



ИМПЕРИЯ

© Ю.Тетерин, 1992

Игра предназначена для **НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН** от 7 до 70 лет.

Игра ориентирована на 2—4 человек, хотя возможны и другие варианты. Открыв коробку, аккуратно вырежьте монеты, флаги и знаки столиц. Внимательно прочитайте правила.

Цель игры — полностью вытеснить с игрового поля всех своих противников, создав тем самым могучую и непобедимую **ИМПЕРИЮ**.

Подготовка к игре

Перед началом игры участники устанавливают очередность, выбирают полководцев (обычно по 4), флаги и страны—столицы. Сколько у вас полководцев, столько будет и армий. В любой армии не может быть более 6 фигурок. Страна—столица выбирается двумя последовательными бросками кубика. Получившийся в результате двузначный номер и есть номер страны, указанный на карте в белом кружке. Если у следующего игрока номер страны случайно совпал с вашим или его страна имеет с вами общие границы, ему необходимо повторить свой выбор. Каждый играющий помещает своих полководцев и две фигурки пехотинцев, вашу "стартовую" армию, в выбранную страну. Сюда же выставляется знак столицы, а "щит", на котором указана сила армии страны, закрывается вашим флагом.

Ход игры

Игра делится на циклы—"годы". Начиная каждый "год", один из играющих должен бросить кубик. Если выпало "6"—восстание, то двумя бросками кубика необходимо определить номер страны, где оно произошло. О том, что делать в этом случае, будет рассказано дальше. Для каждого играющего "год" делится на три этапа (*первые два этапа играющие проводят одновременно, а третий—следуя установленной очередности*):

I) Сбор налогов с государств, входящих в вашу **ИМПЕРИЮ**. Величину налога с каждой страны определяют по числу нарисованных на ней монет.

II) Набор рекрутов в подвластных вам странах. В каждой стране тип рекрутов указан в кружках. Если фигурки рекрутов нужного типа уже кончились, значит в текущем "году" таких рекрутов в этой стране нет. Завербованные рекруты выставляются на поле в той стране, где они были набраны. В текущем "году" они не принимают участия в военных действиях и не являются боевой единицей до тех пор, пока не пополнят армию одного из ваших полководцев. Каждый играющий может иметь на поле фигурок не больше, чем во всех своих полностью укомплектованных армиях. Лишние фигурки, выбранные самим играющим, просто снимаются с поля. За "год" вы можете:

- поставить крепость в одной из своих стран;
- построить флот в той из ваших стран, где в кружке нарисован корабль (*каждый играющий может иметь не более 2-х флотов*);
- перенести столицу в другую страну своей **ИМПЕРИИ**;
- продать друг другу рекрутов и флоты, дать деньги под проценты, выкупить попавших в плен полководцев или произвести любые другие денежные операции.

Цена вербовки рекрутов, строительства флотов и крепостей, переноса столицы указана в таблице, нанесенной для удобства на игровом поле.

III) Военные походы и перемещение войск, рекрутов и флотов. Каждый игрок может осуществить за "год" столько военных походов, сколько у него полководцев с армиями. За "год" любая армия может пересечь только одну границу страны, где она до этого находилась (*исключая отступления на свою территорию после неудачного похода*). Рекруты за "год" могут пересечь только одну внутреннюю границу вашей **ИМПЕРИИ**. Пополнение рекрутами не препятствует армии воевать в текущем "году".

С погрузкой армии на корабли или без нее, флот за "год" либо перемещается в любую соседнюю клетку моря (*если там уже находился флот противника и ваш флот перевозит армию, то может произойти морское сражение*), либо высаживает десантную армию, которая вступит в сражение в этом же "году". Флот без армии не воюет и сдается в случае нападения на него флота противника с армией на борту. Заканчивается "год" после того, как все играющие пройдут все три этапа.

Ход сражения

Военные действия могут вестись как против свободных (*т.е. не входящих ни в одну **ИМПЕРИЮ***) стран, так и против армий других играющих. Если военные действия ведутся против свободной страны, сила ее армии указана на "щите". Силу своей армии вы можете узнать по таблице на игровом поле, сложив силы всех входящих в вашу армию фигурок. Например: если в вашей армии 2 слона, 3 конника и 1 пехотинец, сила армии составит 15 боевых единиц, а армии из 6 пехотинцев — 6 боевых единиц.

Если в течение одного похода ваша армия столкнулась с несколькими армиями противника, то сражаться с каждой из них ей придется поочередно. В крепости армия укрываться не может.

Сражаются армии или флоты с армиями на борту так:

— противники загадывают на кубике число от одного до шести (для этого установите выбранное число на верхней грани вашего кубика, не показывая его противнику);

— одновременно покажите кубики друг другу. Если ваш противник — свободная страна, то ее число определяется броском кубика;

— по схеме сражений на игровом поле определите, кому достанется первый дополнительный бросок.

Например: если вы загадали "5", а ваш противник "4", то стрелка из кружка с цифрой "4" показывает, что "4" бьет "5". Значит, противник перехитрил вас, и дополнительный бросок принадлежит ему. Если оба играющих загадали одно и то же число или цифры на схеме не соединяются стрелками, то дополнительный бросок не принадлежит никому;

— по той же схеме определите, кому достанется второй дополнительный бросок (при штурме крепости разыгрывается только один дополнительный бросок и этот пункт пропускается);

После того, как вы определили количество дополнительных бросков каждого участника, бросайте кубик и считайте очки. Очки считаются так: Сила армии + основной бросок кубика + дополнительные броски кубика (если они вам достались). Побеждает в сражении тот, кто набрал больше очков.

Например: Первый игрок с силой армии 12 боевых единиц загадал "3", второй, с силой армии 15 боевых единиц — "5". Значит, первый дополнительный бросок достался первому игроку. При розыгрыше второго дополнительного броска первый игрок загадал "1", второй — "2". Значит, и второй дополнительный бросок достался первому игроку. Теперь они начинают сражение, причем первый игрок бросит кубик три раза (основной + два дополнительных), а второй — только один раз. Предположим, что у первого игрока выпало "4", "2" и "1", а у второго "5". Первый игрок набрал $12+4+2+1=19$ очков, а второй $15+5=20$ очков. Победа досталась второму игроку с перевесом в 1 очко.

Определение потерь

Потери сторон определяются по таблице потерь на игровом поле. В рассмотренном примере перевес в 1 очко означает, что сражение было упорным и кровопролитным. Обе стороны потеряли по 3 наиболее сильные фигуры. Если бы перевес составил 4 очка, победителю пришлось бы ослабить свою армию на две боевые единицы (в армии, состоящей из 6 слонов, одного слона нужно было бы заменить конницей). Штурм крепости с перевесом в 1-2 очка приводит к разрушению крепости независимо от того, кому досталась победа. Уничтоженные или попавшие в плен фигурки снимаются с игрового поля, а победителю выплачивается стоимость пленных. Попавшего в плен полководца можно выкупить уже в следующем "году", если проигравший обладает достаточной для выкупа суммой. Сумма выкупа определяется по договоренности, но не должна превышать 2-х годовичного дохода ИМПЕРИИ проигравшего. Проигравший морское сражение теряет свой флот, а остатки его армии высаживаются в ближайшей стране. Если это свободная страна, ваша армия распускается, а полководец в следующем "году" может продвигаться к своей ИМПЕРИИ. Если место высадки — страна вашего противника, то армия и полководец попадают в плен. До возвращения своего полководца из плена проигравший лишается одной армии.

Присоединение и отпадение стран

Страна, в которой происходило сражение, принадлежит победителю. Если это не свободная страна, отстоявшая свою независимость, то "щит" с обозначением силы страны закрывается флагом победителя. Победитель может ограбить завоеванную страну. Количество награбленных монет определяется броском кубика. В следующем "году" денежные ресурсы и рекруты этой страны будут предоставлены победителю. Побежденная, но не уничтоженная армия должна отступить на свою территорию. Захват столицы ИМПЕРИИ приводит к выходу из игры ее владельца и включению всех ее стран в ИМПЕРИЮ победителя.

Страны, входящие в вашу ИМПЕРИЮ, должны иметь с ней хотя бы одну общую границу. Если из-за восстания или захвата противником одной из ваших стран некоторые страны оказались изолированными, то те из них, в которых нет ваших крепостей или армий, обретают свободу и отпадают от ИМПЕРИИ. ИМПЕРИЯ, обладающая выходом к морю, имеет общую морскую границу с присоединенными прибрежными странами. Вы можете перенести свою столицу в страну с более выгодным географическим положением.

О восстаниях

Если восстание произошло в свободной стране, продолжайте игру, не рассматривая его последствий. Если восстание произошло в вашей стране и на ее территории нет ни армии, ни крепости, то такая страна обретает свободу (последствия рассмотрены в предыдущем пункте). Если восстание произошло в стране, где есть ваша армия или крепость, то вам придется сразиться с освободительной армией, сила которой обозначена на "щите" этой страны. Восстание в столицах подавляется автоматически.

Вот и все правила. Те, кому они покажутся слишком сложными, могут опустить некоторые пункты. Проявляйте больше инициативы, при затруднениях руководствуйтесь здравым смыслом, активно заключайте союзы друг с другом.

УДАЧИ ВАМ!

