

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troies

Artwork: Alexandre Roche



Фундамент Кафедрального Собора Труа был заложен еще в 1208 году, однако из-за непрекращавшихся столкновений его строительство не завершалось еще целых 400 лет. Игра предлагает Вам принять участие в исторических событиях тех четырёх веков, в течение которых развивался один из самых прекрасных средневековых городов, оказавших заметное влияние на западную культуру. В те времена общество было разделено на три сословия: дворянство, духовенство и крестьянство. Рыцари составляли военную силу, обеспечивали правосудие и защиту земель. Священнослужители выступали проводниками духовности общества, вносящими большой вклад в дело сохранения и приумножения знаний и культуры. Крестьянам и ремесленникам же отводилась слишком небольшая роль, хотя их тяжелый труд и имел важнейшее значение для обеспечения существования всего населения.

Введение

Труа — стратегическая игра, в которой вы представляете богатую семью из французской Шампани, использующую свое влияние для найма и управления людьми трёх основных сословий: военного (отображается во всех элементах игры красным цветом), духовенства (белый цвет) и трудящихся (желтый цвет).

Каждое сословие предоставляет особенные преимущества: военные могут эффективно сражаться против захватчиков. Духовенство сосредоточено на завершении кафедрального собора, а также просвещении крестьян и военных. Труд крестьян повышает ваше состояние. Жители города вместе составляют рабочую силу, представленную кубиками. Эту силу можно использовать по-разному: для осуществления различного рода деятельности под управлением вашего мастера купеческой гильдии (далее - купца), для строительства собора, для борьбы с неблагоприятными событиями или даже для найма новых горожан. Каждое из этих действий требует использования от 1 до 3 кубиков (группы кубиков).

Выполняя действия, всегда помните об исторической личности, что вдохновляет вашу семью. Каждая такая личность входит в группу самых авторитетных людей, а их вклад помог сделать город таким, каким мы его знаем сегодня! Кстати, если вы сможете разгадать, каким критериям следуют другие семьи, то вы сможете максимально увеличить свою репутацию, потому что каждая семья будет предметом пристального внимания каждой из знаменитостей.

Игрок, заработавший наибольшую репутацию, выраженную победными очками, побеждает в игре!

Компоненты



♦ 1 игровое поле



♦ жетоны победных очков (ПО) достоинством 1 (×24), 3 (×10), 5 и 10 (×10)



♦ 24 кубика четырех различных цветов: 6 красных (военных: рыцари), 6 белых (религиозных: священнослужители), 6 желтых (общегражданских), 6 черных (вражеских)



♦ денье номиналом в 1 (×24), 5 (×12), и 10 (×4)



♦ 56 горожан (по 12 шт. цвета игрока: натуральные, синие, желтые, оранжевые и 8 серого цвета – нейтральный горожане)



♦ 90 маркеров (по 20 шт. цвета игрока: натуральные, синие, желтые, оранжевые и 10 серого цвета – нейтральные маркеры).

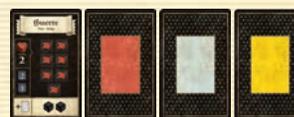


♦ 8 деревянных дисков (по 2 цвета каждого игрока: натурального, синего, зеленого и оранжевого): это 1 маркер влияния и 1 маркер участка для каждого игрока.

♦ 1 лист приложения с описанием карт действий, событий и персонажей



♦ 9 карт Действий каждого типа (военные – красные, религиозные – белые, гражданские – желтые). Карты пронумерованы от I до III, указывая очередность ввода в игру.



♦ 16 карт Событий (8 красных, 4 белых, 4 желтых)



♦ 6 карт Персонажей



♦ 1 карта Первого игрока



♦ 4 карты Памятки

Подготовка к игре

Разместите нейтральных горожан, кубики, денье и жетоны ПО около игрового поля, сформировав тем самым общий запас. Каждый игрок выбирает цвет и берет себе:

A 1 маркер участка, который размещает на одном из 5 серых изображений диска на городской площади. Каждый игрок выбирает себе участок, ближайший к его месту за игровым столом: этот участок принадлежит ему.

B 5 денье (количество денье игрока — открытая информация в течение всей игры). 1 маркер Влияния размещается на 4 ячейке трека влияния.

4 горожанина при игре вчетвером (5 — при игре вдвоем, 6 — при игре вдвоем); они составляют личный запас игрока (поместите оставшихся горожан в общий запас). Каждый игрок в любой момент игры может иметь в распоряжении не более 12 горожан.



1 карту Персонажа (выбирается случайно), которая держится в тайне (по 2 Персонажа при игре вдвоем).

20 маркеров (число маркеров не ограничено; при необходимости их можно заменить подручными средствами).

C Разделите карты Действий по цветам и по номерам раундов, во время которых они будут введены в игру (номера указаны на рубашке карт).

Для каждого цвета, не смотря на карты, разместите карты рубашкой вверх: первую карту на место I, вторую карту — на II, третью — на III. Оставшиеся карты, не смотря на них, уберите в коробку.

D Сформируйте 3 колоды карт Событий: по одной каждого цвета (красного, белого и желтого). Количество карт в красной определяется количеством раундов в игре: при игре вчетвером — 6 карт (при игре вдвоем — 5 карт, при игре вдвоем — 4 карты). Уберите неиспользованные карты в коробку.

Игрок, который последним читал историческую книгу, начинает игру.

Начальная расстановка

Осуществляется только один раз перед началом игры.

Каждый игрок берет из личного запаса всех своих горожан и размещает их в трех главных постройках изображенных на игровом поле (Дворец, Епископство и Ратуша). Разместить горожанина — это означает, что нужно поставить фигурку на пустую ячейку в 1 из 3 зданий. После того, как фигурка размещена, ее более нельзя перемещать в ходе начальной расстановки. **1-й раунд** размещения начинается первым игроком, и заканчивается последним (по часовой стрелке). **2-й раунд** начинается с размещения последним игроком, заканчивается

первым (против часовой стрелки). В последующих раундах размещения производятся по кругу с чередованиями направлений, до тех пор, пока игроки не разместят всех горожан из своих личных запасов. По окончании начальной расстановки на все оставшиеся пустые ячейки размещаются серые фигурки нейтральных горожан (исключение при игре вдвоем: нейтральные горожане размещаются в начале этапа расстановки, как показано на рисунке в нижней части страницы).

Пример: Анна (оранжевый) начинает первой и размещает своего горожанина во Дворце на «Шестерке». Фэй (голубой) в Епископстве. Джеффри (зеленый) размещает в Ратуше. Далее, Эмми (серый) во Дворце. Далее Эмми начинает второй круг, который пройдет против часовой стрелки.

Вы можете проследить весь процесс расстановки по порядку чисел, обозначенных на горожанах на рисунке. Таким образом, каждый игрок размещает 4 горожан, а 2 оставшихся ячейки во Дворце заполняются нейтральными горожанами.



