

ФИВЫ

Состав игры

- **Правила игры и памятка** с описанием карт исследований и карт выставок.
- **Игровое поле** с изображением 12 областей (7 европейских городов и 5 мест раскопок в Средиземноморье), соединённых транспортными маршрутами.

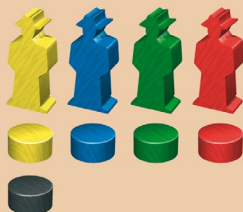
Шкала времени из 52 делений (количество недель в году)

4 ячейки для карт исследования

3 ячейки для карт выставки



- **4 фигурки археологов** 4 цветов



- **4 фишки времени** 4 цветов

- **Фишка года**

- **85 карт исследования**, включая карты знаний, оснащения и конгресса.



На карте исследования указаны:

- **Город**, в котором должен находиться археолог, чтобы получить эту карту
- **Количество недель**, которое необходимо потратить, чтобы получить эту карту
- **Эффект карты**
Карта в данном примере приносит своему владельцу 3 научные книги о Египте (жёлтый)



- **10 карт выставок**

5 малых выставок, приносящих по 4 победных очка



Количество недель на проведение выставки

5 крупных выставок, приносящих по 5 победных очков



Необходимые артефакты

Город, в котором должен находиться археолог, чтобы получить эту карту

- **5 карт-памяток** с информацией об артефактах для каждого места раскопок.



- **4 хронометра**, каждый из которых состоит из 2 дисков и пластиковой заклёпки. Перед первой игрой аккуратно соберите каждый хронометр, как показано на рисунке.



- **4 набора жетонов лицензий** на проведение раскопок в каждом месте (по 1 набору из 5 жетонов для каждого игрока).



Лицевая сторона:
действующая лицензия

Оборотная сторона:
использованная лицензия

- **155 жетонов находок.** На каждом месте раскопок можно найти 15 полезных предметов: 13 артефактов, 1 жетон научной книги о другом месте раскопок и 1 жетон общего знания. Остальные 16 жетонов пустые. Отложите по 1 жетону ценностью «1» с каждого места раскопок в сторону, они будут размещены на игровом поле позже. Оставшиеся жетоны поместите в мешки соответствующих цветов.

*Пример жетонов
Египта (жёлтый):*

пустые жетоны

знания

артефакты



*Крит
(фиолетовый)*

*Палестина
(зелёный)*

*Греция
(оранжевый)*

*Месопотамия
(синий)*



- **5 полотняных мешков** с разноцветными горловинами для жетонов находок: в начале игры в каждом мешке должно быть 14 жетонов полезных предметов и 16 пустых жетонов.

Подготовка к игре

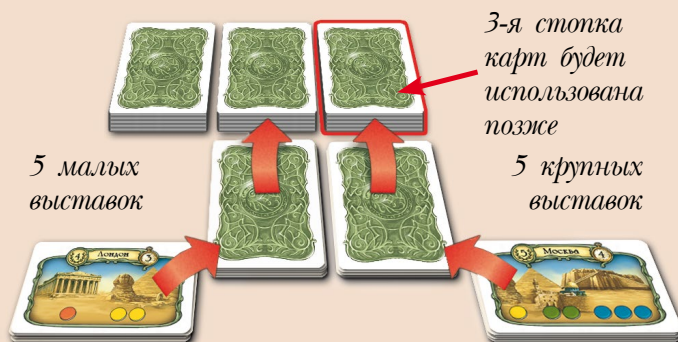
Каждый игрок получает следующие компоненты выбранного им цвета: 1 фишку археолога, 1 фишку времени, 1 хронометр, а также набор жетонов лицензий на раскопки (по 1 жетону каждого цвета).

Отложите **10 карт выставок: 5 карт малых и 5 карт крупных выставок.** Перемешайте оставшиеся карты, возьмите 4 карты с верха получившейся стопки и разместите лицевой стороной вверх на игровом поле в ячейках для карт исследования.

Разделите оставшиеся карты на 3 равные стопки и положите их на стол лицевой стороной вниз. Добавьте 5 карт малых выставок к картам 2-й стопки, а 5 карт крупных выставок – к картам 3-й стопки. Перемешайте по отдельности 2-ю и 3-ю стопки карт ещё раз и верните их на стол лицевой стороной вниз.

Примечание. При игре вдвоём добавьте все 10 карт выставок во 2-ю стопку.

Положите 1-ю стопку на 2-ю стопку, формируя колоду исследований. Отложите в сторону 3-ю стопку карт – она будет использована, когда в первый раз закончатся карты в колоде исследований.



При игре вдвоём или вчетвером поместите фишки времени всех игроков в стопку на стартовое деление шкалы времени. **При игре втроём** разместите фишки времени на делении «16».

При игре вдвоём или втроём поместите фишку года в ячейку «1901», а **при игре вчетвером** – в ячейку «1902».

Разместите фигурки археологов всех игроков в Варшаве.

Разместите 5 карт-памяток рядом с игровым полем.

Разместите здесь 4 карты исследования, чтобы начать игру.

Разместите отложенные жетоны артефактов ценностью «1» на соответствующие по цвету места раскопок на игровом поле.

Каждый игрок размещает свои жетоны лицензии на раскопки и хронометр перед собой в своей игровой области.



Цель игры

Игроки берут на себя роль археологов, путешествующих по Европе в поисках знаний и оснащения своих археологических экспедиций. Обеспечив экспедицию всем необходимым, игроки отправляются на места раскопок в Египет, Крит, Грецию, Палестину или Месопотамию, чтобы найти бесценные артефакты, которые прославят их, повысят их репутацию и, конечно, принесут им завет-

ные победные очки. Игроки, которые смогут организовать выставки и выступить на научных конгрессах, получают ещё больше победных очков. Однако, на всё нужно время, а время – ресурс ограниченный. Тот, кто лучше всех спланирует свои экспедиции и выставки, станет самым прославленным археологом и победит в игре, набрав наибольшее количество очков.

Ход игры

В зависимости от количества игроков партия длится разное количество времени.

- 2 игрока – 3 года
- 3 игрока – примерно 2,5 года
- 4 игрока – 2 года

1. Порядок хода игроков

Выберите первого игрока любым удобным для вас способом (например, им может стать тот, кто последним был в музее) и поместите фишку времени этого игрока на верх стопки фишек. С этого момента игрок, чья фишка времени будет последней на шкале времени (последней считается фишка на делении с наименьшим значением) будет активным игроком. Если на одном делении находится несколько фишек времени, ходит игрок, чья фишка лежит сверху.

Таким образом, возможно, что один игрок будет ходить несколько раз подряд до тех пор, пока его фишка остаётся последней на шкале времени.

Ход игрока состоит из необязательного передвижения своей фигурки археолога из одной области в другую по пунктирным линиям и обязательного выполнения 1 из возможных действий, описанных в следующем разделе. Игрок может переместить свою фигурку археолога в область, где уже находится археолог другого игрока.

Для передвижения археолога и выполнения действий требуется потратить определённое количество времени, измеряемого в неделях, – потраченное время отмечается с помощью продвижения фишки времени игрока на шкале времени. Для передвижения археолога в соседнюю область необходимо потратить 1 неделю. Необходимое время для выполнения других действий указано ниже в подробном описании каждого из них.

2. Выполнение действия

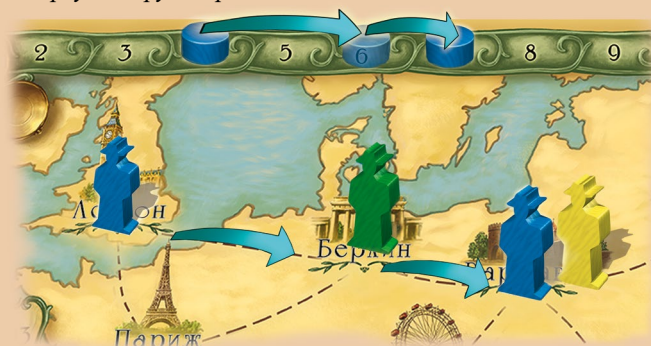
В свой ход игрок обязательно выполняет 1 из возможных действий.

- Получение карты исследования
- Замена 4 карт исследования
- Проведение раскопок
- Проведение выставки



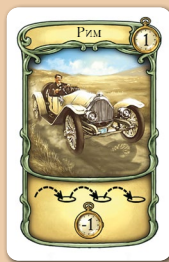
Пример. Сейчас очередь синего игрока сделать ход.

Примечание. Когда фишка времени должна остановиться на делении с фишками времени других игроков, кладите её сверху на другие фишки.



