

КОНФУЦИЙ

Настольная игра для 3-5 игроков в возрасте от 12 лет

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КИТАЙ ВО ВРЕМЕНА ДИНАСТИИ МИН

Действие игры «Конфуций» происходит в императорском Китае во времена правления династии Мин, стоявшей у власти с середины XIV столетия до середины XVII. Это было время восстановления после крестьянских восстаний, сбросивших предыдущих владык Китая – монгольскую династию. Было образовано новое правительство под началом императора Хунью. Основано оно было на идеях Конфуция и поддерживало семейные связи. В результате военных кампаний земли Китая под контролем монголов и многие прилегающие территории присоединились к империи. Империя также увеличивала свои знания о мире благодаря великим морским путешествиям Чжэна Хэ, который, как считают, доплыл даже до Америки.

В игре игроки представляют один из китайских домов, старающихся увеличить свою силу в правительстве, армии и флоте путем применения легкого политического и социального влияния, а не при помощи прямого конфликта. Деньги, манипуляция правительственными чиновниками и умелое поднесение даров так, чтобы противники становились обязаны вашей семье, - вот ваше оружие.








*Наличие нечетного числа слуг в свите считалось несчастливым.**

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ

- 1 игровое поле**
- 30 карт даров** – по 6 разноцветных карт для каждого игрока
- 75 маркеров** – по 15 деревянных бочонков для каждого игрока
- 30 фишек армий** – по 6 деревянных пешек для каждого игрока
- 25 кубиков действий** – по 5 деревянных кубиков для каждого игрока
- 5 вспомогательных карт** – двухсторонние карты с информацией по игре
- 24 карточки чиновников** – прямоугольные карточки (плотные карточки с изображением головы чиновника и монет)
- 6 карточек кандидатов в чиновники** – прямоугольные карточки (плотные карточки с изображением головы чиновника и прямоугольника с маркером)
- 1 колода карт Конфуция** – 66 карт с изображением монет и лицензий
- 10 карт Награды императора** – карты с изображением императора на рубашке
- 5 карточек дальних земель** – прямоугольные карточки (плотные карточки с изображением контура страны, монет и секций)
- 25 джонок** – деревянные корабли (синего цвета)
- 9 фишек Великой Стены** – квадратные карточки (плотные карточки с изображением части Великой Стены)
- 17 карточек очков победы** – 10 карточек министерств (зеленого цвета) со значением 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8
 - 7 карточек заморских стран (синего цвета) со значением 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4
- Показатель хода** – серый деревянный кубик
- Правила**

**Синим цветом выделены заметки художника.*

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|--|----|
| ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КИТАЙ ВО ВРЕМЕНА ДИНАСТИИ МИН..... | 1 |
| СПИСОК КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ..... | 1 |
| ОБЗОР ИГРЫ..... | 3 |
| ПОДГОТОВКА К ИГРЕ..... | 4 |
| Усложненная игра..... | 4 |
| ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ..... | 6 |
| Дары..... | 6 |
| Фишки игрока..... | 6 |
| Джонки..... | 7 |
| Показатель хода..... | 7 |
| Карточки чиновников..... | 7 |
| Карточки дальних земель..... | 7 |
| Колода карт Конфуция..... | 8 |
| Карты Награды императора..... | 8 |
| Фишки Великой Стены..... | 8 |
| Фишки очков победы..... | 8 |
| ХОД ИГРЫ..... | 9 |
|  Фаза подсчета даров..... | 9 |
|  Фаза выбора Верховного министра..... | 9 |
|  Фаза действий..... | 9 |
| Действия в секции действий..... | 10 |
| Обязанности по дарам..... | 12 |
| Как отменить дар..... | 13 |
| Действия с использованием карт Награды императора..... | 14 |
|  Фаза двора..... | 15 |
|  Фаза окончания раунда..... | 19 |
| КОНЕЦ ИГРЫ..... | 19 |
| ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ..... | 20 |
| По ходу игры..... | 20 |
| В конце игры..... | 20 |
| ВАРИАНТ ИГРЫ «АДМИРАЛ»..... | 20 |
| ПРИМЕР РАЗРЕШЕНИЯ МИНИСТЕРСТВА..... | 21 |
| «КОНФУЦИЙ» – ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: КИТАЙ ВО ВРЕМЕНА ДИНАСТИИ МИН И КОНФУЦИАН- СКОЕ ГОСУДАРСТВО..... | 22 |
| ИГРАЯ В «КОНФУЦИЙ»: СОВЕТЫ НОВИЧКАМ..... | 23 |
| НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ..... | 24 |

ОБЗОР ИГРЫ

Цель в игре «Конфуций» - обеспечить себе наибольшее присутствие при императорском дворе Китая времен династии Мин, набрав больше очков победы, чем противники. По ходу игры очки даются за контроль в министерствах, за открытие заморских стран и захват дальних земель. В конце игры можно получить дополнительные очки, если добиться звания Верховный министр, Адмирал или Генерал.

Игра обычно длится 7-9 раундов. В каждом раунде игроки выполняют по 3-5 действий:

- дают дары противникам, чтобы ограничить их возможности помешать планам;
- получают ресурсы в виде денег и лицензий на джонки и армии;
- тратят ресурсы, чтобы получить дары, армии и джонки, а также подкупить чиновников с целью контроля министерства финансов, труда и военного министерства;
- открывают заморские страны;
- захватывают дальние земли.

Поддержку в министерствах можно усилить, подкупив чиновников. Как только все чиновники в министерстве куплены, определяется контроль над этим ведомством, и игроки с относительно слабым влиянием должны поддержать кого-то из более сильных игроков. Два игрока с наибольшим влиянием в каждом министерстве зарабатывают очки победы, получая должность министра или секретаря.

Основные ресурсы приходят на картах Конфуция – это деньги и лицензии. Эти ресурсы можно получить при помощи налогов или торговли. Чтобы получить очки победы за морские путешествия и захват дальних земель, нужны как деньги, так и лицензии.

Для строительства пригодных для путешествия по океану джонок нужны деньги, а для того чтобы отправить джонки в плавание, нужны лицензии. Игрок, первым открывший какую-нибудь

заморскую страну, получает очки победы, и все игроки, совершившие успешное плавание, получают карту Награды императора, дающую дополнительное действие.

Для найма армий нужны лицензии, а чтобы выставить армии, необходимы деньги. Нападать на дальние земли можно вместе с другими игроками, но закончить вторжение нужно в отведенное время, иначе захватить страну не удастся. Удавшееся вторжение приносит очки победы, а иногда и неудавшееся может принести карту Награды императора.

Усилить влияние в министерстве можно, назначив верного члена семьи на гражданскую должность. Но должность дается за заслуги, поэтому претенденты должны пройти имперские экзамены. Если в конце раунда к имперским экзаменам готовятся два ученика, каждый игрок обязан заплатить за обучение одного из них. Ученик, за обучение которого было отдано больше денег, получает должность в одном из министерств.

Отдавать и получать дары в течение игры – важная политическая и общественная деятельность. Помимо определения количества действий, получаемых игроками в следующем раунде, дары используются для подкупа чиновников, подготовки учеников к имперским экзаменам и для влияния в министерствах. Некоторые действия позволяют выполнить обязательства, которые накладывают дары, тем самым, отменяя их влияние. Дорогие подарки можно использовать даже для того, чтобы ходатайствовать перед самими императором, чтобы он от своего имени исполнял ваши желания (используется только в усложненной игре).

В конце игры игрок может получить звание Верховного министра, Адмирала или Генерала, что дает дополнительные очки победы.

В конце концов, все победные очки суммируются, и победителем считается игрок, набравший больше всего очков.

Перед тем, как играть полную игру, мы советуем хотя бы одному из игроков прочитать всю книгу правил, уделяя особое внимание детальному описанию процесса игры в разделе «Ход игры» (стр. 9). Все игроки, которые еще не знают игру, должны прочесть раздел «Обзор игры» и пользоваться вспомогательными картами. Мы советуем провести 2-3 пробных раунда с использованием правил, чтобы все познакомились с игрой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

См. диаграмму на следующей странице.

1. Положите игровое поле так, чтобы все игроки могли дотянуться до него.
2. Положите джонки, фишки Великой Стены и показатель хода рядом с полем.
3. Перетасуйте карты Награды императора и положите их колодой (рубашкой вверх) рядом с полем.
4. Перемешайте 10 зеленых фишек очков победы. Для каждого министерства возьмите по 2 фишки. Положите фишку с самым большим значением лицевой стороной вверх на поле «Министр» в министерстве, а другую – на поле «Секретарь». Оставшиеся 4 фишки верните в коробку – в этой игре они использоваться не будут. Таким же образом перетасуйте 7 синих фишек с очками победы и положите по одной лицевой стороной вверх на каждое поле в секции заморских стран. 2 оставшиеся фишки положите в коробку.
5. Перетасуйте 5 карточек дальних земель и положите по 1 карточке лицевой стороной вверх на каждое поле в секции дальних земель. Оставшиеся 2 карточки уберите в коробку – в этой игре они использоваться не будут.
6. Положите 3 карточки кандидатов в чиновники с пометкой «любое министерство» лицевой стороной вниз на поле кандидатов чиновники в секции «Имперские экзамены». Очередность этих карточек значения не имеет, так как эффект от них будет одинаковый. Возьмите 3 карточки кандидатов в чиновники с пометкой **Bingbu**, **Hubu** и **Gongbu**. Перетасуйте их и положите лицевой стороной вниз на предыдущие 3 карточки. Переверните верхнюю карточку, это будет первый кандидат в чиновники, которому придется проходить имперские экзамены.
7. Перетасуйте 24 карточки чиновников. Для каждого министерства возьмите по 3 карточки и положите их на поле «3», «4» и «5» в секции министерства. Остальные карточки чиновников положите стопкой рубашкой вверх рядом с игровым полем.
8. Дайте каждому игроку вспомогательную информационную карту.
9. Дайте каждому игроку карту Конфуция с 1 монетой, 2 и 3 монетами. Оставшиеся карты хорошо перемешайте и положите колодой рубашкой вверх рядом с игровым полем. Оставьте достаточно места для сброса.
10. Дайте каждому игроку набор из 6 карт даров, 15 маркеров, 6 фишек армий и 5 кубиков действий одного цвета. Каждый игрок кладет карты даров с изображением 2-6 монет рубашкой вверх рядом с собой; эти дары еще не доступны; использовать их можно будет только тогда, когда они будут куплены. Игроки выкладывают карту дара с 1 монетой (гобелен) лицевой стороной вверх, чтобы показать, что ее можно использовать; покупать ее не нужно. Поставьте маркер (деревянный бочонок) каждого игрока на поле «0» в секции очков.

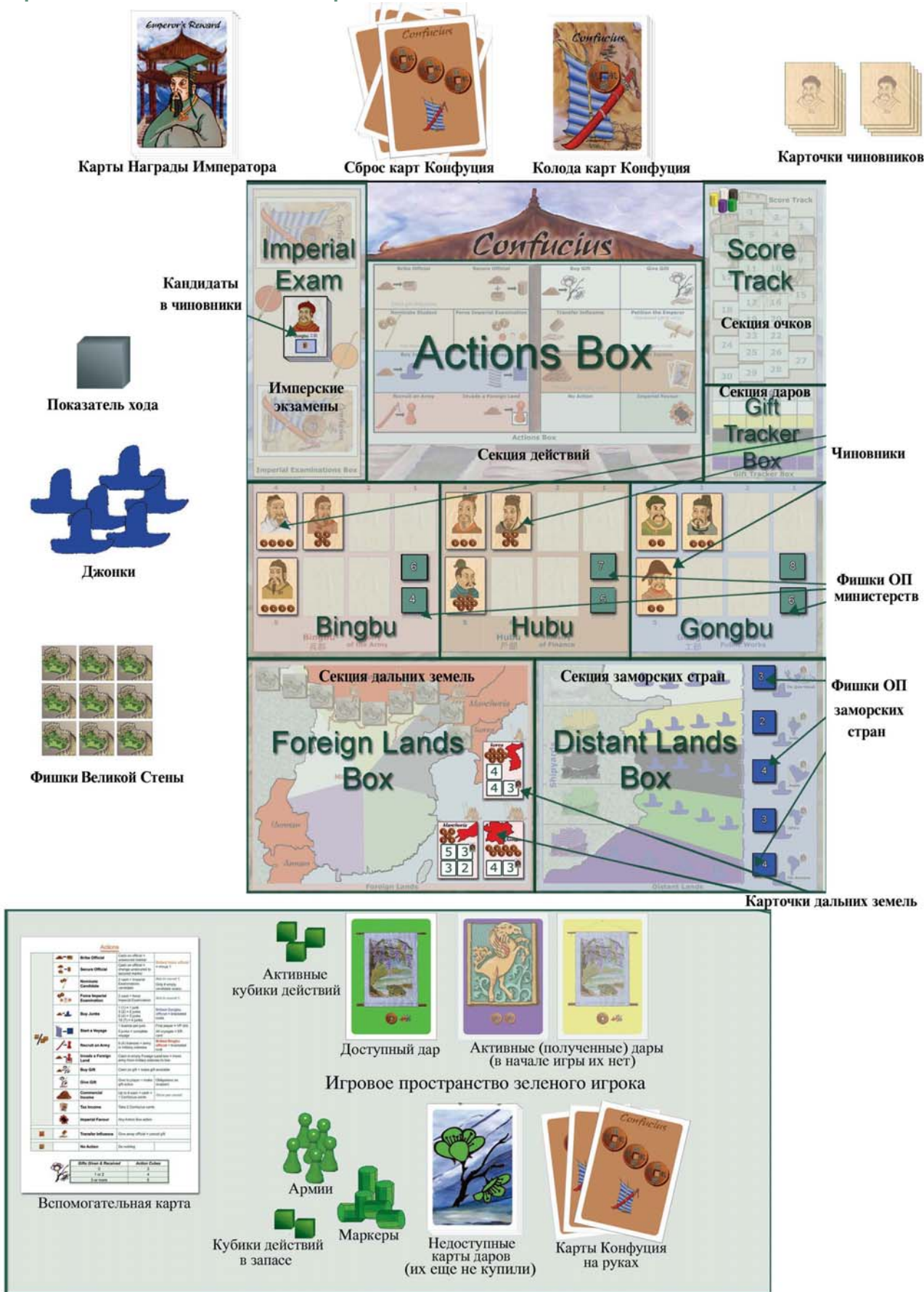
Усложненная игра

Если игроки еще не играли в «Конфуция», мы советуем пропустить все упоминания ходатайства перед императором; это действие используется только в усложненной игре.

Когда игроки сыграют в «Конфуция» хотя бы один раз, необходимо добавить правило ходатайства перед императором. Это единственная разница между обычной игрой и усложненной.



Диаграмма подготовки к игре



Мы советуем выкладывать кубики активных действий на текущий раунд, доступные дары и полученные дары рядом с полем так, чтобы все игроки могли их видеть. Остальные игроки должны знать, сколько у вас карт Конфуция, но не какие карты. Оставшиеся игровые компоненты лучше держать подальше от поля, чтобы никто не запутался.

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Дары

У каждого игрока есть набор из 6 даров (карты с фоном цвета игрока). Количество монет на карте - ценность подарка, а для даров с 2-6 монетами - это еще и их стоимость. Дар с 1 монетой дается игрокам в самом начале игры, поэтому не нужно тратить ни действие, ни деньги, чтобы купить его. Остальные дары, прежде чем использовать, необходимо купить.

У дара может быть одно из следующих состояний:

- **недоступный**: еще не куплен, а, значит, и не в игре. Такие карты нужно держать рубашкой вверх в своем игровом пространстве. Просматривать свои «недоступные» дары можно в любое время.

- **доступный**: куплен, а, значит, может быть отдан другому игроку. Доступные дары кладутся лицевой стороной вверх перед владеющими ими игроками.

- **активный**: отдан другому игроку и не отменен; также называется «отданный» и «полученный». Активные дары кладутся лицевой стороной вверх перед получившим их игроком. Каждый раз, когда вы даете кому-то дар, поставьте свой маркер в секцию даров. В верхнем ряду показана ценность дара, остальные ряды – цвета игроков.

- **отмененный**: отдан другому игроку, а затем убран из игры. Как только отданный вами дар отменяется, заберите свой маркер из секции даров.

Подношение и получение даров имеет несколько преимуществ. Общее количество отданных и полученных даров определяет, сколько кубиков действий вы сможете использовать в фазе действия (см. стр. 9). Если вы преподнесли дар сопернику, то получатель будет ограничен в действиях относительно вас, а в некоторых случаях ему даже придется вам помогать (см. стр. 12).

Фишки игрока

Маркеры

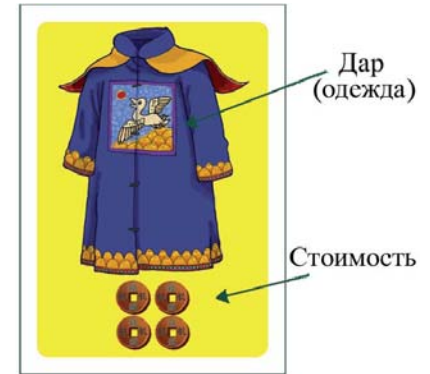
Маркеры используются, чтобы показать влияние игрока на чиновников, назначение министром или секретарем в каком-нибудь министерстве, удачные путешествия в заморские страны, наличие учеников для имперских экзаменов, преподнесенные дары в секции даров и очки победы в секции очков. Каждый игрок начинает игру с 15 маркерами. Это не предел; если вдруг маркеров не хватит, их можно чем-то заменить.

Кубики действий

Использование кубиков действий – основной способ деятельности в игре. В каждой фазе действия игроки используют 3-5 кубиков.

Фишки армий

У каждого игрока есть 6 фишек армий, используемых для завоевания дальних земель. Если игрок выставляет все 6 фишек, то больше уже не может использовать армии.



Карты даров

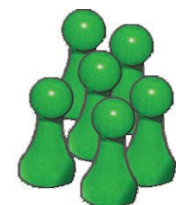
Определенная птица, изображенная на одежде, и качество покроя определяют ранг чиновника.



