

# НАМЕСТНИК

ПОСТРОЙ ПИРАМИДУ ВЛАСТИ!



ПРАВИЛА ИГРЫ



Когда через века историки Лаара будут читать и переписывать хроники нынешних событий, им вряд ли удастся разобрать в истёртом рисунке Великой Игры отдельные ходы каких-то иных фигур, кроме королей. И главную роль отведут именно им — божественным императорам, неудержимым вождям, пронзительным владыкам. Им будут приписаны заслуги всех их подданных и подчинённых, чьи имена сотрутся во тьме веков. Это будут наши заслуги и наши имена, наместник.

Единственная память, которую мы можем оставить по себе, — наша держава, её долгий век, процветание граждан, зависть соседей. Тебе предстоит проявить все свои таланты, чтобы обеспечить империи ещё год-другой в анналах Лаара. Готов ли ты к такому испытанию, друг мой? Созрел ли ты для политической игры или будешь учиться её правилам по ходу партии? Готов спорить, ты ещё не раз проклянёшь тот день, когда привлёк высочайшее внимание к своей особе.

Но отступать поздно. Назначение получено, и теперь это дело чести — доказать всем, что в любой непонятной ситуации ставить надо на тебя. Учись балансировать, думай наперёд, просчитывай встречные ходы и не гнушайся перенимать опыт предшественников. И не прощай неуважения: здесь государство — это ты. Держись, наместник, всё только начинается. Как знать, может быть, история Лаара запишет и твоё имя...



## СОСТАВ ИГРЫ

«Наместник» — это настольная игра для 1–4 участников. В борьбе за власть над фэнтезийным миром Лаар игроки привлекают на свою сторону разнообразных союзников — от странника до кронпринца — и выпускают всевозможные законы. В ходе игры каждый участник выстраивает собственную пирамиду власти, наращивая военную и магическую мощь своего государства, развивая науку, увеличивая собственное могущество и добывая драгоценные камни для дальнейшего развития. Тот из игроков, кто к концу партии заработает больше очков власти, станет повелителем всего Лаара — и победителем в игре!

- 64 карты персонажей
- 24 карты законов
- 4 аукционные карты
- 64 жетона драгоценных камней  
(по 16 синего, красного, зелёного и жёлтого)
- 33 двусторонних жетона магии/науки
- 17 двусторонних жетонов атаки/защиты
- 54 жетона очков власти  
(по 8 жетонов номиналом 2, 3, 10, 12 очков, по 4 жетона номиналом 4, 5, 7, 8, 15 очков, 2 жетона номиналом 6 очков)
- 24 бонусных жетона за магию  
(20 двусторонних жетонов номиналом +2/+3, 4 жетона номиналом +5)
- 12 бонусных жетонов за круги  
(по 2 жетона номиналом +2 и по 1 жетону номиналом +4 синего, красного, зелёного и жёлтого цветов)
- 4 ширмы
- Правила игры

### Карта персонажа



Цветной сектор

Цветной сектор

Цена розыгрыша и награда

Иллюстрация

Порядковый номер

Название

Цветные сектора

### Карта закона



Цветной сектор

Цветной сектор

Игровой текст

Порядковый номер

Цветные сектора



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите посередине стола четыре аукционные карты так, чтобы они образовали длинную линию. Порядок карт в этой линии не имеет значения, но все стрелки должны указывать в одну и ту же сторону **1**.

Разместите жетоны магии/науки, атаки/защиты, очков власти, а также бонусные жетоны отдельными кучками посередине стола **2**.

Подготовьте резерв драгоценных камней. На каждого игрока в резерв должно быть по 4 камня каждого цвета. Если вы играете вдвоём, вам понадобится 32 жетона драгоценных камней (по 8 каждого цвета), втроём — 48 жетонов (по 12 каждого цвета), вчетвером — все 64 жетона. Разместите резерв драгоценных камней посередине стола **3**, а лишние жетоны уберите в коробку.

Каждый игрок берёт себе ширму **4**. В ходе игры участники хранят свои жетоны драгоценных камней за ширмами. Никто из соперников не должен видеть, какие жетоны лежат за ширмой игрока.

Каждый игрок берёт из резерва по 2 драгоценных камня каждого цвета (всего 8 жетонов), кладёт их себе за ширму, случайным образом выбирает два из полученных жетонов и возвращает их в резерв. Таким образом, за ширмой каждого игрока в начале партии лежит 6 жетонов драгоценных камней **5**.

Перетасуйте карты персонажей и раздайте каждому игроку по 4 карты. Каждый игрок выбирает одну из полученных карт, кладёт её перед собой лицевой стороной вверх и получает бонус, указанный в её нижней строке **6**. Эта карта становится первой картой в пирамиде власти игрока. Затем игрок выбирает ещё одну из полученных карт и добавляет её себе в руку. Оставшиеся 2 полученные карты игрок возвращает в колоду.

Случайным образом разделите колоду персонажей на две: большую из 48 карт и малую из 16 карт. Большую положите лицевой стороной вниз рядом с аукционными картами **7**. Малую положите лицевой стороной вниз с другой стороны от аукционных карт **8**.

Откройте 4 карты из большой колоды и положите их рядом с аукционными картами, у основания стрелок **9**. Первая открытая карта кладётся рядом с самой левой аукционной картой, вторая — рядом со следующей и т. д.

