

Рax Pamir

Короткие правила на русском языке v1.0, основаны на live rules 1.1
Перевод и составление © ZoRDoK, 2016

выкладываются новые справа.

Сетан

- Составьте **поле** из 6-и карт: Transcaspian, Persia, Herat, Kabul, Kandaharm Punjab. Рядом положите карту режиме **Political Fragmentation**.
- Сбейте колоду из 40 + (8 * число игроков) карт. Разделите на 6 стопок, в нижние 4-е замешайте по карте Torple, положите стопки одна на другую, сверх них две стопки без этой карты.
- Выложите 12-ть карт в 2 ряда. Слева положите колоду. Карты ближе к колоде находятся «слева», карты дальше — «справа». Это **рынок**.
- Каждому: случайную карту игрока, 10 кубиков (**шпионы/племена** пуштунов) его цвета, 4 рупии, случайную карту лояльности (нужно выбрать одну из сторон и положить этой стороной кверху).
- Игрок меняются местами в соответствии с номером на карте лояльности. С меньшим номером — стартовый. Если империя имеет только одного лоялиста, он получает карту Favor карту этой империи.

Ход игры

В свой ход игрок совершает два действия (стандартные и/или специальные с карт). Все специальные действия, изображённые на карте текущего политического режима, можно выполнять любое число раз вне указанных 2-х (т. е. они не тратят действий). Остальные спецдействия выполнять можно, но они проходят в рамках двух действий на ход.

В конце хода игрок совершает очистку рынка:

- Patriot и Torple карты по цене 0 сбрасываются без эффекта, деньги на них переходят на следующие карты. Если сброшена 5-я Torple карта, игра заканчивается.
- Если текущий игрок имеет больше карт, чем может, он сбрасывает лишнее. Шпионы возвращаются в пул игроков. Предел карт на столе игрока (проверяется только в конце раунда игрока) — 3 + сумма уровней его **политических** карт.
- Карты сдвигаются влево (дешевеют),

Базовые действия (всегда стоят 1 действие)

Чтобы выполнить действие нужно мочь заплатить полную его стоимость. Каждая карта может быть задействована только в одном действии за ход.

Сброс

Сброс одной карты с руки. Если оба действия являются сбросом, игрок получает 1 рупию от выбранного игрока или с любой карты.

Покупка карты

Купить карту с рынка или у другого игрока себе в руку.

- Предел карт на руке — 1 + сумма уровней выложенных карт **разведки**.
- Нельзя покупать выше предела.
- Чтобы купить карту, нужно положить по монете на все карты до неё с левого края (как в *Small world*).
- Игрок **не может** покупать в текущий ход карты, на которые он положил монеты (любым действием).
- Если покупается карта у другого игрока, продавец определяет цену.
- Torples карты триггерятся при покупке, не идут в руку игрока.
- Во время режима **Military Struggle** карты на рынке стоят в 2 раза дороже.
- Карты не сдвигаются после покупки на пустые места. Если нужно положить монету на пустое место, она кладётся на карту (старше) дальше этого места.

Сыграть карту

- Нужно заплатить 1 монету владельцу племени с локации, которая указана на карте. Эта стоимость может быть снижена произвольно владельцем племени в результате переговоров.
- Карта играет слева или справа от уже сыгранных карт игрока.
- Карта Патриота меняет вашу лояльность на лояльность империи с карты патриота.

Нужно сбросить все призы, стартовые карты лояльности, подарки и всех патриотов других империй.

-  Положите цилиндр Империи, которой вы лояльны, на карту локации.
-  Положите шпиона на эту карту
-  Игрок берёт рупии из коробки по уровню карты. Когда такая карта сбрасывается по любой причине, игрок обязан вернуть ту же сумму.
-  Режим меняется на указанный
- **Военные** карты дают цилиндры вашей империи на локации числом по уровню карты.
- Карты **разведки** дают шпионов на выложенной карте по уровню карты.
- За **экономические** карты выложите дороги цилиндрами вашей империи между картой локации и соседними, можно несколько дорог в одном направлении. По силе карты.
- **Политические** карты дают племена по силе карты на карту локации.
- Если фишки кончились, возьмите их с любого другого места из игры.

Особые действия

Не тратят действия, если нарисованы на текущей карте режима.



