

Правила настольной игры «Августус» (Augustus)

Автор игры: Паоло Мори (Paolo Mori)

Игра для 2-6 участников от 8 лет

Вообразите, что великий император Octavian Augustus* назначил вас своим представителем. Ваша цель – получить титул консула, а для этого нужно взять под контроль как можно больше провинций и заручиться поддержкой влиятельных сенаторов. Для этого вам понадобится мобилизовывать разные виды войск и выполнять задания. Некоторые из карточек заданий принесут вам пользу немедленно, некоторые повлияют на финальный подсчёт очков. Чтобы победить, вам надо будет принимать верные решения при выборе карточек и распределении своих легионов, а также при получении жетонов награды...

Историческая справка. После убийства Юлия Цезаря в 44 году до н. э. его приёмный сын Гай Октавий становится единоличным правителем, а потом получает звание принцепса, позволяющее ему первым высказывать мнение на заседаниях сената. Через несколько лет сенат преподносит ему почётный титул «Augustus», что означает «возвеличенный богами». В возрасте 36 лет Augustus становится первым императором Рима и сосредотачивает в своих руках власть над стратегически важными провинциями.

** В русском языке принято произносить имя императора «Август», однако название игры мы перевели как «Августус» (согласно транскрипции с латыни).*

Компоненты игры

- 88 заданий (квадратные карты).
- 48 легионов (фишки-человечки).
- 23 круглых жетона мобилизации.
- 12 наград (картонные квадратные жетоны).
- 1 мешочек.
- 1 блокнот.

Подготовка к игре

Пример подготовки к игре на 4-х участников показан на стр. 2.

Памятка игрокам. Памятка на последней странице данных правил должна быть хорошо видна всем игрокам.

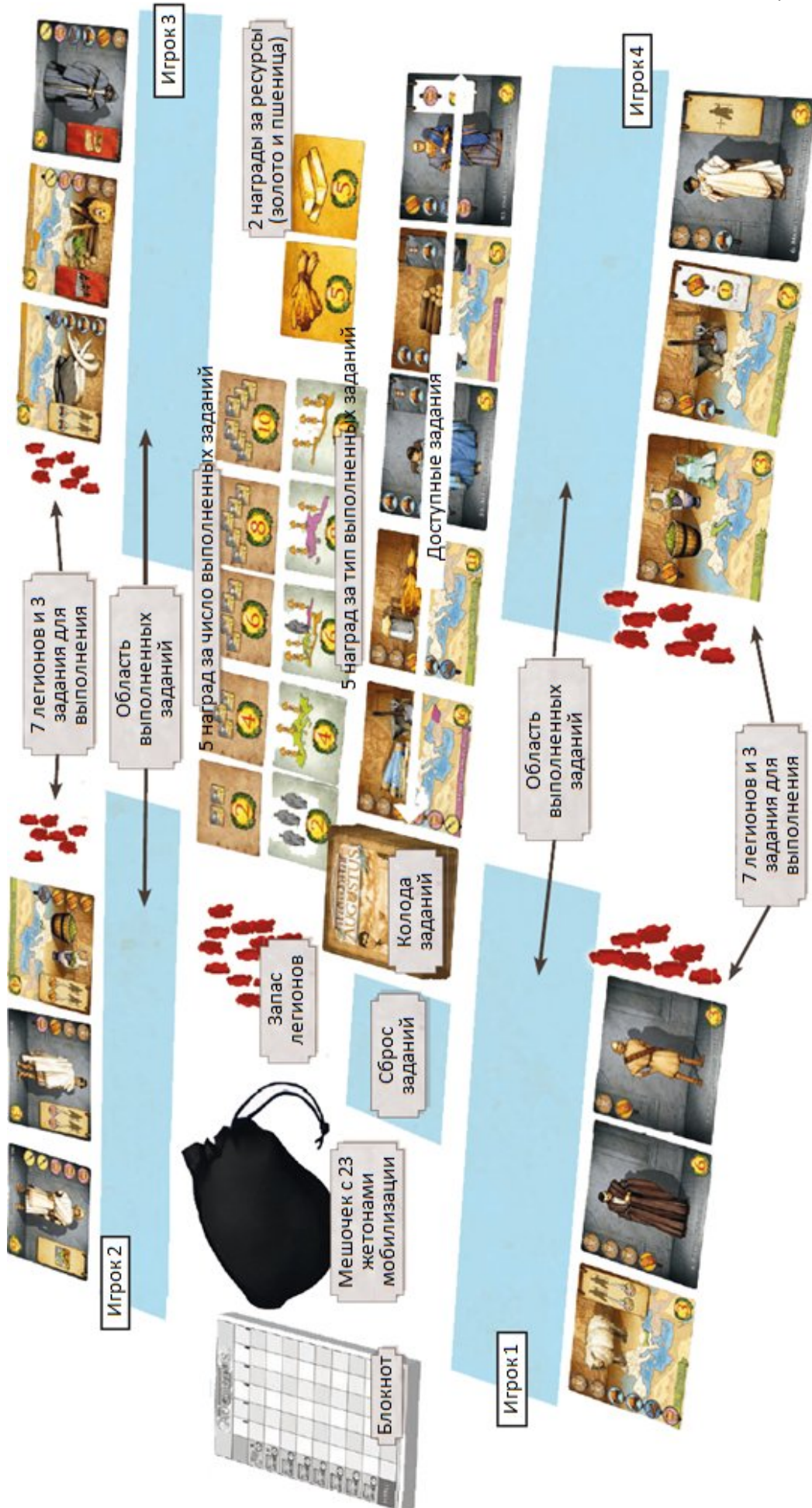
Награды. Выкладываются в 2 ряда посередине стола.

Легионы. Каждый игрок получает по 7 легионов. Остальные легионы выкладываются рядом с наградами, это общий запас.

Жетоны мобилизации. Все 23 жетона помещаются в мешочек и перемешиваются.

Задания. 5 заданий выкладываются посередине стола. Каждый игрок случайным образом получает по 6 заданий, он выбирает 3 из них и выкладывает перед собой, 3 других – сбрасывает. Колода со всеми остальными заданиями кладётся посередине стола в закрытую.

В самой первой игре каждый участник получает 3 случайных задания и просто выкладывает их перед собой.



Ход игры

Вы начинаете игру с тремя заданиями и семью легионами (см. рисунок на стр. 2). Задания бывают двух видов: **провинции** и **сенаторы**.



Карточки заданий содержат следующую информацию:

- I** Номер карточки (от 1 до 88).
- II** Название и цвет провинции или имя сенатора.
- III** Расположение провинции на карте империи и производимые ресурсы. Пользу приносят только золото и пшеница. Остальные нарисованы просто для красоты.
- IV** Победные очки.
- V** Типы и количество войск, которые требуется мобилизовать, чтобы выполнить задание.
- VI** Специальная способность, которую даёт выполненное задание.

Городской глашатай (ведущий игрок) вытаскивает из мешочка 1 жетон мобилизации, объявляет, что на нём нарисовано, и кладёт его на стол.

- Каждый жетон мобилизует один из шести типов войск.
- Жетон-джокер позволяет мобилизовать любое войско по выбору игрока.



Жетон мобилизации определяет, какой тип войск можно мобилизовать – то есть на какой символ можно разместить или переместить фигурку легиона для выполнения задания. Задание выполняется, как только все его символы войск будут заполнены.

Ваша задача: получить наибольшее число очков. Помните, что игра заканчивается, когда хотя бы один из участников в конце раунда имеет 7 выполненных заданий.

Выполнив задание, игрок провозглашает: «Аве Цезарь!».

Если несколько игроков выполняют задания в одном и том же раунде, они сравнивают номера только что выполненных заданий. Тот, чей номер меньше, осуществляет свои

действия раньше. Он возвращает в свой запас легионы, использует специальную способность задания (если есть), перекладывает карту задания в область выполненных заданий и, возможно, берёт награду.

Затем он выбирает новое задание – одну из пяти выложенных в открытую посередине стола – и кладёт его перед собой. Забрав задание, он докладывает на стол новое задание из колоды – доступных заданий всегда должно быть 5.

Другие игроки, возвестившие «Аве Цезарь!», выполняют те же действия по порядку номеров своих карточек. После этого начинается новый раунд, и глашатай достаёт новый жетон мобилизации из мешочка. Игра заканчивается, когда к концу раунда хотя бы у одного из игроков оказывается 7 выполненных заданий.

Игроки подсчитывают победные очки, и тот, кто набрал их больше всех, побеждает в игре и достаивается титула консула.

Выполнение задания

Самый старший игрок назначается городским глашатаем. Он начинает игру, вытаскивая из мешочка 1 жетон мобилизации. Глашатай объявляет, что нарисовано на жетоне и кладёт его на стол в открытую.

Все игроки (включая глашатая) могут поместить легион на один из символов одного из своих заданий, причём этот символ должен соответствовать вытянутому из мешочка жетону. Для этого игроки:

- либо берут легион из личного запаса;
- либо передвигают легион, размещенный на любом символе любого из своих заданий.

Каждый жетон мобилизации позволяет разместить или передвинуть только 1 легион.

Пример



1 Городской глашатай объявляет: «Щит!»

2 Игрок может:

- разместить один из двух оставшихся у него в запасе легионов на символ щита (на карточки заданий 19 или 20);
- переместить любой легион с любого задания (19, 20 или 21) на любой символ щита (на цель 19 или 20);
- ничего не делать (размещение и перемещение легионов не обязательно).

Джокер

Символ джокера заменяет любой символ.

- После появления джокера все вытянутые жетоны мобилизации кладутся обратно в мешочек, а игрок, сидящий слева от глашатая, становится новым глашатаем.



Как выполняются задание

Задание считается выполненным, если все его символы заняты легионами.

Выполнив задание, игрок провозглашает: «Аве Цезарь!». После чего делает следующее.

- 1 Забирает все легионы с выполненного задания в личный запас.
- 2 Использует специальную способность выполненного задания (если может).
- 3 Переносит карточку задания в область выполненных заданий.
- 4 Получает награду (если есть возможность и желание, см. главу «Получение награды»), в следующем примере игрок получает награду за пшеницу и кладёт её перед собой.
- 5 Выбирает одно из пяти доступных заданий и выкладывает его перед собой, при этом он добавляет на стол верхнее задание из колоды, чтобы их снова стало пять.



Если несколько игроков объявляют «Аве Цезарь!» в один и тот же раунд, они называют номера выполненных ими заданий. Игрок с наименьшим номером первым выполняет описанные выше шаги (с 1 по 5), остальные игроки делают то же самое в порядке увеличения номеров выполненных ими заданий.

Важное замечание. Выполненные задания, ожидающие выполнения описанных выше действий, считаются **неприкосновенными**, то есть против них нельзя применить способность красных заданий.

Если способность выполненного задания позволяет игроку тут же выполнить другое задание, он делает это немедленно, не сравнивая номер этого задания с номерами заданий других игроков.

Получение награды

Существует три вида наград.

- A. Награды за тип заданий.
- B. Награды за количество заданий.
- C. Награды за золото и пшеницу.

A. Награды за тип заданий

Награда присуждается автоматически первому, кто выполняет:

- три задания с провинцией одного цвета;
- по одному заданию с провинцией каждого цвета и одно с сенатором.
- три задания с сенатором.

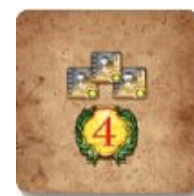
Игрок может получить несколько наград данного вида.



B. Награды за количество заданий

Награду может получить любой игрок, выполнивший указанное количество заданий (от 2-х до 6-ти) – при условии, что соответствующую награду ещё не получил кто-то другой (см. пример на стр. 7).

Однако запомните, каждый игрок может получить лишь одну награду данного вида. Награда присуждается игроку, как только он выполняет **ровно столько** заданий, сколько указано на награде. Если игрок не хочет брать награду сразу же, он не получит её уже никогда. Менять полученную награду на другую нельзя.



Таким образом, при получении награды данного вида у игрока всегда есть выбор:

- забрать награду, когда она предлагается, но тем самым лишиться возможности получить в дальнейшем большую награду;
- отказаться, в надежде выполнить еще задания и получить награду, приносящую больше победных очков, рискуя, однако, что другие игроки добьются этого раньше.

Примечание. Полученные награды за **тип** и **количество** заданий не возвращаются назад. Даже если игрок лишится одного из выполненных заданий, благодаря которому он получил награду, эта награда останется у него.

C. Награды за золото и пшеницу

Первый, кто выполняет задание с указанным на нём золотом и (или) пшеницей, получает соответствующую награду. Награда остаётся у игрока до тех пор, пока он контролирует больше выполненных заданий, приносящих этот ресурс, чем кто-либо ещё. Однако если у какого-то игрока становится столько же золота или столько же пшеницы, награда переходит к этому игроку.



Пример получения награды за ресурсы

Елена выполняет задание с указанным на нём золотом, она получает награду за золото и кладёт её перед собой. Затем она выполняет ещё одно задание с золотом, награда остаётся у неё. Сергей тоже выполняет цель с золотом, награда за золото по-прежнему принадлежит Елене. Позже Сергей выполняет второе задание с золотом, на этот раз награда переходит к нему. Если Елена хочет вернуть награду, ей придётся выполнить ещё одно задание с золотом.

Пример получения награды за количество заданий



❶ Дмитрий начинает первым, потому что номер его выполненного задания (70) наименьший из трёх. Он убирает легионы с задания с задания (1), способностью выполненного задания позволяет ему тут же мобилизовать 2 легиона, что он и делает, выставив их на задания (1), которое после этого становится полностью выполненным. Оба задания переключаются в область выполненных заданий.

Дмитрий первый, кто выполнил 3 зелёных задания, поэтому он получает соответствующую награду. Между тем, он и первый, кто выполнил 4 задания, поэтому у него есть выбор:

- либо тут же получить соответствующую награду (и лишиться себя возможности получить награду за 5-е и 6-е задание в будущем);
- либо отказаться от награды за выполнение 4-х заданий в надежде получить награду за 5 или даже за 6 заданий (постаравшись не дать соперникам получить её раньше и, тем самым, заработав больше победных очков).

Отказ от награды сопряжён с риском, ведь если противники Дмитрия выполнят свои пять и шесть заданий раньше него и не откажутся от награды, ему вообще ничего не достанется...

Дмитрий заканчивает ход, выбрав два из пяти доступных заданий и выложив два новых задания из колоды – теперь посередине стола их снова пять.

❷ Ход переходит к Роману. Он убирает легионы с выполненного им задания (76) в личный запас. Способность задания 76 – истребление: все остальные игроки **должны** убрать все легионы с одного из заданий, на которых есть как минимум 1 легион. На Марию эта способность не действует, т.к. единственное задание, на котором у неё есть легионы (80), неприкосновенно (только что выполнено). А вот Дмитрий вынужден забрать один легион (с задания 4) в **личный** запас. Роман перемещает свое задание в область выполненных, выбирает новое из 5-ти доступных и докладывает к доступным заданиям новое задание из колоды.

❸ Теперь ход Марии. Она убирает легионы с выполненного задания (80) в личный запас. У этого задания нет специальной способности, зато оно приносит много победных очков. Выполненное задание откладывается в соответствующую область, Мария выбирает новое задание из 5-ти доступных и выкладывает новое из колоды.

Последовательность сброса заданий

- Владимир выполняет задание (81). Свойство этого задания **обязывает** всех остальных игроков сбросить одно из выполненных ими заданий.
- Антон решает сбросить задание 6. Полученный благодаря способности этого задания легион по-прежнему остаётся у Антона.
- Татьяна решает сбросить задание 40, которое принесло ей награду за пшеницу. Игроки сравнивают, у кого из них теперь больше пшеницы на выполненных заданиях.
 - Если по-прежнему у Татьяны, награда остаётся у неё (даже если у кого-то из игроков столько же пшеницы, сколько у неё).
 - Если у кого-то другого, Татьяна отдаёт награду этому игроку. Если игроков с наибольшим количеством пшеницы несколько, Татьяна сама выбирает, кому отдать награду.
 - Если ни у кого из игроков нет пшеницы, награда возвращается на середину стола.

Конец игры

Игра заканчивается, когда перед одним из игроков к концу раунда лежит 7 выполненных заданий. Даже если несколько участников выполняют седьмые задания в одном и том же раунде, они как обычно доигрывают этот раунд до конца.

После этого каждый игрок записывает в блокнот полученные им победные очки (см. пример на стр. 9).

- 1 Общее число очков всех полученных наград.
- 2 Общее число очков всех выполненных заданий.
- 3 Общее число очков, полученных благодаря всем специальным способностям выполненных заданий.
- 4 Суммирует полученный результат.

- Игрок, набравший больше всех очков, побеждает и получает титул консула.
- В случае ничьей побеждает тот, у кого больше выполненных заданий-сенаторов.

Сотрудники издательства «Hurricane» желают вам приятной игры!

Пример подсчёта очков в конце игры

	Paolo	1
	Σ 15	
	Σ 31	2
	8	
	10	3
TOTAL	64	

По одному очку за каждый щит на выполненных заданиях. У игрока 10 щитов, но максимальное число очков, которое можно получить с этой способности, ограничено восьмью, поэтому он получает только 8 очков.

По 2 очка за каждую зелёную провинцию на выполненных заданиях.

ПАМЯТКА

У способностей есть три вида эффектов:

- Мгновенный эффект**
- Постоянный эффект**
- Финальный эффект**

Мгновенный эффект

Тут же поставьте 2 легиона на указанные символы своих заданий.

Мгновенный эффект

Поставьте указанное число легионов на любые символы своих заданий.

Мгновенный эффект

Каждый противник обязан тут же...

- Убрать 1 легион.
- Убрать 2 легиона.
- Убрать все легионы с одного задания.
- Сбросить выполненное задание.

Мгновенный эффект

Тут же выполните одну из своих целей.

Мгновенный эффект

Выполнив эту цель, возьмите две доступных цели вместо одной.

Мгновенный эффект

Переместите легионы на своих целях так, как считаете нужным.

Финальный эффект (применяется в конце игры)

Каждый указанный символ выполненного задания приносит указанное число очков (но не больше максимума).

Каждое выполненное задание указанного типа приносит указанное число очков.

Каждое выполненное задание указанного типа приносит указанное число очков.

Мгновенный эффект

Возьмите 1 или 2 легиона из общего запаса.

Постоянный эффект

Когда глашатай открывает жетон мобилизации, можете выбрать, на какой символ цели разместить или переместить легион.

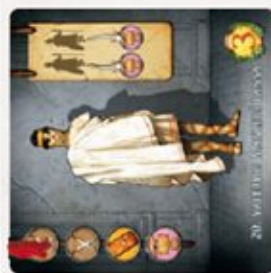
Когда глашатай открывает жетон мобилизации, можете выбрать, на какой символ цели разместить или переместить легион.

Примечание. Вы не можете объединять способности нескольких целей с одними и теми же символами.

Пример. У Дмитрия есть способность «щит = колесница» и «колесница = катапульта». Если глашатай вытаскивает «щит», легион можно мобилизовать на «щит» или «колесницу», но не на «катапульта».

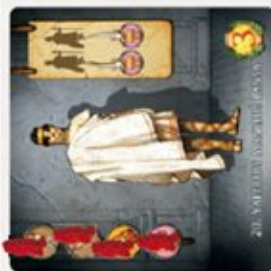
Стадии выполнения задания

1 На задание выставлен первый легион



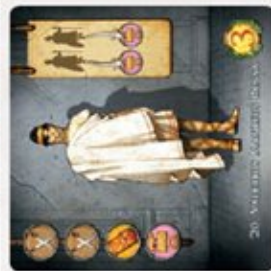
С момента выставления на задание первого легиона и до мобилизации на нём всех необходимых легионов, задание находится в процессе выполнения.

2 Задание выполнено



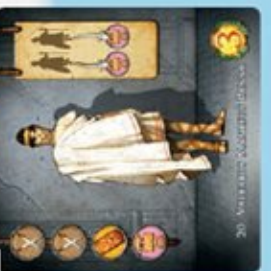
Как только все символы задания заполняются фигурками легионов, задание выполнено. Игрок провозглашает: «Аве Цезарь!».

3 Задание неприкосновенно



С выполненного задания необходимо убрать легионы и применить мгновенный эффект указанной способности – до тех пор, пока этого не произошло, задание считается неприкосновенным.

4 Задание в области выполненных



Область выполненных заданий

Наконец, задание перемещается в область выполненных заданий, его неприкосновенность при этом теряется.