

РАЙНЕР КНИЦИЯ

# ХУАНХЭ ЯНЦЗЫ



ВЕНСАН ДЮТРЕ



TM

Компания Grail Games также издала следующие настольные игры Райнера Кници:

Circus Flohcati\*  
Criss Cross\*  
King's Road\*\*  
Medici\*\*  
Medici: The Card Game\*\*  
Stephenson's Rocket\*\*\*

*\*художник Хейко Гюнтер, \*\* художник Венсан Дютре, \*\*\* художник Ян О'Тул*



*Доктор Райнер Книция – один из наиболее успешных и плодовитых авторов настольных игр во всём мире. Свыше 600 его игр и книг было издано по всему земному шару и переведено более чем на пятьдесят языков. Многие из них принесли ему бесчисленные международные награды.*



**GRAIL  
GAMES**

*Games worth seeking.*

# ХУАНХЭ И ЯНЦЗЫ

Разработчик: Райнер Книция

Художник: Венсан Дютре

2-4 игрока / возраст 12+ / 90 минут

Период Сражающихся царств (475-221 гг. до н. э.) в китайской истории описан как время бесконечных войн между семью речными царствами Цинь, Чу, Ци, Янь, Хань, Вэй и Чжао. Эти царства объединились в 221 году до н. э. под властью династии Цинь, что дало начало современному Китаю с его двумя главными реками – Хуанхэ и Янцзы.

«Хуанхэ и Янцзы» – это игра, похожая на тепло принятую настольным сообществом *Tigris & Euphrates* («Тигр и Евфрат»). Она приглашает вас погрузиться в насыщенный период китайской истории и привести свою династию к победе.



В «Хуанхэ и Янцзы» игроки создают цивилизацию, размещая тайлы на игровом поле. У каждого игрока есть пять лидеров: Знать, Солдат, Земледелец, Торговец, Ремесленник. Каждый из лидеров помогает набирать победные очки в своей категории. При этом победитель выявляется по самой слабой категории.

Когда цивилизации сталкиваются на игровом поле, начинаются конфликты. Чтобы выиграть, вы должны побеждать в сражениях, усмирять крестьянские восстания и обустривать местность для строительства самых престижных пагод.



## ЦАРСТВА

Тайлы и лидеры с общим краем называются **смежными**. Тайлы и лидеры называются **объединёнными**, если они являются смежными, либо соединены посредством цепочки смежных тайлов/лидеров.

**Царство** – это один или несколько объединённых тайлов и, как минимум, один объединённый с ними лидер на поле. До тех пор, пока в царстве находятся лидеры разных цветов, оно считается находящимся в мире. Конфликты начинаются, когда два или несколько лидеров одного цвета появляются в одном царстве.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Случайным образом выберите стартового игрока, ходы будут передаваться от него по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен выполнить до двух действий в любом порядке. Вариантов действий всего пять. Игрок может выбирать два различных действия или два одинаковых:

- А) назначение (размещение, перемещение или снятие) лидера;**
- Б) размещение тайла;**
- В) сброс двух синих тайлов земледельцев, чтобы поднять крестьянское восстание;**
- Г) сброс двух зелёных тайлов торговцев, чтобы построить пагоду;**
- Д) замена до шести своих тайлов за ширмой.**

Теперь рассмотрим эти действия подробнее...

### А) НАЗНАЧЕНИЕ ЛИДЕРА:

У каждого игрока есть набор из пяти лидеров:



Знать



Солдат



Земледелец



Торговец



Ремесленник

Когда игрок выполняет действие назначения, его жетон лидера либо размещается на одном из гексов игрового поля, либо перемещается с одного гекса поля на другой. Также лидеров можно снимать с игрового поля.

При выполнении этого действия всегда должны соблюдаться следующие условия:

- лидер должен размещаться на пустом гексе игрового поля (там, где нет ни лидера, ни тайла);
- лидер должен размещаться рядом с чёрным тайлом знати;
- лидер не может размещаться никоим образом так, чтобы несколько царств объединились, приводя к конфликту (см. «Конфликты» на стр. 6);
- Важно:** лидер может объединять два или более царств, если это не приводит к конфликту.
- лидер не может размещаться на реке.

Если последний смежный с лидером чёрный тайл знати убирается с игрового поля, лидер также должен быть снят с поля и возвращён игроку.