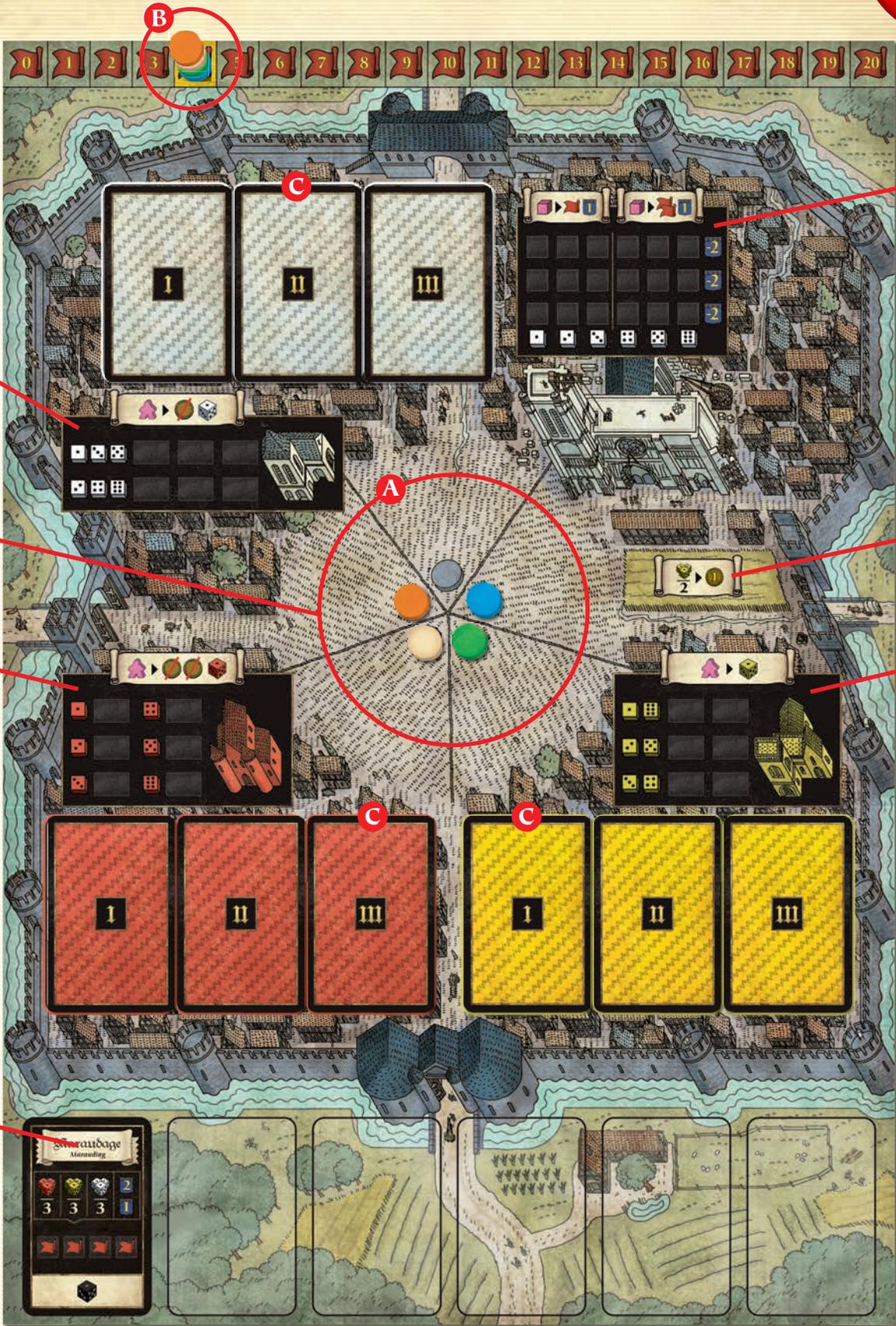
Расстановка при игре вдвоем

Разместите нейтральных горожан на указанные ячейки перед тем, как расставлять своих.





Трек Влияния



Собор

Епископство

Центральная площадь, разделенная на 5 участков

Сельское хоз-во

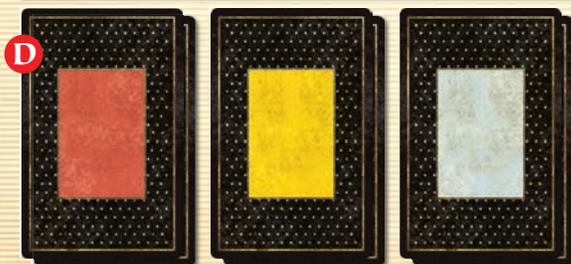
Графский Дворец

Ратуша

Мародерство

Ряд событий

Колоды карт Событий



Общий запас

Игровой процесс

Игровой процесс длится 6 раундов при игре вчетвером (5 раундов при игре втроем и 4 раунда при игре вдвоем). Первые три раунда включают в себя по 6 фаз, последующие по 5:

Фаза 0: Вскрытие карт Действий



Во время первых трех раундов вскрывается по одной карте Действий каждого из цветов, которая соответствует номеру

раунда. Таким образом, в каждом из первых 3 раундов появляется по 1 карте Действий каждого цвета.