Пример. Синий игрок передвигает своего археолога из Лондона в Варшаву через Берлин (2 шага), на что он тратит 2 недели. На следующее своё действие (замена 4 карт исследования на игровом поле) он тратит 1 неделю. Суммарно за свой ход игрок потратил 3 недели.

Примечание. С помощью карты «Автомобиль» можно на 1 неделю сократить срок одного перемещения длительностью от 3 недель и выше. Карту можно применять к каждому перемещению игрока.



С помощью карты «Цепелин» можно совершить перемещение любой длительности, не расходуя время. Карта может быть применена только 1 раз, после чего она сбрасывается.

Важно! В свой ход игрок всегда обязан выполнять действие. Игрок не может просто передвинуть фигурку археолога и закончить на этом свой ход.

...в Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме или Вене

...в Варшаве

...в Греции, Египте, Крите, Палестине или Месопотамии

...в Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме или Вене

Подробное описание действий

■ Получение карты исследования

Игрок берёт 1 из 4 карт исследования, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле, и передвигает фигурку своего археолога в город, указанный на выбранной карте. После этого игрок продвигает свою фишку по шкале времени на количество недель, указанное на выбранной им карте, а затем на столько недель, сколько шагов потребовалось археологу, чтобы добраться до нужного города.

Если археолог уже находится в нужном городе, игрок не тратит время на передвижение.

Полученную карту исследования игрок размещает лицевой стороной вверх перед собой в своей игровой области. С этого момента и до тех пор, пока карта находится в его игровой области, игрок может пользоваться её эффектом. На место карты исследования, которую забрал игрок, он должен положить верхнюю карту из колоды исследований.

Что делать, если открыта карта выставки?

Открытая карта выставки размещается лицевой стороной вверх в ячейку для карт выставки «А», а не в ячейку для карты исследования. Если в ячейках для карт выставки уже лежат карты, они сдвигаются в направлении стрелок (с «А» на «Б», с «Б» на «В»). Если в ячейке «В» была карта, она сбрасывается.

Продолжайте открывать карты из стопки исследований, пока на игровом поле не будет лежать 4 карты исследования.

Что делать, когда колода исследований опустела?

Когда в колоде исследований закончились карты в первый раз, добавьте к стопке сброса отложенную во время подготовки 3-ю стопку карт, перемешайте все карты и сложите их лицевой стороной вниз, формируя новую колоду исследований.

Если колода опустеет во второй раз, перемешайте все карты из стопки сброса и сложите их в стопку лицевой стороной вниз.

■ Замена 4 карт исследования

Если игроку не нравится ни одна из 4 карт исследования, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле, он передвигает фигурку своего археолога в Варшаву (если она не в этом городе), убирает с игрового поля все 4 карты исследования и отправляет их в стопку сброса. Затем он берёт с верха колоды исследований 4 карты и размещает их лицевой стороной вверх в соответствующих ячейках. Если среди новых 4 карт есть карты выставки, они размещаются в ячейках выставки по описанным выше правилам.

Затем игрок продвигает свою фишку по шкале времени **на 1 неделю** за выполнение этого действия и дополнительно на столько недель, сколько шагов потребовалось археологу, чтобы добраться до Варшавы.

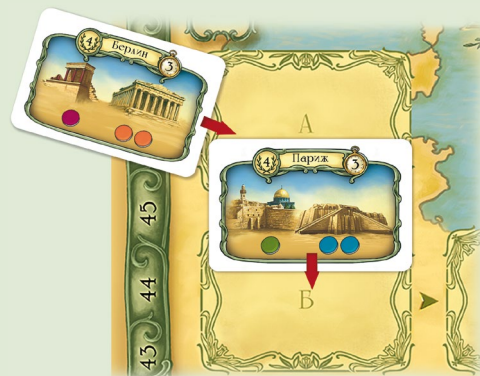


После того как игрок взял карту, он должен поместить новую карту из колоды на её место.



Если открытая карта оказалась картой выставки, игрок размещает её в ячейке выставки «А».

Если в ячейке выставки «А» уже есть карта, она сдвигается на ячейку «Б» и так далее.



Особый случай. Если после замены 4 карт исследования игрок совершает ещё один ход подряд и решает опять выполнить это же действие, он должен будет потратить на него **2 недели**. Однако, он не будет тратить время на передвижение археолога, так как тот уже находится в Варшаве.

