

# Правила настольной игры «Асара» (Asara)

Автор: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

## Состав игры и Подготовка к игре

1) *Игровое поле* представляет собой большой рынок, разделённый на несколько отдельных секций. Соберите поле так, как показано на рисунке, начиная с совмещения пяти квадратных фрагментов в форму креста (проверьте, чтобы деления на дорожке подсчёта очков престижа шли подряд, без пропусков). Затем вставьте четыре треугольных фрагмента по углам креста. Обратите внимание, что треугольные фрагменты двусторонние – на одной их стороне нарисовано здание, а на другой – пустое поле. Кроме того, на двух фрагментах на поле есть изображение колодца. Соберите поле так, чтобы два треугольных фрагмента смотрели изображением колодцев вверх, а два других – изображениями зданий вверх.

2) Распределите **100 тайлов** с изображением **фрагментов башен** по стопкам, руководствуясь их формами и размерами. У вас должно получиться 4 стопки, которые необходимо перемешать отдельно друг от друга и разместить *лицевой стороной вниз* на соответствующих местах игрового поля:

- 20 *оснований* (большие, квадратные тайлы)
- 20 *центральных частей* (чуть поменьше, прямоугольные тайлы)
- 25 *окон* (чуть поменьше, квадратные тайлы)
- 20 *шпилей* (трапециевидные тайлы)



15 тайлов с красной рубашкой, на лицевой стороне которых изображены освещённые окна, оставьте в коробке. Они используются только в Версии Игры для Опытных Игроков (смотрите [стр. 10](#)).

3) Возьмите из каждой стопки тайлов количество фрагментов башен, равное количеству предназначенных для них мест в соответствующей секции рынка (7 оснований, 7 шпилей, 7 центральных частей и 8 окон) и разложите их там. Это – товары, которые игроки смогут покупать во время игры, чтобы затем использовать в строительстве башен.

4) Каждый игрок выбирает себе цвет и получает специальную фишку выбранного цвета. Эти фишки являются **счётчиками очков престижа**. Каждый игрок ставит свою фишку на деление «0» на дорожке подсчёта очков престижа.



5) Поместите жёлтую фишку (**счётчик лет**) на цифру «1» на изображённый на поле синий **Счётчик Лет**.



6) Каждый игрок получает **ширму** выбранного им до этого цвета. Распределите **52 монеты Асари** по их номиналу. У вас должно получиться 25 монет Асари номиналом «1», 16 монет номиналом «5» и 11 монет номиналом «10». Поместите их в Сокровищницу - на один из треугольных фрагментов поля с изображением колодца.



Первым игроком становится тот участник игры, который последним забирался на какую-нибудь башню. Он получает жетон **Покровительства Халифа** и 20 Асари.



Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок получает на 1 Асари больше предыдущего. Другими словами – второй игрок получает 21 Асари, третий 22 Асари, а четвёртый 23 Асари. Игроки должны хранить свои деньги за ширмами.

7) На **45-ти картах** изображены торговые посредники 5-ти цветов. Перемешайте эти карты и раздайте каждому игроку:

- при игре вдвоём: по 9 карт посредников каждому игроку

- при игре втроём: по 8 карт посредников каждому игроку

- при игре вчетвером: по 7 карт посредников каждому игроку

Каждый игрок должен хранить свои карты посредников за ширмой.

Оставшиеся карты необходимо поместить в стопку (лицевой стороной вниз) на свободный треугольный фрагмент поля с изображением колодца.





8) Если вы играете в Версию для Опытных Игроков, переверните 2 фрагмента поля с колодцами на сторону с изображением зданий. Поместите 15 освещённых окон перед нарисованным зданием с освещёнными окнами (Дом Света).



## Дорогие Игроки

Пожалуйста, начните с того, что подготовьтесь к игре, как было описано выше.

Затем примите коллективное решение, в какую версию «Асары» вы будете играть: в Версию для Начинающих Игроков или в Версию для Опытных Игроков.

Если вы играете в «Асару» впервые, мы рекомендуем вам сначала сыграть по правилам, предназначенным для начинающих игроков.