Фаза 1: Доход и жалование



Каждый игрок получает фиксированный доход (10 денье). Затем он выплачивает жалование всем своим горожанам в Епископстве (по 1 денье за горожанина) и во Дворце (по 2 денье за горожанина). Горожане в Ратуше жалование не получают.

Если игрок не может выплатить жалование всем своим горожанам, то платит столько, сколько может и теряет 2 ПО (если у игрока нет ПО, то ничего не теряет).

Пример: каждый игрок получает установленный доход (10 денье). После начальной расстановки Анна должна заплатить 1 денье священнослужителю и 2 денье рыцарю. Платёж Фэя - 3 денье своим священнослужителям. Джеффри платит 1 священнослужителю и 2 рыцарю. Эмили платит 1 монету священнослужителю и 6 денье рыцарям.



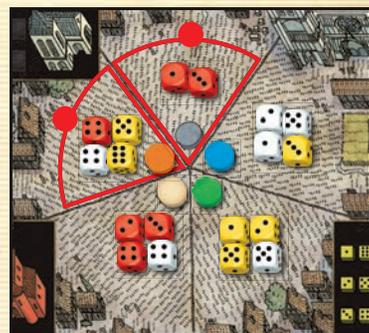
Фаза 2: Сбор горожан



Каждый игрок составляет набор кубиков в соответствии с количеством своих горожан, взяв по 1 желтому кубик за каждого горожанина в Ратуше, по 1 белому за каждого горожанина в Епископстве, по 1 красному за каждого горожанина во Дворце и бросает их. После броска он выставляет кубики на своем участке городской площади, выпавшими гранями вверх. Первый игрок бросает кубики, в соответствии с серыми горожанами, размещенными в зданиях, и помещает их в нейтральном секторе на городской площади, не принадлежащем никому из игроков (серый участок). Кубики символизируют рабочую силу горожан и позволяют игрокам выполнять различные действия.

Пример:

- 1 Анна разместила 2 горожан, 1 священнослужителя и 1 рыцаря, а поэтому она бросает 2 желтых кубика, 1 белый и 1 красный, которые и размещает на своем участке.
- 2 После того, как каждый игрок бросил свои кубики, Анна бросает 2 красных кубика за нейтрального игрока, и помещает их на сером участке.



Фаза 3: События



Каждый раунд в игре появляются два новых события. Вскройте верхнюю красную карточку События из колоды и поместите ее в ряд событий, справа от тех, что уже выложены. Символ на этой красной карте определит, какой будет вторая карта События в этом раунде (белая или желтая). Поместите вторую карту в конце ряда событий. Карты в ряду Событий выполняются слева направо, начиная с карты «Мародерство».

Существует 2 типа событий:

- **Военные события, обозначенные черными кубиками:**

Первый игрок берет в руки столько черных кубиков, сколько их представлено на картах событий. Эти черные кубики символизируют врагов, атакующих город.

- **Различные события, эффекты которых указаны на карте и подробно описаны в приложении.**

Если игрок не может полностью выполнить условие события, он выполняет его частично, насколько сможет, а затем теряет 2 ПО (игрок без ПО ничего не теряет). После выполнения всех событий первый игрок бросает набранные черные кубики. Первый игрок должен нейтрализовать черный кубик с самым большим значением одним или более кубиками со своего участка: сумма значений выбранных кубиков должна быть равна или больше, значения черного кубика. Кубики, выбранные игроком для нейтрализации черного кубика сбрасывается вместе с черным

кубиком. Затем игрок по левую руку от первого игрока должен нейтрализовать следующий черный кубик с самым большим значением, и так далее, пока все черные кубики не будут нейтрализованы (возможно, в результате первому игроку придется сразиться с несколькими черными кубиками). Если кубики игрока не позволят ему нейтрализовать черный кубик, что ему противостоит, он сбрасывает его без потери кубиков, но теряет 2 ПО.