Маркеры



Кубики действий



Фишки армий

Джонки

Джонки доступны всем. Они используются игроками при покупке кораблей или при отправлении в морские путешествия. Если в игре находятся все 25 джонок, то больше купить нельзя, пока какая-нибудь из них не вернется из плавания.

Показатель хода

Используется в фазе действий для того, чтобы показать, чей сейчас ход. Использование этого показателя становится важным позже в игре, когда у игроков разное количество кубиков действий и карт Награды императора.

Карточки чиновников

В игре 24 карточки чиновников. Они выкладываются лицевой стороной вверх, чтобы были видны монеты, в министерствах, как показано в разделах «Подготовка к игре» и «Ход игры». На карточках есть некоторое количество монет; это – цена подкупа данного чиновника. Чиновник может быть:

- **не подкупленным** – на нем нет маркеров;
- **подкупленным, но незакрепленным** – маркер лежит на боку; незакрепленного чиновника может забрать другой игрок при помощи карты Награды императора «Подкуп», путем прохождения имперских экзаменов или ходатайством перед императором;
- **подкупленным и закрепленным** – маркер стоит; закрепленного чиновника другой игрок забрать не может.

Есть еще 6 кандидатов в чиновники, они вводятся в игру только в результате прохождения имперских экзаменов. Маркер на кандидате в чиновники всегда стоит, чтобы показать, что он закреплен.

Подкупленный чиновник дает игроку различные скидки в зависимости от его министерства (стр. 10).

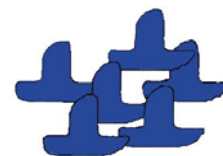
Влияние и ранг

Влияние игрока в каком-либо министерстве равно количеству подкупленных им там чиновников.

У каждого чиновника есть ранг – цифра рядом с его месторасположением на игровом поле. Чиновник с наивысшим рангом – цифра 1; наименьший ранг – цифра 7. Ранг используется во время разрешения министерства, если у двух и более игроков равное влияние в ведомстве (см. стр. 17).

Карточки дальних земель

На этих карточках изображены зарубежные страны, в которые игроки могут вторгнуться. На каждой карточке находится 2-4 специальных места для армий, каждую может занимать только одна фишка армий. Монеты означают стоимость введения армии из военной колонии на карточку дальней земли.



Джонки

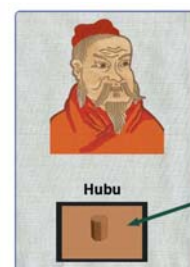


Показатель хода



Стоимость подкупа

Карточка чиновника



Министерство

Карточка кандидата в чиновники



Стоимость вторжения в землю

Секция армий

Карточка дальней земли

Колода карт Конфуция

Колода карт Конфуция состоит из 66 карт, трех типов по 22 карты: 1 монета и 3 лицензии, 3 монеты и 1 лицензия, 2 монеты и 2 лицензии. Чтобы заплатить, например, за джонки или армии, нужно сбросить с рук карты Конфуция, используя их либо как деньги (количество монет), либо как лицензии.

Если в колоде уже нет карт, нужно перетасовать карты из сброса и сделать новую колоду.

Сдача с карт Конфуция никогда не выдается. Игроки по собственной воле могут заплатить больше, чем нужно.

Карты Награды императора

Игроки могут получить одну такую дополнительную карту в результате успешного морского похода или из секции на карточке дальних земель при разрешении вторжения. Каждая карта дает дополнительное действие.

Всего в игре 10 карт Награды императора. Если все карты уже взяты, больше использовать нельзя.

Фишки Великой Стены

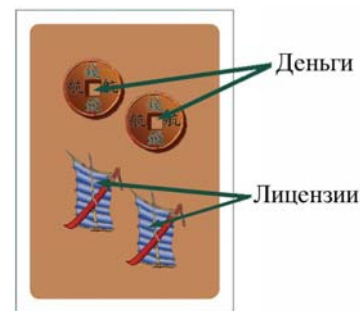
В конце каждого раунда на дорожку Великой Стены выкладывается одна ее фишка. Дорожка играет роль таймера в игре. Игра заканчивается в фазе окончания раунда, когда выкладывается девятая фишка Великой Стены, если игра не закончилась раньше благодаря какому-нибудь специальному условию.

Фишки очков победы

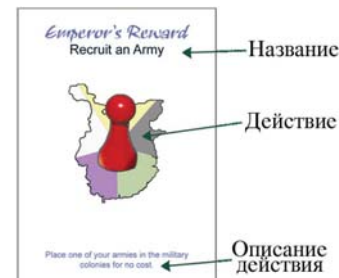
Зеленые фишки очков победы выкладываются во время подготовки к игре в министерствах, а синие – в заморских странах. У фишек министерств есть значение от 4 до 8, а у фишек заморских стран – от 2 до 4. Игрок, выигравший одну из таких фишек, берет ее и кладет перед собой.

Очки победы можно получить и за успешное вторжение в дальние земли или за назначение Верховным министром, Адмиралом или Генералом в конце игры.

Всякий раз, когда игрок зарабатывает очки, его маркер в секции очков передвигается.



Карты Конфуция



Карты Награды Императора



Фишки Великой Стены



Фишки очков победы в министерствах



Фишки очков победы в заморских странах

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд игры «Конфуций» следует определенному ходу, описанному здесь и подробно объясненному ниже:

Фаза подсчета даров: определяется, сколько у каждого игрока будет кубиков действий в фазе действий; это количество зависит от количества отданных и полученных даров.

Фаза выбора Верховного министра: предыдущий Верховный министр выбирает нового.

Фаза действий: по очереди игроки выполняют по одному действию до тех пор, пока все не спасуют.

Фаза двора: строится следующая часть Великой Стены; могут быть проведены имперские экзамены, разрешены министерства и определены результаты вторжений (успех или поражение).

Фаза окончания раунда: в министерства выкладываются чиновники, игроки сбрасывают с рук лишние карты (на руках должно остаться не более 4 карт) и берут назад свои кубики действий.

Фаза подсчета даров

Подсчитайте дары, которые игроки отдали и получили. Это легко определить по секции даров на игровом поле. Сначала необходимо проверить правильность маркеров в секции – для этого нужно посмотреть на активные дары перед каждым игроком. Затем сложить число маркеров своего цвета в секции и количество маркеров в своем ряду.

Общее количество отданных и полученных даров определяет количество кубиков действий, которые игрок может использовать в фазе действий. Такие кубики называются «активными кубиками действий».

| Отданные и полученные дары | Активные кубики действий |
|----------------------------|--------------------------|
| 0 | 3 |
| 1-2 | 4 |
| 3 и больше | 5 |

Фаза выбора Верховного министра

В первом раунде Верховный министр выбирается наугад. В последующих раундах игрок, бывший Верховным министром, должен назначить любого другого игрока Верховным министром на новый раунд.

Новый Верховный министр ставит один из своих активных кубиков действий в раздел «Благосклонность императора» в секции действий.

Фаза действий

Действия обозначены в специальных разделах в секции действий или на картах Награды императора.

Игроки по очереди выполняют по одному действию по часовой стрелке до тех пор, пока все они не выполняют свои действия и не спасуют. Игрок слева от Верховного министра берет показатель хода и выполняет первое действие. После того, как все игроки выполнили свои действия и спасовали, Верховный министр выполняет действие «Благосклонность императора», которое всегда является последним действием в раунде.

Пример игры

Возьмем обычную ситуацию, чтобы проиллюстрировать правила.

Пример – подсчет даров в первом раунде

Игроки не давали и не получали даров, поэтому у каждого по 3 активных кубика действий.

Пример – подсчет даров

Черный игрок отдал один дар и не получил ни одного; у него будет 4 кубика действий.

Зеленый игрок отдал 2 дара и получил тоже 2, всего – 4 дара; у него будет 5 кубиков действий.

Фиолетовый игрок отдал 1 дар и получил 1, всего – 2 дара; у него будет 4 кубика действий.

Белый игрок не отдавал и не получал даров, поэтому у него будет 3 кубика действий.

Желтый игрок отдал 1 дар и получил 2, всего – 3 дара; у него будет 5 кубиков действий.



Пример – выбор Верховного министра

Белый игрок был Верховным министром в предыдущем раунде и выбирает черного игрока новым Верховным министром. Черный игрок ставит один активный кубик действия на место «Благосклонность императора» в секции действий.

На свой ход, если у игрока есть хотя бы один неиспользованный активный кубик действия, он обязан выполнить действие: либо из указанных в секции действий, либо используя карту Награды императора. Если у игрока больше нет активных кубиков действий, он может использовать карту Награды императора, выполнить действие «Передать влияние» (для чего не требуется наличие кубиков действий) или спасовать. Если игрок пасует, он уже больше не может выполнить действия в этой фазе действий; исключение составляет только Верховный министр, выполняющий действие «Благосклонность императора».

После того, как игрок выполнил действие или спасовал, он отдает показатель хода следующему игроку, обычно, слева от себя. Спасовавших игроков пропускают. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют.

