

Вступление, или о чем это все

Как вы думаете, кто этот дядька, похожий на гангстера из фильмов в жанре нуар? Это Роберт Ирвин Говард, автор и создатель книг про Конана Варвара. Почему "автор" и "создатель", спросите вы? А потому, что авторов у саги о "Конане-киммерийце" было довольно много: после самоубийства Говарда его близкие друзья по писательскому ремеслу решили продолжить историю о варваре. Благодаря этому Конан вошёл в американский культурный фонд как один из основных выдуманных персонажей. Известно также, что Роберт Говард дружил с другим известным (самое важное - известным среди настольщиков) писателем, мастером ужасов - Говардом Лавкрафтом, по произведениям которого выпущена, ставшая классикой, игра, локализованная [СМАРТом - Ужас Аркхама](#).



Итак, о чём же это всё? Игра ["Эра Конана"](#) выпущена на западе издательством Fantasy Flight Games по мотивам одноимённой многопользовательской ролевой игры (ММОРПГ), которая в свою очередь связана из различных историй мира Конана-киммерийца. Что это за истории и как они повлияли на раскрываемый нам в игре мир, вы можете узнать из книг, а мы приступим к препарированию самой игры, которая локализована в 2009 году усилиями команды СМАРТa (HobbyGames).

Компоненты

Первое, что мы видим, это громадная коробка. Не такая большая, как у ["Старкрафта"](#), но в целом - весьма и весьма объёмная. Никаких лишних пустот внутри нет - поле, разнообразные карты, куча кубиков и просто море миниатюр. Миниатюры пластиковые, не крашенные, четырёх цветов - четырёх же, собственно, политических сил мира Гибории. У каждой фракции есть свои пешие войска и конники (послы), миниатюры фортов и башен же одинаковые для игроков и отличаются лишь цветом.

Кубики шестигранные, но очень хорошо выполнены: часть из них синего цвета, кубики (в правилах почему-то называются кубами, точнее - "кубы судьбы", мы с женой не раз смеялись, вспоминая это словосочетание) хода, часть красного - военные. Значки на них выдавлены, сами кубики приятно трогать, в общем, тут издатели постарались на славу.

Выдавливаемых картонных компонентов не много и не мало - как раз столько, сколько нужно, и столько, чтобы не рябило в глазах от их обилия на столе (основной недостаток Аркхама). То же самое можно сказать про карты: качество отличное, хотя сами карты не как в ["Цитаделях"](#) (напомню, там используется фактура "лён"), но если вас это не устроит - их всегда можно положить в протекторы, благо стандартные американские пойдут "на ура".

Карты делятся на несколько типов - отдельные личные колоды политических фракций (не симметричные), карты "стратегии" (нужны для сражений и влияния на Конана), карты "квестов" самого Конана, карты "квестов" для политических фракций и 5 карт "артефактов" (3 карты, собственно, самих артефактов и 2 вспомогательные). Так что в целом стол не загромождается, у нас получилось разложить игру на двоих на двух небольших столиках.

Карта, как обычно у FFG - из отличного плотного картона. Всё печаталось, как я понимаю, именно на мощностях FFG, поэтому русская версия идентична западной, даже коробка - на ней, кстати, та самая фактура "лён", самая приятна бумажная поверхность в мире на ощупь.

Правила

Как принято у FFG - правила большие. В них много раз повторяется одно и то же, из-за чего возникает не просветление, а наоборот - полная каша. Мы умудрялись ошибаться даже в третьей разложенной партии. Хотя сами правила можно расписать на 1 лист А4, не пропустив начальную расстановку, подсчёт очков и даже кое-какую сопутствующую информацию. Например, во второй части книги правил есть вставка на 3 страницы, где ещё раз повторяется всё, что касается Конана в этой игре - и при этом пропущены некоторые важные элементы правил (например, помогает Конан контролирующей его в данный момент нации, если находится в клетке боя войск этой нации с войсками другой, или только при захвате нейтральной территории? Это правило расписано в другом месте, но в таком случае зачем делать 3 страницы повтора, если на этих страницах не весь текст?). В общем, правилам ставлю большой минус. Понять их довольно просто, но они уж слишком "размазаны" по страницам - что-то может потеряться и после четвёртого прочтения. Так что рекомендую будущим игрокам сделать 1-2 пробных игры до первой смены эпох, а затем перечитать правила вновь - после чего приступить к настоящей эпике.

