

# БРАТСТВО ПАРА

## Правила игры

- 36 карт (8 стартовых карт и 28 карт персонажей)
- 21 жетон монет
- Правила игры



### Состав игры



### Вступление

Ваш путь лежит в Феррайн, легендарную цитадель Братства из мира фэнтези-игры «Берсерк». В этом городе магию считают пережитком прошлого, а в цене наука, технология и тонкий расчёт. Здесь особый спрос не на чародеев и чудотворцев, а на механиков, изобретателей и предпринимателей. Именно в этом мире вам предстоит пройти по тернистой тропе от самых низов общества к вершинам власти и занять достойное место среди правящего Братства.

В начале пути вы, как и ваши конкуренты, ограничены в выборе действий. Используя свои скромные сбережения, вы устанавливаете связи с влиятельными магнатами, промышленниками и наёмниками. У каждого из них есть сильные стороны: один поможет в вербовке, другой защитит от нападения, а третий попросту ограбит конкурентов или устранил их союзников.

Чем шире круг ваших связей, тем больше у вас возможностей, но на всех времена не хватит, поэтому распоряжаться им нужно с умом.

Первый претендент, заработавший достаточный капитал или установивший достаточно связей, выиграет гонку за власть.

### Подробнее о картах Карты персонажей (10 типов)

Эти карты представляют собой наёмников, знатных и других обитателей города. У каждой карты есть своё свойство. Персонажи начинают игру в городе, но со временем попадают в сброс и на руки игроков.



Название карты

Цена, которую нужно заплатить, чтобы купить карту в городе

Свойство, срабатывающее при розыгрыше карты

### Стартовые карты (2 типа)

В начале игры у всех игроков есть по одной стартовой карте каждого типа: «Сделка» и «Рейд». В отличие от карт персонажей, у стартовых карт нет цены (в левом верхнем углу карты). Стартовые карты всегда находятся на руках игроков либо в сбросе. Они никогда не попадают в город.



Название карты

Свойство, срабатывающее при розыгрыше карты



## Жетоны монет

В игре 12 монет номиналом «1» и 9 монет номиналом «2». Они используются для покупки карт в городе.



## Подготовка к игре

1. Каждый игрок берёт 2 стартовые карты («Сделка» и «Рейд»). При игре втроём лишние стартовые карты уберите в коробку.
2. Игроки начинают игру без монет. Сложите все монеты в общий резерв.
3. Постройте город, разложив карты персонажей в 10 стопок в центре стола (см. иллюстрацию).
4. Первым игроком становится тот, кто последним смотрел фильм или читал книгу в жанре стимпанка.



## Ход игры

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход игрок может сыграть до 2 карт с руки (при желании можно сыграть меньше) и применить их свойства (или не применять). После этого ход передаётся игроку слева.

## Розыгрыш карты

Сыграв карту, вы можете применить её свойство, если хотите. После этого положите сыгранную карту в ваш личный сброс лицевой стороной вверх. Карта остаётся в сбросе до тех пор, пока у игрока не закончатся карты на руке (подробнее см. ниже). Лежащие в сбросе карты не должны закрывать друг друга.



## «Цепочка»

Вы можете сыграть с руки лицевой стороной вверх несколько одноимённых карт как одну. При этом вы применяете свойство каждой из них по очереди.

**Пример:** у Артёма на руке две карты «Вор». Он играет их как одну карту, применяя свойства по очереди. С помощью двух воров он забирает 1 у Виктории и ещё 1 у Бориса. Считается, что он сыграл лишь 1 карту, поэтому он может сыграть вторую, если захочет.

## Розыгрыш карты лицевой стороной вниз

Вместо того чтобы сыграть карту лицевой стороной вверх и применить её свойство, вы можете сыграть карту лицевой стороной вниз. В этом случае свойство карты не применяется, но вы можете взять из резерва 1. Когда вы играете карты лицевой стороной вниз для получения монет, правило «Цепочки» не работает (поскольку не видно названий сыгранных карт). При желании игрок может сыграть карту лицевой стороной вниз и не брать 1.

### Пример сброса игрока

Карты,  
сыгранные  
для получения  
монет



Карты,  
сыгранные для  
применения  
свойств



Карты,  
сыгранные для  
применения  
свойств  
«Цепочкой»



## Возврат карт на руку

Если у игрока в начале хода на руке нет ни одной карты, он забирает все карты из своего сброса на руку (лежащие как лицевой стороной, так и рубашкой вверх). Теперь он может сыграть две карты с руки, как обычно.