Действия в секции действий

Для большинства действий в секции действий, при первом выполнении действия в фазе игрок кладет один из активных кубиков в раздел действия, а затем выполняет само действие. Если игрок хочет выполнить одно и то же действие второй или третий раз в одной фазе, то должен положить два кубика в раздел действия. Выбор других игроков не влияет на количество кубиков, которые должен положить игрок. Разделы действия, которые не подчиняются этому правилу, описаны в особых секциях этого действия.

Парные действия

Есть три пары таких действий: «Подкупить чиновника» и «Закрепить чиновника»; «Купить джонки» и «Начать путешествие»; «Набрать армию» и «Вторгнуться в дальнюю землю». Если игрок уже выполнил одно действие из пары в эту фазу и в этой же фазе хочет повторить это действие (или выполнить в третий раз) или выполнить другое действие из пары, то должен использовать два кубика.

■ Подкупить чиновника

Это действие связано с действием «Закрепить чиновника». На карточке каждого чиновника может находиться только один маркер, кроме как в фазе разрешения министерства.

Чтобы положить маркер на карточку чиновника, необходимо заплатить количество монет, указанных на этой карточке. Игрок кладет свой маркер на бок, чтобы показать, что этот чиновник не закреплен. Если у игрока в **Hubu** есть один или более подкупленных чиновников, стоимость подкупа уменьшается на 1.

Незакрепленного чиновника может забрать другой игрок при помощи карты Награды императора «Подкуп», прохождения имперских экзаменов или ходатайствуя перед императором.

Скидки

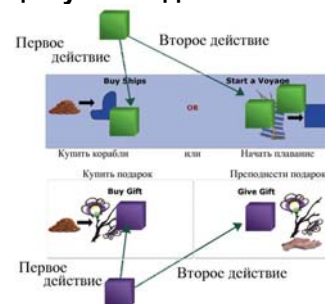
Подкупленный чиновник дает скидки в зависимости от своего министерства. Если у игрока есть один или более подкупленных чиновников, он получает следующие скидки:

- в **Bingbu** – армии стоят 4 лицензии вместо 6;
- в **Gongbu** – джонки стоят столько монет, сколько указано в таблице:

| Количество джонок | Обычная стоимость | Стоимость со скидкой |
|-------------------|-------------------|----------------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 2 |
| 3 | 6 | 4 |
| 4 | 10 | 7 |

- в **Hubu** – действия «Подкупить чиновника», «Закрепить чиновника» и карта Награды императора «Подкуп» стоят на 1 монету меньше.

Пример действий при помощи кубиков действий



Зеленый игрок должен положить два кубика за выполнение второго действия, так как он уже выполнил первое действие из пары в этой фазе.

Фиолетовый игрок кладет по одному кубику за действия, так как «Купить дар» и «Преподнести дар» – не парные действия. Но если бы фиолетовый игрок решил выполнить действие «Купить дар» второй раз, это бы стоило ему два кубика.

Пример действий

Зеленый игрок сидит слева от черного (Верховного министра), поэтому начинает фазу действий. Он кладет зеленый кубик действий в раздел «Купить дар», платит 3 монеты и переворачивает лицевой стороной вверх свой дар стоимостью 3 монеты.

У фиолетового игрока нет карт Конфуция, поэтому он кладет фиолетовый кубик в раздел «Сбор налогов» и берет 2 карты Конфуция.

Белый игрок кладет свой кубик в раздел «Подкупить чиновника», платит 2 монеты и кладет свой маркер на одного из чиновников в **Bingbu**. Он планирует распространить свое влияние на этого чиновника, чтобы отменить дар фиолетового игрока, который не позволяет ему распространять свое влияние в **Gongbu**.

Желтый игрок кладет кубик в раздел «Купить джонки/Начать путешествие» и покупает 3 джонки, теперь у него их 5. Игрок платит 6 монет и ставит джонки в желтый порт.

Черный игрок тоже выбирает действие «Подкупить чиновника» и кладет свой кубик в соответствующий раздел. Он платит 4 монеты, чтобы подкупить чиновника в **Gongbu**, и кладет на него свой маркер.

■ **Набрать армию**

Это действие связано с действием «Вторгнуться в дальнюю землю»

Заплатите 6 лицензий, чтобы поставить одну армию из вашего запаса в раздел военных колоний вашего цвета. За одно действие можно набрать одну армию. Каждый игрок может набрать максимум 6 армий.

Если в **Bingbu** у вас есть подкупленные чиновники, то за набор армии нужно платить 4 лицензии, а не 6.

■ **Вторгнуться в дальнюю землю**

Это действие связано с действием «Набрать армию»

Заплатите столько монет, сколько указано на карточке дальней земли, чтобы переместить одну из ваших армий из военных колоний в пустую секцию на этой карточке. За одно действие можно передвинуть одну армию. В каждой секции может находиться только одна армия; но в одном и том же вторжении могут участвовать несколько игроков (см. стр. 18).

■ **Купить дар**

Выберите любой «недоступный» дар и заплатите стоимость, указанную на его карточке, чтобы сделать его доступным. Положите эту карточку лицевой стороной вверх перед собой, чтобы все знали, что этот дар доступен.

■ **Преподнести дар**

Выберите один из «доступных» даров и положите его перед другим игроком. Дар теперь стал «активным», в секции даров поставьте свой маркер на клетку, соответствующую стоимости этого дара и цвету получателя. Если у этого игрока уже есть активный дар от вас, уберите его из игры.

Обязанности по дарам

Если у игрока есть активный дар от вас, то на этого игрока накладываются следующие ограничения:

1. Получатель не может дать вам более дешевый дар; дар такой же стоимости принимается и устанавливает взаимную ответственность между вами и этим игроком. Если вы получаете от игрока с вашим активным даром более дорогой подарок, то дар с меньшей стоимостью отменяется; уберите дар из игры и заберите соответствующий маркер из секции даров. Теперь активным считается более дорогой подарок, он устанавливает новую обязанность между вами и игроком, подарившим вам его. Поставьте маркер этого игрока на соответствующее место в секции даров.

2. Если в каком-нибудь министерстве у вас есть хотя бы один подкупленный чиновник и влияние получателя дара в этом министерстве равно вашему или превосходит его, то получатель дара больше не может подкупать чиновников в этом министерстве. «Влияние» - это количество подкупленных чиновников; ранг здесь роли не играет.

3. Если у вас есть ученик-претендент на имперские экзамены (см. стр. 15), то получатель дара обязан помочь ему, по крайней мере, одной картой Конфуция. Если у получателя есть дары от игроков, контролирующих обоих учеников, то он должен помочь тому игроку, кто дал ему более дорогой подарок. Если стоимость даров одинакова, то получатель сам решает, кому из игроков помогать. Получатель может отменить дар, заплатив две дополнительные карты Конфуция в помощь ученику этого игрока. Заберите дар из игры, а маркер – из секции даров.

4. Если получатель должен отдать влияние во время разрешения министерства (см. стр. 17), и у вас есть влияние в этом министерстве, то его влияние должно перейти к вам. Если у получателя есть дары от двух и более игроков с влиянием в этом министерстве, то он должен отдать свое влияние игроку, преподнесшему ему наиболее ценный дар; если ценность даров одинакова, то получатель сам решает, кому из этих игроков отдать свое влияние. Если получатель отдал влияние таким способом, дар считается отмененным; уберите дар из игры, а соответствующий маркер – из секции даров.

Как отменить дар

Полученный дар можно отменить следующим образом:

1. **Дать более ценный дар:** менее ценный дар убирается из игры. Более ценный дар устанавливает обязанности между вами и новым игроком.
2. **Использовать действие «Передать влияние» в неразрешенном министерстве в пользу дарителя.** Дар убирается из игры. Заметьте, что действие «Передать влияние» не требует использования кубиков действий, но это все еще считается действием игрока в его ход в фазе действий.
3. **Заплатить две дополнительные карты Конфуция (всего 3), чтобы поддержать ученика на имперских экзаменах.** Независимо от результата экзаменов, дар убирается из игры.
4. **Временно отдать влияние дарителю во время разрешения министерства.**

Когда вы отменяете дар, не забудьте убрать маркер из секции даров.

■ Передать влияние

Это действие не требует платы кубиков действия.






Замените свой маркер на чиновнике в неразрешенном министерстве маркером другого игрока (взятым из его запаса); статус чиновника (закрепленный или незакрепленный) остается тем же. Это действие отменяет активный дар другого игрока; заберите дар из игры и уберите маркер из секции даров.

■ Ходатайствовать перед императором

Только в усложненной игре. Это действие нельзя выполнить в обычной игре.

Чтобы выполнить это действие, необходимо заплатить 2 кубика действия.

