

Вангелис Базиартакис

# Кубик Граг



**Правила игры**



Перевод на русский язык: Vovang

# Оглавление

Введение.....	3
Обзор игры.....	3
Цель игры.....	3
Компоненты игры.....	4
Структура карт Строений.....	5
Структура карт Бандитов.....	6
Структура карт Торговых кораблей.....	6
Подготовка к игре.....	7
Пример подготовки к игре.....	8
Расстановка игральных кубиков.....	9
Порядок игры.....	10
Окончание игры.....	13
Правила игры соло.....	16
Пояснения к правилам игры.....	17
Пояснения к строениям.....	18
Создатели игры.....	20



# Кубик Граг

**Игра Вангелиса Базиартакиса**  
Для 1-4 игроков, возрастом от 14 лет и старше

## ВВЕДЕНИЕ

Королевство Роллдовия в суматохе. Её королевское величество Королева Статисия, постановила в кратчайшие сроки утвердить новую столицу, взамен прекрасного города Диеннеса, разграбленного ордами варваров и бандитов с юга. Игроки, как лидеры знатных и влиятельных семей Роллдовии, будут соперничать друг с другом, пытаясь доказать, что именно их провинциальный городок лучшее место для новой столицы.

Будучи главой одной из самых знатных семей, Вам придётся выбрать свой путь и опередить всех соперников в королевстве. Вы готовы пойти по пути прогресса, не забывая о военном деле? Готовы к постройке новых, грандиозных строений и, даже, открытию новых торговых маршрутов?

Какой бы путь Вы не выбрали, Вам придётся бережно управлять своим городом и природными ресурсами земель, помогая своей удаче верными решениями и правильной стратегией. При этом постарайтесь не забыть, что завистливые соперники в любой момент могут напасть.

Кубикоград – это игра, основанная на использовании игровых кубиков. Каждый ход Вам придётся бросать кубики и расставлять их в своём городе

## ОБЗОР ИГРЫ

Игроки выступают в роли дворян, ответственных за растущий город, и желающих превратить его в наиболее престижный центр в стране для поселения. Вы начинаете игру, получив игровой планшет, который представляет собой Ваш город, и пять игровых кубиков. Во время игры Вы будете использовать игровые кубики чтобы активировать строения, которые принесут Вам ресурсы, обученную армию и позволят построить ещё более грандиозные строения. Возводите новые постройки, побеждайте бандитов, экспортируйте товары на торговых кораблях и выигрывайте в игре, заработав больше всех победных очков (ПО).

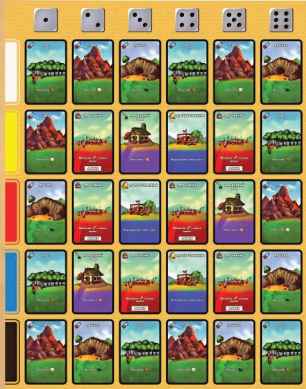
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает игрок, заработавший ПО больше других игроков.

# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Ваш комплект игры Кубикоград должен содержать следующие компоненты.

4 игровых планшета



45 карт Ресурсодобывающих строений:



15 карт Лесопилка

15 карт Каменоломня

15 карт Шахта

15 карт  
Регулярная армия



60 карт Строений



18 карт Бандиты



11 карт  
Торговый корабль



30 фишек ресурсов:



10 камня



10 дерева



10 железа

16 фишек  
деактивации



1 фишка  
Первого игрока



Фишки ПО различного номинала:



8 x 1 ПО



8 x 2 ПО



8 x 3 ПО



6 x 5 ПО



16 фишек  
пропуска хода

20 игровых  
кубиков:



4 белого  
цвета



4 желтого  
цвета



4 красного  
цвета



4 синего  
цвета



4 чёрного  
цвета

# СТРУКТУРА КАРТ СТРОЕНИЙ



## 1. Название

**2. Тип строения:** символ и цвет нижней части карты строения указывают на тип строения. Строения поделены на пять типов: добывающие ресурсы (зелёного цвета), военные (красного цвета), экономические (жёлтого цвета), культурные (фиолетового цвета) и общественные (синего цвета). См. сводную таблицу на стр. 18.