## Добро пожаловать, Странник!

*Асара – страна тысячи башен распахивает перед тобой свои двери. Не бойся, входи, и ты окажешься в волшебном королевстве, где тебе встретятся города с прекрасными дворцами, стены которых сделаны из алебастра, а башни покрыты золотыми куполами. Над этими великолепными городами стрелами, уходящими в небо, возвышаются строительные краны, ни на минуту не прекращающие работу. Подняв голову, ты увидишь, как на головокружительной высоте удивительные летающие машины перевозят тяжёлые материалы...*

*Халиф объявляет о начале состязания, нацеленного на украшение и прославление страны. Стань его участников и померяйся силами с другими архитекторами...*

## Идея и Цель Игры

Игроки выступают в роли богатых архитекторов *Тиманиса, Мирара, Леярда и Фараеля*, каждый из которых старается добиться уважения и известности в Халифате. Игроки будут соревноваться друг с другом на протяжении четырёх лет в строительстве самой высокой башни. Чтобы добиться победы, им придётся отправлять на рынок своих торговых посредников, чтобы покупать необходимые для строительства фрагменты башен (основания / центральные части / окна / шпили).

Фрагменты башен могут быть изготовлены из разных материалов (коричневого, зелёного, красного, чёрного или белого). На некоторых из них есть золотая отделка. Фрагменты различаются по цене и по количеству очков престижа, которые они принесут игроку. В конце игры победит тот, кто наберёт больше всех очков престижа.

## Игровой Процесс

Игру начинает первый игрок. Ход каждого игрока состоит из двух фаз:

1. Отправка на рынок торгового посредника (выкладывание карты)
2. Совершение действия (выбор фрагмента башни и выплата за него денег)

После того как указанные выше действия совершит первый игрок, ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку и т.д.

### 1. Отправка на Рынок Торгового Посредника

В свой ход игрок выкладывает из руки на **пустое** место в одной из секций игрового поля **одну** из своих карт посредников.

При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- Если в выбранной секции нет других посредников, то карта нового посредника может быть **любого** цвета (смотрите Пример 1 ниже).

- Если в выбранной секции уже есть посредники, карта нового посредника **должна быть того же цвета** (так называемое «правило цвета»), что и другие находящиеся там посредники.

- Если игрок хочет отправить посредника в определённую секцию, но не может или не хочет использовать необходимый для этого цвет, он может положить на одно место в этой секции **2 свои любые карты посредников** лицевой стороной вниз (смотрите пример 2).

Заметка: Правило цвета действует не только в секциях рынка, предназначенных для покупки фрагментов башен, но **также** в секциях Банка, Строительного Круга и т.д.



**Пример 1:** У Татьяны 6 показанных на рисунке карт посредников. Она хочет купить фрагмент центральной части башни. В этой секции ещё нет карт, поэтому она может положить посредника любого цвета на одно из 4-х мест этой секции рынка.

**Пример 2:** Владимир тоже хочет купить фрагмент центральной части, но там уже лежит синий посредник Татьяны. Чтобы не нарушать правило цвета, он должен выложить синюю карту. Так как её у него нет, он берёт из руки 2-х посредников одного любого цвета и кладёт их лицевой стороной вниз на одно место этой секции.

## 2. Совершение Действия

Игрок может совершить одно из нескольких предоставленных ему действий, зависящее от секции, в которую он кладёт свою карту посредника.

Существуют следующие варианты действий:

### - Купить фрагмент башни

На поле изображены 4 секции рынка, в которых игроки могут покупать фрагменты для своих будущих башен: основания, центральные части, окна, шпили.

Если игрок выбрал действие «Купить фрагмент башни», он может купить **один любой, лежащий лицевой стороной вверх фрагмент** башни с той секции рынка, куда он только

что положил своего посредника, и поместить его себе за ширму. Затем он должен заплатить в Сокровищницу необходимое число Асари.

Фрагменты башен одного цвета всегда стоят одинаково. Например, красное основание стоит столько же, сколько красная центральная часть. Цена за каждый цвет указана на шкале стоимости на игровом поле и на правой внутренней части ширмы. Фрагмент башни с золотой отделкой стоит столько же, сколько такой же фрагмент без отделки.