Уберите из игры один из ваших даров ценностью не менее 2 монет. Результат действия зависит от отдаваемого дара:

| | |
|--|--|
|  Керамическая плитка – стоимость 2: изменить принадлежность джонков | <i>Уберите из игры ваш доступный дар стоимостью 2 монеты. Передвиньте 2 джонки из порта одного игрока в порт другого, можно и в свой. На джонки в океане действие не распространяется.</i> |
|  Ваза – стоимость 3: заменить ученика | <i>Уберите из игры ваш доступный дар стоимостью 3 монеты. Уберите любой маркер с места ученика в секции имперских экзаменов и поставьте на его место свой. Если у вас уже есть ученик, то у вашей семьи теперь будут оба.</i> |
|  Платье – стоимость 4: поменять чиновников местами | <i>Уберите из игры ваш доступный дар стоимостью 4 монеты. Поменяйте карточку чиновника с вашим маркером на ней на карточку другого чиновника такого же или более низкого ранга (7 – наименьший), все маркеры переносятся. Оба чиновника должны быть в неразрешенных министерствах и могут быть как из одного министерства, так и из разных. Это действие распространяется на все типы чиновников (обычные, кандидаты в чиновники, не подкупленные, подкупленные и закрепленные чиновники).</i> |
|  Ожерелье – стоимость 5: переместить армию | <i>Уберите из игры ваш доступный дар стоимостью 5 монет. Передвиньте любую фишку армии на неразрешенной дальней земле на другую клетку на любой неразрешенной карточке дальней земли, включая и ту, на которой эта армия находится.</i> |
|  Джонка – стоимость 6: переместить влияние | <i>Уберите из игры ваш доступный дар стоимостью 6 монет. Замените любой незакрепленный маркер на чиновнике на закрепленный маркер из запаса любого игрока, можно из своего.</i> |

■ **Получить доход от торговли**

Игроки могут выполнять это действие только один раз за раунд. Заплатите от 1 до 4 монет. Возьмите из колоды Конфуция столько карт, сколько вы заплатили монет +1.

■ **Собрать налоги**

Возьмите 2 карты из колоды Конфуция.

■ **Нет действия**

На это всегда уходит только один кубик. Ничего не делайте.

■ **Благосклонность императора**

Это действие выполняет только Верховный министр. Он кладет активный кубик действия в этот раздел в фазе выбора Верховного министра, но само действие происходит в конце фазы действий. В фазе действий игроки не кладут туда свои кубики действий.

Перед тем, как выполнить действие «Благосклонность императора», Верховный министр должен убедиться, что все игроки выполнили все свои действия, и уже после этого он берет показатель хода.

В качестве последнего действия в этой фазе Верховный министр выполняет любое действие из секции действий, включая и то, которое он уже выполнял в этот раунд, не обращая внимания на стоимость действия. Все остальные ограничения на действия играют свою роль.

Действия с использованием карт Награды императора

Выполнение действия с использованием карт Награды императора не является обязательным и за него не нужно платить кубики. Выполнить такое действие можно вместо паса или выполнения действия из секции действий на свой ход в фазе действий. Чтобы выполнить действие Награды императора, сделайте то, что указано на карте, и положите ее в коробку; больше эту карту в игре использовать нельзя. После этого игрок отдает показатель хода следующему игроку.

В фазе действий можно использовать любое количество карт Награды императора, каждое использование считается отдельным действием. Между раундами такие карты сбрасывать не нужно. Наличие этих карт не влияет на лимит карт Конфуция в руках.



Подкуп

Обязательства по дарам не применяются к этому действию.

Можно подкупить чиновника в министерстве, указанном на карте, или, если это министерство уже разрешено, в любом неразрешенном министерстве.

ЛИБО: положите маркер из своего запаса на бок (незакрепленный) на не подкупленного чиновника;

ЛИБО: выберите незакрепленного чиновника, принадлежащего другому игроку, и заплатите деньги, указанные на его карточке. Если в **Hubu** у вас есть один или более подкупленных чиновников, стоимость подкупа уменьшается на 1. Уберите с карточки маркер другого игрока и замените его своим, положив на бок, чтобы показать, что чиновник не закреплен.

Позже в фазе действий...

Желтый игрок выбирает действие «Начать путешествие», но должен заплатить 2 кубика действия, так как в этой фазе уже купил джонки.

При выполнении действия «Собрать налоги» фиолетовый игрок вытащил карты с 1 монетой, поэтому теперь он выполняет действие «Получить доход от торговли». Игрок платит только 1 кубик, так как это действие не связано с действием «Собрать налоги». Не забывайте, что каждый игрок может получать доход от торговли только один раз за раунд.

Пример – благосклонность императора

После того, как все игроки спасовали, черный игрок (Верховный министр) может выполнить действие «Благосклонность императора». Игрок решает подкупить чиновника; обычно, за это ему придется заплатить 2 кубика действия, так как раньше в этом раунде он уже подкупал чиновника, но действие «Благосклонность императора» можно использовать для того, чтобы выполнить действие стоимостью 1 или 2 кубика. Игрок платит необходимую стоимость и ставит свой маркер на карточку чиновника.



Дар

Выберите один из ваших «недоступных» даров и сделайте его «доступным» бесплатно. Положите его перед собой лицевой стороной вверх, чтобы показать, что он доступен.



Дополнительное действие

Выполните любое действие из секции действий (кроме «Благосклонности императора») бесплатно. Это может быть действие стоимостью 0, 1 или 2 кубика, а также может быть повторением предыдущего действия. Все прочие ограничения по действиям должны учитываться.



Деньги

Возьмите 4 карты из колоды Конфуция



Набор армии

Поставьте одну из своих армий в военную колонию бесплатно.



Императора оскорбили!

Мелкий правитель оскорбил императора. Отомстите, вторгнувшись в его земли.

Положите эту карту лицевой стороной вверх перед собой и переместите на нее одну из ваших армий из военных колоний бесплатно. Вы получаете 2 очка победы.



Фаза двора

Фаза двора состоит из 4 этапов, которые проходят в строгой последовательности:

- постройка Великой Стены,
- имперские экзамены,
- разрешение министерства,
- вторжение.

Последние три этапа наступят только в том случае, если в игре произошли специальные события. Если такое событие не произошло, пропустите соответствующий этап.

ЭТАП ПОСТРОЙКИ ВЕЛИКОЙ СТЕНЫ

Положите фишку Великой Стены на свободное место слева на дорожке Великой Стены. Дорожка играет роль таймера в игре. Игра заканчивается в фазе окончания раунда, когда девятая фишка Великой Стены выложена на дорожку, если только раньше не произошло специальное событие, закончившее игру.

ЭТАП ИМПЕРСКИХ ЭКЗАМЕНОВ

Этот этап состоится только в том случае, если в фазе действий произошло одно из ниже приведенных специальных событий (или оба):

- заняты оба места учеников;
- игрок выполнил действие «Провести имперские экзамены».

Когда все кандидаты в чиновники использованы, игра заканчивается.

Если на местах учеников стоят маркеры разных игроков, то все игроки должны по возможности заплатить за обучение одного из учеников. Начиная с Верховного министра, а затем по часовой стрелке, каждый игрок, у которого есть хотя бы одна карта Конфуция, должен выбрать ученика и заплатить одну или более карт Конфуция за его обучение. Карты Конфуция кладутся рубашкой вверх рядом с учеником.

Игроки без карт Конфуция не могут помочь ни одному из учеников.

Каждый игрок может заплатить за обучение только одного ученика.

Если вы получили дар от игрока, у которого есть ученик, и у вас есть карты Конфуция, то вы должны заплатить по крайней мере одну карту за обучение этого ученика. Чтобы отменить дар, вы можете заплатить еще две карты Конфуция за обучение ученика; в таком случае, уберите дар из игры и заберите маркер из секции даров.

Если вы получили дары от обоих игроков с учениками и у вас есть карты Конфуция, вы должны заплатить за обучение того ученика, игрок, которому он принадлежит, преподнес вам более дорогой подарок. Если стоимость даров одинакова, вы сами выбираете, кого поддержать.

Прохождение имперских экзаменов

Если ученики принадлежат разным игрокам, то победителем считается тот, за обучение которого заплатили больше. Если за обоих учеников заплатили одинаковую сумму, то выигрывает игрок, ученик которого находится на красном месте.

Если занято только одно место ученика или оба ученика контролируются одним игроком, то карты Конфуция не играют (даже для того, чтобы отменить дар) и этот игрок побеждает в экзаменах.

Победитель берет карточку кандидата в чиновники и кладет ее в министерство, указанное на этой карточке. Игрок ставит свой маркер на карточку вертикально, чтобы показать, что чиновник закреплен. Карточка кандидата в чиновники должна выкладываться на свободное место в указанном министерстве, если это возможно. Если в министерстве нет свободных мест, то кандидат в чиновники может заменить любого не подкупленного или незакрепленного чиновника в этом министерстве; уберите старого чиновника из игры и верните маркер (если он был на карточке) его владельцу.

Если указанное министерство было разрешено или же все чиновники в нем закреплены, победитель может заменить любого не подкупленного или незакрепленного чиновника в любом неразрешенном министерстве.

Если вдруг случится так, что все чиновники во всех министерствах закреплены, то победитель просто не сможет выставить кандидата в чиновники, и он убирается из игры.

Обязательства по дарам **не** ограничивают выкладывание кандидатов в чиновники.

Все деньги, использованные для обучения, сбрасываются. Маркер проигравшего игрока возвращается ему.

Наконец, переверните следующую карточку кандидата в чиновники в колоде. Если указанное на карточке министерство уже разрешено, уберите карточку из игры и переверните следующую.

Заметьте, что этап имперских экзаменов может привести к разрешению министерства.

Если выиграна последняя карточка кандидата в чиновники, игра заканчивается в конце текущего раунда.