## Б) РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛА:

В игре есть пять различных типов тайлов:



**Знать**



**Солдаты**



**Земледельцы**



**Торговцы**



**Ремесленники**

Выполняя это действие, игрок выбирает один из тайлов за своей ширмой и размещает его на игровом поле.

При выполнении этого действия всегда должны соблюдаться следующие условия:

- тайл должен быть размещён на пустом гексе;
- тайлы земледельцев (синие) можно размещать только на гексах с реками (хозяйству требуется ирригация);
- тайлы, за исключением земледельцев (синие), не могут размещаться на гексах с реками.

### ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ ТОРГОВЦЕВ (ЗЕЛЁНЫЕ) И ЗЕМЛЕДЕЛЬЦЕВ (СИНИЕ):

- разместив тайл торговца (зелёный), игрок может выбрать один из лежащих лицом вверх на рынке тайлов и поместить его за свою ширму;
- разместив тайл земледельца (синий), игрок может продолжать размещать синие тайлы земледельцев (в рамках этого действия) смежно с предыдущим размещённым, но при условии, что предыдущий не привёл к конфликту или постройке новой пагоды.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:

В игре есть пять различных видов победных очков:



**Манускрипты**



**Оружие**



**Зерно**



**Товары**



**Золото**

Победные очки за размещение тайлов получают в следующих случаях:

- если тайл размещается в царстве, и в этом царстве есть лидер того же цвета, что и размещённый тайл, победное очко получает игрок, контролирующий этого лидера. Получаемое победное очко будет того же цвета, что и размещённый тайл;
- если в царстве нет лидера соответствующего цвета, но есть чёрный лидер знати, победное очко получит игрок, контролирующий этого лидера. Получаемое победное очко будет того же цвета, что и размещённый тайл.

Если несколько тайлов земледельцев (синие) размещены одним действием, игрок получит одно синее победное очко за каждый из этих тайлов (при выполнении вышеуказанных условий).

Победные очки не получают:

- если тайл размещён так, что он объединил два или более царства и это привело к конфликту.

**Важно:** пока конфликтов нет, победные очки получают по вышеуказанным правилам.

Победные очки хранятся за ширмой втайне от других игроков. В любой момент своего хода игрок может обменять пять маленьких кубиков ценностью «1» на один большой кубик ценностью «5» того же цвета.

### **В) СБРОС ДВУХ СИНИХ ТАЙЛОВ ЗЕМЛЕДЕЛЬЦЕВ, ЧТОБЫ ПОДНЯТЬ КРЕСТЬЯНСКОЕ ВОССТАНИЕ:**

Чтобы выполнить это действие, игрок берёт два тайла земледельцев (синие) из-за своей ширмы и сбрасывает их в коробку лицом вниз. Затем выбирает один любой тайл на игровом поле и также сбрасывает его в коробку лицом вниз. Место, где лежал сброшенный тайл, снова становится пустым.

**Важно:** Крестьянское восстание может разделить царство на две или несколько частей. Если из-за крестьянского восстания сбрасывается последний тайл знати (чёрный), смежный с лидером, тот лидер снимается с игрового поля и возвращается к своему владельцу. Если тайл снимается из-под пагоды, она также снимается с игрового поля и возвращается на стол (см. «Пагоды» ниже).

### **ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ ЛИДЕРА-ЗЕМЛЕДЕЛЬЦА (СИНИЙ):**

– Если игрок ещё не разместил на игровом поле своего лидера-земледельца (синий), то может (но не обязан) использовать его в качестве одного из сбрасываемых для выполнения этого действия синих тайлов. Если лидер-земледелец используется таким образом, то, фактически, игрок сбрасывает один тайл земледельца (синий) вместо двух, чтобы поднять крестьянское восстание.

**Важно:** посредством крестьянского восстания или конфликта (см. «Конфликты» ниже) можно убрать стартовый тайл знати (чёрный) с гекса-столицы. Эти гексы не обладают никакими дополнительными эффектами и выделены только для подготовки к партии. Тайлы и лидеры могут размещаться там по обычным правилам, и только земледельцам закрыт к ним доступ (эти гексы – не реки).

### **Г) СБРОС ДВУХ ЗЕЛЁНЫХ ТАЙЛОВ ТОРГОВЦЕВ, ЧТОБЫ ПОСТРОИТЬ ПАГОДУ:**

Это действие будет подробно описано на стр. 6.

