

ТЕРРАКОТОВАЯ АРМИЯ

兵马俑



ПРАВИЛА ИГРЫ



ТЕРРАКОТОВАЯ АРМИЯ

兵马俑

Император Цинь Шихуанди отошел в мир иной. Для защиты императора в загробной жизни необходимо собрать огромную армию из самых преданных воинов, которые будут охранять гробницу императора. Вы будете одним из тех, кому поручено создать эту великолепную армию.

В игре «Терракотовая армия» вы станете талантливыми мастерами и художниками, трудящимися над созданием удивительных статуй. Во время игры вы будете собирать ресурсы, улучшать своих рабочих и добиваться расположения советников императора. Ваша цель – сыграть ключевую роль в процессе создания терракотовой армии, а ваш успех будет измеряться победными очками. Во время игры вы и другие игроки будете действовать совместно, но после окончания пятого раунда только один из вас – тот, кто обладает наилучшими навыками – будет объявлен победителем.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПЛАСТИКОВАЯ ШПИЛЬКА



ДИСКИ ДЕЙСТВИЙ

1 СРЕДНИЙ ДИСК ДЕЙСТВИЙ



1 ВНУТРЕННИЙ ДИСК ДЕЙСТВИЙ

ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ ВОИНОВ



4 ЖЕТОНА "+100 ПО/+200 ПО"



12 ЖЕТОНОВ ЦЕЛЕЙ



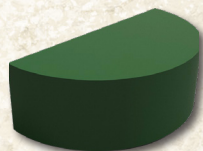
ФИШКИ ИНСПЕКТОРА



РЕСУРСЫ

Примечание: считается, что количество ресурсов неограниченно. Если компоненты в общем запасе закончились, используйте любую подходящую замену.

МАРКЕР РАУНДА



90 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ ГЛИНЫ



ЖЕТОНЫ

3 ЖЕТОНА ПРИОРИТЕТА

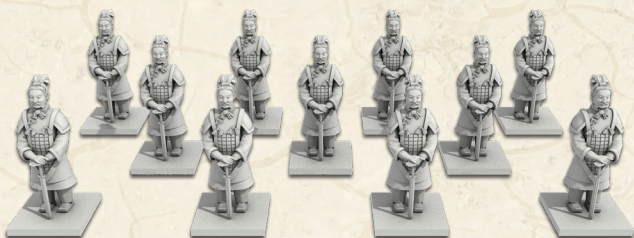


90 МОНЕТ



МИНИАТЮРЫ ВОИНОВ

11 ОФИЦЕРОВ



11 АРБАЛЕТЧИКОВ



11 СТРАЖЕЙ



11 СОЛДАТ



МИНИАТЮРЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

4 МУЗЫКАНТА



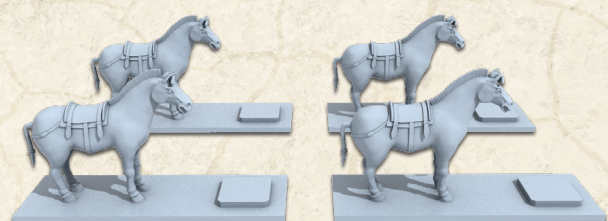
4 ПЕХОТИНЦА



4 ЛУЧНИКА



4 ЛОШАДИ



КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

16 ЖЕТОНОВ ОРУЖИЯ

по 4 каждого из 4 видов



24 ЖЕТОНА МАСТЕРОВ

по 6 каждого из 4 видов в цветах игроков



4 МАРКЕРА ДЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

по 1 каждого из четырех цветов игроков



4 МАРКЕРА ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

по 1 каждого из четырех цветов игроков



20 УМЕЛЬЦЕВ

по 5 каждого из четырех цветов игроков



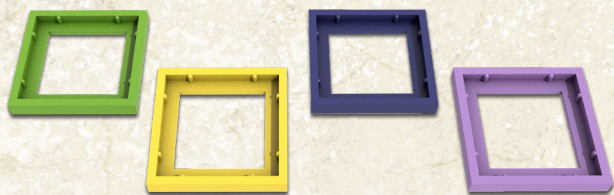
20 РЕМЕСЛЕННИКОВ

по 5 каждого из четырех цветов игроков



60 ОСНОВАНИЙ ДЛЯ ВОИНОВ

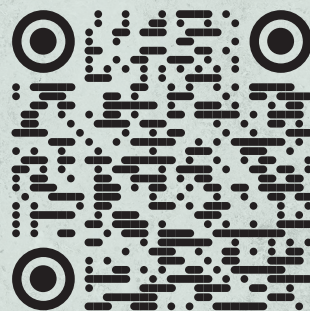
по 15 каждого из четырех цветов игроков



УТЕРЯННЫЕ ИЛИ
ПОВРЕЖДЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО ПОДДЕРЖИВАТЬ ИГРУ В АКТУАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ

Мы обязуемся поддерживать каждую игру после ее выпуска. Несмотря на тщательное тестирование и многократные циклы как внутренней, так и сторонней редактуры и корректуры, иногда, через несколько месяцев или даже лет после выхода игры, мы сталкиваемся с необходимостью исправления правил или незначительной корректировки игрового процесса. Мы обещаем своевременно выпускать обновлять правила, а также, при необходимости, опубликовать расширенный FAQ с пояснениями. Указанные файлы будут доступны для загрузки с нашего сайта в формате PDF.



ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ



Предполагается, что запас монет, глины и оснований для миниатюр бесконечен. Если у вас закончился какой-либо из них, используйте подходящую замену. В частности, при игре только с 2 игроками каждый может использовать два цвета для оснований миниатюр.

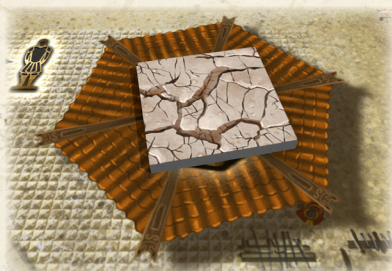


ПОДГОТОВКА ИГРЫ



До начала вашей первой игры, аккуратно выдавите все картонные компоненты и рассортируйте все другие компоненты, так как в этом случае подготовка к игре будет намного проще. Соберите диски действий с помощью пластиковой шпильки таким образом, чтобы средний диск находился непосредственно на игровом поле, а внутренний – поверх среднего (см. инструкцию по сборке на странице 5).

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Выложите жетоны глины и монеты рядом с игровым полем – это общий запас.
3. Положите по одному жетону сухой глины на каждый из 4 складов на игровом поле.



Жетон глины на ячейке склада сухой стороной вверх.

4. Положите диски действий на колесо действий, установив его в случайном начальном положении.

При размещении дисков действий, убедитесь, что вы совместили границы ячеек действий диска с границами ячеек действий внешнего диска, напечатанного на игровом поле:



Границы ячеек действий должны всегда оставаться совмещенными на протяжении всей игры. Диски можно вращать во время игры, но границы ячеек должны быть всегда совмещены, как показано выше. Указанный сектор называется сегментом.

5. Возьмите 5 случайных жетонов целей и разместите их по 1 в каждую ячейку шкалы раундов лицевой стороной вверх таким образом, чтобы маленький треугольник находился в нижнем левом углу. Верните все используемые жетоны целей обратно в коробку.
6. Поместите маркер раундов на первую ячейку шкалы раундов.



Разместите по одному случайному жетону цели лицевой стороной вверх на каждую из пяти ячеек получения победных очков. Разместите маркер раундов на начальной ячейке.

7. Выставьте по одной фишке инспектора на начальные деления каждой из двух шкал инспекторов рядом с мавзолеем.



Обе фишки инспектора размещаются на начальных делениях: одна на горизонтальной шкале, другой на вертикальной.

8. Разместите органайзер для воинов около игрового поля, рядом с мавзолеем.



Органайзер для воинов выставляется рядом с мавзолеем. Убедитесь, что каждый столбец органайзера содержит миниатюры воинов только одного вида, согласно иллюстрации на боку органайзера.



9. Разместите все 16 миниатюр специалистов на предназначенных им местах на основном игровом поле, ниже мавзолея.



Все миниатюры каждого из 4 видов специалистов размещаются все вместе, согласно форме их оснований как указано на иллюстрации ниже данной области на поле.

10. Сложите жетоны приоритета в стопку по порядку, начиная с **жетона с наибольшим значением в самом низу**, и разместите данную стопку на ячейку над шкалой порядка хода.

- Используйте только жетон «1» для 2 игроков.
- Используйте только жетоны «1» и «2» для 3 игроков.
- Используйте все три жетона для 4 игроков.



При формировании стопки жетонов приоритета жетон с наибольшим номером всегда должен находиться внизу стопки.

11. Выдайте каждому игроку 3 монеты и 4 жетона оружия (выложите их неактивной стороной вверх).
12. Каждый игрок должен выбрать цвет и взять следующие компоненты выбранного цвета:
- 6 жетонов мастеров,
 - 15 основ для миниатюр воинов,
 - 5/4/3 умельцев (для игры при 2/3/4 игроков),
 - 5/4/3 ремесленников (для игры при 2/3/4 игроков),
 - 1 маркер для подсчета победных очков, и
 - 1 маркер очередности хода.

Верните все компоненты игроков неиспользуемых цветов в коробку.



Игровые компоненты желтого игрока при игре вдвоем.

13. Поместите всех ремесленников каждого игрока в общий запас рядом с игровым полем.



Запас ремесленников для игры на 3 игроков.

14. Разместите маркеры подсчета победных очков на деление «0» шкалы победных очков.
15. Любым способом по своему выбору случайно определите первого игрока и разместите его маркер очередности хода на самую верхнюю позицию шкалы очередности хода. Выставьте остальные маркеры очередности хода на шкалу очередности хода в порядке по часовой стрелке от первого игрока.



Жетоны порядка хода выложены для игры на троих, первый игрок – желтый, синий – второй, зеленый – третий.

16. Второй по очередности хода игрок получает 1 жетон сырой глины. Если есть третий игрок, он получает 2 жетона сырой глины и 1 монету. Если есть четвертый игрок, он берет 3 жетона сырой глины и 2 монеты.



Любые жетоны глины, получаемые вами перед началом игры, необходимо выложить сырой стороной вверх. Разница между сырой и сухой глиной будет разъяснена далее.

Вы готовы начинать играть!



Раскладка игры на трех игроков.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

*Некоторые основные понятия важны только при выполнении определенных действий.
Указанные понятия (и связанные с ними правила) объяснены ниже.*

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый раз, когда вы получаете победные очки, переместите ваш маркер победных очков и отметьте их на шкале победных очков, размещенной вокруг игрового поля. Если вы набрали больше 100 победных очков, возьмите жетон «+100 ПО». Если вы набрали больше 200 победных очков, переверните указанный жетон на сторону «+200 ПО».

В настоящих правилах словосочетание «победные очки» сокращается до «ПО».

РАБОЧИЕ – УМЕЛЬЦЫ И РЕМЕСЛЕННИКИ

Ваш запас умельцев и ремесленников совместно – это ваши рабочие. В начале игры в вашем распоряжении есть определенное количество умельцев. По мере продвижения игры вы можете улучшить некоторых ваших умельцев до ремесленников. Каждый раз, когда в правилах упоминаются «рабочие», этот термин относится в равной мере и к умельцам, и к ремесленникам. Каждый раз, когда в правилах упоминаются конкретно «Умельцы» или «Ремесленники», это касается только указанного вида рабочих.



Синий умелец (слева) и синий ремесленник (справа).

СЫРАЯ И СУХАЯ ГЛИНА

Глина (в виде жетонов глины) – главный ресурс, необходимые для создания статуй воинов. Как в реальной жизни создавать статуи можно только из

сырой глины. В игре «Терракотовая армия» глина представлена двусторонними жетонами глины. Только жетон глины, лежащий сырой стороной вверх, может быть использован для оплаты стоимости производства статуи воина.



Жетон глины сырой стороной вверх (слева) и сухой стороной вверх (справа).

ВОИНЫ И СПЕЦИАЛИСТЫ

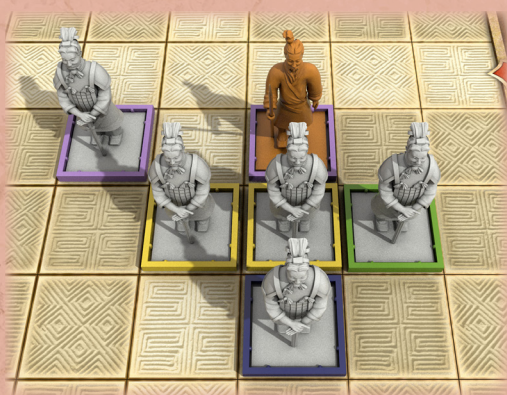
Миниатюры игры представлены двумя видами статуй: воины и специалисты. В целом, воинов создают из сырой глины, а специалисты покупаются за монеты (и используя особое оружие). Миниатюры только что созданных воинов отмечаются основанием цвета игрока для определения их владельца в мавзолее, а миниатюры специалистов – нет. Фактически, основания миниатюр специалистов отличаются по форме для того, чтобы напоминать вам об этом, а также для обозначения их особых способностей.



Все миниатюры воинов имеют квадратные подставки, которые легко вставляются в основания для миниатюр в цветах игроков (верхний ряд). Все миниатюры специалистов имеют основания другой формы (нижний ряд).

ГРУППЫ ВОИНОВ

Во время игры вы будете выставлять миниатюры воинов в мавзолее. Размещение воинов может привести к созданию **групп**. В терминах игры группа состоит из **2 или более** миниатюр **одного вида**, которые соседствуют ортогонально. Миниатюры в группе могут принадлежать разным игрокам (что определяется по цветным основаниям миниатюр). В мавзолее может находиться множество отдельных групп из миниатюр одного вида.



Пример: на изображении выше можно увидеть одну группу из 4 офицеров: 2 принадлежат желтому игроку, 1 — синему, и 1 — зеленому. Фиолетовый офицер не входит в группу, так как не соседствует ортогонально с каким-либо из офицеров в группе. Фиолетовый солдат также не входит в группу, так как это другой вид воина.

ЖЕТОНЫ ОРУЖИЯ

У каждого игрока есть 4 жетона оружия, ровно по 1 каждого из 4 видов. Каждое оружие в вашем распоряжении либо активно, либо неактивно. Каждый раз, когда вы используете активное оружие, переверните жетон на неактивную сторону. Каждый раз, когда действие позволяет вам подготовить оружие, вы можете перевернуть жетон оружия на активную сторону (если жетон уже активен, эффект действия не применяется).



4 жетона оружия неактивной стороной вверх (верхний ряд) и активной стороной вверх (нижний ряд). Виды оружия (слева направо): меч, алебарда, арбалет и копье.

ДОМИНИРОВАНИЕ И ПРИСУТСТВИЕ

В игре «Терракотовая армия» у вас будет много возможностей для получения победных очков за доминирование и присутствие. Для получения доминирования, вы должны быть единственным игроком с **самым большим** количеством определенного вида ресурсов или вида статуй, за которые в данный момент начисляются очки (если вы единственный игрок, вы доминируете). Что касается присутствия, у вас должен быть хотя бы 1 определенный вид ресурсов или статуй, за которые в данный момент начисляются очки.

Если вы получаете очки за доминирование, вы **НЕ ПОЛУЧАЕТЕ** также очки за присутствие.

Если между двумя или более игроками возникает ничья, никто не получает доминирования. Однако считается, что у всех таких игроков есть присутствие.

Примечание: во время подсчета очков в конце игры, очки за доминирование и присутствие начисляются иначе!

ИНСПЕКТОРЫ

Есть две фишки инспектора, каждая для соответствующей шкалы. Перемещение инспектора «вперед» означает перемещение фишки в направлении, указанном стрелками. Если фишка инспектора уже находится на последнем делении шкалы инспектора, то она перемещается на начальное деление этой шкалы (согласно направлению, указанному длинной стрелкой).

ХОД ИГРЫ

Игра «Терракотовая армия» проходит в 5 раундов. Каждый раунд игроки по очереди делают ходы, размещая рабочих для выполнения действий. После того, как каждый игрок выполнит действие, ход переходит к следующему игроку согласно текущей очередности хода. Как только все игроки используют всех своих рабочих, раунд заканчивается, происходит начисление победных очков, и выполняется подготовка к следующему раунду. В конце пятого раунда происходит финальное начисление победных очков. В игре побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. Фаза действий
2. Фаза начисления победных очков
3. Фаза очистки

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время этой фазы согласно текущей очередности хода, игроки по очереди выставляют своих рабочих на колесе действий на игровом поле.

Когда наступает ваша очередь разместить рабочего, выполните следующие действия, в указанном порядке:

1. ПОВЕРНИТЕ ДИСК (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Вы можете выбрать либо внутренний диск, либо средний диск и заплатить 2 монеты, чтобы повернуть выбранный диск на 1 деление в направлении, указанном его стрелками. **Внутренний диск** вращается только **по часовой стрелке**. **Средний диск** — только **против часовой стрелки**.



Внутренний диск и средний диск могут вращаться только в направлении имеющихся на них стрелок. В центре колеса действий находится напоминание о том, что стоимость такого поворота равна 2 монетам.

Если вы решите повернуть диск, помните, что сделать это можно **ТОЛЬКО ОДИН РАЗ**.

Нельзя поворачивать диск на более чем одно деление и нельзя поворачивать больше одного диска за раз.

НЕЛЬЗЯ повторять данный шаг, даже заплатив указанную стоимость несколько раз.

После вращения дисков не забудьте выровнять ячейки действий соответствующим образом.

2. ВЫСТАВЬТЕ РАБОЧЕГО (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Выставьте одного из ваших рабочих на свободную ячейку на колесе действий. Каждый сегмент колеса действий имеет две ячейки для рабочих.

- Вы можете разместить **любого** рабочего на **любую** ячейку какого-то сегмента, если **обе** ячейки этого сегмента свободны.
- Если **одна** из ячеек в каком-либо сегменте уже занята умельцем (либо вашим, либо другого игрока), а другая ячейка — свободна, в нее можно выставить только **ремесленника**.
- **Ни один** из видов рабочих не может быть размещен в сегменте, занятом ремесленником.



Так как данный сегмент полностью свободен, любой рабочий может быть размещен на одну из выделенных ячеек.



Так как этот сегмент уже занят умельцем, вы можете разместить только ремесленника в выделенной ячейке. Вы не можете разместить там еще одного умельца.



Так как данный сегмент уже занят ремесленником, вы не можете разместить в нем никакого другого рабочего, даже несмотря на то, что в нем еще есть свободные ячейки.

3. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

В том сегменте, куда вы выставили своего рабочего, начиная с ячеек внутреннего диска и двигаясь в направлении внешнего диска, выполните действия по одному за раз, полностью применяя все эффекты прежде, чем перейти к следующему действию.

Когда вы выполняете действие из ячейки внутреннего или среднего дисков, вы обязаны (выберите один вариант):

- выполнить указанное действие,
- взять 1 сырую глину **или** 1 монету, **или**
- ничего не делать.

Выполняя действия из ячейки внешнего диска (напечатанного прямо на игровом поле), вы обязаны **либо**:

- выполнить указанное действие, **или**
- ничего не делать.

Действие А будет выполнено первым, действие В – вторым, действие С – третьим.



Вместо того, чтобы выполнять действие А, вы можете взять 1 сырую глину или 1 монету.

Вместо того, чтобы выполнить действие В, вы можете взять 1 сырую глину или 1 монету.

Вы не можете взять глину или монету вместо выполнения действия С.

Вы **ОБЯЗАНЫ** выполнять действия, начиная с ячейки на внутреннем диске и двигаясь в направлении внешнего диска.

Хотя вы **МОЖЕТЕ** не выполнять действие с ячейки внешнего диска, вы **НЕ МОЖЕТЕ** взять за это глину или монету.

ДЕЙСТВИЯ НА ДИСКАХ

	Получите указанное количество монет (2/3/4).
	Получите указанное количество сырой глины (2/4).
	Потратьте указанное количество сырой глины для создания статуи воина, разместите ее в мавзолее. См. страницу 13 для более подробных правил создания и размещения воинов и активации их способностей.
	Переверните все ваши жетоны глины, которые лежат сухой стороной вверх, на мокрую сторону.
	Превратите умельца, которого вы использовали для этого действия, в ремесленника. Уберите умельца, использованного для выполнения этого действия из игры, разместите одного из ваших ремесленников из общего запаса на его месте. Это действие не имеет эффекта, если рабочий уже является ремесленником, хотя вы можете взять 1 сырую глину или 1 монету вместо этого.

     	Если у вас есть жетон мастера вашего цвета в данной области мастеров на игровом поле: используйте способность указанного мастера (см. «Способности мастеров», страница 17). Если у вас еще НЕТ жетона мастера вашего цвета в данной области мастеров на игровом поле: Сначала выберите один из ваших жетонов мастера, оплатите его стоимость в монетах (количество монет указана на жетоне) и разместите его в соответствующей области мастеров. Затем используйте способность указанного мастера. Если вы решили купить мастера и не использовать его способность, данное действие все равно считается выполнением действия мастера, так что вы не можете вместо него взять глину или монету. Каждый игрок может иметь только один жетон мастера в каждой области мастеров на игровом поле
	Возьмите верхний жетон приоритета из стопки жетонов приоритета, если таковые еще остались, и разместите его перед собой. Если на жетоне есть изображение сырой глины, сразу же возьмите указанное на нем количество жетонов сырой глины. Каждый игрок может иметь только один жетон приоритета перед собой.
   	Подготовьте к использованию указанное оружие, перевернув жетон на активную сторону. Если ваше оружие уже активно, это действие не имеет эффекта. Так как данное действие находится на внешнем диске, вы не можете взять 1 сырую глину или 1 монету вместо выполнения этого действия.
	Потратьте монеты и используйте оружие для покупки миниатюры специалиста, после чего разместите ее в мавзолее. См. страницу 15 для подробных правил приобретения и размещения специалистов и активации их способностей. Так как данное действие находится на внешнем диске, вы не можете взять 1 сырую глину или 1 монету вместо выполнения этого действия.

РАЗМЕЩЕНИЕ СТАТУЙ

Некоторые действия позволяют вам разместить статую воина или специалиста в мавзолее. Вне зависимости от вида все размещенные статуи дают вам возможность использовать их способности, описание которых приведено далее.

СТАТУИ ВОИНОВ

При создании статуи воина, вы обязаны оплатить ее стоимость сырой глиной. Стоимость создания определяется ячейкой действия, которую вы активируете, что означает, что вы заплатите 2, 3 или 4 сырой глины при создании статуи воина.

При оплате (сырой) глиной, отправьте 1 из использованных для этого жетонов глины, сухой стороной вверх, на склад, расположенный в той же четверти на колесе действий, что и сегмент, на котором вы выставили своего рабочего. Остальные жетоны глины верните в общий запас.



При создании воина, 1 жетон глины всегда добавляется на склад, расположенный в той же четверти, что и сегмент, на котором вы разместили своего рабочего. Не забудьте перевернуть его сухой стороной вверх.

После оплаты стоимости создания, возьмите статую воина любого типа из органайзера для воинов, прикрепите к ней основание своего цвета и разместите ее на любой свободной ячейке в мавзолее. Не забудьте получить количество победных очков, указанных на органайзере воинов.

За исключением лучников (объяснение на странице 16), не имеет значения, в какую сторону смотрят размещенные в мавзолее статуи.



При создании статуи вы всегда должны брать самую нижнюю миниатюру выбранного вида. После размещения воина в мавзолее, получите количество победных очков, указанное в ряду, из которого вы взяли миниатюру.

После получения победных очков **вы можете** использовать оружие указанного воина для активации его особой способности. Данное действие **не является обязательным**. Если необходимое оружие неактивно или вы не хотите использовать его (так как использование перевернет жетон оружия на неактивную сторону), вы можете не выполнять его. В этом случае вы игнорируете особую способность статуи и продолжаете выполнять свои следующие действия. Разрешается создавать статуи воинов без активации их способностей.



ОФИЦЕР

Немедленно после создания офицера вы можете использовать меч для активации следующих эффектов:

- получите 1 победное очко,
- вы можете переместить 1 инспектора на 1 деление вперед или назад по его шкале.



СТРАЖ

Немедленно после создания стража вы можете использовать алебарду для активации следующих эффектов:

- получите 3 победных очка,
- вы можете переместить по мавзолею одну из ваших статуй воинов на любое количество ячеек по прямой линии. Все ячейки, через которые перемещается (или останавливается) ваш воин должны быть свободными. Ваш воин не может перемещаться через другие статуи.



АРБАЛЕТЧИК

Немедленно после создания арбалетчика, вы можете использовать арбалет для активации следующего эффекта:

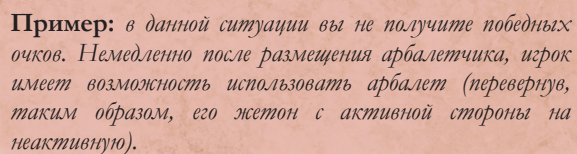
- получите 1 победное очко за каждую свободную ячейку между этим воином и любой другой статуей в том же ряду или столбце. Если доступно несколько вариантов, выберите один. Если вариантов нет или все статуи расположены непосредственно рядом (на соседних ячейках) с арбалетчиком, вы не получаете победных очков.



СОЛДАТ

Немедленно после создания солдата, вы можете использовать копье для активации следующего эффекта:

- получите 1 победное очко,
- возьмите 2 монеты.



Если же желтый арбалетчик был размещен последним, то желтый игрок не получит победных очков, так как желтый арбалетчик не находится в том же ряду или столбце, что любая другая статуя.

Если же зеленый арбалетчик был размещен последним, зеленый игрок также не получит победных очков. Хотя зеленый арбалетчик находится в одном ряду вместе со статуей, но, так как эта статуя расположен на соседней ячейке с зеленым арбалетчиком (между арбалетчиком и офицером нет ячеек), размещение арбалетчика не принесет победных очков.

При покупке статуи специалиста, вы обязаны оплатить ее стоимость монетами и перевернуть соответствующий жетон оружия на неактивную сторону.

Стоимость в монетах всегда составляет минимум 1 монету; однако стоимость повышается с каждым купленным специалистом данного вида. Стоимость равна количеству монет, видимых в соответствующем столбце. В отличие от воинов, специалисты **не** получают оснований в цветах игроков при создании.

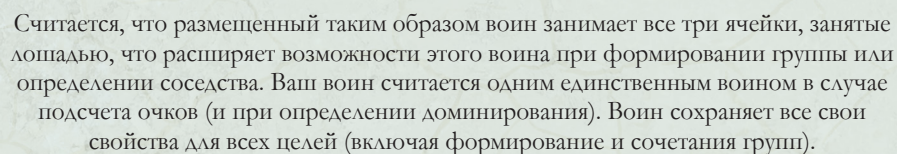
Когда вы приобретаете специалиста, вы **ОБЯЗАНЫ** перевернуть соответствующий жетон оружия на неактивную сторону.

Если вы не можете или не хотите переводить жетон, вы не можете купить специалиста этого типа.



Эта статуя занимает 3 соседние ячейки в одном ряду или столбце в мавзолее. Первая ячейка должна быть занята одним из ваших уже размещенных статуй воинов.

Временно уберите воина, разместите лошадь так, чтобы пустая ячейка миниатюры была точно на той ячейке мавзолея, где стоял убранный воин. После чего разместите воина в ячейку на статую лошади.





ПЕХОТИНЕЦ

В конце игры эта статуя принесет победные очки игрокам в зависимости от того, какой из игроков владеет большинством воинов (вне зависимости от вида), расположенных на 8 ячейках вокруг пехотинца (ортогонально и по диагонали), и кто из игроков имеет присутствие в этой области (см. «Начисление очков в конце игры» на странице 19 для примера).

- За доминирование, получите 8 победных очков.
- За присутствие, получите 2 победных очка.

При этом учитывается только фактическое присутствие воинов в указанной области. Лошадь (вместе со своим воином) считается как 1 воин (см. раздел «Лошадь» выше). Специалисты не учитываются при определении доминирования или присутствия.



ЛУЧНИК

При размещении лучника поверните его статуя так, чтобы она смотрела на воина по вашему выбору. (Примечание: эта статуя – единственная, для которой важно направление для ее эффекта)

Хотя лучник не принадлежит какому-либо игроку, он считается воином того же вида, что и тот воин, на которого он смотрит, создавая или являясь частью его группы для целей подсчета очков.

Игрок, на воина которого смотрит лучник, получает 2 преимущества:

- во время подсчета очков, если этот воин входит в группу где между игроками ничья при подсчете доминирования, то лучник разрешает ничью в пользу владельца этого воина. (Если речь идет о нескольких лучниках, игрок, получающий награду от большинства лучников в группе, выигрывает ничью).
- **В конце игры**, лучник приносит 2 ПО владельцу указанного воина.



МУЗЫКАНТ

Во время фазы начисления победных очков каждый игрок получает 1 победное очко за каждого своего воина в том же ряду или столбце, что и музыкант. Каждый музыкант приносит очки отдельно друг от друга, поэтому один единственный воин, которые находится в одном ряду или столбце с более чем 1 музыкантом, может принести несколько очков.

СПОСОБНОСТИ МАСТЕРОВ



Награда
фазы очистки:

Основная
способность:

МАСТЕР-СТРОИТЕЛЬ

Заплатите количество монет, равное текущему раунду (1 монета в 1 раунде, 2 во втором и т. д.), для создания воина и разместите его в мавзолее. Это действие не требует глины для создания воина, только вышеупомянутое количество монет.

Для применения данной способности есть несколько ограничений:

- Воин должен быть того вида, чьих статуй осталось большинство в органайзере воинов. (В случае если в органайзере одинаково много нескольких видов воинов, выберите одного из них)
- Вы **не** получаете победных очков при размещении воина в мавзолее.
- Вы **не можете** использовать оружие для активации его особой способности.

Награда фазы очистки: получите 1 монету.



Награда
фазы очистки:

Основная
способность:

МАСТЕР-УПРАВЛЯЮЩИЙ

Выполните действие с внутреннего диска еще один раз (не забудьте оплатить его стоимость).

Награда фазы очистки: получите 1 монету.



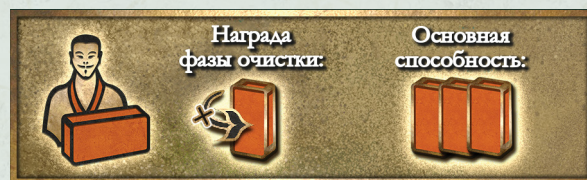
Награда
фазы очистки:

Основная
способность:

МАСТЕР-ИНСПЕКТОР

Вы можете переместить одного из инспекторов на 1 или 2 ячейки вперед по соответствующей ему шкале.

Награда фазы очистки: получите 1 монету.



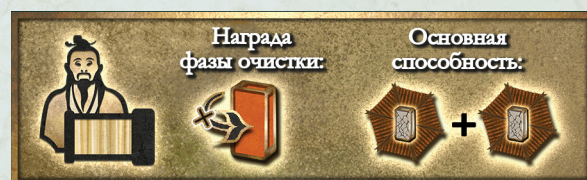
Награда
фазы очистки:

Основная
способность:

МАСТЕР-ГЛИНОДЕЛ

Получите 3 жетона сырой глины.

Награда фазы очистки: защитите 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону.



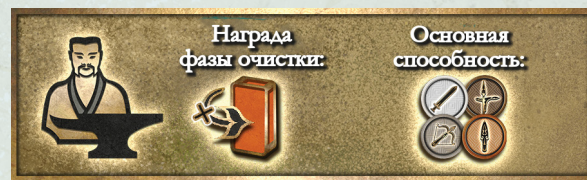
Награда
фазы очистки:

Основная
способность:

МАСТЕР-НАДЗИРАТЕЛЬ

Получите все жетоны сухой глины с любых двух складов на игровом поле.

Награда фазы очистки: защитите 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону.



Награда
фазы очистки:

Основная
способность:

МАСТЕР-КУЗНЕЦ

Подготовьте все ваше оружие.

Награда фазы очистки: защитите 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону.

Награды фазы очистки складываются друг с другом. Однако награда, которая защищает 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону, не имеет эффекта на жетоны уже лежащие сухой стороной вверх; эта награда позволяет вам сохранить некоторое количество вашей глины сырой.

ФАЗА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ

Победные очки начисляются согласно положению инспекторов, музыкантов и наличию жетонов целей.

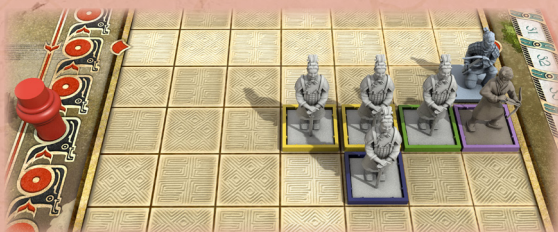
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ПОЛОЖЕНИЕ ИНСПЕКТОРОВ

Сначала получите победные очки согласно положению инспектора на шкале слева от мавзолея. Получите количество победных очков, соответствующее количеству воинов (вне зависимости от вида), расположенных в том же **ряду**, что и инспектор.

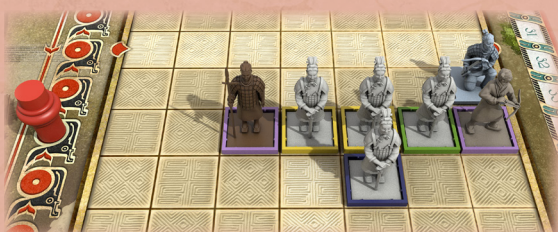
- За доминирование, получите 7 победных очков.
- За присутствие, получите 3 победных очка.

ВНИМАНИЕ: лучник может разрешить ничью, если воин, на которого он смотрит, в ней участвует.

После того, как проверка закончена, переместите инспектора на 1 ячейку вперед по его шкале.



Пример: желтый игрок и получает 7 победных очков, зеленый и фиолетовый игроки оба присутствуют, и их игроки получают по 3 победных очка каждый.



Во время следующей фазы начисления очков проверяется тот же ряд. В этот раз доминирует фиолетовый игрок (лучник разрешает ничью в его пользу) и получает 7 победных очков. Желтый и зеленый игроки имеют присутствие и получают по 3 победных очка каждый.

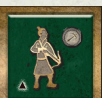
Далее получите победные очки согласно положению инспектора на шкале под мавзолеем. Оцените ситуацию таким же образом, как и с первым инспектором, только в этот раз подсчитайте количество воинов в том же **столбце**, что и инспектор.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА МУЗЫКАНТОВ

Каждый игрок получает 1 победное очко за каждого своего воина в том же ряду или столбце, что и музыкант. Каждый музыкант приносит победные очки независимо от других, поэтому один воин, находящийся в одном ряду или столбце с несколькими музыкантами, принесет несколько победных очков.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Проверьте жетон цели на текущий раунд. В зависимости от раунда игры доминирование и присутствие приносят разное количество победных очков. У каждого жетона цели – свои требования для получения очков за доминирование и присутствие. Эти требования описаны ниже.

 	На основании количества воинов в центральном ряду или столбце в мавзолее определите, кто получает очки за доминирование, а кто – за присутствие (это очень похоже на получение очков за инспекторов).
   	Очки за доминирование и присутствие получают на основании общего количества воинов указанного вида в мавзолее. Лучники НЕ СЧИТАЮТСЯ воинами, принадлежащими какому-либо игроку, но могут разрешать ничьи.
   	Очки за доминирование и присутствие получают на основании общего количества воинов любого вида в указанной четверти в мавзолее. Центральный столбец и центральный ряд (более светлые) не считаются частью какой-либо четверти. Лучники НЕ СЧИТАЮТСЯ воинами, принадлежащими какому-либо игроку, но могут разрешать ничьи.

	Очки за доминирование и присутствие получают на основании общего количества монет в наличии у каждого игрока. Лучники не участвуют в разрешении ничьих.
	Очки за доминирование и присутствие получают на основании общего количества жетонов глины любого типа у каждого игрока (вне зависимости, какая это глина, сырая или сухая). Лучники не участвуют в разрешении ничьих.

◆ ФАЗА ОЧИСТКИ ◆

- Если ни один из игроков не владеет жетоном приоритета, пропустите этот шаг. Иначе, если хотя бы у одного из игроков есть жетон приоритета, измените порядок на шкале очередности хода так, как указано ниже:
 - Игрок с жетоном приоритета «1» становится первым на шкале очередности хода.
 - Игрок с жетоном приоритета «2», если таковой имеется, становится вторым на шкале очередности хода.
 - Игрок с жетоном приоритета «3», если таковой имеется, становится третьим на шкале очередности хода.
 - Все остальные игроки без жетонов приоритета занимают последние ячейки на шкале очередности хода, без изменения порядка очередности между собой.
 - Верните жетоны приоритета на соответствующую ячейку над шкалой очередности хода, выкладывая их стопку по порядку, начиная с жетона с наибольшим значением в самом низу.
- Каждый игрок переворачивает все свои жетоны сырой глины на сухую сторону. (Некоторые мастера позволяют вам защитить некоторое количество ваших жетонов глины от переворачивания. См. страницу 17.)
- Получите 1 монету за каждого мастера, который имеет такую способность (см. страницу 17).
- Если это 5 (и последний) раунд игры:
 - Переходите к итоговому начислению победных очков.
- Иначе:
 - Заберите всех рабочих с колеса действий.
 - Поверните внутренний диск действий на одно деление по часовой стрелке.
 - Поверните средней диск действий на одно деление против часовой стрелки.
 - Переместите маркер раунда на следующее деление на шкале раундов.
 - Начните новый раунд игроки ходят в порядке новой очередности хода.

ИТОГОВОЕ НАЧИСЛЕНИЕ ПО

В конце последнего раунда игры приходит время для итогового начисления победных очков (ПО).

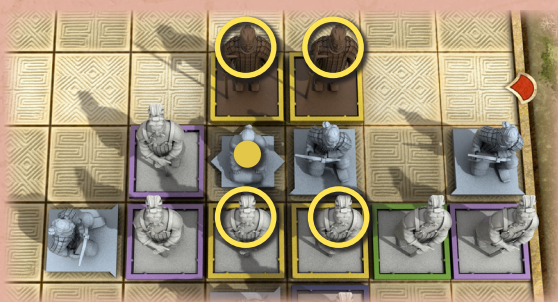
- Получите очки за каждого пехотинца по количеству воинов (вне зависимости от вида) на 8 ячейках вокруг пехотинца (ортогонально и по диагонали).
 - За доминирование, получите 8 победных очков (Лучники могут разрешать ничьи).
 - За присутствие, получите 2 победных очка.
 - При подсчете учитывается только фактическое количество воинов. Лошадь (вместе с воином) по-прежнему считается 1 воином.
- Уберите с поля всех воинов, не входящих ни в одну группу. **Группа состоит из 2 или более миниатюр одного и того же вида**, соседствующих ортогонально, вне зависимости от того, какому игроку они принадлежат. (То есть в группе должно быть, по крайней мере, 2 воина или хотя бы 1 воин и 1 лучник, смотрящий на этого воина.)
- Получите победные очки за каждую группу отдельно по следующим правилам:
 - Каждый воин приносит количество победных очков равное количеству разных игроков, у которых в этой группе есть хотя бы 1 воин (Просто подсчитайте количество различных цветных оснований, имеющихся в группе.)
 - Если хотя бы 2 игрока имеют хотя бы по 1 воину в конкретной группе, определите доминирование и присутствие.
 - За доминирование, получите 5 победных очков (Лучники могут разрешать ничьи.)
 - За присутствие, получите 2 победных очка.
- Получите победные очки за каждого лучника. Игрок, на воина которого смотрит лучник, получает 2 победных очка.
- Наконец, каждый игрок считает итоговое количество оставшихся у него жетонов глины (сырой или сухой) и монет. Каждые 2 из них (из общего количества) принесут игроку 1 победное очко.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. В спорных ситуациях, игрок, стоящий первым на шкале очередности хода, побеждает.

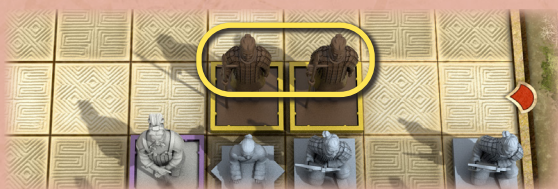
Пример: Начисление победных очков в конце игры



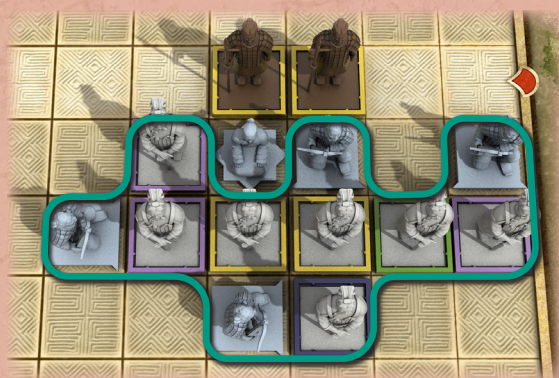
Давайте представим, что это — итоговое состояние игрового поля. В реальной игре, скорее всего, в мавзолее будет размещено намного больше воинов, но на данный момент приведенная ситуация послужит нам для иллюстрации.



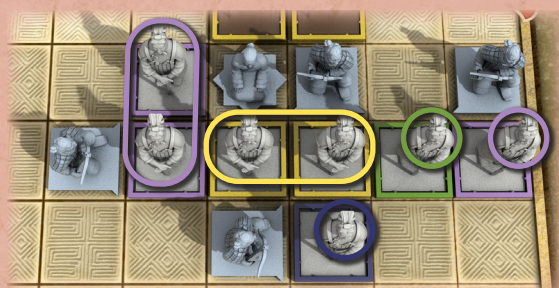
В первую очередь, получим очки за пехотинцев. На поле находится только один единственный приносящий очки пехотинец (отмечен желтой точкой). Так как больше всего воинов вокруг пехотинца принадлежит желтому игроку, он получает 8 победных очков (фиолетовый игрок получит 2 победных очка за присутствие).



Далее начисляются очки за небольшую группу, состоящую из 2 стражей. Так как все воины в группе принадлежат одному единственному игроку, желтому, каждый страж дает только 1 победное очко, а дополнительные очки за доминирование не начисляются. Таким образом, за всю группу желтый игрок получает 2 победных очка.



И, наконец, остается только одна группа для начисления очков. Она состоит из 7 офицеров и 4 лучников. 2 стража за пределами бирюзовой рамки не входят в группу, так как они являются другим видом воинов.



Всего в группу входят воины 4 игроков, у которых есть хотя бы 1 воин: фиолетовый с 3 статуями, желтый — с 2, а зеленый и синий — с 1 статуей каждый. Это означает, что каждый воин приносит по 4 очка своему игроку. Таким образом,

- фиолетовый игрок получает 12 победных очков,
- желтый игрок получает 8 победных очков,
- зеленый игрок получает 4 победных очка, и
- синий игрок получает 4 победных очка.

Фиолетовый игрок также получает 5 победных очков за доминирование, а другие игроки получают по 2 победных очка за присутствие.



II, наконец, получаем очки за лучников. Два лучника смотрят на воинов, принадлежащих фиолетовому игроку, поэтому он получает еще 4 победных очка. II у желтого игрока, и у синего есть по одному лучнику, смотрящему на их воинов, поэтому они получают по 2 победных очка каждый.

Итоговое количество победных полученных победных очков:

- 23 победных очка у фиолетового игрока,
- 22 победных очка у желтого игрока,
- 8 победных очков у синего игрока, и
- 6 победных очков у зеленого игрока.



ТЕРРАКОТОВАЯ АРМИЯ

兵马俑

Терракотовая армия

Дизайнер: Пшемислав Форнал, Адам Квапински,
Разработчики: Андрей Новак, Блажей Кубацки, Дэвид Турци,
Малгожата Мигура, Райнер Олфорс
Иллюстраторы: Александр Завада, Ян Липиньски, Зузанна Колаковска
Графический дизайн и верстка: Зузанна Колаковска
Верстка правил: Зузанна Колаковска
Правила: Блажей Кубацки
Редактирование правил: Эмануэла и Роберт Пратт
Консультанты по культуре: Хаююэ Ма, Чуньюэ Цзян

Board&Dice

Генеральный директор: Андрей Новак
Операционный директор: Александра Менно
Руководитель отдела маркетинга: Филипп Гловач
Руководитель отдела продаж: Иренеуш Гуца
Арт-директор: Куба Полаковский
Руководитель отдела развития: Блажей Кубацки

Дизайнеры и Board&Dice хотели бы поблагодарить следующих людей за игровое тестирование, советы и отзывы:

Адам Каминьски, Адам Хель, Александра Вятр, Эндрю Паулсен, Анджей Олсярчик, Анита Соколовска, Артур Лютыньски, Бен Зайперт, Борис Белась, Даниэль Любель, Дэйв Хенце, Дамиан Бояровский, Дариуш Шингула, Дамиан Глушчик, Доминик «Выкк» Панчик, Филипп Лоба, Гжегож Гура,

Якуб Кисала, Якуб Василевски, Ян Скорнович, Ян Труханович, Клаудина Миколайчик, Конрад Сульжицкий, Лэндон Колд, Лейн Рассел, Лукаш Юрас, Лукаш Стадник, Лукаш Шопка, Михал Мазурек, Иоанна Глень, Марцин Глень, Рафал Глень, Юрий Иванов, Бартош Байда, Ивона Яворовска, Януш Смола, Юлия Гауза, Кшиштоф Юржиста, Конрад Сасс, Анета Бернчак, Марцин Бернатяк, Мацей Простак, Марцин Магдзяж, Марек Манко, Мария Юзвик, Марта Шпадерска, Матеуш Мирха, Михал «Киллджой» Цесляковский, Михал Гурецкий, Михал Лопато, Михал Сенько, Михал Шевчик, Патрик Олберт, Павел «Випксис» Гайда, Пшемек Войтковяк, Пшемислав Голус, Рафал Шимашек, Рик Маллой, Себастьян Боровчик, Томми Айкенс, Войцех Гижинский, группу настольных игр в клуба «Game Grid» в Лехи, штат Юта.

Особая благодарность Юлии Гаузе и Конраду Сульжицки за их вдохновение и замечательные идеи, которые помогли довести игру до финальной версии.

От дизайнеров:

Как всегда, есть много людей, которые поддерживают авторов на их пути. Но мы хотим выразить особую благодарность Джейми Стегмайеру, который играл в наш ранний прототип всего один раз, но после этого дал нам отличные отзывы, которые повлияли на нашу игру на многих уровнях. Мы уверены, что без совета Джейми игра «Терракотовая армия» была бы хуже, чем она есть.

© 2022 Board&Dice. Все права защищены.

Для получения дополнительной информации об игре «Терракотовая армия», пожалуйста, посетите www.boardanddice.com.

МАСТЕР-СТРОИТЕЛЬ



Заплатите количество монет, равное текущему раунду, чтобы создать воина и разместите его в мавзолее. Это действие не требует глины для создания воина. Воин должен быть того типа, чьих статуй осталось большинство в органайзере воинов. Вы не получаете победных очков. Вы не можете использовать оружие для активации его особой способности.

Награда фазы очистки: получите 1 монету.

МАСТЕР-УПРАВЛЯЮЩИЙ



Выполните действие с внутреннего диска еще один раз (не забудьте оплатить его стоимость).

Награда фазы очистки: получите 1 монету.

МАСТЕР-ИНСПЕКТОР



Вы можете переместить одного из инспекторов на 1 или 2 ячейки вперед по соответствующей ему шкале.

Награда фазы очистки: получите 1 монету.

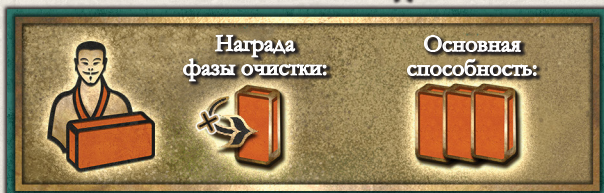
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

СОГЛАСНО ПОЛОЖЕНИЮ ИНСПЕКТОРОВ: сначала получите победные очки за инспектора слева от мавзолея. Получите количество победных очков, соответствующее количеству воинов: за доминирование, 7 , за присутствие, 3 . Внимание: лучники могут разрешить ничью. Далее переместите инспектора на 1 деление.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА МУЗЫКАНТОВ: каждый музыкант приносит победные очки независимо от других. Внимание: один воин, находящийся в одном ряду или столбце с несколькими музыкантами, принесет несколько .

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ЦЕЛИ: проверьте жетон цели на текущий раунд, получите в соответствии с его требованиями и в зависимости от раунда игры.

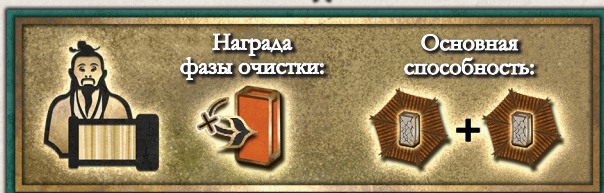
МАСТЕР-ГЛИНОДЕЛ



Получите 3 жетона сырой глины.

Награда фазы очистки: защитите 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону.

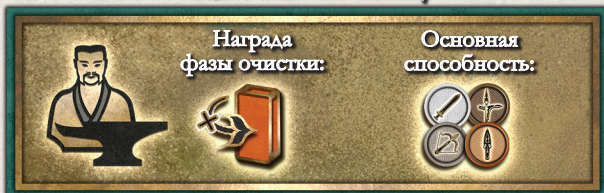
МАСТЕР-НАДЗИРАТЕЛЬ



Получите все жетоны сухой глины с 2 любых складов на игровом поле.

Награда фазы очистки: защитите 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону.

МАСТЕР-КУЗНЕЦ



Подготовьте все ваше оружие.

Награда фазы очистки: защитите 1 сырую глину от переворачивания на сухую сторону.



Офицер

Используйте меч, чтобы получить 1 победное очко, после чего вы можете переместить 1 инспектора на 1 деление вперед или назад по соответствующей ему шкале.



Страж

Используйте алебарду, чтобы получить 3 победных очков, после чего вы можете переместить по мавзолею одну из ваших статуй воинов на любое количество ячеек по прямой линии (только через свободные ячейки).



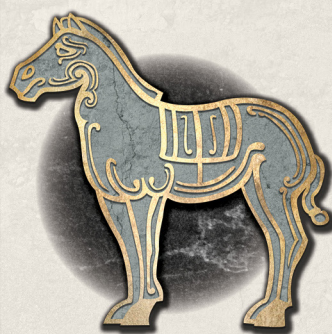
Арбалетчик

Используйте арбалет, чтобы получить 1 победное очко за каждую свободную ячейку между этим воином и любой другой статуей в том же ряду или столбце. Если доступно несколько вариантов, выберите один (и только один).



Солдат

Используйте копье, чтобы получить 1 победное очко и возьмите 2 монеты.



Лошадь

Эта статуя занимает 3 соседние ячейки в одном ряду или столбце. Первая ячейка должна быть занята одной из ваших уже размещенных статуй воинов. Воин будет занимать все три ячейки, на которых расположена лошадь, но считаться будет как один единственный воин своего вида.



Пехотинец

В конце игры: подсчитайте всех воинов на 8 ячейках вокруг пехотинца. Доминирующий игрок получает 8 победных очков. Все другие игроки за присутствие получают по 2 победных очка.



Лучник

При размещении лучника поверните статую так, чтобы она смотрела на воина по вашему выбору. Лучник считается воином того же типа, что и тот воин, на которого он смотрит. В конце игры лучник приносит 2 победных очка тому игроку, на воина которого он смотрит.



Музыкант

В каждую фазу начисления победных очков: каждый игрок получает 1 победное очко за каждого воина, находящегося на одном ряду или в одном столбце с музыкантом. Один воин может принести очки за нескольких музыкантов.



ПАМЯТКА



ДЕЙСТВИЯ НА КОЛЕСЕ

	ВОЗЬМИТЕ МОНЕТЫ При выполнении этого действия, возьмите указанное количество монет.
	ВОЗЬМИТЕ ГЛИНУ При выполнении этого действия, возьмите указанное количество жетонов глины.
	СОЗДАЙТЕ ВОИНА При выполнении этого действия, потратьте требуемое количество глины (1 жетон глины отправьте на соответствующей склад, остальные верните в общий запас), а затем разместите воина (с основанием вашего цвета) в мавзолее.
	УВЛАЖНИТЕ ГЛИНУ При выполнении этого действия, переверните все ваши жетоны сухой глины на сырую сторону.
	УЛУЧШИТЕ УМЕЛЬЦА При выполнении этого действия, улучшите использованного для выполнения этого действия умельца до ремесленника. Ремесленник может быть размещен либо на свободную ячейку действия, либо на ячейку, занятую умельцем (но никогда на ячейку, занятую другим ремесленником).

МАСТЕРА

См. страницу 17
для подробной информации.

ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОН ПРИОРИТЕТА

При выполнении этого действия, возьмите самый верхний жетон (если остались). Если на нем изображена глина, немедленно получите указанное количество.



ПОДГОТОВЬТЕ ОРУЖИЕ

При выполнении этого действия, переверните соответствующий жетон оружия на активную сторону. Если изображенное оружие уже активно, действие не имеет эффекта.



СОЗДАЙТЕ СПЕЦИАЛИСТА

При создании специалиста, заплатите 1 монету + количество монет, равное количеству уже созданных специалистов того же вида. Затем разместите специалиста в мавзолее.



Более подробную информацию о создании специалистов и их способностях вы найдете на страницах 15 и 16.