### - Построить башню

Игроки возводят свои башни при помощи строительного круга. На строительном круге есть 7 секций, цена которых варьируется от 1 до 7 Асари. Если игрок кладёт карту посредника на одну из секций строительного круга, он должен использовать количество фрагментов башни, соответствующее стоимости этой секции, строя новую башню или надстраивая старую. Затем он выплачивает в Сокровищницу соответствующее число Асари.

При этом следует соблюдать определённые правила:

1. Каждая башня должна состоять только из фрагментов **одного цвета**.
2. Каждая башня должна состоять только из **1-го основания** и **1-го шпиля**, но в ней может быть **любое количество центральных частей** и **окон**.



3. В свой ход игрок может строить одновременно **любое количество башен**. Это может быть новая или уже существующая башня, и они могут быть одного или разных цветов.

4. Игрок может **увеличивать высоту** уже завершённых башен (то есть добавлять центральные части и окна к башне, где уже есть основание и шпиль).

5. Игрок **не имеет права перемещать фрагменты** между башнями одного цвета.

6. В конце хода игрока перед его ширмой могут находиться **только завершённые** башни, то есть башни, где есть хотя бы основание и шпиль.

В награду игрок получает количество очков престижа, зависящее от количества фрагментов башни, построенных им во время текущего хода.

#### Исключение:

Если игрок хочет начать строительство, но необходимая ему секция строительного круга уже занята, он может поместить своего посредника на следующую, более дорогую секцию. Ему придётся заплатить бóльшую цену и придётся использовать меньшее количество фрагментов башен. Он получит количество очков престижа, зависящее от количества фрагментов башни, которые он построит.



**Пример:** У Филиппа есть за ширмой есть 4 фрагмента башен. Он кладёт карту посредника на секцию «3» строительного круга, платит 3 Асари и начинает строительство.



Из двух белых фрагментов Филиппу удаётся построить завершённую башню. Затем он добавляет чёрное окно в завершённую чёрную башню. За всё это он получает 3 очка престижа. Красный фрагмент центральной части Филипп использовать не может, так как у него ещё нет красной башни.

#### - Дополнительные вложения

Если игрок кладёт посредника на свободное место в секции Банка (Рисунок 1 ниже), он может взять соответствующее число Асари из Сокровищницы.

Игрок может зарабатывать деньги и другим способом – он может положить **любую свою карту посредника лицевой стороной вниз** на здание, нарисованное рядом с Банком, и получить за это 5 Асари (Рисунок 2).

#### Важно:

- На здании около Банка может находиться любое количество карт посредников (кладутся стопкой).

- В отличие от всех остальных секций поля, на этом здании не нужно соблюдать правило цвета.



### - Взятка

Если игрок кладёт посредника на Дом Шпионов, он отдаёт в Сокровищницу 3 или 5 Асари (в зависимости от места размещения посредника) и затем выбирает одну из 4-х стопок фрагментов башен. Он просматривает выбранную стопку и **может** взять из неё один фрагмент башни. Затем игрок обязан показать этот фрагмент всем игрокам, заплатить за него необходимое количество Асари и положить его за свою ширму. После этого он должен перемешать стопку фрагментов, которую до этого просматривал, и положить её обратно на соответствующее место на игровом поле.

**Внимание:** Действие «Взятка» не может быть использовано для покупки фрагмента башни с обычной секции рынка.

**Пример «Взятки»:** Филипп кладёт карту посредника на место «3» Дома Шпионов. Он отдаёт в Сокровищницу 3 Асари и выбирает стопку с фрагментами башен. Филипп решает взять чёрный шпиль, поэтому показывает его остальным игрокам, платит за него 6 Асари и кладёт его за ширму.



### - Покровительство Халифа

Если игрок кладёт карту посредника на это место, он немедленно забирает тайл Покровительства Халифа у игрока, у которого он до этого находился. Тем самым он становится новым первым игроком.



