

# Coin Age

Автор Адам П. МакИвер

## **Обзор игры:**

**Век монет** - это микроигра для двух игроков, которые играют единственной картой и пригоршней монет. Игроки поочередно выставляют монеты на карту, чтобы захватить территории, перехитрить оппонента, и, в результате, получить победные очки.

## **Подготовка к игре:**

Положите карту в центре стола между двумя игроками.

Каждый игрок начинает игру с 4 даймами, 3 пенни, 2 никелями и 1 четвертаком (соответственно монеты в 10 копеек, 50 копеек, 1 и 2 рубля). Это “банк” игрока.

Чтобы определить кто из игроков играет за “голова”(орел), а кто за “хвосты”(решка), один игрок бросает монетку. Результат броска и есть сторона бросавшего игрока, Второму достается оставшаяся. Когда выставляете монету на карту, убедитесь, что выставляете ее правильной стороной.

Играющий орлами ходит первым.

## **Диаграмма 1: Действия**

Количество совпадений	Действия (необязательны, в любом порядке)
4 монеты выпали твоей стороной	Выставить 2 <b>или</b> Заплатить 1 чтобы выставить 3
3 монеты	Выставить 2 монеты
2 монеты	Выставить 2 монеты
1 монета	Выставить 1 монету <b>и</b> Передвинуть
ни одной монеты	Захватить <b>и</b> Передвинуть

## **Последовательность хода:**

В начале своего хода возьмите из своего банка по одной монете каждого из оставшихся номиналов, тщательно потрясите их в руках и шлепните на стол.

В зависимости от того, сколько монет выпало вашей стороной, вы можете выполнить те

или иные действия (**смотри диаграмму выше**).

Все действия описаны ниже.

**Выставить монету:**

Возьмите одну из выпавших вашей стороной и поместите на пустую область поля. Убедитесь, что выложили монету своей стороной вверх. При определенных условиях, вы также можете выложить монету на оккупированную территорию: вы можете положить монету поверх любой монеты, более высокого ранга (размера).

***Смотри Диаграмму 2: ранги монет на последней странице***

**Заплатить:**

Отдайте одну из выпавших вашей стороной монет в банк противника.

**Передвинуть:**

Передвиньте весь стек монет (или одну монету, если она в области одна) из одной области в соседнюю свободную область.

**Захватить:**

Уберите любую одиночную монету из области (или с верхушки стека) и положите ее себе в банк.

**Конец игры:**

Игра заканчивается немедленно как только игрок кладет монету на последнюю свободную область **или** когда у одного из игроков кончатся монеты в банке (что наступит раньше). Затем игроки подсчитывают свои победные очки по следующим правилам:

**1) Достоинство монет**

Монеты “контролирующие” область приносят количество очков, равное их рангу. Монета контролирует область если:

- а)** это единственная монета в области или...
- б)** эта монета лежит на верхушке стека данной области.

**2) Бонусы за регионы**

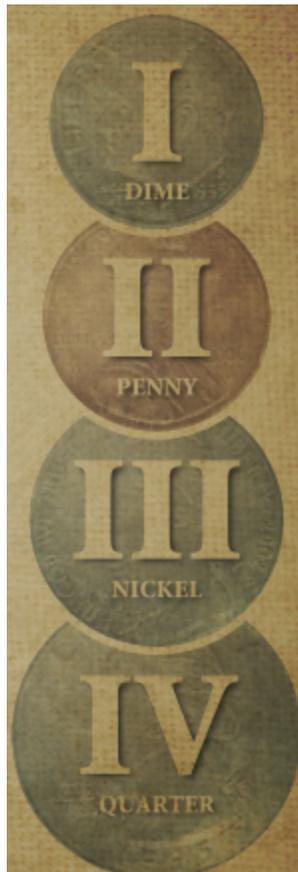
Если игрок контролирует большинство областей в цветовом регионе, то количество очков полученное за каждую область в данном регионе удваивается. В случае ничьей бонус за регион не достается никому.

**3) Банковский бонус**

Игрок получает 1 бонусный VP за каждую монету оставшуюся в его банке на конец игры.

Игрок, набравший наибольшее число победных очков, побеждает!

**Диаграмма 2: Ранги монет**



© translated by ThunderWolf, 2013

*Соответствие размеров наклеек российским монетам:*

*Rank 1 - 16мм = 10 коп - 17.5мм*

*Rank 2 - 18мм = 5коп - 18.5мм / 50коп - 19.5мм*

*Rank 3 - 20мм = 1руб - 20.5мм*

*Rank 4 - 22мм = 10руб - 22мм / 2руб - 23 мм*