Важно:

- Во время боя с черными кубиками, значение красного кубика удваивается.
- Игрок может использовать кубики различных цветов, чтобы противостоять черным.
- Игрок может нейтрализовать сразу несколько черных кубиков: один с самым высоким значением плюс любые другие на выбор.
- Игрок получает 1 ОВ за каждый черный кубик, который он нейтрализовал.
- Игрок может использовать имеющиеся очки влияния до нейтрализации черных кубиков (см. Влияние).
- Покупки кубиков других игроков с целью нейтрализации черных кубиков запрещены.

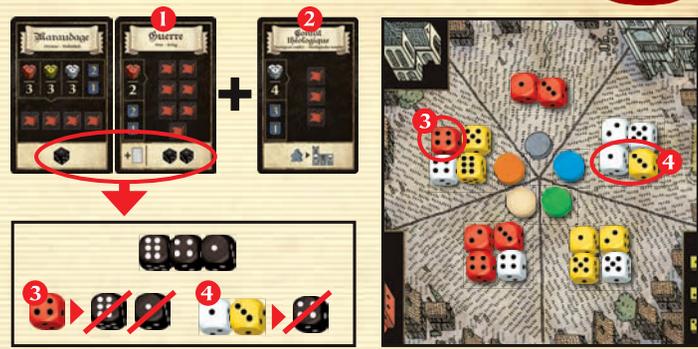
Примечания: событие «Мародерство» присутствует в игре всегда и никогда не покидает ее. Карты событий остаются в игре, пока они не будут нейтрализованы игроками. Количество карт, угрожающих городу, не ограничено: продолжайте выкладывать их в ряд рядом с игровым полем, если это необходимо.



Пример: вы вытянули красную карту, которая **1** указала открыть белую карту, и ею оказывается – «Богословский диспут». Вскрыты 3 **2** события: Анна берет 3 **3** черных кубика (1 за «Мародерство» и 2 за «Войну»), и выполняет условие карты «Богословский диспут», см. прилож.

3 Анна бросает 3 черных кубика. Выпадает «4», «6» и «1». Она должна нейтрализовать «6» кубиками из своего сектора. Она использует красную «4». Т.к. значения на красных кубиках удваиваются при противостоянии, то она справляется с черным кубиком «1», получая за это 2 ОВ.

4 Остается один черный кубик со значением «4», с которым теперь предстоит бороться игроку слева – Фэй. Она **4** использует для этого белую «1» и желтую «3» и получает за это 1 ОВ.



Фаза 4: Действия

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может либо использовать рабочую силу для выполнения 1 действия, либо спасовать. Текущий раунд игры заканчивается сразу, как только все игроки спасовали или если больше нет кубиков для совершения действий (см. Окончание раунда).

Каждое действие требует использования от 1 до 3 кубиков одного цвета, эти кубики можно брать из любых 5 участков городской площади (из одного или более). Кубик, взятый с участка другого игрока, должен быть приобретен у этого игрока, и он не может отказаться от его продажи. Чтобы использовать кубики с серого нейтрального участка, нужно внести оплату в банк. За использование своих кубиков плата не взимается. После использования кубики сбрасываются в общий запас.

Величина оплаты зависит от количества кубиков, используемых игроком при его действии:

- если используется 1 кубик, то плата составит 2 денье (если он принадлежит другому игроку).
- если используется набор из 2 кубиков, то плата за каждый кубик другого игрока составит 4 денье.
- если используется набор из 3 кубиков, то плата за каждый кубик другого игрока составит 6 денье.

Стоимость покупки зависит от того, сколько кубиков используется для действия, поэтому важно определить набор кубиков, прежде чем оплачивать кубики других игроков.

