

Roll Through the Ages

Автор всемирно известной Пандемии, Мэт Лекок выпустил в 2009 году небольшую настольную игру похожую на знаменитую игру «Колонизаторы на кубиках».

Все элементы игры высококачественные и выполнены из дерева.

Именно так неэкономно расходуя ресурсы планеты и погибают цивилизации. Поэтому вам предлагается вариант PnP.

Спаси дерево - распечатай игру!

Игра рассчитана на от одного до четырех человек. Возраст игроков 10+, время 30-40 минут.

Каждый игрок получает карточку для фиксации развития своей цивилизации и табло учета Товаров.

Для игры необходимы семь шестигранных кубиков d6.

Первое с чего начинается игрок это выбор Цивилизации, которую он будет развивать.

На выбор предлагаются следующие народы: русские, американские переселенцы, европейцы, китайцы, евреи, османская империя (турки), бразилия, весь мир (ООН), киевская русь, африканцы-растаманы.



В оригинальной игре на кубиках нанесены символы. Поскольку мы бережем лес и используем обычные пластиковые кубики, а не оригинальные деревянные. Перевод символов и кубиков будет выглядеть следующим образом:



Верхний ряд: 3 питания, 1 товар, 2 товара и один череп;

Нижний ряд: 3 рабочих, 2 питание или 2 рабочих, семь монет.

Количество кубиков, которые бросает игрок зависит от количества построенных им городов.

Все игроки начинают игру с тремя городами и тремя единицами питания.

Если вы хотите бросать четыре кубика вам надо построить 4-й город. Для этого вы должны поселить в нем 3-х работников.

Для строительства 5-го города вам уже потребуется 4 работника, 6-го – 5 работников и 7-го города – 6 работников.



Однако каждый Город съедает 1 единицу Еды в каждый ваш ход.

Содержание 7 городов/кубиков обойдется вам в 7 единиц Еды в каждом ходе.

Много возможностей приносят много трудностей.

Вторым элементом развития вашей Цивилизации является строительство сооружений.

В игре их семь: малая пирамида, стоунхендж, храм, висячие сады, Великая пирамида, обелиск, великая стена.



Для строительства малой пирамиды требуются трое рабочих, а вот для строительства обелиска их уже потребуется 9.

Призовые очки за Строения написаны под ними. Первый игрок, построивший обелиск получит 6 очков, все последующие получат по 3 очка.

Стимулы строить быстрее оппонентов более чем очевидны.

В игре есть третий параметр успешности вашей Цивилизации – Развитие/Разработки.

Вы можете покупать за монеты разработки и улучшения для вашей цивилизации.

Так за жалкие 15 монет вы можете освоить «Земледелие» и каждый выброшенный кубик питания будет приносить вам не 3 Еды, а уже 4.

Покупка Религии, что само по себе уже звучит неоднозначно, позволит вам все ваши Революции «экспортировать» вашим противникам. И уже не вы, а он будет терять все Товары в хаосе Революции. Какие-то 20 монет и поп Гапон под вашими знаменами.

Цель игры заключается в максимально возможном развитии своей Цивилизации по возможности избегая Катастроф.

Как этого добиться? Очень просто!

Ход каждого игрока делится на пять фаз:

1. Производство кубиками еды и товаров
2. Снабжение городов. Катастрофы.
3. Строительство городов, строений.
4. Фаза Развития. Покупка улучшений
5. Сокращение количества товаров до 6

Фаза №1 Броски:

Бросаем кубики. Количество кубиков определяется количеством городов.

Если выпала «1»/ «2 Товара и Череп» откладываем его в сторону.

Этот кубик перебрасывать нельзя. Из оставшихся кубиков выбираем какие отложить, а какие перебросить.

Процедура перебрасывания может повторяться до трех раз.

Фаза №2 Снабжение и Катастрофы:

В этой фазе игрок кормит свои города. Он уменьшает на табло товаров количество еды на количество своих городов. Если игроку не хватило Еды, что бы прокормить Города в его народе начинается голод и он получает по одному штрафному очку Катастрофы за каждый город.

Помимо этого вашу Цивилизацию может настигнуть катастрофа.

Помните «Череп» на кубиках? Они были не просто так. ☺

Один выброшенный череп не принесет вам неприятностей и катастроф.

Два черепа принесут вам Засуху и два штрафных очка.

Три черепа...три черепа принесут Эпидемию, но не вам, а вашим противникам по игре.

