



Biblios

Игра Стивена Финна

Вступление

В игре Biblios вы играете настоятеля монастыря во времена Средневековья. Стремление иметь собственную славную библиотеку побуждает вас конкурировать с другими настоятелями, чтобы получить чрезвычайно ценные священные книги и рукописи. Вы достигаете своих целей путем приобретения ресурсов, необходимых для декоративных надписей, нанимая лучших переписчиков и воспроизводя самые ценные работы. В вашем распоряжении есть ограниченное количество золота для достижения цели. Кроме этого, для достижения ваших целей, вы должны завоевать доверие епископа, чтобы избежать гнева церкви.

Элементы игры:

- 1 скрипторий (Игровое поле)
- 5 шестигранных кубиков
- 87 карт

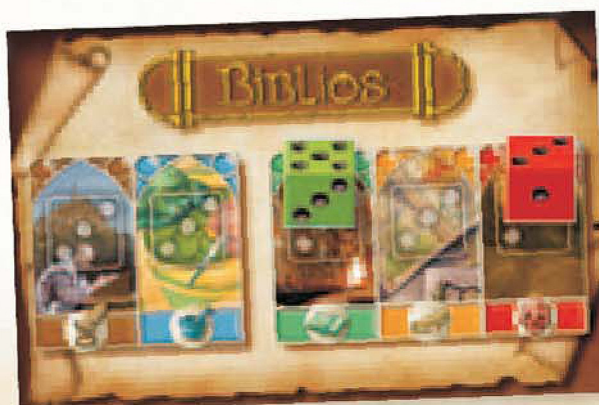
Цель игры:

Целью игры Biblios является получение как можно большего количества Очков Победы. Вы получаете Очки Победы в конце игры, имея самый высокий балл в любой одной из пяти категорий.



В конце игры, каждая категория стоит от 1 до 6 Очков Победы, которые будут отражены кубиками на скриптории. Однако, в начале игры все кубики установлены в значение "1", но эти значения могут изменяться в процессе игры. Чтобы выиграть в категории, вы должны иметь наибольшую сумму баллов в этой категории (см. пример на следующей странице)

На скриптории отражено, сколько Очков Победы стоит каждая из 5 категорий.



Победа в категории

Категория карты определяется символом на ней и ее цветом. Стоимость карты в соответствующей категории обозначается числом в верхнем левом углу.

Карта, которая изображена справа, стоит 2 Рукописи (оранжевых).

В конце игры, игроки добавляют стоимости всех своих карт манускриптов.

Игрок, который имеет наибольшую сумму побеждает в категории и получает столько Очков Победы, сколько указано на кубике категории Манускрипт.

Если у двух игроков одинаковые суммы, игрок, который имеет карту с буквой, ближайшей к букве А, побеждает в категории. Остальные четыре категории оцениваются так же.



Игра разделена на две фазы:

1) Во время фазы Даров, игроки получают карты бесплатно.

2) Во время фазы Аукциона, игроки покупают карты на аукционе.

Как только эти две фазы закончились, тогда определяется победитель в каждой категории и присуждаются соответствующие Очки Победы.

Побеждает игрок, набравший больше всего очков Победы.

Подготовка:

Разместите скрипторий в центре игрового пространства и положите по одному кубику на каждую из категорий так, чтобы на них (кубиках) было значение "••".

Удалите определенное количество карт (см. ниже пояснения, для определения точного количества карт, которые необходимо удалить).

Затем перетасуйте колоду карт что остались и разместите ее лицевой стороной вниз.

- для 2-х игроков
Удалите 6 карт Золота (по 2 каждой стоимости), а потом еще дополнительно 21 случайную карту.
- для 3-х игроков
Удалите 3 карты Золотая (по 1 каждой стоимости), а потом еще дополнительно 12 случайных карт.
- для 4-х игроков
Удалите 7 случайных карт.