## Конец Года

Год заканчивается, когда **все** игроки разместят на поле **все** свои карты посредников. У некоторых игроков эти карты могут закончиться раньше, если у них не было подходящих карт и они клали 2 случайные карты посредников на одно место. Если возникает такая ситуация, то игроки без карт пропускают ходы до тех пор, пока остальные игроки не разместят своих оставшихся посредников.

## Подсчёт Очков (Рисунок на левой внутренней части ширмы)

В конце каждого года проводится подсчёт очков каждого игрока, во время которого игроки получают очки и отмечают их на дорожке подсчёт очков при помощи счётчиков.

- Каждая завершённая башня (не зависимо от высоты и цвета) приносит 1 очко престижа.
- Каждый построенный фрагмент с золотой отделкой приносит 1 очко престижа.
- Тайл Покровительства Халифа приносит 1 очко престижа.

**Подсказка:** Так как фрагмент с золотой отделкой приносит очки в конце каждого года, необходимо приобретать такие фрагменты как можно раньше.

После подсчёта очков начинается новый год.



## Начало Нового Года

- Уберите с поля все карты посредников.
- Перемешайте **все 45** карты посредников и раздайте их, исходя из количества участников игры (смотрите раздел «Подготовка к Игре»).
- Заполните пустые места в секциях рынка соответствующими фрагментами башен. Если стопка фрагментов закончилась, значит некоторые места на рынке останутся пустыми.
- Раздайте каждому игроку по 20 Асари; на этот раз, в отличие от подготовки к игре, все игроки получают одинаковое количество денег.
- Все оставшиеся за ширмами с предыдущих лет фрагменты башен и Асари остаются за ширмами.
- Переместите фишку на Счётчике Лет на один шаг.
- Первым в следующем году действует игрок, обладающий тайлом Покровительства Халифа.

Все 4 года разыгрываются одинаково.

## Конец Игры

Игра заканчивается в конце 4-го года. После подсчёта очков в конце 4-го года происходит ещё один – **заключительный подсчёт очков**.



### Заключительный Подсчёт Очков (рисунок на центральной части ширмы)

Во время заключительного подсчёта очков игроки получают очки престижа за свои башни.

- Сначала выявляются игроки, построившие самые высокие и вторые по высоте башни в каждом **цвете** (исходя из количества фрагментов в башне). Такие игроки получают количество очков, указанное на рисунке ниже.

#### Самая высокая / Вторая по высоте (в каждом цвете)



- Затем выявляются два игрока, построившие самую высокую и вторую по высоте башню **среди всех цветов** (исходя из количества фрагментов). Эти игроки получают 8 и 4 очка престижа соответственно.

- Потом 12 и 6 очков престижа соответственно получают игроки, построившие больше всех башен (по количеству завершённых башен).

- Все игроки получают по 1 очку престижа за каждые имеющиеся у них 10 Асари.

**В случае ничьи** применяются следующие правила:

- При ничье за первое место очки, присуждающиеся за первое и второе место складываются, а затем делятся на количество башен этих игроков (округление в большую сторону). Полученное число очков получает каждый из этих игроков. В этом случае очки за второе место не присуждаются (смотрите ниже пример с чёрными башнями).

- При ничье за второе место очки, присуждающиеся за второе место престижа поровну делятся между этими игроками (смотрите ниже пример с белыми башнями).

- Ничья при наибольшем количестве башен. В этом случае очки не делятся на количество башен, а делятся на количество задействованных в ничье игроков.

Фрагменты с золотой отделкой и тайл Покровительства Халифа не приносят победных очков в конце игры. Игрок, набравший после финального подсчёта больше всех очков, становится победителем. В случае ничьи в игре оказывается сразу несколько победителей.

### Правила для Опытных Игроков

Правила этой версии игры почти не отличается от версии для начинающих игроков. В неё вносятся только два новых элемента: «**Найм посредников**» и «**Дом с освещёнными окнами**». Подготовьтесь к игре как описано в разделе «Подготовка к игре», включая пункт №8.

