карта, совпадающая с ведущей мастью
 - 2. Более высокого ранга
 - 3. Карта с большим количеством рупий
 - 4. Политические карты
 - 5. Самая левая карта на рынке

После покупки карты на рынке, Михран сразу разыгрывает эту карту, если может позволить себе оплатить взятку игроку, правящему регионом. Если не может, то она сбрасывает карту и получает одну рупию.

Михран разыгрывает карту в соответствующий ей регион и кладёт её на верх столбца.

Разыгрывая карты, Михран применяет эффекты символов воздействия как обычно, за некоторым исключением:

Шпионы Михран. Помещайте шпионов на карты с наивысшим приоритетом в этом регионе. У неё должна быть возможность немедленно сразиться с Вашим шпионом, если она собирается поместить своего шпиона на карту с Вашим. В противном случае, она выбирает карту дальше по приоритету.

Действия карт Михран

Большинство действий, указанных на картах ИИ, — это действия карт. Если не сказано иного, эти действия Вахан выполняет с теми же ограничениями, что и игроки-люди. *Например, Вахан может брать налог с другого игрока, только если она правит регионом, к которому относится хотя бы 1 карта во дворе этого игрока, и у игрока есть рупии, не защищённые от налога.*

Чтобы выполнить 1 из своих возможных действий, Вахан всегда выбирает карту высшего приоритета в своём дворе среди тех, что позволяют ей выполнить данное действие.

Подарок. Михран обязана уплатить две рупии, чтобы сыграть карту с подарком.

Строительство. Михран будет строить, если Проверка господства будет успешной и если действие Строительство потенциально принесёт ей больше ПО, чем оппоненту. За одно действие Строительство она купит достаточное число блоков для достижения успешной проверки (и, естественно, если это принесёт больше ПО и она может себе их позволить).

Предательство. Михран предаст карту с наивысшим приоритетом и с трофеем, включая карты своего двора. Михран предаст карту своего двора, только если у неё есть трофей доминирующей коалиции. Она не будет предавать свои карты, если нет доминирующей коалиции.

Сражение. Михран начинает сражение в регионе, где есть компоненты игрока (армии и дороги коалиции, которой он лоялен, племена) и хотя бы 1 армия Михран и она способна победить хотя бы одну карту. Если несколько регионов соответствуют условию, она выбирает регион, где у игрока больший суммарный ранг на картах. При равенстве, игрок сам

выбирает регион за Михран. После этого Михран уничтожает племена, армии и дороги именно в этом порядке. Если ни один из регионов не подходит, Михран пропускает действие Сражение и переходит к следующему действию на карте ИИ. Михран инициирует бой между шпионами только когда она помещает своего шпиона на карту со шпионом оппонента.

Налог. Михран будет собирать налог с игрока, а не с рынка, если это возможно. Если с игрока собрать налог нельзя, тогда она собирает налог на рынке, начиная с самой левой карты.

Перемещение. Михран перемещает только армии, и для перемещения ей не нужны дороги. Михран перемещает свои карты только в регионы с племенами оппонентов. При равенстве она выбирает регион с большим суммарным рангом на картах оппонента. Если равенство сохраняется, игрок выбирает за Михран. Михран стремится иметь в регионе столько армий, сколько племён там находится. Она не будет перемещать армии, если в результате этого она потеряет карту правителя. Она также не будет перемещать карту в регион, в котором ей не хватит армий, чтобы победить хотя бы одну карту И если у оппонента достаточно армий, чтобы победить перемещённую карту.

При равенстве выбора карты для перемещения следует пользоваться следующими приоритетами:

1. Больше армий
2. Меньше племён
3. Меньше шпионов
4. Игрок выбирает за Михран

Смена лояльности игрока-человека

Если игрок меняет лояльность и на тот момент был одной лояльности с прагматичной лояльностью с Михран, следуйте тем же шагам, что и при игре вдвоём. Михран будет всегда тратить суммы, достаточные для сброса игроком его карт с нейтральными блоками. Но игрок сам выбирает в каком порядке отыгрываются эти карты, поэтому выбирайте мудро. Вы можете заставить Михран потратить рупии на несущественные для вас карты!

Очистка

Сбрасывая карты из двора Михран в фазу Очистки, сбрасывайте не политические карты первыми, потом не патриотов, потом карты без займа, затем карты со шпионом игрока, затем карты с низшим рангом, следом не совпадающие с ведущей мастью и, наконец, самую левую во дворе.

Проверка Господства и Победа

Михран получает ПО точно также, как и обычный игрок. Помните только, что Михран лояльна всем коалициям, поэтому она участвует в соперничестве за победные очки независимо от того, какая коалиция господствует. Нейтральные блоки Михран соответствуют её прагматичной лояльности. Однако патриоты в её дворе остаются верными своим коалициям. Она имеет 1 очко влияния вне зависимости от того, какая у неё сейчас прагматичная лояльность.

Настройка Сложности

Для более лёгкой или сложной игры внесите следующие изменения в поведение Михран.

Легко. Действие Радикализация делится на два. Когда Михран выполняет действие Радикализация, она либо покупает карту, либо играет её. Если карт в её руке нет, она покупает. Если есть хоть одна, она её играет (или сбрасывает, если нет возможности сыграть).

Нормально. Играем по написанному.

Сложно. Во время Проверки господства, Михран получает +1 временный блок, +1 временный диск и +1 влияние на доминирующую коалицию.

Очень сложно. Также как "Сложно", только +2 ко всему.

Невозможно. Михран выполняет три действия в ход, вместо двух. А также, в момент Проверки господства получает +1 временный блок, +1 временный диск и +1 влияние на доминирующую коалицию.



Thank you to Wyatt Loftesness (BGG: @Wmloftessness), who was developer and lead playtester on the project.

Thanks for Playing!

Pax Pamini was a joy to create but took a good amount of work. I'm not sure I could have stuck with it without an active board gaming community cheering me on. Thank you for supporting this and other fan-made projects with your attention, encouragement and feedback.

If you want to learn about my other shrink projects, as well as my proprietary game designs, feel free to reach out or just browse my stuff.

Joe Klipfel

Board Game Geek username: [joeklipfel](#)

My website: mythfieldgames.com

[Link to my BGG design credits](#)