Ход игры:

Игра разделена на две фазы:

(1) Подарки и (2) Аукционы.

Ход осуществляется по часовой стрелке.

Фаза 1: ПОДАРКИ

Выберите кто будет делать первый ход (например: старейший игрок).

Игрок, который делает свой ход, называется "активный" игрок.

Ход активного игрока состоит из "размещения" определенного количества карт (см. пояснения ниже),

а затем предоставление игрокам оставшиеся возможности взять карту из общего пространства.

Если 4 игрока, активный игрок размещает 5 карт.

Если 3 игрока, активный игрок размещает 4 карты.

Если 2 игрока, активный игрок размещает 3 карты.

"Разместить" карты означает взять карту, посмотреть на нее, а затем поместить ее в одно из трех мест:

- перед активным игроком (лицевой стороной вниз);
- в общем пространстве (лицевой стороной вверх);
- в колоду Аукциона (лицевой стороной вниз).

Активный игрок должен разместить 1 карту в пространство перед ним и 1 карту в колоду Аукциона.

Остальные карты должны быть размещены в общем пространстве.

После того, как игрок размещает определенное количество карт, общее пространство будет содержать на одну карту меньше, чем количество игроков.

Карты размещают по одной за раз.

Таким образом, активный игрок берет карту, смотрит на нее, а затем размещает ее в одно из трех мест.

Процесс повторяется (одна карта за один раз) пока активный игрок не привлек и не разместил определенное количество карт.

Примечание.

В начале игры первый активный игрок распределяет карты для колоды Аукциона.

Эта колода будет расти, поскольку фаза Дары продолжается, и эти карты будут приобретены во время фазы Аукциона.

После того, как активный игрок разместил определенное количество карт,

он берет карту, которая была передана в его пространство и добавляет ее к картам в своих руках.

Затем, начиная с игрока, сидящего слева от активного игрока, каждый игрок берет карточку с общего пространства и добавляет их к картам в своих руках.

Итак, после каждого хода в фазе Даров количество карт в руках игрока будет увеличиваться на 1 карту.

(См. пример на следующей странице).

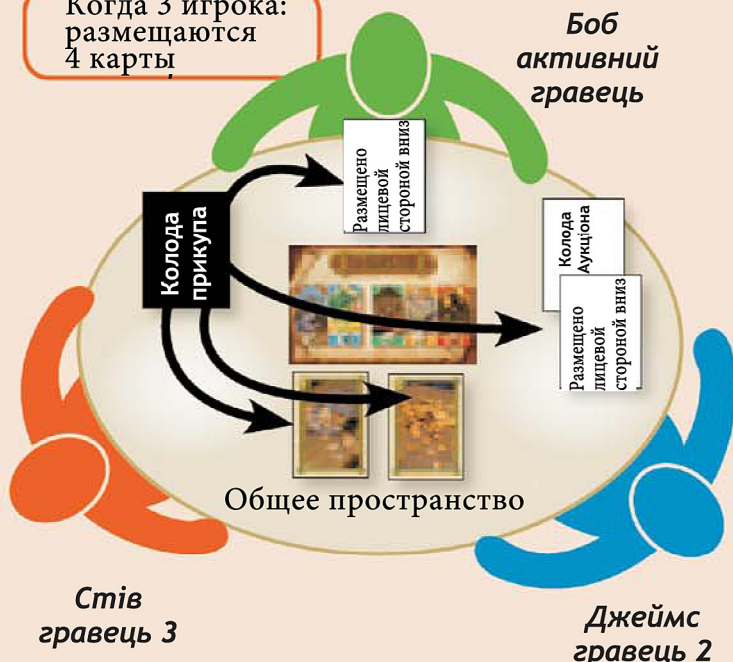
Примечание.

Игроки могут смотреть на карты в своих руках в любое время, но не на карты в руках других игроков.

Как только все карты были забраны из общего пространства, ход активного игрока завершается. Игрок, слева становится активным игроком.

Игроки продолжают поочередно выполнять ходы в фазе Даров, пока колода прикупа не иссякнет.

Когда 3 игрока:
размещаются
4 карты



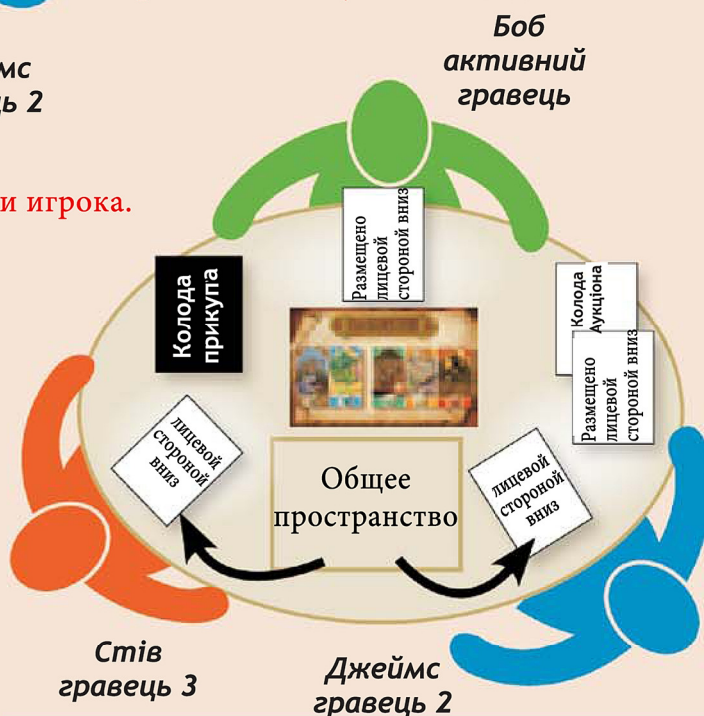
В конце он берет последнюю карту во время своего хода ("Золото 2"), которую он должен положить на общее пространство, поскольку другие варианты отсутствуют. После распределения карт Боб принимает карту, которую он разместил для себя и добавляет ее к картам что у него в руках. Джеймс, сидящий слева Боба, выбирает карту "Золото 2" из общего пространства, добавляет ее к картам в своих руках, и оставляет карту "Золото 1" для Стива, чтобы он ее взял и добавил к картам в своих руках. Ход Боба завершается. Следующий ход Джеймса.

Пример хода в Фазе Даров.

Боб является активным игроком. Играют три игрока.

Он должен выложить 4 карты.

Боб берет первую карту, смотрит на нее (и видит "Монах 1"). Он решает передать ее на колоду Аукциона. Он кладет ее лицевой стороной вниз на колоду Аукциона так, чтобы другие игроки не видели этой карты. Затем Боб берет вторую карту, смотрит на нее, ("Золото 1") и размещает ее в общем пространстве, кладя ее лицевой стороной вверх на игровую поверхность. Потом берет третью карту ("Монах 2"), которую он кладет на пространство перед собой.



Примечание.

Фаза Даров прекращается всякий раз, когда игрок получает карту Церкви (см. Специальные правила-карта Церкви).

Фаза 2: ФАЗА АУКЦИОНА

После фазы Даров, колода Аукциона тасуется, чтобы сформировать новую колоду и карты из этой колоды продать по одной с аукциона. Игрок, начинавший игру как первый активный игрок, является первым активным игроком в этой фазе.

Во время своего хода, активный игрок показывает верхнюю карту из колоды и кладет ее лицевой стороной вверх в центре стола. Затем игроки предлагают цену за карту, согласно правилам следующих. Как только карта приобретена, следующий игрок (слева от активного) становится активным игроком.

Примечание.

Поскольку легко забыть, кто является активным игроком в этой фазе, мы рекомендуем активному игроку брать колоду и размещать ее перед собой.

1) Общие правила аукциона

Активный игрок переворачивает верхнюю карту колоды, чтобы начать аукцион для этой карты. Игрок, сидящий слева от активного игрока должен сделать ставку или пасовать. Затем, двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок делает ставку или пасует. Предлагая цену, вы должны назвать цену выше, чем все предыдущие ставки в данном аукционе.

После того как вы спасовали, вы не можете предлагать цену, пока новая карта не появится на аукционе.

Торги продолжаются по часовой стрелке, пока не предложат наибольшую цену, т.е. торги могут проходить несколько кругов.

Примечание.

Если все игроки пасуют и никто не делает ставку, карту отбрасывают в отбой и ход активного игрока завершается.

Тот, кто предлагает самую высокую цену, оплачивает ставку путем отбрасывания некоторого количества карт из собственных рук (см. специальные правила ниже), и добавляет карту с аукциона к картам в своих руках. Если игрок не может заплатить сумму ставки, то на него налагается штраф.

Штраф.

Каждый из остальных игроков выбирает случайным образом карту из резерва игрока (из тех, что у него в руке), которого следует оштрафовать и добавляет ее в собственных карт. Карта, которая была на Аукционе, снова выставляется для торгов, а наказанный игрок не может участвовать в нем.

Вариант. Средневековый блеф.

Игрок, которого следует оштрафовать, должен сбросить 1 карту из рук, которая выбирается случайным образом игроком слева.

Наказанный игрок не может делать ставок на протяжении этого аукциона.

Фаза Аукциона продолжается до тех пор, пока все карты колоды будут либо проданы, либо скинуты в отбой.

2) Специальные правила аукциона для не Золотых карт

Когда активный игрок переворачивает карту, которая не является картой Золота, т.е. является картой Краски, Монаха, Апокрифа, Священной книги, Манускрипта или картой Церкви, применяются следующие правила:

- игроки предлагают цену, объявляя сколько Золота они готовы заплатить;
- при оплате, игрок может использовать любую комбинацию Золотых карт с собственной руки;
- игрок может быть вынужден заплатить больше золота, чем предложил (например, если игрок предложил 2 Золота, а имеет только карту 3 Золота);
- игрок с наиболее высокой ставкой показывает карты Золота, которые он использует, чтобы заплатить, отбрасывает их в отбой, и добавляет себе в руку приобретенную карту.

Пример.

Игра втроем. Боб является активным игроком. Он переворачивает карту "Апокрифы 2". Джеймс, который слева Боба, предлагает 1 Золото.

Стив пасует. Боб делает ставку в 3 Золота. Джеймс ставит 4 Золота.

Боб пасует.

Джеймс оплачивает ставку одной картой "2 Золота" и одной картой "3 Золота", затем добавляет карту "Апокрифы" в карты собственного резерва (те, что в руках).

Поскольку у Джеймса не было карты "1 Золото", то он не в состоянии заплатить такую сумму, которую он предложил, следовательно, теряет "1 Золото".



3) Специальные правила аукциона для карт Золота
Когда активный игрок переворачивает карту Золота для аукциона, вступают в действие такие правила:

- игроки делают ставки, объявляя количество карт,

которые готовы заплатить;

- игроки могут платить любым типом и комбинацией карт, которые они пожелают;
- тот, кто предложил наивысшую цену, платит путем размещения соответствующего количества карт лицевой стороной вниз в отбой, не показывая категории или стоимости этих карт другим игрокам.

Специальные правила для карт Церкви

В любой момент во время игры, как только игрок получает карту Церкви, игра немедленно прекращается. Далее играет карта Церкви, а затем она сбрасывается.

Примечание.

Карту Церкви игрок выбирает во время фазы Даров или выигрывает ее во время фазы Аукциона.

