

Правила тактической настольной игры «Хан» (Khan)

Игра Критуорта Конрада (Christwart Conrad)

Графика: Ганс-Георг Шнайдер (Hans-Georg Schneider)

Разработка: Джонни де Ври (Jonny de Vries)

Перевод на русский язык: Екатерина Зыкова, ООО «Игровед» ©

1244 г. – Монгольская империя правит большой территорией, протянувшейся от Восточной Европы до Тихого океана через Азию. Она была (и до сих пор является) самой большой по размеру и длительной по существованию империей в истории мира. Великий хан правит империей из столицы Каракорум и посылает своих лучших генералов покорять новые земли. Монгольские методы ведения военных действий наделяют каждого генерала высокой степенью независимости в принятии решений о способах вторжения и завоевания новых территорий до тех пор, пока действия генералов соответствуют общей цели. Монгольские армии очень подвижны, они вселяют страх в своих врагов одновременной атакой со всех сторон. Чтобы враги не смогли вернуть контроль над своими армиями, монголы вытесняют правителей со своих позиций и преследуют их до полного уничтожения.

Вашей задачей является преследовать и догнать 8 правителей разных регионов и завоевать как можно больше территорий. Генерал, который справится с заданием лучше всех, будет провозглашен следующим Великим Ханом.

Цель:

Каждый игрок вторгается в земли, установив юрты на доске. Игрок может завоевать две или несколько смежных областей – поставить одну из плиток разных форм (не обязательно все юрты должны принадлежать игроку) на юрты. Плитки приносят игроку победные очки – чем больше плитка, тем больше количество очков. В конце игры дополнительные очки могут получить те игроки, кто захватил самую большую объединенную территорию. Побеждает тот, кто наберет больше всех очков.

Содержимое игры:

Доска с разными ландшафтами, состоящими из 132 небольших участков, которые объединены в 6 регионов (в каждом регионе свой ландшафт). Оспариваемые земли разделены рекой (22 участка реки), через которую можно строить мосты. Большинство участков по краям граничат с «соседними территориями». Существуют также дворы правителей (8 цветных полей с изображениями правителей). Перед каждым «двором» находится 5 полей для нейтральных юрт. На нижней части игровой доски также есть поля для нейтральных юрт.



72 карты
(9 карт каждого из 8 цветов правителей)



6 специальных карт:
«Высокий боевой дух:
выполните 3-е действие»



4 специальных карты
«Покровительство Великого
Хана: защитите свои юрты»



4 специальных карты
«Поддержка Богов:
защитите нейтральные юрты»

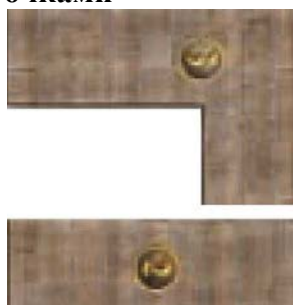


4 специальных карты
«Разведка земель:
сохраните плитки»

38 фигур с победными очками



29 плиток
(4 «двухместные»,
2x4 «трехместные»,
5 «четырёхместных»,
12 «пятиместных»)



9 мостов
(5 «трехместных»,
2x2 «четырёхместных»)



60 черных юрт



160 юрт

(40 штук цвета каждого игрока)

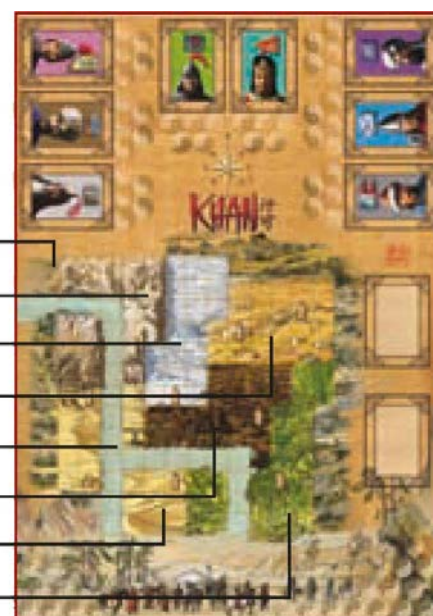
(считается, что количество юрт не ограничено)



8 правителей 8 разных цветов
(они не связаны с цветами игроков)

