



РАХ РАМИР. БОЛЬШАЯ ИГРА

Правила игры

В игре Рах Рамиг каждый участник возьмёт на себя роль афганского лидера XIX века и попытается возглавить новое государство после краха Дурранийской империи. Западные историки часто называют этот период «Большой игрой» в связи с ролью, которую сыграли в нём европейцы, использовавшие Центральную Азию в качестве поля для собственных политических интриг. В Рах Рамиг эти империи представлены только с точки зрения афганцев, желавших в личных целях манипулировать чужаками, встречающимися в их политику.

Игровой процесс Рах Рамиг основан на механике построения личного планшета. В свой ход участники преимущественно будут покупать карты с общего рынка, а затем разыгрывать их перед собой в один ряд, называемый двором. Розыгрыш карт позволяет размещать компоненты на поле и открывает доступ к дополнительным действиям. Выполняя их, вы сможете помещать планам противников и повлиять на ход партии. Хотя каждый участник управляет только своим двором, в игре есть множество способов взаимодействовать друг с другом — как напрямую, так и косвенно.

Игрокам предстоит присоединиться к коалициям. Для упрощения описания мы обозначаем их названиями возглавлявших их стран. Две коалиции — Британскую и Российскую империи — поддерживают европейские державы, за третьей — Афганистаном — стоят местные силы, желающие положить конец европейскому вмешательству в регионе.

В ходе партии влияние коалиций будет оцениваться при розыгрыше «Проверки господства» — особой карты события. Если при такой проверке одна из коалиций будет лидировать, лояльные ей игроки получают победные очки в зависимости от их влияния на эту коалицию. Однако если при такой проверке Афганистан останется раздробленным, игроки вместо этого получат победные очки в зависимости от их личной политической силы.

Состав игры

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле разделено на 6 регионов. В каждом регионе и на его границе можно разместить любое число компонентов. В регионе или на границе могут находиться компоненты, принадлежащие разным игрокам и коалициям. По краю игрового поля расположены шкала победных очков и ячейки мастей.



36 ФИШЕК КОАЛИЦИЙ

У каждой коалиции есть 12 фишек своего цвета. В зависимости от расположения на игровом поле фишка обозначает **армию** (находясь в регионе) или **дорогу** (находясь на границе). Чтобы дороги было проще отличить, кладите их горизонтально.

Как правило, фишки коалиции «помогают» только игрокам, лояльным этой коалиции. Даже если вы собрали армию в регионе, её солдаты не последуют за вами при смене лояльности.

55 МАРКЕРОВ ИГРОКОВ

Каждый игрок получает 11 маркеров своего цвета. Маркеры с золотым узором используются для подсчёта победных очков. Остальные маркеры в зависимости от расположения на игровом поле обозначают **племена** (находясь в регионе) или **шпионов** (находясь на картах игроков в их дворах).

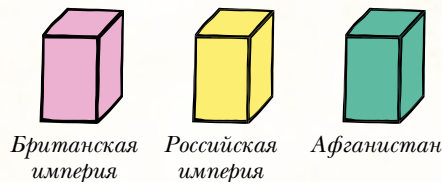
В отличие от фишек коалиций маркеры всегда остаются на вашей стороне, даже если вы меняете лояльность.

36 МОНЕТ (БАНК)

В игре есть 36 монет номиналом в 1 рупию. В отличие от других компонентов запас монет неограничен. В редких случаях, когда вам не хватает жетонов монет, используйте любую подходящую замену. В игре рупии символизируют ваш политический капитал — вашу репутацию и доверие общества к вам. Во времена «Большой игры» высокое влияние одной из сторон конфликта автоматически подразумевало низкое влияние остальных. В теории игр подобная ситуация называется антагонистической игрой или игрой с нулевой суммой, и этот термин применим и к Pax Pamir.

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

Прочие компоненты — жетоны правителей, планшеты игроков, диски лояльности и маркер ведущей масти — выполняют различные функции в ходе игры.



Британская империя

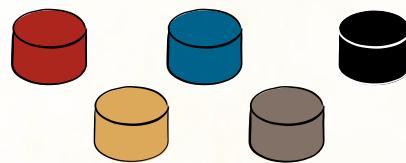
Российская империя

Афганистан

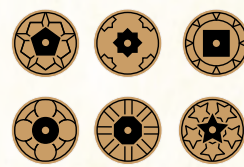


Армии размещайте вертикально в регионах

Дороги размещайте горизонтально на границах



Жетоны правителей



Диск лояльности и планшет игрока (по одному для каждого игрока)



<p>ВАШ ХОД Ваш ход заканчивается, если вы не можете сделать ход. Если вы не можете сделать ход, это означает, что вы проигрываете.</p> <p>Ваш ход заканчивается, если вы не можете сделать ход. Если вы не можете сделать ход, это означает, что вы проигрываете.</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<p>ПРИВИЛЕГИИ РАНА</p> <p>3★ ПРИЗЕЛ ЗОЛЫ Если вы получили этот маркер, вы можете использовать его для получения дополнительных очков.</p> <p>2★ ПРИЗЕЛ РУКИ Если вы получили этот маркер, вы можете использовать его для получения дополнительных очков.</p>	<p>ПРИЗЕЛ ЗОЛЫ Если вы получили этот маркер, вы можете использовать его для получения дополнительных очков.</p> <p>★ ПРИЗЕЛ РУКИ Если вы получили этот маркер, вы можете использовать его для получения дополнительных очков.</p>	<p>ПРОВЕРКА ГОСПОДСТВА Если вы получили этот маркер, вы можете использовать его для получения дополнительных очков.</p>							

Маркер ведущей масти



142 КАРТЫ

В Pax Pamir есть 3 вида карт: карты событий (16 шт.), карты двора (100 шт.) и карты Вахан (24 карты искусственного интеллекта (ИИ) и 2 памятки).

У всех карт событий есть 2 эффекта: нижний почти всегда срабатывает при покупке карты игроком, а верхний — при сбросе карты в фазе очистки в конце хода. Среди карт событий есть 4 одинаковые карты «Проверка господства» с изображением тронного зала крепости Бала-Хиссар. Они определяют, когда и как игроки получают победные очки.

Большая часть карт в игре — это карты двора. На них содержится много информации, и понимание их эффектов критически важно для игры. Структура карт двора описана ниже.

Карты Вахан используются только при игре с виртуальной противницей (см. с. 16). 2 памятки Вахан содержат краткие правила игры и используются для хранения подарков Вахан.

Карта события



Карта события «Проверка господства»

Структура карт двора

Элементы, присутствующие на всех картах

Элементы, присутствующие на некоторых картах



Патриоты

Некоторые карты лояльны определённой коалиции



Патриоты будут служить при дворе, только если вы лояльны их коалиции!

Патриот и его лояльность

Карты Вахан

Используйте их только при игре с Вахан



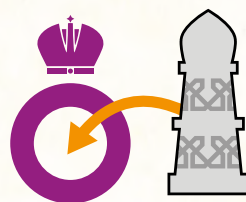
Подготовка к игре

Правила игры с виртуальной противницей Вахан для 1–2 участников описаны на с. 16.

НАЧАЛЬНАЯ ВЕДУЩАЯ МАСТЬ

Игра начинается в период великого политического переворота. Аюбшаха, последнего императора династии Дуррани, только что свергли. Невкогда единый регион находится на грани полного краха, и местные лидеры берут инициативу в свои руки.

Чтобы отобразить сложившуюся обстановку, поместите маркер ведущей масти в ячейку политики.



КОЛОДА

Сформируйте колоду в следующем порядке:

1. Отделите карты двора от карт событий.
2. Перемешайте карты двора и выложите в ряд 6 стопок карт лицевой стороной вниз. В каждой стопке должно быть по 5 карт плюс 1 за каждого игрока. Оставшиеся карты двора в этой партии не используются.
3. Отделите от карт событий 4 карты «Проверка господства». Положите по 1 такой карте на 4 правые стопки карт двора.
4. Перемешайте оставшиеся карты событий. Положите 2 из них на вторую стопку слева и ещё по одной на 4 стопки справа от неё. Оставшиеся 6 карт событий в этой партии не используются.
5. Наконец, перемешайте отдельно каждую из 6 сформированных стопок. Затем сложите стопки друг на друга так, чтобы 4 стопки с картами «Проверка господства» оказались внизу колоды, а крайняя левая стопка без карт событий — сверху колоды. **Не перемешивайте получившуюся колоду!**

РЫНОК

Рынок состоит из 12 карт, расположенных в 2 ряда (по 6 карт в каждом). Берите карты из колоды по 1 и выкладывайте лицевой стороной вверх в ячейки на планшете рынка, заполняя их слева направо, сверху вниз. Заполнив все ячейки рынка, положите колоду справа от него.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и получает 11 маркеров игрока, 1 диск лояльности и 1 планшет игрока этого цвета, а также 4 рупии. Игроки помещают свои маркеры с золотым узором перед делением «1» шкалы победных очков. Остальные свои маркеры разместите в ячейках на планшете игрока — это ваш запас.

БАНК, ФИШКИ КОАЛИЦИЙ И ЖЕТОНЫ ПРАВИТЕЛЕЙ

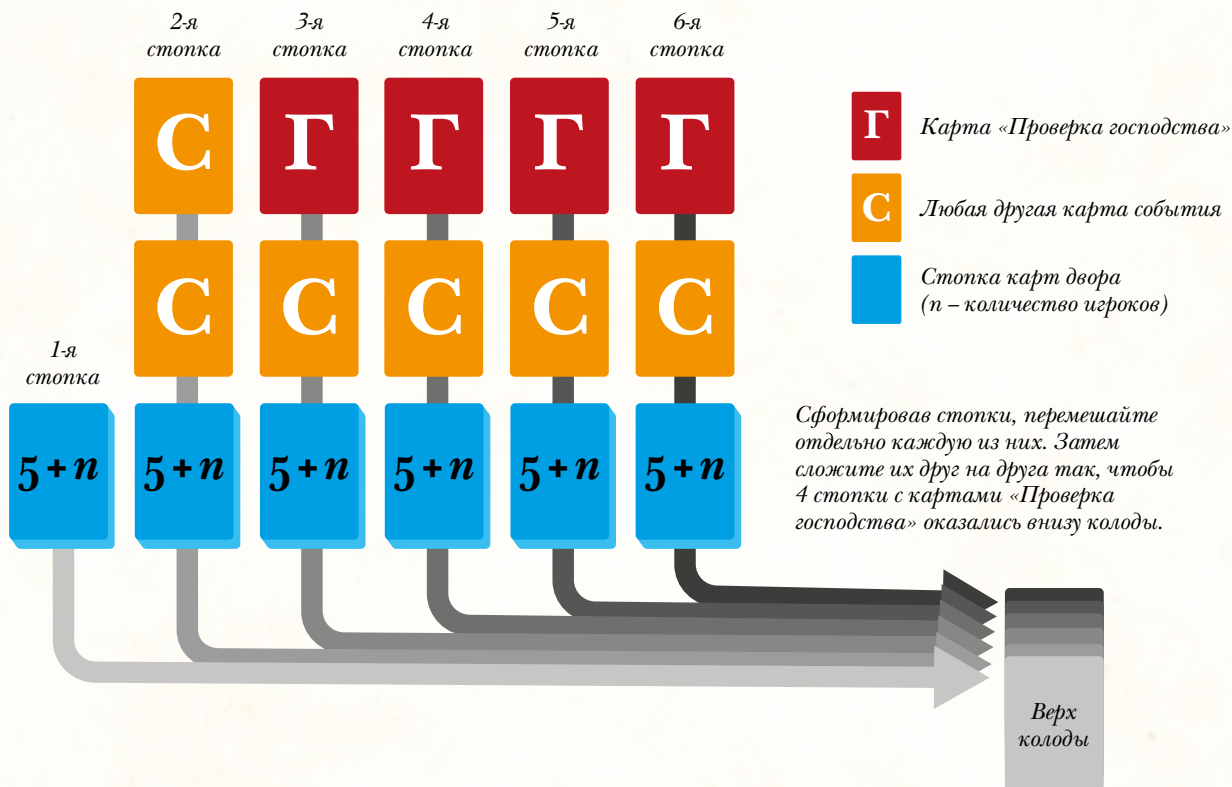
Поместите оставшиеся монеты и фишки коалиций рядом с игровым полем, а жетоны правителей — в регионы игрового поля с совпадающим узором.

НАЧАЛЬНАЯ ЛОЯЛЬНОСТЬ

Начиная со случайного игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает, какой коалиции он лоялен и устанавливает свой диск на эту коалицию. Игрок, последним выбирающий свою начальную лояльность, будет ходить первым. **Вы готовы начинать!**



СХЕМА ФОРМИРОВАНИЯ КОЛОДЫ



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВТРОЁМ

Рынок

Банк

Колода

Место для стопки сброса

Будущий двор

Будущий двор

Будущий двор

Будущий двор

×12

×12

×12

Ключевые термины и понятия

ЧЕТЫРЕ МАСТИ

Большинство карт двора относятся к одной из 4 мастей, каждая из которых соответствует одному из приоритетов в правлении: экономике, военным силам, политике или разведке. Карты каждой масти дают свои преимущества.



Экономика контролирует оборот рупий и перемещение компонентов. Она также защищает ваши богатства от налогов.



Политика укрепляет власть и определяет, какие карты можно разыгрывать.



Военные силы управляют армиями и помогают обеспечить господство коалиции.



Разведка даёт дипломатическую гибкость и возможность компрометировать врагов.

Ведущая масть

Одна масть всегда является ведущей. Она определяет, бонусные действия каких карт можно выполнять (см. с. 12), а также может увеличить стоимость карт (см. с. 10). Ведущая масть меняется при розыгрыше определённых карт (см. с. 11).

ВАШ ДВОР

У каждого игрока есть ряд карт, который называется двором. В начале игры все дворы пусты, но в ходе партии участники будут добавлять туда карты и убирать их. Карты во дворе **нельзя** произвольно менять местами. В течение вашего хода у вас во дворе может быть сколько угодно карт, но в фазе очистки вы должны сбросить карты, превышающие предел вашего двора. Предел двора равен 3 плюс сумма **фиолетовых** звёзд на картах **в вашем дворе**.

ВАША РУКА

У каждого игрока своя рука карт. В течение вашего хода у вас в руке может быть сколько угодно карт, но в фазе очистки вы должны сбросить карты, превышающие предел вашей руки. Предел руки равен 2 плюс сумма **синих** звёзд на картах **в вашем дворе**.

РАНГ И ПРИВИЛЕГИЯ

У каждой карты двора есть ранг, обозначенный 1–3 звёздами. Ранг карты влияет на 2 важных аспекта. Во-первых, он определяет силу некоторых её действий. Эти действия отмечены на карте дополнительными символами, чтобы игроки помнили, какие действия зависят от ранга. Во-вторых, звёзды ранга увеличивают ваши привилегии от соответствующей масти, как указано ниже.



Перемещение 1-го ранга



Перемещение 3-го ранга



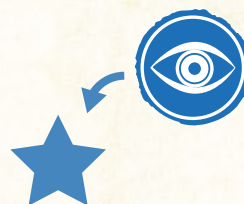
Звёзды экономики (жёлтые) защищают рупии от налогов.



Звёзды военных сил (красные) разрешают ничью в конце игры.



Звёзды политики (фиолетовые) увеличивают предел двора.



Звёзды разведки (синие) увеличивают предел руки.

