

ТИГР И ЕВФРАТ

Игра Рейнера Кницци для 2-4 игроков

Ур, Ниневия, Вавилон – Библия называет эти города истоками человечества. И ученые соглашаются: в плодородной Месопотамии, меж реками Евфрат и Тигр, действительно находится колыбель цивилизации.

Около 3000 года до Рождества Христова на речных берегах появились первые крупные поселения. Вскоре землепашцы нашли способ орошения удаленных от рек участков. Это достижение имело свои последствия. Возникла проблема транспорта. Без лишнего шума гончарные круги были повернуты на бок, а сверху примостились кособокие телеги. Теперь можно было доставлять с дальних полей больше зерна за одну ходку. И это усовершенствование повлекло за собой новые проблемы. Торговцам, чтобы справиться с увеличившимся оборотом, пришлось подумать над тем, как фиксировать условия и объемы сделок. Они принялись выцарапывать на глине условные значки, из которых образовалась письменность - и даже раньше, чем у египтян. Это изобретение повлекло за собой появление жрецов и чиновников. Тысячу лет спустя древнее и богатое царство Ур было уничтожено, и власть перешла в руки вавилонского царя Хаммурапи. Образовывались новые царства. С севера пришли хетты. Между двумя великими реками господствовал народ Ашура - ассирийцы. Земли их царя Саргона только спустя многие годы поглотила империя Александра Великого. На протяжении веков одна династия сменяла другую. Только одно оставалось неизменно: развитие цивилизации шло рука об руку с борьбой за власть. Далеко не каждый побеждал в этой борьбе, но сам процесс... Игра "Тигр и Евфрат" приглашает вас принять участие в этом захватывающем действе. Поспособствуйте развитию цивилизации.

Кто не может жить в обществе или не нуждается в нём, считая себя самодостаточным, тот либо зверь, либо бог.

(Аристотель, Политика)

Состав игры

- 1 поле

- 153 жетона цивилизации

30 поселений

57 храмов

36 угодий

30 рынков



- 8 жетонов катастрофы



- 1 жетон объединения



- 6 монументов

- 16 жетонов вождей 4-х династий

цари

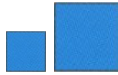
жрецы

пахари

купцы



- 140 жетонов победных очков (по 20 маленьких и 15 больших каждого из 4-х цветов)



- 10 кладов (бесцветные жетоны)



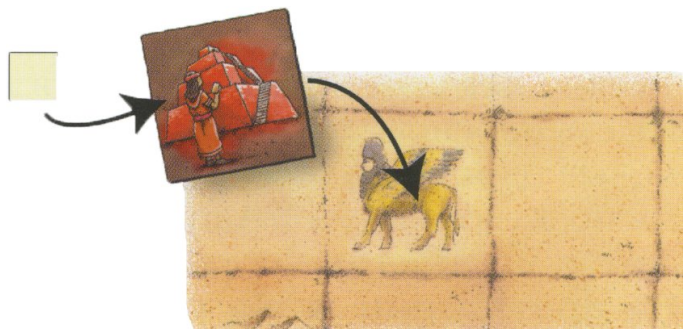
- 4 ширмы

- 1 правила

В этих правилах для удобства жетоны цивилизации будут называться просто жетонами, а жетоны катастрофы и жетоны объединения будут во всех случаях именоваться по полной форме.

Подготовка к игре

Поместите храм и клад на каждую из 10 клеток поля с изображением крылатого зверя. Оставшиеся жетоны убираются в непрозрачный контейнер, откуда и будут извлекаться по ходу игры. Этот контейнер мы назовем пулом жетонов.



Каждый игрок выбирает себе династию, у которой есть четыре вождя, объединённые символом династии. Жетоны вождей династии вместе с двумя жетонами катастрофы кладутся перед игроком. Затем каждый игрок вытаскивает из пула по шесть жетонов и убирает их за свою ширму так, чтобы видны они были только ему.



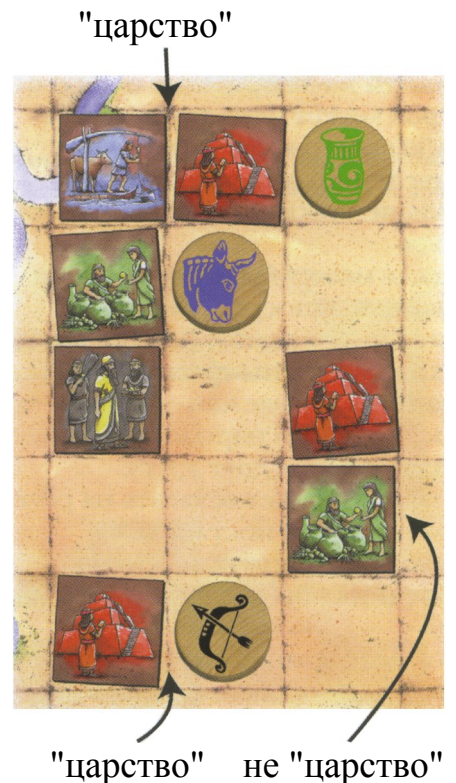
Цель игры

Целью каждого игрока является развитие четырёх ключевых сфер цивилизации: градостроительства, религии, сельского хозяйства и торговли. Чтобы достичь этой цели, участникам игры придётся направлять своих вождей, создавать и расширять царства, строить монументы и разрешать конфликтные ситуации, за что им будут выдаваться победные очки в каждой из четырёх сфер. Победит тот, кто сможет создать самую сбалансированную цивилизацию, у которой не будет слабых мест.

