

Райнер Кніція

ЕПОХА ВІЙНИ



ОГЛЯД ГРИ

У грі «Епоха війни» гравці беруть на себе роль мужніх полководців, які служать під керівництвом імператора Цінь у стародавньому Китаї. Кожному гравцю необхідно очолити могутню армію Цінь, щоб завоювати шість королівств, змінюючи хід історії. Гравці мають стратегічно розподіляти кубики, щоб вербувати солдатів, брати ворожі міста в облогу та розширювати вплив династії Цінь, здобуваючи переможні очки. Гравець з найбільшою кількістю переможних очок наприкінці гри перемагає.

КОМПОНЕНТИ

14 карток міст



7 особливих кубиків



АНАТОМІЯ КАРТКИ



ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія у гру «Епоха війни» триває кілька раундів. Хід переходить від першого гравця по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець кидає кубики, щоб зібрати комбінації різних типів військ (піхоту, стрільців, кавалерію та генералів), аби спробувати завоювати місто. Гра закінчується, коли гравець завойовує останнє місто в центрі столу.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Зробіть такі приготування перед початком гри:

1. Покладіть усі картки міст горілиць у центр столу так, щоб кожна картку було добре видно.
2. Розмістіть кубики біля карток у межах досяжності всіх гравців.
3. Перший хід виконує гравець, який востаннє був у Китаї. Якщо таких серед вас немає, виберіть першого гравця у зручний спосіб.

СИМВОЛИ НА КУБИКАХ



1 піхота



2 піхоти



3 піхоти



Кавалерія



Стрільці



Генерал

ХІД ГРАВЦЯ

Під час кожного ходу гравець намагається завоювати місто, заповнивши всю бойову лінію на картці міста.

На початку свого ходу гравець кидає всі сім кубиків, а тоді вирішує: розпочати завоювання міста чи перекинути кубики. Щоб перекинути свої кубики, він мусить втратити один з цих кубиків, відклавши його до кінця ходу.

Щоб розпочати завоювання міста, гравець вибирає розміщену горілиць картку міста та заповнює будь-яку з її бойових ліній. Щоб заповнити бойову лінію, гравець мусить поставити кубики відповідно до усіх символів лінії. Потім гравець кидає кубики, що залишилися невикористаними. Після кожної спроби він мусить або заповнити іншу бойову лінію на вибраній картці міста, або втратити кубик і перекинути кубики, що залишилися, щоб спробувати ще.

Хід гравця триває доти, доки гравець або успішно не завоює місто, заповнивши всі бойові лінії, або не втратить свій останній кубик. Якщо гравцю вдалося завоювати місто, він розміщує цю картку перед собою. На цьому хід гравця закінчується, наступним ходитиме гравець ліворуч від нього.

ЗАПОВНЕННЯ БОЙОВОЇ ЛІНІЇ

Якщо символи на одному чи кількох кинутих кубиках збігаються з усіма символами бойової лінії, гравець може заповнити цю бойову лінію. Для цього він або вона розміщує відповідні кубики на картці, прикриваючи бойову лінію. Кубики, які використано для заповнення бойової лінії, гравець не використовує до кінця свого ходу.

Гравець може заповнити **лише одну** бойову лінію за один кидок кубиків, і він може заповнювати бойові лінії у довільному порядку. Гравець може заповнити бойову лінію



на будь-якій картці міста, **яка розташована горілиць**, в центрі столу або перед суперником.

Важливо: щойно гравець заповнить свою першу бойову лінію, він **не може** заповнювати бойові лінії **на інших картках** протягом цього ходу. Всі бойові лінії, які він заповнюватиме надалі, мають бути на тій самій картці міста.

Іноколи може виникнути ситуація, коли гравець не хоче заповнювати певну бойову лінію. З цієї причини він або вона завжди може перекинути кубики, втрапивши один замість того, щоб заповнювати бойову лінію.