ЛОЯЛЬНОСТЬ И ВЛИЯНИЕ

В любой момент партии каждый игрок лоялен 1 из коалиций: Британской империи (розовая), Российской империи (жёлтая) или Афганистану (зелёный). Ваша лояльность определяет, фишки какого цвета вы размещаете на игровом поле, разыгрывая карты и выполняя действие строительства. *Например, игроки, лояльные Российской империи, размещают жёлтые фишки.*

Степень вашей лояльности коалиции измеряется в очках влияния. Мы рассмотрим различные способы получения этих очков позже, но пока запомните, что ваше влияние равно 1 плюс количество ваших **трофеев** и **подарков**, а также **патриотов** в вашем дворе.

Чтобы сменить свою лояльность, вы должны получить 1 очко влияния на коалицию, которой вы **не лояльны**. Это можно сделать, либо разыграв карту патриота, либо предав карту с трофеем (см. с. 14). При смене лояльности верните на планшет свои маркеры-подарки, а также сбросьте все трофеи и карты патриотов из двора. Наконец, отметьте на диске лояльности коалицию, которой вы теперь лояльны.

ПРИМЕР СМЕНЫ ЛОЯЛЬНОСТИ

Борис лоялен Афганистану. У него есть 1 подарок, 1 трофей и 1 патриот. Несмотря на это, он решает сменить лояльность, разыграв карту патриота «Сэр Джон Кин». В этот момент он теряет подарок, трофей и афганского патриота.

Двор Бориса



ПРАВЛЕНИЕ РЕГИОНОМ

Каждый из 6 регионов связан с жетоном правителя. Жетон правителя находится в регионе, пока правителем этого региона не становится кто-либо из игроков. Став правителем региона, игрок забирает соответствующий жетон правителя и кладёт перед собой. Если он прекращает править регионом, то должен немедленно вернуть соответствующий жетон правителя на игровое поле. Чтобы вы стали правителем региона, в нём должно быть **хотя бы 1 ваше племя и больше правящих компонентов**, чем у любого другого игрока. Ваши **правлящие компоненты** — это ваши племена, а также армии коалиции, которой вы лояльны. При равенстве правящих компонентов никто из игроков не правит регионом. Армии вражеских коалиций (тех, которым вы не лояльны) могут мешать вам получить жетон правителя, даже если в регионе нет вражеских племён.

Правление регионом даёт игрокам доступ к действию строительства (см. с. 13), особые налоговые привилегии (см. с. 13) и возможность получать взятки от противников, которые хотят разыграть карты этого региона (см. с. 11). Хорошо иметь власть!

Пример: вы лояльны Афганистану, и у вас есть 3 правящих компонента в Кандагаре: 1 племя и 2 афганские армии. Также там находятся 2 британские и 2 русские армии. Так как в данном регионе у вас есть 1 племя и большинство правящих элементов, вы получаете жетон правителя Кандагара.



Основные правила

ПЕРЕГОВОРЫ

Вы можете обсуждать игру во время партии и открыто координировать свои действия, но вы не обязаны выполнять никакие договорённости. Обмениваться картами нельзя, так же как и передавать друг другу деньги, если это не обусловлено правилами (например, налоги, взятки за выполнение действия заложника, розыгрыш карт).

ОГРАНИЧЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Если вы должны поместить куда-либо фишку или маркер, но нужного компонента не осталось в запасе, вы должны взять его из любого места в игре, кроме компонентов, выставленных в тот же ход. При этом вы можете сделать армию дорóгой, а племя шпионом, и наоборот.

Пример: вы должны поместить шпиона, но у вас в запасе не осталось маркеров, поэтому вы забираете с игрового поля 1 из ваших племён и размещаете его в качестве шпиона.

ПРИОРИТЕТ КАРТ И ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Некоторые карты событий и карты двора с особыми свойствами могут изменять правила игры. Такие карты всегда имеют приоритет над настоящими правилами. Если у карты двора есть особое свойство, оно активно, пока карта остаётся в вашем дворе.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вам всегда доступны 2 основных действия: покупка и розыгрыш карты. Кроме того, карты в вашем дворе дают вам возможность совершать указанные на них действия. **Каждую карту в вашем дворе можно использовать только для 1 действия в ход.** Это значит, что, даже если на карте изображено 3 действия, выполнить можно только 1 из них в ход.

СБРОС КАРТЫ ИЗ ДВОРА

Сбрасывая карту из своего двора, всегда применяйте следующие правила:

- ☛ Все шпионы на этой карте потеряны и возвращаются в запасы владельцев.
- ☛ Если на карте есть символ займа (см. рис.), вы должны вернуть 2 рупии в банк. За каждую рупию, которую вы не можете вернуть, вы должны сбросить 1 карту из руки или из двора (не учитывая саму карту с займом). Если у вас не хватает карт, игнорируйте невыплаченный остаток.



ПРАВИЛО СВЕРЖЕНИЯ

Обычно между картами вашего двора и компонентами на игровом поле нет постоянной связи. Однако если вы **теряете последнее племя в регионе**, вы должны немедленно **сбросить из своего двора все карты политики** этого региона. И наоборот, если вы **теряете из двора последнюю карту политики** какого-либо региона, вы должны немедленно **убрать все свои племена из этого региона**. Много побед и поражений происходит из-за этого правила. Убедитесь, что поняли и запомнили его!



Игровой процесс

Партия в Рах Рамиг состоит из череды ходов. В свой ход активный игрок выполняет **не более 2 действий**, которые подробно описаны в 2 следующих разделах правил. Кроме того, игрок может выполнить бонусные действия (см. с. 12), на которые это ограничение не действует. Игрок может выполнить только 1 действие или вовсе не выполнять действий. В конце хода отыгрывается фаза очистки. Затем право хода передаётся следующему по часовой стрелке участнику, и так далее, пока партия не завершится.

ФАЗА ОЧИСТКИ

Последовательно отыграйте 4 следующих этапа:

1. Если число карт в вашем дворе превышает предел (3 плюс сумма фиолетовых звёзд на картах во дворе), сбросьте лишние.
2. Если число карт в вашей руке превышает предел (2 плюс сумма синих звёзд на картах во дворе), сбросьте лишние.
3. По одной сбросьте карты событий из крайнего левого столбца рынка. Все рупии, находившиеся на сброшенных картах, остаются лежать в ячейках. Всегда сбрасывайте карты сверху вниз. Сбросив карту события, примените ко всем игрокам эффекты, описанные текстом или символом воздействия в её верхней части.
4. Сдвиньте все карты (вместе с рупиями на них) в каждом ряду рынка влево, заполняя пустые ячейки. Затем выложите в освободившиеся справа ячейки новые карты из колоды, стараясь максимально восстановить размер рынка. Если карта сдвигается в пустую ячейку с рупиями, положите их на эту карту.

Нестабильность. Если на рынке появляется карта «Проверка господства», когда там уже есть такая карта, немедленно проведите проверку господства. Если это последняя карта «Проверка господства», эта проверка считается финальной (см. с. 15). Затем, если проверка была не финальной, сбросьте обе карты «Проверка господства» и заполните пустые ячейки рынка, как описано выше.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Партия может закончиться 1 из 2 способов. Если после очередной проверки господства 1 участник опережает остальных хотя бы на 4 победных очка, он тут же выигрывает. Если этого не произошло, партия завершается после проведения финальной проверки господства, и выигрывает участник, набравший больше всего победных очков.

В случае ничьей побеждает тот претендент, у кого больше красных звёзд на картах в его дворе. Если ничья сохраняется, то самый богатый. Если по-прежнему ничья, то выигрывает тот, кто лучше всех готовит чобанкебаб!

Подсчёт очков при проверке господства подробно описан на с. 15.



Основные действия

В этом разделе подробно описаны 2 основных действия: покупка и розыгрыш карт. Хотя эти действия по своей сути несложные, с ними связано больше всего нюансов. Обучая правилам игры, сначала расскажите про эти 2 действия, а затем постепенно познакомьте новичков с остальными действиями по ходу партии.

