

Игра Радио Лопиано

# Calimela

Флорентийский купец



Игровые правила  
для 2 игроков

# Calimata

## Флорентийский купец

### Игра Фабио Лопиано

#### Введение

Вариант для двух игроков Фабио Лопиано создал по многочисленным просьбам спустя некоторое время после выхода «Calimata. Флорентийский купец». Сами правила подготовлены редакцией «Правильных игр» на основании информации, предоставленной Фабио.

Если играете вдвоём, появляется третья сторона — влиятельный член гильдии Calimata, который отдаёт в ваше распоряжение своих работников в расчёте на собственную выгоду. Его участие одобрено высшим советом гильдии, так что отказаться вы не можете, однако никто не мешает вам использовать его работников таким образом, чтобы выиграть как можно больше для себя.

В партии на двоих каждый игрок дополнительно получает диски работников одного другого цвета, который не использован в игре. Далее мы будем называть их «дисками поддержки».

Игроки применяют диски поддержки точно так же, как и собственные: кладут в ячейку действия и выполняют 2 связанных с ней действия. Однако после этого к делу подключается член гильдии Calimata, предоставивший своих работников. После того как игрок выполнит действия, связанные с размещением диска поддержки, или после того как будет активирован диск одного из игроков в стопке с диском поддержки, всегда выполняется действие третьей стороны: на поле добавляются кубики третьей стороны.

#### Изменения в подготовке к игре

Проведите подготовку к игре согласно основным правилам, но с изменениями.

Г. Каждый игрок берёт себе следующие диски:

- 12 дисков своего цвета;
- 4 белых диска;
- 6 дисков поддержки (одного цвета, выбранного игроками).

Затем возьмите все кубики того же цвета, что и диски поддержки, и разместите их в пределах досягаемости игроков. Эти кубики называются кубиками третьей стороны. Прочие компоненты этого цвета не потребуются, так что уберите их в коробку с игрой.

Е. Когда настанет черёд выбирать карты влияния, раздайте каждому игроку по 4 карты. Останутся 2 карты: одну положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, а вторую не глядя уберите в коробку.

Затем каждый игрок втайне от другого выбирает и оставляет у себя 1 карту влияния. Ещё одну он кладёт рядом с игровым полем лицевой стороной вверх. Оставшиеся 2 карты убираются в коробку.

Итог: у каждого по 1 карте влияния, и ещё 3 карты лежат рядом с полем, причём одна из них — лицевой стороной вниз.

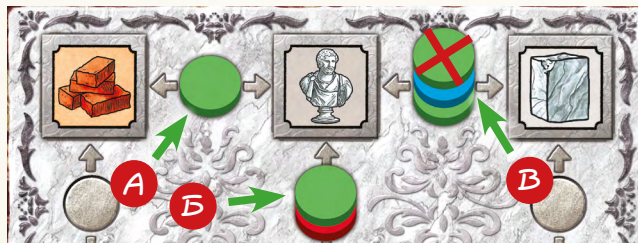
В конце игры все эти 5 карт могут принести очки влияния обоим игрокам. Подробно про каждую карту см. на стр. 11 основных правил.

#### Изменения в игровом процессе

Диски работников своего цвета и белые диски игроки используют согласно основным правилам. Правила для дисков поддержки изложены ниже.

**1. Диск поддержки можно поместить только в ячейку, где нет другого диска поддержки.**

**Пример.** В свой ход Анжелика хочет сыграть диск поддержки (здесь и далее — зелёного цвета). Она может поместить его в свободную ячейку (а) или поверх своего красного диска (б). Но вот поверх синего диска Марии и зелёного диска поддержки его поместить нельзя (в) — в одной стопке не может быть 2 диска поддержки.



• В том числе диск поддержки нельзя положить на стопку из 3 дисков, где нижний диск — диск поддержки.