**3. Стоимость постройки:** указывает, сколько и каких ресурсов необходимо заплатить, чтобы построить данное строение.

**4. Способность:** большинство строений позволяют использовать свои способности при их активации игральным кубиком. Некоторые строения обладают пассивными способностями. Они начинают действовать сразу после постройки здания и не требуют активации. Способности других строений активируются без игрового кубика, сразу после их постройки.

**5. Защита:** количество щитов указывает на защиту строения. Если игрок решил атаковать строение, то ему необходима армия, чья сила будет равна или больше защиты строения. Чем больше у строения защита, тем тяжелее её атаковать.

**6. Победные очки (ПО):** это значение указывает, сколько ПО принесёт строение в конце игры.

## СТРУКТУРА КАРТ БАНДИТОВ



**1. Защита:** количество щитов указывает на защиту бандитов. Если игрок решил атаковать бандитов, то ему необходима армия, чья сила будет равна или больше защиты карты Бандитов. Чем больше у карты защита, тем тяжелее её атаковать.

**2. Победные очки (ПО):** это значение указывает, сколько ПО получит игрок после победы над бандитами.



## СТРУКТУРА КАРТ ТОРГОВЫХ КОРАБЛЕЙ



**1. Стоимость:** указывает, сколько и каких ресурсов необходимо заплатить, чтобы осуществить экспорт товаров.

**2. Победные очки (ПО):** это значение указывает, сколько ПО получит игрок после экспорта товаров.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1. Подготовьте игроков:** каждый игрок получает планшет игрока и набор игральных кубиков пяти цветов (1 белый, 1 красный, 1 синий, 1 жёлтый и 1 чёрный). Неиспользованные планшеты игроков и игральные кубики возвращаются в коробку.
- 2. Подготовьте строения:** разделите карты Лесопилка, Каменоломня, Шахта и Регулярная армия на четыре отдельных колоды и положите на игровом столе лицом вверх. Эти карты всегда доступны для постройки (конечно, кроме тех случаев, когда они закончились). Перетасуйте оставшиеся карты Строений и положите получившуюся колоду рубашкой вверх около первых четырёх колод.
- 3. Подготовьте карты Бандитов:** разделите карты Бандитов на три колоды: достоинством 2, 3 и 4 ПО. Каждая колода состоит из карт по формуле: количество игроков + 2 карты.
- 4. Подготовьте карты Торговых кораблей:** разделите карты Торговых кораблей на три колоды. Каждая колода состоит из карт по формуле:  
5 ПО - количество игроков + 2 карты;  
10 ПО - количество игроков;  
20 ПО - 1 карта.
- 5. Подготовьте фишки ресурсов, пропуска хода, деактивации и ПО:** разделите фишки дерева, камня и железа на три стопки и обеспечьте к ним лёгкий доступ всех игроков. Рядом расположите общий запас фишек ПО. Также сформируйте общий запас фишек пропуска хода  и деактивации .
- 6. Определите Первого игрока:** Игрок, который последним бросал кубик в настольной игре, получает фишку Первого игрока.
- 7. Подготовьте игральные кубики:** Каждый игрок кидает все пять своих кубиков и располагает на игровом планшете, согласно выпавшего результата. Например, если на белом кубике выпало «3», его необходимо расположить на третьей локации в белом ряду. Более подробно о расположении кубиков на игровом планшете можно прочитать в разделе «Расстановка игровых кубиков» на стр. 9.

# ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ





# РАССТАНОВКА КУБИКОВ

Ниже приведён пример, на котором игрок бросил игральные кубики и расставил их на игровом планшете. Обратите внимание, что кубик каждого цвета располагается на игровом поле в ряду советующего цвета. Каждое выпавшее числовое значение располагается в соответствующем столбце.