### **Д) ЗАМЕНА ДО ШЕСТИ СВОИХ ТАЙЛОВ ЗА ШИРМОЙ:**

Выбирая это действие, игрок может сбросить до шести тайлов из-за своей ширмы в коробку лицом вниз, после чего добирает такое же количество тайлов из мешка и располагает их за своей ширмой.

## **КОНЕЦ ХОДА**

В конце своего хода, выполнив до двух действий, игрок получает победные очки за пагоды, которые контролирует (см. «Пагоды» ниже).

Наконец, игрок добирает тайлы из мешка так, чтобы в конце хода у него за ширмой имелось шесть тайлов. Если на данный момент у других игроков тоже меньше шести тайлов, они также добирают их из мешка до шести штук. Если на рынке лежит меньше шести тайлов, туда добавляются новые из мешка. После этого начинается ход следующего игрока.

## **ПАГОДЫ**

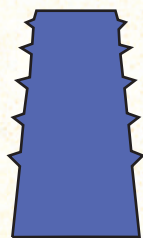
В игре есть пять видов пагод:



Суд



Гарнизон



Зернохранилище



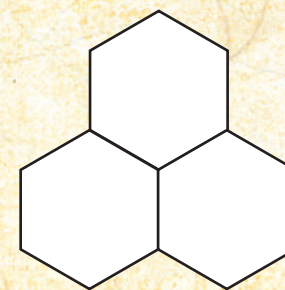
Рынок



Мастерская

Иногда после размещения тайла (и после получения победных очков за размещение) игрок может построить пагоду. Эта возможность появляется при соблюдении следующих условий:

- игрок разместил тайл таким образом, что получился «треугольник» из трёх тайлов одного цвета;
- размещённый тайл не привёл к конфликту;
- ни один из трёх тайлов треугольника не относится к другой пагоде.



Игрок берёт пагоду соответствующего цвета и размещает её на этом треугольнике (как часть своего действия). Если все пагоды нужного цвета выставлены на поле, игрок выбирает любую из этих пагод и перемещает её с прежнего места на новое. Игрок может не строить пагоду, если пожелает.

**Важно:** тайлы, образующие треугольник, остаются лежать лицом вверх и продолжают влиять на игровую ситуацию на поле. Например, лидеры не снимаются с поля, если они смежны с тайлами знати (чёрными) под пагодой.

Пагода регулярно даёт победные очки. В конце своего хода игрок проверяет, есть ли одна или несколько пагод в царстве, где находится его лидер(ы) совпадающего с ней цвета. Каждый такой лидер приносит игроку одно победное очко соответствующего цвета за каждую такую пагоду в этом царстве.

**Важно:** лидер знати (чёрный) получает победные очки, только если объединён с чёрной пагодой (суд). Несмотря на то, что размещение тайла позволяет лидеру знати (чёрный) получать победные очки других цветов (при отсутствии в царстве лидера подходящего цвета), это не распространяется на пагоды.

*Теперь мы можем подробно описать оставшееся действие:*

### **Г) СБРОС ДВУХ ЗЕЛЁНЫХ ТАЙЛОВ ТОРГОВЦЕВ, ЧТОБЫ ПОСТРОИТЬ ПАГОДУ:**

Игрок выполняет это действие, чтобы построить пагоду на «треугольнике» из тайлов, образовавшемся в ходе предыдущих действий игроков (там по каким-то причинам пока или уже нет пагоды).

Чтобы построить пагоду, игрок берёт два тайла торговцев (зелёные) из-за своей ширмы и сбрасывает их в коробку лицом вниз. После этого он размещает пагоду того цвета, что и выбранный треугольник. Если пагоды требуемого цвета нет в запасе, игрок перемещает любую уже выставленную ранее на игровом поле такую пагоду.

### **ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ ЛИДЕРА-ТОРГОВЦА (ЗЕЛЁНЫЙ):**

- Если игрок ещё не разместил на игровом поле своего лидера-торговца (зелёный), то может (но не обязан) использовать его в качестве одного из тайлов, сбрасываемых для выполнения этого действия. Если лидер-торговец используется таким образом, то фактически игрок сбрасывает один тайл торговца (зелёный) вместо двух, чтобы построить пагоду.

## **КОНФЛИКТЫ**

Конфликты начинаются, когда два лидера одного цвета встречаются в одном царстве. Конфликты делятся на два типа:

- **Мятежи**
- **Войны**

Исход любого конфликта должен определяться сразу. Действие, которое привело к конфликту, заканчивается только тогда, когда в каждом из конфликтующих царств остались лидеры разных цветов.



### **МЯТЕЖИ:**

Мятеж начинается, когда лидер размещается в царстве, в котором уже есть лидер того же цвета.

Во время мятежа игрок, разместивший нового лидера, считается атакующим. Игрок, чей лидер совпадающего цвета уже находился в царстве до этого хода, считается защищающимся.

Исход мятежа определяется следующим образом:

- атакующий и защищающийся подсчитывают свою силу. Для этого считается количество тайлов знати (чёрных), смежных к обоим лидерам. Может случиться так, что один и тот же тайл будет давать силу как атакующему, так и защищающемуся;
- сначала атакующий, а затем и защищающийся, могут увеличить свою силу, выложив лицом вверх из-за своей ширмы тайлы знати (чёрные).

Тот, чья общая сила выше (общее количество чёрных тайлов знати), побеждает в этом конфликте. При равенстве сил побеждает защищающийся.

Исход мятежа:

- проигравший должен снять своего лидера с игрового поля в свой запас;
- победитель получает одно победное очко цвета участвовавших в конфликте лидеров;
- оба игрока сбрасывают в коробку лицом вниз тайлы знати (чёрные), выложенные из-за ширмы.

### **ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ ЛИДЕРА ЗНАТИ (ЧЁРНЫЙ):**

- если игрок ещё не разместил на игровом поле своего лидера знати (чёрный), то может (но не обязан) прибавить одну единицу к своей силе в этом конфликте.

### **ВОЙНЫ:**

Война начинается, когда два или более царства объединяются посредством нового тайла, и в новом получившемся царстве есть лидеры одинакового цвета.

Запомните, что победные очки не выдаются, когда на игровом поле размещается тайл, ведущий к войне. Вместо этого на только что выложенный тайл помещается красный маркер объединения.

Все конфликты между лидерами одного цвета разыгрываются как часть одной большой войны в определённом порядке:

- все воюющие царства подсчитывают свою силу, зависящую от количества тайлов солдат (красные), находящихся в их царстве;
- начиная с игрока, сидящего слева от того, чей сейчас ход, и далее по часовой стрелке, каждый игрок может увеличить силу одного из воюющих царств по своему выбору. Для этого можно выложить из-за своей ширмы лицом вверх сколько угодно тайлов солдат (красные) поближе к поддерживаемому царству. Все игроки могут участвовать в войне, даже если ни один из их лидеров не вовлечён в текущий конфликт. Игрок, чей сейчас ход, всегда решает последним, сколько солдат и в поддержку какому царству он будет выставлять.

Царство, чья сила выше (общее количество красных тайлов солдат), побеждает в конфликте. При равенстве сил игрок, чей сейчас ход, решает, какое из воюющих царств победило.

Исход войны:

- одновременно уберите с игрового поля всех участвовавших в конфликте лидеров и все тайлы солдат (красные) из всех проигравших царств. В проигравших царствах остаются только лидеры, не принимавшие участие в конфликте;
- за каждого лидера, снятого с игрового поля, игрок, контролирующий лидера того же цвета в победившем царстве, получает одно победное очко этого цвета;
- все убранные с поля красные тайлы солдат и добавленные в качестве поддержки проигравшим царствам, кладутся возле этих царств для подсчёта их силы. Выбирается проигравшее царство с самым высоким показателем силы. Такое же число тайлов солдат (красных) должно быть сброшено у царства-победителя: Сначала сбрасываются тайлы солдат (красные), которые были добавлены игроками в качестве поддержки этому царству. Если этого количества недостаточно, тот игрок, чей сейчас ход, выбирает и снимает с территории победившего царства любые тайлы солдат (красные) до тех пор, пока не будет достигнуто нужное количество.

После окончания войны уберите красный маркер объединения с игрового поля. Все снятые с поля тайлы солдат (красные) сбрасываются в коробку лицом вниз.

### **ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ ЛИДЕРА-СОЛДАТА (КРАСНЫЙ):**

- Если игрок ещё не разместил на игровом поле своего лидера-солдата (красный), то может (но не обязан) использовать его в качестве одного из тайлов солдат (красные), отправляемых в поддержку воюющему царству. После окончания войны лидер-солдат возвращается к игроку.