Царства

Термин "царство" требует объяснения. В ходе игры вожди и жетоны выкладываются на поле лицевой стороной вверх. Вожди и жетоны, соприкасающиеся сторонами, называются нераздельными и образуют регион. Нераздельные связи по диагонали не образуются.

Регион, в котором есть хотя бы один вождь, называется царством. Собственно, вокруг этих царств и кружится колесо игры. Царство может вместить нескольких вождей, независимо от того, принадлежат они одному и тому же игроку или разным игрокам. Царства растут по мере присоединения к ним вождей или жетонов. Царства могут объединяться или дробиться. Пока царства содержат вождей разных цветов, все спокойно. Когда же в одном царстве появляются два вождя одного цвета, начинается конфликт.



Ход игры

Право хода передается по часовой стрелке. Игрок, который делает ход, называется действующим игроком. Он может осуществить до двух действий в любом порядке. Захочет ли он проделать два разных действия или дважды проведёт одинаковые, зависит только от него самого. Разрешены следующие действия:

– направление вождя



– установка жетона и получение очков победы



– применение жетона катастрофы



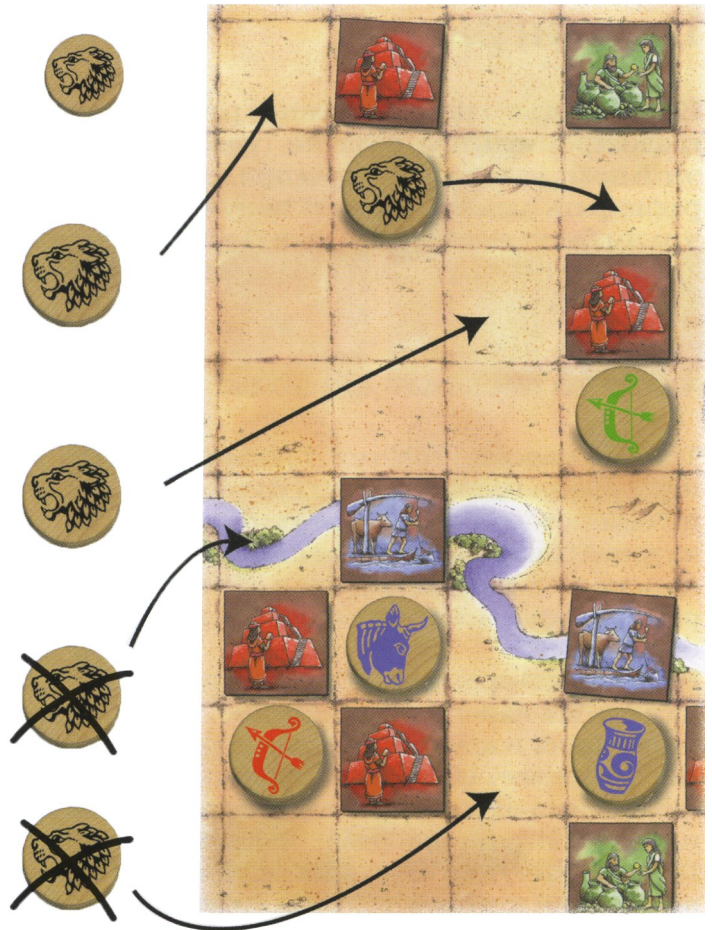
– обмен жетонов



Направление вождя

У каждого игрока в распоряжении есть династия из четырёх вождей: царь (чёрный), жрец (красный), пахарь (синий) и купец (зелёный). Игроки могут направлять только своих вождей. Вождь всегда выставляется на пустую клетку поля. Вождь может прийти из-за пределов поля или игрок может направить куда-либо своего вождя, уже выведенного на поле. Дальше – больше: вождя можно забрать с поля.

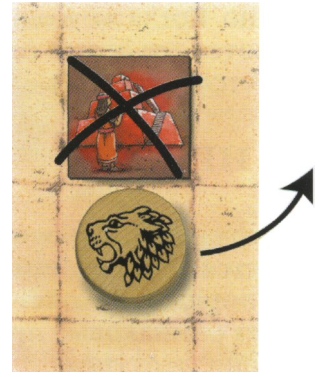
Вождь может быть расположен только в непосредственном контакте с храмом (клетки вождя и храма должны иметь общую границу): предводители народов и боги всегда близки друг другу. Вождь не может вставать на реке. Вождя нельзя поставить в положение, при котором он объединял бы два царства в одно.



В определённых ситуациях жетоны, и особенно храмы, могут переворачиваться или удаляться с поля. Когда переворачивается или снимается с поля последний храм, соседний с клеткой, на которой стоит вождь, этот вождь должен вернуться на руки игроку этой династии.

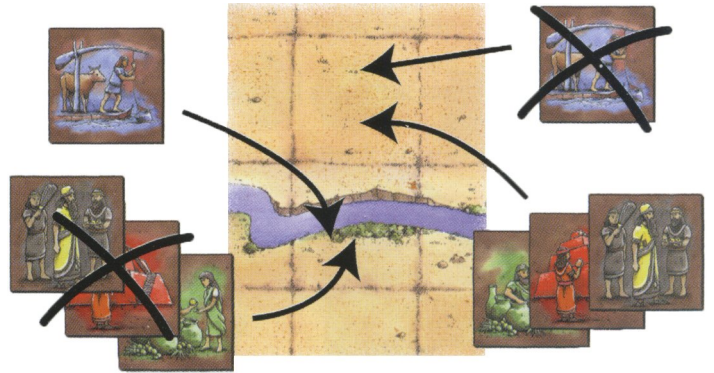
За направление вождя победные очки не начисляются.

Однако без вождей на поле заработать победные очки нельзя.



Установка жетона

В начале своего хода игрок имеет шесть жетонов за ширмой. Они применяются для расширения пределов цивилизации. Жетон берётся из-за ширмы и устанавливается на пустую клетку поля. Синие жетоны можно размещать только на реках. Жетоны остальных цветов не могут располагаться на речных клетках.



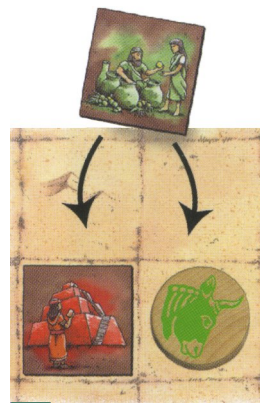
Как правило, за установку жетонов игрок получает победные очки. Победные очки всегда совпадают по цвету с установленным жетоном.

Раздача очков победы

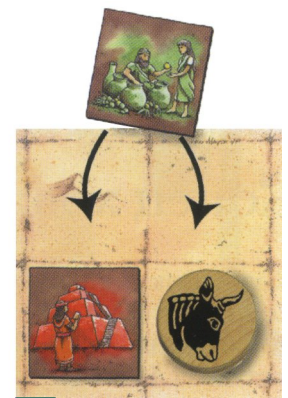
Очки победы выдаются в следующих случаях:

Если жетон устанавливается в царство, а царство содержит вождя совпадающего цвета, то хозяину этого вождя выдается 1 победное очко.

Если в царстве нет вождя, совпадающего по цвету с жетоном, но в царстве есть царь, то 1 победное очко присуждается хозяину царя. Если и царя нет, то победные очки не выдаются.



■ для династии быка



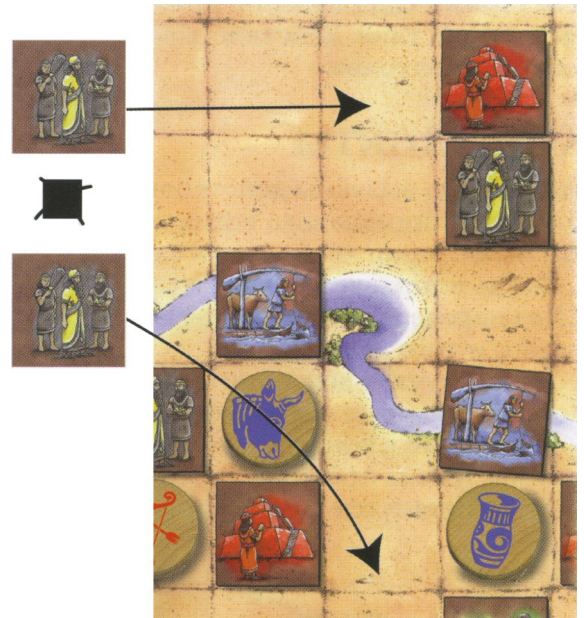
■ для династии быка (чёрный вождь - царь)

Победные очки не выдаются, если:

- жетон устанавливается не в царстве,
- жетон устанавливается так, что объединяет два царства в одно.

Победное очко выдаётся сразу, как только жетон устанавливается на поле. Победные очки хранятся за ширмой в секрете. Маленькие жетоны считаются за 1 победное очко, большие – за 5.

Установленный жетон не может быть передвинут.



Применение жетона катастрофы

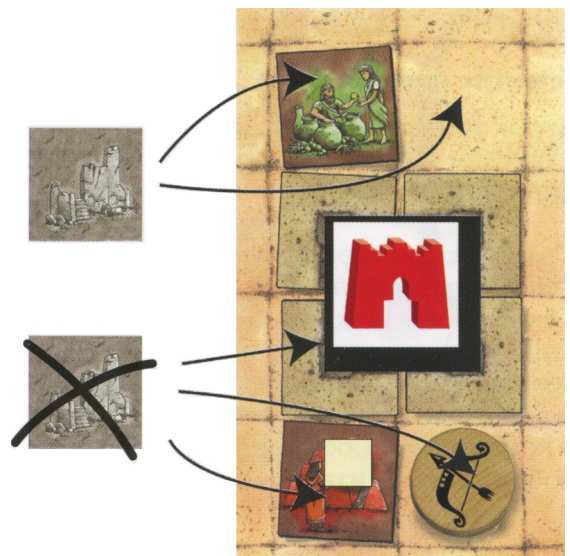
В начале игры каждый игрок получает 2 жетона катастрофы.

Жетон катастрофы выкладывается на пустую клетку или поверх установленного жетона (который затем выводится из игры).

Жетон катастрофы не может лечь поверх жетона, поддерживающего монумент или клад.

Жетон катастрофы не выкладывается поверх вождя.

Жетон катастрофы разрывает связи между вождями или жетонами (так что катастрофа может раздробить царство на две части или больше). Катастрофа может также уничтожить последний храм рядом с вождём, и в этом случае вождь должен будет уйти с поля.