Пример – имперские экзамены

У желтого и белого игроков есть ученики на должность чиновника в **Gongbu**.

Черный игрок получил дар от белого, поэтому должен ему помочь. Он кладет карту с 1 монетой рубашкой вверх рядом с учеником белого игрока.

Зеленый игрок не получал дары от игроков и у него нет карт Конфуция, поэтому он не может помочь ни одному из учеников.

У фиолетового игрока нет даров, зато есть 1 карта – с 3 монетами. Он решает отдать ее за обучение ученика желтого игрока.

У белого игрока есть дары, но не от желтого, поэтому он платит за своего ученика 2 монеты.

Желтый игрок получил дар от белого, поэтому должен помочь ученику белого, а не своему. Он платит только 1 монету, но этого достаточно, чтобы ученик белого победил (4 к 3).

Все карты с деньгами сбрасываются.

Белый игрок кладет своего кандидата в чиновники на свободное место в **Gongbu** и ставит на него свой маркер.

Если бы в **Gongbu** не было свободного места, кандидат в чиновники белого игрока мог бы заменить любого незакрепленного чиновника другого игрока в этом министерстве.

ЭТАП РАЗРЕШЕНИЯ МИНИСТЕРСТВА

Этот этап наступает только тогда, когда все семь мест чиновников в одном или более министерств содержат карточку чиновника или кандидата в чиновники и на всех карточках есть маркеры игроков. Если необходимо разрешить более одного министерства, то делать это нужно слева направо (**Bingbu, Hubu, Gongbu**).

Каждый маркер в министерстве представляет собой 1 единицу влияния игрока. Если в министерстве больше двух игроков с влиянием, то игрок с наименьшим влиянием должен временно отдать свое влияние одному из других игроков. Так продолжается до тех пор, пока в министерстве не останется двух игроков с влиянием. Тогда игрок с наивысшим влиянием становится министром этого ведомства, а второй - секретарем.

Министерство разрешается следующим образом:

1. Поставьте все маркеры в министерстве вертикально, чтобы показать, что все министры закреплены.
2. Посчитайте количество маркеров каждого игрока в министерстве.
3. Если в министерстве влияние есть только у одного игрока, он назначается и министром, и секретарем.
4. Если в министерстве влияние есть только у двух игроков, то игрок с наибольшим влиянием назначается министром, а второй – секретарем.
5. Если в министерстве влияние есть более чем у двух игроков, то игрок с наименьшим влиянием должен временно отдать все свое влияние другому игроку. Игрок с наименьшим влиянием – это игрок, у которого меньше всего маркеров. Если у нескольких игроков одинаковое наименьшее количество маркеров, посмотрите на чиновника с самым высоким рангом у каждого из этих игроков; теперь игроком с наименьшим влиянием считается игрок, чей самый старший чиновник имеет наименьший ранг. Ранг определяется по цифре, расположенной рядом с местом чиновника.
6. Игрок с наименьшим влиянием должен временно отдать все свое влияние в министерстве другому игроку, руководствуясь следующими приоритетами:

а) игроку, участвующему в разрешении министерства, от которого был получен самый дорогой подарок. Если игрок с наименьшим влиянием получил дары одинаковой стоимости от нескольких игроков в министерстве, то он должен решить, кому из них отдать влияние. Отдав влияние, игрок отменяет полученный дар от того игрока, кому перешло влияние; уберите дар из игры, а маркер – из секции даров.

б) любому игроку, участвующему в разрешении министерства.

Покажите, что влияние было временно передано, положив незакрепленный маркер цвета нового игрока рядом с закрепленным маркером владельца на карточке чиновника. Иногда бывает, что временный маркер одного игрока будет заменен временным маркером другого. Игрок, временно отдавший влияние, отстраняется от разрешения министерства.

7. Пересчитайте влияние оставшихся игроков, сложив их закрепленные и незакрепленные маркеры в министерстве.

8. Продолжайте отстранять от разрешения министерства игроков с наименьшим влиянием (как описано в пункте 6), пока не останется два игрока, затем разрешите министерство, как описано в пункте 4.

Пример – простое разрешение министерства

Разрешается министерство **Gongbu**.

У черного и фиолетового игроков по 3 чиновника, у зеленого – 1. У зеленого игрока есть дар стоимостью 3 монеты от фиолетового игрока и дар стоимостью 4 монеты от черного.

У зеленого игрока наименьшее влияние, поэтому он должен временно его отдать. Так как дар черного игрока является более ценным, чем дар фиолетового, зеленый должен отдать свое влияние черному. Зеленый игрок кладет черный маркер рядом со своим.

Черный игрок побеждает со счетом 4:3. Фиолетовому игроку достается пост секретаря, а черному - министра.

Дар черного игрока зеленому отменяется и убирается в коробку, а черный игрок забирает свой временный маркер с карточки чиновника зеленого игрока.

На странице 21 приведен более сложный пример разрешения министерства.

Министр берет фишку с очками победы с места министра в министерстве, добавляет очки себе и ставит маркер на место министра. Секретарь берет фишку с очками победы с места секретаря, добавляет эти очки себе и ставит маркер на место секретаря. Маркеры министра и секретаря играют роль при определении Верховного министра в конце игры.

Наконец, уберите все временные незакрепленные маркеры из разрешенного министерства. Влияние на чиновников возвращается их игрокам. Больше никакие изменения в разрешенном министерстве делать нельзя.

См. стр. 21 для более сложного примера.

Если все министерства разрешены, игра заканчивается в конце этого раунда.

ЭТАП ВТОРЖЕНИЯ

Этап вторжения происходит только в том случае, если в фазе действий случается одно или оба из этих событий:

- по крайней мере, на одной карточке дальней земли есть армия в каждой секции;

- фишки Великой Стены достигли значка солдата на дорожке Великой Стены, который совпадает со значком над местом дальней земли. Это произойдет на 4, 6 и 8 раунд. Если эта карточка уже была разыграна, просто проигнорируйте это событие.

Вторжение считается удавшимся, если на карточке дальней земли армии есть в каждой секции. Если вторжение должно быть разрешено из-за того, что на дорожке Великой Стены встретился значок солдата, но не на всех секциях на карточке земли есть армии, то вторжение считается неудавшимся.

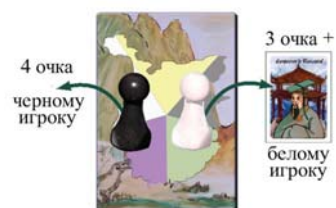
Если вторжение проходит успешно, то каждый игрок, поставивший армию на карточку дальней земли, получает очки, указанные в секции, где находится его фишка армии. Отметьте новые общие очки в секции очков.

Если вторжение не удастся, очки победы не начисляются.

Независимо от успеха или неудачи вторжения, игрок с армией в секции со значком карты Награды императора получает карту при разрешении вторжения.

Наконец, переверните разрешенную карточку дальней земли и поставьте на нее армии, участвовавшие во вторжении, чтобы показать, что эта карточка уже отыграна; армии на карточке больше нельзя использовать. Эти армии учитываются при определении Генерала.

Пример – успешное вторжение



Пример – неудавшееся вторжение



Фаза окончания раунда

Эта фаза состоит из 3 этапов, выполняемых в строгой последовательности:

- положить карточки чиновников;
- сбросить карты Конфуция;
- вернуть игрокам кубики действий.

ЭТАП ВЫКЛАДЫВАНИЯ КАРТОЧЕК ЧИНОВНИКОВ

Для каждого министерства, в котором есть хотя бы одно свободное место, возьмите одну карточку чиновника из их колоды и положите лицевой стороной вверх, выбрав свободное место с наименьшим значением. Пропустите министерство без свободных мест.

ЭТАП СБРАСЫВАНИЯ КАРТ КОНФУЦИЯ

Игроки, у которых в руках более четырех карт Конфуция, должны сбросить лишние, чтобы осталось 4 карты.

ЭТАП ВОЗВРАЩЕНИЯ ИГРОКАМ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Проверьте, не настал ли конец игры (см. ниже). Если игра не закончилась, верните игрокам истраченные кубики действий и начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в трех случаях:

- если все министерства разрешены;
- если все кандидаты в чиновники выиграны;
- если на дорожку Великой Стены выложены все 9 фишек Стены.

В двух последних случаях могут оставаться неразрешенные министерства. Разрешите эти министерства, используя обычные правила разрешения министерства. В конце разрешения, если у двух игроков одинаковое влияние в министерстве, игрок с самым высоким по рангу чиновником назначается министром, а другой игрок – секретарем.

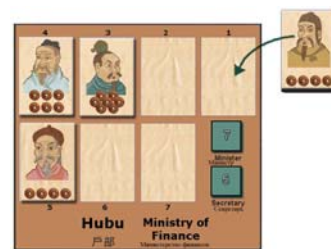
Когда будут разрешены все министерства, назначьте нового Верховного министра, Адмирала и Генерала.

Верховный министр – это игрок с наибольшим количеством маркеров в министерствах. Считаются маркеры на каждом чиновнике и маркеры министра или секретаря. Если несколько игроков претендуют на звание Верховного министра, то побеждает министр в **Hubu**, даже если он не один из претендентов.

Адмиралом считается игрок с наибольшим количеством джонок в плавании. 5 очков дается за каждую джонку в заморской стране и 1 – за каждую джонку в океане; за джонки в порту очки не даются. Если на звание Адмирала претендуют несколько игроков, то Адмиралом становится министр **Gongbu**, даже если он и не один из претендентов.

Генерал – это игрок с самой большой армией в игре, включая армии в дальних землях, на карте «Императора оскорбили!» и в военных колониях. Если на звание претендуют несколько игроков, то Генералом назначается министр **Bingbu**, даже если он и не один из претендентов.

Пример – выкладывание карточек чиновников



Пример – подсчет очков

Желтый игрок получает 4 очка за назначение секретарем и по 4 очка за каждую из 2 заморских стран, которые он достиг первым. В конце игры он еще получает 1 очко за Адмирала, так как у него больше всего джонок в плавании. Общее количество очков у желтого игрока – 13.

Черный игрок получил 6 очков за министра и 4 – за секретаря, а еще 6 очков за дальние земли (4 за Аннам и 2 за Монголию). Он также стал Верховным министром в конце игры, так как у него было больше всего маркеров в министерствах. Общее количество очков – 17.

Зеленый игрок получил 7 очков за министра, 2 – за заморскую страну, но его участие во вторжении в Корею не увенчалось успехом; поэтому общее количество его очков – 9.

Фиолетового игрока обошли с небольшим отрывом в двух министерствах, поэтому он получает 5 очков за секретаря и 4 очка за дальнюю землю (Монголия), всего – 9.

Белый игрок получил 7 очков за министра, 3 – за заморскую страну, 8 – за дальнюю землю, включая карту «Императора оскорбили!», и 1 очко за Генерала. Всего – 19 очков.

Белый игрок побеждает с отрывом в 2 очка.

Если бы белый игрок не получил очки за карту «Императора оскорбили!», то его общее количество очков было бы 17; тогда победил бы черный игрок, благодаря тому, что он был Верховным министром (см. ниже); у белого и черного было бы по 17 очков, желтый игрок, будучи Адмиралом, отсеялся бы при первом выявлении победителя.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

Очки игроки получают по ходу игры и в ее конце. Победителем считается игрок, набравший больше всего очков. Если у двух или более игроков одинаковое количество очков в конце игры, то из них побеждает тот, кто является Адмиралом. Если никто из них не Адмирал, то побеждает тот, кто является Верховным министром. Если из этих игроков никто не является Верховным министром, то из них побеждает тот, кто является Генералом. Если вдруг ни у кого из претендующих на победу игроков нет этих званий (что случается крайне редко), то игра заканчивается вничью.

По ходу игры

Получив очки во время игры, сразу же передвиньте маркер на дорожке очков на соответствующее количество клеток:

| Действие... | Очки победы... | Количество очков победы... |
|--|--|----------------------------|
| Игрок, первым достигший заморской страны | на фишке очков победы заморской страны | 2-4 |
| Успешное вторжение | в секции на карточке дальней земли | 2-5 |
| Министр или секретарь в министерстве | на фишке очков победы министерства | 4-8 |
| Отмщение за оскорбление императора | на карте Награды «Императора оскорбили!» | 2 |

В конце игры

В конце игры игроки получают следующие очки:

| | |
|--|-------------------------|
| За назначение Верховным министром, Адмиралом и Генералом | 1 очко за каждое звание |
|--|-------------------------|

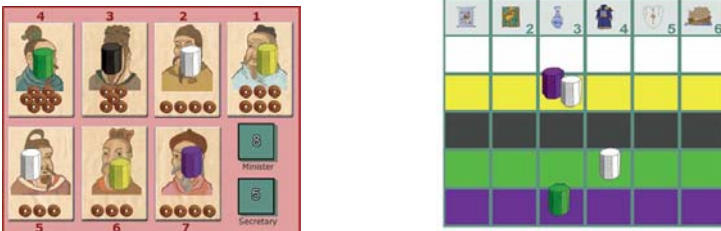
ВАРИАНТ ИГРЫ «АДМИРАЛ»

Перед началом игры игроки могут согласиться использовать этот вариант правил.

Если в конце игры два или более игроков претендуют на победу по очкам, то побеждает Адмирал, независимо от того, является ли он одним из этих игроков. Этот вариант увеличивает силу Адмирала и позволяет ему выиграть даже при небольшом количестве очков. Этот вариант представляет собой победу капиталистических интересов над идеями Конфуция и значительно изменяет китайскую историю, предполагая, что Китай будет господствовать над миром до европейцев.

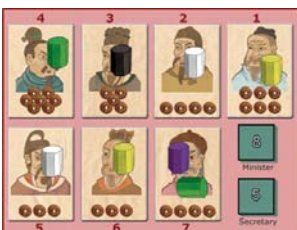
ПРИМЕР РАЗРЕШЕНИЯ МИНИСТЕРСТВА

Разрешается **Bingbu** (см. диаграммы); все маркеры стоят вертикально. У желтого игрока два чиновника (ранг 1 и 6), у белого – два (2 и 5), у черного – один (3), у фиолетового – один (7) и у зеленого – один (4). Зеленый и желтый игроки получили дары от белого. Желтый еще получил дар от фиолетового. Фиолетовый получил дар от зеленого. У черного и белого нет даров.



Сначала нужно найти игроков с наименьшим влиянием: у черного, зеленого и фиолетового по одному чиновнику. Чтобы разрешить их спор, обращаемся к рангу; ранг чиновника, принадлежащего фиолетовому игроку, - 7, поэтому у него наименьшее влияние.

Фиолетовый игрок должен отдать свое влияние зеленому, так как это единственный игрок, преподнесший ему дар. Фиолетовый игрок ставит маркер зеленого рядом со своим на карточке чиновника. Фиолетовый игрок отстраняется от разрешения министерства.



Остаются четыре игрока. У желтого, белого и зеленого – две единицы влияния, а у черного – одна. У черного игрока наименьшее влияние (это единственный игрок с 1 единицей влияния). У него нет даров, поэтому он сам решает, кому отдать чиновника. Он выбирает желтого игрока, у которого теперь три единицы влияния.



Теперь у зеленого и белого игроков по две единицы влияния, а у желтого – три. Если же обратиться к рангу чиновников зеленого и белого, то ранг чиновника зеленого ниже (4 против 2), поэтому считается, что у зеленого игрока меньше влияния. Он должен отдать двух чиновников белому, так как остались только белый и желтый, а у зеленого есть дары именно от белого, а не от желтого.



Результат: белый игрок выигрывает министерство с 4 чиновниками, желтый занимает второе место с тремя.



Комментарий: искусное распределение даров белым игроком зеленому и желтому обеспечило ему победу в министерстве, хоть он и начал всего с двумя чиновниками.

«КОНФУЦИЙ» - ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: КИТАЙ ВО ВРЕМЕНА ДИНАСТИИ МИН И КОНФУЦИАНСКОЕ ГОСУДАРСТВО

Игра «Конфуций» не является симулятором исторических событий, но многие механизмы игры отображают реалии Китая во времена династии Мин.

Основание династии Мин

Правление монгольской династии Юань (1271-1368) привело к упадку китайской экономики, что вызвало народные восстания в середине XIV столетия. Чжу Юаньжан, молодой крестьянин, наделенный харизмой и воинским искусством, вел самое успешное восстание в центральном Китае. К 1368 г. он оккупировал Нанкин, выгнал монголов из региона и захватил Пекин, столицу династии Юань. В том же году он объявил себя Сыном Неба, взяв имя Хуньу и став первым императором династии Мин.

Отвоевание и экспансия

В первые годы правления династии Мин происходило отвоевание Китая у монголов и экспансия в соседнюю Монголию. Императоры династии Мин Хуньу (1368-1398) и Юнлэ (1402-1424) собрали огромные армии, которые дали им контроль не только над всем Китаем, но и над Маньчжурией и Вьетнамом. Эти императоры также послали военные экспедиции в центральную Азию.

Области, известные сейчас как Юньнань, Гуйчжоу и Гуанси, на юго-западной границе страны были завоеваны и превратились в военные колонии, которые, как и подобные колонии на севере, были основами огромных армий, выставяемых династией Мин. Однако пограничные силы, которые часто контролировались князьями и высокопоставленными бюрократами, были потенциальным источником нестабильности, так как предоставляли разным фракциям контроль над военным могуществом страны. Эта угроза проявила себя вскоре после смерти Хуньу, когда его последователь попытался обуздать их силу.

После периода гражданских войн Чжу Ди, один из дядей Хуньу, вступил на трон под именем императора Юнлэ, и в истории Китая наступило время, которое обычно считается наиболее выдающимся.

Правительство, экономика и общество

Император Хуньу восстановил форму конфуцианского правительства при помощи нового свода законов, называемого *Дамин Лю*, который был основан на уважении семьи, меритократической гражданской службе и возврате к классическим китайским обрядам. Император также попытался контролировать население Китая, закрепив за каждой семьей социальную роль крестьян, солдат или ремесленников. Три главных министерства в правительстве, соответственно **Hubu**, **Bingbu** и **Gongbu**, определяли эти роли. Но оказалось, что эту систему невозможно поддерживать из-за неэффективности гражданской службы и политической невозможности введения устойчивой струк-

туры во всей огромной стране с очень разными местными обрядами.

