

# БАРБАРИЯ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Отправимся же в те далёкие и тёмные времена, когда миром правила магия, когда мужчины были храбры и сильны, а женщины — суровы и прекрасны. С холодной сталью в руках они шли наперекор всему и не раз смотрели смерти в лицо в поисках вечной славы.

В настольной игре «Барбария» игроки отправляются на поиски приключений. Они ищут сокровища, встречают спутников и сражаются со всё более могучими монстрами.

## СОСТАВ ИГРЫ

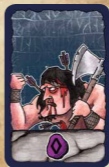
14 карт варваров

Лицевая сторона



Способности

Оборотная сторона



Погибший варвар

96 карт заданий

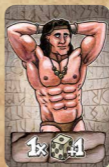
Лицевая сторона

Вверху: испытание



Внизу: награда

Оборотная сторона



Бонус

6 кубиков: по 2 синих, красных и жёлтых

Правила игры, которые вы читаете

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перетасуйте колоду варваров и колоду заданий, затем положите их посередине игрового стола лицом вниз. Каждый игрок берёт **одну карту варвара** лицом вверх и **два бонуса** (оборотная сторона карт заданий) и выкладывает их перед собой. Это его карты.

### Пример подготовки на трёх игроках

Варвар игрока А



Колода варваров



Бонусы игрока А



Во время игры вы будете выкладывать перед собой довольно много карт, поэтому мы рекомендуем вам разделить их на три колонки: ваш варвар с его снаряжением, одноразовые карты и руны. Выкладывайте карты так, чтобы видеть награды и/или способности внизу карты.



Бонусы игрока Б



Варвар игрока Б



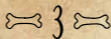
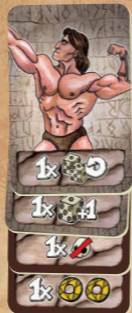
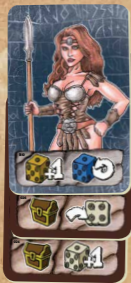
Колода заданий



Бонусы игрока В



Варвар игрока В



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки пытаются выполнить задания, за которые они получают **руны**. Руны бывают пяти разных цветов. Для победы игрок должен собрать любой из следующих наборов рун:

- ☉ четыре руны одного цвета;
- ☉ по одной руне каждого цвета;
- ☉ восемь любых рун.

Как только перед игроком лежат необходимые для победы руны, он побеждает, и игра заканчивается.

*Если два игрока одновременно выполняют условие победы, победив босса (стр. 8), они делят победу.*

Также игра заканчивается в том случае, если варвар погибает (стр. 7), а в колоде варваров не осталось карт. В этом случае побеждает игрок, собравший больше всех рун.

## ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первым ходит игрок, способный опустошить рог залпом. Или же все игроки могут бросить по кубику, и игрок с высшим результатом ходит первым.

## ХОД ИГРЫ

Ход передаётся по часовой стрелке. Каждый ход состоит из трёх фаз.

### 1. Выберите задание

Раскройте карту из колоды заданий. Вы можете либо взяться за выполнение этого задания, либо пропустить его и открыть следующую карту. В свой ход вы можете бесплатно открыть не больше четырёх карт заданий. Если вы хотите открыть больше карт, то перед каждой следующей открытой картой (пятой, шестой и т. д.) вы должны сбросить одну свою карту (кроме вашего варвара). Если не хотите или

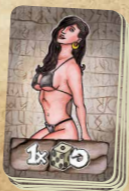


не можете этого сделать, вы должны взяться за последнее открытое задание. Возвращаться к пропущенным заданиям нельзя.

*Если колода заданий закончилась, перемешайте сброс, и он станет новой колодой заданий.*

**Пример:** в свой первый ход игрок раскрывает карту из колоды заданий. На карте босс, игрок решает, что не хочет с ним сражаться, и раскрывает следующую карту. Это задание оказывается легче, и игрок может его выполнить, но он хочет получить более полезную награду. Игрок раскрывает ещё две карты заданий. Ему не особо нравятся награды, но для того чтобы открыть пятую карту, ему необходимо сбросить одну свою карту. Поэтому он решает выполнить последнее задание из выложенных.