Обмен жетонов

Действующий игрок может отложить лицевой стороной вниз любое число жетонов из-за своей ширмы, а потом восполнить запас из пула. Отложенные жетоны из игры выбывают.

Конец хода

Ход игрока заканчивается, когда он осуществляет оба позволенных действия. Если хотя бы один его вождь соседствует с монументом, игрок получает добавочные очки победы (см. Монументы). Наконец, он добирает "руку" до шести жетонов. Если другие игроки в этот момент имеют на руках менее 6

жетонов (см. Конфликты), они тоже доводят количество жетонов до нормы. Теперь ход передается следующему игроку.

Конфликты, строительство монументов и распределение кладов – это события, которые объясняются в следующем разделе. События могут быть вызваны действиями "направление вождя" или "установка жетона". Эти события являются частью действия. Действие завершается только тогда, когда связанное с ним событие проходит.

Конфликты

Конфликт происходит, когда в царстве оказываются вожди одного цвета. Это может произойти в двух случаях:

- вождь направлен в царство, уже содержащее вождя одного с ним цвета,
- два царства объединяются в одно, и новообразованное содержит двух вождей одного и того же цвета.

В обоих случаях вожди не могут быть отозваны для предотвращения конфликта. Исход конфликта определяется по выложенным на поле жетонам. Вдобавок, вовлеченные в конфликт игроки могут пользоваться своими жетонами из-за ширмы, чтобы повлиять на итоги конфликта. По завершении конфликта в царстве останутся только вожди разных цветов.

1. Вождь направлен в царство, уже содержащее вождя одного с ним цвета

Течение конфликта

Игрок только что направленного в царство вождя становится агрессором. Владелец бывшего в царстве вождя того же цвета, соответственно, называется защитником. Оба вождя черпают свою силу в храмах.

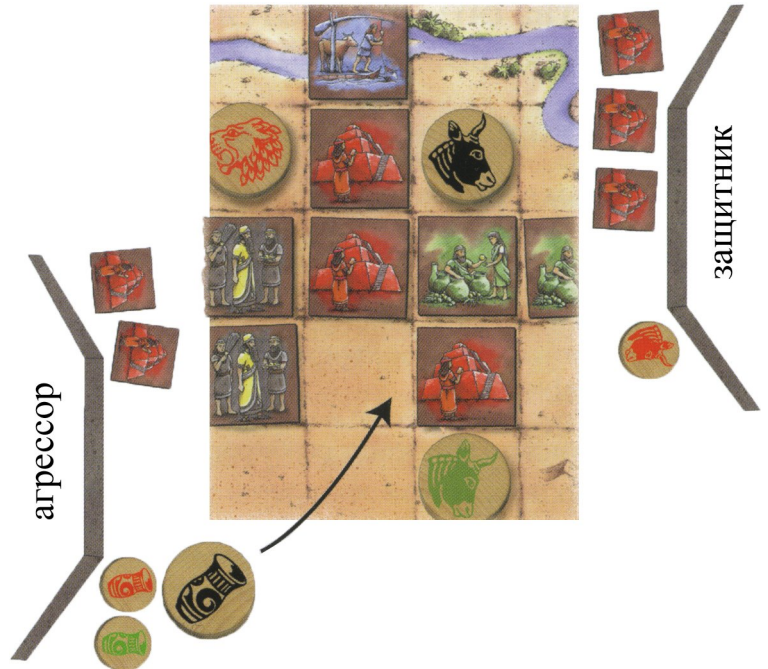
С этой целью агрессор и защитник считают, сколько храмов расположено в непосредственном соседстве с этими вождями. Один и тот же храм может пойти в счёт обоим вождям.

Сначала агрессор, а за ним защитник могут выложить из-за ширмы любое число храмов, помещая их рядом с полем. Каждый игрок может лишь однажды выкладывать добавочные храмы.

В конфликте побеждает тот, у кого больше храмов. В случае ничейного результата побеждает защитник.

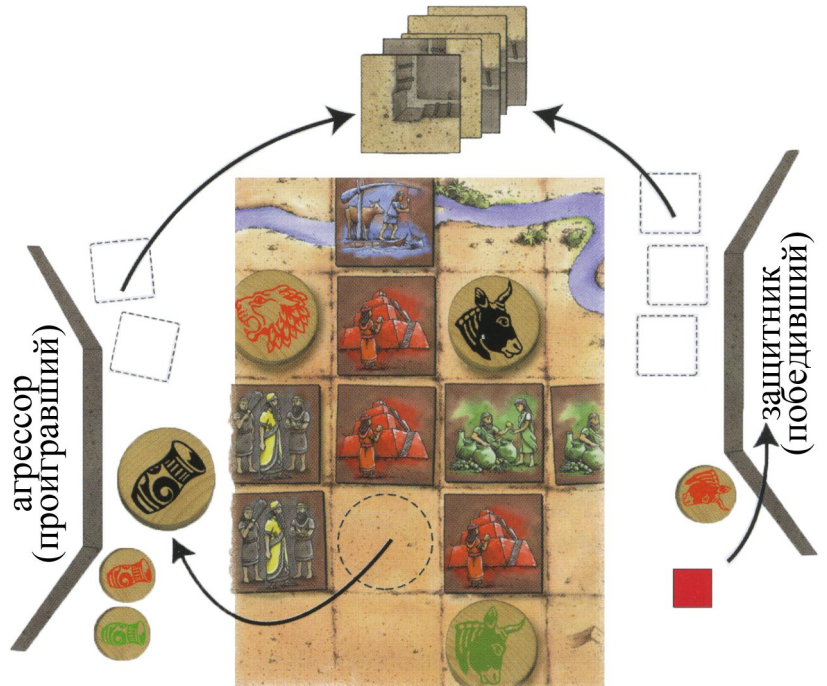
Пример.