ПОКУПКА КАРТЫ

Купите карту на рынке и добавьте её в свою руку. Покупая карту, на которой есть рупии, вы получаете эти рупии вместе с ней.

При покупке карты у вас должно быть достаточно рупий, чтобы оплатить её стоимость.

Стоимость карты зависит от её положения на рынке. Карты в крайнем левом столбце бесплатные, карты во 2-м слева столбце стоят 1 рупию, в 3-м — 2 рупии и т. д. Чтобы оплатить стоимость, положите 1 рупию на каждую карту в том же ряду слева от покупаемой. Если при оплате стоимости вы должны положить рупию в пустую ячейку, вместо этого положите её на карту в том же столбце, но в другом ряду. **Если по любой причине вы положили рупию на карту рынка, вы уже не сможете купить её в этот ход.**

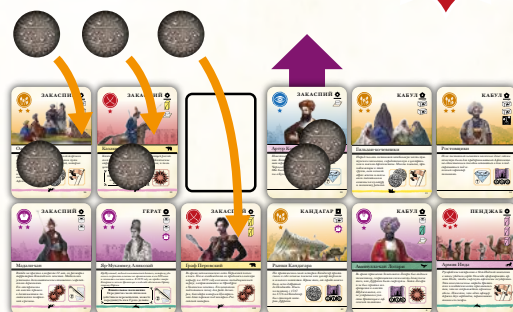
Карты событий. Никогда не берите в руку карты событий (включая карты «Проверка господства»), а разыгрывайте их сразу же после покупки. У многих карт событий есть длительный эффект, который действует до следующей проверки господства. Купив такую карту события, положите её рядом со своим двором. Карты событий, действующих на всех участников, выкладывайте рядом с игровым полем, чтобы все могли их видеть.

Покупка карт при ведущей военной силе. Если военная сила — ведущая масть, стоимость карт удваивается. При покупке кладите 2 рупии (вместо 1) на каждую карту слева от покупаемой.



ПРИМЕР ПОКУПКИ КАРТЫ

В свой ход 1-м действием Станислав покупает 3-ю карту в верхнем ряду рынка. 2-м действием он хочет купить ещё 1 карту. Так как он уже положил рупии на первые 2 карты в верхнем ряду в этот ход, он не может купить их. Станислав решает купить карту «Артур Конолли». Он кладёт по 1 рупии на первые 2 карты в верхнем ряду. Так как 3-я ячейка этого ряда пустая, он кладёт 3-ю рупию на карту в том же столбце другого ряда. Затем он берёт в руку купленную карту и забирает 2 рупии с неё.



РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Разыграйте любую карту из руки в свой двор.

Чтобы разыграть карту, сначала откройте её и объявите её название и регион, к которому она относится. Если вы правите этим регионом или никто из участников не правит им, вы можете свободно разыграть карту. Если другой игрок правит этим регионом, вы должны дать ему взятку рупиями в размере, равном количеству его племён в этом регионе. Правитель региона может по желанию снизить для вас размер взятки или вовсе отказаться от неё. Если вы не можете или не хотите давать взятку, а правитель региона не готов пойти вам навстречу, верните карту в руку и продолжайте игру так, будто не выполняли это действие.

Разыграв карту, поместите её слева или справа от остальных карт в вашем дворе.

Если разыгранная карта – патриот, чья лояльность не совпадает с вашей, сбросьте всех патриотов в вашем дворе и трофеи, а также верните подарки в запас на вашем планшете. Затем установите свой диск лояльности на коалицию, которой лоялен новый патриот.

Разыграв карту, примените сверху вниз эффекты всех символов воздействия, расположенных в верхней правой части карты.



Поместите фишку коалиции, которой вы лояльны, на любую границу региона карты. Это **дорога**.



Поместите свой маркер игрока на карту того же региона во дворе любого игрока. Это **шпион**.



Поместите фишку коалиции, которой вы лояльны, в регион карты. Это **армия**.



Поместите свой маркер игрока в регион карты. Это **племя**.



Возьмите 2 рупии из банка. Эта карта теперь обозначает заём. Помните: если вы сбрасываете эту карту, вы должны вернуть заём (см. с. 8).



Переместите маркер ведущей масти в указанную ячейку. Помните: если ведущая масть – военные силы, стоимость действия покупки карты удваивается.

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Екатерина (синий цвет) лояльна Британской империи. Она хочет разыграть карту «Сикхские купцы в Лахоре». Это карта региона Пенджаб, и, чтобы разыграть её, Екатерине сначала придётся дать взятку правительнице Пенджаба, Ольге (серый цвет). Так как у Ольги 2 племени в этом регионе, она может потребовать взятку в размере до 2 рупий, что она и делает.

Екатерина соглашается на траты. Если бы она отказалась платить, она бы не потратила действие.

Сначала Екатерина помещает дорогу на любую границу Пенджаба (даже ту, где уже есть другие дороги!). Так как Екатерина лояльна Британской империи, она помещает розовую дорогу.

Затем Екатерина может поместить шпиона на любую карту Пенджаба. Она решает положить его на карту во дворе Ольги. В будущем она сможет шантажировать её!

Наконец, так как на разыгранной карте есть символ займа, Екатерина берёт 2 рупии из банка.



Количество компонентов в одном месте

В одном регионе, на одной границе или на одной карте двора может находиться любое число компонентов. Компоненты разных игроков или коалиций также могут находиться в одном месте.

Действия карт

Остальные действия в игре связаны с картами в вашем дворе. Такие действия можно выполнять, только если у вас во дворе есть карты с соответствующими символами.

Важно! Независимо от того, сколько символов действий изображено на карте, в ход вы можете выполнить только 1 действие каждой карты.

Некоторые действия карты усиливаются в зависимости от её ранга. В качестве напоминания такие действия обозначены таким же количеством символов, какой ранг у карты.

Бонусные действия. Действия карт ведущей масти не учитываются в ограничении на выполнение не более 2 действий в ход. Помните, что каждую карту вы можете использовать только для 1 действия в ход.

Стоимость действия. Для выполнения некоторых действий необходимо оплатить их стоимость следующим образом: **начиная с крайних правых карт обоих рядов рынка и продвигаясь влево, кладите по 1 рупии на карту, пока не выплатите указанную стоимость действия.** Если ячейка рынка пустая, пропустите её и положите рупию на следующую карту в ряду, слева от пустой ячейки. Помните: если вы по любой причине положили рупию на карту рынка, вы не можете купить её в этот ход. Пример оплаты действия см. на с. 13 в примере действия строительства. Если на рынке меньше карт, чем вы должны положить рупий, все лишние рупии выплачиваются в банк. Это может произойти в конце партии, когда в колоде мало карт.