Каждое следующее действие по замене карт, выполненное подряд, стоит **на 1 неделю больше** (например, меняя карты 3-й раз подряд, игрок потратит 3 недели, 4-й раз – 4 недели и так далее).

■ Проведение раскопок

Если выполняются требования, описанные ниже, игрок может провести раскопки.

Минимальные требования

- У игрока есть действующая лицензия на раскопки в данном месте.
- У игрока есть как минимум 1 очко специального знания о месте, в котором он хочет провести раскопки. Это очко специального знания может быть получено с помощью карт исследования или жетона находки.

Игрок передвигает фигурку археолога в нужное место раскопок (если в начале хода она находится не там), тратя на это необходимое количество недель, и проводит там раскопки. Для этого он тянет жетоны находок из мешка, соответствующего месту раскопок.

Количество жетонов, которые игрок может вытянуть, рассчитывается с помощью хронометра и зависит от того, сколько времени игрок хочет потратить на раскопки и каким количеством очков знания о данном месте он обладает.

Подсчёт количества очков знания

Количество очков знания – это сумма количества символов специального знания о месте раскопок и общего знания, которые изображены на его картах исследования и жетонах находок.

Специальные знания

- научные книги  о месте раскопок соответствующего цвета (эти символы встречаются на картах исследования и на жетонах находок);
- легенды местных жителей  о месте раскопок соответствующего цвета (эти символы встречаются только на картах исследования);
- знания ассистентов : 2 карты исследования «Ассистент» приносят 1 очко знания о месте раскопок любого цвета, а 3 карты – 2 очка. 1 карту «Ассистент» можно сбросить, чтобы получить 1 очко знания для любого места раскопок.

Примечание. Карты легенд приносят игроку 2 очка специального знания о месте раскопок. Однако, после проведения раскопок такие карты **сбрасываются**.



Общие знания

- книги общего знания  дают очки знаний для любого места раскопок.

Каждый символ (,  или ) приносит по 1 очку знания.

Пример. Для проведения раскопок на Крите должны выполняться следующие требования:

наличие действующей лицензии на раскопки на Крите,

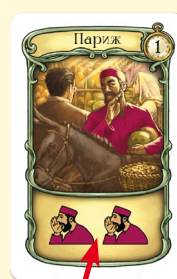


наличие у игрока хотя бы 1 очка специального знания о Крите,

фигурка археолога игрока должна находиться на Крите.



3 очка знания (2+1) за научные книги (после использования карта остаётся)



2 очка знания за знание легенд (после использования карта сбрасывается)



1 очко знания за 2 карты «Ассистент» (после использования карты остаются)

Примечание. 2 карты исследования «Ассистент» приносят игроку 1 очко знания, 3 карты «Ассистент» – 2 очка знания.

Однако, если у игрока есть только 1 карта «Ассистент», он может решить сбросить её, чтобы получить 1 очко специального знания для текущего места раскопок.



4 очка общего знания (учитываются для любого места раскопок)

Примечание. Хотя получение общих знаний требует больше времени и усилий, их можно использовать для раскопок в любом месте.

Сперва подсчитываются очки специального знания о выбранном месте раскопок (за ,  и  на картах и жетонах в игровой области игрока). Затем к ним прибавляются очки общего знания (за  на картах и жетонах в игровой области игрока).

Важно! Количество очков общего знания, которые игрок может использовать для раскопок, не может превышать количество очков специального знания. Например, если у игрока есть 4 очка общего знания и при этом только 2 очка специального знания, то игрок вправе использовать лишь 2 очка общего знания из 4 доступных.

Использование хронометра для определения количества получаемых жетонов раскопок

После того как игрок подсчитал суммарное количество очков общего и специального знания для текущих раскопок, он поворачивает верхний диск хронометра до тех пор, пока полученное значение (белая цифра на синем фоне) не появится в окошке в верхней части хронометра. Теперь игрок решает, сколько недель он хочет потратить на раскопки. Количество недель обозначено чёрными цифрами от 1 до 12 рядом с вертикальными прорезями на верхнем диске хронометра. Красная цифра слева от выбранного количества недель указывает, сколько жетонов находок игрок должен вытащить из мешка. Игрок должен выбрать такое количество недель, чтобы показатель количества получаемых жетонов был больше «0». Игрок громко и чётко объявляет, сколько недель он тратит на раскопки.