Перетасуйте колоду законов и сдайте каждому игроку по 3 карты из неё **10**. Оставшуюся колоду положите лицевой стороной вниз рядом с малой колодой **11**. Игроки держат свои карты законов на руке, не показывая соперникам.

## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ (вид сверху)





# ХОД ИГРЫ

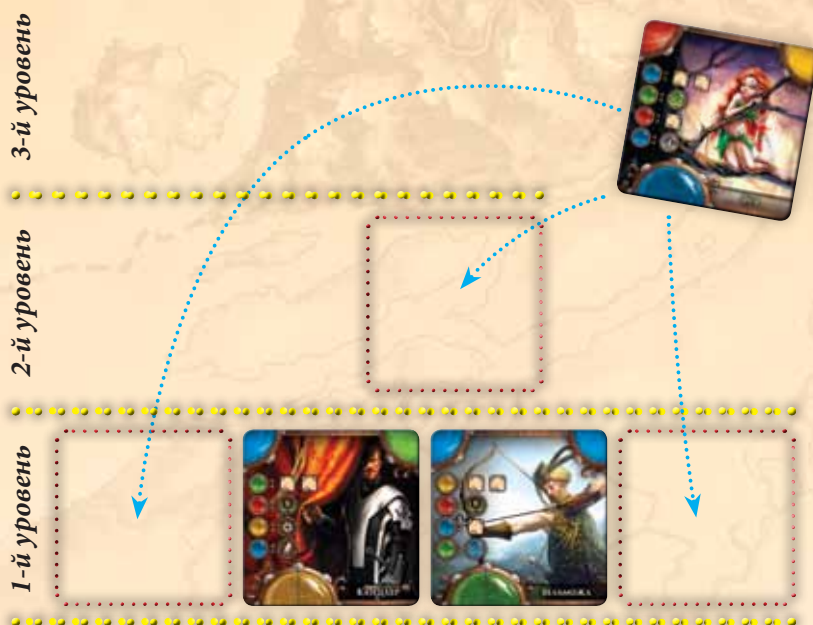
Ваша цель — набрать больше всего очков к концу игры. Постарайтесь получить максимальную выгоду от своих карт, выкладывая их на верхние уровни пирамиды власти.

Партия продолжается ровно 12 ходов — пока не будут открыты все карты из большой колоды. Каждый ход делится на 2 фазы. В каждой фазе все игроки действуют одновременно.

- I. **Фаза аукциона** — каждый игрок может приобрести одну из карт персонажей, выставленных на аукцион.
- II. **Фаза развития** — каждый игрок может разыграть до 3 карт с руки.

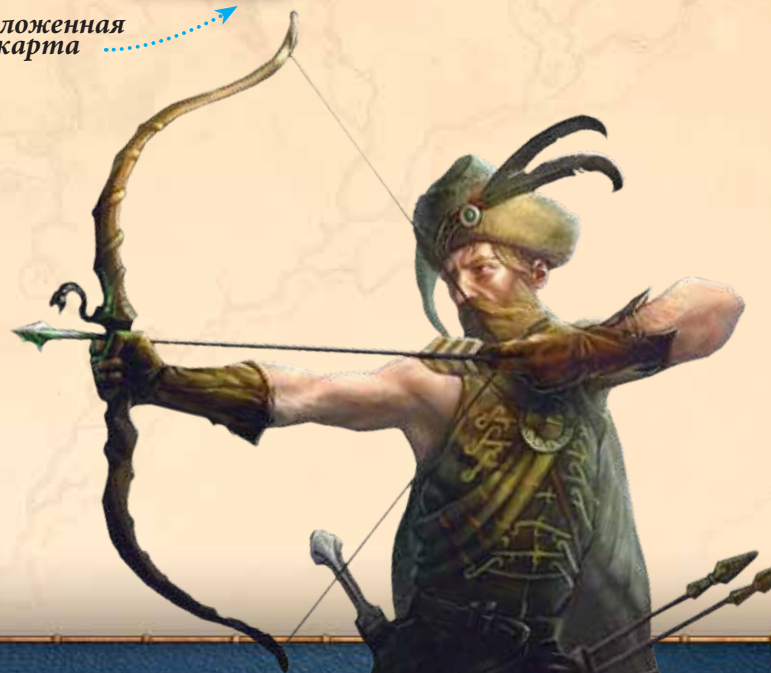
Все карты, которые игрок разыгрывает в ходе партии, размещаются в открытую в его пирамиде власти. Пирамиды игроков не закрываются ширмами и в любой момент игры видны всем участникам. Все карты в пирамиде должны лежать рядом друг с другом. Нижний ряд карт в пирамиде называется первым уровнем, следующий — вторым и так далее вплоть до пятого уровня. Каждая карта следующего уровня должна опираться на две карты предыдущего уровня — таким образом, чтобы цветные сектора на всех трёх картах образовывали круг (необязательно одноцветный).

*В начале игры в вашей пирамиде власти лежит только одна карта — на первом уровне. Разыгрывая первую карту, вы можете выложить её справа или слева от этой первой карты. Следующую карту вы сможете сыграть как справа или слева от уже разыгранных, так и на второй уровень пирамиды, «поставив» её на две карты первого уровня.*



В ходе игры вы не можете переключивать или убирать из пирамиды уже разыгранные карты, если только текст закона не позволяет вам это сделать. В пирамиде может быть не больше пяти уровней, однако длина её основания ничем не ограничена.