ОСОБЛИВІ БОЙОВІ ЛІНІЇ



Бойові лінії з номером і символом  – бойові лінії піхоти. Бойову лінію піхоти заповнюють одним або кількома кубиками, на яких зображено будь-які символи . Щоб заповнити бойову лінію піхоти, загальна кількість таких символів має бути більшою за вказане число на бойовій лінії або дорівнювати йому.



Щоб завоювати місто у центрі столу, гравець не зобов'язаний заповнювати спеціальну бойову лінію генерала. Однак, щоб завоювати місто на картці перед суперником, гравець **мусить** заповнити також спеціальну бойову лінію генерала.

ЗАВОЮВАННЯ МІСТА

Коли гравець заповнює всі бойові лінії на картці — він завойовує місто. Захоплену картку гравець розміщує горілиць перед собою.

Наприкінці гри кожен гравець отримує очки, зазначені на кожній картці міста, що лежить горілиць перед ним.

ПІДКОРЕННЯ ПРОВІНЦІЇ

Картки міст належать до різних провінцій, на що вказує колір і символ провінції на картці. Коли гравець завойовує **усі міста**, розташовані в цій провінції, він завойовує цю провінцію. Він перевертає ці картки долілиць і кладе їх у стос, щоб можна було побачити очки за провінцію зверху стосу.

Наприкінці гри гравець отримує лише очки провінції, які зображені на звороті цієї верхньої картки замість очок на лицьовому боці цих карток.

Важливо: картки міст, що лежать долілиць, не можуть бути завойовані іншими гравцями.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Коли гравець завойовує останнє місто з карток у центрі столу, гра одразу закінчується. Кожен гравець підраховує всі очки на картках перед ним: **очки з кожної картки міста**, що лежить горілиць, та **очки з верхньої картки кожного стосу провінцій, що він завойовував**.


Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, перемагає у грі. У разі нічиєї гравець із найбільшою кількістю завойованих міст виграє гру. Якщо нічия все ще залишається, гравець із найбільшою кількістю завойованих провінцій виграє гру. Якщо у цьому разі все одно нічия, тоді гравці ділять перемогу.

ПРИКЛАД ХОДУ ГРАВЦЯ



Катя починає свій хід, кидаючи всі сім кубиків.

Вона перевіряє бойові лінії, які може заповнити цими кубиками, і помічає кілька варіантів. Катя вирішує заповнити бойову лінію на картці міста Далянь провінції Вей, що в центрі столу.

Вона кладе на картку три кубики із символами піхоти, заповнюючи бойову лінію (8 ) , а далі кидає чотири кубики, що залишилися.

Нові варіанти не можуть заповнити жодну бойову лінію на картці міста Далянь, тому Катя вирішує втратити один кубик, щоб продовжити свій хід. Вона кидає три кубики, що залишилися, і це дозволяє їй заповнити останню бойову лінію на картці.

Оскільки Катя заповнила всі бойові лінії на картці міста Далянь, вона завоює його і її хід закінчується.

ПРИКЛАД ФІНАЛЬНОГО ПІДРАХУНКУ

Катя щойно завоювала останнє місто з карток у центрі столу, отже, гра закінчується. Вона та Євген підраховують свої очки:



Сума очок Каті ($2+3+2+1+1+3+4=16$) така ж, як у Євгена ($2+2+3+1+8=16$).

Але Катя захопила більшу кількість міст, тож вона перемагає!

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Дизайн гри: Райнер Кніція

Редактор: Чжан Тань

Дизайнери ілюстрацій: Ян Цзінвень, Лі Сяона, Се Юсінь,
Чень Цзе

Графічні дизайнери: Чень Цзе, Го Цзиїн

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладачка: Юлія Ціпура

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

© 2024, доктор Райнер Кніція. Жодна частина цього продукту не може бути відтвореною без спеціального дозволу. Усі права захищено. Виготовлено в Китаї.