# ПОРЯДОК ИГРЫ

Первый ход в игре совершает Первый игрок. Завершив свой ход, Первый игрок передаёт фишку Первого игрока по часовой стрелке. Затем новый Первый игрок совершает ход. И так далее, до конца игры.

## Порядок хода

Пока игрок совершает ход, он является активным игроком. Во время своего хода, Вы должны совершить следующие шаги в строгом порядке:

1. Шаг использования игральных кубиков;
2. Шаг атаки;
3. Шаг строительства и торговли;
4. Шаг окончания хода.

## 1. Шаг использования игральных кубиков

Перед началом Вашего хода, игральные кубики уже расставлены на Вашем игровом планшете на соответствующих местах (согласно правил подготовки к игре). Используя каждый кубик, Вы можете совершить следующие действия в любом удобном для Вас порядке (игральный кубик при этом убирается с игрового планшета):

- Использовать строение, на котором стоит игральный кубик, и активировать его способность;
- Переместить другой кубик на одну клетку влево или вправо вдоль ряда этого кубика;
- Сбросить в отбой с игрового стола четыре карты Строений, доступных для постройки, и выложить четыре новых. **Внимание:** Вы можете совершить данное действие только один раз за ход;
- Активировать строение, деактивированное ранее;
- Пропустить ход и получить фишку пропуска хода. **Внимание:** Вы можете совершить данное действие только один раз за ход.

В дополнение к описанным действиям, Вы можете сбросить две фишки пропуска хода и совершить одно из следующих действий (Вы можете совершать эти действия столько раз, сколько сможете их оплачивать, сбрасывая по две фишки пропуска хода):

- Получить один ресурс на Ваш выбор из общего запаса;
- Повысить силу Вашей армии на 1 на один ход. См. «Сила Армии» стр. 11;
- Обязать всех игроков перебросить по одному игральному кубику на Ваш выбор (игроки совершают это действие по часовой стрелке, начиная с игрока слева от Вас).

Использованные игральные кубики размещайте рядом с Вашим игровым планшетом.

Когда все пять кубиков использованы, этот шаг оканчивается, и Вы переходите к Шагу атаки.

Каждый раз, когда Вы используете Строение, которое производит один или несколько ресурсов, эти ресурсы добавляются в Ваш персональный запас.

Каждый раз, когда Вы используете Строение, которое даёт ПО, возьмите фишку ПО из общего запаса и расположите её перед собой на игровом столе рубашкой вверх.

## 2. Шаг атаки

### Сила армии



Некоторые военные строения (красного цвета) в описании способности содержат иконку меча (иногда, иконку меча с цифрой). Такие строения относятся к Армейским строениям. Когда Вы используете такое строение, оно добавляет указанное количество мечей к силе Вашей армии. Активация дополнительных строений с иконкой меча ещё больше увеличивает силу Вашей армии. Полученная сила армии действует только на протяжении Вашего хода и в конце хода падает до 0.

Если полученной силы армии хватает, то Вы можете совершить одну или несколько атак во время этого шага. В игре существует три вида атак: атака бандитов, атака строений и атака персонального запаса игрока.

### Атака бандитов

Выберите карту бандитов, при этом сила Вашей армии должна быть выше или равна защите этой карты. Затем заберите эту карту и расположите на игровом столе перед собой рубашкой вверх. Если одна из колод карт бандитов закончилась, значит атаковать эту колоду больше нельзя.

### Атака строений

Выберите одно или несколько строений на игровом планшете другого игрока, при этом сила Вашей армии должна быть выше или равна защите этих строений. Затем положите фишку деактивации на каждое выбранное строение и получите ПО, равные ПО, которые приносят деактивированные строения. Фишки ПО возьмите из общего запаса и расположите на игровом столе перед собой рубашкой вверх. Если деактивированные строения не приносят ПО (например, Ресурсодобывающие строения), то Вы не получаете ПО.

Вы не можете атаковать уже деактивированное строение. Вы не можете атаковать строение, которое не имеет защиты. Например, стартовые строения на игровом планшете.

## **Атака персонального запаса игрока**

Выберите игрока и возьмите один или несколько ресурсов из его персонального запаса. Для каждого ресурса Вам необходимо иметь армию силой 2. Например, если Вы хотите взять у игрока два ресурса, Вам необходима армия силой 4.

После каждой атаки сила вашей армии снижается. Однако, если уровень силы Вашей армии позволяет, за один ход Вы можете атаковать несколько раз. Например, в начале Вашего хода сила Вашей армии 8. Значит в этот ход Вы можете потратить 3 силы и атаковать бандитов, 3 силы и атаковать строение другого игрока, и 2 силы и атаковать персональный запас другого игрока, чтобы получить один ресурс. Во время одного хода Вы можете атаковать несколько раз одного игрока или разных игроков, пока запас силы Вашей армии не закончится.

## **3. Шаг строительства и торговли**

Вы можете строить новые строения, выбирая из доступных строений на игровом столе. Для постройки строения необходимо потратить ресурсы из персонального запаса. Потраченные ресурсы возвращаются в общий запас. Купленное строение берётся с игрового стола и располагается в любом месте по Вашему выбору на игровом планшете. Вы даже можете располагать новые строения поверх строений, построенных ранее. Однако, в игре остаётся только верхняя карта строения. Остальные карты строений отправляются в сброс.

В свой ход Вы можете строить столько строений, сколько позволяет Ваш запас ресурсов.

Во время этого шага Вы также можете отправлять товары на экспорт с помощью торговых кораблей. Это принесёт Вам дополнительные ПО. Чтобы сделать это, выберите торговый корабль и сбросьте в общий запас столько ресурсов, сколько указано на карте корабля. Затем карта торгового корабля располагается на игровом столе перед Вами рубашкой вверх. Например, Вы экспортировали на торговом корабле 2 дерева, 2 камня и 2 железа. Значит карта корабля принесёт Вам в конце игры 5 дополнительных ПО. Больше карту данного корабля в партии использовать нельзя.

## **4. Шаг окончания хода**

Если по окончании Вашего хода у Вас в запасе остались ресурсы, то Вы можете сохранить на следующий ход по одному ресурсу каждого типа (одно дерево, один камень, одно железо). Эти ресурсы остаются в Вашем персональном запасе. Все остальные ресурсы возвращаются в общий запас.

Вы можете иметь любое количество фишек пропуска хода. Фишки пропуска хода не имеют отношения к Вашему персональному запасу. В него входят только ресурсы.

Затем бросьте Ваши игральные кубики и расставьте их на игровом планшете (см. «Расстановка игральных кубиков» стр. 9).

По окончании Вашего хода сила Вашей армии падает до 0. Фишка Первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

## **5. Примечание**

Количество фишек пропуска хода, ресурсов, деактивации и ПО, которые могут участвовать в игре, не имеет ограничений. Если фишки, приложенные к игре, закончились, замените их любыми другими фишками.

## **ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ**

Игра оканчивается если:

- Все три колоды бандитов опустели;
- Две или более колоды торговых кораблей опустели;
- Колода строений опустела;
- Два или более рядов на игровом планшете застроены строениями и ни одно из строений не имеет фишки деактивации (в игре можно использовать правило: игрок может самостоятельно решить, оканчивать в этом случае игру или нет).

Когда одно из вышеперечисленных условий выполняется, игроки совершают равное количество ходов и игра завершается.

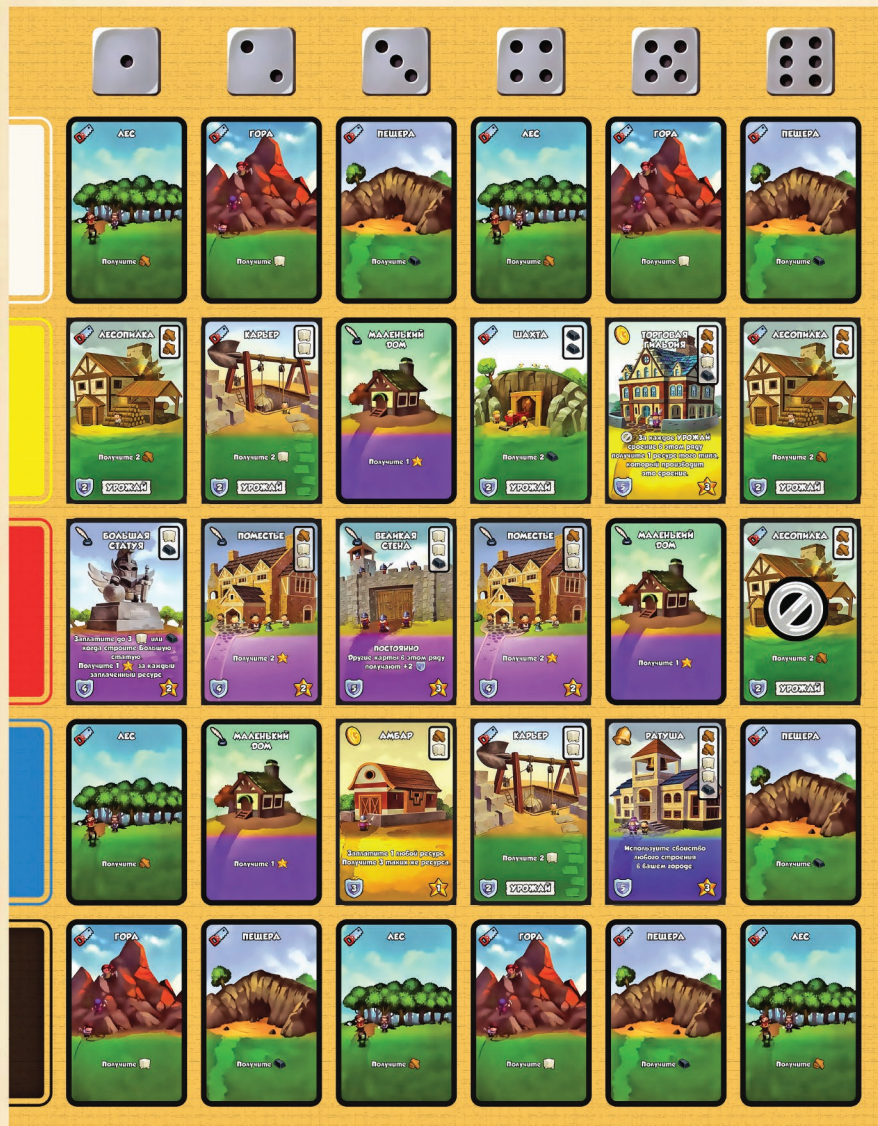
## **Подсчёт очков**

После окончания финального раунда, каждый игрок подсчитывает свои фишки ПО, а также ПО, полученные от экспорта товаров на торговых кораблях, победы над бандитами, и добавляет ПО всех строений в своём городе, не зависимо от того, активны они или деактивированы. Строения, которые сбрасывались во время игры, чтобы на их месте построить новые строения, в подсчёте очков не участвуют.

Игрок набравший больше всех ПО побеждает в игре! В случае ничьи, побеждает игрок, в городе которого построено больше всех строений. Если всё ещё ничья – побеждает игрок, набравший больше всех ПО от экспорта товаров и побед над бандитами. Если всё ещё ничья – побеждает игрок, который ближе других сидит к Первому игроку.

## Пример подсчёта ПО

Елена, находясь справа от Первого игрока, оканчивает игру, победив последнюю карту Бандитов. Иван готов приступить к подсчёту своих ПО. Он выбрал значительно более мирный путь для победы в игре, объединив торговлю и постройку выгодных строений в центральном ряду игрового планшета.



Сперва Иван осматривает свои торговые корабли. Он получает по 5ПО за два торговых корабля. Кроме того, он получает 9 ПО за Помесье, Маленькие дома и за дополнительные один камень и одно железо, которые он заплатил, когда построил свою Большую статую. Вложив все усилия в стратегию развития экономики и культуры, Иван не получает ПО за победы над бандитами, оставив их Елене и Сергею.

Получив в сумме 19 ПО за фишки и карты, самое время Ивану перейти к основному источнику ПО – построенным строениям.

Несмотря на то, что Ресурсодобывающие строения были полезны для выбранной стратегии, они не приносят ПО в конце игры. Экономические и гражданские строения приносят 7 ПО (Ратуша, Торговая гильдия и Амбар. Соответственно 3, 3 и 1 ПО). Подсчитать ПО в красном ряду игрового планшета несколько сложнее. Статуя, Помесье, Стена и второе Помесье приносят 2, 2, 3 и 2 ПО. Малый дом не приносит ПО, но так как строение является культурным строением, то оно будет учитываться при подсчёте ПО для Собора. Подсчёт ПО для Собора происходит не зависимо от того, что здание деактивировано Сергеем в процессе игры. Собор приносит 6 ПО, а весь красный ряд – 15 ПО.

За игру Иван получил 41 ПО – 10 от торговых кораблей, 9 от активации способностей во время игры и 22 от построенных строений. Отличный результат!



## ПРАВИЛА ИГРЫ СОЛО

Для игры в Кубикоград соло Вам необходимо сделать следующие приготовления:

- Подготовка к игре происходит по обычным правилам, но выкладывается одна карта Бандитов и по одной карте Торговых кораблей 5 ПО/10 ПО/20 ПО. При игре соло колоды карт Бандитов и Торговых кораблей никогда не заканчиваются. Каждый раз, когда Вы хотите взять такую карту, просто возьмите нужное количество фишек ПО прямо из общего запаса;
- Существует два уровня сложности игры соло: обычный и высокий. Для игры на обычном уровне сложности, перетасуйте колоду строений и выложите на игровой стол восемь карт в два ряда по четыре карты. Для игры на высоком уровне сложности, перетасуйте колоду строений и выложите на игровой стол десять карт в два ряда по пять карт. Выложенные строения будут доступны для постройки в процессе игры;
- Когда Вы строите строение, не выкладывайте новую карту из колоды строений. Вместо этого, в конце каждого хода, удалите в отбой нижний ряд карт и выложите новые карты Строений (4 или 5, в зависимости от сложности игры), создав из них верхний ряд. Таким образом верхний ряд карт Строений в конце каждого хода будет становиться нижним рядом;
- Игра оканчивается после того, как Вы сбросите последние карты Строений из верхнего ряда (на 15 ходу на нормальном уровне сложности и на 12 ходу на высоком уровне сложности). Для победы Вам необходимо набрать 50 и более ПО. Если Вы набрали 50 ПО, то поставьте перед собой задачу в следующей игре набрать на 5 ПО больше. Если набрали 55 ПО, то в следующей игре нужно набрать 60 ПО и т.д.






# ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ ИГРЫ

## Армейские строения

Любое строение, которое производит одну или более силу армии (иконка меча), является Армейским строением. Карты Армейских строений отмечены надписью «АРМИЯ».

## Деактивированные строения

Если в описании способности строения есть символ , то это значит, что для активации этой способности на строение необходимо выложить фишку деактивации.

Когда строение деактивировано по любой причине (не зависимо от того, была использована его способность или его атаковал другой игрок) его способность использовать нельзя. На деактивированные строения не распространяются способности других строений. Например, Ратуши или Церкви. Если в ряду есть одно или несколько деактивированных строений, то игру нельзя закончить по причине заполнения рядов строениями. Однако, деактивированные строения учитываются при подсчёте ПО в конце игры.

## Строения по добыче ресурсов

В игре присутствует шесть типов строений, которые добывают ресурсы: Лес, Гора, Пещера, Лесопилка, Каменоломня и Шахта. Лесопилка, Каменоломня и Шахта относятся к Ресурсодобывающим строениям. Карты Ресурсодобывающих строений отмечены надписью «УРОЖАЙ». Они приносят по два ресурса.

## Пассивные способности

Пассивные способности активны всегда, не зависимо от расположения игральных кубиков и кто из игроков совершает ход. Если на строение с пассивной способностью выложена фишка деактивации, то способность не работает. Если фишка деактивации снимается – способность немедленно начинает работать.

## Длительность действия способностей

Активные способности (т.е. не пассивные) карт и строений (например, Тренировочного лагеря или Монетного двора) действуют только на протяжении хода, в котором они были активированы.

## Держите ПО в секрете

Когда Вы получаете фишки ПО или карты, то их следует расположить перед собой на игровом столе рубашкой вверх, так, чтобы другие игроки не видели их значения. Вы имеете право в любой момент пересчитать свои ПО.

## ТИПЫ СТРОЕНИЙ



**Добывающие ресурсы**



**Военные**



**Экономические**



**Культурные**



**Гражданские**

## ПОЯСНЕНИЯ К СТРОЕНИЯМ

### Баракы

Когда я использую Баракы, могу я выложить Регулярную Армию на игровой планшет там, где уже лежит игральный кубик и немедленно использовать эту карту?

Да, можете.

### Кузня и Сторожевая башня

В один ход я использую способности и Кузни и Сторожевой башни. Могу я использовать дополнительную силу армии, которую даёт Кузня, против любой цели или только против бандитов?

Дополнительная сила армии, которую даёт Кузня, может использоваться против любой цели, так как на неё не распространяется способность Сторожевой башни.

### Собор

Распространяется ли способность Собора на Маленькие дома, которые напечатаны на игровом планшете?

Да, распространяется.

Если по окончании игры Собор деактивирован, используются ли его способность для получения дополнительного ПО?

Да, используется. Именно описание способности указывает на то, сколько ПО принесёт Собор в конце игры.

## Церковь / Ратуша



**Могу я использовать Церковь или Ратушу для активации способности строения, которое деактивировано?**



Не, не можете. Для активации способности строения, не нём не должна лежать фишка деактивации.

**Что происходит, если я использую Церковь или Ратушу для активации способности Кладбища/Торговой гильдии/Базара/Катапульты? Какое из строений деактивируется?**

Деактивируется карта Кладбища/Торговой гильдии/Базара/Катапульты. Это значит, что если способность активируется Церковью, то игровой кубик на карте Кладбища/Торговой гильдии/Базара/Катапульты нельзя использовать для повторной активации способности (т.к. карта уже деактивирована). Однако, способность можно повторно использовать, если сперва активировать строение другим игральным кубиком.

## Большая статуя

**Когда я строю Большую статую должен ли я немедленно сбросить дополнительные ресурсы, и должен ли я сбросить 3  или , или я могу использовать комбинацию этих ресурсов?**

Ресурсы сбрасываются в общий резерв немедленно после постройки Большой статуи, но Вы можете использовать любую комбинацию ресурсов. Например, дополнительно сбросить 2  и 1 , что принесёт Вам 3 ПО.




## Великая стена

**Как работает Великая стена? Должен ли я использовать игровой кубик для её активации и что это даст?**

Великая стена обладает пассивной способностью и работает всегда, если она не деактивирована. Если на неё положить игровой кубик, то ничего не произойдёт. Обратите внимание, что способность Великой стены распространяется на строения в одном ряду с ней, но не распространяется на саму Великую стену

## Базар

**Если я обмениваю на Базаре 2 ресурса, могу я получить дополнительные ресурсы разных типов?**

Да, можете. Например, если Вы обмениваете 2 , то можете получить 2  и 2 .

## Торговая гильдия

**При постройке Торговой гильдии в одном ряду с деактивированным Ресурсодобывающим строением, получу ли я с него ресурсы?**

Нет, не получите. Вы получите ресурсы только с активных Ресурсодобывающих строений в этом ряду.