

REINER KNIZIA

ПОРТРЕТ ИМПЕРАТОРА

Пришла весна,
Вишни зацвели в дворцовом саду —
Император выходит на прогулку.

Каждый год Император прогуливается по саду, и художники из всех сил стараются запечатлеть это событие на своих полотнах. Нужно подобраться как можно ближе к Императору и выбрать правильный ракурс, но конкуренция очень высока. Потолкаться с другими художниками уже стало привычным делом, но вот столкнуться с Императором — ужасная бестактность. Лишь самый ловкий, хитрый и проворный художник сможет написать лучший портрет и заслужить благосклонность монарха. Остальные уйдут ни с чем.

КОМПОНЕНТЫ

60 КАРТ

54 ЖЕТОНА

6 ХУДОЖНИКОВ

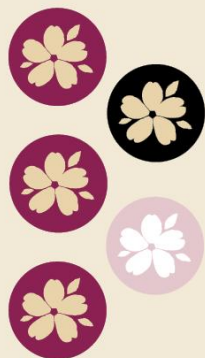
1 ИМПЕРАТОР

ДЕЙСТВИЕ В САДУ

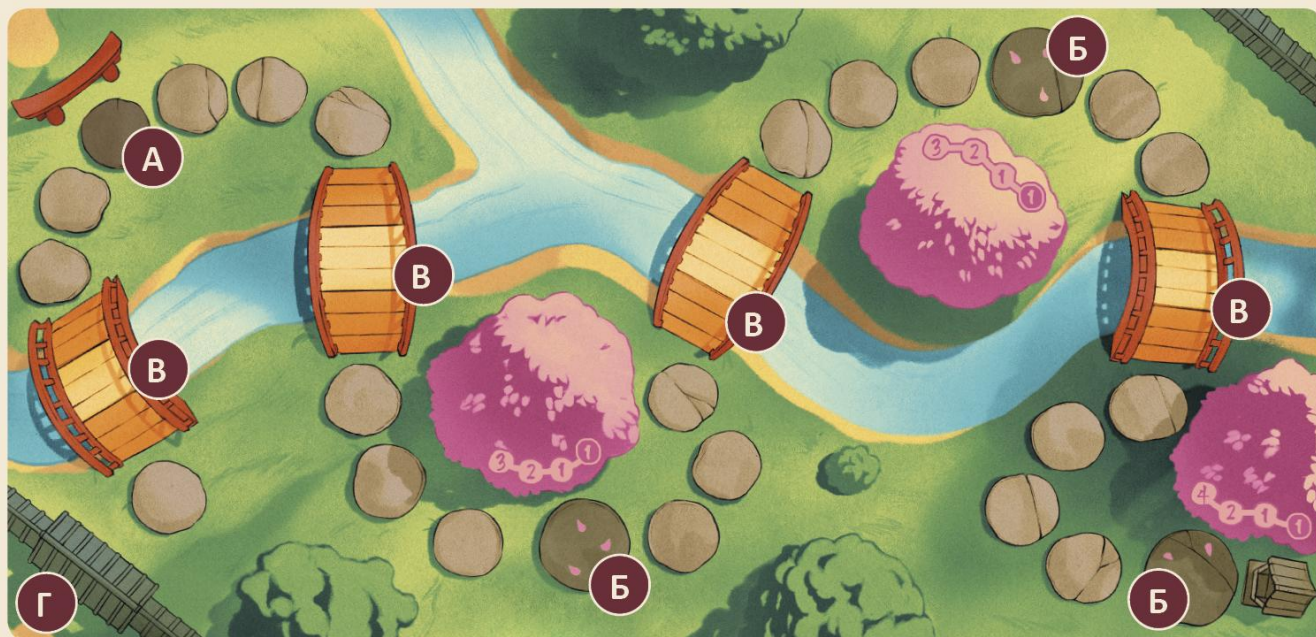


ДЕЙСТВИЕ ХУДОЖНИКА

ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР



САДЫ ИМПЕРАТОРА



А. Ячейка Тории, на которой Император начинает игру.

Б. Ячейки Сакуры, где Император остановится, чтобы насладиться видом цветущего дерева.

В. Четыре мостика.

Если вы играете вдвоем, втроем или вчетвером, каждый мостик считается одной ячейкой. При игре впятером или вшестером каждый мостик считается тремя ячейками.

Г. Врата, где игроки начинают игру.

Врата – единственная ячейка на которой могут одновременно находиться сразу несколько художников. На ячейке врат все находятся на одном месте: не впереди и не позади друга – это может сказаться на некоторых действиях карт. Например, если все художники стоят на ячейке врат, никто из них не оказывается ближе всех к Императору. Также если на ячейке врат больше одного художника, то никто не оказывается дальше всех от Императора.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле «Сады Императора» в центр стола, поставьте Императора на ячейку Тории. Каждый игрок получает художника и пять жетонов своего цвета. Игроки выставляют художников на врата. Оставшиеся жетоны разместите рядом с игровым полем. Перемешайте карты и выдайте каждому игроку по пять карт. Игроки не должны смотреть карты друг друга. Оставшиеся карты положите стопкой лицевой стороной вниз в центре стола – это колода.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Если вы играете вдвоем, прочитайте правила игры для двоих на последней странице.

Вы художник, и ваша цель – быть ближе всех к Императору в тот момент, когда он остановится полюбоваться цветением сакуры. Самый удачливый Император поощряет жетонами благосклонности: игрок, у которого будет больше всего жетонов в конце игры, станет победителем. При этом нужно быть осторожным, чтобы не потревожить правителя. Каждый раунд игроки одновременно выбирают по одной карте, которая указывает, как будут двигаться Император и художники. Эти же карты дадут шанс нарушить планы оппонентов. Будьте осторожны и не спешите: Император может сбавить скорость, чтобы осмотреть окрестности, или даже пройтись немного назад.

РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд игроки втайне друг от друга выбирают одну карту с руки и одновременно вскрывают их. Все карты разыгрываются в соответствии с их порядковыми номерами от меньшего к большему. Каждый игрок сам разыгрывает свою карту. В конце раунда разыгранные карты отправляются в сброс, а игроки берут по одной новой карте из колоды. Если в колоде заканчиваются карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В саду художники не могут находиться на одной ячейке. Если вы перемещаете своего художника назад или вперед, считайте только пустые ячейки, а ячейки, занятые другими художниками, не учитывайте. Если художник вынужден встать на одну ячейку с Императором или пройти через нее, происходит конфуз. Художник незамедлительно прекращает свое передвижение, теряет один из своих жетонов (если может) и отступает на три ячейки назад. Учтите, если Император пойдет назад и попадет в клетку с художником, вам также не удастся избежать конфуза – этот художник также теряет один из своих жетонов (если может) и отступает на три ячейки назад.

Важно! Движением вперед считается движение от врат в сторону алтаря, движением назад считается движение в сторону врат. Если художник должен отступить назад дальше врат, он остается на ячейке врат. Если Император должен встать на ячейку врат, он останавливается на последней ячейке перед ними.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждая сыгранная карта сначала передвинет кого-то в саду (чаще всего Императора) и только потом вашего художника. Действия, указанные на карте, всегда разыгрываются так: сначала действие в саду, потом действие художника. И Император, и художники всегда перемещаются на указанное на карте количество ячеек. Исключения:

1. Художник оказывается в ячейке с Императором.
2. Император впервые доходит до ячейки Сакуры.

ДЕЙСТВИЯ В САДУ



Передвиньте Императора вперед на 1 или 2 ячейки.



Передвиньте Императора назад на 1 ячейку.



Выберите, пойдет Император вперед или назад на 1 ячейку.



Передвиньте ближнего к Императору художника на 2 ячейки назад.



Передвиньте дальнего от Императора художника на 2 ячейки вперед.

ДЕЙСТВИЯ ХУДОЖНИКОВ



Передвиньте своего художника на 1, 2 или 3 ячейки вперед.



Выберите, пойдет ваш художник вперед или назад на 1, 2 или 3 ячейки.



Поместите своего художника на ячейку перед художником, который идет впереди вас. Так можно столкнуться с Императором. Если впереди нет художников, ваш художник остается на месте.



Посчитайте количество художников между вами и Императором и передвиньте своего художника на соответствующее количество ячеек вперед. Если перед вами нет художников, ваш художник остается на месте.

ПРИМЕРЫ ИГРЫ

На карте Синего игрока самый низкий порядковый номер, поэтому он первым разыгрывает свою карту. Красный игрок ближе всех к Императору, поэтому он передвигается на 2 ячейки назад, не считая ячейки, занятые другими художниками (А). После этого Синий игрок перемещает своего художника на 1 ячейку вперед (Б).

Следующую карту разыгрывает Зеленый игрок. Красный художник теперь последний, поэтому он идет на 2 ячейки вперед (А), после этого Зеленый художник пытается переместиться на 3 ячейки вперед (Б), но сталкивается с Императором. За это Зеленый художник двигается на 3 ячейки назад и теряет жетон.

Действие в саду с карты Красного игрока передвигает Императора на 2 ячейки вперед. Поскольку в игре всего три игрока, каждый мостик считается 1 ячейкой, и Император переходит его одним движением (А). Если бы игроков было пятеро или шестеро, Император остановился бы на середине мостика (Б). После этого Красный художник передвигается на 2 ячейки вперед (В).

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Когда Император впервые за игру приходит на ячейку Сакуры (всего их три), он останавливается. Текущий игрок выполняет действие художника со своей карты, а все остальные карты, сыгранные в этом раунде, сбрасываются.

После этого игроки получают жетоны: ближний к Императору художник получает 3 жетона (за последнюю сакуру – 4 жетона), второй художник получает 2 жетона, третий – 1 жетон. Если вы играете в пятером или вшестером, четвертый художник тоже получает 1 жетон.

После этого второй игрок перемещает своего художника в ячейку сразу за первым игроком, третий – в ячейку сразу за вторым и так далее. Затем игроки берут по одной карте из колоды.

Каждая ячейка Сакуры приносит жетоны один раз за игру, даже если Император оказывается на ней несколько раз. Ячейка Сакуры, за которую были выданы жетоны, считается обычной ячейкой и не останавливает Императора.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу после распределения жетонов за последнюю ячейку Сакуры. Игрок с наибольшим количеством жетонов объявляется победителем. При равном количестве жетонов у нескольких игроков побеждает тот, чей художник находится ближе к Императору.

ИГРА ВДВОЕМ

Для игры вдвоем необходимо добавить в игру Придворного художника. Для этого поставьте на поле третьего художника. При каждом розыгрыше карт вскрывайте верхнюю карту колоды (это карта Придворного художника) и разыгрывайте все три карты в обычном порядке. Если карта позволяет Придворному художнику выбрать между движением вперед и назад, он всегда выбирает движение вперед.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Каждый раунд игрок, чей художник находится дальше от Императора, играет две карты с руки: одну он выкладывает перед собой, а другую – в центре стола – это карта Придворного художника (в этом варианте игры карта из колоды не вскрывается). Придворный художник всегда выбирает движение вперед, если это возможно. Когда оба игрока находятся на ячейке врат, Придворный художник вскрывает карту из колоды. В конце раунда игроки добирают карты до пяти.