## Найм Посредников

Перед тем как выложить карту посредника на одно из мест на Палатке (находится на одном из треугольных фрагментов поля), игрок обязан выплатить в Сокровищницу указанное на этом месте число Асари. После этого игрок берёт из колоды в руку 2 карты посредников.



## Дом с Освещёнными Окнами

Если игрок кладёт посредника на свободное место в Доме с Освещёнными Окнами, он должен или:

- заплатить **4 Асари** и взять из стопки **3** верхних фрагмента с **освещёнными окнами**. Затем он втайне от противников выбирает **1 из них** и кладёт себе за ширму **или**

- заплатить **10 Асари** и взять из стопки **5** верхних фрагментов с **освещёнными окнами**. Затем он втайне от противников выбирает **2 из них** и кладёт себе за ширму.



Количество Асари в обоих случаях никак не связано с цветом выбранных фрагментов. Невыбранные игроком фрагменты с освещёнными окнами кладутся в любом порядке лицевой стороной вниз под низ стопки.

Цвет выбранного фрагмента крайне важен. При строительстве башни фрагмент с освещённым окном считается самым обычным фрагментом, но его **можно поместить только на уже построенный, точно такой же по цвету фрагмент с окном**. Таким образом, фрагмент с освещённым окном не увеличивает высоту башни, но приносит игроку обычное 1 очко престижа.

При **подсчёте очков в конце года** игроки получают по 1 очку престижа за каждое освещённое окно (как и в случае с золотой отделкой). Если фрагмент с золотой отделкой закрыт освещённым окном – он не учитывается при получении очков.

При **заключительном подсчёте очков** освещённые окна определяют победителя в случае ничьи. При ничье всегда побеждает игрок, у которого в башнях, участвующих в споре, больше освещённых окон. В случае дальнейшей ничьи игроки делят очки между собой по уже описанной выше схеме.



Это правило применяется при:

- присуждении очков за самую высокую башню каждого цвета (учитываются только освещённые окна участвующих в споре башен)
- присуждении очков за самую высокую башню среди всех цветов (учитываются только освещённые окна участвующих в споре башен)
- присуждении очков за наибольшее количество башен (учитываются только освещённые окна участвующих в споре башен).

Оценка Наибольшего Количества Башен		Оценка Самых Высочайших Башен		
<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Построенные игроками башни. Филипп и Виталий построили одинаковое количество башен.</p> <p>Филипп    Ничья</p> <p>Виталий    Ничья</p> <p>Татьяна    2 Место</p> <p>Ничья за 1 Место = <math>\frac{12 + 6}{2 \text{ Игрока (Филипп и Виталий)}} = 9</math></p>		<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Чёрные башни состоят из одинакового количества фрагментов.</p> <p>Татьяна    1 Место</p> <p>Филипп    Ничья</p> <p>Ничья за 2 Место = <math>\frac{4}{2 \text{ Башни}} = 2</math></p>		
Оценка Коричневых Башен	Оценка Зелёных Башен	Оценка Красных Башен	Оценка Чёрных Башен	Оценка Белых Башен
<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Татьяна    1 Место</p> <p>Виталий    2 Место</p> <p>Филипп    2 Место</p>	<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Татьяна    1 Место</p> <p>Виталий    2 Место</p>	<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Все красные башни одинаковые.</p> <p>Виталий    Ничья</p> <p>Филипп    Ничья</p> <p>Ничья за 1 Место = <math>\frac{8 + 4}{3 \text{ Башни}} = 4</math></p>	<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Чёрные башни Фииппа и Татьяны одинаковые.</p> <p>Филипп    Ничья</p> <p>Татьяна    Ничья</p> <p>Виталий    2 Место</p> <p>Ничья за 1 Место = <math>\frac{10 + 5}{2 \text{ Башни}} = 8</math> <i>Округлено</i></p>	<p><b>1 Место</b> <b>2 Место</b></p> <p>Белые башни Филиппа и Татьяны одинаковые.</p> <p>Виталий    1 Место</p> <p>Филипп    Ничья</p> <p>Татьяна    Ничья</p> <p>Ничья за 2 Место = <math>\frac{6}{2 \text{ Башни}} = 3</math></p>