

«Stonemaier Games» представляет

# СЕРП

## НЕБЕСНЫЙ ГАМБИТ

**РАЗРАБОТЧИКИ: ДЖЕЙМИ СТЕГМАЙЕР И КАЙ СТАРК**  
**ХУДОЖНИК И СОЗДАТЕЛЬ ИГРОВОГО МИРА: ЯКУБ РОЗАЛЬСКИЙ**  
**3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ: «MÄRCHEN ATELIER»**

### ВСТУПЛЕНИЕ

Веками человечество довольствовалось путешествиями по суше и по морю, но пришло то время, когда величайшие умы Восточной Европы создали совершенно новую технологию перемещений — дирижабли. Эти движимые паром гигантские чудовища плывут в небесах как символ торжества науки и военной мощи империй.

Шли годы, и становилось очевидно, что сколько бы власти ни было у державы, она не сможет удерживать её достаточно долго. В надежде на разрешение конфликтов и поддержание мира лидеры Европы стали устраивать ежегодные встречи, чтобы вместе находить новые пути преодоления трудностей.

Это дополнение к игре «Сerp» добавляет 2 новых модуля, которые можно использовать как вместе, так и по отдельности при любом количестве игроков: как с базовой игрой, так и с другими дополнениями. Эти модули открывают больше стратегических возможностей, однако не обязывают игроков непременно пользоваться ими. Мы советуем новичкам сперва изучить базовую игру «Сerp», прежде чем добавлять в неё это дополнение.



# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Правила игры



Правила модуля «Автома»  
(для одиночной игры)



Лист достижений



Коробка



9 карт Автомы



8 жетонов резолюций

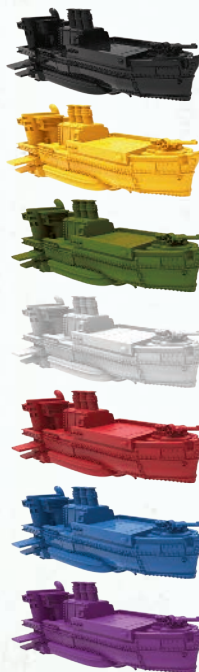


16 жетонов дирижаблей



7 фигурок дирижаблей

7 прозрачных пластиковых  
подставок



# МОДУЛЬ «ДИРИЖАБЛИ»

Дирижабль — это новый тип фигурок, который существенно отличается от героев, роботов и рабочих. В отличие от них дирижабль никогда не контролирует территорию. Дирижабли перемещаются во время действия перемещения, а реки и озёра не являются для них преградой. В каждой игре два случайным образом скомбинированных свойства дирижаблей являются общими для всех игроков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт себе дирижабль соответствующего его нации цвета и помещает его фигурку на базу.
2. Перемешайте по отдельности оба типа жетонов дирижаблей. Откройте 1 жетон военных свойств (красного цвета) и 1 жетон мирных свойств (зелёного цвета). Поместите выбранные жетоны на поле рядом с колодой приключений. На все дирижабли действует выбранная комбинация свойств.



3

## КОНТРОЛИРОВАНИЕ ТЕРРИТОРИЙ

Сами по себе дирижабли никогда не контролируют территории, поэтому они могут свободно перелетать на любую территорию (даже на ту, которая контролируется противником).

**ТРАТА РЕСУРСОВ.** Дирижабли не контролируют территории. Поэтому до тех пор, пока вы не будете контролировать территорию с вашим дирижаблем, вы не можете использовать никакие находящиеся на ней ресурсы.

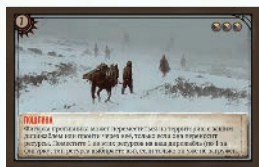
**КОНТРОЛИРОВАНИЕ ТЕРРИТОРИЙ НА МОМЕНТ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ.** Оказавшись в конце игры на какой-либо территории, дирижабль не контролирует её (как и любые находящиеся на ней ресурсы).

## ПЕРЕНОСКА РЕСУРСОВ ИЛИ РАБОЧИХ

Каждый жетон военных свойств дирижабля указывает на возможность перенести либо до 3 ресурсов, либо до 2 рабочих. Это свойство постоянно: оно применимо ко всем дирижаблям, даже если написанное на карте свойство не используется.

Переноска с помощью дирижаблей осуществляется ровно по тем же правилам, по которым другие фигурки в игре переносят ресурсы (или так же, как роботы переносят рабочих): до, во время или после перемещения — в любом случае это часть действия перемещения. Для дирижаблей исключение состоит в том, что фишки ресурсов и фигурки рабочих помещаются непосредственно на фигурку дирижабля.

**ПЕРЕНОСКА РЕСУРСОВ.** Ресурсы, переносимые дирижаблем, остаются под контролем игрока до тех пор, пока они не будут потрачены или оставлены на какой-либо территории (это можно сделать в любой момент перемещения дирижабля). Ресурсы на дирижабле учитываются при подсчёте итоговых капиталов. Ваш дирижабль не может забрать ресурсы, контролируемые противником.



**ПЕРЕНОСКА РАБОЧИХ.** Рабочий на дирижабле не позволяет игроку контролировать территорию, на которой находится дирижабль. Такие рабочие не могут выполнять действие производства или торговли на этой территории. В свою очередь, противники не могут взаимодействовать с находящимися на дирижабле рабочими.



Прочие нюансы переноски:

- **ВЫСАДКА РАБОЧИХ.** Рабочих можно высадить с дирижабля только на не занятой противником территории. Дирижабль должен высадить рабочего во время своего действия перемещения, до того как рабочий сможет переместиться сам или при помощи робота (возможно, это произойдёт уже на текущем ходу). Рабочие не могут напрямую перемещаться с дирижабля на другую территорию.
- **РАБОЧИЕ, ПЕРЕНОСЯЩИЕ РЕСУРСЫ.** Рабочий, которого переносит дирижабль, не может взять с собой ресурсы.
- **АЛЬБИОН (СВОЙСТВО «СОБРАНИЕ»).** Альбион может применять своё свойство «Собрание» исключительно для того, чтобы переместиться на территорию, контролируемую его рабочими (или территорию с флагом Альбиона), — рабочий должен находиться на территории, а не на дирижабле.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Как и в случае с любыми другими фигурками в игре «Серп», для перемещения своего дирижабля выберите действие перемещения, а дирижабль — фигуркой для перемещения.

### ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

**ДАЛЬНОСТЬ.** Вы можете переместить дирижабль не более чем на число территорий, указанное в шестиугольнике в правом верхнем углу жетона мирных свойств. Этот показатель называется дальностью и означает дистанцию, на которую может переместиться фигурка. Не забывайте, что стандартные правила перемещения в игре «Серп» предписывают вам сперва завершить перемещение одной фигурки, прежде чем перемещать другую.

**ДАЛЬНОСТЬ**

2

**РЕКИ И ОЗЁРА.** Реки и озёра не являются преградой для дирижаблей.

**ДИРИЖАБЛИ НА КОНТРОЛИРУЕМЫХ ПРОТИВНИКОМ ТЕРРИТОРИЯХ.** Дирижабли могут свободно перемещаться на любые территории и с любых территорий (даже если они контролируются противником). Исключение: в партиях с жетоном военного свойства «Пошлина» игроки не могут перемещать свои дирижабли на начальные территории соперников (территории, соединяющиеся с базой по суше).

**НЕСКОЛЬКО ДИРИЖАБЛЕЙ НА ОДНОЙ ТЕРРИТОРИИ.** На одной территории может находиться любое количество дирижаблей.

### ПРИМЕЧАНИЯ

**СВОЙСТВА РОБОТОВ.** Дирижабли не являются ни роботами, ни героями, а потому ничего не приобретают от свойств роботов.

**ЗАНЯТАЯ ИЛИ НЕЗАНЯТАЯ.** Эти термины используются на некоторых жетонах дирижаблей. Они относятся к присутствию (либо отсутствию) фигурок. Если на территории находится хотя бы 1 фигурка (рабочего, героя или робота), такая территория считается занятой.

**КАРТА ФАБРИКИ.** Если вы выполняете действие перемещения с карты Фабрики, дальность перемещения дирижабля увеличивается на 1.

**БАЗА.** Дирижабли нельзя перемещать на базы.

**ТУННЕЛИ И ШАХТЫ.** Дирижабли не могут пользоваться туннелями и шахтами.

**БОЙ.** Присутствие дирижабля на территории, где проходит бой, не увеличивает количество разыгрываемых карт боя.

**ЛОВУШКИ.** Дирижабли не вызывают срабатывание ловушек (см. дополнение «Захватчики из далёких земель»).

**БЛИЦКРИГ.** Это военное свойство позволяет провести бой между 2 дирижаблями. Победитель, как обычно, получает звезду. «Блицкриг» — единственный случай, когда дирижабль может отступить (другие фигурки на территории не вступают в бой и не отступают).

## УСЛОЖНЁННЫЕ ПРАВИЛА

Вместо того, чтобы использовать 2 одинаковых свойства для всех дирижаблей, раздайте по 1 жетону военных свойств и 1 жетону мирных свойств каждому игроку. Комбинация этих свойств является уникальной для каждой нации. Мы не рекомендуем пользоваться данным правилом в партиях от 4 игроков, поскольку в этом случае придётся следить за слишком большим объёмом игровой информации.

## МОДУЛЬ «РЕЗОЛЮЦИИ»

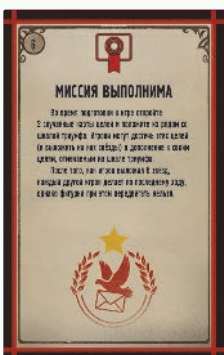
Модуль «Резолюции» изменяет условия окончания игры. При игре с этим модулем игнорируйте стандартное условие окончания игры (когда один из игроков выкладывает свою 6-ю звезду). Вместо этого используйте жетон резолюции, который и определит, как и когда закончится игра.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.** Перемешайте жетоны резолюций, случайным образом выберите 1 из них, прочитайте его вслух и поместите лицевой стороной вверх рядом со шкалой триумфа. Эта резолюция действует на всех игроков в текущей партии.

**ЗВЁЗДЫ.** Некоторые жетоны резолюций позволяют игрокам выкладывать звёзды на сами жетоны, карты целей и т. д. При подсчёте итоговых капиталов эти звёзды считаются выложенными на шкалу триумфа. Выложить более 6 звёзд нельзя. Однако теперь, с определёнными жетонами резолюций, свои 6 звёзд могут выложить сразу несколько игроков.

**ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ДЕНЕГ.** Это правило из базовой игры особенно эффективно при использовании резолюций. Даже после того, как вы «опустошили» нижнее действие (к примеру, собрали всех 4 роботов), на своих последующих ходах, когда вы снова будете выбирать действия в этой части планшета игрока, выплатите стоимость нижнего действия, чтобы получить за это денежное вознаграждение (и рекрутский бонус, если это возможно). Вы не можете выполнять какое-либо действие чаще, чем раз в ход.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Вам может показаться, что один из жетонов резолюций в большей степени, нежели другие, подходит для игры в вашей компании. В таком случае вместо случайного выбора жетона вы можете каждый раз играть именно с ним.



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Существует несколько рекомендованных вариантов игры, с которыми вы, возможно, ещё не знакомы. Их описание, наряду с другой информацией об игре, можно найти на сайте «Stonemaier Games» ([stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/](http://stonemaiergames.com/games/scythe/faq-scythe/)).

**ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ РУССВЕТА.** Возможно, вы заметили, что нация Руссвет довольно-таки сильна. Наши многочисленные «слепые» тестирования игры не выявили значительного превосходства этой нации над другими, но ваш игровой опыт может свидетельствовать об обратном. В этом случае мы рекомендуем не использовать уникальное свойство Руссвета «Упорство» (повторные ходы) на карте Фабрики (особенно при игре вдвоём или втроём, когда на каждого игрока приходится больше приключений). Также эта нация никогда не должна использовать промышленный планшет игрока.

**ВАРИАНТ С РАЗДАЧЕЙ ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ ПО ПОРЯДКУ НОМЕРОВ.** Количество начальных ресурсов на планшете игрока связано с двумя факторами (оба оказывают минимальное влияние на игру). Первый — это порядок хода игроков. Второй — результаты игрового тестирования каждого индивидуально-го планшета (в ходе которого планшетам присваивались разные порядковые номера). Таким образом получается, что, если игрок с планшетом № 5 ходит вторым по часовой стрелке, баланс его ресурсов на начало игры незначительно хуже, чем у других. В любом случае это оказывает мизерное влияние на игру. Однако, если вы считаете, что вашей компании такой вариант подойдёт больше, раздавайте планшеты по порядку по часовой стрелке.



## **ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

### **РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА**

Максим Истомин и Евгений Масловский

### **ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР**

Кирилл Егоров

### **ПЕРЕВОДЧИК**

Татьяна Леонтьева

### **КОНСУЛЬТАНТ**

Александр Петрунин

### **ВЕРСТАЛЬЩИК**

Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор  
на территории РФ — компания «Crowd Games».  
Информацию о приобретении наших игр вы можете  
узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru)  
или написав на электронную почту  
[cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



**STONEMAIER**  
GAMES