**Важно:** если игрок начинает ход с 1 картой на руке, он не может сначала сыграть её, а затем забрать сброс на руку.

## Прочие правила

### Покупка карт

Свойства некоторых карт позволяют игроку купить карту (чаще всего — одну из доступных в городе). Чтобы купить карту, игрок должен сначала заплатить её цену (сбросив в резерв указанное на карте число монет), а затем положить купленную карту себе в сброс лицевой стороной вверх. Свойство купленной карты не применяется, так как это не розыгрыш.

**Пример:** в начале игры у Артёма на руке «Сделка» и «Рейд». Он разыгрывает «Рейд» лицевой стороной вниз без применения свойства, чтобы получить 1. Затем разыгрывает «Сделку» лицевой стороной вверх и применяет её свойство: «Купите 1 карту в городе». Выбор на 1 монету ограничен: «Вербовщик», «Телохранитель» или «Механик». Артём платит только что полученную монету и решает заручиться поддержкой вербовщика — берёт его карту из города и кладёт в свой сброс лицевой стороной вверх без применения свойства.

Артём разыграл две карты, поэтому его ход окончен. У него не осталось карт на руке, поэтому в начале своего следующего хода он заберёт «Сделку», «Рейд» и «Вербовщика» обратно на руку.

## Защищённые карты

Стартовые карты («Сделка» и «Рейд»), а также карты, лежащие в вашем сбросе лицевой стороной вниз, считаются защищёнными — они не могут стать целью свойств чужих карт, влияющих на карты в вашем сбросе (например, «Ассасина» или «Авантюристики»).

**Пример:** Артём разыгрывает «Ассасина». Своей целью он выбирает Викторию. В её сбросе лежит «Вербовщик» лицевой стороной вниз, а также «Сделка» и «Механик» лицевой стороной вверх. «Вербовщик» и «Сделка» защищены, поэтому «Ассасин» может воздействовать только на «Механика». «Механик» уходит из сброса Виктории в город, а сама Виктория получает 2.



## Конец игры

Игра немедленно заканчивается в одном из двух случаев:

- у одного из игроков 8 или больше монет;
- у одного из игроков 8 или больше типов карт (считая 2 стартовые). При подсчёте учитываются как карты на руках, так и карты в сбросе.

*Пример: Артём сыграл «Сделку» и, заплатив 2, купил карту «Вор». Теперь в его сбросе, помимо «Вора» и «Сделки», лежат два «Телохранителя», один «Вербовщик» и один «Механик», а на руке есть «Рейд», «Авантюристка» и «Оружейник». Это 8 типов карт, и Артём немедленно побеждает в игре.*

## Пояснения к свойствам карт

- «Выберите игрока» — всегда можно выбрать себя. Например, разыграв «Ассасина», вы можете подстрелить персонажа в собственном сбросе и получить за это 2.
- «1 карта» — несколько одноимённых карт считаются за одну, только если вы разыгрываете их с руки. Свойство карты «Изобретатель» (можете сыграть 1 дополнительную карту) может быть использовано для того, чтобы сыграть карты «цепочкой», но свойство карты «Механик» (выберите 1 карту в своём сбросе и возьмите её на руку) не даст вам забрать несколько одноимённых карт, только одну.
- «Телохранитель» — у этой карты два свойства. Первое применяется при её розыгрыше, второе (написанное курсивом) — только в чужой ход, если «Телохранитель» лежит у вас в сбросе лицевой стороной вверх. Если вы вернули в город «Телохранителя», чтобы отменить свойство соперника, нацеленное на вас, соперник уже не сможет передумать и перенацелить своё свойство на кого-то другого (его карта всё равно считается сыгранной и кладётся в его сброс). «Телохранителя» можно использовать, чтобы отменить свойство карты, действующей на всех игроков (например, «Рейд»), но «Телохранитель» защитит только своего владельца; на остальных игроков свойство «Рейда» всё равно подействует.
- «Вор» — нельзя украсть деньги у игрока, если у него их нет.
- «Вербовщик» — вы не оплачиваете цену карты, взятой из города при помощи свойства «Вербовщика».

Разработчик игры: Сэйдзи Канаи

Оригинальная механика: Master Merchant

© 2011 Kanai Factory. All rights reserved.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактура и адаптация: Валентин Матюша

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин и Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Художники: Игорь Савин, Дмитрий Бурмак, Дмитрий Майоров, Дмитрий Просвирнин, Ксения Мамаева, Дмитрий Погов, TopotoonPun, Fata Fortuna, Vambrs, Conbrerien, Frio

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно