



# Кондотьер



Правила игры

## Введение

В эпоху Возрождения Италия была разделена на города-государства, которые нередко враждовали друг с другом. Наиболее могущественными были Генуя, Флоренция, Миланское герцогство и Венецианская республика.

Именно тогда появились кондотьеры, предводители наёмных армий, всегда готовые предложить свои услуги правителям городов. Но кондотьеры были не просто наёмниками; необычайное стратегическое чутьё и дисциплинированные солдаты сделали их главными игроками в итальянской политике. Интригами, союзами, ударами и осадами они перекраивали карту Апеннинского полуострова. Наиболее одарённые военачальники смогли основать династии. Франческо Сфорца, получивший власть над Миланским герцогством, был именно кондотьером.

В «Кондотьере» вы вернётесь в это невероятное время, когда для решительного человека не было недостижимых целей. Вам, кондотьеру, предстоит покорить могущественнейшие города Италии. Но не забывайте, что вы не единственный солдат удачи в этих землях. Всегда принимайте в расчёт амбиции других кондотьеров и помните, что часть проблем можно — и придётся! — решать дипломатическим путём.

## Цель игры

Игрокам предстоит завоёвывать города-государства, объединяя их под своей властью в сильнейшую державу Италии. Тот, кому раньше других удастся покорить заранее определённое количество регионов, становится победителем. Выиграть можно быстрее, если устанавливая контроль над смежными регионами, т. е. регионами, у которых общая граница.

Если в партии участвует **4–6 игроков**, побеждает тот, кто установит контроль над **5 регионами** или **3 смеж-**

ными регионами. Если в партии участвует 2–3 игрока, побеждает тот, кто установит контроль над **6 регионами** или **4 смежными** регионами.

Подробнее об условиях победы читайте на странице 14.

## Состав игры



Игровое поле с картой Италии эпохи Возрождения. Поле разделено на 17 регионов, каждый назван по имени важнейшего города.

110 карт для битв между кондотьерами.

2 карты-памятки.

1 фишка кондотьера. Игрок с этой фишкой выбирает регион, где состоится следующая битва.

1 фишка покровительства Папы. Регион, где стоит эта фишка, нельзя атаковать, так как он находится под покровительством Святого престола.

36 маркеров власти шести разных цветов. Ими отмечается, какой игрок какие регионы контролирует.

Правила игры.

## Игровой раунд

Партия в «Кондотьер» состоит из **игровых раундов**. В каждом раунде может состояться одна или несколько **битв**. Когда все игроки, кроме одного, сыграют все свои карты, из колоды набираются новые карты и начинается следующий раунд.

В начале каждой битвы игрок, обладающий фишкой кондотьера, выбирает регион, где состоится следующая битва. Свой выбор он обозначает, поставив фишку кондотьера в соответствующий регион.

## Расклад для 4 игроков



**Важно:** фишку кондотьера нельзя поставить в регион, уже находящийся под контролем любого игрока, а также в регион с фишкой покровительства Папы.

### Обзор битвы

В ходе каждой битвы игроки по очереди **ходят** — играют карты лицевой стороной вверх на стол перед собой, формируя **войско**. Войско игрока — это силы, которые он готов отправить в битву. Когда все игроки сыграли карты, битва заканчивается. Игрок с наибольшей силой



войска считается победителем, захватывает текущий регион и переставляет фишку кондотьера в регион, где пройдёт следующая битва.

## Подготовка к игре

1. Поместите игровое поле в центре стола.
2. Каждый игрок выбирает цвет, после чего получает маркеры власти этого цвета и кладёт их перед собой. Эти маркеры будут отмечать регионы, захваченные им в ходе игры.
3. Младший игрок получает фишку кондотьера. Затем он тасует колоду и сдаёт каждому игроку (включая себя) по 10 карт лицевой стороной вниз. После этого он ставит фишку кондотьера в регион, где начнётся первая битва.

Начинается первый раунд и первая битва.

## Начало битвы

Игрок, поставивший фишку кондотьера в регион, всегда ходит первым. От него ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок должен **сыграть карту** (ввести войска) или **спасовать**.

### Сыграть карту

Если вы решили сыграть карту, выложите перед собой одну карту с руки лицевой стороной вверх, рядом с другими картами, ранее сыгранными вами в этой битве. Карты перед вами — это ваше **войско**. Сила войска — это сумма сил всех карт с учётом эффектов особых карт (подробнее читайте в разделе «Карты», стр. 9–13). Первой картой в войске может стать любая карта, в том числе особая.



После розыгрыша карты объявите суммарную силу войска.

Помните, что никто не обязан играть карты в свой ход. В любой момент, когда до вас доходит очередь, вы можете спасовать. Даже игрок, поставивший фишку кондотьера в регион, может спасовать в самом начале битвы.

### Спасовать

Чтобы спасовать, просто скажите «пас», но в таком случае вы больше не сможете играть карты до следующей битвы. Вы будете пропускать свой ход вплоть до конца битвы. Между тем, даже спасовав, игрок может победить, если его войско окажется сильнейшим к концу битвы.

Примите во внимание, что другие игроки вправе играть карты после вашего паса. Даже если спасовали все игроки, кроме одного, тот может играть карты, по одной за раз, пока сам не спасует.



## Завершение битвы

Игроки продолжают ходить (играть карты или пасовать) до тех пор, пока все не спасуют или пока кто-нибудь не сыграет карту «Капитуляция». После одного из этих событий битва завершается. Далее совершаются следующие действия.

### 1. Подсчёт и сравнение сил войск

Все игроки объявляют, какой суммарной силой обладают их войска. Игрок с самым сильным войском захватывает регион, кладёт на него один из своих маркеров власти и забирает себе фишку кондотьера.

**Исключение:** фишку кондотьера вместо победителя битвы может получить игрок, в войске которого окажется больше всего куртизанок (подробнее на странице 11).

Если самое сильное войско собрали несколько игроков, регион не достаётся никому и остаётся свободным. Фишка кондотьера переходит к игроку, сидящему слева от того, кто последним ставил фишку кондотьера в регион.

### 2. Выбор региона для следующей битвы

Игрок с фишкой кондотьера выбирает, в каком регионе состоится следующая битва. Можно выбрать любой свободный регион, то есть регион, в котором нет маркеров власти или жетона покровительства Папы. Игрок вправе выбрать даже регион, где только что прошла битва, закончившаяся вничью.

### 3. Роспуск войск

Все карты, из которых состояли войска игроков в прошедшей битве, сбрасываются. В этом правиле не бывает исключений.



#### 4. Сброс карт с руки

Если на руке у игрока не осталось карт наёмников, он вправе сбросить с руки все карты. Делать это необязательно, но полезно, если игрок не желает участвовать в следующей битве без карт наёмников. Если у игрока на руке есть карты наёмников, он не может сбросить карты.

#### Конец раунда

Когда после сброса карт в конце битвы карты остаются только у одного игрока (или карт нет ни у кого), раунд заканчивается. Игрок, сохранивший карты на руке, может оставить себе **не более двух карт**, сбросив все остальные. Затем игрок с фишкой кондотьера тасует колоду, замешивая в неё все сброшенные карты.

Игрок с фишкой кондотьера сдаёт карты так, чтобы у каждого игрока на руке было по 10 карт. После этого каждый игрок получает по одной дополнительной карте за каждый регион, который он контролирует (то есть регион, на котором лежит маркер власти его цвета).

*Пример: игрок без карт на руке, контролирующий Парму, Венецию и Сиену, получит 13 карт в начале раунда.*

#### Если у игрока нет карт

Если в ходе битвы у игрока заканчиваются карты на руке, ему остаётся только пасовать. Он не сможет участвовать в битвах до следующего раунда, а его соперники продолжают сражаться уже без него.

**Примечание:** если игрок выиграл битву, в которой разыграл все карты с руки, он всё равно получает фишку кондотьера и выбирает место для следующей битвы, хотя не сможет принять в ней участие.





# Карты



## Наёмники

Карты наёмников отличаются жёлтой каймой и значком щита в левом верхнем углу. Число от 1 до 10 на щите обозначает силу карты. Карты наёмников — наиболее частые карты с силой, хотя у некоторых других карт (героинь и куртизанок) также есть сила.

Всего в колоде десять карт наёмников с силой 1 и по восемь карт наёмников со значениями силы 2, 3, 4, 5, 6 и 10.

## Особые карты

Число в скобках отображает количество карт данного типа в колоде.



### Зима (3)

Сыграв карту «Зима», тут же сбросьте из битвы все сыгранные карты «Весна».

Холод и голод снижают боеспособность солдат. Пока «Зима» в игре, сила каждого наёмника снижается до 1. Это правило действует на карты наёмников во всех

войсках, включая войско игрока, который сыграл карту «Зима».

*Пример: в вашем войске два наёмника с силой 10 и по одному наёмнику с силой 5 и 4. Суммарная сила войска равна 29. Но если кто-то (включая вас) сыграет «Зиму», суммарная сила вашего войска сократится до 4.*

Эффект карт «Зима» не накапливается. Если сыграно несколько карт «Зима», эффект тот же, что и при одной «Зиме».





### Весна (3)

Сыграв карту «Весна», тут же сбросьте из битвы все сыгранные карты «Зима».

Весной солдатам тепло, сухо, сытно. Пока «Весна» в игре, сила всех сильнейших наёмников в текущей битве увеличивается на 3.

*Пример: играют Максим и Нина. В войске Максима два наёмника с силой 5 и один наёмник с силой 2. В войске Нины «Весна», героиня, один наёмник с силой 4 и один наёмник с силой 1. Наёмник с силой 5 — самый сильный в этой битве, так что Максим добавляет 3 к силе каждого наёмника с силой 5. Суммарная сила его войска равна 18. Суммарная сила войска Нины равна 15, так как её наёмники не относятся к сильнейшим в битве и не получают бонусов к силе.*

Эффект карт «Весна» не накапливается. Если в игре несколько карт «Весна», эффект тот же, что и при одной весне.



### Епископ (6)

Сыграв карту епископа, тут же сбросьте из игры карты сильнейших наёмников. Епископ влияет в том числе на войска спасовавших игроков. Как только все карты сильнейших наёмников будут сброшены, в сброс отправляется и сама карта епископа.

Затем игрок, сыгравший епископа, получает фишку покровительства Папы и тут же выбирает регион, куда её поставить. Фишку можно и не ставить на поле вовсе. Регионы, уже захваченные кондотьерами, на покровительство Папы рассчитывать не могут.

Фишку кондотьера нельзя поставить в регион, где стоит фишка покровительства Папы. Церковь не желает кровопролития на этих землях.

Пример: в войске Нины наёмник с силой 6, наёмник с силой 3 и по два наёмника с силой 1. У Максима один наёмник с силой 6 и по два наёмника с силой 1. Он играет карту «Епископ». Сильнейший в битве — наёмник с силой 6. Обе карты наёмников с силой 6 сбрасываются, и из войска Нины, и из войска Максима, несмотря на то, что именно он сыграл епископа. Затем сбрасывается карта «Епископ», а Максим берёт фишку покровительства Папы и решает, поставить её в какой-нибудь свободный от кондотьеров регион или никуда не ставить.



### Куртизанка (12)

Если в ходе подсчёта и сравнения сил войск в вашем войске куртизанок окажется больше, чем у других игроков, по окончании битвы вы получите фишку кондотьера и сможете выбрать регион для следующей битвы, даже если битву выиграл другой игрок. Маркер власти в захваченный регион кладёт игрок-победитель, но фишку кондотьера получает владелец войска с наибольшим количеством куртизанок. Таким образом, он выбирает регион для следующей битвы и начинает её.

Если куртизанок поровну в нескольких войсках, фишку кондотьера получает победитель битвы. Если битва закончилась вничью и куртизанок у нескольких игроков равное количество, фишка кондотьера переходит к игроку, сидящему слева от того, кто последним ставил фишку кондотьера в регион.

Куртизанка с силой 1 **наёмником не считается**, и карты «Зима», «Весна», «Барабанщик» и «Пугало» на неё не действуют. Обводка карты красная, сила проставлена не на щите, а на серебряной печати.