- Карты считаются соседними, даже если они находятся на разных уровнях. Одна карта может быть соседней для 6 разных карт.
- Некоторые карты законов предписывают вам подложить одну карту под другую. Это не считается розыгрышем карты. Вы не платите за подкладывание одной карты под другую и не получаете за эту карту награды.
- Свободной картой называется крайняя карта в ряду, на которую не опирается ни одна карта следующего уровня и под которую не подложено других карт.





## I. ФАЗА АУКЦИОНА

В этой фазе между игроками разыгрываются карты персонажей, лежащие в открытую посередине стола. Каждая такая карта лежит рядом с аукционной картой определённого цвета. Чтобы приобрести карту персонажа, игрок должен поставить жетон драгоценного камня того же цвета, что и соответствующая аукционная карта.

**Пример:** карта «Капитан» лежит рядом с жёлтой аукционной картой. Чтобы получить «Капитана», вы должны поставить жёлтый драгоценный камень.



Каждый игрок решает, какую из выставленных на аукцион карт он хотел бы приобрести, берёт из-за ширмы один жетон соответствующего цвета и зажимает его в кулаке. Все игроки делают это одновременно и независимо друг от друга. Затем игроки разом раскрывают кулаки, показывая, какие жетоны они поставили.

Если тот или иной цвет выбрал только один игрок, он получает соответствующую карту персонажа и сбрасывает поставленный жетон в общий резерв. Фаза аукциона для этого игрока заканчивается.

Если двое или больше игроков выбрали один и тот же цвет, все они сбрасывают поставленные жетоны в общий резерв, но не получают карт. Эти игроки смогут принять участие в новом аукционе в этой фазе. Исключение — если двое игроков выбрали цвет, рядом с которым лежат две карты (см. ниже).

Игрок вправе отказаться от участия в аукционе. В этом случае он не зажимает в кулаке никаких жетонов, но всё равно выставляет руку со сжатым кулаком, как будто поставил жетон. Когда все ставки сделаны, игрок раскрывает пустую ладонь и объявляет, что он спасовал (см. ниже). Он не получает карт, но и не участвует в дальнейших аукционах в этой фазе.

После того как подведены итоги первого круга аукциона, для тех игроков, кто не получил карт и не спасовал, по тем же правилам проводится второй круг аукциона. Если и после этого остались игроки, которые не спасовали и не получили карт, проводится третий, заключительный круг аукциона. Игроки, которым не досталось карт по итогам третьего круга, считаются спасовавшими.

### Обратите внимание:

- Игрок не может претендовать на карту, если у него за ширмой нет жетона соответствующего цвета.
- Игрок не может получить карту на аукционе, не поставив ни одного жетона (исключение: жетоны атаки, см. далее).
- Все поставленные жетоны сбрасываются в общий резерв, даже если они не принесли карт своим владельцам.
- В течение хода каждый игрок может приобрести на аукционе максимум 1 карту.
- Если игрок получил карту или спасовал, он больше не может участвовать в аукционе на протяжении текущего хода.
- Аукцион не может продолжаться дольше трёх кругов.
- Нельзя поставить жетон такого цвета, которому не соответствует ни одна карта персонажа.

Карты, приобретённые на аукционе, добавляются на руки игрокам, но пока ещё не считаются разыгранными. Игроки разыгрывают эти карты (выкладывая их в свои пирамиды и получая награду) в фазу развития.

Если все игроки согласны, перед аукционом они могут договориться, кто какой цвет поставит. Однако такие договорённости не обязательны к исполнению. Кроме того, игрокам запрещено меняться драгоценными камнями, жетонами и картами, а также показывать соперникам, что лежит за их ширмами, если карта закона не предписывает им обратного.

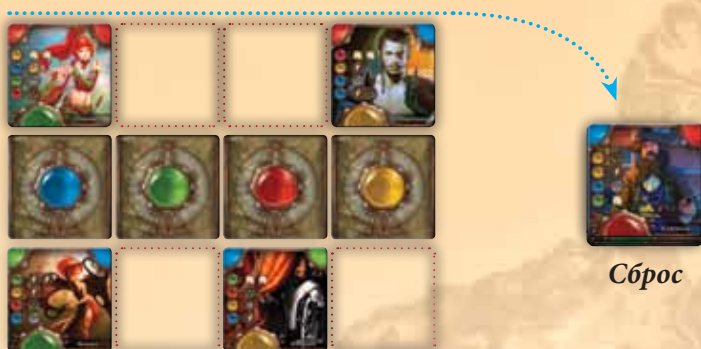
Начиная со второго хода игры может получиться так, что рядом с одной аукционной картой лежат две карты персонажей (одна у основания стрелки, другая — у её острия). Если такой цвет выбрал только один из игроков, он может взять любую из двух карт по своему выбору (но не обе). Если такой цвет выбрали два игрока, они могут договориться, кому из них какая карта достанется. В таком случае они получают карты и не участвуют в дальнейших кругах аукциона. Однако если оба игрока претендуют на одну и ту же карту, они не получают карт и идут на следующий круг аукциона. Наконец, если три или четыре игрока выбрали цвет, которому соответствуют две карты персонажей, никто из них не получает карт, после чего проводится ещё один круг аукциона.