Игроки должны выбрать одно из 5 действий или спасовать:

- 1 - Активировать одну из карт Действий города.
- 2 - Строить Собор.
- 3 - Противостоять событиям.
- 4 - Поместить горожанина в одну из главных построек.
- 5 - Использовать на сельскохозяйственных работах.
- 6 - Спасовать.

1 Активировать одну из карт Действий города



Вы можете использовать группу от 1 до 3 кубиков для назначения рабочей силы на действие, указанное на одной из доступных карт Действий. Желтая группа позволит вам активировать гражданскую карту; белая – религиозную карту; а красная – военную карту. Для того, чтобы активировать карту действия, у игрока на карте должен быть купец, управляющий работой горожан. При этом возможны две ситуации:

• у вас нет купца на карте
В первую очередь вы должны нанять купца, заплатив количество денье, указанное слева в верхней части карты. Разместите горожанина вашего цвета на свободной ячейке на карте, он становится купцом. Горожанин должен быть либо из вашего личного запаса (если у вас в нем нет свободных горожан, то вы должны нанять одного за 2 ОВ – см. Влияние) или с любой локации на игровом поле (карты действий, главные постройки, или даже изгнанные горожане, лежащие в постройках). Как только купец нанят, игрок должен вместе с ним разместить на карте группу кубиков, чтобы ее активировать.

• у вас нет купца на карте

В первую очередь вы должны нанять купца, заплатив количество денье, указанное слева в верхней части карты. Разместите горожанина вашего цвета на свободной ячейке на карте, он становится купцом. Горожанин должен быть либо из вашего личного запаса (если у вас в нем нет свободных горожан, то вы должны нанять одного за 2 ОВ – см. Влияние) или с любой локации на игровом поле (карты действий, главные постройки, или даже изгнанные горожане, лежащие в постройках). Как только купец нанят, игрок должен вместе с ним разместить на карте группу кубиков, чтобы ее активировать.

Пример:

1 Анна **3** для выполнения действия хочет набрать на кубиках 16. У нее есть 2 желтых кубика. С кубиком «5» Джефри она **3** наберет в сумме 16. Ее набор кубиков состоит из 3, поэтому покупка кубика стоит 6 денье. Она оплачивает Джефри 6 денье.

2 Вместо выполнения желтого действия, Анна могла бы выполнить действие со своим белым **4** кубиком и еще одним от Фэй, в таком случае она заплатила бы **4** Фэй 4 денье.



Пример: Анна **3** хочет назначить рабочую силу из 3 желтых кубиков на карту действий «Лавочник». Поскольку у нее на карте еще нет купца, она должна сначала его нанять.

1 Стоимость: она платит 4 денье, чтобы нанять купца.

2 Размещение: она ставит купца на первой доступной ячейке, которое принесет 2 ПО в конце игры.

3 Стоимость активации: сумма значений на желтых кубиках составила 16, что позволяет Анне использовать карту действий 8 раз ($16/2 = 8$).

4 Эффект: карта имеет мгновенный эффект, поэтому она сразу получает 16 денье, т.к. активировала карту 8 раз.



• у вас уже есть купец на карте

В этом случае вы не платите за размещение купца на карте: вы просто сразу размещаете группу кубиков чтобы активировать карту действий.

В игре 2 типа карт действий:



Карты с мгновенным эффектом: эффект карты применяется сразу. Стоимость активации в нижнем левом углу карты определяет цвет кубиков, необходимых для активации, а также сколько раз применяется эффект (это число равно сумме значений группы кубиков, поделенной на число под чертой, с округлением вниз до ближайшего целого числа).



Карты с отложенным эффектом: эти карты можно отличить от предыдущих наличием значка песочных часов в нижнем правом углу карты. При активации карт этого типа поместите ваши маркеры на рисунок карты.

Количество размещаемых маркеров определяется стоимостью активации. Каждый маркер может быть впоследствии использован в игре во время одного из ваших действий, но действие может быть модифицировано только 1 кубиком (никогда нельзя модифицировать двумя маркерами одно действие). Нельзя использовать маркеры вашего цвета для нейтрализации черных кубиков в фазе событий.