У агрессора 2 храма по соседству с вождем, у защитника – 1. Агрессор добавляет 2 храма, защитник – 3. Оба игрока набирают по 4 храма. Ничья. Царство остается в руках защитника.



Последствия конфликта

- Проигравший должен вывести своего вождя с поля.
- Победитель получает 1 красное победное очко (конфликт выигран силой храмов).
- Все добавочные храмы, введенные в игру из-за ширмы, переворачиваются лицевой стороной вниз и выводятся из игры.
- Победитель получает одно красное очко победы. Вождь проигравшего уходит в распоряжение своего игрока. Пять добавочных храмов, участвовавших в конфликте, выходят из игры



2. Два царства объединяются в одно, и новообразованное содержит двух вождей одного и того же цвета

Два царства могут быть объединены за счёт установки жетона, но никогда за счёт направления вождя. Три царства, не говоря уже о большем их числе, уже не могут быть объединены одним жетоном. Как говорилось выше, за установку

жетона, объединяющего царства, победное очко не выдаётся. Вместо этого установленный жетон накрывается жетоном объединения. Возникает новое, более крупное царство. Если в новом царстве нет двух вождей одного и того же цвета, то жетон объединения снимается, и действие завершается без всяких конфликтов. Однако если в новом царстве двое одинаковых по цвету вождей, между ними вспыхивает конфликт.

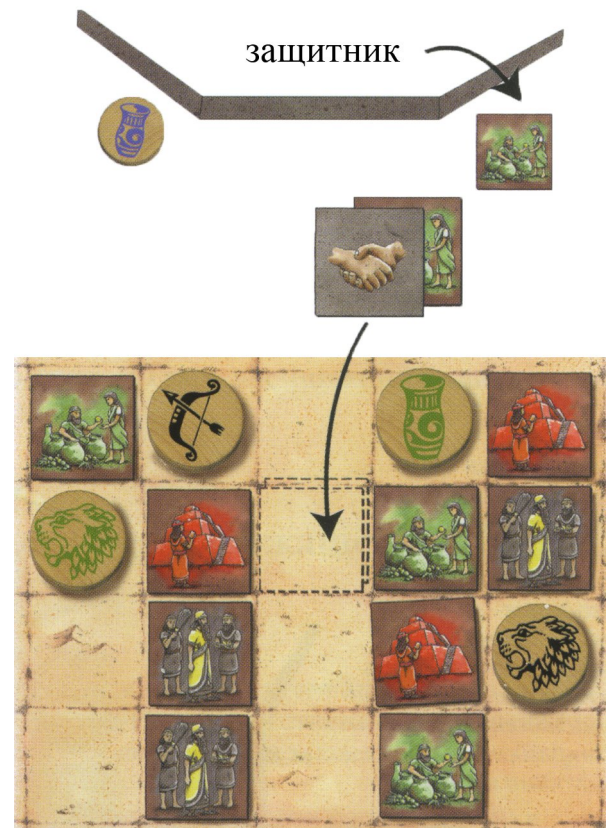
Если конфликт разгорается ещё и по нескольким цветам, действующий игрок решает, какой именно конфликт разбирается первым.

Течение конфликта

Если действующий игрок решает пойти на конфликт одним из своих вождей, он становится агрессором. В противном случае агрессором становится следующий (по часовой стрелке) игрок, у которого есть вождь в этом конфликте. Другой игрок – участник конфликта – становится защитником. Оба – и агрессор, и защитник – пользуются поддержкой своих "приверженцев".

С целью выявить победителя агрессор и защитник подсчитывают число приверженцев на поле. Приверженец – жетон цвета вождя. В счет идут все приверженцы из "родных" царств агрессора и защитника, а не только те, кто стоит на соседних с вождями клетках.

С этого момента и далее конфликт проходит так же, как и в варианте 1. Сначала агрессор, а потом защитник могут выложить рядом с полем дополнительные жетоны приверженцев из-за своих ширм. Каждый игрок может выложить добавочных приверженцев только раз. Тот, у кого больше приверженцев, побеждает. В случае ничейного результата побеждает защитник.



Пример: Возникает два конфликта - между царями и между купцами. Игрок, объединивший царства, решает, что сначала разберутся между собой купцы. Династия Льва получает статус агрессора. В её "родном" царстве приверженец (жетон рынка) только один, поэтому агрессор выкладывает еще 4 добавочных жетона. У защитника в "родном" царстве два приверженца, и еще одного он добавляет, хотя этого и не хватает для того, чтобы изменить исход "встречи". Таким



манером защитник просто избавляется от не особо нужного рыночного жетона. Агрессор собрал пятерых приверженцев, защитник – троих. Агрессор побеждает.