Перемещает фишку/фишки ваших шпионов на число карт, равное или меньшее уровню сыгранной. Сыгранные карты игроков

образуют периметр, по которому двигаются шпионы. Если фишка остановилась на карте с одним или двумя цветами по краям, она может встать наверх (патриот) или вниз (приз лояльности). Цвет определяет, за какой империей вы шпионите, это не меняет вашей лояльности. Не более одной фишки каждого игрока на полоске.



Убрать вражеского шпиона с любой карты, где есть ваш

шпион. Количество убираемых шпионов равно уровню карты.



Украсть одну карту, на которой есть ваш шпион. Нужно заплатить по 2 рупии за каждый уровень целевой карты. Деньги

кладутся на карточки на рынке справа на лево, в оба ряда, по одной рупии на карту. Карта переходит вам и кладётся на стол по обычным правилам. Шпионы остаются на карте, действия не активируются. Ваши шпионы на полосках переходят в центр. Подкуп патриота моментально меняет вашу лояльность. Если вы подкупили старшую политическую карту в дисплее оппонента, все его племена с этой локации становятся вашими племенами.



Сбросьте карту, где есть ваш шпион. Нужно положить две рупии по карты справа на рынке (по одной). Сбросить всех

шпионов с карты. Карту можно взять себе как приз лояльности. Она кладётся под вашего персонажа, чтобы нижняя кромка была видна. Это влияние в указанной империи. Если это не ваша империя, вы меняете лояльность. Можно сбрасывать свои карты.



Возьмите деньги с любых карт рынка в сумме, равной уровню карты.



Можно купить 1 подарок, это 1 влияние на вашу империю. Стоит он 2/4/6 монет, кладутся они на

карты рынка справа налево, по 1 монете на карту в оба ряда. Только 1 кубик на подарок. Вместо покупки подарка можно использовать действие, чтобы передать другому игроку рупии вплоть до уровня карты.



Взять деньги до уровня карты либо у игрока, у которых племя на локации. Либо у игроков империи, которая имеет дороги к локации. Нужно иметь больше племен + войск, чем любой другой игрок на карте локации.



Выбрать локацию с армиями вашей империи. Все или часть армий могут перейти в соседний регион, с которым есть дорога у вашей империи. Можно напасть на другую империю (дороги, войска и лояльные ей племена — нельзя нападать на свою империю и лояльные вашей империи племена). Повержены войска до уровня карты. Армии убираются до племён или дорог. Атакующий теряет по армии за каждую вражескую погибшую армию (не племена и не дороги). Если есть шпион на локации, можно начать бой сразу с племенами/дорогами. Если вы убили последнее племя игрока на карте, он обязан сбросить **политическую** карту с этой локацией. Если ваших дорог нет, можно заплатить по рупии на две правые карты на маркете и перейти.

Нюансы

- Переговоры не обязательны, нельзя передавать деньги и карты, юнитов и т. п. Только обязательства.
- Если куплена(!) карта восстания Torple, то игра заканчивается, если одна из империй имеет превосходство, либо это 5-я карта восстания.
- Превосходство — империя имеет юнитов текущего типа режима больше, чем другие две империи вместе взятые и как минимум 1 юнит во всех остальных режимах. Юниты — лояльные империи.
- Побеждает тот, кто имеет больше влияние в превосходящей империи. А это:
 - Стартовая карта лояльности
 - Призы под персонажем
 - Подарки
 - Патриоты
 - Шпионы на кайме карт этой империи (кроме шпионов на ваших картах), даже если вы не лояльны ей.
- Если восстание подавлено, идёт

очистка стола:

- Все, кроме 1 кубики и цилиндры войск, дорог и племён, кроме цилиндров Афганской Империи.
- Начиная с игрока слева от взявшего восстание игроки оставляют в дисплее не более 1 карты каждого типа. Лишнее идёт в руку. Кредиты нужно вернуть. Игроки могут сбросить любые карты с руки. Лимит руки не учитывается.
- Если последнее восстание провалено, см тайбрекер
- Любые ничьи решаются в пользу:
 - Игрока с большим числом звёзд на военных картах
 - Затем по количеству рупий
 - Затем не решается никак.
- Бонусы за империи (Favor) переходят моментально игроку, у кого больше влияния, чем у владельца.
 - Как только сброшена карта долга, Британская империя даёт фавориту 1 рупию.
 - Можно усилить атаку армии за 1 рупию (не выше 3, и только на 1) фавориту Российской империи.
 - Фаворит Афганской Империи двигается по бездорожью всего за 1 рупию.