Игрок продвигает свою фишку на шкале времени на столько делений вперёд, сколько недель он тратит на раскопки.

Раскопки: ценные находки и пустые жетоны

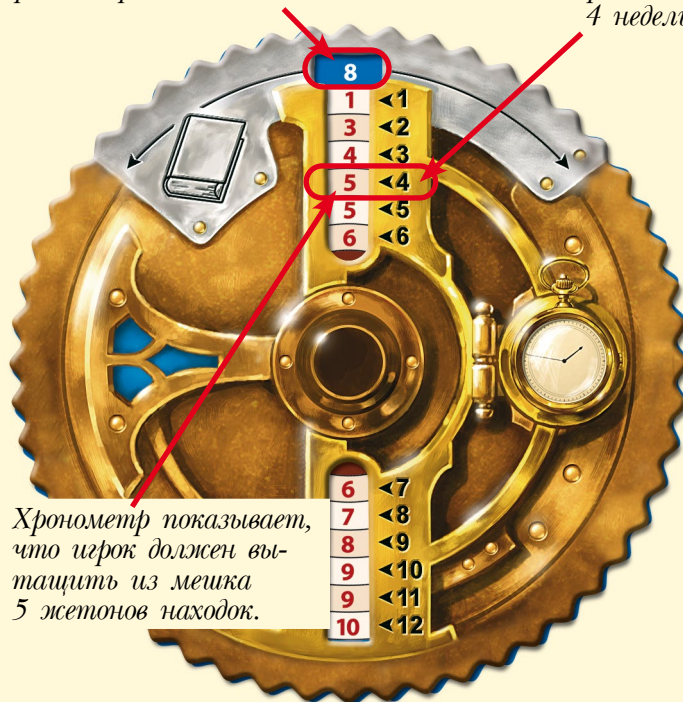
Игрок вытаскивает из мешка указанное на хронометре количество жетонов находок. После чего он возвращает пустые жетоны в мешок, а жетоны с артефактами и символами книг размещает лицевой стороной вверх перед собой в своей игровой области.



Пример. В сумме у игрока есть 8 очков знания для проведения раскопок на Риме (из 5 очков общего знания учитываются только 4, так как их количество не может превышать количество очков специального знания).

Игрок выставляет на хронометре значение «8»

и решает потратить на раскопки 4 недели.



Хронометр показывает, что игрок должен вытащить из мешка 5 жетонов находок.

Примечание. Если суммарное количество очков знания игрока превышает 12, игрок выставляет на хронометре предельное значение «12».

Примечание. Если у игрока есть 2 карты исследования «Лопата», он может вытащить из мешка 1 дополнительный жетон находки, а если 3 карты «Лопата» – 2 дополнительных жетона.

Если у игрока есть только 1 карта «Лопата», он может решить сбросить её, чтобы вытащить 1 дополнительный жетон находки.



Игрокам запрещено подглядывать в мешки!

После того, как игрок начал вытаскивать жетоны из мешка, он уже не может изменить количество недель, которое он тратит на раскопки.

Пример. Игрок вытащил из мешка 5 жетонов. 3 из них оказались артефактами и принесли игроку 8 победных очков. Другие 2 жетона были пустыми, и игрок вернул их в мешок.

Окончание раскопок

На этом раскопки заканчиваются. Игрок переворачивает использованную лицензию на раскопки обратной стороной с символом **X** вверх.

Игрок сможет провести раскопки в этом месте ещё раз только в следующем году (после того, как его фишка времени пройдёт деление «52»).

Особый случай. Если фишка игрока продвинулась в новый год во время раскопок, то использованная для этих раскопок лицензия переворачивается на лицевую сторону и снова готова к использованию.

Бонус за первые раскопки

Игрок, который первым провёл раскопки в каком-либо месте, получает жетон находки (ценностью «1»), который был размещён на игровом поле во время подготовки.



Примечание. Если у игрока есть карта исследования «Особая лицензия», он может провести раскопки в одном из мест раскопок ещё один раз в текущем году. После использования эта карта отправляется в сброс.



Проведение выставки

В ходе игры вы будете заполнять ячейки для карт выставки на игровом поле соответствующими картами.

Чтобы провести выставку выберите одну из карт выставок, лежащих на игровом поле в ячейках «А», «Б» или «В».

