



Primmordial Soup (или Ursuppe)

Doris Matthäus & Frank Nestel

Стратегическая игра для 3 - 4 человек

Возраст: от 12 лет

Продолжительность игры: 2 часа

A. Компоненты игры

1 игровое поле (с Компасом и Эволюционной лестницей)

28 Амеб 4х разных цветов и форм

(Перед первой игрой вам придется их собрать - аккуратно вставьте в каждую амебу по палочке).

37 очков Биологии (ОБ), маленьких (по 1 очку) и больших (по 5 очков)

25 бусин Повреждений

220 кубиков Еды (по 55 кубиков каждого цвета)

4 маркера Счета

33 карты Генетов (включая 3 пустые карты)

11 карт Среды (на каждой из которых указана толщина озонового слоя и направление дрейфа)

2 Кубика

4 Справочных буклета (с подробным описанием Генетов и фраз игры)

...и, разумеется, эти правила.

B. Цель и идея игры

Каждый игрок управляет колонией амеб в то время в истории Земли, когда еще не было высших форм жизни. В начале игры амебы могут питаться, размножаться и хаотично перемещаться. Получая Гены, игроки расширяют возможности амеб и таким образом влияют на развитие своей колонии. Очевидно, что это не так легко сделать, но чем больше у вас живых амеб и чем большим числом возможностей они обладают, тем быстрее вы продвигаетесь по эволюционной лестнице, что и является залогом победы в игре.

C. Подготовка

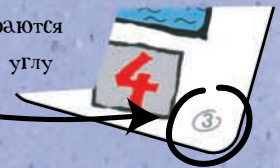
Примечание: слова, содержащиеся в Энциклопедии, будут отмечаться звездочками при первом упоминании.

*Игровое поле кладется в центр стола. Каждый игрок выбирает цвет и берет всех амеб этого цвета, 1 буклет и 4 *очка Биологии (ОБ, Biological Points). Большие ОБ считаются за 5.



В каждую клетку игрового поля положите по два кубика *Еды (Foodstuff) каждого цвета, участвующего в игре. Оставшиеся кубики Еды положите где-нибудь под рукой. Уберите кубики Еды и амеб неиспользуемых цветов, - в игре они не понадобятся.

При игре втроем из игры также убираются все карты Генетов, у которых в нижнем углу нет цифры 3.



Перемешайте карты *Среды

и положите одну из них в открытую на Компас, находящийся в центре поля. Остальные карты Среды кладутся в закрытую.



После этого игроки выбирают порядок хода в первом раунде. Каждый игрок бросает по два кубика. Игрок, который выкинул больше всех, кладет свой маркер Счета (Score marker) на любую из 4х клеток с цифрами 1 - 4 (при игре втроем - на одну из клеток с цифрами 1-3). После этого игрок со вторым результатом выбирает одну из оставшихся клеток и так далее. В каждой клетке может находиться только один маркер Счета.



В *порядке возрастания (т.е. начиная с игрока, чей маркер лежит на цифре 1), игроки размещают по одной из своих амеб на пустых клетках поля, причем эти амебы сразу получают по одному очку

Повреждений (Damage Point, DP) (при игре втроем амебы ОП не получают). После этого, в *порядке убывания, игроки размещают вторых амеб на пустые клетки поля, но эти амебы ОП не получают. Можно использовать любых своих амеб, не обязательно с номером 1. В конце расстановки на поле не должно быть клеток, содержащих больше одной амебы.



Д. Ход игры

Игра состоит из раундов. Каждый раунд состоит из 6 фаз, которые играют в следующем порядке:

ФАЗА 1: Перемещение и кормление

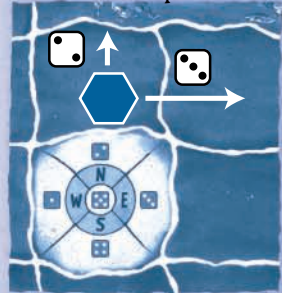
Играется в порядке возрастания. Активный игрок должен проходить всеми своим амёбами по порядку их номеров (1-7). Каждая амёба должна выполнить одно из двух действий:

а. амёба пассивно *Дрейфует

Амёба дрейфует на одну клетку в направлении, указанном (красным цветом) на карте Среды, лежащей в открытую на Компасе. Если амёба встречает препятствие (край поля или Компас), то она остается на месте. Другие амёбы не являются препятствием, поэтому в одной клетке могут оказаться несколько амёб.

б. амёба активно *Двигается

Если у амёбы еще нет дополнительных генов, то ее движение будет довольно хаотичным. Игрок отдает 1 ОБ (очко Биологии) и кидает кубик. Амёба движется на одну клетку в направлении, указанном на кубике (1 - запад, 2 - север и т.д.)



5 означает, что амёба остается на месте, 6 позволяет игроку самому выбрать направление. Если перемещению мешает препятствие, то амёба остается на месте.

Каждая амёба должна либо дрейфовать, либо двигаться.

Остаться на месте можно только в следующих случаях: если на кубике выпало 5; если движению помешало препятствие; если нет дрейфа (середина Компаса на текущей карте Среды закрашена красным цветом).

Кормление

После того, как амёба переместилась, она пытается *Поесть. Амёба съедает три кубика Еды, цвет которых не совпадает с ее собственным. При игре четвером она съедает по одному кубику трех других цветов. При игре вдвоем она съедает один кубик одного цвета и два - другого (игрок сам решает, какого именно).

Если пищи для амёбы хватает, то съеденные ей кубики заменяются двумя кубиками ее цвета. В ходе игры это может привести к *Дефициту Еды в этой клетке (кубики, которых не хватает, не заменяются кубиками других цветов).



Амёба, которая не нашла достаточно пищи *Голодает. Она не ест, не выделяет и получает одно очко Повреждения.

После того, как амёба переместилась и поела (или не поела), ход переходит к следующей. После того, как игрок разобрался со всеми своими амёбами на поле, ход переходит к следующему игроку (в порядке возрастания).

ФАЗА 2: Среда и Повреждение Генов.

Старая карта Среды снимается с Компаса и на ее место кладется новая карта.

Во время первого раунда *Повреждения Генов не происходит. В следующих раундах каждый игрок в порядке убывания суммирует все *очки Мутаций со своих карт Генов. Если полученная сумма выше, чем *Толщина озонового слоя, указанная на текущей карте Среды - он должен погасить разницу. Это можно сделать, отказавшись от части Генов и/или потратив очки Биологии. Гены, от которых отказались, считаются как число очков Мутации, указанное на них, а ОБ считается как 1. Если отдается больше очков, чем необходимо - лишние очки не возвращаются.

Пример: очки мутации + = 5

Сброшенные Гены можно купить снова.

ФАЗА 3: Новые Гены

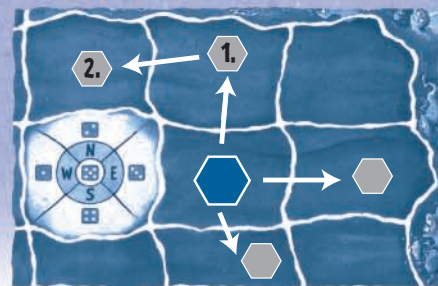
В порядке убывания игроки могут использовать свои ОБ для покупки новых Генов. Игрок покупает все карты Генов, которые он хочет и может купить, одновременно, в свою очередь. Иметь дублирующиеся Гены запрещается.

Все Гены подробно описаны в справочных буклетах. Правила карт Генов важнее общих правил.

Новый Ген сразу же действует на все амёбы игрока.

ФАЗА 4: Деление

В порядке убывания каждый игрок получает по 10 ОБ. С их помощью (а также с помощью ОБ, оставшихся после предыдущих раундов) он может заставить амёб делиться. Отдав по 6 ОБ за амёбу, он получает одну или несколько новых амёб (без очков Повреждений), и сразу же размещает на игровом поле. Новые амёбы размещаются на клетках, не содержащих амёб этого же цвета, но граничащих (по горизонтали или вертикали, но не по диагонали) с клетками, где такие амёбы есть. Это могут быть и только что размещенные амёбы.



Если у игрока на поле не осталось амеб, то он может бесплатно поместить одну амебу на любую клетку по своему выбору. Если у игрока на поле осталась только одна амеба - он может поместить вторую амебу в любую клетку поля (за полную стоимость).

ФАЗА 5: Смерть

Амебы, у которых 2 или больше ОП погибают естественной *Смертью. Если амеба погибает, она снимается с игрового поля и заменяется двумя кубиками Еды каждого из четырех (или трех) цветов, находящихся в игре.



Позже игрок сможет вновь использовать этих амеб в игре.

ФАЗА 6: Подсчет очков

Игроки в порядке убывания перемещают маркеры Счета. Число клеток зависит от числа живых амеб и числа карт Генов, которые есть у игрока.

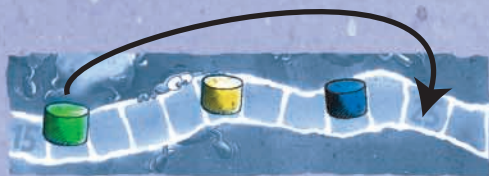
ТАБЛИЦА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Амебы	0-2	3	4	5	6	7
Клетки	0	1	2	4	5	6

Карты Генов	0-2	3	4	5	6+
Клетки	0	1	2	3	4

Важно: Продвинутые (Advanced) Гены (Persistence, Movement II, Aggression, Armor) считаются за две карты. Карта Ray Protection не считается. Занятые клетки на *Эволюционной Лестнице «перепрыгиваются», т.е. на одной клетке может стоять только один маркер.

пример:
7 клеток



Конец игры? Победитель?

Если после того, как все маркеры передвинулись, на Зоне финиша не оказалось ни одного маркера - начинается новый раунд (с фазы 1). Но если один или несколько маркеров достигли этой зоны - игра заканчивается. Кроме того, игра заканчивается после фазы 6 (Подсчет очков), если во время раунда была открыта последняя карта Среды. Игрок, который продвинулся по Эволюционной лестнице дальше всех, побеждает в игре. Вы можете сократить время игры, обозначив Зону финиша раньше.



Бульонная Энциклопедия

Список ключевых игровых терминов и понятий.

Порядок Возрастания/Убывания: Когда игроки отыгрывают фазу в порядке Возрастания, то первым ходит игрок, чей маркер лежит на Эволюционной Лестнице последним (т.е. ближе к началу Лестницы), потом - следующий за ним и так далее, вплоть до игрока, чей маркер лежит первым (а ходит он, соответственно, последним).

В фазе, которая играется в порядке Убывания, наоборот, игрок, который находится на первом месте, ходит первым, а игрок, находящийся на последнем месте - последним.

Очки Биологии: Очки Биологии (ОБ, ВР) представляют собой меру жизненной силы колонии амеб. ОБ используются для деления амеб, для покушки Генов, а также для того, чтобы покрывать разницу между очками Мутаций и Толщиной озонового слоя.

Компас: Компас в центре игрового поля превращает бросок кубика в определенное направление движения амеб. Цифры 1-4 задают конкретное направление. 5 означает, что амеба не двигается, а 6 - что игрок сам выбирает направление движения. Также Компас показывает текущее *направление Дрейфа.

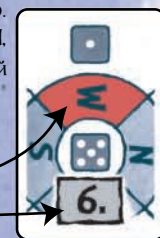
Повреждение, Очки Повреждений: Каждая амеба, которая не смогла поесть, получает очки Повреждения (ОП, DP). У новорожденных амеб повреждений нет. Обычная амеба умирает в раунде, во время которого она получает второе Повреждение.

Смерть: Смерть (гибель) амебы во время фазы 5 называется Естественной Смертью, неважно, вызвана она накоплением ОП (Повреждений) или действием Агрессии (Aggression). Амеба удаляется с поля и возвращается своему владельцу. Она заменяется двумя кубиками Еды КАЖДОГО цвета. Амеба также может умереть Насильственной смертью (Violent Death). Это происходит во время фазы 1 и является результатом действия другой амебы, у которой есть Ген Борьбы за выживание (Struggle For Survival). В этом случае амеда тоже убирается с поля, но заменяется только одним кубиком Еды каждого цвета.

Направление: В игре есть 4 основных направления: север, юг, запад и восток. Амебы могут двигаться только в одном из них, и никогда - по диагонали. Все 4 направления обозначены на Компасе цифрами от 1 до 4. Цифра 5 заставляет амебу стоять на месте, а 6 дает игроку возможность самому выбрать направление движения.

Дрейф: Противоположность активному движению. Амеба, которая не выполняла активное движение в фазе 1, свободно дрейфует в направлении, указанном на красной области Компаса.

Карты Среды: В игре есть 11 карт Среды. Каждая карта показывает две вещи: направление Дрейфа и Толщину озонового слоя.



Кормление: Обычная амеба съедает 3 кубика Еды (цвет которых не совпадает с ее собственным) за ход. При игре вчетвером она съедает по одному кубику каждого из остальных цветов, при игре втроем - 2 кубика одного цвета и 1 кубик другого (на выбор игрока). Сразу после кормления амеба выделяет 2 кубика своего цвета. Амеба, которая не может найти достаточного количества еды или еды правильного цвета, Голодает, т.е. **ничего не ест**, ничего не выделяет и получает Повреждение.

Зона финиша: Последние 10 клеток Эволюционной лестницы окрашены в более темный цвет. Игра заканчивается в конце раунда, во время которого один или несколько маркеров Счета достигли Зоны финиша.

Кубики Еды: Это - основа игры. Каждой амебе требуются кубики Еды, чтобы выжить, и каждая амеба выделяет кубики Еды, которые могут использовать другие амебы. Если амеба погибает, она оставляет после себя кубики Еды, из которых она состояла.

Игровое поле: Игровое поле включает в себя: Первичный Бульон, состоящий из 19 клеток, недоступный для амёб центральный остров, на котором расположен Компас, показывающий направление Дрейфа в этом раунде и Эволюционную лестницу, расположенную по краям поля.

Конец игры: Игра заканчивается, когда после фазы 6 (подсчет очков) один или несколько маркеров Счета достигают Зоны финиша. Игра также заканчивается после фазы 6 раунда, в котором была открыта последняя карта Среды. В любом случае, побеждает игрок, которые продвинулся по Эволюционной лестнице дальше всех.

Повреждение Генов: Если сумма очков Мутации на картах игрока выше, чем толщина озонового слоя на текущей карте Среды, то игрок должен покрыть разницу, отдав ОБ или отказавшись от Генов.

Пример: У игрока есть гены Streamline, Division Rate и Speed. Сумма очков Мутации $4 + 3 + 5 = 12$. Если толщина озонового слоя на текущей карте Среды 6, то игрок должен покрыть разницу в 6 очков. Есть несколько способов это сделать: отдать 6 ОБ или вернуть Speed (3 очка) и отдать 3 ОБ и т.д. Если бы у игрока не было свободных ОБ, то ему пришлось бы отказаться от двух карт. Если значения на этих двух картах были бы больше 6, то от них все равно пришлось бы отказаться, и это плохо, так как сдачу в этой игре не выдают!

Гены, карты Генов: Каждый Ген наделяет всех амёб игрока дополнительными свойствами. Для таких амёб обычные правила заменяются правилами, изложенными на карте Гена. Все дополнительные свойства подробно описаны в справочном буклете. У каждого Гена есть цена (в ОБ), которую игрок должен заплатить перед тем, как взять карту и некоторое число очков Мутации.



Если сумма очков мутации ваших Генов превысит текущую толщину озонового слоя, произойдет Повреждение Генов (см. выше).

Нельзя купить второй экземпляр Гена, который у вас уже есть.

Продвинутые Гены: Это Гены с красными названиями. Чтобы купить один из таких Генов, вы должны отдать не только соответствующее число ОБ, но и обычный Ген этого же типа (он должен быть в вашем распоряжении по крайней мере один раунд). Игрок, который купил Продвинутого гена, не может вновь купить основной ген, потраченный на покупку Продвинутого.

Пример: Чтобы купить Продвинутого гена Persistence, вы должны заплатить 4 ОБ и отдать ген Speed. Вы не можете купить Speed, после чего купить Persistence во время одной фазы. Как только игрок купил Persistence, он больше не может купить Speed.

Движение: Противоположность Дрейфу. Хаотичное движение стоит 1 ОБ и не всегда бывает успешным, так как направление движения определяется броском кубика.

Порядок номеров: Амёбы игрока ходят, умирают и т.д. в порядке их номеров – сначала амёба 1, потом 2 и т.д., до амёбы 7. Амёбы, которых на поле нет, не считаются. При выставлении амёб на поле игрок может использовать любую из амёб, независимо от ее номера.

Толщина озонового слоя: Чем толще озоновый слой – тем ниже вероятность нежелательных генетических повреждений. Толщина слоя меняется от раунда к раунду и указывается на текущей карте Среды.

Подсчет очков, Эволюционная лестница: У каждого игрока есть маркер Счета, расположенный на Эволюционной Лестнице, проходящей по краям игрового поля. На одной клетке может находиться только один маркер. Движение маркеров по Эволюционной лестнице определяется по таблице передвижения. Если в конце раунда маркер или маркеры находятся в Зоне финиша – игра заканчивается и побеждает игрок, который продвинулся по Эволюционной лестнице дальше всех.

Дефицит Еды: Общее число кубиков Еды ограничено. Если у вас не хватает кубиков, чтобы, например, заменить мертвую амёбу, то кубики, которых не хватает, не заменяются кубиками других цветов, и в клетке становится меньше кубиков, чем должно быть.

Голод, Голодание: Амёба, которая во время первой фазы не нашла достаточного количества кубиков Еды (или не нашла их правильное цветовое сочетание), голодает. Она ничего не ест, ничего не выделяет и получает одно Повреждение.

И, как обычно, спасибо всем, кто помогал, а это:

Отмар (совершенный агрессор); Антье, Йенс Мартин, КН (их изначальная пиратская версия, вероятно, навсегда останется самым красивым изданием); Арндт и Друзья; Хейко; наша универсальная команда тестеров, оба Хольгера, Даг-мар, Маттис, Клаус, Майкл, Сабина и Ральф, Беата и Томас (из-за них нам пришлось играть в эту игру всю дорогу до Шотландии); Уве и Мартин; Ричард, Вольф и другие представители клана Финкс; Ганс и его тестеры из Мюнхена, Йорг, Бернд, Рикарда и их друзья; Ларон, Марк Лалап, Курт и Фрэнк, которые тестировали Первичный Бульон на Собрании Друзей.

Кроме того, множество людей помогли нам с упаковкой: Гюнтер, Бина (она следила за сроками работ); Фабиола, Маргарита и Астрид, специально приехавшие для того, чтобы помочь нам с этим; Вернер и Аннели, которым, в конце концов, разрешили нам помочь.

Волкер, Джон и Джон помогли нам с первой редакцией правил на немецком и английском языке.

Прошло уже много лет, а нам по-прежнему нравится объяснять, запаковывать и отправлять эту игру, видеть, как она приносит радость или обучает студентов, как появляются новые гены и изобретаются новые правила. Мы говорим спасибо мировому игровому сообществу, благодаря которому игра распространилась на как минимум четыре из пяти континентов.



© 1997 Spiele von Doris & Frank, Doris Matthäus & Frank Nestel
Английская версия © 2004 Z-Man Games, Inc.

FAQ и список комбинаций Генов можно посмотреть на www.zmangames.com.

Если у вас есть вопросы, пожелания или предложения – пишите по адресу:

Z-Man Games, Inc., 6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541 USA

email: zmangames@shadowlist.com web: www.zmangames.com

На русский язык правила перевел и сверстал Jay (x1k@pisem.net)