Когда каждый игрок либо приобрёл по карте, либо спасовал (после третьего круга все, кто не получил карту, пасуют автоматически), аукцион заканчивается. Все карты персонажей, которые лежат у острия стрелок, нарисованных на аукционных картах, уходят в сброс. Все карты, которые лежат у основания этих стрелок, перекладываются по стрелкам на другую сторону аукционных карт. Из большой колоды открываются четыре новые карты персонажей и раскладываются у основания стрелок, как при подготовке к игре.

Если из большой колоды выложены четыре последние карты персонажей, значит, **следующий** ход будет последним в партии.

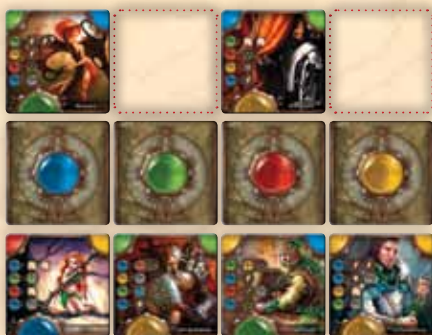


*Сбросьте все карты, лежащие у острия стрелок.*



*Переместите карты от основания стрелок к их остриям.*

Большая колода



*Выложите к основанию стрелок четыре карты из колоды.*

## ЕСЛИ ИГРОК СПАСОВАЛ

Игрок считается спасовавшим в двух случаях:

- в ходе аукциона он не стал зажимать в кулаке жетон и раскрыл пустую ладонь (это может произойти на любом круге аукциона);
- по итогам трёх кругов аукциона игрок не смог приобрести ни одну карту персонажа.

Сразу после того, как игрок спасовал, он берёт из резерва 3 жетона драгоценных камней любых цветов на свой выбор. При этом за каждый жетон науки в своей пирамиде (см. ниже) игрок может взять ещё один драгоценный камень. Взятые жетоны игрок кладёт за свою ширму.

Если одновременно спасовало несколько игроков, они берут жетоны по очереди, начиная с того, в чьей пирамиде находится карта с наименьшим порядковым номером, и далее по возрастанию наименьших номеров карт в пирамиде. В свою очередь игрок берёт сразу все положенные жетоны.

### Обратите внимание:

- Если в резерве не осталось жетонов какого-либо цвета, игрок не может взять жетоны этого цвета.
- Если в резерве не хватает жетонов, игрок берёт столько жетонов, сколько может.
- Если в резерве не осталось жетонов драгоценных камней, игрок ничего не получает.
- Игрок не может спасовать дважды в ход.





## II. ФАЗА РАЗВИТИЯ

В этой фазе игроки разыгрывают карты в 3 раунда.

В начале раунда каждый игрок выбирает карту, которую он хочет сыграть, и выкладывает её перед собой на стол лицевой стороной вниз. Если игрок не хочет играть карту, он может:

1. либо спасовать,
2. либо сбросить карту и получить из резерва 2 жетона драгоценных камней любого цвета на свой выбор.

Игрок, который спасовал, до конца текущей фазы не может разыгрывать карты. Пасуя в этой фазе, игрок не получает драгоценных камней.

Игроки, желающие разыграть карты с руки, выбирают их независимо друг от друга. Затем они одновременно вскрывают выбранные карты и разыгрывают их в порядке возрастания номеров: сначала игрок, выбравший карту с наименьшим порядковым номером, выкладывает её в свою пирамиду и использует её свойство, потом то же самое делает игрок, выбравший карту со следующим по порядку номером, и т. д.

Чтобы разыграть карту персонажа, игрок выбирает доступное место в своей пирамиде власти и выплачивает цену розыгрыша этой карты в зависимости от того, на какой уровень он хочет её выложить. В левой части каждой карты персонажа есть четыре строки, которые соответствуют четырём уровням пирамиды (нижняя строка — первый уровень, далее второй, третий и верхняя строка — четвёртый уровень). Перед двоеточием в каждой строке указано, какой камень нужен для розыгрыша данной карты на соответствующий уровень. При этом вы должны заплатить не только за тот уровень, на который выкладываете карту, но и за все предыдущие уровни.

**Пример:** выкладывая «Капитана» на первый уровень пирамиды, вы должны заплатить 1 зелёный драгоценный камень (в нижней строке этой карты изображён зелёный круг). Выкладывая эту же карту на второй уровень, вы платите 1 зелёный камень (за нижнюю строку) и 1 синий (за вторую снизу строку). «Капитан» на третьем уровне обойдётся в 1 зелёный, 1 синий и 1 жёлтый камень, а на четвёртом — в 1 зелёный, 1 синий и 2 жёлтых.



Карта закона разыгрывается бесплатно, в любое доступное место в пирамиде власти игрока, за исключением пятого уровня. Сразу после розыгрыша карты закона срабатывает свойство, описанное в тексте карты. Это свойство может как действовать однократно, так и влиять на игру на протяжении всей партии. В любом случае карта закона остаётся в пирамиде игрока.

Все карты разыгрываются в пирамиду по следующим правилам:

- На первый уровень карту можно выложить справа или слева от уже имеющихся в пирамиде карт этого уровня.
- Карта, которая выкладывается на второй уровень и выше, должна опираться на две карты предыдущего уровня — так, чтобы на стыке этих трёх карт образовался цветной круг (необязательно одноцветный).
- Если в результате розыгрыша карты в вашей пирамиде образовался одноцветный круг, вы сразу же берёте из резерва жетон драгоценного камня этого цвета (если там остались такие жетоны).
- Чтобы разыграть карту персонажа на пятый уровень, вам надо заплатить камни, необходимые для её розыгрыша на четвёртый уровень, плюс ещё один камень, указанный в верхней строке карты. Например, разыгрывая «Капитана» на пятый уровень, вы платите 1 зелёный, 1 синий и 3 жёлтых камня.
- Жетоны, потраченные на приобретение карты в фазе аукциона, не имеют никакого отношения к тем жетонам, которые вы должны потратить для розыгрыша карты. Это разные траты, никак не связанные друг с другом.
- Оплачивая розыгрыш карт, игрок берёт нужные жетоны из-за своей ширмы и возвращает их в общий резерв.