На каждой карте указано количество и цвет артефактов, необходимых для проведения выставки. Ценность артефактов не важна.

Игрок показывает соперникам, что у него есть необходимые артефакты, передвигает фигурку своего археолога в город, указанный на карте выставки (при необходимости), а затем забирает карту выставки и размещает её лицевой стороной вверх перед собой в своей игровой области. Жетоны артефактов остаются у игрока.

После этого игрок продвигает свою фишку по шкале времени на количество недель, необходимых для проведения выставки (указано на карте выставки) и потраченных на перемещение археолога.



Пример. Игрок передвигает своего археолога в Лондон, чтобы провести там выставку. Он может провести эту выставку, так как у него есть необходимые артефакты: 1 оранжевый из Греции и 2 жёлтых из Египта.

Примечание. Жетоны с символами книг (открытых и закрытых) не являются артефактами и не могут быть использованы для проведения выставок.

Конец года

Когда фишка времени игрока проходит деление «52», для этого игрока начинается следующий год. Игрок переворачивает все свои жетоны лицензий на раскопки на лицевую сторону – теперь он может снова проводить раскопки во всех местах раскопок.

Когда фишка времени последнего игрока проходит деление «52», этот игрок передвигает фишку года на следующее значение.



Конец игры и подсчёт очков

Когда в конце 1903 года фишка времени игрока проходит значение «52», она останавливается на делении «1». Игрок больше не может совершать никакие действия, так как он больше не может тратить время.

Когда фишки всех игроков окажутся на делении «1» в конце 1903 года, игра заканчивается и начинается подсчёт очков.

Если игрок не хочет или не может выполнять действия в конце 1903 года, он может сразу передвинуть свою фишку времени на деление «1» и закончить свой ход.

Финальный подсчёт очков

Каждый игрок суммирует полученные победные очки:

- за найденные **артефакты** (ценность артефакта указана на жетоне),
 - за проведённые **выставки** (очки указаны на картах выставок),
 - за участие в **конгрессах** (количество очков зависит от количества карт конгресса в игровой области игрока)
 - по 5 очков за преимущество по количеству **научных книг** о каждом месте раскопок .
- В случае ничьей по количеству научных книг каждый из претендентов получает по 3 победных очка.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем! В случае ничьей все претенденты объявляются победителями.

Пример финального подсчёта очков

Игрок получает 67 победных очков:

- 13 артефактов в сумме приносят ему – 39 очков,
- 3 проведённые выставки приносят – 13 очков,
- 5 карт конгресса приносят – 15 очков,
- у игрока нет преимущества по количеству символов научных книг ни об одном из мест раскопок – 0 очков.

(В этом примере у игрока есть карты с изображением символов научных книг, но не больше, чем у соперников.)



Пример. Фишка времени красного игрока находится на делении «48» (в 1903 году). У игрока в запасе осталось 5 недель (и не более), которые он может потратить на раскопки в Греции.



Примечание. Вы можете использовать шкалу времени для подсчёта победных очков. Учитывайте, что шкала времени имеет 52 деления.

Примечание. Чем больше карт конгресса лежит у игрока в его игровой области в конце игры, тем больше победных очков он получит.

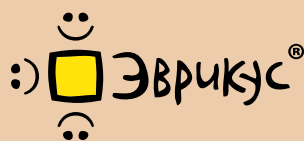
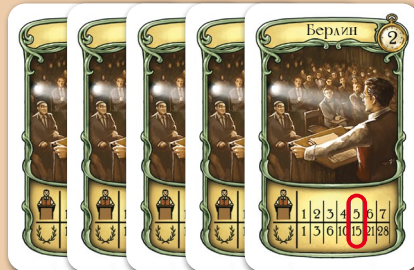
Таблица ниже показывает зависимость получаемых победных очков от количества карт конгресса в игровой области. Игрок не может получить больше 28 победных очков за карты конгресса.

Количество карт конгресса

Количество очков

Количество карт конгресса	1	2	3	4	5	6	7
Количество очков	1	3	6	10	15	21	28

Примечание. При определении игрока, обладающего наибольшим количеством символов научных книг по каждому месту раскопок, не учитываются символы научных книг на картах «Ассистент» , символы легенд  и символы общего знания .



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



© Queen Games, 2007.
Все права защищены.