### Барабанцик (6)

Барабанцик повышает боевой дух, удваивая базовую силу каждого наёмника в войске игрока, который его сыграл. Можно сыграть нескольких барабанщиков, но эффект не изменится: действует только одна карта, и сила наёмников от новых барабанщиков не утроится и не учетверится, а останется удвоенной. Если на стол выложена карта «Зима», карты наёмников в войске с барабанщиком получают силу 2, а не 1.

*Пример: войско Олега состоит из трёх наёмников с суммарной силой 21. Если он сыграет барабанщика, сила войска удвоится, т. е. достигнет 42 (или 6, если сыграна карта «Зима»).*

При наличии на столе карты «Весна» барабанщик удваивает **базовую** силу наёмников, и только **потом** к значению сильнейших наёмников добавляется 3.

*Пример: Денис собрал войско из наёмника с силой 2, наёмника с силой 4 и барабанщика. Сыграна карта «Весна». Наёмник с силой 4 — сильнейший в этой битве, поэтому войско Дениса обладает суммарной силой 15.*



### Героиня (3)

Героиня действует как наёмник с силой 10, но **не** считается наёмником, поэтому карты «Зима», «Весна», «Барабанцик» и «Пугало» на неё не влияют. Обводка карты красная, сила обозначена не на щите, а на серебряной печати.



### Пугало (16)

Пугало применяется для обмана соперников. Сыграв пугало, игрок может вернуть на руку ранее сыгранного наёмника из своего войска. Можно сыграть пугало, не забирая карту наёмника из войска.

С помощью пугала нельзя забирать из войска особые карты, карты из сброса, а также карты из чужих войск. Карта «Пугало» сбрасывается после применения.



### Капитуляция (3)

Эта карта немедленно завершает битву, и регион захватывает игрок с самым сильным на момент капитуляции войском.





## Договоры

В любой момент игры участники могут планировать совместную стратегию, обсуждать планы и заключать договоры. При этом можно показывать друг другу карты на руках, но обмениваться ими **нельзя**. Впрочем, данные на переговорах обещания выполнять необязательно.

## Условия победы

Игра на 4–6 игроков заканчивается, когда после очередной битвы один игрок контролирует 5 регионов *или* 3 смежных региона (6 регионов *или* 4 смежных региона в партии на 2–3 игроков).

Если после очередной битвы все регионы на игровом поле захвачены, а необходимое условие победы не достигнуто, побеждает тот, кто захватил больше всего регионов (такое может случиться, если последний свободный регион находится под покровительством Папы).

## Разрешение ничьей

Если у нескольких игроков равное количество регионов, проводится решающая битва, в которой участвуют только претенденты на победу. Сначала игроки сбрасывают все карты с рук. Игрок с фишкой кондотьера перетасовывает все 110 карт и сдаёт каждому участнику сражения по 10 карт плюс 1 дополнительную за каждый контролируемый регион.

Начинает решающую битву игрок с фишкой кондотьера. Если игрока с фишкой кондотьера среди участников решающей битвы нет, то её начинает тот, кто сидит ближе всего по часовой стрелке к обладателю фишки кондотьера.

Победитель решающей битвы побеждает и в игре. Если она завершилась вничью, игроки делят победу.

## Варианты игры

Для увеличения продолжительности и сложности игры можно задействовать следующие дополнительные правила.

### Добор после боя

В этом варианте игроки берут карты не в конце раунда, а **после каждой битвы**. При таком раскладе раундов не будет, только непрерывная серия битв.

Игроки начинают партию с **7 картами** на руке вместо 10.

В ходе игры итоги битвы подводятся следующим образом.

**1. Подсчёт и сравнение сил войск** (как обычно)

**2. Добор карт**

Каждый игрок может взять до 3 карт на руку, не превышая лимит. Лимит установлен в количестве 10 + 1 карта за каждый контролируемый регион.

*Пример: после битвы на руке у Максима осталось 9 карт. Он контролирует 1 регион. Лимит его руки — 11 карт. Он может взять только 2 карты, иначе превысит этот лимит.*

Если в конце битвы **ни у кого на руках нет карт**, каждый игрок набирает 10 карт, а не добирает 3 карты.

**3. Выбор региона для следующей битвы**

(как обычно)

**4. Роспуск войск** (как обычно)

Сбрасывать карты с руки после битвы в этом варианте нельзя.

### Кампания

В этом варианте больше стратегии и переговоры полезнее. Победитель определяется по итогам нескольких партий.

Игроки решают, сколько очков надо набрать для победы в кампании (20 или 30, например). Очки начисляются в конце каждой партии следующим образом:

- 1 очко за каждый подвластный игроку регион.
- 5 дополнительных очков, если игрок победил, захватив смежные регионы (3 или 4, в зависимости от количества игроков).

Игроки проводят партии одну за другой, пока кто-нибудь не наберёт установленное количество очков. Тот, у кого больше очков, побеждает в кампании. В случае равенства очков победа определяется в решающей битве по обычным правилам.

**Важно:** с этим вариантом игры рекомендуем не сочетать правила варианта «Захват» (см. ниже).

## Большие королевства

В этом варианте увеличивается время партии. Победить захватом смежных регионов становится сложнее.

Количество смежных регионов, которые надо захватить для победы, увеличено на 1 (4 в партии на 4–6 игроков, 5 в партии на 2–3 игрока). Игроки по-прежнему побеждают при захвате 5 или 6 регионов в целом.

## Захват

В этом варианте разрешено захватывать уже контролируемые другими игроками регионы. Фишку кондотьера можно класть в регион с маркером власти другого игрока, но в битве защитник (игрок, чей регион пытаются захватить) получает преимущества.

Защитник региона может сколько угодно пасовать, не выбывая из битвы, — но до тех пор, пока не сыграет свою первую карту. Как только защитник сыграл карту, он подчиняется обычным правилам. Таким образом, если он спасует, то возобновить розыгрыш карт

в этой битве уже не сможет. Благодаря этому правилу защитник может, например, дожидаться, пока все игроки спасуют, и только потом начать розыгрыш карт.

Если битва завершается вничью, защитник удерживает власть в регионе и получает фишку кондотьера.

Карта «Епископ» в этом варианте позволяет положить фишку покровительства Папы в регион с маркером власти.

## Скрытые карты

В этом варианте в игру добавляются элементы блефа. Карты наёмников, героинь, барабанщиков и куртизанок играютя лицевой стороной вниз. Когда игрок играет очередную карту, он раскрывает любую ранее сыгранную карту в своём войске. Но если он в свой черёд пасует, он вправе не раскрывать карту. Сыграв очередную карту, игрок объявляет суммарную силу войска **без учёта закрытой карты**.

В конце битвы игроки раскрывают все карты и сравнивают суммарные силы.

В этом варианте правил закрытая карта наёмника не может быть возвращена на руку пугалом, а епископ действует только на открытых наёмников.

*Пример: игра вдвоём. У Олега два наёмника с силой 6 и один наёмник с силой 10 (закрытый). У Нины наёмник с силой 5 и по два наёмника с силой 1. Она сыграла епископа. Будь наёмник с силой 10 открыт, епископ сбросил бы его одного, но так Олегу ещё хуже: оба наёмника с силой 6 покидают его войско, так как сильнейший наёмник закрыт.*

## Авторы

**Разработчик игры:** Доминик Эрхард

**Развитие игры:** Джон Гуденаф

**Редактор:** Джеймс Тор

**Графический дизайн:** Скотт Найсли

**Иллюстратор карт:** Томаш Йедрушек

**Иллюстратор коробки:** Дэвид Палумбо

**Арт-директор:** Джон Гуденаф

**Исполнительный директор:** Кристиан Т. Петерсен

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

Condottiere © 2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved.  
No part of this product may be reproduced without specific permission.  
Condottiere, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG  
logo are ™ or ® Fantasy Flight Publishing, Inc.





**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»

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

**Руководитель редакции:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Алексей Перерва

**Редактор:** Сергей Серебрянский

**Верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию  
бизнеса Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на  
территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно



Кондомьер