Разыграв карту, вы получаете за неё награду. Награда, как и цена розыгрыша, зависит от того уровня пирамиды, на который вы разыграли карту. Однако, в отличие от оплаты, вы не получаете награду за предыдущие уровни — только ту награду, которая указана в соответствующей строке.

**Пример:** разыграв «Капитана» на первый уровень пирамиды, вы берёте 1 карту из колоды законов или малой колоды персонажей (как указано в нижней строке на этой карте). Разыгрывая эту же карту на второй уровень, вы получите 5 жетонов драгоценных камней (вторая снизу строка). На третьем уровне «Капитан» приносит жетон магии, а на четвёртом — 12 очков власти.

Разыграв карту персонажа на пятый уровень, вы либо получаете её награду за первые три уровня, либо кладёте на неё жетон 15 очков власти.

**Пример:** разыграв «Капитана» на пятый уровень, либо возьмите 1 карту, 5 драгоценных камней и положите на него жетон магии, либо положите на него 15-очковый жетон.

Когда все игроки получили награду за разыгранные карты, начинается следующий раунд фазы развития.

После трех раундов фазы развития или после того, как все игроки спасовали, начинается фаза аукциона следующего хода.



## КАКОЙ БЫВАЕТ НАГРАДА



### Жетоны драгоценных камней

Игрок берёт из резерва указанное количество драгоценных камней (любых цветов, в любом сочетании по своему выбору). Если в резерве недостаточно жетонов, игрок берёт столько жетонов, сколько может. Если резерв полностью исчерпан, игрок не получает драгоценных камней. Все взятые жетоны игрок помещает за свою ширму.



### Карты из малой колоды или из колоды законов

Игрок берёт на руку указанное количество карт законов или персонажей из малой колоды (по своему выбору). Если игрок должен взять две карты, он может взять обе из одной колоды или по одной из каждой. Игрок добавляет взятые карты на руку. Он может разыгрывать карты с руки (как законов, так и персонажей) в фазу развития.



### Очки власти

Игрок берёт жетон очков власти с указанным номиналом и кладёт его на эту карту. В конце партии эти очки будут добавлены к общему счёту игрока. В той маловероятной ситуации, если в резерве нет жетона очков нужного номинала, вы можете заменить его несколькими жетонами меньшего номинала, однако имейте в виду, что подобная комбинация будет считаться одним жетоном очков власти.



### Атака

Игрок берёт жетон атаки и кладёт его за свою ширму. Несмотря на то, что атака и защита — это две стороны одного жетона, не имеет значения, какой стороной вверх он лежит за ширмой, поскольку жетоны защиты могут находиться только в пирамиде власти. Если у вас за ширмой есть жетон атаки, в фазе аукциона вы можете зажать его в кулаке вместо обычной ставки. В таком случае вы можете сразу взять любую из выставленных на аукцион карт — до того, как их начнут брать другие игроки. Поставленный жетон атаки уходит в резерв. Вы не участвуете в следующих кругах аукциона, если они будут (так как получили карту). Если вы взяли последнюю карту, соответствующую одному из цветов, все прочие игроки, поставившие на этот цвет, теряют свои ставки и в этом круге аукциона не получают ничего. Если несколько игроков использовали вместо обычной ставки жетон атаки, первым карту берёт тот из игроков, в чьей пирамиде находится карта с наименьшим порядковым номером. В конце партии оставшиеся у вас жетоны атаки отнимают очки власти у соперников.



### Защита

Игрок берёт жетон защиты и кладёт его на эту карту. Обратите внимание, что защита и атака — это две стороны одного жетона,

и в данном случае нужно положить такой жетон «защитной» стороной вверх. В ходе партии жетоны защиты не влияют на игру, зато при финальном подсчёте могут принести очки власти, а также защищают от атаки соперников.



### Наука

Игрок берёт жетон науки и кладёт его на эту карту (некоторые карты на четвёртом уровне приносят 2 жетона науки). Обратите внимание, что наука и магия — это две стороны одного жетона и в данном случае нужно положить такой жетон «научной» стороной вверх. Жетоны науки позволяют своему владельцу брать дополнительные камни, если он спасовал. Например, если у игрока в пирамиде 4 жетона науки, он сможет взять  $3 + 4 = 7$  камней, если спасует. Кроме того, эти жетоны могут принести очки власти при финальном подсчёте.



### Магия

Игрок берёт жетон магии и кладёт его на эту карту (некоторые карты на четвёртом уровне приносят 2 жетона магии). Обратите внимание, что магия и наука — это две стороны одного жетона и в данном случае нужно положить такой жетон «магической» стороной вверх. В ходе партии жетоны магии не влияют на игру, зато могут принести много очков власти при финальном подсчёте.



### Неисчерпаемый камень

Игрок берёт из резерва жетон драгоценного камня указанного цвета и кладёт его на эту карту. Если в резерве нет жетона нужного цвета, он может взять его из-за своей ширмы. Если же и там нет нужного жетона, игрок не кладёт его (тем самым не получая награду). Если у вас есть неисчерпаемый камень какого-либо цвета, раз за ход вы можете объявить, что используете его, когда вам надо потратить камни в фазе развития. В этом случае вы сокращаете текущую трату на один жетон данного цвета. Например, если вам надо потратить 2 синих камня и 1 жёлтый и у вас есть неисчерпаемый камень синего цвета, вы можете объявить о его использовании и потратить 1 синий и 1 жёлтый жетон. Если у вас несколько неисчерпаемых камней, вы можете воспользоваться любыми из них при каждой трате, однако каждый такой камень может быть использован только раз в ход. Жетон драгоценного камня остаётся лежать на карте в вашей пирамиде и может быть использован в следующих ходах по тем же правилам.



### Бонусный жетон (за магию или за круги)

Игрок берёт из резерва изображённый жетон и кладёт его на эту карту (обратите внимание, что жетоны отличаются не только символом, но и номиналом). В ходе партии бонусные жетоны не влияют на игру, зато могут принести очки власти при финальном подсчёте.



# КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если в конце фазы аукциона из большой колоды персонажей выложены 4 последние карты, значит, **следующий** ход будет последним в партии. Этот последний ход доигрывается до конца, после чего игроки приступают к определению победителя.

Первым делом игроки убирают ширмы и сбрасывают с руки все неразыгранные карты законов и персонажей. Затем они могут использовать оставшиеся у них жетоны драгоценных камней для «перекраски» секторов в кругах, образованных на стыке трёх карт. Чтобы изменить цвет сектора, игрок должен положить на него жетон того цвета, в который хочет «перекрасить» этот сектор. Обратите внимание, что каждый круг состоит из четырёх секторов: два сектора по верхним углам нижних карт и ещё два сектора на нижней стороне верхней карты. За счёт «перекраски» секторов игрок может сделать разноцветные круги в своей пирамиде одноцветными (однако в этом случае он не получит камень данного цвета, поскольку одноцветный круг появился не в результате розыгрыша карты).

Когда игрок «перекрасил» все сектора, которые мог и хотел «перекрасить», он подсчитывает свои очки власти в следующем порядке:

1. Очки за одноцветные круги
2. Очки за неисчерпаемые камни
3. Очки за карты законов
4. Очки за жетоны очков
5. Очки за магию
6. Очки за собранные наборы
7. Штрафные очки за жетоны атаки

## 1. Очки за одноцветные круги

За каждый одноцветный круг в своей пирамиде игрок получает столько очков власти, на каком уровне находится **верхняя** карта, образующая этот круг. Кроме того, некоторые бонусные жетоны дают дополнительные очки за каждый круг определённого цвета. Например, если у вас есть зелёный круг между первым и вторым уровнями (базовой ценностью 2 очка) и бонусный жетон, дающий +4 очка за зелёный круг, то за этот круг вы получите  $2 + 4 = 6$  очков.



## 2. Очки за неисчерпаемые камни

За каждый неисчерпаемый камень в своей пирамиде игрок получает столько очков власти, на каком уровне лежит этот камень. Кроме того, бонусные жетоны за круги дают дополнительные очки и за неисчерпаемые камни своего цвета. Например, если у вас есть жёлтый неисчерпаемый камень на третьем уровне (базовой ценностью 3 очка) и бонусный жетон, дающий +4 очка за жёлтый круг, то за этот камень вы получите  $3 + 4 = 7$  очков.



## 3. Очки за карты законов

В тексте каждой карты закона, которая в конце партии даёт очки власти, указано, за что именно она их приносит и в каком количестве. Карты закона приносят очки только в том случае, если находятся в пирамиде.

Положите на эту карту не больше 8 камней из-за своей ширмы. В конце игры получите 8 за каждый камень на этой карте.

## 4. Очки за жетоны очков

Каждый жетон очков власти в пирамиде игрока приносит ему очки согласно своему номиналу.



## 5. Очки за магию

Каждый жетон магии в пирамиде игрока даёт ему столько очков, каков суммарный бонус на всех бонусных жетонах магии в его пирамиде. Например, если в вашей пирамиде 3 жетона магии, 1 бонусный жетон магии на +5 очков и 1 бонусный жетон магии на +2 очка, вы получите за каждый жетон магии  $5 + 2 = 7$  очков — итого 21 очко. Чтобы игрок получил очки за магию, в его пирамиде должны быть и жетоны магии, и бонусные жетоны магии. Если жетоны одного вида есть, а другого нет, игрок не получает очков за магию.



## 6. Очки за собранные наборы

Игрок получает по 12 очков власти за каждый набор из трёх жетонов (защиты, магии и науки) в своей пирамиде. В такой набор входят 1 жетон защиты, 1 жетон магии и 1 жетон науки, причём один и тот же жетон не может входить в несколько наборов. Например, если в вашей пирамиде 2 жетона защиты, 5 жетонов магии и 3 жетона науки, вы получите 24 очка за 2 полных набора.