Колода заданий



Открытые задания

## 2. Выполните задание

Как только вы решили, какое задание выполнить, попытайтесь пройти **испытание** (стр. 6), указанное в верхней части карты. Обычно для этого нужно бросить кубики и воспользоваться **способностями** вашего варвара (стр. 10). В случае успеха вы получаете **награду**, указанную в нижней части этого задания. За ход вы можете выполнить только одно задание.

### 3. Конец хода

Переверните все пропущенные и невыполненные задания обратной стороной (с бонусом) вверх. Затем раздайте эти карты всем игрокам (включая себя) по часовой стрелке, начиная с вашего соседа слева, в том порядке, в котором они открывались.



**Пример:** в партии на троих игрок А пропустил три задания. Он успешно выполняет задание на четвёртой карте и кладёт её перед собой лицом вверх. Остальные карты он переворачивает обратной стороной вверх и раздаёт игрокам. Если бы игрок А не сумел пройти испытание, игрок Б получил бы две карты бонусов.

## ИСПЫТАНИЯ

(сверху карт заданий)

### Бросок кубиков

Бросьте кубики, указанные на картах, и при желании воспользуйтесь вашими способностями. Если после этого значения на кубиках равны тем, что указаны на картах, или превосходят их, вы получаете награду: возьмите себе карту задания лицом вверх. В любой момент испытания вы можете отказаться от выполнения такого задания (вам необязательно тратить одноразовые карты) — в таком случае переходите к фазе конца хода.





**Пример:** для выполнения задания игроку необходимо бросить красный и жёлтый кубики. На жёлтом кубике выпало 2, а на красном — 1. Игрок решает использовать способности своего варвара и прибавляет 1 к значению жёлтого кубика, а красный перебрасывает. Выпадает 4. Задание выполнено!



## Бой с врагом

Это тот же бросок кубиков, но вам придётся сражаться до конца. Вяжавшись в бой, нельзя от него отказаться. Как говорится, победа или смерть!

**Смерть:** если вы не смогли пройти испытание (и у вас нет защиты — см. стр. 11), переверните карту варвара оборотной стороной вверх и подложите её **под карту** врага, который вас победил. Сбросьте одно из ваших сокровищ (👛) и все ваши одноразовые карты. Затем возьмите новую карту из колоды варваров и два бонуса (как в начале игры) и переходите к фазе конца хода.

Враг, победивший варвара, остаётся в игре, и в последующих ходах игроки могут с ним сразиться, **вместо того** чтобы тянуть карты заданий. Такой враг остаётся на столе, пока его не победят (не переворачивайте его бонусом вверх, как другие карты пропущенных и невыполненных заданий). Игрок, победивший такого врага, получает, помимо обычной награды за задание, все руны с оборотной стороны лежащих под ним карт варваров (таких может быть несколько).



Если вы не прошли испытание, но использовали защиту от смерти (☞), карта задания переворачивается и раздаётся вместе с остальными бонусами в фазе конца хода.

## Бой с боссом

Тот же бой с врагом, но перед тем как вступить в него, вы можете попросить **о помощи** своего соседа справа или слева. Если сосед согласен, то вы бросаете кубики и используете ваши способности первым. Если вам не удаётся выполнить задание, вы передаёте кубики (с их текущими значениями) помощнику, и тот использует свои способности. В случае успеха вы оба получаете руны и кладёте карту босса **между вами**. В случае провала вы оба **погибаете**.



Помните, что по-настоящему положиться можно только на себя! Помощник может подставить вас, намеренно не используя какую-нибудь способность или одноразовую карту, — особенно если у него есть защита от смерти.

*Если карта лежит между игроками, считается, что она принадлежит им обоим, но никто из них не может её сбрасывать.*

Разумеется, на босса можно пойти и в одиночку, и в случае успеха вы станете единственным владельцем его рун. Однако если вы договорились с соседом, но добились успеха без его помощи, руны достаются вам обоим — считайте это платой за подстраховку.

Пример боя с боссом описан на стр. 12.

## Торговец

Здесь вам не нужно кидать кубики. Вместо этого можете сбросить одну из ваших карт (кроме варвара) за каждую **монету**, изображённую сверху





на карте торговца, чтобы получить её: заберите карту торговца себе. Если вы не можете или не хотите платить, вы можете **огробрить** торговца: переверните карту торговца обратной стороной (с бонусом) вверх и заберите себе. Это тоже считается выполнением задания.

**Пример:** игрок встретил торговца, который предлагает купить у него товар за 2 монеты. Игрок сбрасывает две карты и забирает карту торговца, после чего передаёт ход.



## Зов о помощи

Эта карта **не считается** заданием. Как только она откроется, отдайте её игроку, у которого меньше всех рун, и тяните следующее задание. Если таких игроков несколько, отдайте эту карту одному из них по вашему выбору. Если вы берёте эту карту себе (потому что вы один из игроков с наименьшим числом рун), после этого переходите к фазе конца хода. Если у вас меньше всех рун, но вы не хотите брать эту карту, просто сбросьте её и открывайте следующее задание.

*Если игроки согласны, что настоящие варвары могут обойтись без подачек судьбы, уберите все 8 таких карт из колоды перед началом игры.*

## ☠ СПОСОБНОСТИ ☠

(внизу карт варваров, заданий и бонусов)

Вы можете использовать каждую вашу способность только **раз в ход** и только в том случае, если цвет способности совпадает с цветом кубика, результат броска которого вы хотите изменить. Вы можете использовать несколько способностей для изменения результатов одного и того же кубика в любом порядке. **Бесцветную** способность можно использовать для изменения результатов кубика **любого** цвета.

Способности бывают постоянными и одноразовыми. Перед символом одноразовой способности стоит обозначение «1x». Чтобы использовать такую способность, вы должны сбросить карту, на которой она указана.



Постоянные способности указаны на варварах и сокровищах. Постоянная способность используется без сброса карты, но только раз в ход.



На некоторых картах указана постоянная способность и одноразовая способность «Защита от смерти». В таком случае постоянная способность действует до тех пор, пока вы не сбросите карту для защиты. Вы можете сначала использовать постоянную способность такой карты, а потом сбросить её для защиты.



**Переброс:** перебросьте кубик указанного цвета. К предыдущему результату броска нельзя вернуться, даже если он нравился вам больше.



**Двойной переброс:** перебросьте одновременно два кубика любого цвета или цветов. Нельзя использовать для переброса только одного кубика.





**+1:** добавьте 1 к значению на кубике указанного цвета. Общий результат может быть выше 6.



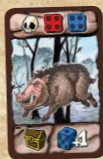
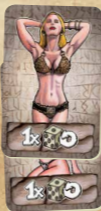
**+2:** добавьте 2 к значению на кубике указанного цвета. Общий результат может быть выше 6.



**Четвёрка:** поверните кубик указанного цвета четвёркой вверх, как если бы на нём выпало это значение.



**Пример:** воительница сражается со свирепым кабаном. Ей нужно бросить два кубика: красный и синий. Синий она и так может перевернуть на 4 без броска, а на красный у неё есть целых три переброса (один постоянный и два одноразовых).



**Монета:** приобретая карту торговца, получите скидку в указанное число монет. Стоимость карты не может упасть ниже 0, а сдача не выдаётся.



**Защита от смерти:** если вы должны погибнуть, вместо этого выйдете из боя. Если вы бились против босса вместе с другим варваром, на него ваша защита не распространяется.



*У одного из варваров есть постоянная защита от смерти. Его нельзя убить, и он может выйти из боя с врагом или боссом так же, как из обычного испытания.*

**Руны:** это завоёванная вами слава, которую вы копите для победы в игре. Вы не теряете руны ни при каких обстоятельствах.



## ☠ ПРИМЕР БОЯ ☠

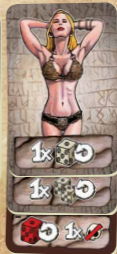
Раскрыв карту задания, первый игрок натывается на босса. Он понимает, что не сможет его победить один, поэтому предлагает своему соседу присоединиться к битве. Первый игрок бросает красный и синий кубики, поскольку красный могут перебросить оба участника боя, а к значению синего он сам может немного прибавить. На красном кубике выпало 4, а на синем — 3.