### **ПРИМЕР:**

*Андрей («Арбалет»)* размещает на игровом поле тайл, который объединяет два царства. Начинается война. При этом победные очки не выдаются, вместо этого на только что размещённый тайл помещается красный маркер объединения:



Теперь царство слева имеет силу в 2 единицы (два красных тайла солдат), а царство справа – силу в 4 единицы (четыре красных тайла солдат).



## ПАМЯТКА

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА:

В свой ход выполните до двух действий на выбор (вы можете выполнять одно действие дважды):

- назначение (размещение, перемещение или снятие) лидера;
- размещение тайла (и возможное получение победных очков);
- сброс двух синих тайлов земледельцев, чтобы поднять крестьянское восстание;
- сброс двух зелёных тайлов торговцев, чтобы построить пагоду;
- замена до шести своих тайлов, находящихся за ширмой.

В конце вашего хода получите очки за пагоды под вашим контролем, затем все доберите до шести тайлов из мешка, если нужно.

### ТАЙЛЫ:

После размещения тайла на игровом поле лидер того же цвета и в том же царстве, куда был размещён тайл, даёт одно победное очко своему владельцу. Размещение различных тайлов также предоставляет некоторые бонусы:

- **знать** (чёрный): даёт силу смежным лидерам при мятежах. Лидеры должны быть смежны с тайлом знати;
- **торговец** (зелёный): после размещения тайла торговца игрок может взять тайл с рынка;
- **земледелец** (синий): игроки могут за одно действие разместить несколько тайлов земледельцев смежно друг с другом (с некоторыми ограничениями);
- **солдат** (красный): даёт силу царству во время войны;
- **ремесленник** (жёлтый): нет особых эффектов, но все жёлтые очки (золото) считаются джокерами при определении победителя в конце игры.

### ЛИДЕРЫ:

Помимо того, что они позволяют зарабатывать победные очки и участвовать в конфликтах, ваши пять лидеров дают вам следующие преимущества:

- **знать** (чёрный): после того как в царстве размещён тайл, лидер знати будет давать победные очки, если там нет лидера соответствующего цвета. Лидер знати также может добавлять единицу силы во время мятежа, если находится не на игровом поле;
- **торговец** (зелёный): может использоваться как зелёный тайл для постройки пагоды, если находится не на игровом поле;
- **земледелец** (синий): может использоваться как синий тайл при крестьянском восстании, если находится не на игровом поле;
- **солдат** (красный): может добавлять одну единицу силы во время войны, если находится не на игровом поле;
- **ремесленник** (жёлтый): нет особых эффектов, но все жёлтые победные очки (золото) считаются джокерами при определении победителя в конце игры.

### КОНФЛИКТЫ:

**Мятежи** начинаются, когда лидер размещается в царстве, в котором уже есть лидер того же цвета.

- тот, у кого выше сила (общее число чёрных тайлов знати, смежных с лидером, и выложенных из-за ширмы), побеждает в конфликте;
- проигравший отзывает своего лидера с игрового поля, победитель получает одно победное очко соответствующего цвета. Оба игрока сбрасывают выложенные из-за ширмы тайлы знати (чёрные).

**Войны** начинаются, когда два или более царства объединяются посредством нового тайла, и в новом получившемся царстве есть лидеры одинакового цвета.

- тайлы солдат (красные) определяют силу каждого царства (плюс тайлы, отправленные в поддержку вовлечёнными в конфликт игроками и их союзниками);
- из проигравшего царства снимаются все вовлечённые в конфликт лидеры и тайлы солдат. Победившие лидеры получают очки, и, в зависимости от ситуации, некоторые тайлы солдат в победившем царстве также снимаются с поля.



GRAIL  
GAMES



LAVKA  
GAMES

www.lavkaigr.ru  
www.grailgames.com.au  
info@grailgames.com.au  
PO Box 4 Ashfield NSW 1800  
AUSTRALIA

Райнер Книция благодарит всех участников тестирования, которые внесли свой вклад в разработку Yellow & Yangtze, в частности, Iain Adams, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, и Dave Spring.

Автор игры **Yellow & Yangtze** © 2018 Доктор Райнер Книция  
Все права защищены.

Логотипы © 2018 Grail Games и Yellow & Yangtze являются зарегистрированной торговой маркой © Grail Games. Все права защищены