Итак, во время фазы Даров карту Церкви не получить, если она вытянута, а можно ее получить, только если активный игрок держит ее для себя или когда другой игрок выбирает ее из общего пространства.

Карта Церкви, размещенная в колоде Аукциона, в этот момент не играет.

Карта Церкви дает ее владельцу право изменять количество Очков Победы путем изменения одного или нескольких кубиков на Скрипториуме.

Игрок, который получает карту Церкви, может и не использовать ее.

В этом случае она скидывается в отбой.

- "+1" карта Церкви с одним кубиком позволяет игроку увеличить стоимость одной категории на 1 пункт.



- "-1" карта церкви с одним кубиком позволяет игроку уменьшить стоимость одной категории на 1 пункт.



- +1 "карта церкви с двумя кубиками позволяет игроку увеличить стоимость двух категорий на 1 пункт.



- "-1" карта церкви с двумя кубиками позволяет игроку уменьшить стоимость двух категорий на 1 пункт.

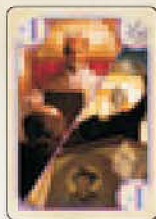


Модификатор

Количество кубиков, задействованных модификатором



- карта с обоими обозначениями "+ 1" и "-1" позволяет игроку увеличить или уменьшить стоимость одной категории на 1 пункт.



Примечание.

Возможность, предоставляемая картой Церкви с двумя кубиками должна использоваться для двух отдельных категорий или не использоваться вообще. Вы не можете изменять стоимость только одной категории на два пункта.

Следовательно, изменение значения стоимости соответствующей категории происходит за счет изменения значения стоимости на соответствующем кубике. После действия карты Церкви, эта карта откидывается в отбой.

• Пример.

Во время фазы Даров, Боб получает карту Церкви, выбрав первую карту (карта "Церкви -1 с двумя кубиками") для себя. Он временно прекращает выдачу карт, чтобы использовать возможности карты Церкви. Боб решает уменьшить значение Священных Книг с 2 до 1, а значение Краски с 3 до 2. Он устанавливает соответствующие два кубика, и затем продолжает свой ход.

• Победа в игре

Когда все карты в колоде приобретенные или отвергнуты, игроки определяют их стоимость в каждой из пяти категорий. Игроки группируют свои карты по категориям и суммируют их стоимость в каждой группе. Игрок с наибольшим количеством очков в этой категории получает Очки Победы в этой категории и принимает соответствующий кубик на скриптории и размещает его перед собой.

Примечание.

Цифры на картах не являются очками Победы. Они лишь используются, чтобы определить, кто победил в каждой категории.

Если у двух игроков одинаковое количество очков в категории, игрок с картой этой категории имеющий букву, которая ближе к букве "А" (в алфавитном порядке), побеждает в категории. Когда победители каждой категории были определены, игроки добавляют цифры на своих кубиках. Игрок с наибольшим количеством Очков Победы выигрывает игру. Если два или более игроков имеют одинаковые суммы на своих кубиках, то игрок с наибольшим количеством золота выигрывает игру. Если и дальше невозможно определить победителя, то победителем считается игрок, который выиграл в категории Монах.

- **Пример.** Игроки определяют количество очков в каждой категории, начиная с Монахов. Боб имеет 3 карты Монаха (2, 3, 4), что в сумме составляет 9 Монахов. Стив также карты Монахов, сумма которых составляет 9. Однако, Стив имеет карту "В", тогда как у Боба только карта "С". Таким образом Стив побеждает в категории. Он берет кубик Монаха со скриптории, что дает ему 5 Очков Победы. Процедура повторяется для других категорий. Наконец, Боб побеждает в трех категориях. На его кубиках: 2, 2 и 4, что в сумме дает 8 Очков Победы. На кубиках Стива 5 и 3, что в сумме тоже дает 8 очков. Но Стив имеет больше Золота. Следовательно, даже если они имеют одинаковое количество Очков Победы, в игре побеждает Стив.