Однако наибольшей проблемой, с которой пришлось встретиться новому императору, был экономический хаос, вызванный хищениями монголов. В ответ на это Хуньу провел колоссальную реорганизацию китайского сельского хозяйства, включая масштабное освоение земель, благодаря которому за двадцать лет производство зерна утроилось. Подход первого императора династии Мин к экономической реформе был окрашен его недоверием торговому классу, что побудило Хуньу ограничить его экономическую и политическую силу. Несмотря на усилия правительства Мин, подъем в торговой деятельности начался в XVI веке, и многие купеческие семьи смогли превратить свои финансовые мускулы в политическую силу, употребив немислимые суммы на подготовку собственных сторонников в лице ученых чиновников, набранных посредством имперских экзаменов, учрежденных еще в 6 веке.

Несмотря на показную приверженность конфуцианским ценностям, первый император династии Мин был склонен к деспотичному управлению своим двором – положение, мотивированное большей частью его страхом перед узурпацией власти. Этот страх привел к тому, что император пресекал все попытки критиковать себя или свою политику, даже теми министрами, официально установленной задачей которых являлась пропаганда более успешной работы государства. Последующие правители династии Мин шли по курсу Хуньу к автократии и абсолютной власти, что подорвало более конфуцианские системы проверок и баланса, которые характеризовали государственный аппарат более ранних периодов.

В мире

Реконструкция экономики, введенная династией Мин, включала посадку невероятного количества деревьев, только в области Нанкина их было более 50 миллионов, чтобы можно было построить новый, способный путешествовать по океанам флот. При императоре Юнлэ было совершено несколько знаменательных морских экспедиций, что сделало Китай ведущей морской державой. Экспедиции, организованные в 1405 и 1432 гг. Чжэном Хэ, одним из главных внуков Юнлэ, состояли из огромного флота с 20 тысячами экипажа и солдат, который прекрасно функционировал как большое плавающее поселение. Для сравнения, у ранних исследователей из Европы корабли были в пять раз меньше китайских джонок, а флот состоял всего из горстки судов. В своих плаваниях Чжэн Хэ достиг Явы, Суматры и других «Островов Пряностей», Индии, Красного моря, Персидского залива и восточного побережья Африки. Поговаривают, что этот флот пересек Атлантический океан, достиг Америки и совершил кругосветное плавание.

Но после смерти Чжэна Хэ китайское правительство отошло от этой деятельности, и Китай

уже никогда не восстановил своего морского превосходства. В южных океанах быстро распространилось пиратство, и хоть оно не уменьшило торговую деятельность, но передало торговые преимущества новым игрокам в поздний период правления династии Мин, включая и европейские страны, начиная с конца XVI века. Отход был, в какой-то степени, сознательным решением китайского правительства из-за огромных расходов на экспедиции, спорных требований к казне и видимой угрозы традиционному китайскому обществу.

Кризис, мятеж и упадок

С конца XVI века китайский двор тратил деньги с избытком и не думал о политических и экономических последствиях. Он финансировал долги, не имеющие решающего значения и, по большей части, оборонительные войны, постройку великолепных усыпальниц для своих императоров и

ИГРАЯ В «КОНФУЦИЙ»: СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

«Конфуция» - игра средней тяжести, поэтому мы советуем новым игрокам прочитать хотя бы обзор игры в книге правил, прежде чем начать играть. Мы также рекомендуем отыграть пару пробных раундов, обращаясь к правилам, а уже потом переходить к полноценной игре.

Увеличение количества действий

«Конфуций» - это игра, основанная на действиях, а количество действий, которые вы можете выполнить, зависит от полученных или отданных даров. В начале у вас 3 действия на раунд. Если вы отдали или получили 1-2 дара, то вам дается дополнительное действие; если вы отдали и получили 3 и более даров, то у вас будет 5 действий. Хорошо бы сделать так, чтобы во втором раунде у вас было 4 действия, для этого просто отдайте какой-нибудь дар в первом раунде. Надежды на то, что какой-нибудь игрок преподнесет вам дар, могут не сбыться, поэтому полезно запланировать отдать свой дар.

Ранний подкуп и стратегия

Подкуп чиновников приносит моментальную награду в виде скидок. Чиновник в **Gongbu** дает скидку при покупке джонок, в **Bingbu** – на лицензии для армий, а в **Hubu** подкуп становится дешевле. Постарайтесь подкупить соответствующего чиновника перед выполнением действия, на которое могут распространяться скидки.

Скидки подскажут стратегию – морские путешествия, вторжения, министерства или смешанная стратегия. Предпочтительнее выбрать стратегию и придерживаться ее, чем совсем обходиться без стратегии.

Дары

Сеть даров – неотъемлемая часть игры «Конфуций». Если ваш план заключается в том, чтобы контролировать одно или более министерств, то вы должны быть готовы отменить пару даров от ваших союзников. Это можно сделать несколькими способами: отдать дешевого чиновника в менее важном министерстве; отдать более дорогой подарок; заплатить больше денег за обучение; и,

щедрое пособие родственникам императорской семьи. И хотя последнее уменьшило риск восстания среди имперской знати, оно оказалось слишком дорогим удовольствием. Нехватка денег вынудила правительство увеличить налоги как для купцов, так и для крестьян, что вызвало широкомасштабные восстания в 1627-1644 гг.

В XVII веке династию Мин сменили маньчжуры, которые в 1644 г. захватили Пекин, воспользовавшись всеобщим хаосом в северо-восточном Китае. Захватчикам принесли пользу экономические и социальные трудности позднего периода правления династии Мин, так как они смогли набрать союзников из числа китайской администрации и армии. И хотя на юге династия Мин смогла победить захватчиков из Маньчжурии в 1670-х гг., это «Восстание трех вассалов» было подавлено в 1681 г. и династия Мин пришел конец.

наконец (и, возможно, это не самый лучший способ), отдать влияние при разрешении министерства.

Просто обладание большим количеством чиновников в министерстве не обязательно принесет вам победу, так как дары могут вынудить игроков отдать влияние при разрешении министерства. Поэтому внимательно следите за секцией даров и за тем, кто с кем связан. Чиновники более высокого ранга помогут при разрешении споров, связанных с одинаковым количеством маркеров, поэтому постарайтесь заполучить их, даже если стоимость подкупа будет выше.

Помните, что количество отданных и полученных даров изменяет количество действий всех игроков на следующий раунд, поэтому стоит хорошенько подумать, прежде чем отдать или отменить дар. Иногда отмена дара не стоит того, если в следующем раунде у вас будет меньше действий.

Плавание и вторжения

На плавание и вторжение дары не влияют, поэтому эти действия предоставляют вам некоторую отдушину, если вдруг в министерствах вы временно зашли в тупик. Но в этих областях может быть очень сильная конкуренция, а в правительстве обычно больше очков. Вряд ли вы сможете победить без очков в министерствах. Оба эти вида деятельности представляют собой гонку, поэтому запланируйте отвоевать несколько очков и не ввязывайтесь, если не готовы идти до конца. Например, дзонки в портах или армии в военных колониях в конце игры – пустая трата действия.

Благосклонность императора

Вы не можете гарантировать, что благосклонность императора падет именно на вас, так как это решает Верховный министр. Но если вы все же ее получите, воспользуйтесь ее возможностью выполнить действие стоимостью 2 кубика, заплатив всего 1. Это может дать вам возможность, например, подкупить еще одного чиновника дешевле.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Alan Paull

Разработка игры: Alan и Charlie Paull, Tony Boydell, Teik Chooi Oh

Иллюстрации: Tony Boydell и Charlie Paull

Оформление: Charlie Paull

Плей-тестеры: спасибо всем, кто тестировал игру «Конфуций»: Sebastian Bleasedale, Tony Boydell, David Brain, Richard Breese, Wade Broadhead и игрокам из Colorado Springs, Chooi и игрокам из Blackpool, Bolton и Manchester, Jon Challis, Jimmy Chung, Richard Clyne, Simon Cullimore, Jay Cutmore, Moritz Eggert и Westparkgamers, Ray Fong, Paul Fuller, Jonathan, Lucy и Robert Garnett, Sharon Gregory, Paul Grogan, Mike Hibbert, Peter Kline, Jason Leveille, Shannon Liska, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, Paul Ripley, Doug Saxon, Clive Shilson, Tim Troman, Nick, Gennie и Jonathan Tyrrell, Andy Unwin, Ian Walkley и многим другим.

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко

Особая благодарность Cloud Vai-Yun за помощь с китайскими текстами, советами по теме и иллюстрациям, и Chris Jensen за помощь с исторической справкой.

© Surprised Stare Games Ltd 2008

Surprised Stare Games Ltd, Appleton House, Glebe Road, Newent, Glos GL18 1BJ, UK

<http://www.surprisedstaregames.co.uk/>

Многие изображения в китайском искусстве символизируют пожелание человеку, кому они преподносятся.



Глициния – высокий чиновничий ранг.



Жаба – богатство.