

## Тема и Обзор игры

Между 230 и 221 годами до нашей эры амбициозный и необычайно молодой король династии Цинь Ин Чжен объединил Китай, присоединив все другие так называемые Враждующие Государства (ZhanGuo) в свою империю.

Игра начинается прямо после этого завоевания. Король назвал себя Императором, но завоеванные территории все еще не могли называться Империей. Местное население вновь присоединенных Враждующих Государств до сих пор воспринимают себя как независимые нации, каждая из них имеет свои традиции и законы и не всегда заинтересованы в идее потерять их. Во избежание политического хаоса, Император вначале реформирует старое феодальное управление и разделяет империю на несколько провинций, лично назначая губернаторов. Затем он постановляет, что культурные аспекты, служащие клеем, соединяющим общество вместе, должны быть унифицированы. Внутренние решения были не единственным аспектом,

формирующей эту новую объединенную нацию. С севера угрозы варваров Хунну продолжали сотрясать империю и император знал, что единственный путь остановить эти угрозы был построить один из наиболее амбициозных строений в истории человечества – Великую Китайскую Стену.

В ZhanGuo вам будут предложены задачи способствующие процессу объединения, в целях преобразования разделенных Враждующих Государств в единую Империю. В каждом из пяти раундов игры, вы должны использовать полученные карты наилучшим образом. Вы можете играть каждую карту как на свой планшет для повышения собственной власти в империи, так и на игровое поле для набора рабочей силы, строительства дворцов, желанных для Императора, переназначения чиновников, назначения губернаторов и помощи в строительстве Великой Стены.

Тот кто сможет сделать наибольший вклад в дело Императора станет победителем.

### Компоненты

До начала вашей первой игры извлеките все тайлы из рамок

- 1) 1 игровое поле
- 2) 4 сборных планшета игрока
- 3) 120 карт (по 40 бежевых, оранжевых и коричневых)



- 4) 40 тайлов работников



- 5) 6 тайлов стены



- 6) 12 тайлов целей



- 7) 1 маркер раунда



- 8) 32 губернатора (8 каждого из 4-х цветов игроков)



- 9) 20 стен (5 каждого из 4-х цветов игроков)



- 10) 24 дворца (6 каждого из 4-х цветов игроков)



- 11) 32 дисков целей (8 каждого из 4-х цветов игроков)



- 12) 20 маркеров волнений (черные кубики)



- 13) 60 чиновников: 20 красных кубиков, 20 серых

кубиков, 20 белых кубиков



- 14) 4 100/200 тайлов очков (1 каждого из 4-х цветов

игроков)



- 15) 39 маркеров объединения Бежевых, Оранжевых и Коричневых (каждого из 3-х цветов: 12 стоимости 1, 1

стоимости 3)



### Исходная подготовка

Картинка представляет исходный расклад для игры на 4-х.

В игре, где участвуют менее 4-х игроков верните неиспользуемые компоненты в коробку от игры

#### 1. Игровое поле

- Положите игровое поле на центр стола. Оно разделено на несколько областей (смотри картинку ниже): Награды, Цели, Двор, Регионы, Стены:

- Регионы: 5 регионов, обозначенных этими символами



- Стены: 3 участка стены, обозначенные этими

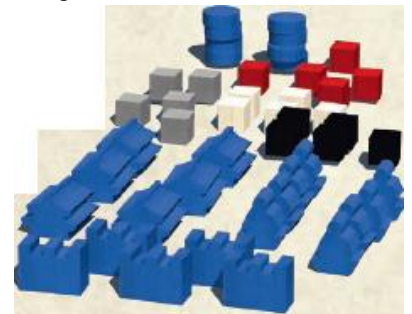


символами. Каждый участок стены имеет 2 секции

#### 2. Запас игрока

- Каждый игрок выбирает цвет (Синий, Красный, Фиолетовый, или Желтый) и берет:

- 8 дисков своего цвета
- 8 губернаторов своего цвета
- 6 дворцов своего цвета
- 5 стен своего цвета
- 5 маркеров волнений
- 5 белых чиновников
- 5 серых чиновников
- 5 красных чиновников



### 3. Карты

- Рассортируйте карты на 3 колоды по цвету на обороте и перемешайте их отдельно

- Положите колоды лицевой стороной вниз рядом с



игровым полем

### 4. Трек раундов

- положите маркер раунда на номер 1 трека раундов



### 5. Маркеры объединения значения 3

- положите маркеры объединения значения 3 (высокие восьмиугольники) на игровое поле рядом с областью



Двора

### 6. Первый игрок

- случайным образом определите первого игрока. Порядок игры устанавливается по часовой стрелке вокруг стола, начиная с первого игрока

- каждый игрок кладет один диск своего цвета на трек наград: первый игрок кладет диск на верхнюю ячейку; диски других игроков кладутся случайным образом на оставшиеся ячейки. Только один диск может занимать каждую ячейку

Примечание: В конце каждого раунда, Диски объединения могут поменять положение. Игрок, чей диск на верхней ячейке, будет первым игроком в следующем раунде. Порядок хода всегда по часовой стрелке вокруг стола, начиная с первого игрока. Положение других дисков на треке наград не соответствует порядку хода. Оно лишь используется как решение ничьи в течении фазы наград объединения – подробности смотри на странице 11



### 7. Победные очки

- каждый игрок кладет один диск своего цвета на ноль на треке победных очков (ПО)

В течение игры, каждый раз когда игрок зарабатывает победные очки, он соответственно продвигает свой диск



Если символ ПО на игровом поле черный, игрок зарабатывает эти победные очки в конце игры.



Если он красный, игрок получает эти ПО немедленно.

### 12. Планшет игрока



4 планшета игрока, каждый отмечен символом: круг, квадрат, треугольник, звезда

Каждый планшет игрока имеет две стороны (сторона-А символы контурные; сторона-В символы сплошные).

Соберите планшет игрока соответствующим образом.



### 8. Диски целей

- каждый игрок кладет оставшиеся 6 дисков своего цвета на игровое поле рядом с областью целей



### 9. Стены

- перемешайте все 6 тайлов стены и положите по одному на каждую из 6-ти секций стены, каждую случайной стороной вверх



### 10. Цели

- область целей разделена на 2 секции. Каждая секция имеет 1 слот стена, 1 дворец, 1 губернатор.

- перемешайте все 4 тайла целей с нарисованной стеной на обороте и положите по одному лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки в каждой из двух секций. Оставшиеся 2 тайла не понадобятся для этой

игры и могут быть убраны в коробку



- повторите это для целей дворца



- и для целей губернатора



Примечание: символы стены, дворца и губернатора, нарисованные на игровом поле должны быть видны, так что кладите тайлы соответственно

### 11. Общий запас

- положите всех работников и маркеры объединения значения 1 (короткие восьмиугольники) (12 каждого цвета при игре на 4-х игроков, 9 при игре на 3-х игроков, и 6 при игре на 2-х игроков) у игрового поля,



чтобы сформировать общий запас

Примечание: Все компоненты ограничены предусмотренным количеством и могут закончиться во время игры. Единственное исключение Работники: в маловероятном случае когда в общем запасе закончатся работники, отмечайте их на листе бумаги. Все компоненты игрока, расположенные перед ним должны всегда быть видны другим игрокам.

Стороны-А одинаковы. Каждая сторона-В имеет особые возможности, отмеченные на них (подробности смотри на странице 13)

- когда вы играете первые разы, мы рекомендуем использовать стороны-А. Каждый игрок берет планшет и помещает его перед собой стороной-А вверх.

- если вы приняли решение играть на стороне-В игроки выбирают свой планшет. Против порядка хода игроков каждый игрок выбирает планшет и кладет его перед собой стороной-В вверх.

- после игры со стороной-В хотя бы раз, игроки могут решить провести процедуру, описанную ниже (аукцион планшетов стороны-В)

Примечание: карты кладутся в область над планшетом игрока, так что оставьте достаточно места между своим планшетом и игровым полем.

Каждый планшет разделен на 5 регионов, обозначающих регионы на игровом поле. Регионы обозначены соответствующими символами (также являющимися номерами от 1 до 5).



Каждый регион также разделен на 2 области: Губернатора и Работников.



### Аукцион Стороны-В планшетов

Подготовьте игру как обычно, но со следующими изменениями в шагах 7 и 12

#### Исходная подготовка – 7. Победные очки

Каждый игрок кладет один диск своего цвета на 15 на треке ПО.

#### Исходная подготовка – 12. Планшеты игроков

Используйте 4 планшета игрока в игре на 4-х игроков, сбрасывая один при игре на 3-х игроков, сбросив два при игре на 2-х игроков. Игроки могут сбросить их случайным образом, либо по согласованию.

Первый игрок делает ставку в победных очках для того чтобы быть первым при выборе планшета, который он будет использовать он должен поставить хотя бы 1 ПО, но может начать с большей ставки). Продолжая по часовой стрелке другие игроки могут сделать большую ставку или пасовать. Если игрок пасовал, он не может включиться в текущий аукцион. Игроки продолжают ставить или пасовать до тех пор, пока не останется один игрок. Он теряет ПО равное его наивысшей ставке, берет планшет по своему выбору и кладет его перед собой стороной-В вверх.

Затем начинается следующий аукцион по тем же правилам. Только игроки, не имеющие планшета перед собой, могут участвовать. Первая ставка будет сделана ближайшим по часовой стрелке игроком к игроку, который последним получил планшет. Это продолжается пока все планшеты не будут разобраны.

Примечание минимальная ставка всегда 1ПО, так что последний планшет всегда будет получен за 1 ПО последним игроком.

Примечание игроки не могут ставить больше ПО, чем они имеют в данный момент

Примечание: игроки должны решить будут ли они использовать один или несколько вариантов (смотри страницу 12) до начала аукциона

#### 13. Чиновники

Каждый игрок получает 5 красных кубиков, 5 серых кубиков и 5 белых кубиков в запас. Они представляют чиновников трех различных типов (военные, гражданские, инспекторы)

- Каждый игрок берет 3 чиновника из своего запаса, как показано на его планшете и кладет их в область губернатора региона 1.



## Обзор раунда

Игра продолжается 5 раундов. Игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО) в конце игры становится победителем. В течение каждого раунда игроки проходят 3 фазы (всегда в одном порядке)

**Фаза 1: Набор карт**

**Фаза 2: Розыгрыш карт**

**Фаза 3: Награды объединения**

### Фаза 1: Набор карт

В начале каждого раунда каждый игрок набирает 2 карты из каждой колоды и берет их в руку. Таким образом, в конце фазы 1 каждый игрок имеет 6 карт в руке, 2 каждого цвета.

### Карты

Игроки разыгрывают свои карты в течение фазы 2 для выполнения действий

Лицевая сторона:

Каждая карта имеет способность, уникальный номер активации (от 1 до 120) и представляет один из трех аспектов объединения: Письменность, Валюта и Законы.

Карты из бежевой колоды представляют письменность, и пронумерованы от 1 до 40; карты из оранжевой колоды представляют валюту и пронумерованы от 41 до 80, а карты из коричневой колоды представляют законы и пронумерованы от 81 до 120

Детальное объяснение каждой способности карт будут рассмотрены позже в правилах (смотри страницу 13)



Оборотная сторона

Центральный символ обозначает аспект объединения карт на лицевой стороне.

Номер внизу обозначает ранг карты, а символ в верхних углах помогает быстро понять какого карта ранга низкого (1-40), среднего (41-80) или высокого (81-120).

Игрок должен держать карты таким образом, чтобы хотя бы один из верхних углов оборотной стороны был виден другим игрокам.



### Фаза 2: Розыгрыш карт

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке вокруг стола каждый игрок один за другим должен сыграть по одной карте с руки для выполнения действия.

Это продолжается пока игроки не сыграют все свои карты и фаза закончится

Как сыграть карту

В свой ход игрок должен сыграть одну карту с руки и либо

- выполнить действие объединения. Он кладет карту в один из пяти регионов своего планшета,



Либо

- выполнить одно из 6-ти действий двора. Он кладет карту на игровое поле в область двора. Карты кладутся лицевой



стороной вверх поверх других карт, формируя стопку.

### Действие объединения

В своей миссии по объединению Враждующих Государств, которые сегодня мы знаем как Китай король Чжен должен был сделать себя императором, и он знал, что он должен унифицировать письменность, законы и единицы измерения – особенно валюту.

Игрок разыгрывает одну карту с руки в регион своего планшета по своему выбору. Он подкладывает карту лицевой стороной вверх под верхний край своего планшета (либо ранее размещенные карты), таким образом, чтобы верхние значки были видны.

Каждый регион планшета игрока может содержать не более 3-х карт. Когда игрок разместил 3-ю карту в регион своего планшета он не может более размещать туда карты.

Размещенные карты не могут быть перемещены или убраны до конца игры.

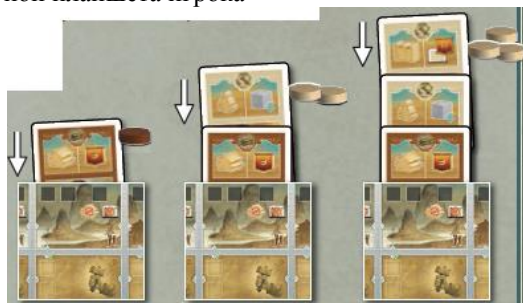


**Маркеры объединения:** Игрок отправляет персонажей в регион в целях сделать вклад в один из аспектов объединения в данном регионе: письменность, валюта, или законы, в соответствии с цветом сыгранной карты.



Когда игрок кладет карту в регион своего планшета он берет из общего запаса и кладет перед собой 1, 2 или 3 маркера объединения значения 1 (в соответствии с тем, сколько карт было уже размещено там) цвета только что сыгранной карты следующим образом:

- 1, если размещена первая карта в регион планшета игрока,
- 2, если размещена вторая карта в регион планшета игрока
- 3, если размещена третья карта в регион планшета игрока



- если маркеров значения 1 соответствующего цвета в общем запасе не осталось, игрок немедленно получает ИПО за каждый маркер, который он не смог получить



Примечание: в течение фазы 3 (награды объединения) каждого раунда игрок, внесшие наибольший вклад в каждый из 3-х аспектов объединения (т.е. тот, у кого больше всего маркеров данного цвета) награждается бонусами. Смотри страницу 10.

*Пример: Игрок разместил карту в регион 2. Это первая карта, помещенная в этот регион планшета и она Коричневая, так что он берет один коричневый маркер объединения.*



**Волнения:** процесс объединения не всегда положительно принимается местным населением

В течение игры некоторые действия могут привести к повышению уровня волнений в определенном регионе.

Уровень волнений в каждом регионе отмечается черным кубиком на треке волнений региона планшета игрока.

Каждый игрок имеет 5 черных кубиков в запасе: один для каждого трека волнений регионов

Примечание: повышение уровня волнений применяется к игроку, выполняющему действие, и не влияет на других игроков.

Трек волнений



- нет кубика в регионе, значит нет волнений

- когда по какой-либо причине уровень волнений в регионе повышается и трек волнений в данном регионе в данный момент пуст, игрок берет один черный кубик из своего запаса и кладет на самую левую черную ячейку данного региона (если волнение возрастает на 1), либо вторую ячейку с лева (если волнение возрастает на 2)
- если кубик уже на треке, для каждого дальнейшего повышения игрок перемещает кубик на один шаг вправо



### Действие объединения и уровень волнений

Когда игрок выполняет действие объединения и кладет

- вторую карту в регион он должен повысить уровень волнений в том же регионе на 1
- третью карту в этот регион он должен повысить уровень волнений в этом регионе на 2

*Пример: Игрок кладет 3-ю карту в регион 4. Уровень волнений в регионе повышается на 2. Там уже был кубик в самой левой ячейке региона, таким образом, общий уровень теперь 3. Размещенная карта оранжевая, так что игрок берет 3 оранжевых маркера объединения*



### Треки волнений

В зависимости от региона и того какая сторона планшета игрока используется треки волнений могут содержать 2, 3 или 4 ячейки, представляющие максимальный уровень волнений, который может быть в данном регионе.

Игрок не может выполнять действия, которые приводят к волнениям в регионе, выходящим за максимально возможный уровень

*Пример: Максимально возможный уровень волнений – 3. Есть уже две карты в регионе, а текущий уровень волнений 2. Игрок не может разместить 3-ю карту в данном регионе, потому что это повысит уровень волнений на два, приводя к общему уровню – 4, что будет больше, чем максимальное.*

Примечание: Уровень волнений также повышается, когда игрок выполняет действие нанять работников (смотри страницу 8) и может быть уменьшен выполнением действия назначить одного губернатора (смотри страницу 8), активацией некоторых карт, либо использованием одной из возможностей стороны-В планшета игрока (смотри страницу 14)



### Действия двора

Многие вещи меняются в порядке становления Китайской империи единой, и Император не тратит время в пустую. Он разделил империю на провинции, лично назначая губернаторов; он начинает строительство Великой Китайской Стены и постановляет возводить великолепные дворцы в его честь. Для отчета по данным процессам игроки посылают эмиссаров прямо в императорский двор, которые докладывают о каждом действии в его новой провинции.

Игрок разыгрывает одну карту с руки в область двора игрового поля. Первая карта в области двора кладется лицевой стороной вверх на ячейку. Следующие карты помещаются лицевой стороной вверх поверх, образуя стопку.



Он должен выполнить одно из шести доступных действий двора:

	построить одну стену		построить один дворец		нанять работников		переназначить чиновников		нанять одного чиновника		назначить одного губернатора
--	----------------------	--	-----------------------	--	-------------------	--	--------------------------	--	-------------------------	--	------------------------------

Важно: Каждое действие двора может быть выполнено любой картой (независимо от ее цвета, номера или способности). Игрок только что поместивший карту наверх колоды говорит какое действие он хочет выполнить и выполняет его.

Важно: Игрок может выбрать только то действие, которое он в состоянии выполнить и он должен выполнить выбранное действие.



### Нанять одного чиновника

Император разделил империю на несколько провинций. В игре провинции сгруппированы в 5 регионов. Каждая провинция контролируется тремя различными чиновниками: 1 военный, 1 гражданский, 1 инспектор (представленные красным, серым и белым кубиками)

Каждый игрок имеет в запасе 5 красных кубиков, 5 белых кубиков и 5 серых кубиков.

Игрок должен взять одного чиновника на выбор (красного, серого или белого) из своего запаса и положить его на свой планшет в область губернатора региона по своему выбору. Нет ограничений по числу чиновников (одного или разных цветов), которые могут быть представлены в каждой области губернатора.

Напоминание: Чиновники в запасе игрока ограничены представленным числом. Если все чиновники игрока уже на планшете игрока, игрок не может выполнить данное действие.

Пример: Игрок выбирает поместить красного чиновника в регион 2



### Переназначить чиновников

Чиновники могут быть назначены как в область губернатора, так и в область работников. Когда они назначены в область губернатора они имеют правительственные обязанности (смотри Назначение одного губернатора, страница 8). Когда они назначены в область работников они занимаются наймом местного населения для работы на императора (смотри найм работников страница 8).



Выполнение этого действия позволяет игроку потратить 1 – 3 очка переназначения для переназначения его чиновников на своем планшете в другой регион или другую область того же региона

Одно очко переназначения позволяет игроку переместить одного своего чиновника:

- из области губернатора региона в область губернатора соседнего региона
- из области работников региона в область работников соседнего региона, располагая его на свободную ячейку. Область работников каждого региона может содержать не более 2-х чиновников. Если нет свободных ячеек в этой области работников, чиновник может перемещаться через нее (потратив еще очко переназначения), но не может остановиться там.
- из области работников региона в область губернатора того же региона



Напоминание: нет ограничения в количестве чиновников (того же или разных цветов), которые могут быть представлены в каждой области губернатора

Игрок может разделить очки переназначения между различными чиновниками, или потратить их всех на одного чиновника. Если у игрока нет чиновников на его планшете, он не может выполнять это действие.

Соседство: два региона считаются соседними, если на игровом поле их границы обозначены сплошными линиями. Если вместо границ стена – они не считаются соседними



Важно: Перемещение чиновников из области губернатора региона в область работников того же региона не стоит очков переназначения и может быть выполнено в любое время в течение хода игрока,



независимо от выполняемого действия

Напоминание: область работников каждого региона может содержать не более 2-х чиновников

Пример: Игрок тратит:

- 1 очко переназначения на перемещение одного красного чиновника из области работников региона 2 в область губернатора того же региона, и

- 2 очка переназначения на перемещение одного белого чиновника из области губернатора региона 3 в область губернатора региона 5





## Назначить одного губернатора

Назначение губернатора означает, что игрок имеет полный политический контроль над провинцией. Назначение губернатора в провинцию повышает стабильность целого региона, так что уровень волнений падает

Игрок должен назначить одного губернатора в один регион.

Игрок говорит в какой регион он хочет назначить губернатора, затем он:

1. Должен убрать одного чиновника каждого цвета (1 красный+1белый+1 серый) из области губернатора того же региона



на своем планшете, поместив их обратно в запас

2. Должен поместить одного своего губернатора из своего запаса в этот регион на игровом поле. Он ставит его на свободный квадрат бонуса по выбору и немедленно получает обозначенный бонус (смотри ниже); если нет свободных квадратов, он ставит его в регион в область около квадратов (в этом случае он не получает бонусы)



Напоминание: Губернаторы в запасе игрока ограничены представленным количеством. Если все губернаторы игрока уже на игровом поле, игрок не может выполнять это действие.

3. Если черный кубик есть на треке волнений этого региона на планшете игрока, игрок обновляет этот уровень волнений до нуля убрав черный кубик обратно в свой запас. Если трек волнений свободен, игрок просто пропускает этот шаг.

## Доступные бонусы



Игрок может немедленно потратить 4 очка переназначения по обычным правилам



Игрок может немедленно взять одного чиновника по своему выбору из своего запаса и поместить его на планшет в зону губернатора региона по своему выбору



Игрок немедленно набирает 4 ПО

Примечание: в конце игры каждый регион будет подсчитан один раз. В каждом регионе, ПО будут начислены за наличие большинства губернаторов там. Смотри страницу 12.



## Нанять работников

Тысячи крестьян вынуждены были покинуть свои поля, чтобы принять участие в строительстве Великой Стены, а также величественных дворцов, которые Император повелел вам построить в его честь. Это повышало недовольство среди населения.

Игрок должен нанять одного или 2-х работников в один регион

Игрок говорит в какой регион он нанимает, затем

1. За каждого чиновника, размещенного в области работников этого региона (независимо от их цвета) он должен взять одного работника из общего запаса и положить его на свой планшет в область работников того же региона. Может быть максимум два чиновника в каждой области работников, так что игрок может взять не более 2-х работников. Если нет чиновников в области работников региона, игрок не может нанимать работников в данный регион.

Напоминание: перемещение чиновника из области губернатора в область работников одного и того же региона не стоит очков переназначения и может быть сделано в любое время в течение хода игрока, независимо от выполняемого действия. Область работников каждого региона может содержать не более 2-х чиновников.

2. Независимо от того сколько работников нанял игрок, он должен повысить уровень волнений в том же регионе на 1

Напоминание: Игрок не может выполнять действия, которые приведут к волнениям в регионе за максимально допустимый уровень. Так что, если черный кубик уже в самой правой ячейке региона, игрок не может нанимать работников в этот регион.

*Пример: Игрок перемещает 2-х чиновников (1 красный и 1 серый) из области губернатора региона 3 в область работников того же региона. Затем он нанимает работников в регион 3. Теперь в области работников два чиновника, так что игрок берет 2-х работников, Затем он повышает уровень волнений в регионе 3 на 1.*



## Построить один дворец

Игрок должен построить один дворец в одном регионе

Игрок говорит в каком регионе он хочет построить дворец, затем он:

1. Должен убрать со своего планшета 2-х работников из этого региона, плюс одного работника из другого региона по своему выбору, поместив их обратно в общий запас;

2. Должен поместить один свой дворец из своего запаса на игровое поле на свободную ячейку этого региона (есть 4 доступных ячейки при игре на 4-х, 3 при игре на 3-х, 2 при игре на 2-х). Только один дворец может занимать каждую ячейку. Если нет доступных ячеек в регионе, больше не возможно построить дворец в этом регионе.

Напоминание: Дворцы в запасе игрока ограничены представленным числом. Если все дворцы игрока на игровом поле игрок не может выполнить это действие.







3. Если возможно взять один маркер объединения значения 3 по своему выбору с игрового поля. Если нет маркеров объединения значения 3 на игровом поле он просто пропускает этот шаг.

4. Набирает ПО равное общему количеству карт (от 0 до 15), размещенному на планшете игрока (независимо от их цветов или регионов)



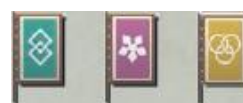
Важно! Если в регионе планшета игрока черный кубик  расположен либо в ячейке над этим символом , или в самой правой ячейке трека волнений, игрок не может строить дворец в этом регионе

*Пример: Игрок строит один дворец в регионе 4. Он должен убрать двух работников из региона 4 и одного работника из другого региона по своему выбору. Он выбирает регион 5. Больше нет доступных маркеров объединения значения 3 на игровом поле, так что он не получает их. У него 6 карт на планшете, так что он набирает 6ПО.*



### Построить одну стену

Существует 3 участка стены обозначенные этими символами.



Каждый участок стены

имеет две секции, каждая из которых связана с тайлом стены

Игрок должен построить одну стену в одной секции

Игрок говорит в какой секции он хочет построить стену, затем он:

1. Должен положить одну из своих стен из своего запаса на игровое поле на свободную ячейку этой секции по своему выбору. Каждая секция имеет 3 ячейки. Только одна стена может занимать каждую ячейку. Один игрок не может иметь более одной стены на одной и той же секции. Если больше нет доступных ячеек, не возможно строить стену в данной секции.



Напоминание: Стены в запасе игрока ограничены представленным количеством. Если все стены игрока уже на игровом поле, игрок не может выполнить это действие.

2. Должен убрать со своего планшета 1, 2 или 3-х работников (в соответствии с тем как много палочек нарисовано на ячейке, куда он поставил стену), положив их обратно в общий запас. Если он должен убрать 2 или 3 работника все они



должны быть из различных регионов.

Примечание: стена не относится к какому-либо региону, так что игрок может выбирать из каких регионов взять работников (учитывая, что они все из разных регионов)

Примечание: в конце игры он наберет ПО, в соответствии с положением его стены (ячейки с большим количеством палочек стоят больше очков) и тем насколько он удовлетворяет критериям показанным на соответствующем тайле (подробности смотри на странице 14)



### Активация способностей карт

Как было сказано ранее любое действие двора может быть выполнено любой картой (независимо от цвета, номера или способности). Как бы то ни было, основываясь на номере активации сыгранной карты, после того как игрок выполнил выбранное действие двора игрок может также активировать способности одной или более своих карт на планшете.

Игрок может определить порядок активации. Способности нарисованы в верхней части карты. Активация способности означает, что игрок получает бонус, нарисованный в правой части способности (смотри страницу 13)

Активация способности требует двух условий:

- сыгранная карта (т.е. та, что только что помещена на верх стопки в области двора) имеет соответствующий номер активации (смотри ниже); и

- игрок выполнил запускающее действие двора (нарисованное на левой стороне способности)

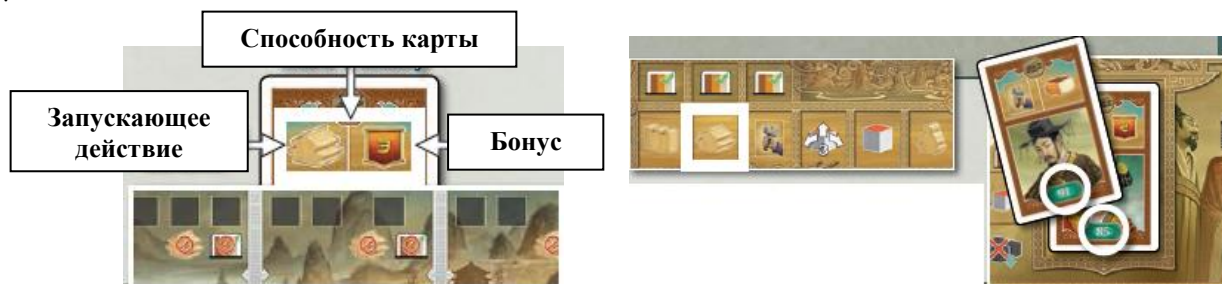
Для активации способности, запускаемой действиями «построить одну стену», «построить один дворец», либо «нанять работников», сыгранная карта (т.е. та, что только что была сыграна на верх колоды в области двора) должна иметь больший номер активации, чем карта прямо сейчас находящаяся под ней.



Для активации способности, запускаемой действиями «нанять одного чиновника», либо «назначить одного губернатора» сыгранная карта (т.е. та, что только что была сыграна на верх колоды в области двора) должна иметь ниже номер активации, чем карта прямо сейчас находящаяся под ней.



Пример: для активации способности этой карты номер активации сыгранной карты должен быть выше, чем номер карты под ней, и игрок должен выполнить действие «построить один дворец» области двора. Если он делает это – он получает ЗПО.



Внимание!

- Цвет и способность карты, сыгранной в область двора всегда неважен
- Номер активации карты, сыгранной в область двора относится только к активации способности на планшете игрока, но не влияет на возможность выполнения любого из 6-ти действий двора по выбору игрока (любое действие двора может быть выполнено любой картой). Таким образом, игрок например может выполнить действие «назначить одного губернатора», сыграв карту с большим номером, чем карта под ней. Он выполнит действие как обычно, но не активирует какую-либо из способностей карт.

- если игрок выполнил определенное действие двора и не имеет карт со способностями, запускаемыми этим действием, он просто заканчивает свой ход после выполнения действия двора.

Примечание: если это первая карта, сыгранная в область двора, игрок может решить значение начального номера (на ячейке нарисован X).

Примечание: действие «переназначение чиновников» не запускает какие-либо способности карт

Важно! Если в регионе его планшета черный кубик установлен на самой правой ячейке трека волнений, игрок не может активировать карту этого региона.

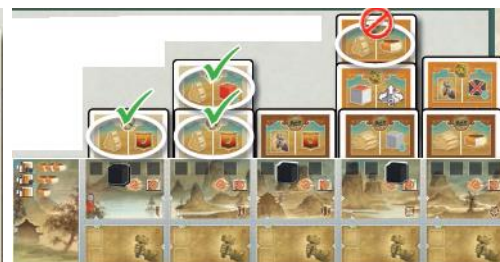


Напоминание: Если черный кубик установлен на самую правую ячейку трека волнений региона, он также не может строить дворцы в этом регионе (смотри страниц 9)



Пример: игрок говорит, что он хочет выполнить «назначение одного губернатора» области двора.

Номер активации сыгранной карты 40. Номер активации карты ниже – 70. Он выполняет действие «назначить одного губернатора» как обычно, а также, поскольку сыгранная карта имеет номер активации ниже, чем карта под ней, он может активировать все способности своих карт, запускаемые действием «назначить одного губернатора». Не смотря на это, он не может активировать карту региона 4, потому что черный кубик на самой правой ячейки трека волнений этого региона.



### Фаза 3: Награды объединения

Когда игроки сыграют все 6 своих карт, фаза 2 заканчивается и начинается фаза наград объединения. Награды даются игроку, который сделал наибольший вклад (то есть тот, у кого больше всего маркеров объединения данного цвета)в объединение по аспектам начиная с письменности (бежевый), продолжая валютой (оранжевый) и заканчивая законами (коричневый). Награды указаны в области наград игрового поля и даются в зависимости от:

- аспекта (для каждого аспекта, награды указаны в соответствующем ряду) и
- раунда (награды первого раунда указаны в первой колонке слева, награды для второго раунда во второй колонке и т.д.)



Игроки складывают значения своих маркеров объединения письменности (бежевые восьмиугольники).

Напоминание: Короткие восьмиугольники стоят 1 за каждый, высокие восьмиугольники – 3 за каждый.



Чтобы иметь право на награду игрок должен иметь хотя бы 1 маркер объединения этого цвета. Если ни один игрок не имеет маркеров этого цвета соответствующая награда не присуждается.

Игрок с наибольшим значением по маркерам объединения письменности говорит хочет ли он принять награду или спасовать (в случае ничьей смотри разрешение ничьей ниже). Примечание: в порядке получения, игрок должен иметь возможность в настоящий момент получить полную награду.

- если он принимает награду, он должен вернуть все свои бежевые восьмиугольники (значения 1 уходят в общий запас, значения 3 – на



игровое поле) и должен получить награду. Затем он перемещает свой диск с текущей позиции в колонку текущего раунда в ячейку награды, которую он только что получил

*Пример: первый раунд Красный имеет больше всех маркеров письменности. Он получает награду и перемещает свой диск на соответствующий слот.*

- если он пасует (потому что он не может или не хочет получить награду) он оставляет свои восьмиугольники, он не получает награду, и не перемещает диск

- после того как он спасовал, игрок со вторым наивысшим значением может выбрать хочет ли он получить награду или спасовать. Так продолжается до тех пор, пока награда не будет получена, либо все игроки не спасуют

Затем следует такая же процедура для валюты (оранжевый) и законов (коричневый)

Примечание: игрок может получить более одной награды в одном раунде. В таком случае он перемещает свой диск на ячейку последней полученной награды.



Ничья:

В случае ничьей порядок разрешения следующий:

- диски на треке наград – сверху вниз, затем

- диски на колонке текущего раунда сверху вниз

*Пример: Текущий порядок разрешения ничьей таков: синий, желтый, красный, фиолетовый*



Новый первый игрок:

После того как все три аспекта были проверены, возвратите все диски на трек наград, следуя текущему порядку разрешения ничьей. Игрок с диском в самой верхней ячейке будет первым игроком на следующий раунд

*Пример: синий – новый первый игрок*

Примечание: в конце игры каждый аспект объединения будет подсчитан один раз. Для каждого аспекта ПО будут присвоены за преимущество в маркерах объединения данного цвета. Смотри страницу 12.



#### Доступные награды:



Игрок берет одного чиновника по своему выбору из своего запаса и ставит его на свой планшет в область губернатора в регион, указанный на ячейке



Игрок берет двух красных чиновников из своего запаса и кладет на свой планшет в область губернатора региона, указанного на ячейке



Игрок берет двух серых чиновников из своего запаса и кладет на свой планшет в область губернатора региона, указанного на ячейке



Игрок берет двух работников из общего запаса и кладет на свой планшет в область работников региона, указанного на ячейке



Игрок устанавливает одного губернатора. Он не сбрасывает чиновников. Губернатор полученный в раундах 3 и 4 должен быть установлен на планшете игрока по выбору в один из двух указанных регионов; губернатор, полученный в раунде 5, в регион по выбору игрока



Игрок строит одну стену. Он не сбрасывает работников



Игрок строит один дворец. Он не сбрасывает работников. Примечание: Он не получает маркер объединения значения 3

Примечание: все остальные правила действуют как обычно



1-4-й раунды: после фазы 3 переместите маркер раунда на один шаг вправо для отметки номера раунда, который начинается, и затем начинайте следующий раунд

5-1 раунд: после окончания фазы 3, игра окончена (смотри страницу 12)

**Цели:** Император хочет строить дворцы и назначать губернаторов в определенных регионах и строить стены на особых участках стены.

В самой правой части игрового поля есть две секции целей. Каждая секция включает одну цель стены, одну цель дворцов, одну цель губернаторов. Каждый тайл имеет от двух до четырех символов (либо региона либо участка стены). В порядке выполнения цели игрок должен иметь хотя бы один соответствующий объект (губернатор, дворец, стена) на игровом поле в каждой локации, указанной символами.



*Пример: Выполняя эту цель игрок должен иметь хотя бы: две стены на бирюзовом участке стены (один на каждой секции) и одну стену на золотом участке стены.*



*Пример: выполняя эту цель игрок должен иметь хотя бы: один дворец в регионе 1, один дворец в регионе 2 и один дворец в регионе 5*

В конце своего хода (в дополнение к выполненным действиям) или после получения награды объединения, игрок может указать на выполнение одной или нескольких целей. За каждую выполненную цель игрок помещает один свой диск в первую свободную ячейку (слева направо) соответствующего слота цели. Только один диск может занимать каждую ячейку. Один игрок не может иметь более одного диска на одной и той же цели.



*Примечание: Тайл указывает минимальное требование (т.е. хорошо, если игрок имеет больше объектов, чем указано на тайле, как в том же так и в другом регионе или участке стены).*

*Примечание: Иногда игрок может забыть заявить о выполненной цели. В этом случае можно заявить об этом в следующий ход (независимо от выполняемого действия или получения награды).*

*Примечание: В конце игры игрок получает ПО, в соответствии с тем как много дисков у него в каждой секции. (смотри страницу 12)*

## Конец игры

После пятого раунда игра заканчивается. Игроки получают очки за:

### 1. Большинство губернаторов в каждом регионе



Каждый регион считается один раз. В каждом регионе, ПО будут получены за большинство губернаторов там. Игрок с наибольшим количеством губернаторов в регионе получает 9ПО плюс 3ПО за каждого своего губернатора в этом регионе. В случае ничьей очки будут разделены (с округлением вниз) между игроками с ничьей.

*Пример: регион 1: красный имеет 2 губернатора, синий имеет 1 губернатора. Красный получает 15 ПО (9ПО+3ПО+3ПО)*

*Пример: регион 4: красный имеет 1 губернатора, желтый имеет 1, фиолетовый имеет 1. Каждый получает 4ПО (9ПО+3ПО)/3*

### 2. Большинство маркеров объединения в каждом из 3-х аспектов



Игрок, имеющий наибольшее количество маркеров письменности получает 5ПО, игрок, имеющий наибольшее количество маркеров валюты получает 6ПО, а игрок, имеющий наибольшее количество маркеров законов получает 7ПО. Игроки не перемещают свои диски. В случае ничьей, игрок с диском, находящимся выше на треке наград – побеждает

### 3 Диски в секции целей



Для каждой секции игрок проверяет есть ли у него 1, 2 или 3 диска. Затем он подсчитывает свои диски в этой секции следующим образом:

- ПО, указанные ниже его диска, если у него один диск в этой секции;
- дважды ПО, указанные ниже его дисков, если у него два диска в этой секции;
- трижды ПО, указанные ниже его дисков, если у него три диска в этой секции;

*Пример: Верхняя секция: синий имеет один диск на ячейке 5ПО цели губернатора, и один диск на ячейке 2ПО цели стены Нижняя секция: он имеет один диск на ячейке 3ПО цели губернатора. Он получает всего: 17ПО: 14ПО за диски в верхней секции (5ПО+2ПО)x2 плюс 3ПО за диск в нижней секции*

### 4. Свои стены на игровом поле (смотри страницу 14)

Победитель – игрок с наибольшим количеством ПО.

В случае ничьей, игрок с диском выше на треке наград – победитель.

**Варианты** каждый вариант может быть использован независимо

**Фаза 1 – набор карт:** 1-4 раунды: Из каждой колоды каждый игрок тянет 3 карты, берет две из них на выбор в руку и сбрасывает оставшуюся лицом вниз. Все сброшенные карты затем перемешиваются вместе и кладутся лицом вниз на дно соответствующей колоды. Раунд 5: каждый игрок тянет две карты из каждой колоды и берет их в руку.

**Порядок игроков: Фаза 2 – Разыгрывание карт:** положение диска на треке наград обозначает порядок хода (вместо порядка хода по часовой стрелке).

**Волнения – Найм работников:** игрок должен повысить уровень волнений в регионе на один за каждого только что нанятого работника



## Советы по стратегии

Один из наиболее важных аспектов, на который Вам следует обращать внимание это баланс между картами, которые вы играет на свой планшет и на игровое поле.

Больше карт сыграно на планшет – более сильными могут быть действия двора, когда вы их предпринимаете, но в тоже время меньше вы оставили чтобы сыграть на игровое поле, выполняя действия двора и запуская способности.

Мы советуем, особенно для первой игры сыграть 3 или 4 карты на свой планшет в первом раунде до начала выполнения действий двора.

Также если вы планируете активировать способности, запускаемые определенным действием двора, вы должны обратить внимание на цвет карт, которые все еще в руках ваших оппонентов.

Например если вы планируете активировать способность, запускаемую строительством одного дворца, может быть полезно сохранить выбор карт с высоким номером на руке, вместо розыгрыша их на свой планшет, особенно если оппоненты все еще имеют коричневые карты на руках.

Иногда активация способности столько раз сколько возможно это то, на что вы должны нацелиться, но постарайтесь не заикливаться на идее, что это обязательное условие для победы. Иногда более полезно выполнять действие двора в данный конкретный момент (например построить дворец или стену до тех пор, пока все ячейки не заняты), даже без активации соответствующих способностей лучше, чем потеря времени для их активации.

Также важно учитывать требования целей, потому что они могут быть очень полезным руководством по стратегии, при принятии решения где вы строите стену или дворец или куда назначаете губернатора.

Больше дисков в секции – больше ПО вы получите, так что решайте какую цель вы хотите выполнить, мы советуем вам сосредоточиться на одной секции за раз.

## Бонусы способностей карт

Каждая способность карты запускается специальным действием двора (отмеченным слева) и дает бонус (отмеченный справа) (смотри страницу 9). Игрок может выбрать порядок активации.



Игрок может взять один маркер объединения значения 1 на свой выбор из общего запаса. Если он не может потому что в запасе нет маркеров объединения значения-1 он получает 1ПО



Игрок может потратить до двух очков переназначения, следуя обычным правилам.



Игрок набирает указанные ПО (2 или 3 в зависимости от карты)



Игрок может взять одного работника из общего запаса и положить на свой планшет в область работников того же региона, что и карта. Уровень волнений не растет.



Игрок набирает ПО равные общему количеству карт, расположенных на планшете игрока (независимо от их региона) обозначенного цвета (бежевый, оранжевый, коричневый)



Игрок может снизить на один уровень волнений в регионе по выбору. Он перемещает черный кубик на один шаг влево (или кладет его обратно в запас, если он был на самой левой ячейке).



Игрок может снизить на один уровень волнений в том же регионе, что и карта. Он перемещает черный кубик на один шаг влево (или кладет его обратно в запас, если он был на самой левой ячейке).



Игрок может переместить одного работника из области работников региона по выбору в область работников соседнего региона.



Игрок может взять одного чиновника обозначенного цвета (красного, серого или белого) из своего запаса и положить его на свой планшет в область губернатора того же региона, что и карта.

## Возможности стороны-В планшетов игроков

Когда игрок выполняет действие двора нанять работников он нанимает одного дополнительного работника в тот же регион, затем он может потратить одно очко переназначения, следуя обычным правилам.

Напоминание: в порядке найма работников в регионе должен быть хотя бы один чиновник в области работников данного региона.



После выполнения игроком действия двора «назначить одного губернатора» он может переместить одного работника из области работников региона по выбору в область работников соседнего региона



После того, как игрок выполнит действие двора «построить одну стену» или «нанять одного чиновника» он получает 1 маркер объединения значения 1 на выбор из общего запаса. Если он не может, потому что маркеры объединения значения 1 закончились он получает 1ПО.



После того, как игрок выполнит действие двора «переназначение чиновников» или постройка одной стены» он может снизить уровень волнений в регионе по выбору далее положить одного работника из общего запаса в область работников того же региона

Он не может помещать работника в регион без фактического понижения уровня волнений в данном регионе



После выполнения действия двора «нанять одного чиновника» игрок может потратить до 2-х очков переназначения, следуя обычным правилам

После выполнения действия двора «назначить одного губернатора» игрок может переместить одного из своих губернаторов, размещенных на игровом поле (включая только что помещенного) из региона по выбору на свободную область соседнего региона. Только что перемещенный губернатор не

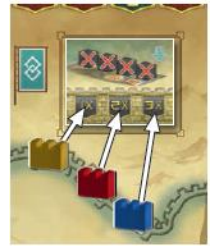
приносит бонусы и не позволяет игроку снизить уровень волнений региона в который он перемещен

Примечание: возможности планшета игрока всегда активны (независимо от номера активации сыгранной карты). Игрок может выбрать порядок активации между ними и способностями активируемых карт на его планшете.

### Тайлы стены

Каждая секция стены на игровом поле связана с тайлом стены. Каждый игрок набирает ПО в конце игры, в соответствии с положением каждой его стены (т.е. где она на ячейке с одной полоской, на ячейке с двумя полосками или на ячейке с тремя полосками) и насколько хорошо он отвечает критериям, отраженным на связанном тайле стены.

Низ каждого тайла показывает три уровня ПО. Игрок набирает ПО, отраженные слева, посередине или справа, соответственно если его стена на ячейке с одной полоской, на ячейке с двумя полосками или на ячейке с тремя полосками соответствующей секции.



Исходя из положения его стены игрок получает:



1, 2 или 3 ПО за каждый регион его планшета, где трек волнений свободен



1, 2 или 3ПО за каждый регион его планшета, где общее число чиновников (область губернатора плюс область работников) больше либо равно уровню волнений



2, 3 или 4ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 1 серый чиновник (либо в области губернатора, либо в области работников)



2, 3 или 4ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 1 красный чиновник (либо в области губернатора, либо в области работников)



2, 3 или 4ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 1 белый чиновник (либо в области губернатора, либо в области работников)



5, 10 или 15ПО минус общее волнение всех регионов его планшета



2, 3 или 4ПО за каждый набор из трех карт разных цветов на его планшете (независимо от их региона)



2, 3 или 4ПО за каждый регион его планшета, где есть 3 карты (независимо от их цвета)



1, 2, или 3ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 2 карты одного цвета



1, 2, или 3ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 1 оранжевая карта



1, 2, или 3ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 1 коричневая карта



1, 2, или 3ПО за каждый регион его планшета, где есть хотя бы 1 бежевая карта