

ТОМ ЛЕМАНН

ЧУ И ХАНЬ

楚
漢

ПРАВИЛА
ИГРЫ



MATAGOT
COLLECTION
HISTORIA

СОСТАВ ИГРЫ



46 карт династий (от нулевого до 9-го ранга)



15 карт событий (10 уникальных событий и 5 карт «Затишье»)



4 карты-памятки (по 2 для каждого игрока)



4 жетона памяток (по 2 для каждого игрока)



6 жетонов имперских указов



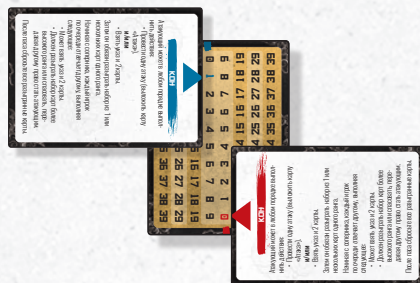
Историческая справка
и кампании



Мини-версия
коробки



6 карт имперских указов



3 карты для подсчёта
победных очков (ПО)

Сложите эти 9 карт в мини-версию
коробки и используйте их вместо
жетонов указов, шкалы подсчёта
ПО и фишек, если захотите взять
её с собой в дорогу.



Шкала подсчёта ПО с 2 фишками



Перед первой партией аккуратно выдавите из картонных листов шкалу
подсчёта ПО и жетоны указов.

ВВЕДЕНИЕ

Перед вами карточная игра про династические интриги накануне и во время войны Чу и Хань (206—202 гг. до н. э.) в Древнем Китае. Чу и Хань — две династии, которые соперничали друг с другом, пытаясь убрать слабых правителей Цинь и захватить власть в империи. В начале этого противостояния Чу находилась в более выгодном положении, но в итоге Хань её разгромила. Удастся ли вам перехитрить противника и основать новую китайскую династию?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите шкалу подсчёта ПО между игроками. Любым удобным способом выберите участника, который будет ходить первым. Он играет за Хань и кладёт соответствующую фишку на деление «0» шкалы подсчёта ПО. Другой игрок играет за Чу и кладёт свою фишку на деление «1».
2. Игроки берут себе по 2 карты-памятки соответствующих цветов (синий — Хань, красный — Чу).
3. При игре с событиями отложите в сторону 1 карту события «Затишье» и перемешайте остальные 14 карт. Получившуюся колоду событий поместите лицевой стороной вниз рядом со шкалой подсчёта ПО. Поместите на эту колоду отложенную карту «Затишье» лицевой стороной вверх.



Указы



Колода династий



Стопка сброса



Шкала подсчёта ПО



Колода событий

«Затишье»
(в первом раунде)

Каждый раунд участники начинают со случайным набором карт Чу и Хань в руках, что отражает внутренние противоречия династий, практику заложничества и предательства.

В буклете с исторической справкой содержится описание двух игровых кампаний.



Первые партии.

При знакомстве с игрой не используйте 15 карт событий. Вместо этого уберите их в мини-версию коробки.

Подготовка раунда

- А. Перемешайте 46 карт династий и разделите их на три стопки: две по 15 карт и одна из 16 карт.
- Б. Стопка из 16 карт — это колода династий. Поверните 4 нижние карты на 90°, они будут недоступны в этом раунде. Положите указы рядом с этой колодой, а также оставьте место для стопки сброса.
- В. Каждый игрок получает 15 карт — это его начальная рука. Участник, играющий за Хань, становится атакующим и начинает партию.

ХОД ИГРЫ

Партия в «Чу и Хань» состоит из 4—7 раундов. В каждом раунде игроки пытаются первыми избавиться от всех своих карт.

Раунд состоит из нескольких конов. Атакующий разыгрывает набор из одной или нескольких карт одного ранга. Его соперник должен либо разыграть набор с таким же количеством карт более высокого ранга, либо объявить пас.

Пример. Игрок Хань начинает и разыгрывает набор из трёх карт 1-го ранга. Игрок Чу должен ответить набором из трёх карт одного более высокого ранга или объявить пас.

Если соперник разыгрывает карты, атакующий должен их перебить. Так продолжается до тех пор, пока один из участников не объявит пас, — в этом случае сбросьте разыгранные карты (кон). Участник, выигравший кон, становится атакующим при розыгрыше следующего.

Пример (продолжение). Игрок Чу отвечает набором из трёх карт 5-го ранга. Игрок Хань в ответ выкладывает три карты 7-го ранга. Так как игрок Чу не может разыграть набор из трёх карт более высокого ранга, он пасует, и на этом кон завершается.

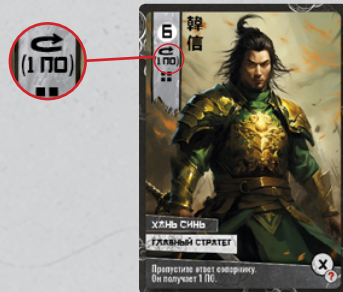
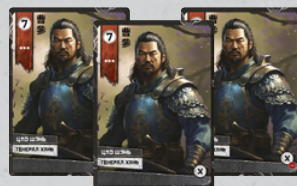
Все карты 3-го и 6-го рангов уникальны. Их можно разыгрывать как обычно (в составе наборов) либо применять их особые способности в подходящий момент до или вместо розыгрыша набора карт.

Пример (продолжение). Вместо того чтобы спасовать, игрок Чу применяет особую способность «Хань Синя» (6-й ранг) — пропускает ход, принося сопернику 1 ПО. Теперь игрок Хань должен ответить на свой же набор из трёх карт 7-го ранга, но он не может этого сделать и пасует, отдавая игроку Чу право стать атакующим в следующем раунде.

Большую часть ПО игроки получают, когда избавляются от всех своих карт. Кроме того, наборы из шести и более карт 2-го ранга приносят ПО в течение раунда. Чтобы сформировать большие или лучшие наборы, игроки могут брать имперские указы и получать новые карты, хотя это и рискованно: избавившись от всех карт, вы получаете ПО за карты, оставшиеся в руке соперника, а также за взятые им имперские указы.

После того как один из игроков избавился от всех карт, начните новый раунд (если ни один из участников ещё не победил).

Если игрок набрал 31 ПО или больше (что возможно и в середине раунда), он основывает новую китайскую династию и побеждает!



Цель: набрать 31 ПО или больше.

КОЛОДА ДИНАСТИЙ

Колода династий состоит из 46 карт: 9 карт 1-го ранга, 8 карт 2-го ранга, 7 карт 3-го ранга и так далее, вплоть до 2 карт 8-го ранга, 1 карты 9-го ранга, а также 1 джокера (нулевого ранга).

Поскольку с каждым разыгрываемым набором ранг должен возрастать, из-за такого состава колоды становится всё сложнее и сложнее разыгрывать наборы из нескольких карт большего ранга.

КОН

Каждый раунд состоит из нескольких *конов*. Каждый кон состоит из трёх этапов:

1. Атакующий может в любом порядке выполнить действия:
 - Провести одну **атаку** (выложить карту со способностью «Атака»).и/или
 - Взять указ и 2 карты.
2. Атакующий обязан разыграть набор из одной или нескольких карт *одного* ранга.
3. Другой игрок **отвечает** в следующем порядке:
 - Может взять указ и 2 карты.
 - Должен разыграть набор карт более высокого ранга или спасовать.

В наборе, который разыгрывают в ответ, должно быть столько же карт, сколько и в предыдущем наборе, но более высокого ранга. Повторяйте 3-й этап до тех пор, пока один из игроков не спасует, уступив другому право стать атакующим. После этого сбросьте все разыгранные карты (наборы и способности).

Примечания

Джокера (карту нулевого ранга) можно разыгрывать в наборе, чтобы увеличить его на одну карту. В этом случае джокер считается картой того же ранга, что и остальные в этом наборе. Джокер, разыгранный сам по себе, — это карта нулевого ранга.

Пример. Вы разыграли джокера и две карты 8-го ранга как набор из трёх карт 8-го ранга.

Розыгрыш набора из шести и более карт 2-го ранга приносит столько ПО, сколько карт входит в этот набор.

Пример 1. Разыграв семь карт 2-го ранга, вы получаете 7 ПО.

Пример 2. Разыграв пять карт 2-го ранга, вы не получаете ПО.

Пример 3. Разыграв джокера и пять карт 2-го ранга, вы получаете 6 ПО.



Ранг

Символы квадратов на ленте в левом верхнем углу карты соответствуют количеству карт этого ранга в колоде.



Значки, используемые только в кампаниях

В колоде есть три карты «Атаки», обозначенные символом «X».



В начале партии у каждого в руке находится примерно треть колоды. В течение раунда игроки могут до шести раз брать указ и получать за каждый из них по 2 карты.

Получение новых карт расширяет возможности и помогает понять, какие карты могут быть у соперника.

Однако брать указы рискованно: если соперник первым избавится от своих карт, он получит 1 ПО за каждый взятый вами указ.

Указов всего шесть. Последние четыре карты в колоде династий недоступны в этом раунде.

ПО, начисляемые за розыгрыш шести и более карт 2-го ранга, символизируют превосходство в дипломатии.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



Цзи Бу
(3-й ранг)

АТАКА. Посмотрите 4 верхние карты колоды династий и верните их в том же порядке.
Если вы применяете способность для просмотра 4 последних карт в этой колоде (после взятия всех 6 указов), ваш соперник обязан раскрыть свои карты и держать их открытыми до конца этого раунда.



Юй Цзи
(3-й ранг)

АТАКА. Уберите одну карту из руки в стопку сброса.
У вас в руке должна быть хотя бы одна карта, чтобы применить эту способность.



Ин Бу
(6-й ранг)

АТАКА. Возьмите в руку карту 1—5-го ранга из стопки сброса.
В стопке сброса должна быть хотя бы одна карта 1—5-го ранга, чтобы применить эту способность.

Если атака была отменена, атакующий не может разыграть ещё одну такую способность на этом кону.



Люй Чжи
(3-й ранг)

ОТВЕТНЫЙ УДАР. Отмените особую способность сразу же после оглашения о её применении.
Розыгрыш джокера не считается особой способностью, поэтому его нельзя отменить. Если эта карта была получена вместе с указом, она не отменяет способность, использованную до взятия этого указа.



Сяо Хэ
(3-й ранг)

ОТВЕТНЫЙ УДАР. Отмените ответный удар Люй Чжи, чтобы применить эффект разыгранной ранее особой способности.

Ответные удары применяются вне очереди. Отменив способность какой-либо карты, сбросьте её вместе с картой, отменившей эту способность, и верните любые другие карты в руку их владельцу (или в стопку сброса в случае с картой «Ин Бу»).

Следующие способности влияют на розыгрыш наборов и объявление паса:



Пэн Юэ
(3-й ранг)

Примените, чтобы ответить набором карт того же ранга (вместо более высокого).



Сяоу Ин
(3-й ранг)

Спасуйте, чтобы стать атакующим (вместо того, чтобы уступить это право). Ваш соперник получает 3 ПО.



Чжунли Мо
(3-й ранг)

Разыграйте набор карт уникальных рангов. Он будет считаться набором карт наименьшего ранга, который в нём встречается.

С этой способностью можно получить набор из шести и более карт 2-го ранга, который принесёт ПО.

Пример 1. Была применена способность Чжунли Мо, поэтому карты 2, 3, 5, 6, 8 и 9-го рангов теперь являются набором из шести карт 2-го ранга и приносят 6 ПО.

Пример 2. Была применена способность Чжунли Мо, поэтому карты 2, 4, 7, 8, 9-го и нулевого ранга теперь являются набором из шести карт нулевого ранга и не приносят ПО.



Хань Синь
(6-й ранг)

Примените, чтобы пропустить ответ сопернику (он получает 1 ПО).

Соперник обязан ответить на последние разыгранные им карты или объявить пас. Такой пропуск не удваивает предыдущий розыгрыш (например, когда вы пропускаете ответ на розыгрыш шести карт 2-го ранга, они не приносят сопернику 6 ПО ещё раз).



Лю Бан
(6-й ранг)

Примените эту карту, чтобы разыграть её в качестве карты 10-го ранга в ответ на карту 9-го ранга (и только в этом случае).



Сян Юй
(6-й ранг)

Спасуйте и удваивайте все ПО, которые получаете до конца этого раунда (в том числе ПО после избавления от карт).

Если игрок решил не брать указ до использования одной из шести способностей выше, он уже не сможет взять указ, если эта способность была отменена. Он обязан разыграть набор, а если отвечает, то разыграть набор или объявить пас.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ КАРТ

Как только у одного из участников не остаётся карт в руке (и были применены любые ответные удары), раунд заканчивается.

Если благодаря ответным ударам у *обоих* игроков не осталось карт (после проведения атаки), участником, избавившимся от карт, считается тот, кто сделал это первым.

Игрок, избавившийся от карт, получает:

- 1 ПО за каждую карту, оставшуюся у соперника в руке (но не более 5 ПО),
- 1 ПО за каждый указ, взятый соперником (0—6 ПО).

НОВЫЙ РАУНД. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если один из участников набрал 31 ПО или больше (после того как были применены любые ответные удары), партия заканчивается (возможно, в середине раунда), а этот игрок побеждает.

Если один из участников набрал 31 ПО или больше в то время, как другой избавился от карт в процессе их розыгрыша, первый игрок одерживает победу до подсчёта ПО за избавление от карт.

Если раунд заканчивается, а победителя нет, начните следующий раунд. При игре с событиями сбросьте верхнюю карту события и откройте новую (эта карта может изменить подготовку к новому раунду). Атакующим становится тот, у кого меньше всего ПО.

В случае ничьей атакующим в новом раунде становится тот, кто первым избавился от карт в предыдущем.

ИГРОВОЙ ЭТИКЕТ

Игрок обязан ответить на вопрос о количестве карт в своей руке (если нужно). Участники могут считать количество карт, оставшихся в колоде династий, и просматривать стопку сброса.

Прежде чем применить способность, дайте сопернику возможность её отменить (картой «Люй Чжи»).

Игрок может избавиться от карт и не получить ПО (если соперник не брал указы и разыграл свою последнюю карту как ответный удар).

Указы, взятые игроком, избавившимся от карт, не учитываются при подсчёте ПО.

Пример 1. У игрока Чу две карты и 28 ПО. Он разыгрывает «Цзыина» (9-го ранга). У игрока Хань 30 ПО, он применяет способность своей последней карты, «Сяоу Ин», и становится атакующим, а его соперник получает за эту карту 3 ПО. У игрока Чу теперь 31 ПО, и он побеждает ещё до того, как игрок Хань получит ПО за избавление от карт.

Пример 2. Игрок Чу ведёт со счётом 24:23, у него три указа. Он применяет способность «Чжунли Мо» и разыгрывает набор карт 2, 4, 5, 6, 7 и 8-го рангов, оставив одну карту в руке. Игрок Хань применяет способность своей последней карты «Люй Чжи», чтобы отменить способность «Чжунли Мо». Игрок Чу открывает «Сяо Хэ», отменяет способность «Люй Чжи» и получает 6 ПО. Игрок Хань первым избавляется от карт и получает 3 ПО за три указа своего соперника. После этого раунда у игрока Чу 30 ПО, а у игрока Хань — 26 ПО.

Если бы игрок Чу разыграл «Сяо Хэ» (3-й ранг) в наборе с «Чжунли Мо» (пытаясь победить), игрок Хань получил бы 8 ПО (максимум 5 ПО за семь карт в руке игрока Чу и 3 ПО за его указы) и победил бы со счётом 31:24!

СОБЫТИЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Карты событий меняют подготовку и ход игры, а также подсчёт ПО.

Два события — «Дельный совет» и «Стабильность» — переносят проверку условия выигрыша на конец раунда (после подсчёта ПО). Ещё одно событие — «Продвижение к перевалу Ханьгу» — добавляет 3 ПО, которые в конце раунда может получить любой игрок (не только тот, кто избавился от карт). В случае ничьей в партии побеждает тот участник, который первым избавился от карт в этом раунде.

В начале кона атакующий может дважды использовать карты: сначала провести атаку, а затем разыграть набор. Событие «Военачальники» позволяет использовать одну из карт, лежащих лицевой стороной вверх, в каждом из этих двух действий.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Том Леманн

Разработка: Арно Шарпантье и Кристиан Мартинес

Иллюстрации: Райан Феррьера, Максим Эрсо

Графика и производство: Максим Эрсо

Производственная поддержка: Дэвид Хардинг

Консультанты: Минцзе Чэнь, Цзунсю Яо

Тестирование и полезные советы:

Джеймс Бенэм, Арно и Клеменс Шарпантье, Давид Дежарден, Джефф Голдсмит, Дэвид Грейнджер, Дэвид Хардинг, Гордон Хуа, Вэй-Хва Хуан, Джей и Катрина Гишер, Эрик Леманн, Дэвид Лю, Крис Лопес, Ларри Розенберг, Адам Рупрехт, Танги Серра, Кевин Уилсон, Дон Вудс и Цзунсю Яо.

Особая благодарность Дэвиду Грейнджеру, Адаму Рупрехту и Танги Серра.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Елена Шкуткова

Редактор: Сергей Капрарь

Переводчик и корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Валерий Заверяев

