



# Игра Антона Долгополова Русь и Литва КУПЕЧЕСТВО

- 2-5 игроков
- от 8 лет
- от 20 минут

## ОПИСАНИЕ.

Настольная игра «Купечество: Русь и Литва» перенесет игроков во времена объединения Русских земель и расцвета Великого княжества Литовского, а именно — в период с XIII по XVI вв. Игроки на время станут купцами, стремящимися преумножить свое состояние в исторических условиях того времени. Смена правителей, великие битвы, строительство монастырей, городов и кремлей — все это влияет на ход торговли, возможность путешествовать и пополнять запасы товаров. Игра начинается в момент восхождения Даниила Александровича на Московский престол, а заканчивается периодом правления Ивана Васильевича III Великого, объединившего Русское государство.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ.

Чтобы победить в игре, участники должны продавать ресурсы за монеты. Победителем становится тот, у кого на конец игры монет больше. Более подробно о продаже ресурсов и определении победителя Вы можете узнать в соответствующих разделах.

## КОМПОНЕНТЫ.

- Двустороннее игровое поле
- Карты событий — 50 шт
- Монеты — 45 шт
- Жетоны построек — 6 шт
- Жетоны ресурсов — 28 шт
- Фишки игроков — 6 шт
- Фишка хода — 1 шт
- Правила игры с исторической справкой



# СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД

## Пункт 1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ.

В зависимости от числа игроков (2-3 или 4-5) разложите на столе один из двух вариантов игрового поля. Для Вашего удобства в правом верхнем углу карты написано, для какого числа игроков предназначено данное поле.

## Пункт 2. ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ И ПОСТРОЕК.

Возьмите необходимое число жетонов построек и ресурсов и распределите их на карте:

Для количества игроков 2-3 возьмите по 4 жетона ресурсов каждого типа, по 2 жетона ярмарок и по 2 торговых портов.

Для количества игроков 4-5 возьмите по 5 жетонов ресурсов каждого типа, по 3 жетона ярмарок и по 3 торговых портов.

Перемешав все жетоны лицевой стороной вниз, расположите по одному ресурсу в каждой области и откройте, как показано ниже.



1. Перемешайте нужное число жетонов рубашкой вверх.
2. Не открывая, разложите по одному жетону в каждую игровую область.
3. Откройте жетоны.

## Пункт 3. КАРТЫ СОБЫТИЙ.

Если вы играете впервые, рекомендуем пропустить пункт 3 и перейти к пункту 4 «Завершение подготовки». В противном случае, собираем игровую колоду.

Правила сбора колоды для партии описаны в разделе «Карты событий».

Собранную колоду расположите рядом с картой. Вы можете расположить карты в открытую или в закрытую, как показано на рисунках ниже. В первом случае вы сможете просчитывать свои дальнейшие ходы, а во втором случае в игре будет больше неожиданных поворотов.

**ВАРИАНТ РАСКЛАДКИ, ДЛЯ ИГРЫ В ОТКРЫТУЮ.**



**ВАРИАНТ РАСКЛАДКИ, ДЛЯ ИГРЫ В ЗАКРЫТУЮ.**



- Эффект карты — это сноска внизу карты, указывающая, какое игровое событие происходит в этот ход. При смене карты событие заканчивает свое действие.
- В начале каждого хода тот, кто сидит рядом с картами, вслух читает карту соответствующего номера. В начале первого хода карту 1, второго — карту 2, и тд. Для удобства игроки могут воспользоваться фишкой хода.

## Пункт 4. ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ.

Достаньте из коробки жетоны монет и расположите их рядом с игровым полем.

Теперь нужно определить первого игрока, выбрать фишку и можно начинать игру!



## Порядок хода.

В начале первого хода каждый игрок, начиная с первого, выбирает любую область на карте и ставит на нее свою фишку. Игроки могут расположить фишки в одной области, однако ресурс сможет взять только игрок, который пришел в эту область первым.

Игроки расставляют фишки в области.



Действие 1 игрока (зеленый) — он забирает ресурс. Игрок 2 (красный) теперь не сможет взять его.



**В свой ход игрок может выполнить максимум три любых действия из перечисленных ниже:**

- 1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** — Переместить фишку своего купца в одну из соседних областей.
- 2. Торговля** — Взять ресурс, который находится в области, где расположена ваша фишка.
- 3. Продажа** — Продать ресурс и получить за него монеты.
- 4. ВОДНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** — Переместить фишку купца из области с торговым портом в другую область, где есть торговый порт.
- 5. Торговля на ярмарке** — Находясь в области с ярмаркой, вы можете взять один из свободных ресурсов в одной из смежных областей.

Выполнять действия можно в любом порядке и комбинации, или не выполнять вовсе.

Пример действий игроков в первый ход:



### ПРИМЕЧАНИЯ:

- Игрок не может переносить больше одного ресурса.
- Взять или отобрать ресурс у другого игрока нельзя, поэтому если все ресурсы, которые вы могли бы взять, уже заняты, в этот ход вы не сможете взять ресурс.

## ПРОДАЖА РЕСУРСА.

**Стоимость ресурса** зависит от того, насколько близко (по числу границ областей), в момент продажи, находится такой же ресурс или фишка другого игрока с таким же ресурсом. **Считается самый короткий путь.** За каждую границу до соседнего ресурса вы получаете одну монету. Однако, нельзя продать ресурс в области, где он находился изначально (это особенно важно для действия: торговля на ярмарке), а так же в областях с таким же ресурсом (Купец другого игрока, который переносит ресурс, в данном случае так же учитывается).

### Пример:

Игрок продает пушнину в Смоленске. Он рассчитывает самый короткий путь до ближайших ресурсов такого же типа. В данном случае самый короткий путь пересекает 3 границы областей, а значит, игрок получит 3 монеты.

После продажи ресурса положите его жетон рядом с собой. Это пригодится вам для некоторых игровых событий и определения победителя, в случае, если несколько игроков имеют на конец игры одинаковое количество монет.



## ПРОДАЖА РЕСУРСА НА ЯРМАРКЕ.

В области с «Ярмаркой» ресурсы всегда стоят две монеты (если карта хода показывает другое — верить карте). Так же, только на Ярмарке можно продать ресурс, если на карте больше не осталось ресурсов такого типа.



Игрок продает ресурс на ярмарке. Он получает за это две монеты. Если бы не было ярмарки он бы получил всего одну монету, так как в соседней области находится такой же ресурс.

## ПРОДАЖА РЕСУРСА В ТОРГОВОМ ПОРТУ.

В области с «Торговым портом» вы можете продать ресурс на одну монету дороже (если карта хода показывает другое — верить карте).



Игрок продает ресурс в торговом порту. По обычным правилам он получает 1 монету (ресурс есть в соседних областях), вдобавок он получает одну 1 монету с торгового порта, итого всего игрок получит 2 монеты.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ.

После того, как на карте не осталось ресурсов или подошел к концу последний ход игры, она заканчивается. Участники подсчитывают заработанные монеты и определяют победителя. Игрок набравший большее число монет побеждает. Если несколько участников имеют на конец игры одинаковое число монет, то побеждает тот, кто имеет наименьшее число ресурсов (продажа меньшего числа ресурсов за большее количество монет — показатель предприимчивости игрока). Если и здесь ничья, то побеждает игрок, имеющий наибольшее число ресурсов одного типа.

### Определение победителя:



### Определение победителя при одинаковой сумме монет:



## КАРТЫ СОБЫТИЙ.

Карты исторических событий — это 50 карт, которые позволят вам сделать игру еще более интересной, и, к тому же, это неплохой способ изучить ключевые даты периода объединения Русских земель и расцвета Великого княжества Литовского.

**Все карты можно разделить двумя способами:**

**1. На 6 направлений.** Эти направления представляют собой уже готовые колоды. Для удобства каждая карта имеет отметку с гербом и свой особый цвет на лицевой стороне:



**2. На 8 ходов.** Карты легко делятся благодаря обозначению номера хода на рубашке. По 6 карт на 1-8 ходы и 2 карты дополнительного (9) хода.




### СБОР КОЛОДЫ ИСТОРИЧЕСКИХ КАРТ.

- Самый простой способ собрать колоду — использовать одну из шести колод, которые мы собрали по историческому направлению. Выберите одно из направлений, представленных в первом пункте раздела «Карты событий» и соберите колоду, ориентируясь на герб и цвета, изображенные на лицевой стороне.
- Если игроки хотят неожиданных игровых поворотов, можно собрать случайную колоду. Тогда нам нужно перемешать все карты с 1-8 на рубашке, а затем вслепую вытащить по одной карте каждого хода.
- Вы всегда можете собрать собственную комбинацию из карт и играть с ней.

# ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА





## ОТМЕТКИ НА КАРТЕ: ВЕЛИКИЕ БИТВЫ.



**8 сентября 1380 года**

Крупное сражение между объединенным русским войском во главе с московским великим князем Дмитрием Донским и войском темника беклярбека части Золотой Орды Мамаю, состоявшееся к югу от впадения реки Непрядвы в Дон, на Куликовом поле. Победа русских войск в Куликовской битве стала важным, решающим шагом на пути к восстановлению единства Руси.



**15 июля 1410 года**

Решающее сражение «Великой войны» 1409-1411 годов, произошедшее на поле между Стембарком, Грюнвальдом и Лодовигово, на территории Государства Тевтонского ордена, в котором союз Королевства Польского и Великого княжества Литовского под предводительством короля Владислава II Ягайло и великого князя Литовского Витовта одержал решающую победу над войском Тевтонского ордена.



**8 октября — 11 ноября 1480 года**

Решающее сражение, произошедшее на берегу реки Угры, недалеко от Калуги, между Великим князем Московским Иваном III и ханом Большой Орды Ахматом, которое положило конец монголо-татарскому игу на севере и северо-востоке Руси, что позволило Русскому государству стать окончательно независимым.



**11 августа 1378 года**

Сражение между русской ратью под командованием Дмитрия Донского и войском Золотой Орды под командованием мурзы Бегича, произошедшее под Рязанью, на реке Воже.




**14 июля 1471 года**

Битва, произошедшая на левом берегу реки Шелонь, между московскими войсками во главе с воеводой Даниилом Холмским и новгородским ополчением под командованием сына Марфы Посадницы — Дмитрия Борецкого. В результате битвы Новгород потерпел поражение, что предопределило его подчинение Москве в будущем.



**15 июля 1240 года**

Сражение на реке Нева, в устье реки Ижора между Новгородским войском под командованием князя Александра Ярославича и шведским войском ярла Ульфа Фаса. Сражение проходило в ходе второго шведского крестового похода. В дальнейшем Александр Ярославич получил прозвище «Невский» по названию реки и битвы.







#### 5 АПРЕЛЯ 1242 ГОДА

Битва, произошедшая на льду Чудского озера, с участием народа ижоры, новгородцев и владимирцев под предводительством Александра Невского с одной стороны и войсками Ливонского ордена — с другой.



#### 22 АПРЕЛЯ 1216 ГОДА

Сражение между младшими сыновьями Всеволода Большое Гнездо и муромцами с одной стороны и соединенным войском из смоленской и новгородской земель, поддержавших претензии Константина Всеволодовича на Владимирский престол и возглавляемых Мстиславом Мстиславичем Удатным, с другой. Победу одержала смоленско-новгородская коалиция, решив таким образом в пользу Константина судьбу владимирского наследства. Произошла неподалеку от Юрьева-Польского вблизи реки Гизы.



#### 1 ИЮНЯ 1298 ГОДА

Сражение, произошедшее на берегах реки Аа (Гауя), у замка Treyden (ныне Турайдский замок), между рыцарями Ливонского ордена Меченосцев с одной стороны и союзными войсками архиепископа Рижского и литовского князя Витеня — с другой.



#### 18 ФЕВРАЛЯ 1268 ГОДА

Сражение, состоявшееся между ратями северорусских республик и княжеств против объединенных сил рыцарей Ливонского ордена и Датской Эстляндии вблизи крепости Везенберг.

### МОНЕТЫ:



**МЕДНАЯ ДЕНЬГА**  
Монета номиналом 1



**СЕРЕБРЯНАЯ ДЕНЬГА**  
Монета номиналом 3



**ЗОЛОТАЯ ДЕНЬГА**  
Монета номиналом 5