Соседние территории

- Горы (22 участка)
- Ледники (20 участков)
- Тундра (22 участка)
- Реки (22 участка)
- Каменистая пустыня (21 участок)
- Песчаная пустыня (22 участка)
- Тропический лес (25 участков)



игровая доска

Подготовка к игре:

- 1) Положите доску на стол.
- 2) Выложите 40 нейтральных юрт: 5 черных юрт перед каждым «двором» правителей. Разместите оставшиеся нейтральные юрты на полях в нижней части доски.
- 3) Положите мосты и плитки рядом с доской так, чтобы они были легко различимы друг от друга.
- 4) Каждый игрок берет юрты своего цвета и специальные карты в следующем количестве:

Вид специальной карты	Количество игроков		
	2	3	4
Высокий боевой дух: выполните 3-е действие	2	2	1
Покровительство Великого Хана: защитите свои юрты	2	1	1
Поддержка Богов: защитите нейтральные юрты	2	1	1
Разведка земель: сохраните плитки	2	1	1



- 5) Специальные карты должны лежать перед игроками лицевой стороной вверх.
- 6) Поместите 8 правителей на указанные участки. Обратите внимание: после первой игры вы можете разместить 8 правителей на любой доступный участок, если пожелаете. Однако рекомендуется, чтобы они находились на игровой доске достаточно равномерно.
- 7) Выберите игрока, начинающего игру.
- 8) Игроки по очереди ставят одну из своих юрт на участок в регионе, в котором все еще нет юрт, пока не поставят указанное в таблице кол-во:

Количество игроков	2	3	4
Каждый выставляет юрт	3	2	1



- 9) Перетасуйте и раздайте каждому игроку в руку по 4 карты, которые он никому не должен показывать. Оставшиеся карты положите лицевой стороной вниз в колоду в нижней части доски. Сброшенные карты кладутся лицевой стороной вверх в верхней части доски. Когда колода закончится, перетасуйте карты из сброса и положите их лицевой стороной вниз в нижней части доски как новую колоду.

Обзор игры

Ходы совершаются по очереди по часовой стрелке.

Ход состоит из 5 действий, выполняемых в следующем порядке:

1) Выгоните правителя и поставьте нейтральную юрту.

2) **Выполните 2 действия:**

(пропускать одно или оба действия не разрешается)

ЛИБО выполните 2 отдельных действия в любом порядке, которые могут быть также одним и тем же действием, совершенным дважды

А) вторжение (поместите юрту в соответствии с картой)

Б) изгнание правителя

В) завоевание (положите плитку)

ЛИБО объединенное двойное действие

Г1) вторжение куда угодно (поставьте 1 юрту) И

Г2) сброс карт

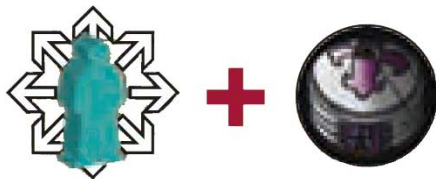
3) Положите использованную специальную карту обратно в коробку (если есть)

4) Используйте специальную карту (не обязательно)

5) Снова наберите карты в руку

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1) **Выгоните правителя и поставьте нейтральную юрту.**



Переверните верхнюю карту из колоды и положите ее лицевой стороной вверх в сброс. Перевернутая карта указывает, какой именно правитель будет изгнан и в каком направлении он будет бежать.

Правитель движется на первый пустой участок в указанном направлении максимум на три поля. Пустым участком считается такой, на котором нет юрт, правителя, моста или плитки. Участки реки считаются частью общего расстояния, но правитель не может на них остановиться. Если в пределах 3 полей нет свободных участков, или у правителя не остается участков для побега (например, он подошел к краю доски), то правитель движется в следующем по часовой стрелке направлении (например, движется на юг вместо юго-востока, или на север вместо северо-запада). Нейтральная черная юрта ставится на участок, с которого правитель был передвинут. Эта юрта берется с одного из полей перед двором бежавшего правителя.

Если правитель вот-вот должен бежать, и перед его двором осталась только одна юрта, правитель не бежит, а поменяется с юртой местами. Верните правителя на его двор. Таким же образом правитель будет меняться местами с юртой, если он вот-вот должен бежать, но нет свободных участков в радиусе 3 полей по всем 8 направлениям. Если перед двором этого правителя осталось несколько черных юрт, то их добавляют к общим ресурсам.

Если после этого переворачивается карта, обязывающая бежать правителя, который уже находится вне игры, переворачиваются следующие карты до тех пор, пока другой правитель не сможет бежать. Как только 5-й правитель вернется на свой двор на игровой доске, начинается конечная фаза.

Пример: перевернута серая карта (Сельджук). Если она указывает «север», то серый правитель Сельджук двинется на одно поле на север.



Если она показывает «юго-запад» или «запад», правитель Сельджук не может быть изгнан в указанном направлении, поскольку первые 3 поля заняты 1 плиткой, 1 нейтральной юртой, рекой на юго-западе и мостом на западе. Таким образом, поскольку указанное направление заблокировано, правитель пытается убежать в других направлениях по часовой стрелке. В этом случае он должен бежать на 1 поле на северо-запад.

У русского правителя светло-голубого цвета есть только 5 возможных вариантов побега, поскольку он стоит на краю доски.

2А. Вторжение: поместите 1 из своих юрт в соответствии с сыгранной картой.

Игрок ставит одну из своих юрт в соответствии с сыгранной картой. Играя карту с изображением одного из 6 видов



ландшафтов (горы, ледники, тундра, песчаная пустыня, каменистая пустыня, тропический лес), игрок размещает одну из своих юрт на пустой участок региона с этим ландшафтом. Джокер (с символом Хана) – это карта, позволяющая размещение юрты на любом пустом участке. Если на карте указана река, то игрок размещает юрту на пустом участке, чья сторона смежна с участком реки. На некоторых картах также изображены «соседние территории», и игрок должен поставить свою юрту на пустой участок, одна из сторон которого граничит с соседними территориями.

Примечание: за исключением нескольких участков в горной области (4 участка), песчаных пустынях (3 участка) и тропических лесах (4 участка) многие участки по краям карты граничат с соседними территориями.

Юрты размещаются на участках суши, никогда на реке или на «соседних территориях».

2Б. Изгнание правителя.

Игрок объявляет, какого правителя он собирается выгнать. Затем он переворачивает верхнюю карту в колоде. Цвет правителя на карте игнорируется. Правитель движется в направлении, указанном на компасе карты в соответствии с правилами изгнания правителя, детально описанными выше. Нейтральная черная юрта из **общего обеспечения** (нижняя часть игровой доски) ставится на участок, с которого бежал правитель.

2В. Завоевание.

Игрок берет одну из фигур (плитку или мост), расположенных рядом с доской (не повезло, если подходящей фигуры больше нет!) и помещает их на участки рядом с юртами. Игрок должен **обладать** относительным большинством юрт в покоренной области, нейтральные юрты не считаются. Другими словами, игрок должен покрыть, по меньшей мере,

территорию одной из своих юрт, и ни один из других игроков не может владеть большим количеством юрт, чем он, на этих территориях.

- 1) Если игрок является **единственным**, кто владеет относительным большинством юрт (не считая нейтральных юрт): игрок ставит одну из своих юрт на фигуру.
- 2) Если несколько игроков владеют относительным большинством покрытых юрт (не считая нейтральных юрт): каждый, кто обладает относительным большинством юрт, ставит одну из своих юрт на фигуру.

Фигуру можно положить и другим способом так, чтобы использовать ее «зеркальное отражение». Считается, что количество юрт не ограничено, т. е. берите их из-под плиток, когда юрты завоеваны!

Примечание: не существует ограничений по масштабам завоеваний и строительству мостов через границы регионов.

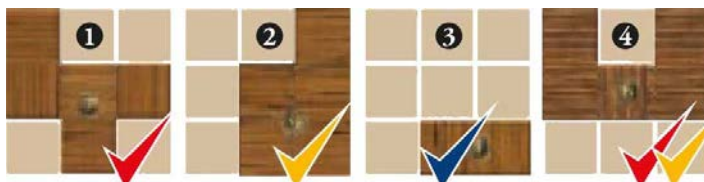
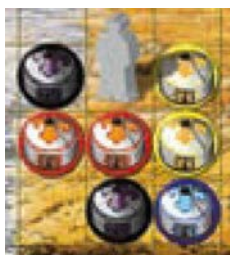
Размещение плиток: все поля под плитками должны быть участками с юртами.

Размещение мостов: если построен мост, то участки покорены по обе стороны реки. Мосты должны пересекать реку, и вдоль каждого берега реки должен быть покрыт, по меньшей мере, один участок суши с юртой. (Поскольку вторжение на реке невозможно, требуется на одну юрту меньше размера моста, а в случае изгиба реки, который может пересекаться только L-образным мостом, требуется на две юрты меньше размера моста). Мосты могут строиться рядом друг с другом.

Пример: размещение плиток.



Пример 1: Желтый игрок может разместить все фигуры на участках. Ему не требуется большинство в отношении к нейтральным юртам! Зеленый игрок может положить двухместную фигуру, чтобы покрыть нейтральную и зеленую юрты. Никто не может поставить двухместную плитку на двух участках, занятых нейтральными юртами, поскольку здесь ни у кого нет относительного большинства.



Пример 2: Красный игрок может положить плитку, как показано в 1-ом случае, Желтый – как во 2-ом, Синий – только как в 3-ем. В 4-ом случае плитку могут положить Желтый и Красный игроки. Либо они могут «завоевать вместе» и поставить и красную, и желтую юрты на одну фигуру. Правителей покрыть нельзя!

2Г. Вторжение куда угодно: поставьте 1 из своих юрт и сбросьте карты.

Игрок ставит 1 из своих юрт на участке суши по своему выбору и затем сбрасывает любое количество карт (0-4). Это двойное действие, которое считается за два в одном ходе!

3. Положите специальную карту обратно в коробку (не обязательно).

Если у игрока есть специальная карта с юртой (которую он поставил в свой последний ход), он оставляет юрту себе, а карту кладет обратно в коробку.

4. Используйте специальную карту (обязательно).

Теперь игрок должен использовать одну из своих специальных карт.

Высокий боевой дух: 3-е действие. Используя карту «Высокий боевой дух», игрок может немедленно выполнить одну комбинацию действий из следующих:



Пример 1: ААВ: дважды вторгнуться с юртами в соответствии с картами, завоевать.

Пример 2: АВВ: вторгнуться с юртой в соответствии с картой, дважды завоевать.

Пример 3: ГВ: вторгнуться с юртой куда угодно, сбросить карты, завоевать.

Пример 4: ББВ: выгнать правителя, выгнать другого правителя (или еще раз того же самого), завоевать.

После применения игрок кладет специальную карту обратно в коробку.



Покровительство Великого Хана: защитите свои юрты.

Игрок может использовать карту «Покровительство Великого Хана» только в том случае, если никакой другой игрок еще не поставил юрту на карту «Покровительство Великого Хана». Помимо этого, в игре на двух человек игрок не может использовать специальную карту «Покровительство Великого Хана» два хода подряд.

Игрок ставит одну из своих юрт на карту. Пока он ее использует (на карте стоит юрта), ни один из других игроков не может положить фигуру так, что она покроет участок с юртой, принадлежащей защищенному игроку. Если другой игрок хочет завоевать область, где защищенный игрок также владеет относительным большинством («завоевание вместе»), то это возможно при согласии защищенного игрока. Если защищенный игрок отказывается, то другой игрок не может выполнить это действие.

Будьте внимательны: пока карта «Покровительство Великого Хана» находится в действии, ни один другой игрок не может защитить свои юрты.



Поддержка богов: защитите нейтральные юрты.

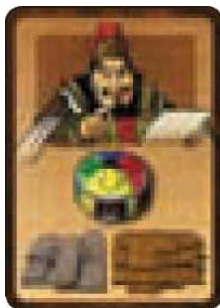
2 или 3 игрока: Игрок может использовать карту «Поддержка богов» только в том случае, если никто из других игроков еще не защищает их. Помимо этого, в игре на 2 человека один и тот же игрок не может защищать юрты два хода подряд. Игрок ставит свою юрту на значок нейтральной юрты на карте.

Пока используется карта «Поддержка богов», **никто из других** игроков не может завоевать область с нейтральной юртой в любом регионе.

Будьте внимательны: пока карта «Поддержка богов» находится в действии, никто из других игроков не может защитить нейтральные юрты.

4 игрока: Игрок ставит одну из своих юрт на карту, на коробку, указывающую регион по его выбору, но не на тот регион, где другой игрок уже защищает нейтральные юрты.

Пока карта «Поддержка богов» защищает определенный регион, **ни один из других** игроков не может завоевать область с нейтральной юртой в этом регионе. «Завоевание вместе» возможно в области с нейтральными юртами при согласии защищающего нейтральные юрты игрока.



Разведка земель: сохраните плитки или мосты.

2 или 3 игрока: Когда игрок использует карту «Разведка земель», он ставит одну из своих юрт на плитку или мост рядом с доской. Затем он кладет карту обратно в коробку. Пока юрта стоит на плитке, другие игроки не могут использовать плитки, с таким же сочетанием цвета и формы. Но другие игроки могут сохранять плитки или мосты других типов. Когда наступает следующий ход игрока, он должен убрать свою юрту с плитки.

4 игрока: Когда игрок использует карту «Разведка земель», он выбирает одну из фигур, лежащих рядом с доской, и ставит на нее свою юрту. Затем он кладет специальную карту в коробку. Другие игроки не могут использовать эту фигуру, пока на ней стоит юрта. Но другие игроки могут сохранить любую другую плитку. Когда наступает следующий ход игрока, он убирает свою юрту с плитки.

5. Снова наберите карты в руку.

Если у игрока теперь меньше 4 карт в руке, он должен набирать карты из колоды до тех пор, пока у него снова не будет 4 карты.

Последняя фаза:

5 правителей снова в своих дворах. Как только 5-й правитель вернулся в свой двор, все оставшиеся правители меняются местами с черной юртой с соответствующего двора правителя. Если это происходит в течение 1-й фазы, ход игрока немедленно заканчивается. Он начинает последнюю фазу. Если это произойдет в течение 2-й фазы, игрок заканчивает свой ход как обычно. Однако уже нельзя выбрать действие 2Б (изгнание правителя). Игрок слева начинает последнюю фазу.

С этих пор ход игрока состоит из двух завоеваний, т. е. размещения двух фигур (плитки или моста). Нельзя играть ни обычные карты, ни специальные. Ограничения любой специальной карты, все еще находящейся в игре, остаются в силе до тех пор, пока не наступит следующий ход игрока, сыгравшего эти карты. Если игрок не может совершить завоевание хотя бы один раз, он пропускает ход. Игра заканчивается тогда, когда никто уже не может совершать завоевания.

Подсчет очков:

Каждый игрок подсчитывает количество очков от плиток и мостов, на которых стоят его юрты. Где игроки «завоевывали вместе», очки делятся между ними поровну; если необходимо, они округляются в пользу игроков.

За 3 самые большие по размеру непрерывные покоренные территории даются бонусные очки (10, 6, 3). Размером непрерывной покоренной территории является общее число

полей (участков суши и реки), покрытых фигурами, напрямую соединенными друг с другом, по крайней мере, одной стороной, и на которых стоят юрты одного и того же игрока (включая фигуры «завоевания вместе»). Игрок может получить только один бонус. В случае ничьей дело решается в пользу игрока со второй самой большой территорией (если в ничьей участвует тот, у кого третья и т. д.).

В очень маловероятном случае, когда у 2 игроков одинаковое количество территорий с одинаковым количеством полей, оба из них получают победные очки в полной мере. Бонусы за остальные места (2-я и 3-я самые большие территории) тоже присуждаются в полной мере.

Примечание: в тех местах, где плитки были «завоеваны вместе», каждый задействованный игрок подсчитывает количество покрытых полей по отношению к своей территории. Одиночная фигура может относиться к территориям двух и более игроков.

2 примера подсчета самых больших покоренных территорий:

Игрок	Красный	Желтый	Синий	Зеленый
Размеры покоренных территорий	37, 12, 8, 3, 3, 2	32, 20, 8, 4, 3, 2, 2	32, 18, 12, 3, 3, 3, 2, 2	32, 10, 7, 5, 5, 4
Очки	10	6	3	0

Игрок	Красный	Желтый	Синий	Зеленый
Размеры покоренных территорий	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	20, 20, 14, 12, 11	20, 18, 7, 5, 5, 4
Очки	10	10	6	3

Победа:

Побеждает игрок с самым большим количеством очков. В случае ничьей побеждает тот, кто владеет самой большой территорией.