Пара слов о переводе - в целом он не плох, всё понятно и приятно читается. Но есть нарекания: уже упомянутые "кубы", некоторые другие термины (например, "зачинщик" - мало того, что звучит либо как канцеляризм (преступник, начавший драку и несущий за неё ответственность), либо как архаизм (в значении "главарь, атаман разбойной шайки"), так ещё и созвучно с "защитник", так что при чтении правил может возникнуть путаница из-за неверного прочтения) и ляпы в переводе карт (замечены в некоторых квестах Конана опечатки в названии территорий - но вполне вероятно, что в художественном тексте их больше). Но, ещё раз повторюсь - перевод на твёрдую 4-ку, правила ясны, терминология единообразна, и проблемы возникают именно с самими правилами и их структуризацией, а не с переводом. Шрифты для оформления тоже выбраны удачно, так что с локализацией игры проблем нет никаких.

Давайте теперь я попробую описать сами правила, но постараюсь уложиться в какие-то рамки - так, чтобы вы могли понять по ним, подойдёт вам игра или нет. Для тех, кто уже играл, повторюсь - я опишу здесь только ключевые правила, опуская то, что мне кажется второстепенным.

В игре мы управляем не Конаном, а государствами мира Гибории. Цель игры - выиграть по очкам, сами очки мы получаем за завоёванные войсками земли в момент завоевания, за оставшиеся в наших владениях земли к концу игры, за успешную коронацию Конана тем государством, которое это совершит, за большинство жетонов одного из 3-х типов, которые мы получаем за помощь Конану в его приключениях, за большинство денег к концу игры и побед над армиями других игроков. Из этого списка кажется, что игра представляет из себя варгейм, но это не так - игра "Эра Конана" это хитросплетённая смесь из Еврогейма и Америтреша, где варгейму места оставлено не так много.

В распоряжении игрока есть следующее: конники-послы, позволяющие ему получить деньги или основать посольства в нейтральных странах, которые, в свою очередь, приносят деньги при "смене веков". Т.е. конники - это деньги. Далее у игрока есть пешие войны - с помощью них он захватывает территории, строит форты и получает за всё это

победные очки. Т.е. пешие войны - это очки победы. Также у игрока есть на руках два типа карт - личные карты из его колоды, которые делятся на три типа: "стольные" (ещё один странный термин), "быстрые" и "карты престола"; и карты стратегий. Карты стратегий нужны для бонусов при ведении войны или создании посольств (т.е. действий воинов и послов), а также для получения контроля над Конаном.

Стольные карты из колоды игрока играют в его зону за деньги и затем могут быть один раз применены. Обычно они приносят какие-то бонусы в военных действиях. После применения карты поворачиваются, развернуть их снова можно, потратив на это деньги. Быстрые карты не требуют расходов, играют моментально и сбрасываются - имеют какой-либо кратковременный эффект на игру. "Карты престола" - самые мощные, позволяют сделать обычно дополнительный ход в игре с какими-либо бонусами. Их дальнейшая судьба в правилах не описана (ещё один минус правил), но скорее всего они сбрасываются.

Итак, мы имеем: конники = деньги = "стольные карты" = бонусы в битве. Карты стратегии = Конан или бонусы в битве. Воины = битва = победные очки.

Теперь про сам ход. Ход состоит из двух с половиной действий: сначала, если мы управляем Конаном, мы передвигаем его на 1 клетку ближе к его цели и берём один из жетонов, лежащих под квестом. Если не управляем, соответственно этот этап пропускаем. Далее мы можем сыграть за деньги стольные карты или вернуть их из повернутого состояния. Далее мы выбираем один из кубиков действий и совершаем одно из возможных действий, разрешённых на этот кубик. Граней всего 6, из которых две одинаковые и обозначают одно и то же действие, а две другие обозначают джокеры (т.е. любое действие), так что действий всего 3:

- 1) Флаг - передвигаем 2 группы военных юнитов или передвигаем 1 группу и начинаем ей бой. Либо создаём 2 военных юнита.
- 2) Кубок - аналогично с конниками-послами. Напомню, что они дают нам деньги.
- 3) Корона и меч - тут сложнее. Меч - это символ Конана. Зависит от того, управляем мы Конаном или нет. Если да - передвигаем фигурку Конана, НЕ берём жетон подвига Конана и ставим куда-нибудь жетон "разбойники". Напоминаю, что "варвар" означает не только Good-Chaotic, но ещё и дикаря-вандала, который не прочь пограбить кого-нибудь на дороге. А Конан, если верить Роберту Говарду, был не прочь. Если нет - берём(!) жетон подвига Конана, не трогаем самого Конана и не ставим никуда никаких жетонов.

Символ короны - это манипуляция с картами: берём либо 2 карты стратегии, либо 1 карту стратегии и 1 карту из личной колоды, либо играем с руки довольно мощную карту "престола", которая, напомню, даёт нам один довольно часто сделать дополнительный ход (флаг или кубок) с какими-то бонусами.

Жетоны квестов Конана бывают 3-х типов - монстры, сокровища и женщины (да-да, приключения варвара состоят не только из брут форса и лута, но и из романтики, харизмы и секса - так что женщины по праву занимают свою треть среди завоеваний нашего героя). Жетоны можно обменять при получении на деньги или заклинания, ну или оставить себе. Как я уже писал выше - эти жетоны дают несколько победных очков тому, кто соберёт их больше.

Итак, с точки зрения механики мы имеем:

Флаг = войны или сражения

Кубок = послы или деньги

Корона и меч = (движение конана + разбойники или жетон конана) и новые карты в руку

А при чём тут Конан, спросите вы? И правда, правил уже довольно много, можно было бы на этом остановиться, но ведь у нас игра про Конана, верно? Рискну предположить, что описанное выше, исключая "меч" на кубике, было прототипом некой игры, в которую вставили Конана, т.к. нужна была игра про Конана. Сама игра хуже не стала, забегая вперёд отмечу это, но в ней появилось слишком много всего, правила превратились в кашу, а время партии увеличилось. Но Конана добавляли не просто кто-то там, если добавляли вообще, а FFG (они ведь и Райнера Книция не боятся править, на что уж он мэтр - ["Чёрная Овца"](#) с правилами от FFG стала заметно интересней), поэтому всё получилось хорошо и прекрасно, смотрим на Конана.

Когда Конан заканчивает свой квест, ну или когда этого квеста ещё нет - в самом начале игры - за Конана происходят торги. Это сложно объяснить с точки зрения тематики, так что давайте обойдёмся без лишних эпитетов: мы устраиваем обычный ервогеймерский аукцион, не как в Power Grid, конечно - аукцион закрытый, больше похож на сражение из игры Dungeon Twister. У каждого игрока есть жетоны ставок со значениями 0, 3, 4, 5 и 6. Когда мы играем такой жетон во время аукциона, то он "уходит", восстановить все такие жетоны мы можем, сыграв заведомо проигрышный "0". Сумма ставки складывается из специального числа на карте стратегии, которую мы играем в закрытую и этого жетона - тоже ставится в закрытую. Кто поставил больше - получает Конана, при равенстве - игрок с меньшим количеством жетонов.

Открывается карта квеста Конана, которая содержит из значащей информации собственно, провинцию-цель путешествия Конана и число бонусных жетонов для него. Путешествие начинается из провинции предыдущего квеста, и может быть в соседней клетке или на другом конце карты. Если игрок, который выиграл Конана на аукционе, дойдёт туда до окончания жетонов - получит бонусный. Если не дойдёт - не получит. Контролирующий Конана игрок двигает его каждый раз, когда начинается его ход, а также дополнительно при выборе кубика с мечем и короной. Остальные игроки могут также выбирать кубик с мечем и короной, чтобы забрать себе жетон, тем самым отрезая Конана от места назначения.

Фигурка Конана влияет также на происходящие сражения в области, где она находится - помогая либо игроку, который контролирует её, либо нейтральным силам.

В третьей эпохе Конана можно короновать - тогда вместо выполнения квеста его нужно привести к столице игрока и объявить конец игры. Коронуемый игрок должен быть уверен в своём превосходстве над другими в каком-то типе жетонов квестов: золоте, монстрах или женщинах. Если он объявит соответствующий тип и победит, то только этот игрок получит очки превосходства за преобладание в жетонах, ну и бонусные очки за коронацию. Другими словами, коронация не даёт другим игрокам получить лишние очки, по которым они безусловно должны превосходить коронуемого (таковы реалии игры). Забегая вперёд в раздел впечатлений от игры скажу, что коронация даёт не так уж и много, чаще всего около 8 очков и не даёт другим игрокам по 5, а в терминах игры это сравнимо с захватом двух провинций - поэтому у меня не получилось выиграть в партии с женой, когда я собирал "сокровища", а затем короновал варвара.

Бой, что тут сказать - бой, это америтреш этой игры. Он идёт на кубиках. Сила каждой стороны - это количество кубиков, которые она бросает. Нападающие - это количество пришедших войск, а защищающиеся - либо аналогично, либо рейтинг провинции. Рейтинг - это 2, чаще 3 или 4. Войска ходят армиями до 5 юнитов, так что это опять же 3 - 5

кубиков. На боевом кубике есть 2 грани "успех", 1 грань "успех атакующего", одна пустая грань (промах) и две грани с щитом и секирами соответственно. Карты стратегий позволяют считать щит, секиру или и то, и другое как "успех", а "стольные" карты - позволяют перекинуть какое-то число кубиков или добавить кубики, или что-то другое. Одна из граней "успех" имеет дополнительный рисунок меча - это ещё один успех игроку, контролирующему Конана. То есть, мы бросаем кубики и смотрим, что получилось. И получится может фига, даже если вы нападающий (50%), контролируете Конана (в терминах теории вероятности сложно сказать, но у вас есть вероятность 1/3, что выпавший успех будет двойным) и сыграли карту стратегии, добавляющую "щит" к успехам. 3-5 кубиков, это статистически бессмысленно, Могут из 4-х кубиков выпасть только на одном нужные значения, и такое случается постоянно.

Лирическое отступление - есть такое понятие как "ложный закон Монте-Карло", который сводится к заблуждению, что если монетка при подбрасывании выпала 10 раз орлом, то выпадение орла в одиннадцатый раз менее вероятно. Нет, это равновероятно. Да, 11 орлов - маловероятно, но если уже 10 выпало, их выпадение не влияет на шансы 11-го броска. В нашем случае мы имеем, например, 5 кубиков, и каждый имеет вероятность, допустим, 30% дать промах - это не значит, что у вас скорее всего из 5 промах даст 1 или 2. "Скорее всего" - верно, но в реальности может выпасть что угодно, и бывает дико обидно потерять сильно "прокачанный" бой, на который была потрачена стольная карта и хорошая карта стратегии только потому, что "карта не легла" (в нашем случае кубик).

Бой за нейтральную провинцию идёт несколько ходов, пока войска продвигаются по различным территориям, причём, захватить сразу провинцию в тот же ход, даже если у вас всё проходит успешно, можно только ценой юнитов - совершая "марш-бросок", мы губим одного юнита, зато можем сразу начинать сражение на следующем типе местности. Собственно, для каждого сражения нужна новая карта стратегии, да ещё и привязанная к новому типу местности, так что в целом к концу игры каждая сторона успевает захватить 2-4 провинции, а не 10, как может показаться при взгляде на карту и море пластиковых юнитов.

Игровые впечатления

Игра явно состоит из двух искусственно переплетённых частей - европеоидного варгейма с механикой, если не ошибаюсь, Area Impulse с вкраплениями америтрешевых кубиков (они, правда, тоже могут быть частью привнесённого элемента) и собственно приключений Конана. Вы видите сколько сверху правил? Много, а ведь игра - это лишь поочерёдная подготовка стольных карт + выбор и реализация кубика (воины, послы или добор карт). Исходя из этого мы получаем плохо написанные правила, и тот факт, что впечатления от игры сильно зависят от количества партий.

Первый раз мы даже не доиграли 4-й квест, жена бросила карты на стол и сообщила, что "Всё!". Поводом было указание ей, что быструю карту нельзя играть после моих действий в битве. Вообще, её можно играть когда угодно, но вот нельзя играть после таких действий в игре, которые были сделаны исходя из таких "других" действий, которые кто-то ещё сделал, а карта хочет те "другие" отменить. Уфф... Сумбур полнейший, но правило прописано, и я его запомнил - а рассказать-то не рассказал, и таких "мелочей" в игре довольно много.

Позже жена стала просить сыграть ещё раз, что вообще для неё не характерно - и я снова взялся за правила. Прочитав их раза четыре мы стали искать подходящий день для партии, помятуя о том, что 2-4 часа это нормально для партии в Конана, особенно если правила от

зубов не отскакивают. Время мы это искали долго, заодно попутно нашли людей, которым игра очень нравится и которым игра не нравится. Послушали мнения. Противники игры обвиняют её в излишней зависимости от кубиков (бои). Любители игры просто её любят, сложно ведь сказать - за что вы любите то или иное, можно конечно придумать, но в действительности любовь, это такое необъяснимое явление, в словах нуждающееся менее всего.