## 7. Штрафные очки за жетоны атаки

Игрок подсчитывает, сколько непотраченных жетонов атаки осталось на конец игры у всех его соперников. За каждый такой жетон игрок теряет 4 очка власти. Однако каждый жетон защиты у игрока нейтрализует один вражеский жетон атаки. Например, если у одного из ваших соперников осталось 2 жетона атаки, а у другого — 3 жетона атаки, вы потеряете  $4 \times (2 + 3) = 20$  очков. Если бы в той же ситуации у вас было 2 жетона защиты, вы потеряли бы  $4 \times (2 + 3 - 2) = 12$  очков.



Игрок, набравший по итогам финального подсчёта больше всех очков власти, становится победителем.



## ОГРАНИЧЕНИЯ НА КАРТЫ И ЖЕТОНЫ

Карты в колодах никогда не возобновляются. Если карта была сброшена по какой-либо причине, она уже не вернётся в игру в этой партии. Если колода исчерпана, никто из игроков не может взять из неё карту.

Число жетонов драгоценных камней также строго ограничено и зависит от количества игроков. Если жетонов какого-либо цвета не осталось в резерве, игроки не могут брать такие жетоны, пока кто-нибудь не потратит такой жетон и не вернёт его в резерв. Нельзя добавлять в игру жетоны камней или заменять их чем бы то ни было.

Все остальные жетоны включены в комплект игры в достаточном количестве, но в исключительных случаях их может не хватить. Тогда игроки вправе использовать вместо недостающих жетонов монеты или другие заменители.

У игрока за ширмой может быть сколько угодно жетонов, а на руке — сколько угодно карт. Пирамида может состоять из любого числа карт, однако в ней не должно быть больше пяти уровней.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Если вы играете в «Наместника» в одиночку, в игру вводится виртуальный соперник, который действует только в фазе аукциона. Подготовьтесь к игре по обычным правилам (положите в резерв по 4 жетона каждого цвета, возьмите свои стартовые жетоны камней и карты). Каждый ход состоит из фазы аукциона и фазы развития, как обычно. После того как вы сделали свою ставку на аукционе, не глядя вытяните из коробки один из отложенных туда жетонов драгоценных камней. Это будет ставка вашего виртуального соперника. Если она совпала с вашей, сбросьте свою ставку в резерв, а ставку соперника — в коробку и проведите новый круг аукциона по тем же правилам. Если же виртуальный соперник выбрал другую карту, вы получаете карту согласно своей ставке, как обычно,

а карта, которую должен забрать соперник, сбрасывается (если соперник может выбрать из двух карт, он всегда сбрасывает карту, которая лежит у основания стрелки). Если виртуальный соперник выбрал цвет, которому не соответствует ни одна карта персонажа, считается, что он поставил жетон атаки: сбросьте любую карту на свой выбор из тех, которые останутся на аукционе после того, как возьмёте свою карту. Всегда возвращайте все «ставки» виртуального соперника в коробку, следите за тем, чтобы эти жетоны не попали в резерв.

Играя в одиночку, вы никогда не можете проиграть. Записывайте набранные очки после каждой партии и стремитесь к тому, чтобы каждый следующий раз зарабатывать больше очков власти.

## ВАРИАНТ ПРАВИЛ

Играя вдвоём или втроём, вы также можете добавить в игру виртуального соперника — по правилам, описанным в предыдущем разделе. При желании вы можете даже сыграть с двумя или тремя «виртуалами» — главное, чтобы общее число игроков не превышало четырёх.

В таком случае просто тяните из коробки два или три жетона. При этом:

- Если два «виртуала» поставили на один цвет, которому соответствует только одна карта персонажа, эта карта не сбрасывается, а «виртуалы» участвуют в следующем круге аукциона (если он будет).
- Если два «виртуала» поставили на один цвет, которому соответствуют две карты, обе эти карты сбрасываются, а эти «виртуалы» больше не

участвуют в текущем аукционе. Однако если тот же цвет выбрал ещё кто-то из игроков, то карты не сбрасываются и аукцион продолжается.

- Если игрок и виртуальный соперник поставили на один цвет, которому соответствуют две карты, то у игрока есть выбор: либо продолжать аукцион (и карты не сбрасываются), либо взять карту у острия соответствующей стрелки (карту у основания стрелки сбрасывает «виртуал»).
- В каждом круге аукциона должен участвовать хотя бы один игрок. Если все игроки взяли карты или спасовали на предыдущих кругах, следующий круг не проводится.

## РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

Большинство действий в «Наместнике» игроки совершают одновременно. Однако иногда возникают ситуации, в которых необходимо установить порядок действий (например, в резерве осталось мало жетонов драгоценных камней, на которые претендует несколько игроков). В таком случае игроки должны действовать в порядке возрастания номеров своих карт.

Сначала действует игрок, в чьей пирамиде есть карта с наименьшим номером (среди всех игроков-претендентов). Он полностью завершает своё действие, затем действует тот игрок, чья наименьшая карта в пи-

рамиде следующая по возрастанию, и т. д. В частности, таким способом следует воспользоваться, если в фазе аукциона несколько игроков поставили жетоны атаки: тот из них, у кого есть карта с наименьшим номером, будет первым выбирать карту с аукциона.

Единственный спор, который не может быть разрешён с помощью порядковых номеров карт, — это спор во время аукциона, когда несколько игроков поставили один и тот же цвет. Для таких игроков проводится следующий круг аукциона, как описано в правилах.



## ПОДСКАЗКИ ДЛЯ НОВИЧКОВ

- Не гонитесь за очками власти в начале игры. Сперва важно создать хорошую материальную базу. На первых ходах постарайтесь заполучить неисчерпаемые камни, жетоны науки, обычные жетоны драгоценных камней — в такой последовательности приоритетов.
- Плывите по течению игры. Проще всего получить очки с помощью жетонов власти и магии. Прибегайте к более сложным вариантам получения очков (хитрым картам законов, наградам за одноцветные круги и 5-й уровень пирамиды власти) только тогда, когда они подвернутся сами собой.
- В ходе игры пользуйтесь жетонами атаки, только если вам позарез нужна какая-то особенная карта на аукционе. Жетоны атаки приносят куда больше выгоды при финальном подсчёте очков — в том случае, если у противников недостаточно жетонов защиты.
- Старайтесь не упускать из виду, сколько жетонов атаки достаётся вашим противникам. Так вы не растратите излишне много ресурсов на защиту.
- Сосредоточьтесь на том, чтобы получить как можно больше очков во второй половине игры. Важно не упустить момент, когда вы собрали достаточно ресурсов и готовы набирать очки. Подсчитать, сколько очков нужно набирать за ход, достаточно просто. Если вы можете набрать сразу 10 или более очков — это хороший ход!
- В начале игры у вас может появиться соблазн сыграть как можно больше карт законов. Кое-какие из этих карт и вправду принесут в начале игры немалую пользу. Однако имейте в виду, что большинство карт законов больше подходят для второй половины игры или для более высоких уровней пирамиды власти.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Издатель:** ООО «Мир Хобби»

**Автор игры:** Юрий Журавлёв

**Иллюстрация на коробке:** Илья Комаров

**Иллюстрации на картах:** Юлия Алексеева, Алексей Баландин, Дмитрий Бурмак, Степан Гилев, Павел Гузенко, Антон Земсков, Роман Гунявый, Николай Дихтяренко, Алексей Жижица, Анна Игнатьева, Елена Казей, Антон Квасоваров, Илья Комаров, Роман Кузьмин, Андрей Максимов, Екатерина Максимович, Ксения Мамаева, Георги Марков, Андрей Миронишин, Дмитрий Просвирнин, Павел Романов, Игорь Савченко, Руслан Свободин, Павел Спицын, Дмитрий Храповицкий, alexius, Leopard Snow, Mireha, Perchikk, TopotoonPun, uildrim

**Графический дизайн:** Сергей Дулин

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Редактура:** Петр Тюленев, Валентин Матюша

**Дизайн и вёрстка:** Иван Суховой

**Корректурa:** Ольга Португалова

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

**Особая благодарность** выражается Илье Карпинскому.

**Игру тестировали:** Андрей Колупаев, Алексей Пальцев, Святослав Рогов, Константин Манзюк, Алексей Осипов, Александр Пешков, Михаил Казаков, Екатерина Плужникова, Елена и Анастасия Карповы, Юрий Тапилин, Вадим Ларкин, Владислав Чопоров, Владислав Попков, Наталья Тележкина, Вадим Круглов и другие.

*От автора: хочу сказать спасибо всем тем, кто поддерживал меня в моих начинаниях, и тем, кто меня вдохновлял! Отдельной благодарности заслуживают Том Леманн, автор «Борьбы за Галактику», в попытке «обойти» которого и был придуман первый вариант «Наместника»; моя мама за всё её терпение и наставления; высшая сила за возможность жить, творить и радоваться (;*



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



Играть интересно

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

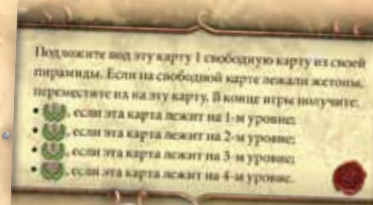
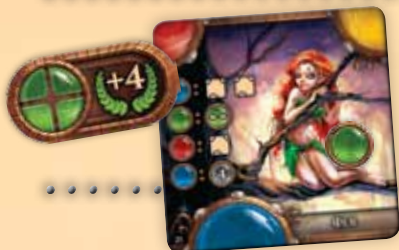
## ОДНОЦВЕТНЫЕ КРУГИ

За каждый одноцветный круг в своей пирамиде вы получаете столько очков власти, на каком уровне находится верхняя карта, образующая этот круг, а также дополнительные очки от бонусных жетонов этого цвета.



## НЕИСЧЕРПАЕМЫЕ КАМНИ

За каждый неисчерпаемый камень в своей пирамиде вы получаете столько очков власти, на каком уровне находится этот камень, а также дополнительные очки от бонусных жетонов этого цвета.



## КАРТЫ ЗАКОНОВ

Вы получаете очки власти за карты законов в своей пирамиде, как это описано в их тексте.

## ЖЕТОНЫ ОЧКОВ ВЛАСТИ

Каждый жетон очков власти в вашей пирамиде приносит очки по своему номиналу.



## ЖЕТОНЫ МАГИИ

За каждый жетон магии в своей пирамиде вы получаете столько очков, каков суммарный бонус на всех бонусных жетонах магии в вашей пирамиде.



## НАБОРЫ ЖЕТОНОВ

Вы получаете по 12 очков власти за каждый набор из трёх жетонов (по одному жетону защиты, магии и науки) в своей пирамиде.



## ЖЕТОНЫ АТАКИ

Вы теряете по 4 очка власти за каждый жетон атаки, оставшийся у соперников. Каждый жетон защиты в вашей пирамиде нейтрализует один чужой жетон атаки.

