

# правила игры Кворум

Рауль Франко и Фран Мартинез

Биа Тормо

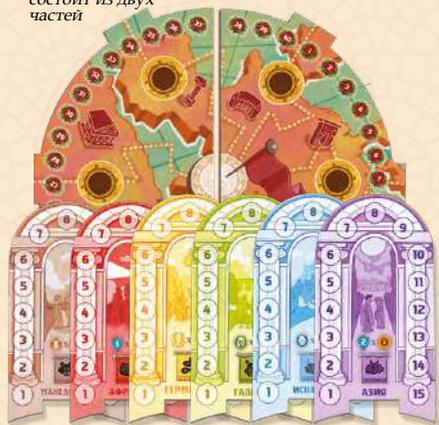
Римская империя раскинулась от края до края мира. Невозможно переоценить влияние римской цивилизации на жизнь в её провинциях: от торговли и архитектуры до сильной армии и политических интриг. Но не стоит забывать и о роли богов в жизни простых смертных.

В игре «Кворум» вы возьмёте на себя роль сенаторов, управляющих Римом и провинциями империи, каждый из которых жаждет стать самым значимым лицом на политической арене.

Ваша цель – обрести власть и влияние в разных сферах, заработав за 12 раундов игры как можно больше победных очков.

## I СОСТАВ ИГРЫ

**1** центральный планшет  
планшет  
состоит из двух частей



**6** планшетов провинций

**72** карты Рима



лицевая сторона



оборотная сторона

**14** карт богов



лицевая сторона



оборотная сторона

**4** карты-памятки игрока  
(по 1 карте для каждого игрока)



лицевая сторона



оборотная сторона



**24** фишки влияния  
(по 6 фишек одного цвета для каждого игрока)



**12** двусторонних жетонов влияния  
(со значениями от «1» до «4»)

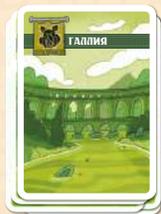


**4** жетона подсчёта очков  
(по 1 жетону для каждого игрока)



## II ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите центральный планшет в центре стола и случайным образом положите вокруг него 6 планшетов провинций – это Римская империя.
- 2 Игроки выбирают цвет и размещают по 1 своей фишке влияния рядом с ячейкой «1» на каждом планшете провинции. Оставшиеся фишки влияния верните в коробку.
- 3 Положите жетоны подсчёта очков всех игроков в центр Римской империи стороной  вниз.
- 4 Возьмите карты-памятки по числу игроков и убедитесь, что среди них есть карта с символом . Перемешайте памятки и раздайте их игрокам случайным образом. Оставшиеся памятки верните в коробку.
- 5 Отложите в сторону карты богов и перемешайте карты Рима обратной стороной (с изображением провинции) вверх. Возьмите 5 верхних карт получившейся стопки и положите их в линию лицевой стороной вверх рядом с центральным планшетом. Эта линия в дальнейшем будет называться «Рим».



СТОПКА  
КАРТ



РИМ

- 6 Раздайте каждому игроку по 4 карты Рима. В течение игры у игрока в руке всегда должны быть 4 карты.
- 7 Добавьте 14 карт богов в стопку карт Рима стороной с алтарём вверх, перемешайте получившуюся стопку карт и положите её рядом с Римом.
- 8 Положите 6 жетонов влияния со значением  на соответствующие ячейки на центральном планшете. Остальные жетоны уберите в сторону.
- 9 Игрок, которому досталась карта-памятка с символом , становится первым игроком.





## III ХОД ИГРЫ

Ход игрока делится на два последовательных действия.

- Возьмите одну карту из Рима.
- Выложите перед собой 1 карту из руки, чтобы оказать влияние на одну из провинций.

Когда игрок выполнил эти 2 действия, ход переходит к следующему игроку слева от него. Игра продолжается, пока каждый игрок не сделает по 12 ходов и перед ним не будет лежать 12 карт.



В конце игры вы получите победные очки (далее ПО) за определённые комбинации сыгранных карт, а также за уровень влияния в каждой провинции. Игрок, набравший наибольшее количество ПО, становится победителем.

## ВОЗЬМИТЕ КАРТУ

Игрок берёт 1 карту из Рима и добавляет её к картам в руке. Затем он должен положить верхнюю карту из стопки на место карты, которую он забрал. Если это карта бога, игрок добавляет её в Рим лицевой стороной вниз, так чтобы бога не было видно. В ином случае карта размещается в Риме лицевой стороной вверх.

Если в Риме лежит 3 или более карт богов, до того как выбрать карту, игрок может заменить **все** карты в Риме на 5 новых карт из стопки. Заменённые карты замешиваются в стопку. Заменить карты таким образом можно только 1 раз за ход.

## СЫГРАЙТЕ КАРТУ И УСИЛЬТЕ СВОЁ ВЛИЯНИЕ В ПРОВИНЦИИ

Игрок выбирает 1 карту из руки (это может быть любая карта, кроме карты бога) и выкладывает её перед собой так, чтобы она была видна всем остальным игрокам. Затем игрок продвигает вперёд свою фишку влияния в провинции, к которой относится сыгранная карта, на указанное на стяге количество ячеек. Если фишка влияния должна остановиться на ячейке с фишкой другого игрока, положите её сверху на уже находящуюся там фишку. Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке и так далее.



## КАРТЫ РИМА



**ПРОВИНЦИЯ**



**ТИП**



Сила карты учитывается при подсчёте очков в конце игры за условия разных провинций и разных типов карт (см. стр. 8).



**АФРИКА**



**ГАЛЛИЯ**



**ГЕРМАНИЯ**



**МАКЕДОНИЯ**



**ИСПАНИЯ**



**АЗИЯ**

Цветной стяг показывает, к какой провинции относится карта, а также на сколько она усилит ваше влияние в этой провинции. Провинция также указана на оборотной стороне карты. Игроки должны видеть оборотные стороны карт в руке соперников, чтобы знать, в каких провинциях те могут усилить своё влияние.



НЕЙТРАЛЬНАЯ КАРТА

Карты относятся к 4 различным типам, каждый из которых имеет свои условия получения ПО в конце игры.

### Армия



### Политика



### Архитектура



### Торговля



## КАРТЫ БОГОВ

Игроки могут попробовать заручиться поддержкой высших сил, взяв в Риме карту бога. Взяв такую карту, игрок показывает её соперникам и немедленно применяет все её эффекты. Карта бога остаётся в руке игрока до конца игры и больше не может быть сыграна. У игрока в руке не может быть больше 3 карт богов.

Карты богов не приносят ПО в конце игры.



ОБОРОТНАЯ  
СТОРОНА

ЛИЦЕВАЯ  
СТОРОНА

ЗНАЧЕНИЕ ЖЕТОНА  
ВЛИЯНИЯ



Когда игрок берёт карту бога, он должен продвинуть свою фишку влияния в любой провинции по своему выбору на 1 ячейку вперёд и изменить значение жетонов влияния в 2 соседних с ней провинциях. На карте бога указано, должен ли игрок изменить текущее значение жетона влияния в провинции, прибавив к нему 1 или отняв от него 1. Значение жетона влияния не может быть больше 4 и меньше 1. Если вы должны увеличить и так максимальное значение жетона 4 или уменьшить минимальное значение 1, игнорируйте такой эффект карты бога.



Применив все эффекты карты бога, игрок добавляет эту карту в руку. Затем игрок должен сыграть 1 карту из руки по обычным правилам.



Красный игрок берёт карту бога и показывает её остальным. Он решает продвинуть свою фишку влияния на 1 ячейку вперёд в Германии (1). Эффект карты Вулкана позволяет игроку увеличить значение жетона влияния в провинции слева (Испания) и уменьшить значение жетона влияния в провинции справа (Македония). Игрок меняет значение жетона влияния в Испании с 2 на 3 (2), а жетон влияния со значением 2 в Македонии переворачивается на другую сторону со значением 1 (3).

# IV

## КОНЕЦ ИГРЫ

По истечении 12 раундов, то есть когда перед каждым игроком будет лежать по 12 сыгранных карт, игра заканчивается. Переходите к финальному подсчёту очков.



# V

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры каждый игрок подсчитывает ПО за своё влияние в каждой провинции и прибавляет к ним ПО, полученные за выполнение условий разных типов карт, которые он сыграл в течение партии.

Подсчитывая ПО за влияние в каждой провинции и за каждый тип карт, игроки продвигают свои фишки подсчёта очков по дорожке победных очков на центральном планшете. Если игрок набирает более 40 ПО, он должен перевернуть свой жетон подсчёта очков на сторону 40. Игрок, набравший наибольшее количество ПО, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, чьё суммарное влияние во всех провинциях выше, чем у соперников. Если ничья сохраняется, все претенденты объявляются победителями и формируют правящую коалицию в Риме.

## ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В ПРОВИНЦИЯХ

Вы можете начать подсчёт очков с любой провинции по вашему выбору и далее следовать по часовой стрелке.

Количество ПО, которое игрок может получить в провинции, зависит от уровня влияния, достигнутого им в этой провинции, количества сыгранных им определённых карт, а также значения соответствующего жетона влияния.

Сперва определите, **какое значение жетона влияния** будет использовать каждый игрок в текущей провинции.

Игрок, занявший первое место, чья фишка влияния продвинулась дальше всего, при подсчёте ПО будет использовать полное значение жетона влияния. Игрок на втором месте должен отнять 1 от полного значения жетона влияния, игрок на третьем месте отнимает ещё 1 и так далее, пока значение жетона влияния не будет равно 0 или в этой провинции не останется игроков, чья фишка продвинулась хотя бы на 1 ячейку вперёд.

Если на одной ячейке находятся несколько фишек влияния, то игрок, которому принадлежит нижняя фишка, считается впереди. Чтобы претендовать на получение ПО в провинции, фишка влияния игрока должна была продвинуться хотя бы на 1 ячейку вперёд.