От кубиков игра зависит не сильно, хотя неудачи, конечно, запоминаются. Правильная стратегия заключается в грамотной подготовке нападения, выборе нужной провинции с территориями, для которых есть карты стратегии, подготовкой "стольных" карт, получения нескольких заклинаний вместо жетонов квестов Конана - и т.п. Тогда случайные промахи будет где-то на уровне 15-30 процентов для каждого кубика. С учётом того, что мы пытаемся победить не что-то статичное (как монстр в Аркхеме), а тоже кубики, которых может быть меньше, да и вероятность там обычно около 70% на промах, то о большой зависимости говорить не приходится.

Вторая и третья партии прошли одна за другой. Точнее, дело было так - вторая партия закончилась примерно как первая, по схожей причине (мы внезапно обнаружили, что войска нейтральных территорий имеют не статическое нужно число "успехов", а свои кубики, и завоёвывать их проще, поэтому после перерыва сыграли с начала и до конца). В игре есть место и холодному расчёту (коронация Конана была многоходовкой на несколько часов, с заранее поставленной целью сбора преимущественно "сокровищ", а затем подготовленным голосованием в 3-ей эпохе и уверенным движением к столице), и эмоциям (как мы подпрыгивали на месте и зажимали пальцы крестиком перед очередным броском оппонента).

Сама игра проходит довольно динамично - идея с кубиками очень хорошая, т.к. сначала ты выбираешь из смутных векторов твоего хода, а затем твой мозг уже не сможет уйти в "паралич анализа" (термин часто употребляется в игровой среде - когда игрок не может принять действия от того, что пытается просчитать несколько ходов вперёд, забывает результаты предыдущих подсчётов и как бы "подвисает", такое часто бывает в "Цитаделях" при выборе персонажа), т.к. выбор сделан, и прикидывать - а что бы было, если бы я походил послами, а не воинами - в принципе не возможно.

Итак, стольные карты сыграны или этот этап пропущен, кубик выбран, Конан передвинулся (или нет) на клетку, а затем уже на минутку игрок решает что ему делать с его послами/войсками или берёт карты. Само сражение тоже не долгое - это карта стратегии, возможно стольная карта и бросок точного числа кубиков, ещё бросок (за защитника) - и вот, ход сделан. То есть, сам игровой процесс, не смотря на всё то словесное чудовище, которое вы видели сверху (а ведь я не описал ещё жетоны магии, артефакты и смену веков в разделе правил или точные варианты влияния Конана на битвы, или жетоны разбойников) - так вот, сам игровой процесс нагляден, быстр и не утомляет. Таймаута нет совсем. Если игра вам понравится в принципе, то она не разонравится вам по причине затянутости игрового процесса.

8-12 квестов Конана, примерно столько она длится, и на мой взгляд это многовато. Хватило бы 2 или 3 квеста Конана на эпоху (между эпохами идёт промежуточный подсчёт, даются деньги, можно выполнить квесты государств и прочий малозначительный с точки зрения победных очков фан).

Итог

"Эра Конана" - эпическая стратегия гибридного типа (смесь европейского и американского подхода к играм), в которой есть две основные игровые линии - военно-политическая и линия Конана. Эти линии пересекаются между собой, при том, линия Конана лишь дополняет игру, хотя по размеру отведённых на эти линии правил кажется иначе. Из-за общей организации правил множество элементов игры могут быть поняты превратно, плюс - стратегия может быть выбрана также неверно, поэтому впечатление от игры может остаться негативным, особенно после первой или второй партии.

Но сама игра прекрасно сбалансирована, хорошо масштабируется как для 2-х, так и для 3-х или 4-х игроков (заточена она, правда, именно под 4-х участников) и представляет из себя уникальный сплав из европейского баланса и механик американских игр. Я рекомендую эту игру в первую очередь мальчишкам старше 12 лет, которые не пожалеют время разобраться со всем тем, что замешано в адский котёл игровых возможностей, а также взрослым игрокам, которые любят вдумчивые сбалансированные игры на военные и околовоеенные тематики. Эта игра не подойдёт тем, кто ждёт от неё лёгкой семейной забавы, как например "Город Синей Луны", или, с другой стороны - масштабных сражений с разнокалиберными юнитами. Основной же недостаток этой игры для гиков - время партии и неверное понимание "веса" игровых действий, а в остальном - игровым гикам Конана я тоже рекомендую.

ZoRDoK