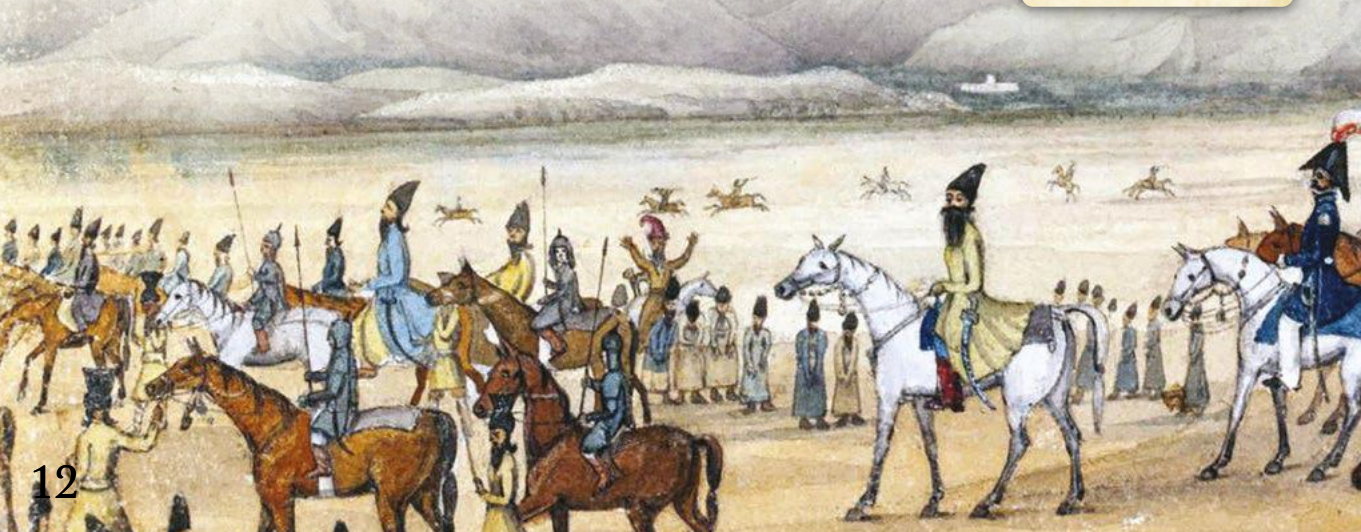
Действия заложников. Карты двора можно удерживать в заложниках, аналогично правлению регионом: вы берёте карту противника в заложники, если на ней больше ваших шпионов, чем шпионов любого другого игрока. Когда кто-либо держит в заложниках карту в вашем дворе, вы можете выполнить её действие, только дав взятку этому игроку. Сумма взятки равна количеству его шпионов на вашей карте. По договорённости с игроком, удерживающим карту в заложниках, вы можете снизить размер взятки или вовсе не давать её. Особые свойства (описанные внизу карты) действуют, даже если карта находится в заложниках; за них никогда не даётся взятка.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ ЗАЛОЖНИКА

Эта карта находится во дворе Ольги (серый цвет). У Екатерины (синий цвет) 2 шпиона на этой карте, а у Ольги – только 1. Эта карта находится в заложниках у Екатерины.

Чтобы выполнить любое из действий этой карты, Ольга должна дать взятку размером в 2 рупии. Екатерина может снизить размер взятки или полностью от неё отказаться.

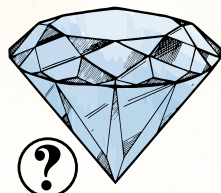




НАЛОГ

Возьмите столько рупий, какой ранг у разыгранной карты, или меньше. Вы можете брать рупии тех игроков, в чьих дворах есть хотя бы 1 карта региона, которым вы правите, или с любых карт рынка (независимо от их региона). Вы можете брать рупии из разных источников.

Уклонение от налогов. Любой участник может укрыть от налога другого игрока столько своих рупий, сколько жёлтых звёзд на картах в его дворе. Под налог подпадают только те рупии, которые превышают это количество.



ПОДАРОК

Поместите свой маркер игрока в пустую ячейку подарка на своём диске лояльности. Каждый подарок даёт 1 очко влияния на коалицию, которой вы лояльны. Стоимость этого действия указана в ячейке подарка, куда вы кладёте маркер (2, 4 или 6 рупий).

Помните: вы теряете все подарки, меняя лояльность!



СТРОИТЕЛЬСТВО

Поместите не более 3 армий и/или дорог в любые регионы, которыми правите. Дороги можно размещать на любых границах этих регионов. Вы можете располагать армии и дороги в любом сочетании. Стоимость этого действия равна 2 рупиям за каждую помещаемую фишку.

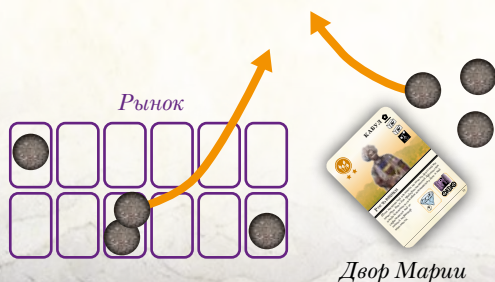
2/4/6

ПРИМЕР НАЛОГА

Екатерина выполняет действие налога карты 2-го ранга.

Она правит Кабулом и поэтому может взять 1 рупию у Марии, во дворе которой есть карта этого региона. Остальные рупии Марии защищены от налога её картой «Ростовицки».

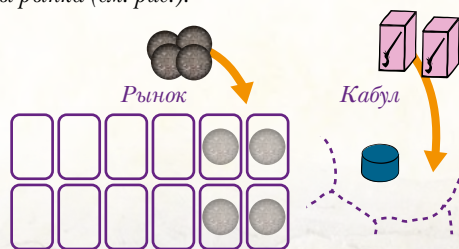
Екатерина берёт вторую рупию с рынка.

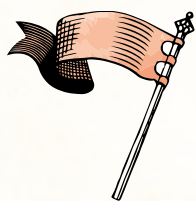


ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА

Екатерина выполняет действие строительства. Она правит Кабулом и лояльна Британской империи.

Так как Екатерина правит только Кабулом, она может размещать армии только в нём, а дороги – на любой из четырёх его границ. Этим действием она может разместить на игровом поле до 3 фишек, но решает выложить только 2 армии. Это обходится ей в 4 рупии, которые она кладёт в качестве оплаты на карты рынка (см. рис.).





ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

За каждую звезду ранга используемой карты вы можете переместить 1 армию коалиции, которой вы лояльны, или 1 своего шпиона. Один и тот же компонент можно перемещать несколько раз в ход. И наоборот, вы можете разделить перемещения с 1 карты между несколькими вашими шпионами и лояльными армиями.

Армии перемещаются из своего региона в соседний, и для этого на общей границе этих регионов должна быть дорога той же коалиции, что и перемещаемая армия.

Шпионы перемещаются между картами во дворах игроков (по часовой или против часовой стрелки), как если бы эти карты формировали одну непрерывную последовательность вокруг игровой зоны.



ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Сбросьте 1 карту, на которой есть ваш шпион (в любом дворе, включая ваш). Все шпионы на преданной карте потеряны: верните маркеры игроков на планшеты их владельцев. Это действие всегда стоит 2 рупии.

Если на сброшенной карте есть трофей, вы **можете** забрать его, подложив под свой диск лояльности так, чтобы был виден только символ трофея (см. с. 3, «Структура карт двора»). Если трофей карты отличается от вашей лояльности, смените лояльность: верните все подарки в запас маркеров игрока и сбросьте совпадающие с вашей лояльностью трофеи и патриотов из вашего двора. Затем установите свой диск лояльности в положение, соответствующее полученному трофею.

Помните: предательство может активировать эффект расплаты по символу займа и правило свержения (см. с. 8).



СРАЖЕНИЕ

Начните 1 сражение в регионе или на карте двора. Удалите с места сражения столько племён, шпионов, дорог и/или армий в любом сочетании, каков ранг активируемой карты.

Учитывайте следующие ограничения:

- ☛ Нельзя удалять больше компонентов, чем ваших шпионов или армий коалиции, которой вы лояльны, участвует в сражении.
- ☛ Нельзя удалять армии и дороги коалиции, которой вы лояльны.
- ☛ Нельзя удалять племена игроков, лояльность которых совпадает с вашей. Однако можно удалять их шпионов!

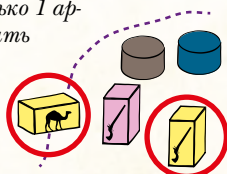
ПРИМЕРЫ СРАЖЕНИЯ

Екатерина лояльна Британской империи и выполняет действие сражения 2-го ранга. Сначала она должна выбрать место сражения.

В РЕГИОНЕ

Екатерина выбирает регион, где есть только 1 армия её коалиции, поэтому она может удалить только 1 компонент. Она не может удалить племя Ольги (серый цвет), потому что их лояльность совпадает.

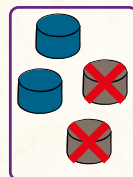
Однако она может удалить 1 вражескую дорогу или армию.



НА КАРТЕ ДВОРА

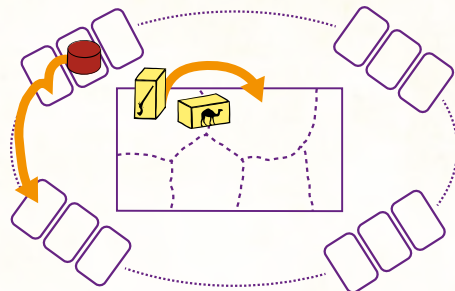
Екатерина (синий цвет) выбирает карту во дворе Ольги (серый цвет). Она удаляет 2 её шпионов, несмотря на то что у этих игроков одинаковая лояльность!

Теперь эта карта в заложниках у Екатерины.



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Борис (красный цвет) выполняет действие перемещения 3-го ранга. Он лоялен Российской империи. 2 из 3 доступных перемещений он тратит, чтобы передвинуть своего шпиона на 2 карты против часовой стрелки. Ещё 1 перемещение он тратит, чтобы переставить армию в соседний регион, используя жёлтую дорогу.



Проверка господства

Карты событий «Проверка господства» разыгрываются при их покупке с рынка или при сбросе в фазе очистки. Для проведения проверки господства оцените ситуацию на игровом поле: если у одной из коалиций хотя бы на 4 фишки больше, чем у каждой другой коалиции, проверка господства считается успешной. В противном случае она считается несостоявшейся. *Пример: если у Британской империи на игровом поле 8 фишек, а у двух других коалиций по 4, проверка господства считается успешной. Британская империя – господствующая коалиция.* Результат этой проверки определяет, что произойдёт дальше.

Раннее завершение игры

Если после проведения проверки господства у лидирующего игрока хотя бы на 4 победных очка больше, чем у следующего за ним участника, партия заканчивается победой лидера!

НЕСОСТОЯВШАЯСЯ ПРОВЕРКА

Участники получают победные очки в зависимости от количества их маркеров в игре (даже если это число равно 0). Маркерами в игре считаются те, которые не находятся на планшетах.

- Участник, чьих маркеров в игре больше всего, получает 3 победных очка.
- Участник на 2-м месте – 1 победное очко.

При одинаковом количестве маркеров в игре сумма победных очков за занимаемые претендентами места делится между ними с округлением в меньшую сторону. *Например, при равенстве маркеров у двух игроков в споре за 1-е место оба получают по 2 победных очка $((3 + 1) \div 2)$; при трёх претендентах каждый получает 1 победное очко $((3 + 1) \div 3)$.*

УСПЕШНАЯ ПРОВЕРКА

Игроки, лояльные господствующей коалиции, получают победные очки в зависимости от их очков влияния (см. с. 7). У каждого лояльного коалиции игрока 1 очко влияния плюс сумма его подарков, трофеев и патриотов в его дворе.

- Игрок с наибольшим количеством очков влияния получает 5 победных очков.
- Игрок на 2-м месте – 3 победных очка.
- Игрок на 3-м месте – 1 победное очко.

При одинаковом количестве очков влияния сумма победных очков за занимаемые претендентами места делится между ними с округлением в меньшую сторону (по аналогии с начислением очков за маркеры).

После начисления победных очков за **успешную** проверку господства в регионе устанавливается шаткий мир. **Удалите все фишки коалиций с игрового поля.**

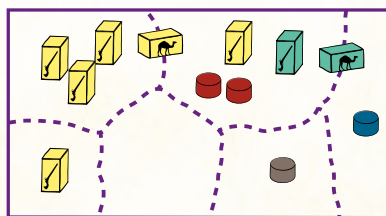
ФИНАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА ГОСПОДСТВА

Все победные очки, начисляемые во время финальной проверки господства, удваиваются. Это удвоение происходит до того, как вы поделите победные очки в случае равенства по очкам влияния или количеству маркеров в игре.

ПРИМЕРЫ ПРОВЕРКИ ГОСПОДСТВА

3-я карта «Проверка господства» только что была куплена в партии на троих. Российская империя является господствующей коалицией. Екатерина (синий цвет) и Борис (красный цвет) лояльны этой коалиции.

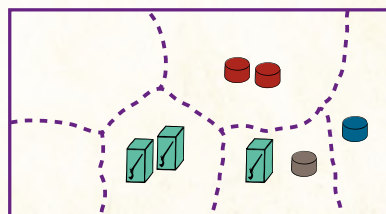
У Екатерины больше очков влияния, и она получает 5 победных очков. Борис получает 3 победных очка.



Так как проверка господства была успешной, все фишки удаляются с игрового поля.

Через несколько ходов на рынке появляется 4-я карта «Проверка господства», и один из игроков покупает её. Для упрощения примера предположим, что ни у кого из участников нет ни шпионов, ни подарков.

Ни одна коалиция не господствует на игровом поле. У Бориса больше всего маркеров в игре, поэтому он получает 6 победных очков (3×2 при финальной проверке господства). Ольга (серый цвет) и Екатерина получают по одному победному очку $((1 + 0) \times 2 \div 2)$.



Игра с Вахан

В этом разделе описаны правила игры с виртуальной противницей Вахан. Тематически она олицетворяет некую радикальную идеологию (теологическую или философскую), утвердившуюся в регионе.

Сразиться с Вахан могут 1 или 2 игрока. Однако это не кооперативный вариант игры: только 1 игрок (или Вахан) победит в такой партии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке к игре с Вахан учитывайте следующие изменения:

- Считайте Вахан обычным игроком, когда формируете колоду.
- Перемешайте колоду Вахан из 24 карт ИИ и поместите её лицевой стороной вниз в игровую зону.
- Вахан использует любой свободный набор маркеров игрока. Она не получает диск лояльности и вместо него будет класть подарки на свою памятку. Поместите компоненты Вахан справа от игрока, который последним выбирал свою начальную лояльность. Вахан будет ходить первой.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Вахан, как обычный игрок, должна оплачивать стоимость действий, включая взятки.

Если на картах двора Вахан есть особые свойства, позволяющие ей что-то сделать, она всегда делает это.

Вахан лояльна всем коалициям сразу. У неё могут быть трофеи и патриоты разных коалиций. Тем не менее она всегда принимает одну прагматичную лояльность.

Прагматичная лояльность Вахан — это всегда крайняя левая лояльность на карте ИИ, которую не разделяет ни один другой игрок. Эта лояльность определяет, фишки какой коалиции Вахан располагает на игровом поле, перемещает и использует в сражениях. **Не используйте** прагматичную лояльность Вахан, чтобы определить, кто правит в регионе. Вместо этого, оценивая, борется ли Вахан за управление регионом, в качестве её правящих компонентов учитывайте только её племена и самую многочисленную армию коалиции в этом регионе.

Если Вахан должна выбрать масть, она всегда выбирает ведущую. Если Вахан должна сбросить карту с символом займа, но у неё нет рупий, она не сбрасывает карты из руки (считайте, что в этой ситуации у неё есть 2 дополнительные карты в руке).

Когда Вахан должна выбрать карту двора, она всегда выбирает карту с высшим приоритетом, как указано справа.

Пример: Вахан должна предать карту. Согласно правилам, это должна быть карта, на которой у неё есть хотя бы 1 шпион. Сначала Вахан ищет карты со своими шпионами во дворах противников. Если таких карт несколько, она выбирает ту, которая совпадает с ведущей мастью. Если таких карт всё ещё несколько, она выбирает патриотов господствующей коалиции и т. д.

Приоритет карт

- Высший: карта противника.
Совпадает с ведущей мастью.
Патриот господствующей коалиции.
На карте есть трофей господствующей коалиции.
Другой патриот.
С символом займа.
Высший ранг.
- Низший: карта с наибольшим номером.

ХОД ВАХАН

В ход Вахан возьмите карту ИИ из её колоды и поместите её лицевой стороной вверх справа от этой колоды в стопку сброса. Для принятия решений за Вахан вы будете использовать сброшенную карту и рубашку карты на верху колоды. Если карты в колоде Вахан закончились, перемешайте всю стопку сброса (включая только что взятую карту), создайте новую колоду, а затем возьмите новую карту.

Затем Вахан выполняет 2 действия. Чтобы определить, какие это будут действия, посмотрите на центральную часть взятой карты ИИ. Выполняйте каждое доступное действие по очереди сверху вниз, пока Вахан не выполнит 2 действия. Если после выполнения последнего действия из списка у Вахан в запасе всё ещё осталось действие, начните заново сверху вниз, пока не выполните 2 не бонусных действия. *Помните: по основным правилам действия карт ведущей масти являются бонусными и не входят в предел 2 действий в ход. Также помните, что каждую из этих карт можно использовать только для 1 действия в ход.*

Амбиции Вахан. Если Вахан может купить карту «Проверка господства» и получить больше всех победных очков и/или победить в игре, она тратит своё действие, чтобы сделать это, игнорируя действия на открытой карте.

Выполнив 2 действия (или если нет доступных вариантов), Вахан выполняет все бонусные действия карт в своём дворе, которые она ещё не использовала в этот ход. Вахан всегда начинает выполнять бонусные действия с крайней левой неиспользованной карты в своём дворе и выполняет на ней крайнее левое действие, пропуская все действия, которые невозможно выполнить. *Не забывайте, что каждую карту двора Вахан можно использовать только для 1 действия в ход.*

ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ ВАХАН

В отличие от игроков-людей Вахан не выполняет 2 основных действия. Вместо этого у неё есть своё основное действие.

Радикализация. Когда Вахан выполняет действие радикализации, она покупает 1 карту с рынка, а затем пытается немедленно разыграть её. Это считается 1 действием.

Выполняя радикализацию, учитывайте следующее:

- ❖ **Если есть особые указания,** следуйте им. При нескольких вариантах всегда покупайте самую дешёвую карту на рынке. Если неоднозначность сохраняется — карту с большим номером.
- ❖ **Если на рынке есть карта «Проверка господства»,** Вахан покупает её, только если она получит больше всех победных очков при проверке господства (и/или победит). Если на рынке есть карта «Проверка господства», но Вахан не покупает её, она выбирает карту в следующем порядке: сначала самого дешёвого патриота, лояльного господствующей коалиции, затем самую дешёвую карту с наибольшим числом символов армии и/или дороги. Если господствующей коалиции нет, Вахан выбирает самую дешёвую карту с большим числом символов шпиона и/или племени. Если таких карт несколько, она покупает карту с большим номером.
- ❖ **Если предыдущие 2 условия неприменимы,** используйте красные и чёрные стрелки. Красная стрелка указывает на надпись «верхний» или «нижний» на рубашке карты, лежащей сверху колоды, что определяет ряд рынка, из которого нужно покупать карту. Чёрная стрелка указывает на цифру от 0 до 5 на рубашке карты, лежащей сверху колоды. Эта цифра определяет столбец рынка, из которого нужно покупать карту. Если эту карту нельзя купить, выберите следующую доступную карту слева. Если доступных карт в ряду больше нет, поменяйте ряд и продолжайте выбор со столбца, указанного чёрной стрелкой. *Помните, что, как и обычные игроки, Вахан не может купить карту, на которую положила рублию в этот ход!*

Купив карту на рынке, Вахан разыгрывает её, если может дать взятку игроку, правящему регионом этой карты. Если она не может дать взятку, то просто сбрасывает купленную карту.

Вахан должна разместить карту с левой стороны своего двора, если красная стрелка указывает на верхний ряд, или с правой стороны, если стрелка указывает на нижний ряд.

Разыгрывая карты, Вахан применяет эффекты символов воздействия как обычно, но с 3 изменениями.

Шпионы Вахан. Помещайте шпионов на карты высшего приоритета, которые относятся к региону разыгранной карты, где у Вахан ещё нет большего числа шпионов.

Дороги Вахан. Помещайте дороги на границы региона карты и соседних с ним регионов, согласно приоритету регионов на карте ИИ (сначала крайний левый). Если после этого всё ещё необходимо разместить дороги, повторите размещение по приоритету ещё раз.



Патриоты Вахан. Вахан всегда размещает фишки коалиций, основываясь на своей прагматичной лояльности. Игнорируйте цвет символов воздействия патриотов для армий и дорог.

ДЕЙСТВИЯ КАРТ ВАХАН

Большинство действий, указанных на картах ИИ, — это действия карт. Если не сказано иного, эти действия Вахан выполняет с теми же ограничениями, что и игроки-люди. *Например, Вахан может брать налог с другого игрока, только если она правит регионом, к которому относится хотя бы 1 карта во дворе этого игрока, и у игрока есть рупии, не защищённые от налога.*

Чтобы выполнить 1 из своих возможных действий, Вахан всегда выбирает карту высшего приоритета в своём дворе среди тех, что позволяют ей выполнить данное действие.

Чтобы выполнить многие действия на картах ИИ, нужно также выполнить указанные условия. Если условия не выполняются, пропустите это действие. Если условий нет, Вахан придерживается следующих правил при выполнении действий:

Подарок. Вахан покупает самый дешёвый доступный подарок и помещает его на карту-памятку. *Помните: этот подарок будет давать ей 1 очко влияния для всех 3 коалиций.*

Строительство. Вахан размещает армии в регионе, которым правит, указанном на карте ИИ левее остальных. Она тратит на это действие как можно больше своих рупий.

Предательство. Вахан предаёт карту высшего приоритета с трофеем (включая карты в её дворе), на которой есть её шпион. Она всегда получает преданную карту в качестве трофея.

Сражение. Вахан начинает сражение в регионе, где есть компоненты другого игрока (армии и дороги коалиции, которой он лоялен, а также его племена) и хотя бы 1 армия Вахан. Если этому условию соответствуют несколько регионов, выберите крайний левый регион из перечня на карте. Выбрав регион, Вахан удаляет компоненты противника в следующем порядке: племена, армии, дороги. Если регион выбрать невозможно, Вахан сражается на карте двора высшего приоритета, где у неё и другого игрока есть шпионы.

Если несколько игроков могут стать противниками Вахан в сражении, используйте красную стрелку, чтобы выбрать противника.

Налог. Вахан в первую очередь собирает налоги с игроков, а не с карт на рынке. Сначала она пытается собрать налоги с игрока, у которого больше рупий. Если у игроков одинаковое количество рупий, используйте для выбора красную стрелку. Если с игроков невозможно собрать налоги, Вахан собирает налог с карт на рынке. Она забирает рупии с крайней левой карты и использует красную стрелку для определения ряда рынка в случае, если доступно несколько карт.

Перемещение. Вахан перемещает только армии, и для перемещения ей не нужны дороги. Она перемещает свои армии только в соседние регионы, где есть племена других игроков. При этом она использует приоритет регионов на карте ИИ, чтобы выбрать между одинаково подходящими начальными и конечными пунктами. Вахан стремится иметь в регионе столько армий, сколько племён там находится. Она не перемещает армии, если из-за этого потеряет жетон правителя.

ФАЗА ОЧИСТКИ

В фазе очистки сбрасывайте карты из двора Вахан в следующем порядке: не политические → не патриоты → без символа займа → с наибольшим количеством шпионов, где у Вахан шпионов меньше, чем у другого игрока → с наименьшим количеством шпионов → наименьшего ранга → не совпадающие с ведущей мастью → с наименьшим номером.

ПРОВЕРКА ГОСПОДСТВА И ПОБЕДА

Вахан получает победные очки и выигрывает, как обычный участник. Помните, что Вахан лояльна всем коалициям, поэтому она участвует в соперничестве за победные очки независимо от того, какая коалиция господствует.

Примечания

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка, графический дизайн и исследования: Коул Верль

Развитие: Дрю Верль (2-е издание), Фил Эклунд (1-е издание)

Автор Вахан: Ричард Уилкинс

Редактор: Трэвис Д. Хилл

Логотип игры: Джош Берер

Иллюстрации символов: Аболь Бахадори

Игра в Tabletop Simulator: Джош (AgentElfrond)

Игру тестировали: Блейк Верль, Кэти Верль, Чес Трелкелд, Грэхем Макдональд, Кори Портер, Грейсон Пейдж и его игровая ячейка (Мартин Уикс, Тони Оу и Джаред Аркин) и многие другие прекрасные игроки из клуба First Minnesota.

Особая благодарность Дэну Туро, чья конструктивная критика ранней версии игры сделала её намного лучше; Алексу Сингху, который написал замечательный обзор (и снял видео) как раз к выпуску игры; Джо Уиггинсу за помощь, которую он и команда фабрики Panda оказали этому проекту. Также благодарю команду Центра американского наследия Университета Вайоминга за доступ к многочисленным иллюстрациям, используемым в этой игре.

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ И ПОСВЯЩЕНИЕ

Создание Pax Pamir началось вскоре после издания игры Фила Эклунда *Pax Porfiriana* в 2012 году. В конце правил Фил добавил небольшое примечание, призывая любого, у кого есть интересные идеи тематики настольных игр, представить свои наработки в Sierra Madre Games. Вдохновлённый этим, я начал работу над несколькими играми, включая адаптацию *Lords of the Renaissance* и игру о русской экспансии на Кавказе. Оба эти проекта я так и не довёл до конца, но выполненная работа позволила мне ближе познакомиться с Филом и серьёзно задуматься о разработке игр. В конце 2013 года, когда я помогал Филу тестировать *Greenland*, он воодушевил меня попробовать свои силы в разработке «Большой игры» из серии Pax. Проект первого издания был представлен в Sierra Madre Games осенью 2014 года и издан в следующем году после доработки Филом и Мэтом Эклундами.

Хотя *Pax Pamir* был хорошо воспринят игроками, мои ощущения от первого издания были смешанными. Если коротко, то я чувствовал, будто отклонился от некоторых своих первоначальных планов создать доступную версию Pax, которая была бы при этом более стратегической и зависимой от возникающих коалиций, чем *Pax Porfiriana*. Эти ощущения привели к созданию дополнения *Khyber Knives*. К концу разработки я нашёл ответы на некоторые свои первоначальные опасения, но всё же чувствовал, что игра заслуживает полного пересмотра. Некоторые проблемы нельзя решить одними лишь дополнениями, зачастую необходимо вносить изменения в основу игры. И потому, отправив файлы в типографию, я написал себе длинную заметку о дизайне *Pax Pamir* и сохранил её на тот случай, если у меня когда-нибудь будет возможность вернуться к проекту.

Дополнение *Khyber Knives* продавалось так же хорошо, как и базовая игра, и проект продолжал получать хорошие отзывы. Довольно скоро его тираж закончился. По мере поступления запросов от других издателей на лицензию для *Pax Pamir* в 2016 и 2017 годах возможность появления переработанной второй редакции становилась всё более реальной. Не зная точно, что делать с финальным продуктом, я со своим братом Дрю начал работу над новым изданием *Pax Pamir* в декабре 2017 года. Чем дольше мы работали над проектом, тем больше интересовались общей идеей игры, вдохновлённой такими прекрасными играми, как *Ortus Regni* и *Sol: Last Days of a Star*, а также играми Джордана Дрейпера и Нейта Хейдена. Как только у нас появилось чёткое видение нового издания, мы представили игру на «Кикстартере» осенью 2018 года. Проект был успешно профинансирован, собрав почти 250 тысяч долларов. Мы завершили разработку в декабре того же года.

Этот проект был бы невозможен без поддержки наших друзей, семьи и многих поклонников игры, которые вдохновили нас взяться за него вновь и помогли собрать средства, необходимые для печати этого издания. Мы с радостью посвящаем работу многих лет всем вам.

Кроме того, хочется выделить трёх прекрасных наставников, без которых эта игра не существовала бы, а именно: Сэмюэля Бейкера, Фила Эклунда и Патрика Ледера.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Катерина Шевчук

Редакторы: Артём Амирханов, Сергей Синцов

Переводчик: Татьяна Король

Корректоры: Кирилл Егоров, Андрей Черепанов

Верстальщик: Ульяна Гребенева

ИЗУЧАЯ «БОЛЬШУЮ ИГРУ»

Большинство работ, посвящённых «Большой игре», гораздо больше говорят о западных представлениях, чем о Центральной Азии XIX века. Отчасти это следствие недавних исторических событий. Многие работы об этом периоде созданы во времена Холодной войны и проводят параллели между XIX и XX веками. Задорный приключенческий фильм Джона Хьюстона «Человек, который хотел быть королём» (экранизация истории Киплинга) рассказывает как о тревоге по поводу войны во Вьетнаме, так и о высокомерии Британской империи. Даже книга «Большая игра против России. Азиатский синдром» Питера Хопкирка (1992), превосходная и хорошо написанная история, не избежала воздействия полувековой шпионской паранойи, да мы и не должны ожидать этого от неё. Каждое произведение отражает ценности его автора и мира, в котором оно создано. Мы, возможно, выбрались из тени Холодной войны, но наше время едва ли стало более спокойным. Оно полно беспокойства об изложении фактов, влиянии идеологии и ограниченности нашей способности к пониманию. К счастью, такое беспокойство отлично подходит для того, чтобы изучать «Большую игру».

Тем, кто хочет узнать больше об этом периоде, советую начать с работы Уильяма Далримпла *Return of a King* (2012). Эта книга особенно примечательна как захватывающим повествованием, так и невероятным разнообразием архивных источников, среди которых поэзия, документы и свидетельства очевидцев. Многие из этих источников ранее не публиковались на английском языке.

Для тех, кто хочет углубиться в исследование, есть немало отличных источников. Имейте в виду, что следующие книги довольно дороги, поэтому рекомендую обратиться в библиотеки. Сведения о биографиях персонажей и общий сюжет игры взяты из книги Фаиза Мохаммада Катиб Хазара *Sirāj al-tawārikh* в переводе на английский Роберта Д. Макчесни (2012). Для более взвешенного и научного взгляда на афганскую политику этого периода советую обратиться к книге Кристин Ноэль *State and Tribe in Nineteenth Century Afghanistan* (1997). Я активно пользовался ею на ранних этапах разработки игры, и она позволила понять, что означала политическая воля для афганских территорий того периода, где существовала экономическая система с нулевой суммой.

Тем, кто ищет исчерпывающее описание европейской (в частности, британской) внешней политики в регионе в тот период, советую обратить внимание на работы Малкольма Э. Яппа, в первую очередь на книгу *Strategies of British India, Britain, Iran and Afghanistan* (1980). Благодаря диссертации Кристофера Бейли *Empire and Information* (2000) в игре сделан акцент на возможностях внешней разведки. Бейли утверждает, что большая часть успеха британцев в Индии была связана с их способностью контролировать информацию и участвовать в экономической разведке наряду с другими центрами политической власти. Общие теории империи и господства взяты из книги Джейн Бербанк и Фредерика Купера *Empires in World History: Power and the Politics of Difference* (2011). Бербанк и Купер полагают, что империя на практике не является гегемонией и что эффективное управление ею требует прочной инфраструктуры, восприимчивой к традиционным центрам власти. Из этой книги я также узнал об основах политической теории в ходе разработки игры «Корни» (2018).

Примечание издателя

Просим учитывать, что историческая справка и использованные на картах изображения являются авторским видением событий «Большой игры».

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru