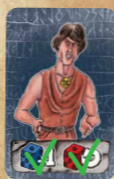
Игрок 1



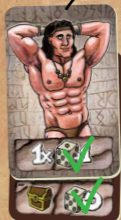
Игрок 2



Таких результатов не хватит для победы над боссом даже с применением различных способностей, поэтому игрок использует оба своих переброса: один на красном кубике, второй на синем. Результат уже лучше: 4 и 6. У игрока остаются ещё две способности «+1». Он превращает синюю шестёрку в восьмёрку и передаёт ход союзнику в надежде, что тот сумеет добить босса. Одноразовая карта бонуса первого игрока сбрасывается.

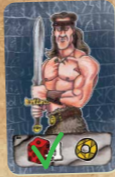


Игрок 1



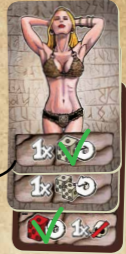


У второго игрока есть два переброса, чтобы получить на красном кубике шестёрку, после чего он сможет прибавить к значению 1 и получить заветную семёрку. Увы, ему ни разу не удастся выбросить шестёрку. Он мог бы воспользоваться свойством «переброс двух кубиков», однако в таком случае он должен будет перебросить и синий кубик тоже, неизбежно теряя восьмёрку. Задание провалено.



Игрок 2

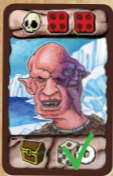
в сброс



Использованная карта одноразового бонуса сбрасывается. Оба варвара должны погибнуть, но у варвара второго игрока есть защита от смерти. Он сбрасывает свою карту с защитой, а варвар первого игрока погибает. Игрок сбрасывает свою единственную карту сокровища и подкладывает свою карту варвара лицом вниз под карту босса.



Игрок 1



в сброс



Игрок 2

в сброс



## ☠ АВТОР О СЕБЕ ☠



С тех пор как я наткнулся у своего отца на коллекцию артбуков Бориса Вальехо, я стал неравнодушен к варварскому фэнтези. Я с упоением читал книги Роберта Ирвина Говарда и считаю фильм «Конан-варвар» 1982 года лучшим фильмом в мире. Мне даже нравятся его ужасные итальянские копии и эта забавная музыка группы Manowar. А поскольку я большую часть своего свободного времени трачу на рисунки в блокноте и разработку настольных игр, создание настольной игры с варварами было лишь делом времени.



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpros@hobbyworld.ru](mailto:vorpros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)





## Создатели игры

**Автор игры и художник:** Петер Рустемайер

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Продюсер:** Николай Пегасов

**Издатель:** ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик и редактор:** Евгения Некрасова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Сухovej

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Графировка на кубиках:** Александр Шалдин

**Игру тестировали:** Евгения Андросова, Ворон Безымянный, Илья Беянов, Таяна Брыксина, Валентина Добрыдник, Игорь Журавлёв, Морфей де Кореллон, Алёна Ляшенко, Екатерина Перегудова, Константин Пономарёв, Илья Семёнов, Дарья Смирнова и другие

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



Играть интересно

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

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

## Испытания (вверху карты)



Бросок кубиков  
(нужно выбросить  
столько или больше)



Зов о помощи  
(не считается  
заданием)



Торговец  
(можно заплатить  
или ограбить)



Враг  
(если не победили,  
погибаете)

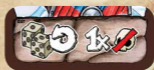


Босс  
(можно просить  
о помощи)

## Способности (внизу карты)



Одноразовая  
способность



Постоянная + одноразовая  
способности



Переброс  
одного кубика



Сокровище  
(постоянная  
способность)



Переброс  
двух кубиков



+1 к значению  
одного кубика



Поворот одного  
кубика четвёр-  
кой вверх



+2 к значению  
одного кубика



Защита  
от смерти



Скидка при приобре-  
тении карты торговца

## Условия победы



Четыре руны  
одного цвета



По одной руне  
каждого цвета



Восемь  
любых рун