

БРАТСТВО ПАРА

Правила игры

- 36 карт (8 стартовых карт и 28 карт персонажей)
- 21 жетон монет
- Правила игры



Состав игры



Вступление

Ваш путь лежит в Феррайн, легендарную цитадель Братства из мира фэнтези-игры «Берсерк». В этом городе магию считают пережитком прошлого, а в цене наука, технология и тонкий расчёт. Здесь особый спрос не на чародеев и чудотворцев, а на механиков, изобретателей и предпринимателей. Именно в этом мире вам предстоит пройти по тернистой тропе от самых низов общества к вершинам власти и занять достойное место среди правящего братства.

В начале пути вы, как и ваши конкуренты, ограничены в выборе действий. Используя свои скромные сбережения, вы устанавливаете связи с влиятельными магнатами, промышленниками и наёмниками. У каждого из них есть сильные стороны: один поможет в вербовке, другой защитит от нападения, а третий попросту ограбит конкурентов или устранил их союзников.

Чем шире круг ваших связей, тем больше у вас возможностей, но на всех времени не хватит, поэтому распоряжаться им нужно с умом.

Первый претендент, заработавший достаточный капитал или установивший достаточно связей, выиграет гонку за власть.

Подробнее о картах Карты персонажей (10 типов)

Эти карты представляют собой наёмников, знатей и других обитателей города. У каждой карты есть своё свойство. Персонажи начинают игру в городе, но со временем попадают в сброс и на руки игроков.

Цена, которую нужно заплатить, чтобы купить карту в городе

Свойство, срабатывающее при розыгрыше карты



Название карты

Стартовые карты (2 типа)

В начале игры у всех игроков есть по одной стартовой карте каждого типа: «Сделка» и «Рейд». В отличие от карт персонажей, у стартовых карт нет цены (в левом верхнем углу карты). Стартовые карты всегда находятся на руках игроков либо в сбросе. Они никогда не попадают в город.

Свойство, срабатывающее при розыгрыше карты



Название карты

Жетоны монет

В игре 12 монет номиналом «1» и 9 монет номиналом «2». Они используются для покупки карт в городе.



Подготовка к игре

1. Каждый игрок берёт 2 стартовые карты («Сделка» и «Рейд»). При игре вдвоём лишние стартовые карты уберите в коробку.
2. Игроки начинают игру без монет. Сложите все монеты в общий резерв.
3. Постройте город, разложив карты персонажей в 10 стопок в центре стола (см. иллюстрацию).
4. Первым игроком становится тот, кто последним смотрел фильм или читал книгу в жанре стимпанк.



Ход игры

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход игрок может сыграть до 2 карт с руки (при желании можно сыграть меньше) и применить их свойства (или не применять). После этого ход передаётся игроку слева.

Розыгрыш карты

Сыграв карту, вы можете применить её свойство, если хотите. После этого положите сыгранную карту в ваш личный сброс лицевой стороной вверх. Карта остаётся в сбросе до тех пор, пока у игрока не закончатся карты на руке (подробнее см. ниже). Лежащие в сбросе карты не должны закрывать друг друга.

«Цепочка»

Вы можете сыграть с руки лицевой стороной вверх несколько одноимённых карт как одну. При этом вы применяете свойство каждой из них по очереди.

Пример: у Артёма на руке две карты «Вор». Он сыграет их как одну карту, применяя свойства по очереди. С помощью двух воров он забирает **1** у Виктории и ещё **1** у Бориса. Считается, что он сыграл лишь 1 карту, поэтому он может сыграть вторую, если захочет.

Розыгрыш карты лицевой стороной вниз

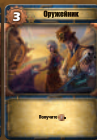
Вместо того чтобы сыграть карту лицевой стороной вверх и применить её свойство, вы можете сыграть карту лицевой стороной вниз. В этом случае свойство карты не применяется, но вы можете взять из резерва **1**. Когда вы играете карты лицевой стороной вниз для получения монет, правило «Цепочки» не работает (поскольку не видно названий сыгранных карт). При желании игрок может сыграть карту лицевой стороной вниз и не брать **1**.

Пример сброса игрока

Карты,
сыгранные
для получения
монет



Карты,
сыгранные для
применения
свойств



Карты,
сыгранные для
применения
свойств
«Цепочкой»



Возврат карт на руку

Если у игрока в начале хода на руке нет ни одной карты, он забирает все карты из своего сброса на руку (лежащие как лицевой стороной, так и рубашкой вверх). Теперь он может сыграть две карты с руки, как обычно.

Важно: если игрок начинает ход с 1 картой на руке, он не может сначала сыграть её, а затем забрать сброс на руку.

Прочие правила Покупка карт

Свойства некоторых карт позволяют игроку купить карту (чаще всего — одну из доступных в городе). Чтобы купить карту, игрок должен сначала заплатить её цену (сбросив в резерв указанное на карте число монет), а затем положить купленную карту себе в сброс лицевой стороной вверх. Свойство купленной карты не применяется, так как это не розыгрыш.

Пример: в начале игры у Артёма на руке «Сделка» и «Рейд». Он разыгрывает «Рейд» лицевой стороной вниз без применения свойства, чтобы получить **1**. Затем разыгрывает «Сделку» лицевой стороной вверх и применяет её свойство: «Купите 1 карту в городе». Выбор на 1 монету ограничен: «Вербовщик», «Телохранитель» или «Механик». Артём платит только что полученную монету и решает заручиться поддержкой вербовщика — берёт его карту из города и кладёт в свой сброс лицевой стороной вверх без применения свойства.

Артём разыграл две карты, поэтому его ход окончен. У него не осталось карт на руке, поэтому в начале своего следующего хода он заберёт «Сделку», «Рейд» и «Вербовщика» обратно на руку.

Защищённые карты

Стартовые карты («Сделка» и «Рейд»), а также карты, лежащие в вашем сбросе лицевой стороной вниз, считаются защищёнными — они не могут стать целью свойств чужих карт, влияющих на карты в вашем сбросе (например, «Ассасина» или «Авантюристики»).

Пример: Артём разыгрывает «Ассасина». Своей целью он выбирает Викторию. В её сбросе лежит «Вербовщик» лицевой стороной вниз, а также «Сделка» и «Механик» лицевой стороной вверх. «Вербовщик» и «Сделка» защищены, поэтому «Ассасин» может воздействовать только на «Механика». «Механик» уходит из сброса Виктории в город, а сама Виктория получает **2**.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается в одном из двух случаев:

- у одного из игроков 8 или больше монет;
- у одного из игроков 8 или больше типов карт (считая 2 стартовые). При подсчёте учитываются как карты на руках, так и карты в сбросе.

Пример: Артём сыграл «Сделку» и, заплатив , купил карту «Вор». Теперь в его сбросе, помимо «Вора» и «Сделки», лежат два «Телохранителя», один «Вербовщик» и один «Механик», а на руке есть «Рейд», «Авантюристка» и «Оружейник». Это 8 типов карт, и Артём немедленно побеждает в игре.

Пояснения к свойствам карт

- «Выберите игрока» — всегда можно выбрать себя. Например, разыграв «Ассасина», вы можете подстрелить персонажа в собственном сбросе и получить за это .
- «1 карта» — несколько одноимённых карт считаются за одну, только если вы разыгрываете их с руки. Свойство карты «Изобретатель» (можете сыграть 1 дополнительную карту) может быть использовано для того, чтобы сыграть карты «цепочкой», но свойство карты «Механик» (выберите 1 карту в своём сбросе и возьмите её на руку) не даст вам забрать несколько одноимённых карт, только одну.
- «Телохранитель» — у этой карты два свойства. Первое применяется при её розыгрыше, второе (написанное курсивом) — только в чужой ход, если «Телохранитель» лежит у вас *в сбросе лицевой стороной вверх*. Если вы вернули в город «Телохранителя», чтобы отменить свойство соперника, нацеленное на вас, соперник уже не сможет передумать и перенацелить своё свойство на кого-то другого (его карта всё равно считается сыгранной и кладётся в его сброс). «Телохранителя» можно использовать, чтобы отменить свойство карты, действующей на всех игроков (например, «Рейд»), но «Телохранитель» защитит только своего владельца; на остальных игроков свойство «Рейда» всё равно подействует.
- «Вор» — нельзя украсть деньги у игрока, если у него их нет.
- «Вербовщик» — вы не оплачиваете цену карты, взятой из города при помощи свойства «Вербовщика».

Разработчик игры: Сэйджи Канаи

Оригинальная механика: Master Merchant

© 2011 Kanai Factory. All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактура и адаптация: Валентин Матюша

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин и Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Художники: Игорь Савин, Дмитрий Бурмак, Дмитрий Майоров, Дмитрий Просвирнин, Ксения Мамаева, Дмитрий Порог, TopotoonPun, Fata Fortuna, Vambrs, Conbrerien, Frio

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно