

Правила настольной игры

«Унита»

(Unita)

Автор игры: Стив Брюк (Steve Brück)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 13 лет

Легенды Гельвеции, ТОМ 3, манускрипт 212, автор Уили Телла, 19 год Унификации

Да здравствует Единство!

Разные регионы Гельвеции принадлежали крупным соседним державам до того, как она стала самостоятельной страной. Но жажда независимости всегда кипела в крови её народа, свободолюбивый дух её сынов рвался на волю – прочь от цепей властных государств этого мира. Но не так-то просто было отвоювать эту свободу – за неё пришлось сражаться с мощными державами, не желавшими терять свою власть и пытавшимися всеми силами усмирить этих непокорных повстанцев.

Так начались Первобытные Войны: Моргартена, Семпар (или Нефел) на востоке и Королус Темерус на западе.

Гельвеция родилась у меня на глазах!

Гельвеция – страна, которая борется за независимость, в то время как её раздирают на части соседние державы, душащие Гельвецию налогами и требующие беспрекословного подчинения. Первой подняла голову Примитива, решив бороться за свободу. За ней последовали и остальные регионы – Люсерна, Цугрига, Берена, Фрибурга и прочие.

Как бы там ни было, между годом Первым Унификации и Днём Нации прошло несколько веков, в течение которых один за другим сменяли друг друга периоды жестоких сражений и шатких перемирий. Эти смутные и кровавые времена вы и найдёте в «Уните».

Моргартена...

Наконец-то солнце встаёт!

Они и понятия не имеют о том, что мы прячемся где-то в сумраке, поджидая их. Они считают, что мы просто крестьяне, что мы не противники им с их доспехами, рыцарскими навыками и мощной кавалерией. Но нет упрямее сердца, нежели сердце того, кто защищает свою Родину!

Посмотрим-посмотрим. Когда они поедут по узкой дорожке между горами и озером, нам останется только толкнуть заранее заготовленные брёвна, которые покатаются по склону вниз, к тропе... И если вдруг брёвна не убьют их, то уж падение в воду довершит дело: в таких тяжёлых и громоздких доспехах они утонут моментально!

Во имя свободы, за тебя, Гельвеция!

Примечание издателей: Мир Гельвеции был создан исключительно для развлечения. И хотя он и вдохновлён образом Швейцарии, ни у кого не было намерения обидеть какую-либо страну или нацию. Мы надеемся, что путешествие по этому миру принесёт вам только радость и хорошее настроение!

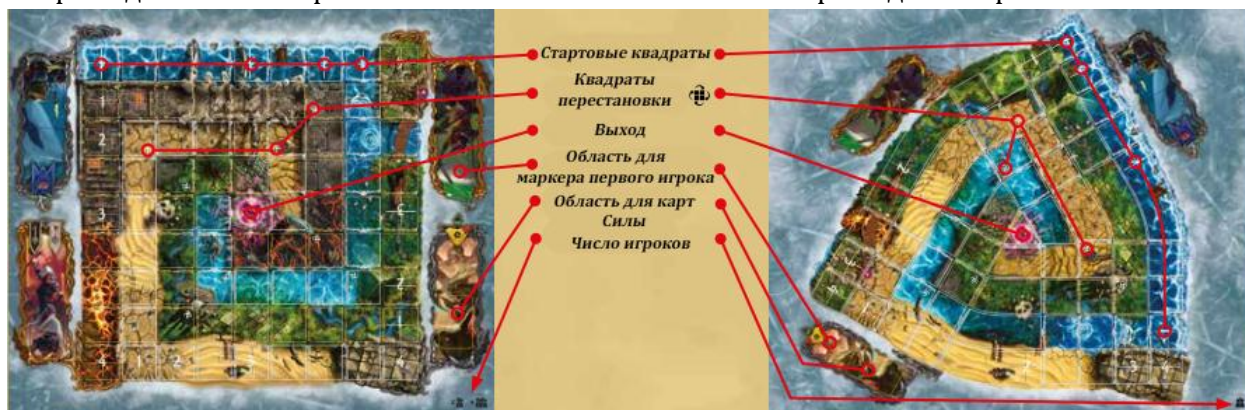
Компоненты:

- Двустороннее игровое поле
- 64 кубика:
 - 16 зелёных (Примитива)
 - 16 жёлтых (Германская земля)
 - 16 красных (Фрибурга)
 - 16 голубых (Гексагон)
- Маркер первого игрока
- 12 тайлов территории (по 3 каждого цвета)
- 12 карт Силы (по 3 для каждой общины)
- Правила игры

Игровое поле (двустороннее)

Сторона для 2 или 4 игроков

Сторона для 3 игроков



Карты Силы



Эффект
Возможное число использований

У каждой общины есть 3 карты Силы на момент начала игры.

В ходе игры участник может использовать только одну из этих карт. Когда он выбирает и играет одну карту, остальные он убирает в коробку.

Цель игры

В конце игры побеждает участник с наибольшим числом очков жизни (ОЖ).

В игре ходе игры каждый из участников представляет либо один из регионов Гельвеции, либо одну из соседних держав. Следовательно, он либо борется за независимость, либо против неё.

Двигаясь вперёд, армии либо сталкиваются, либо избегают друг друга с единственной целью – победить.

Каждый игрок командует батальоном, который состоит из 4 рот, которые в свою очередь состоят из 4 взводов каждая.



За Гельвецию сражаются Примитива (Мужчины) и Фрибурга (Монашки), а за соседние державы – Германская земля (Инженеры) и Гексагон (Вельможи).

Подготовка к игре

Это подготовка к игре на 3-4 игроков. (Правила для 2 игроков смотрите далее.)

Поместите в поле в центр стола нужной стороной вверх (в зависимости от числа играющих).

Каждый игрок выбирает цвет и забирает 16 соответствующих кубиков и 3 тайла территории. Игрок садится напротив квадратов своего цвета на поле.

Каждый игрок помещает свои кубики на столе красным числом вверх. Красное число – самое высокое. В начале раунда в его распоряжении:

- 2 кубика с максимальным значением 5,
- 3 кубика с максимальным значением 4,
- 4 кубика с максимальным значением 3,
- 4 кубика с максимальным значением 2,
- 3 кубика с максимальным значением 1.

Грани кубика:

- Красное число (для красных кубиков это белое число) – самое высокое число на кубике.
- Чёрные и белые числа – числа между 0 и красным числом.
- Пустая грань.
- Герб общины.

Каждый игрок берёт один кубик 5, один кубик 4 и один кубик 3 и одновременно бросает их. Если какой-то или какие-то из них не показывают числа (например, выпала пустая грань

или герб), то эти кубики надо перебрасывать до тех пор, пока все три кубика не будут показывать какое-нибудь число.

Начиная с квадрата 1 своего цвета на игровом поле и двигаясь по направлению к центру поля, каждый игрок выкладывает свой первый тайл территории лицом вниз на расстоянии, соответствующем выпавшему числовому значению одного из своих кубиков, от предыдущей территории. То же самое он делает со своим вторым и третьим тайлом.

Когда все игроки выложили по три тайла, они кладут свои кубики перед собой красным числом вверх.

Каждый игрок берёт карты Силы своей общины.

Зелёный игрок всегда начинает раунд, он берёт маркер первого игрока.

Когда каждый из игроков разместил свои тайлы территории на поле, положил перед собой все 16 кубиков красным числом вверх и забрал карты Силы своей общины, можно начинать игру!

Ход игры

В игре две фазы: размещение и передвижение. Все сражения происходят во время фазы передвижения.

1. Размещение

Роты каждого батальона в ходе этой фазы будут размещены на поле сражения, но само сражение пока не происходит.

Начиная с зелёного игрока, каждый участник по очереди помещает два своих кубика красным числом вверх в один из квадратов с номерами 1, 2, 3 или 4 своего цвета. Как только игрок поместил кубики на поле, их уже нельзя перемещать или переворачивать. Два кубика можно класть рядом, а можно – в разные области. Но два кубика со значением 5 обязательно должны находиться в разных ротях.

Когда каждый игрок разместил свои два кубика, эта фаза продолжается по тем же правилам, но уже против часовой стрелки (начиная с последнего игрока) и так далее, пока каждый игрок не разместит все свои 16 кубиков на игровом поле, сформировав 4 роты.

На этом фаза размещения заканчивается, и игроки переходят к фазе передвижения.

2. Передвижение

У каждого батальона – дорожка своего цвета. Каждая дорожка состоит из квадратов, в которые помещаются роты. Игроки делают ходы по очереди, начиная с зелёного игрока и далее по часовой стрелке, до тех пор, пока на поле не останется батальонов. Для отслеживания активного игрока можно передавать ему маркер первого игрока в начале его хода. Если игроки очень долго обдумывают свой ход, можно ограничить ход по времени с помощью песочных часов.

Во время своего хода каждый игрок обязан сделать ровно 3 шага – не больше и не меньше. Один шаг – перемещение всей роты в сторону центра поля на соседний квадрат. Чтобы зайти на тайл территории нужно два шага. Шаги можно делать одной и той же или разными

ротами, причём распределять их можно совершенно произвольно: например, можно сделать один шаг одной ротой, потом один шаг другой ротой, а потом ещё один шаг первой ротой.

Если после использования игроком всех трёх шагов его рота оказалась на поле бок о бок с ротой соперника, немедленно происходит сражение. Нужно полностью провести сражение, прежде чем передавать ход дальше. Если две роты в конце хода кого-то из игроков стоят бок о бок, то сражение обязательно, его нельзя просто игнорировать.

Цель игры – привести роты к выходу в центре поля, сохранив как можно больше очков жизни (ОЖ).

Во время передвижения рота не может перескочить через другую роту. На одном квадрате может находиться только одна рота. Оказавшаяся в угловом квадрате рота будет двигаться дальше по дорожке в направлении центра, переворачивать её при этом не нужно. Все роты всех игроков должны прийти к выходу. Рота продолжает двигаться, даже если все значения кубиков в ней равны нулю («герб»).

Ни в какой момент игры роты не могут двигаться назад (от центра)!

Как только рота достигает выхода, она тут же «исчезает» с поля – прежде чем какая-нибудь рота соперника успеет развязать сражение с ней. Рота – в том виде, в каком она оказалась на выходе, – снимается с поля и помещается перед игроком.

Игрок обязан использовать все свои три шага. Если какие-то из рот не получается передвигать из-за размещения тайлов территории, значит, нужно передвигать другие роты, чтобы использовать все три шага. Если это совершенно невозможно (например, на поле осталась только одна рота игрока, когда остальные роты уже достигли выхода), то оставшийся шаг теряется.

3. Сражение

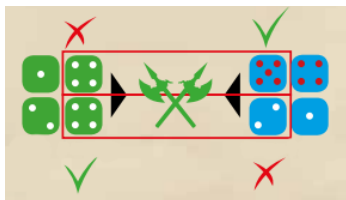
Когда рота оказывается бок о бок с ротой противника, происходит сражение.

Сражение проходит в три этапа:

- Определение слабых взводов
- Потеря ОЖ
- Смена передовых взводов

Определение слабых взводов

В сражение вступают те взводы (кубики), которые соприкасаются с вражескими. Мы будем называть их передовыми взводами. То есть только два кубика каждой роты игрока участвуют в сражении. Игроки смотрят на значения пар соприкасающихся кубиков соперников: то из них, которое ниже, принадлежит слабому взводу, который терпит поражение в сражении. То есть победа или поражение считается для каждого из двух сражающихся взводов (а не для роты в целом), как это показано на примере.



В случае ничьей к значениям передовых взводов добавляется также значение тех, что стоят за ними:



Если значения по обе стороны остаются равными, то объявляется ничья.

Потеря ОЖ

Потерпевшие поражение взводы теряют по одному ОЖ, кубики переворачиваются соответствующей гранью вверх.

Смена передовых взводов

Только что сражавшиеся передовые взводы меняются местами со взводами, что стояли за ними.



Если роте, которая спровоцировала это сражение, предстоит ещё одно сражение (с другой стороны от неё может быть рота другого соперника), то второе сражение начинается после смены передовых взводов. Игрок, спровоцировавший сражение, сам выбирает, в каком порядке он будет сражаться.

Взводы и роты с 0 ОЖ

Взвод, оставшийся без ОЖ, помещается гербом вверх. Такие взводы по-прежнему могут участвовать в сражении. При защите в горах, например, они даже получают +1, но терять ОЖ они уже не могут.

Тайлы территорий

У каждой общины есть три тайла территории: горы, лес и особая местность. На дорожке они лежат лицом вниз.

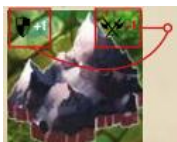
Тайл территории переворачивается, если игроку нужно применить его эффект – обычно во время сражения. Передвижение на тайл территории стоит 2 шага, независимо от того, лежит он вниз или вверх лицом. Если тайл территории открыли в ходе игры, то обратно он уже не закрывается. В случае Красного креста, если игрок хочет его использовать, он может, если хочет, перевернуть тайл лицом вверх.

Если два тайла игрока уже открыты и всем очевидно, что представляет собой третий тайл, он всё равно остаётся закрытым.

Если рота игрока поравнялась с ротой соперника, стоящей на закрытом тайле территории, этот тайл переворачивается, после чего начинается сражение. Если в этой ситуации роте

предстоят два сражения, то спровоцировавший их игрок определяет их порядок после того, как тайл территории будет перевёрнут.

Каждый тайл территории приносит бонус и штраф находящейся на нём роте. В игре 6 видов территорий:



Иконки показывают эффект тайла

Горы (для всех): штраф -1 при атаке, но бонус +1 при защите.



Иконки показывают эффект тайла

Лес (для всех): штраф -1 при защите, но бонус +1 при атаке.



Волшебный лес (Примитива): любая рота на этой территории может отказаться от битвы (только один раз за игру!)



Водоворот (Гексагон): можно поменять расположение взводов внутри роты (один раз для каждой роты), не меняя видимых значений кубиков (не переворачивая их).



Мираж (Германская земля): один раз для каждой роты при защите каждая 1 = 5.



Красный крест (Фрибурга): один раз за игру одна любая рота может восстановить 1 ОЖ своего взвода.

Особые квадраты на поле (1 шаг, чтобы войти):

Выход: в этом квадрате никогда не бывает сражений. Как только рота достигла его, она перемещается к игроку, сохраняя текущие ОЖ (не переворачивайте кубики).

Перестановка: находясь в этом квадрате, игрок может вместо одного шага поменять расположение взводов внутри роты, не меняя видимых значений кубиков (не переворачивая их). Это возможно только при условии, что на соседних квадратах нет рот соперников.

Конец игры

Все роты движутся к выходу и рано или поздно оказываются перед игроками гранями с ОЖ вверх. Они остаются перед игроками до конца игры.

Игра заканчивается, когда все роты дошли до выхода и оказались у игроков. Возможно, что некоторым игрокам понадобится больше ходов, чем другим.

Каждый игрок считает сумму ОЖ своего батальона (всех своих взводов).

Игрок с наибольшим числом ОЖ побеждает в игре.

В случае ничьей:

Если кто-то сыграл карту Силы The Girl Power (Фрибурга), то он выигрывает.

Если эта карта не была сыграна, то побеждает тот, у кого меньше взводов с нулевым значением.

Вариант для 2 игроков

Используется сторона поля для 4 игроков. Каждый участник играет двумя батальонами: Гельвеция (Примитива и Фрибурга) играет против соседних держав (Гексагон и Германская земля).

В этом случае очень важен маркер первого игрока: он отмечает активный батальон, перемещаясь по часовой стрелке.

Батальон, достигший выхода с наибольшим числом ОЖ, побеждает. Игроки не могут суммировать ОЖ двух своих батальонов.

Пример: участник, игравший за Гельвецию, завершает игру с 32 ОЖ у Примитивы и 7 ОЖ у Фрибурги. Его противник завершает игру с 31 ОЖ у Германской земли и 29 ОЖ у Гексагона. Значит, побеждает Гельвеция, несмотря на то, что у соседних держав в сумме больше ОЖ.

В остальном используются правила базовой игры.

Варианты игры

Колонии

Роты выставляются на поле по одному взводу (а не по два). Карты Силы и тайлы территорий не используются.

Командная игра

Игроки Примитивы и Фрибурги играют вместе против Гексагона и Германской земли. Члены одной команды могут вслух обсуждать свои действия во время игры. Побеждает команда, чей батальон достиг выхода с наибольшим числом ОЖ. Игроки одной команды не могут суммировать ОЖ двух своих батальонов. Смысл командной игры в том, чтобы создавать более выгодные условия для передвижения и сражений батальона партнёра.

Семейная игра

Чтобы ускорить процесс подготовки к игре, участники могут заранее сформировать перед собой на столе роты, а потом, не переворачивая их, поместить в области 1, 2, 3 и 4. Будьте внимательны, два кубика со значением 5 не могут находиться в одной роте.