**Затем каждый игрок умножает полученное им значение жетона влияния на количество определённых сыгранных им карт** и продвигает свою фишку подсчёта очков на полученное количество ПО. Далее подробно описаны правила подсчёта ПО для каждой провинции.



**ГЕРМАНИЯ**



**МАКЕДОНИЯ**



**ГАЛЛИЯ**



**АЗИЯ**



**АФРИКА**



**ИСПАНИЯ**



## АФРИКА



Умножьте количество сыгранных вами карт с силой «1» на полученное вами значение жетона влияния в этой провинции.



Фишка влияния Жёлтого игрока продвинулась в Африке дальше всех – до ячейки «7». Перед Жёлтым игроком лежат 4 карты с силой «1». Значение жетона влияния в Африке равно «2». Таким образом Жёлтый игрок получает  $4 \times 2 = 8$  ПО.



Фишка Красного игрока остановилась на ячейке «5» и занимает 2 место по уровню влияния. Красный игрок сыграл 5 карт с силой «1». Значение жетона влияния для Красного игрока на 1 меньше и равняется «1». Красный игрок получает  $5 \times 1 = 5$  ПО.





## АЗИЯ



х



Умножьте количество сыгранных вами карт с силой «2» на полученное вами значение жетона влияния в этой провинции.



Красный игрок сыграл 4 карты с силой «2», и он обладает наибольшим влиянием в Азии (его фишка находится под фишкой Жёлтого игрока). Значение жетона влияния в Азии равно «3», поэтому он получает  $4 \times 3 = 12$  ПО.



Жёлтый игрок на 2-м месте по уровню влияния. Он сыграл 6 карт с силой «2», но для него значение жетона влияния уменьшается на 1 и равняется «2». Жёлтый игрок получает  $6 \times 2 = 12$  ПО.



## ГЕРМАНИЯ



х



Умножьте количество сыгранных вами карт типа «Политика» на полученное вами значение жетона влияния в этой провинции.



## ГАЛЛИЯ



х



Умножьте количество сыгранных вами карт типа «Армия» на полученное вами значение жетона влияния в этой провинции.



## ИСПАНИЯ



х



Умножьте количество сыгранных вами карт типа «Торговля» на полученное вами значение жетона влияния в этой провинции.



## МАКЕДОНИЯ



х



Умножьте количество сыгранных вами карт типа «Архитектура» на полученное вами значение жетона влияния в этой провинции.

## ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ПО ТИПАМ КАРТ

В дополнение к ПО в разных провинциях вы также получаете ПО за выполнение условий каждого типа карт. Правила подсчёта ПО за каждый тип карт описаны далее.



### АРМИЯ



5 ПО



10 ПО



0 ПО

♦ Каждая пара карт типа «Армия» с последовательными значениями силы приносит 5 ПО.

♦ Каждая группа из 3 карт типа «Армия» с силами «1», «2» и «3» приносит 10 ПО.



*В этом примере игрок получает  $10+10+5 = 25$  ПО за карты типа «Армия».*



### ТОРГОВЛЯ

♦ Количество получаемых ПО зависит от количества каждого товара на сыгранных картах. Одиночный товар не приносит ПО.

2 товара одного вида **2 ПО**

3 товара одного вида **4 ПО**

4+ товаров одного вида **6 ПО**



*Игрок в этом примере собрал 1 рыбу (0 ПО), 1 бревно (0 ПО), 2 овцы (2 ПО), 2 амфоры с вином (2 ПО) и 4 модия пшеницы (6 ПО), получив в общей сложности 10 ПО.*



## АРХИТЕКТУРА

- ◆ Количество ПО, получаемых игроком, зависит от количества сыгранных уникальных карт типа «Архитектура».

КАРТЫ	1	2	3	4	5	6
ПО	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>24</b>



*Игрок в этом примере сыграл 2 термы, 1 храм, 1 театр и 1 акведук, то есть 4 уникальные карты типа «Архитектура», получив в общей сложности 12 ПО.*



## ПОЛИТИКА

- ◆ Умножьте количество сыгранных вами карт с силой «3» на количество сыгранных вами карт типа «Политика».



*Игрок в этом примере сыграл 4 карты типа «Политика» и 3 карты с силой «3». Игрок получает  $4 \times 3 = 12$  ПО.*

# VI ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПО ДЛЯ ЖЁЛТОГО ИГРОКА

## ПРОВИНЦИИ

**ГЕРМАНИЯ**  
2

**МАКЕДОНИЯ**  
0

**ГАЛЛИЯ**  
0

**АЗИЯ**  
10

**АФРИКА**  
0

**ИСПАНИЯ**  
9

Пример подсчёта ПО для Жёлтого игрока.



## ТИПЫ КАРТ

**АРМИЯ: 15**

**ТОРГОВЛЯ: 8**

**АРХИТЕКТУРА: 4**

**ПОЛИТИКА: 4**

**Общее количество ПО**