Три черепа – это хорошо, но ведь вместо трех черепов могут выпасть четыре, которые принесут войну и

Вторжение уже в ваши Города. 4 штрафных очка это много, но этим дело может не ограничиться и вас

постигнет Революция – потеря всех товаров.

Заманчивые перспективы не правда ли?

Штрафные очки заносятся закрашиванием соответствующего количества клеток в графе Катастрофы:



Фаза №3 Строительство:

В этой фазе ваши работники распределяются на строительство Городов и Строений.

Правила строительства просты: одна клеточка – один работник.

Фаза №4 Торговля и Развитие:

В этой фазе Вы можете покупать разработки и улучшения для вашей цивилизации. Можете продавать товары и на вырученные деньги покупать себе разработки. Также в этой фазе можете меняться с другими игроками любыми товарами.

За один ход можно купить только одну разработку/технологию/улучшение.

Фаза №5 Чистка нычек, в смысле складов: :

В аша цивилизация может хранить на своих складах только 6 штук товаров. От остальных придется избавиться. Напоминаем Еда товаром не является.

Товары:

Помните знаменитую формулу «Товар-Деньги-Товар штрих»?

В игре она трансформируется в «Деньги – Товар – Деньги».

Вы не можете хранить и накапливать деньги. Вы должны переводить их в товар.

Покупайте всё, что плохо лежит. Есть пять видов товаров: дерево, камень, керамика, ткани, и наконечники копий. Каждый Товар имеет цену в монетах. Выбирайте наиболее подходящие товары для ваших наличных денег.

Так, например, один лес стоит 1 монету, 2 стоят 3, 3 стоит 6, 4 стоят 10 и т.д.

Наконечники стрел: 1 стоит 5, 2 стоит 15, 3 стоят 30 и 4 стоит 50.

Покупайте всё, что поможет вам сохранить ваши деньги.

Когда в Фазе №4 вам потребуется купить Разработку Развития вы можете обменять Товар на соответствующее количество монет по номиналу.

Если на кубике выпадает Товар или «Два товара и Череп» вы передвигаете счетчик СООТВЕТСТВУЮЩЕГО товара на соответствующее количество товара единицу.

Первый выброшенный кубик Товара увеличивает на единицу количество вашего дерева. За два Товара Вы уже получаете 1 дерево и 1камень. За ТРИ Товара вы получаете 1 дерево + 1 камень + 1 керамику. Эта формула пошагово продолжатся до самого дорого Товара, а затем начинается опять с дерева (если вы выбросили более 5 Товаров).

Автор игры рекомендует играть с правилом из вариантов – после постройки городов товарами можно меняться в любых пропорциях. Т.к. от количества товаров возрастает их стоимость, то обмен всегда будет взаимовыгодным.

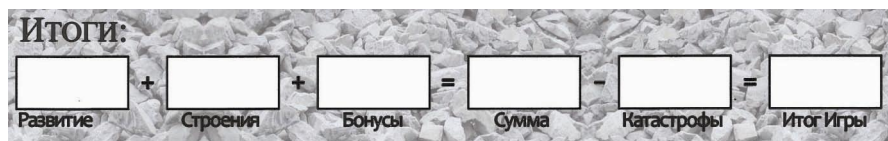
Еда с товарами не связана и служит только для учета еды затраченной для питания городов и еды полученной во время бросков кубиков.

Окончание игры: Игра заканчивается либо когда игрок покупает пятую Разработку Развития или, когда игроки коллективно построили все памятники. Теперь игроки сложить все свои очки. Призовые очки складываются из:

Это включает в себя очки победы для разработки и памятников, а также бонусы от некоторых событий (например, архитектура, которая дает +1 В.П. для каждого памятника вы создали). Затем вычсть 1 вице-президент по каждой бедствий окне вы проверили; игрок с наибольшим количеством очков потом выигрывает. Призовые очки складываются из:

- Очков за купленные Разработки Развития
- Очков за возведенные (завершенные) Строения.
- Бонусных очков, которые приносит Архитектора и Империя

Из призовых очков отнимаются штрафные очки Катастроф полученные в процессе развития цивилизации. Таким не хитрым подсчетом выясняется какая цивилизация стала самой сильной на планете Земля.



3.Ы. При игре для одного человека игра идёт 10 ходов, вне зависимости от наук и монументов, также можно перекидывать кубики с черепами.