• Как вы знаете из основных правил, нельзя поместить диск в ячейку действия, если игрок не может выполнить хотя бы одно из двух связанных с ней действий. При игре вдвоём изредка возможна ситуация, когда к концу партии у игрока остаются только диски поддержки (один или больше). При этом получается, что какую бы ячейку игрок ни выбрал для диска поддержки — либо в ней есть другой диск поддержки, либо игрок не может выполнить ни одного связанного с ней действия. Только в этом случае игрок может положить диск поддержки в стопку, где нет другого диска поддержки, и взять 2 карты действия.

**2. Когда игрок кладёт диск поддержки в ячейку действия,** он выполняет действия в обычном порядке (как если бы это был диск его цвета).

Затем выполняется действие третьей стороны (про него ниже). После этого другие диски в стопке НЕ активируются.

**Пример.** Анжелика кладёт зелёный диск поддержки на стопку из красного и синего дисков. Она выполняет действия «кирпич» и «скульптура» в обычном порядке. Затем следует

действие третьей стороны. После этого ход Анжелики заканчивается, но красный и синий диски не активируются.



**3. Когда игрок кладёт диск (своего цвета или белый) в ячейку, где есть диск поддержки, он выполняет действия в обычном порядке.**

Затем выполняется действие третьей стороны. После этого другие диски игроков, если они есть в стопке, активируются в обычном порядке. Однако за активацией каждого из этих дисков вновь следует действие третьей стороны.

Сами диски поддержки не активируются, когда до них доходит очередь.

- Действие третьей стороны выполняется и в тех случаях, когда диск поддержки — четвёртый в стопке.
- Если диск поддержки — четвёртый в стопке, переместите его в городской совет по обычным правилам (когда будут активированы верхние 3 диска). Затем игра прерывается на фазу влияния.

**Пример.** Анжелика кладёт свой красный диск на стопку из 3 дисков, где внизу лежит зелёный диск поддержки. Она выполняет действия «скульптура» и «мрамор» в обычном порядке. Затем следует действие третьей стороны. Белый диск пропускается. Затем Мария (синий диск) тоже выполняет действия «скульптура» и «мрамор», после чего снова выполняется действие третьей стороны. Вслед за этим зелёный диск, поскольку он четвёртый в стопке, перемещается в совет, и игра прерывается на фазу влияния.



**4. Действие третьей стороны всегда выполняется после того, как игрок поместит диск поддержки в ячейку, равно как и после того, как будет активирован диск игрока, находящийся в одной стопке с диском поддержки.**

Оно состоит в следующем.

- Сначала игрок выполняет все действия, какие хотел (включая получаемые благодаря картам действий).
- После этого всюду на игровом поле, где игрок разместил 1 или более своих кубиков в ходе активации диска, добавьте по 1 кубику третьей стороны, если это возможно (то есть если остаётся место).

**5. Подсчёт очков влияния и разрешение ничьих происходит по тем же правилам, что и при участии трёх игроков.**

Диски поддержки точно так же получают места в городском совете, а кубики третьей стороны учитываются при подсчёте влияния так, как если бы они принадлежали третьему игроку.

**Примечание.** Вы можете использовать оставшийся тринадцатый диск третьей стороны, чтобы отмечать её очки на шкале влияния. В таком случае не забудьте добавить третьей стороне очки влияния под конец игры, когда настанет пора учесть карты влияния.



## Партия вдвоём.

### Расширенный пример

Если вы играете впервые, внимательно изучите основные правила. В дальнейшем примере предполагается, что вы в курсе основ игры и вас интересуют отличия, вносимые вариантом на 2 игроков.

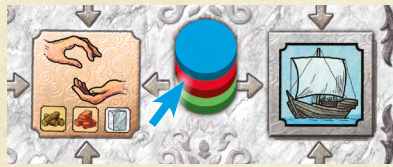
**Первый игрок сейчас Мария, и её цвет — синий.**

**Второй игрок — Анжелика, у неё красный цвет.**

**Цвет третьей стороны — зелёный.** В примере показана борьба за базилику Сан-Миниато-аль-Монте, фаза влияния по которой разыгрывается в конце примера, а также за Барселону, фаза влияния по которой следующая на очереди.

