

Инструкция по обучению игре «Рах Рамир»

Оригинал: goo.gl/hzlfbv | Автор: Cole Wehrle | Перевод: Юрий Тапилин
www.BoardGamer.ru

Предисловие от автора

За последние несколько лет мне приходилось объяснять правила Рах Рамир очень много раз. Как и многие другие игры, Рах Рамир может показаться крепким орешком. Сами по себе правила не сложные, но иногда нелегко понять, с чего именно нужно начинать объяснение игры новичкам.

1. Что мы делаем в игре?

Рах Рамир – политический симулятор. Действие игры разворачивается в Центральной Азии в 1820-30-е годы. Это время, когда Афганская империя развалилась после десятилетий упадка. Европейские империи пытаются распространить своё влияние на регион и стремятся восстановить стабильность, помогая мелким местным политическим силам создать новое государство. Каждый игрок будет управлять одной афганской фракцией. Цель игры – привести свою фракцию к победе и стать правителем нового Афганского государства. Удачи!

2. Смута, доминирование и лояльность

Четыре раза за партию мы будем проверять, не закончилась ли игра. Эти проверки будут проходить, когда кто-нибудь купит карту «Смута». Если в ходе проверки выяснится, что одна из империй доминирует, игра заканчивается. Побеждает тот, у кого в империи-победительнице в этот момент больше всего влияния.

Условия, при которых империя признаётся доминирующей, в ходе партии будут меняться. Они зависят от геополитического климата в регионе, который мы будем называть «режимом». В игре есть 4 режима: «Военные действия», «Политическая раздробленность», «Противостояние разведок» и «Экономический подъём». Для краткости мы будем называть их «Война», «Политика», «Шпионаж» и «Экономика». Для каждого из этих режимов есть свои условия доминирования. Мы познакомимся с ними позднее, но пока важно уяснить: чтобы империя доминировала, её мощь (количество фишек) в текущем режиме должна превышать суммарную мощь (количество фишек) всех остальных империй и у этой империи должно быть по 1 фишке каждого режима.

Теперь перейдём к концепции лояльности. Игроки всегда будут связаны с одной из империй: Британской, Российской или Афганской. Мощь игрока (количество его фишек) прибавляется к мощи империи, которой он лоялен. Например, если у меня есть большая сеть шпионов и я лоялен русским, мои фишки засчитываются Российской империи. Лояльность может меняться, у игроков будут возможности изменить свою лояльность и начать поддерживать другую империю.

Одной и той же империи могут быть лояльны несколько игроков. Но победит среди них только тот, у кого влияние на эту империю максимально. Своё влияние можно увеличить различными способами. О них вы узнаете позднее, а пока только скажу, что ваша стартовая карта даёт 1 лояльность. Игрок с наибольшим влиянием получает карту влияния соответствующей империи. Она даёт особое преимущество, указанное на карте. В ходе партии карты влияния империи могут менять владельцев, как только кто-то набирает больше влияния, он сразу забирает такую карту себе. При равном количестве влияния карту забирает тот, у кого больше военных звёзд, а если и их поровну – тот, у кого больше денег.

3. Игровой процесс

Теперь поговорим о том, как делаются ходы. В Рах Рамир игроки будут разыгрывать карты на стол перед собой (как в Race for the Galaxy). Это означает, что вы будете держать карты в руках и играть их, выкладывая в ряд перед собой. Этот ряд будет называться вашим «столом». В игре ваш «стол» – это некая группа ваших советников. Их карты будут давать вам особые возможности и помогать наращивать мощь, выставляя фишки на поле. У фишек есть различные свойства, и ещё они приносят победные очки. О типах фишек поговорим позднее.

Во-первых, посмотрим на карты. Все карты в Рах Рамир устроены по одному и тому же принципу. Карты в игре бывают 4 типов, они соответствуют 4 режимам, о которых я уже упоминал. Фиолетовые карты – это политика, красные – война, синие – шпионаж, золотые – экономика. У каждой карты есть ранг, отображающий её силу – это указанные на карте звёзды. Ещё на каждой карте есть локация. Некоторые карты позволяют совершать особые действия, указанные в цветных блоках. На картах могут быть указаны события, эффект которых применяется когда карта разыгрывается.

Большую часть карт можно играть вне зависимости от того, какой империи вы лояльны. Но на некоторых картах указана лояльность (символ в верхней части карты), такие карты называются «патриоты». Если вы разыгрываете карту «патриота», ваша лояльность меняется. Ещё их можно использовать чтобы усилить ваше влияние на империю. Каждый патриот засчитывается за 1 влияние.

4. Ход игрока

В свой ход можно сделать 2 действия. Вам всегда доступны 3 вида стандартных действий: купить карту, сыграть карту, сбросить карту.

Действие «купить карту» позволяет взять карту с рынка. Для этого вы должны оплатить цену карты. Цена карты зависит от её положения на рынке (0, 1, 2, 3, 4 или 5 монет). Монеты, которые платит игрок, распределяются между картами на рынке. Если вы покупаете карту с лежащими на ней монетами, вы забираете их себе. Чтобы купить карту, нужно, чтобы ваш лимит руки позволял взять её в руку. В начале игры лимит у всех равен 1, это значит, что держать в руке можно только 1 карту. Лимит руки можно увеличить картами шпионажа (синие).

Действие «сыграть карту» позволяет выложить карту из руки на стол (она добавляется к «столу игрока»). Когда вы разыгрываете карту, на поле за неё нужно добавить фишки (по рангу карты, т.к. столько, сколько на карте звёзд). Тип фишек зависит от карты, а место, куда они выставляются, зависит от указанной на карте локации. Карты политики позволяют выставить в локацию ваши кубы (это племена). Если вы играете карту шпионажа, кубы выставляются прямо на неё (это шпионы). Карты войны добавляют на поле цилиндры вашей текущей лояльности (это армии). Карты экономики добавляют цилиндры вашей текущей лояльности на пути на поле (это дороги).

Однако перед тем как ввести в игру любой тип фишек, вы сначала должны заплатить всем племенам, присутствующим в регионе (1 монету каждому племени). Эту цену можно изменить по договорённости с другими игроками. В этот момент приветствуется заключение сделок. Можно обещать друг другу

разные полезности в будущем, и даже передавать друг другу карты (но все должны соблюдать лимит руки).

После оплаты розыгрыша карты и выставления фишек на поле, вы должны применить эффекты всех событий карты (они указаны символами). Обычно события позволяют выставить дополнительные фишки и (или) изменить режим.

Последнее стандартное действие – это «сбросить карту». Оно позволяет сбросить карту с руки. Если использовать это действие дважды в ход, вы можете забрать 1 монету у любого игрока или откуда угодно.

После выполнения действий, игрок отыгрывает фазу «очистки». Сначала сбрасываются карты патриотов на нулевой позиции на рынке, затем карты рынка сдвигаются и вскрываются новые карты из колоды (пока рынок не заполнится). Также игрок должен сбросить лишние карты, чтобы не превышать лимит стола (3 + кол-во фиолетовых звезд на столе).

После этого ходит следующий игрок по часовой стрелке.

Когда я рассказываю правила, на этом месте я обычно останавливаюсь и говорю, что мы начинаем игру. И предупреждаю игроков, чтобы они не думали пока об особых действиях. В них нет ничего сложного, но если о них рассказать сразу, новички будут перегружены информацией. Поэтому я рассказываю об особых действиях по мере того, как в игре появляются карты, позволяющие их выполнить. Я могу даже объяснить их чуть позже, если увижу, что у игроков возникают сложности с базовыми принципами игры.

Рассказывая об особых действиях не забудьте упомянуть, что в дополнение к обычным 2 действиям в ход можно выполнить ещё сколько угодно особых действий, соответствующих текущему режиму.

5. Правила, о которых часто забывают

Базовая лояльность: Если у игрока нет карт, указывающих на его лояльность, считается, что он лоялен Афганской империи.

Перевероты (Подкуп): Если вы использовали подкуп против политической карты, и у противника это карта с максимальным рангом, все племена в этой локации становятся вашего цвета.

Разведка (Завоевание): Если у вас есть шпион в локации, которую вы захватываете, вы можете игнорировать армии противника (не обязаны их атаковать).

Overthrow (Завоевание): Если в результате завоевания вы уничтожили последнее племя противника в регионе, он должен сбросить со своего стола карту соответствующей локации.

6. Стратегия

В Pax Pamir нет какой-то однозначно выигрышной стратегии. У игроков много возможностей и победа в большей степени зависит от умения адаптироваться к ситуации и «читать» текущее состояние игры, нежели чем от умения собрать хорошую комбинацию карт (хотя это тоже помогает). Вот несколько советов по стратегии, которые могут быть полезны:

I. Обеспечьте себе доход. Тактические возможности, которые дают вам деньги, сложно переоценить. Доход игрока зависит от текущего режима. В «экономике» игроки с экономическими картами будут получать множество монет. В «политике» важнее всего действие «сбор налогов». В идеале вы должны комбинировать эти режимы, чтобы обеспечить себе запас

денег. Но не забывайте о прочих источниках дохода. Деньги могут приносить и армии с несколькими грамотно расставленными шпионами.

II. Обращайте внимание на лояльности и на ситуацию в целом. В игре можно легко потеряться в деталях. Обращайте внимание на начальные карты и на группы игроков по лояльности. Если 4 игрока лояльны одной империи, а 1 – другой – это будет один вариант игры, если игроки распределились по лояльностям как 2х2х1 – это совершенно иная ситуация. Если вы оказались в составе большой группы, ваша цель – карты, увеличивающие влияние. Если вы одиноки – не отчаивайтесь, построите армию и обращайте внимание на политические карты, позволяющие отбирать ресурсы у других игроков и закрепиться в определённом регионе. Особенно для этого хорошо подходит Закаспийский регион (Transcaspian).

III. Ловите момент. Даже не могу передать, как часто я слышал от игроков, что «ещё один ход и я бы выиграл». Если у каждого игрока есть шанс вырваться вперёд при успешной «Смуте» делайте всё возможно, чтобы навредить всем и занять более выгодное положение перед следующей «Смутой».

IV. Будьте безжалостны. Вам часто придётся предавать друг друга. Убедитесь в том, что при каждом удобном случае вы будете наносить сопернику максимальный ущерб. Убийство или завоевание могут отбросить соперника на несколько ходов. Но ни в коем случае не обижайтесь на оппонентов. Это же просто игра.