

TEMPOVS

TM

Игра Мартина Уолласа для 3-5 игроков от 14 лет

Добро пожаловать в мир Темпус.

Это время становления человечества. Время, когда первобытные племена, разбросанные по всей земле, жили в хижинах и охотились ради выживания. Так или иначе, искра цивилизации была зажжена, и люди острова Темпус стали делать первые шаги на пути к современному миру.

Темпус воссоздает историю мира от изобретения письменности до завоевания неба. Игра проходит сквозь эры, и в конце каждой из них происходит значительное развитие, например открытие земледелия или печатного дела. Какая цивилизация перейдет в следующую эру будет зависеть от того, у какой из них был наибольший прогресс в текущем ходу. Каждая эра приносит свои улучшения, например, возможностьходить на дальние расстояния. Ни одна цивилизация не останется позади слишком долго, поэтому что хорошие идеи всегда быстро распространяются.

Обзор игры Темпус.

Игроки создают остров Темпус, размещая на гексах моря тайлы местности. Каждый игрок начинает с небольшой цивилизации, созданной 3 фишками, и пытается расширить их присутствие на острове, продвигаясь из одной эры в другую. Каждая эра разбита на определенное число раундов действий, в каждый из которых игрок может выбирать различные действия: перемещаться, завести детей, получить идеи, построить город или сражаться. Эффективность каждого действия зависит от эры, в которой оно совершается - в поздних эрах действия становятся гораздо мощнее. В конце каждой эры считаются очки Прогресса, и цивилизация, с наибольшим количеством очков, переходит в следующую эру. Очками Прогресса награждаются игроки, чьи фишкки присутствуют на территории, соответствующей следующей эре. Те игроки, кто не смог перейти в следующую эру, автоматически переходят в нее в конце хода.

Цель игры - набрать наибольшее количество победных очков, которые приносят контролируемые гексы, построенные города, и открытие Полета.

Содержание:



1 игровое поле



12 тайлов местности



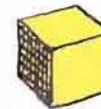
5 наборов городов,
по 8 штук для каждого игрока
(3 вторых, 3 третьих и 2 четвертых)



5 наборов фишек людей,
по 16 для каждого игрока



5 наборов жетонов действий,
по 6 для каждого игрока



5 кубиков для обозначения
прогресса на экране эры,
по 1 для каждого игрока



1 колода из 54 карт идей



5 памяток с описанием действий,
карт идей и описанием каждой эры,
по 1 для каждого игрока



1 маркер первого игрока



2 пятых города
(опционально)
не используются в игре



&



Элементы игры

Экран эры

Экран эры представляет собой таблицу, которая используется для обозначения прогресса каждого игрока, и показывает насколько эффективны действия, которые он совершает.

Иконки над каждой колонкой изображают возможности для совершения действий, доступных игроку. Они подробно описаны в конце книги правил, а здесь приводятся их названия.

Перемещение Дистанция Дети Лимит Корабли Идеи Действия

Слева находится колонка Прогресса. Каждая ячейка представляет определенную эру и имеет свою иконку.

Эры в игре:

Письменность

Земледелие

Города

Дороги

Торговля

Корабли

Печатное дело

Промышленность

Поезда

Полет

Starting Era Box	1	1	1	2	N	1/7	3
	1	1	1	2	N	1/7	3
	1	1	1	2	N	1/7	3
	1	1	2	2	N	1/7	3
	1	1	2	3	N	1/7	4
	1	2	2	3	N	1/7	4
	1	2	2	3	N	1/7	4
	2	2	2	3	Y	2/7	4
	2	2	2	3	Y	2/7	4
	2	2	2	3	Y	2/7	4
	2	2	2	3	Y	2/7	4
	2	2	2	4	Y	2/7	5
	3	5	2	4	Y	2/7	6

Например:

если игрок находится в эре Письменности, нужно просто посмотреть на строчку, расположенную напротив этой эры, чтобы увидеть, что может сделать игрок в эту эру:

- он может совершить 3 действия в этот ход
- если он выберет действие «Получить идеи», то сможет взять 2 карты и иметь в руке до 5 карт
- он не может плавать по морю
- у него может быть максимум 2 фишк на 1-ом гексе
- если он выберет действие «Завести детей», то сможет завести 1 ребенка
- если он выберет действие «Перемещение», то сможет переместить 1 фишку на 1 гекс

Здесь находятся, и перемещаются по ходу игры, кубики игроков, отображающие их прогресс. Помимо иконок, ячейки в колонке прогресса имеют фон, соответствующий четырем из пяти представленных в игре территории (горная территория в колонке прогресса отсутствует). Полное описание каждой эры находится на последней странице этого буклета. Описание типов территории смотрите в разделе с описанием фазы прогресса.

Тайлы городов

У каждого игрока есть 8 городов (3 вторых, 3 третьих и 2 четвертых). Цифра на городе означает стоимость постройки (в фишках людей), также это количество победных очков в конце игры, а при защите города это число показывает количество боевых очков.



Море Темпуса

Это пространство, на котором игроки размещают тайлы местности, тем самым формируя мир Темпуса. Все тайлы должны быть размещены в пределах сетки гексов, и не могут выступать за границы поля.



Место для карт идей

Здесь лежит колода карт во время игры



Памятка игрока

Памятка игрока поделена на четыре области. В верхней части находится экран действий. На первую ячейку «Действия» Вы в начале своего хода будете складывать доступные жетоны действий. Остальные 5 ячеек представляют действия, которые Вы можете совершать во время своего хода.



Слева внизу находится основное описание всех 10 иконок со шкалой прогресса.

Тайлы местности

Эти 12 тайлов используются для создания мира Темпус. Все 12 тайлов отличаются друг от друга различными комбинациями 5 видов территории, которые представлены ниже:



Карты идей

Каждая карта идеи имеет несколько элементов, служащих различным целям в игре. Способность, которую дает карта, показана картинкой по центру и текстом внизу карты. Каждая способность подробно описана в конце книги правил. Другим элементом карты является фон территории. Этот фон используется для нескольких целей (атака, защита, прогресс) по ходу игры и подробно описан в соответствующих разделах правил.



Подготовка

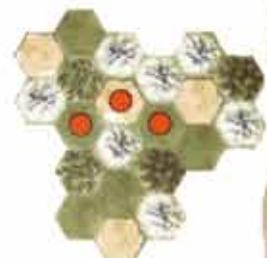
1. Каждый игрок берет себе набор из 8 городов, 16 фишек людей, 6 жетонов действий, 1 кубик для отображения прогресса и 1 памятку.
2. Определяется первый игрок (случайным образом, либо первым становится тот, кто первым выдвинет гениальную идею). Первый игрок берет себе фишку первого игрока.
3. Каждый игрок ставит свой кубик на стартовую ячейку колонки прогресса, берет себе 3 жетона действий и кладет их на свою памятку на соответствующее место (ячейка «Действия»)



4. Тайлы местности перемешиваются лицом вниз. В порядке очереди, начиная с первого игрока, каждый игрок берет один тайл и размещает его на игровом поле лицом вверх. Первый тайл может быть размещен где угодно, а последующие должны соприкасаться друг с другом минимум одной гранью (нельзя создавать отдельные острова). У Вас могут получится озера, то есть область воды, окруженная сушей. Если играет 3 игрока, то возьмите 8 тайлов, если 4 - 10, если 5, то используются все 12 тайлов. Если тайлы не могут быть установлены на поле (не соприкасаются или не влезают), то они удаляются из игры.



5. В порядке очереди, начиная с первого игрока, каждый игрок размещает свои 3 фишки людей, создавая тем самым свою стартовую цивилизацию. Фишки должны находиться на соседних друг с другом гексах, но возможно положить на один из гексов 2 жетона вместо 1.



6. Перемешайте карты идей и положите их на игровое поле, в специально отведенное им место.

Игра

Каждый ход в игре называется Эра. Каждая Эра состоит из следующих фаз:

- 1. Взять жетоны действий**
- 2. Потратить жетоны и совершить действия**
- 3. Прогресс**
- 4. Конец Эры**

1. Взять жетоны действий



Каждый игрок берет количество жетонов действий, указанное на экране Эры. Эти жетоны помещаются на соответствующее место на памятке игрока.

Пример: кубик Джона на экране Эры находится на эре Города, а кубики остальных на эре Земледелие. Джон берет 4 жетона действий, остальные по 3.

2. Потратить жетоны и совершить действия

Эта фаза разбивается на несколько раундов. В каждом раунде, начиная с первого игрока и продолжая по часовой, каждый игрок тратит 1 жетон действия, и затем совершает это действие. Одно и то же действие можно совершать несколько раз. Действия бывают 5 видов:

- Переместить людей**
- Завести детей**
- Сражаться**
- Получить идеи**
- Построить город**

Переместить людей



Существует 3 способа перемещения: по земле, через озера и морские путешествия. Помните что карта Транспорт может быть использована для любого вида перемещения.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ЗЕМЛЕ:

Экран Эры показывает сколько людей (колонка 1) может переместиться и на какое расстояние (колонка 2). Перемещаться могут только фишки людей; города не могут перемещаться.

Никогда нельзя перемещаться на гекс с городом.

Также нельзя перемещаться на гекс занятый противником. Если игрок может перемещаться более чем на 1 гекс, то он может проходить через свои города, но не может проходить через города противника. Ограничение на количество фишек на 1 гексе необходимо соблюдать (можно увеличить картой Санитария). Фишки перемещаются только на гексы суши (не водные). Можно перемещаться на гексы гор. За 1 действие Перемещение, 1 фишку можно переместить только 1 раз.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕЗ ОЗЕРА:

Озера могут появиться в фазу формирования карты. Озера - это водные пространства, со всех сторон окруженные гексами суши. Перемещение через озера доступно всем игрокам с самого начала игры. Такое перемещение подразумевает перемещение на любой гекс, соприкасающийся с этим озером. Также перемещение через озеро требует использования всех очков перемещения, т.е. если фишка может переместиться на 2 гекса, то перемещаясь через озеро она тратит эти 2 очка. Другими словами, фишка перемещается только на любой береговой гекс, и дальше не идет. Все ограничения, свойственные обычному перемещению, сохраняются.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МОРЮ:



Экран Эры покажет когда этот вид перемещения станет доступным. Если игрок перешел в эру, позволяющую путешествовать по морям, то он может перемещать свои фишки на любой гекс, соседний с морем (по аналогии с перемещением через озера). Это перемещение также требует использования всех очков перемещения. Помните, что Темпус это остров, и края карты не ограничивают море. Все ограничения, свойственные обычному перемещению, сохраняются.

Пример: В этом примере красная фишка может перемещаться на расстояние до 2-х гексов, и может переместиться на любой гекс, помеченный красным. За 1 действие она может переместиться только 1 раз. Помните, что если она будет перемещаться через озеро, то она может перейти на любой соседний с озером гекс, но после должна остановиться.



Синяя фишка также может перемещаться на расстояние до 2-гексов, и может переместиться на любой гекс, помеченный синим. Она не может перемещаться через озеро, т.к. находится не на берегу, но может пройти через свой город (если бы город был вражеским, то пройти через него было бы нельзя).

Завести детей

Экран эры показывает сколько детей Вы можете завести за 1 действие.

- Дети рождаются только на гексах с пастбищами, на которых должна быть хотя бы 1 Ваша фишка.
- За 1 действие на 1 гексе может родиться только 1 ребенок
- Следите за лимитом фишек на 1 гексе, когда ставите новую фишку (лимит можно увеличить картой Санитария)
- Если у игрока не осталось свободных фишек (в запасе), то он не может завести детей

Игрок, контролирующий только 1 гекс с пастбищем, может завести только 1 ребенка, даже если экран эры показывает, что можно завести двоих.

Сражаться

Сражения

в Темпусе предельно просты.

- Бой может начать только активный игрок
- Активный игрок может напасть только с 1 гекса со своими фишками на только 1 соседний гекс с вражескими фишками или городом (нельзя нападать через воду)
- Никогда нельзя нападать (или использовать карту Религия) на противника, который контролирует 3 гекса или меньше (города не учитываются - только фишки)
- Атакующий должен объявить с какого гекса он нападает, и на какой
- После объявления гексов, участвующих в сражении, атакующий и защитник могут сыграть (по желанию) 1 или больше карт идей для того, чтобы увеличить свои шансы на победу.

Атакующий должен **первым** объявить будет ли он играть карты. Он может выбрать любое количество карт с руки, и положить их перед собой **взакрытую**. Затем защитник играет свои карты (если хочет), и кладет их перед собой в открытую. После этого атакующий открывает свои карты.

Каждый участник сражения подсчитывает свои боевые очки, чтобы определить победителя.

- Каждая фишка (атакующего или защитника) приносит 1 очко
- Если у защитника город, то цифра на нем равна количеству боевых очков
- Каждая сыгранная карта идей, с фоном территории защищающегося гекса, приносит 1 очко



- Каждая карта Оружие приносит 1 очко тому, кто ее сыграл
- Каждая карта Крепость, сыгранная защитником, приносит ему 2 очка

Если активный игрок атакует город, то защитник должен объявить до того, как будут сыграны карты, какая территория на этом гексе.

Игрок, у которого окажется больше боевых очков, побеждает в сражении. В случае ничьей атакующий считается проигравшим сражение.

Если защитник проигрывает сражение, то он убирает с гекса все свои фишки людей, или город, и забирает их себе в запас. Затем атакующий (по желанию) может переместить на этот гекс любое количество своих фишек людей (всех / никого / нечто среднее), с гекса, с которого нападал.

Если атакующий проигрывает сражение, то он убирает 1 фишку с гекса, с которого нападал, обратно в свой запас.

Все карты идей, сыгранные в бою, идут в сброс.

Помните: нападать можно даже на превосходящие силы противника (то есть ваши 2 фишки могут напасть на 4 фишки противника)

Пример: В сражении «A», Красный игрок 3-мя фишками атакует 2 фишки Синего игрока. Красный должен первым решить, будет ли он играть карты идей. Красный играет 2 карты и кладет их лицом вниз перед собой. Синий играет 1 карту: Крепость с фоном Пастбища - это дает ему 2 дополнительных очка, и в сумме у Синего - 4. Красный открывает свои карты - Оружие с фоном Поля и Транспорт с фоном Лес (Красный блефовал 1 картой) - это дает ему 2 дополнительных очка (1 за Оружие, 1 за фон Поля)

- в сумме у Красного - 5.

Красный побеждает в сражении и перемещает 2 своих фишки на этот гекс.



В сражении «B», Красный игрок 3-мя фишками атакует город Синего игрока с цифрой 2. Синий должен объявить на какой территории будет проходить сражение и выбирает Лес. Затем Красный играет 2 карты взакрытую. После Синий играет 1 карту - Крепость с фоном Лес, что дает ему 3 очка. Итого у Синего 5 очков. Красный открывает карты - у него Образование с фоном Лес и Боевой лидер с фоном Поля. Первая карта дает 1 очко, вторая ничего (опять блеф, в надежде, что Синий сыграет больше карт). Итого у Красного 4 очка. Синий выигрывает и Красный убирает 1 свою фишку.

Получить идеи

Экран эры показывает

сколько карт Вы можете получить за 1 действие. Первая цифра - сколько можно взять, вторая показывает максимум карт, которые возможно держать в руке. Если у игрока в руке оказывается больше карт, чем у него может быть, он должен сразу же сбросить лишние. Если в процессе игры колода идей закончилась

- перемешайте сброс.



Каждая карта имеет особый эффект, написанный внизу карты и нарисованный в центре. Также карты имеют фон, соотносящийся с четырьмя типами территории: Пастбища, Поля, Холмы, Леса.

Карты идей можно использовать тремя способами: во-первых, использовав эффект карты; во-вторых, использовать в бою фон карты; в-третьих, использовать фон карты в фазу Прогресса (см. ниже).

- Сыграть карту не является действием
- Сыграть можно сколько угодно карт за раз
- Сыграть карты можно сразу же после выполнения действия Получить идеи. Например, взяв карту Военный лидер действием Получить идеи, провести сразу после этого атаку
- Сыграть карты можно только в свой ход, за исключением боя
- Играть карты можно в любой момент своего действия - до, после, или во время.

Возможно следующее: Вы можете перемещать 2 фишки за действие. Перемещаете 1, затем играете Карту Религия, забираете себе фишку противника, и ее двигаете как свою вторую.

Все особые эффекты карт детально рассмотрены на последней странице правил и на памятках игроков.

Построить город

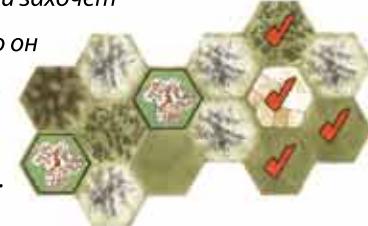
В игре очень важно строить

города, и на то есть 2 причины: во-первых, Вы освобождаете фишку людей для дальнейшего использования; во-вторых, это приносит дополнительные победные очки. Чтобы построить город, просто уберите все свои фишку с гекса и положите на их место тайл города с цифрой равной или меньшей числу убранных фишек (игрок, убравший 4 фишку, может поставить город с цифрой 4, 3 или 2). Если Вы ставите город с цифрой меньшей, чем число убранных фишек, то все-равно все снятые фишку уходят в запас.

- Города нельзя строить на соседних гексах
- Города нельзя строить на Горах или на водных гексах

Помните: Как только город построен, территория под ним теряется, и будет каждый раз заново объявляться защитником во время боя. Также каждый город приносит 1 очко прогресса в фазу Прогресса.

Пример: Если Красный захочет построить город, то он сможет это сделать только на гексах, помеченных красным.



3. Прогресс

Фаза Прогресса наступает, когда все игроки используют все доступные им жетоны действий (у кого-то действий может быть больше, у кого-то меньше).

Теперь нужно определить, кто из игроков перейдет в следующую эру.

Прежде всего, все отстающие игроки автоматически переходят в эру, в которой находится лидер.

Все игроки в порядке очереди, могут сыграть взятую карту идей с руки (по желанию), после того как все игроки сыграли / не сыграли карты, они их вскрывают и считают очки прогресса.

Очки прогресса начисляются по следующей схеме:

- Каждая фишка, на гексе с территорией будущей эры, приносит 1 очко
- Каждая сыгранная карта идей, с фоном территории будущей эры, приносит 1 очко
- Каждая сыгранная карта Образование приносит 1 очко
- Каждый город на карте приносит 1 очко

Игрок, у которого в сумме больше очков прогресса, переходит в следующую эру. Если у двух или более игроков одинаковое количество очков прогресса, то они вместе переходят в следующую эру.

Помните: В двух случаях за переход в новую эру дается награда. Это переход в эры Письменность и Печатное дело. Когда игрок(и) переходит в новую эру, то он сразу бесплатно получает 2 карты идей.

Пример фазы прогресса: Красный находится в эре Торговли.

Синий в эре Дорог. Сперва синий переходит в ту же эру в которой находится красный, после чего игроки считают свои очки прогресса, чтобы понять кто перейдет в эру Кораблей. Следующая эра имеет фон территории Леса.

Красный набрал 5 очков за свои 5 фишек в Лесах и получил 1 очко сыграв карту с фоном Лес. Синий получил 3 очка за

фишки в Лесу, 1 очко за город и 2 очка за сыгранную карту

Образование с фоном Лес.

В сумме у красного 6 очков, у синего также 6 и они

вместе переходят

в эру Кораблей.



4. Конец эры

Игроки убирают все использованные жетоны действий со своих карточек. Маркер первого игрока передается следующему по часовой стрелке игроку. Затем начинается новый ход.

Игра заканчивается, когда один или несколько игроков перейдут в эру Полет.

Победа в игре

В конце игры, игроки должны посчитать свои победные очки, чтобы определить победителя.

Очки победы начисляются по следующей схеме:

- Каждый контролируемый (не горный) гекс приносит 1 очко (не зависимо от количества фишек)
- Каждый город приносит столько очков, сколько на нем написано
- Игрок(и), перешедший в эру Полет, получает 3 очка

Игрок, набравший большее количество очков, объявляется победителем.

В случае ничьей, побеждает игрок, с наибольшим количеством карт идей в руке. Если и в этом случае ничья, то побеждает игрок с наибольшим количеством построенных городов.

Если после подсчета очков, карт и городов все-равно ничья, то в игре объявляется ничья.

Описание иконок на экране эры



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Показывает число людей, которых можно переместить во время действия
Перемещение. Помните: за 1 действие можно переместить одного человека только 1 раз



ДИСТАНЦИЯ: Показывает максимальное количество гексов, на которые может переместиться фишк



ДЕТИ: Показывает количество новых фишек, которые Вы можете поместить на карту, во время действия Завести детей. За 1 действие на 1 гексе Пастбища, может появиться только 1 фишк



ЛИМИТ: Показывает максимальное число фишек на 1-ом гексе.
Может быть увеличено картой Санитария.



КОРАБЛИ: Показывает можете ли Вы плавать по морю



ИДЕИ: Первая цифра показывает число карт, которые можно взять действием Получить идеи, вторая - сколько можно держать в руке.
Лишние карты сбрасываются



ДЕЙСТВИЯ: Показывает доступное количество действий в 1 ход



ПИСЬМЕННОСТЬ: Увеличение количества Карт идей до 2-х, которые Вы можете брать. Бонус: Если Вы первый на шкале прогресса в этой эре, получите 2 бонусные идеи



ЗЕМЛЕДЕЛИЕ: Увеличение количества детей, которых Вы можете рожать - 2 вместо 1-го



ГОРОДА: Увеличение допустимого количества фишек до 3-х на 1-м гексе



ДОРОГИ: Увеличение количества гексов, которые может пройти фишк за 1 действие - до 2-х гексов



ТОРГОВЛЯ: Увеличение количества фишек, доступных для перемещения до 2-х за 1 действие



КОРАБЛИ: Делает доступным перемещение по морю



ПЕЧАТНОЕ ДЕЛО: Увеличение количества карт идей в руке до 7. Бонус: Если Вы первый на шкале прогресса в этой эре, получите 2 бонусные идеи



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ: Увеличение допустимого количества фишек до 4-х на 1-м гексе



ПОЕЗДА: Увеличение количества фишек, доступных для перемещения до 3-х за 1 действие и на расстояние до 5-ти гексов



ПОЛЕТ: +3 победных очка при финальном подсчете

Описание карт идей



ОБРАЗОВАНИЕ: +1 очко прогресса, если играется в фазу Прогресса. Помните: фон карты дает дополнительное очко прогресса



КРЕПОСТЬ: +2 очка битвы для обороняющегося. Помните: фон карты дает дополнительное очко битвы



МЕДИЦИНА: Вы можете завести 1 дополнительного ребенка, если выбрали действие Завести детей. Помните: за 1 действие нельзя выставить более 1 фишки на 1 гекс



ВОЕННЫЙ ЛИДЕР: Вы можете совершить 1 атаку в любой момент любого раунда своего хода, помимо обычного действия



ТРАНСПОРТ: Позволяет дополнительно переместить 1-го человека во время действия Перемещение. Помните: за 1 действие дважды перевезти одного и того же человека нельзя



САНИТАРИЯ: Каждая сыгранная карта увеличивает на 1 число фишек на 1-ом гексе. Если в последствии Вы уберете людей с этого гекса, то лимит снова вернется на обычный уровень



ОРУЖИЕ: +1 очко битвы. Помните: фон карты дает дополнительное очко битвы



РЕЛИГИЯ: Переместите фишку человека противника на соседний контролируемый Вами гекс, и замените ее на свою. Для замены у Вас должны быть свободные фишки и лимит фишек на 1 гексе не должен быть превышен



ПРАВИТЕЛЬСТВО: Позволяет совершить 2 действия в текущем раунде или спасовать и совершить их в следующем раунде. Карта сбрасывается после совершения дополнительного действия