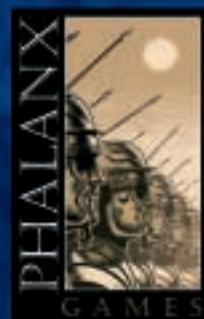


MESOPOTAMIEN

КОЛЫБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА



Увлекательная настольная игра от Клауса-Юргена Реде



СОДЕРЖАНИЕ

- 1.0 ВВЕДЕНИЕ
- 2.0 КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ
- 3.0 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
- 4.0 ХОД ИГРЫ
- 5.0 КОНЕЦ ИГРЫ
- 6.0 ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1.0 ВВЕДЕНИЕ

В далёком-далёком прошлом несколько первобытных племен обосновались в древней Месопотамии. Каждый игрок возглавляет племя, которое исследует новые земли, обустраивает известные территории, строит хижины и возводит святые места, чтобы получить ценную магическую силу - ману.

Все вместе игроки строят большой храм для получения благословения от божества Баала. В этом храме поселенцы приносят свои жертвы. Игрок, который первым принесёт все четыре жетона жертвоприношения в храм, получает защиту от могущественного божества Баала и тем самым побеждает в игре.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

Игра содержит:

- 41 шестиугольник (гекс) местности (во время игры они формируют игровое поле);
- 18 карт дополнительных действий;
- 4 трека маны;
- 4 цилиндра-маркера для обозначения уровня маны (по 1 синего, красного, желтого, зеленого цветов);
- 4 бруска-маркера для обозначения максимально допустимого уровня маны (по 1 синего, красного, желтого, зеленого цветов)
- 20 хижин (по 5 синего, красного, желтого, зеленого цветов);
- 12 жетонов святых мест (святилищ) (по 3 синего, красного, желтого, зеленого цветов);
- 16 жетонов жертвы (жертвоприношения) (по 4 синего, красного, желтого, зеленого цветов);
- 32 фишки поселенцев (по 8 синего, красного, желтого, зеленого цветов);
- 20 деревянных палочек древесины;
- 20 камешков;
- 1 иллюстрированные Короткие правила;
- 1 здание храма;
- 1 буклет правил.

2.1 Гексы местности

В составе игры есть 41 картонный шестиугольник, он же гекс, обозначающий различную местность. На лицевой стороне гекса нарисован вид местности - это может быть равнина, лес, карьер или вулкан. Также есть один специальный стартовый гекс - место для храма (здесь находится и строится храм). У всех гексов местности по краям есть выступы, с помощью которых вы будете соединять гексы между собой - это позволит каждый раз составлять новое, уникальное поле и убережёт его от разрушения.



2.2 Карты

Игра содержит 18 карт. Во время игры игрок может взять карту из колоды и тем самым получить поддержку со стороны божества Баала. У карт есть название и описание дополнительного действия, которое игрок может использовать во время своего хода.



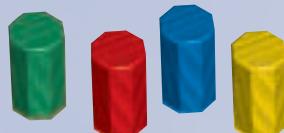
2.3 Трек маны

Каждый игрок получает трек для подсчёта уровня магической маны (со значениями от 0 до 8), 1 цилиндр и 1 брускок соответствующего цвета. Цилиндр показывает текущую ману игрока, а брускок его максимально возможное значение.



2.4 Племя поселенцев

У каждого игрока есть 8 фишек поселенцев. Они могут двигаться по гексам местности, поднимать и нести древесину или камень, отбирать ресурсы или сырьё у других игроков, приносить жетоны жертвоприношений в храм, “открывать” новые земли, производить на свет потомство, а также строить хижины и святилища.



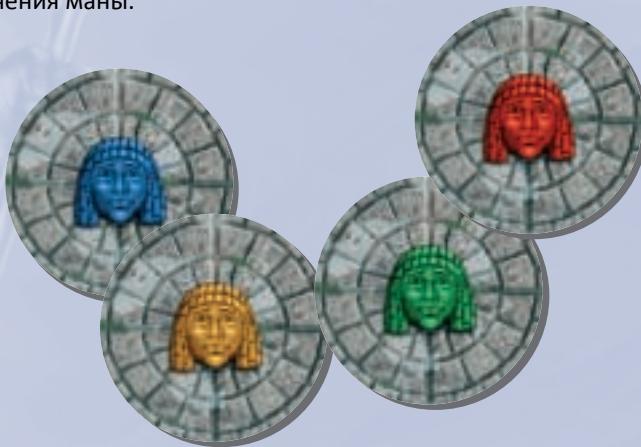
2.5 Хижины

Хижины необходимы для производства потомков и введения жетонов жертвоприношений в игру.



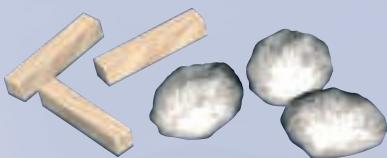
2.7 Жетоны святых мест

Святые места (святилища) строятся для получения маны.



2.8 Сырьё - древесина и камень

Древесина и камень – это основной материал для строительства. Поселенцы могут поднять древесину или камень во время их движения. Сырьё необходимо для постройки хижин и сили святых мест.

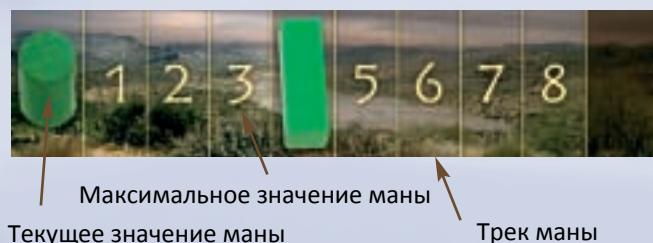


2.9 Иллюстрированные краткие правила игры

Краткие правила могут быть размещены рядом с игровым полем в качестве помощи для игроков. Таким образом неопытные игроки смогут быстрее научится играть в Месопотамию. Условия начала игры для 2, 3 или 4 игроков находятся на обратной стороне кратких правил.

3.0 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает свой цвет и получает фишки и маркеры этого цвета, а так же трек для подсчёта маны вместе с цилиндром и бруском. Каждый игрок начинает с текущим значением маны, равным 0 и максимальным значением 3.



Следуя коротким правилам, на обороте которых указаны условия начала игры в зависимости от количества участников, игроки составляют начальное поле из гексов местности, как указано на картинке. Оставшиеся гексы перемешиваются и складываются в стопки лицом вниз рядом с игровым полем.

Важно: в зависимости от количества игроков, некоторые гексы местности удаляются из игры (это также указано в коротких правилах).

Все поселенцы, хижины игрока, жетоны жертвоприношений и святилища формируют запас игрока. Каждый игрок помещает свои жетоны жертвоприношений лицом вниз перед собой. Карты перемешиваются и выкладываются стопкой лицом вниз рядом с игровым полем.

Важно: При игре вдвоем некоторые карты полностью удаляются из игры (см. короткие правила игры).

Древесина и камень сортируется и помещается рядом с игровым полем. Сырьё является общим запасом для всех игроков.

4.0 ХОД ИГРЫ

Самый старший игрок начинает игру. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Каждый игрок совершает последовательно 3 фазы (они описаны далее). После того, как игрок завершил все свои действия, начинается ход следующего игрока.

- I. Движение поселенцев
- II. Выполнение действия или действий
- III. Получение маны

Как только один из игроков приносит в храм последний жетон жертвоприношения, игра заканчивается и он объявляется победителем.

4.1 Движение поселенцев

В I фазе игрок перемещает своих поселенцев. У игрока есть 5 очков передвижения, которые он может распределить по своим поселенцам в произвольном порядке (например: 1 поселенец может использовать все 5 очков, или 5 поселенцев могут использовать по 1 очку).

Во время передвижения поселенцы могут брать и переносить сырьё и фишки жертвоприношений. За это не нужно платить дополнительных очков передвижения - перемещение на соседний гекс местности всегда стоит 1 очко передвижения. Также нет ограничений в количестве поселенцев, которые могут располагаться на одном гексе местности. Игрок во время своего хода не обязан тратить все свои очки передвижения, но он и не может перенести неиспользованные очки передвижения на свой следующий ход.

Важно: на гексах с вулканами зайти нельзя, они не проходимы!



Важно: место храма - святое место. Через это место нельзя проносить никакое сырье. Но поселенцы могут принести ресурсы и оставить (сбросить) их в храме. Без сырья они свободно могут пройти гекс с храмом.

Во время движения поселенцы могут делать следующие действия:

Нести ресурс. Каждый поселенец во время своего движения в любой момент может поднять и перенести 1 древесину или 1 камень. Он может также сбросить сырьё в любое время и поднять другое сырьё, однако во всех случаях он может нести максимально только один товар. Сброшенное сырьё остаётся на гексах и может быть поднято другим поселенцем. Поднятия и сброс сырья не стоят очков передвижения, они осуществляются бесплатно. Для наглядности поднятое сырьё помещается на фишку поселенца сверху.

Отобрать сырьё. Игрок, у которого больше поселенцев на одном гексе местности, чем у другого игрока, может украдь одно сырьё (древесину или камень) за каждого своего поселенца, который ничего не несёт. Он просто берёт сырьё с фишками другого игрока и помещает на своего поселенца. Это не стоит очков передвижения и может быть сделано в любое время хода игрока. Каждый поселенец может украдь только одно сырьё за ход.

Пример - на одном гексе местности находятся 4 поселенца Майкла и 2 поселенца Питера. Майкл может украдь сырьё с обеих фишек Питера.

Постройка храма. Когда поселенец разгружает камень в храме (как описывалось ранее, это не стоит очков передвижения и может быть сделано в любое время в фазе движения игрока), максимально возможный уровень маны игрока, сбросившего камень, поднимается на 1. В дополнение к этому игрок получает 1 очко маны. Это значит, что и цилиндр и бруск перемещаются вправо по треку подсчёта маны.

Разгруженные таким образом камни возвращаются в запас и позже могут быть возвращены в игру. Если максимальное значение маны на треке достигнуто (8), то игрок просто получает 1 очко маны.

Принесение жертвы. Когда вы хотите принести жетон жертвоприношения в храм (см. пункт 4.2.A), вы берёте жетон с игрового поля (не показываете его другим), кладёте его на фишку поселенца и несёте в храм. Там вы его сбрасываете и переворачиваете. Всё это также не стоит очков передвижения, но поднятие, перенос и сброс жетона жертвоприношения не может быть совершено в один ход. Например, вы можете поднять и донести жетон на одном ходу, а на следующем сбросить и пойти дальше.



После того, как игрок принёс жетон в храм, он обязан заплатить столько очков маны, сколько указано на жетоне жертвоприношения (цилиндр смещается влево по треку маны). Жетон остаётся около храма. Каждый игрок, таким образом, формирует собственную стопку для того, чтобы было легко определить, кто лидирует в игре.

Поселенец, который принёс жетон жертвоприношения в храм, немедленно убирается в запас игрока. Если у игрока нет в наличии необходимого числа маны, то он не может сбросить жетон. Тогда фишка поселенца с жетоном возвращается обратно на гекс, из которого было совершено движение в храм.

Важно: Если поселенец поднял жетон жертвоприношения, то сбросить его он может только в храме и больше нигде. Нести сырьё он также не сможет. Жетоны жертвоприношения не могут быть украдены другими игроками.

Открытие новых земель. Поселенец может поместить новый гекс местности к уже открытым гексам. Новая местность сразу же становится исследованной и на неё помещается фишка поселенца, открывшего эту местность. Новые гексы берутся из стопок запаса.

Вулкан не проходим, поэтому он должен быть помещён на любое другое место по выбору игрока. После этого игрок берёт ещё один гекс из запаса. Теоретически эта процедура может повториться несколько раз.



При открытии местности с **лесом** на произвольные гексы с лесом кладутся палочки древесины. (при игре вдвоём - 2 палочки, втроём - 3 и .д.). При этом игрок, открывший местность, равномерно, по одному распределяет сырьё по доступным лесным территориям на своё усмотрение. При этом одно сырьё всегда кладётся на открытый гекс. Если в игре не хватает доступных гексов, то остальное сырьё кладётся на только что открытый гекс.

При открытии местности с **каменным карьером** на произвольные гексы с карьерами кладутся камешки. (при игре вдвоём - 2 камешка, втроём - 3 и .д.). При этом игрок, открывший местность, равномерно, по одному распределяет сырьё по доступным карьерам на своё усмотрение. При этом одно сырьё всегда кладётся на открытый гекс. Если в игре не хватает доступных гексов, то остальное сырьё кладётся на только что открытый гекс.

Пример - при игре втроём Майкл открыл гекс с каменным карьером. На игровом поле уже есть один карьер, поэтому один камень Майкл кладёт на новый гекс, второй - на старый, а остальное сырьё (в данном случае последний камень) он снова кладёт на новый гекс.

Равнина просто помещается на поле.

Важно: игрок в свой ход может максимально обнаружить только 3 местности! Вулканические области не считаются!

4.2 Выполнение действий

В **фазе II** во время хода игрок выбирает одно из следующих действий. Действия А, В и С могут быть произведены несколько раз за ход, если это позволяют условия.

А) Постройка хижины. На каждой равнине игрок может построить максимально 2 хижины, при этом эти хижины могут принадлежать разным игрокам. Для постройки на гексе с равниной должны находиться два собственных поселенца и одна древесина. Древесина возвращается в запас, а на гекс выставляется фишка хижины цвета игрока, который её построил.

Важно: под только что построенной хижиной игрок может поместить жетон жертвоприношения. Жетон кладётся под хижину лицом вниз. Владелец жетона может в любой момент подсмотреть ценность жетона, но показывать его другим игрокам запрещается. Помните, что только таким способом жетоны жертвоприношений вводятся в игру.

Важно: Если в данной фазе у игрока есть возможность построить более чем одну хижину (все описанные выше условия выполняются), то он может это сделать.

В) Постройка святого места (святилища): святилище может быть установлено только на свободной равнине.

Для его постройки на гексе с равниной должны находиться два собственных поселенца и камень. Камень убирается обратно в запас, а жетон святилища цвета игрока кладётся на гекс с равниной.

Свободная равнина означает то, что на ней не может находиться никакая другая постройка или поселенец.

Важно: Если на равнине находится святилище, то ничего другого строить на этой равнине больше нельзя.



Важно: Если в данной фазе у игрока есть возможность построить более чем одно святилище (все описанные выше условия выполняются), то он может это сделать.

С) Появление потомка. Если на одном гексе местности находится два собственных поселенца и 1 собственная хижина, то игрок может произвести потомство. Игрок размещает из запаса на тот же гекс у фишку поселенца.

Важно: Потомство не может быть произведено в хижине, под которой находится жетон жертвоприношения.

Важно: Если в данной фазе у игрока есть возможность несколько раз произвести потомство (все описанные выше условия выполняются), то он может это сделать, если у него хватает фишек поселенцев.

Д) Взятие карты. Выбирая это действие, игрок получает поддержку божества и может взять верхнюю карту из колоды. Карты хранятся в секрете от других игроков. Карту можно сыграть в любой момент своего хода уже на следующем ходу. Игрок может играть любое число карт. После розыгрыша карты сбрасываются. Когда колода заканчивается, то сброс перетасовывается и формируется новая колода.

Важно: Это действие можно совершить только один раз за ход!

Пояснение к карте “Изгнание” - хижина может быть перемещена в другую местность с равниной, если там ещё не построены две хижины.

Пояснение к карте “Телепорт” - эта карта может быть использована как на своих, так и на чужих поселенцев.

4.3 Получение очков маны

В фазе III игрок может получить очки маны.

Он получает ману, если у него в этой фазе игры есть свой поселенец на своем святилище или на святилище другого игрока. Игрок получает:

- 1 очко маны за все принадлежащие ему святилища, где есть по крайней мере 1 собственный поселенец.

- 1 очко маны за все принадлежащие другим игрокам святилища, где есть по крайней мере 2 собственных поселенца.

Цилиндр на треке маны перемещается на соответствующее количество делений вправо - но только до установленного на тот момент максимума.

Как напоминание: Вы нуждаетесь в мане, чтобы принести жетоны жертвоприношений в храм. За каждый жетон, который игрок оставляет в храме, он платит указанное на жетоне количество маны, (см. пункт 4.1 - принесение жертвы).

5.0 КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, когда один из игроков первым принес все свои четыре жетона жертвоприношений в храм и сбросил их там. Этот игрок объявляется победителем - теперь его защищает сам бог Баал!

6.0 ВАРИАНТЫ ИГРЫ

6.1 Карты раздаются в начале игры

В отличие от “нормальной” игры каждый игрок начинает с картой из колоды, таким образом, каждый игрок имеет карту, которую он может использовать уже в первом ходу.

6.2 Не перетасовывайте сыгранные карты

В “нормальной” игре карты, которые сыграли игроки, складываются в стопку сброса, и когда колода заканчивается, вы перетасовываете сброс и формируете новую колоду. В этом варианте сыгранные карты убираите из игры (откладывайте в коробку), таким образом каждая карта может быть использована только однажды.

Над переводом работали: Владимир Шлапаков, Екатерина

Бондарик, Максим Могилин.

Вёрстка: Владимир Шлапаков.

<http://boardgameslv.wordpress.com>

<http://imama.lv>



Над игрой работали:

Klaus-Jürgen Wrede

Michael Bruinsma,

Ulrich Blennemann

Franz Vohwinkel

Lin Lütke-Glanemann