## 1. Ход Марии

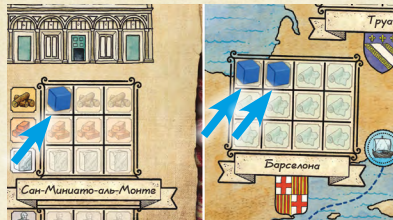
**Мария кладёт свой синий диск поверх красного диска Анжелики и зелёного диска поддержки.** Ячейка связана с действиями «отправка ткани морем» и «пожертвование».



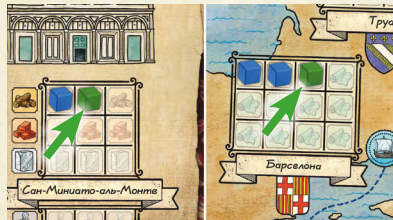
Сначала Мария жертвует 1 кубик дерева базилике Сан-Миниато-аль-Монте.

У Марии 2 корабля,

так что затем она отправляет 2 кубика ткани морем в Барселону. Она не играет карты действий.

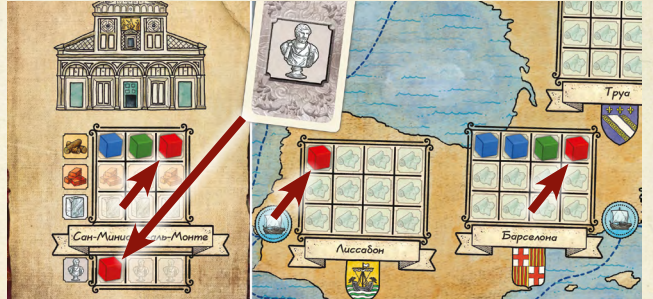


Следом выполняется действие третьей стороны. 1 зелёный кубик дерева добавляется в Сан-Миниато-аль-Монте, и 1 зелёный кубик ткани — в Барселону.

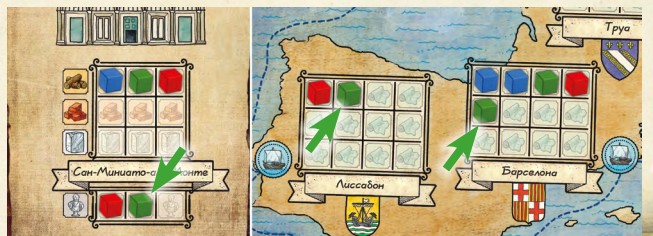


**Наступает очередь Анжелики (красный диск в стопке).**

Она тоже жертвует 1 кубик дерева в Сан-Миниато-аль-Монте. Как и у Марии, у неё 2 корабля, и она перевозит 1 кубик ткани в Лиссабон и ещё 1 кубик ткани в Барселону. Кроме того, Анжелика играет карту действия «скульптура» и добавляет 1 кубик в Сан-Миниато-аль-Монте.



Снова в игру вступает третья сторона. Ряд дерева в Сан-Миниато-аль-Монте заполнен, так что зелёный кубик туда не добавляется, зато из-за сыгранной Анжеликой карты действия 1 зелёный кубик кладётся в ряд скульптур базилики. Затем 1 зелёный кубик ткани добавляется в Лиссабон и ещё один — в Барселону.



Очередь доходит до зелёного диска поддержки, лежащего внизу стопки. Но, поскольку действия третьей стороны выполняются только после действий игроков, ничего не происходит.

## 2. Ход Анжелики

Наступает ход Анжелики, и она кладёт белый диск на ту же стопку, что и в первой части примера. Зелёный диск поддержки становится четвёртым.