Последствия конфликта

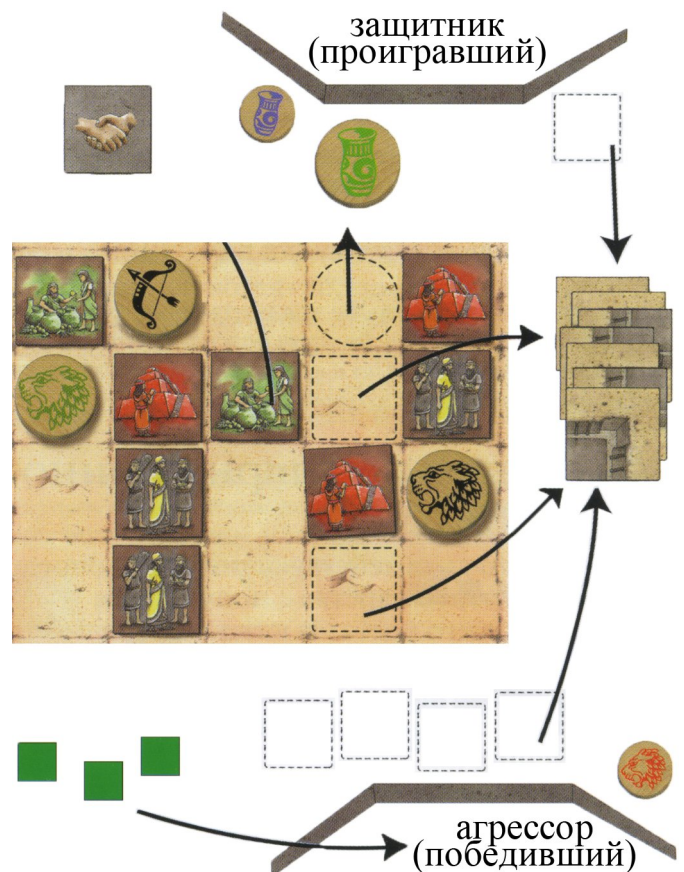
- Проигравший должен вывести своего вождя и удалить всех его приверженцев из "родного" царства.
- Победитель получает по 1 победному очку за изгнанного вождя и за каждого из его удалённых приверженцев этого цвета. Приверженцы, выложенные из-за ширмы, в счёт при наборе очков победы не идут.
- Изгнанный вождь возвращается к игроку. Приверженцы изгнанного вождя и все добавочные приверженцы, которых звали на помощь агрессор и защитник, переворачиваются лицевой стороной вниз и выходят из игры.
- Если конфликт спровоцировали два жреца, в силу вступает исключительное правило: храмы (т. е. приверженцы жрецов), в которых есть клады или рядом с которыми стоят другие вожди, не удаляются с поля. Победные очки выдаются только за изгнанного жреца и те храмы, которые стало возможным удалить.

Когда жетон удаляется с поля, царство может разделиться на две части, а то и больше, и вожди, изначально входившие в конфликт, могут снова оказаться в разных царствах. В таком случае они перестают конфликтовать. А если в царстве остались двое вождей одного цвета, конфликт продолжается, и действующий игрок решает, какой конфликт разбирать. Так действующий игрок может влиять на ситуацию, устанавливая очерёдность конфликтов.

Когда все конфликты разрешены, жетон объединения убирается.

Продолжение примера. Проигравший забирает вождя и удаляет приверженцев. Победитель получает 3 зелёных победных

очка. 5 добавочных жетонов сбрасываются вместе с 2 приверженцами вождя. В конце конфликта царство разваливается на две части. Второго конфликта удаётся избежать. На этот раз всё. Жетон объединения убирается с поля, действие завершено.



В конце хода действующего игрока другие игроки, пользовавшиеся жетонами из-за своих ширм, добирают жетоны из пула до нормы в шесть штук на персону.

Итог: если вождь направляется в царство, в котором есть вождь того же цвета (вариант 1), то храмы решают исход конфликта (внутреннего). При объединении двух царств, когда в новом царстве стоят два вождя одного цвета (вариант 2), этот внешний конфликт решается приверженцами вождей из "родных" царств. Если вам нужна быстрая справка, на ширме прописаны оба этих сценария: вариант 1 – слева, вариант 2 – справа.

Строительство монументов

В игре есть 6 монументов. Каждый монумент состоит из двух разноцветных частей.

Строятся монументы следующим образом:

Действующий игрок устанавливает жетон таким образом, что он завершает квадрат из четырёх жетонов одинакового цвета. Потом он может перевернуть эти четыре жетона лицевой стороной вниз, а сверху соорудить монумент из двух жетонов монумента разного цвета. Один цвет монумента должен совпадать с цветом жетонов в его основании. Если жетоны монумента такого цвета больше недоступны, монумент построить нельзя, так что и жетоны переворачивать лицевой стороной вниз нельзя.

Если установка жетона под монумент провоцирует конфликт, он должен быть разрешён прежде, чем можно будет перевернуть жетоны лицом вниз. Если после конфликта квадрат-основание сохраняется, действующий игрок может построить монумент.

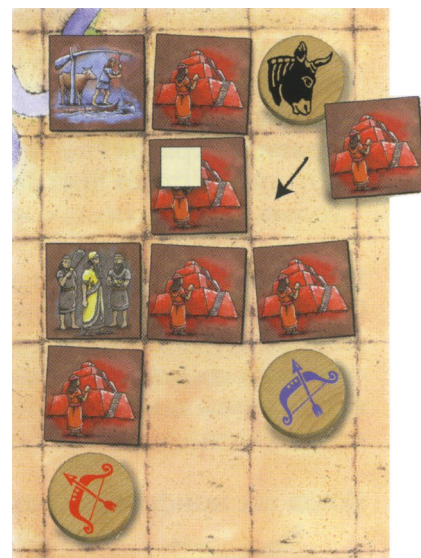
Если действующий игрок не строит монумент за счёт части своего текущего действия, завершив квадрат, жетоны не переворачиваются, и позже на этой площади построить монумент будет нельзя.

Перевернутые жетоны считаются частью региона и царства, соединяя вождей и другие жетоны, но ни в одном подсчете и действии участия не принимают (т. е. они не могут быть приверженцами вождей в конфликтах).

Однажды построенный монумент не может быть разрушен.

Когда под монумент переворачиваются четыре храма, применяются следующие правила: если на одном из храмов находится клад, он остается на нём и в перевернутом состоянии. Если под монумент перевернут последний храм рядом с вождем, вождь возвращается к хозяину.

Пример: Перевернув четыре храма для постройки монумента, строитель лишает вождя-нахаря из династии Лучника последнего храма в его ближайшем окружении. Вождь возвращается к хозяину.

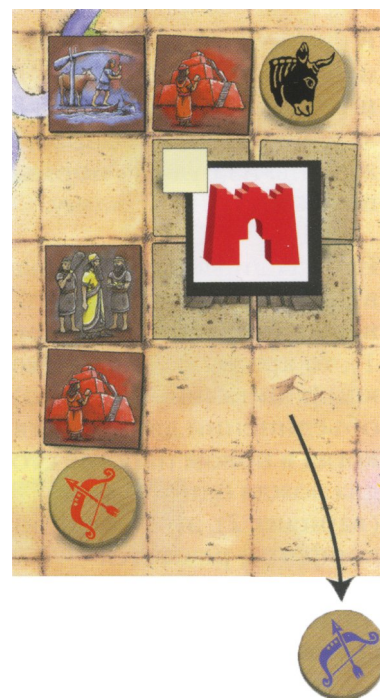


Монументы регулярно приносят очки победы

В конце своего хода действующий игрок определяет, есть ли его вожди в царстве с монументом соответствующего цвета. За каждое совпадение места и цвета действующий игрок получает 1 победное очко соответствующего цвета. Поскольку монументы двухцветные, они могут давать очки за двух вождей одновременно.

Царь получает победное очко только за совпадение с чёрным монументом. Помните: действие по установке жетона позволяет царю получать победные очки других цветов в отсутствие более подходящих вождей. К монументам это правило не относится.

Продолжение примера: В конце хода игрок династии Быка получает черное очко победы. В конце хода игрок-Лучник получает красное очко победы.



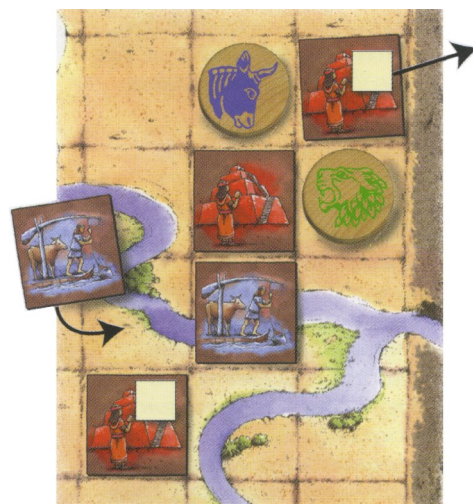
Распределение кладов

В начале игры десять кладов выставляются на десять первых храмов. В ходе игры кладовы распределяются следующим образом:

Если царство содержит более одного клада на момент завершения действия игрока, тогда владелец купца в этом царстве получает все кладовы, кроме одного. Он волен выбрать, какие именно кладовы забрать. Однако предпочтение игрока должно быть отдано, по возможности, кладовым из четырёх угловых храмов поля. Если в царстве нет купца, то кладовы остаются на местах до тех пор, пока в царстве не появится купец.

Пример: Игрок-Лев ставит синий жетон. Сначала игрок-Бык получает синее очко победы. Затем игрок-Лев забирает верхний клад, поскольку купец в этом царстве принадлежит его династии. Он обязан выбрать именно этот клад, поскольку данный храм является одним из четырёх угловых.

Каждый клад - это одно "случайное" очко победы. В конце игры его хозяин может присвоить любому отдельно взятому кладу любой удобный ему цвет (смотри пример подсчета).


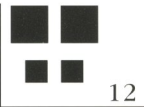
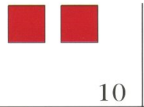
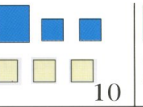
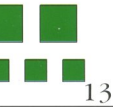

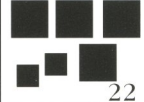
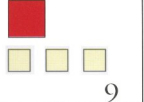
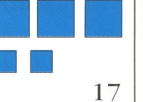
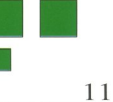

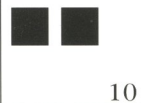
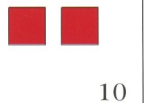
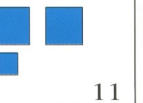


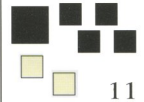
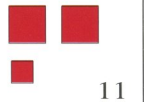




Конец игры и победитель

Игра завершается, если в конце хода действующего игрока на поле осталось только один или два клада. Также игра заканчивается, если в пуле закончились жетоны и игроки не могут добирать жетоны до нормы в 6 штук. Это может произойти во время действия "обмен жетонов" или в конце хода одного из игроков. Вот тут-то игроки убирают ширмы. Игроки меряются очками победы в своих относительно слабых сферах развития. Клады свободно переводятся в любую удобную игроку сферу. Игрок, самая слабая сфера которого развита лучше, чем у других, побеждает. При ничьей игроки меряются очками во второй с конца по развитости сфере, и так далее.

Династия Гончара побеждает!

Гончар сумел применить три клада таким образом, что 11 очков стали самым низким из его результатов. Лев второй. Он был вынужден закинуть свои 3 клада в уголья, чтобы получить там 10 очков, но столько же он имеет и в храмах. Бык тоже добрался до планки в 10 очков победы в

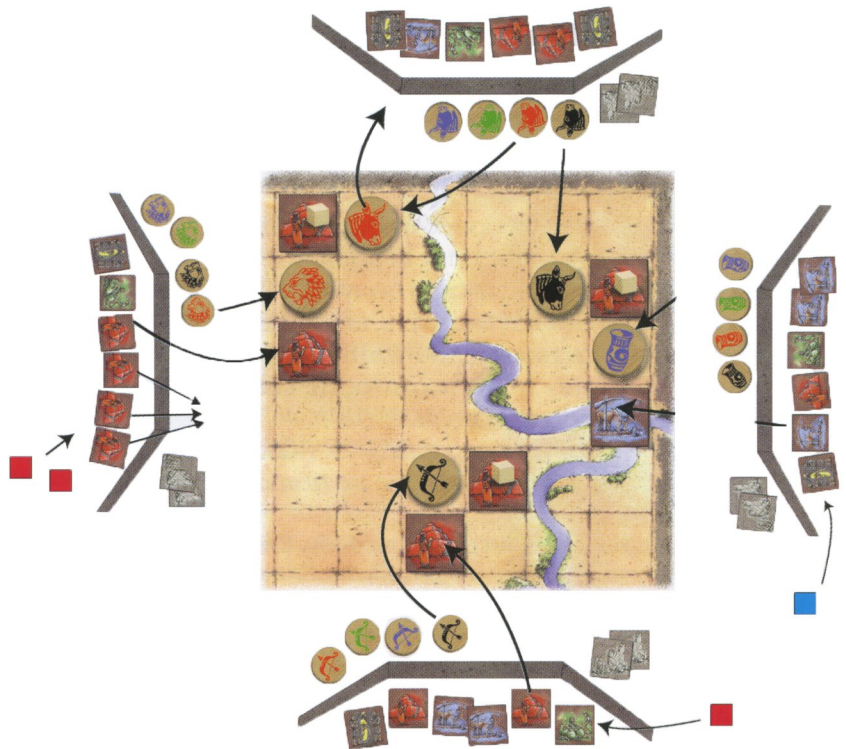
2.					
		12	10	10	13
4.					
		22	9	17	11
3.					
		10	10	11	18
1.					
		11	11	14	11

храмах, 10 очков у него ещё и в поселениях, но зато его третья с конца сфера – уголья – набрала всего 11 очков, а у Льва в поселениях 12 очков, и тут Бык проигрывает Льву, оставаясь на третьем месте. Лучник же забросил свои храмы. Даже трёх добытых кладов не хватило, чтобы его религиозная сфера с 6 очками победы могла что-то противопоставить соперникам. И 22 очка победы в поселениях не спасают его от 4-го места.

Пример первого круга игры

Андрей направляет двух вождей на поле - царя и жреца. Так он создает два царства.

Варвара прежде всего задействовала своего пахаря и увеличила одно из созданных Андреем царств. Затем она ставит уголье в соседнюю с пахарем речную клетку, за что получает 1 синее победное очко (жетон и вождь совпали по цвету, а поскольку вождь-пахарь принадлежит



Варваре, ей и получать награду). Она берёт 1 жетон из пула (действие не показано на плане).

Денис направляет своего царя на поле и создаёт новое царство. Затем он ставит храм и получает красное победное очко. Почему? В царстве нет жреца (совпадающего по цвету с храмовыми жетонами). Следовательно, вознаграждение за воздвигнутый храм получает хозяин царя. Обратите внимание, что Денис поставил храм так, что теперь его вождь имеет два храма в непосредственном контакте. Безопасность прежде всего! Денис добирает 1 жетон.

Карина в самом начале взяла 4 жетона храмов и решила на агрессивные действия. Своим первым действием она направляет своего жреца в то же царство, где находится жрец Андрея. Конфликт налицо. На поле оба игрока имеют по одному храму в поддержку вождей. Карина добавляет 3 приверженцев из-за ширмы, а Андрей отказывается кого-либо выставлять в помощь своему вождю. Он мог бы выставить двоих приверженцев, но этого бы не хватило для ничейного результата с Кариной. Карина побеждает (4:1), её добавочные храмы сбрасываются. Андрей должен убрать с поля своего жреца. За победу в конфликте Карина получает одно красное очко победы. Вторым действием Карина ставит на поле свой четвертый храм и получает ещё 1 красное победное очко. Затем она берёт 4 жетона из пула.