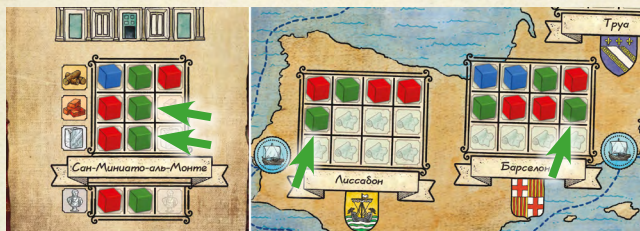


Анжелика получает по 2 действия благодаря белому диску. Она жертвует 1 кубик мрамора и 1 кубик кирпича в базилику

Сан-Миниато-аль-Монте. Затем она отправляет 2 кубика ткани в Лиссабон и ещё 2 кубика ткани в Барселону (в её мастерских достаточно ткани, а корабли позволяют перевозить по 2 кубика за одно действие).



Далее наступает очередь третьей стороны: по 1 зелёному кубик мрамора и кирпича кладётся в базилику Сан-Миниато-аль-Монте, затем 1 зелёный кубик ткани помещается в Лиссабон и ещё один — в Барселону.



Теперь мы кратко опишем, что происходит дальше, и перейдём к фазе влияния.

Настаёт черед Марии действовать. Её синий диск — второй в стопке. Она жертвует 1 кубик кирпича Сан-Миниато-аль-Монте (теперь ряд заполнен) и отправляет 2 кубика ткани морем в Барселону. Действие третьей стороны: 1 зелёный кубик ткани в Барселону.

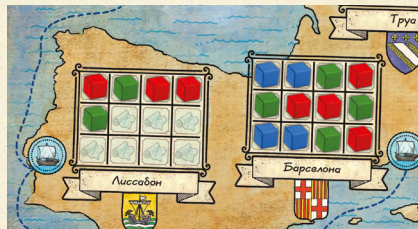
Анжелика активирует свой красный диск в стопке, лежащий третьим. Она предпочла бы пожертвовать 1 кубик кирпича в Сан-Миниато-аль-Монте, чтобы получить преимущество над третьей стороной, но Мария не оставила ей такого шанса, заполнив ряд до конца (хотя это и не приносило ей очков).

Поэтому Анжелика вынуждена переключиться на борьбу за базилику *Санта-Кроче*, куда она жертвует 1 кубик кирпича. Кроме того, она отправляет последний кубик ткани в *Барселону* (после этого места там не остаётся). Действие третьей стороны: 1 зелёный кубик кирпича кладётся в *Санта-Кроче*.

Итоговый результат таков:



Очередь доходит до зелёного диска поддержки, лежащего четвёртым в стопке. Он перемещается в городской совет на жетон влияния, соответствующий базилике *Сан-Миниато-аль-Монте*.



В *Сан-Миниато-аль-Монте* 2 синих кубика Марии, 4 красных кубика

Анжелики и 4 зелёных кубика третьей стороны. Зелёный диск в городском совете разрешает ничью в пользу третьей стороны, так что Анжелика занимает второе место и получает 2 очка влияния, а Мария получает 1 очко за третье место.



Обратите внимание: Мария пожертвовала 1 кубик кирпича в *Сан-Миниато-аль-Монте*, чтобы Анжелика не смогла получить там преимущество над третьей стороной. Таким образом, разрыв между Анжеликой и Марией составил не 2 очка влияния, как могло быть в ином случае, а одно!

# Calimala

Флорентийский купец

ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



© 2017 ADC Blackfire Entertainment GmbH  
www.blackfire.eu

АВТОР: Фабио Лопиано

ПРАВИЛА: Денис Давыдов, Евгения Овинникова



© 2018 «Правильные игры»  
www.rightgames.ru

КОРРЕКТУРА: Анна Полянская

ВЕРСТКА ПРАВИЛ: Игорь Пехтерев

Особая благодарность Ивану Туловскому и Сергею Мачину

Компания «Правильные игры» от всей души благодарит Фабио Лопиано за помощь, оказанную в подготовке правил!