2 Строить собор



Вы можете использовать группу от 1 до 3 белых кубиков для работ на строительстве собора. За каждый из них можно поместить 1 маркер игрока своего цвета в ячейку с таким же значением на строящемся объекте. Этот объект разделен на 3 уровня: нижний ряд соответствует 1 уровню, средний – второму, и верхний – 3-му уровню. Нельзя поместить маркер игрока в ячейку верхнего уровня, если нет маркера на нижнем уровне в ячейке с тем же значением.

За каждый свой размещенный маркер вы сразу получаете:
– по 1 ПО и 1 ОВ за маркер в ячейках с номерами от 1 до 3,
– по 1 ПО и 2 ОВ за маркер в ячейках с номерами от 4 до 6.

3 Противостоять событиям



Вы можете использовать группу от 1 до 3 кубиков для противостояния событиям, угрожающим городу. Стоимость активации, указанная в левой части карты события, определяет:

- тип кубиков, которые необходимо использовать чтобы противостоять событиям.
- число своих маркеров, которые игрок может разместить на карте (это число равно сумме значений группы кубиков, поделенной на число под чертой, с округлением вниз до ближайшего целого числа). Поместите каждый маркер вашего цвета на левой метке флажка верхнего ряда карты. За каждый маркер, размещенный на карте, вы немедленно получаете 1 ОВ. Во время одного действия запрещается размещать маркеры на нескольких картах, если только не активированы определенные военные карты Действий.

Количество флажков определяет количество маркеров, требуемых для нейтрализации события (нельзя разместить больше маркеров, чем флажков). Как только событие нейтрализовано:

- игрок, разместивший больше всего маркеров, получает большую награду в ПО (верхнее значение). В случае если таких игроков несколько, игроки делят сумму ПО за 1-е и 2-е места (с округлением до меньшего целого числа), а остальные игроки ничего не получают. Если маркеры на карте размещены одним игроком, то он получает сумму ПО за 1-е и 2-е места. Маркеры нейтрального игрока учитываются при определении их большинства, и нейтральный игрок может лишить игроков ПО,
- игрок, занявший 2-е место по количеству размещенных маркеров, получает меньшую награду в ПО. В случае если таких игроков несколько, игроки делят ПО за 2-е место (с округлением до меньшего целого числа).



Пример: Фэй хочет назначить 2 белых кубика, чтобы активировать карту «Священник». Она использует белую «5» со своего участка и покупает белую «4» у Анны за 4 денье (т. к. группа состоит из 2 кубиков).

1 2 Стоимость и размещение: она тратит 6 денье на своего купца. Теперь у Фэй на карте есть купец, ей более не нужно платить 6 денье для ее активации.

3 Стоимость активации: ее белые кубики, дающие в сумме 9, позволяют ей использовать карту действий 3 раза ($9/3 = 3$).

4 Эффект: она размещает 3 кубика на карте, т. к. у нее отложенный эффект.

Позже, в ходе игры, во время желтого действия Фэй может сбросить 1 кубик с карты, используя ее эффект (+3 каждому желтому кубику в ее группе).

Примечания:

- Если у вас на карте нет купца, и вы не можете его нанять, то вы не можете активировать карту.
- В конце игры, купец дает ПО, указанное на его ячейке.
- Игрок не может разместить 2 купцов на одной карте Действий.
- Если все ячейки на карте заняты, то игрок может разместить купца на рисунке карты, но это не принесет ему ПО в конце игры.
- Если вы нанимаете купца, вы обязаны активировать карту, по крайней мере, один раз.
- Если купец перемещается на другую карту Действий, то ячейка, которая была занята им, освобождается для других игроков. Другие горожане, уже находящиеся на карте, не могут быть перемещены на освободившуюся ячейку.



Пример: Джефри хочет принять участие в строительстве собора со своей белой «5», взяв у Фэй «2» и у Эмили «4». Он оплачивает Эмили и Фэй по 6 денье, чтобы купить их кубики. Джефри размещает в ячейках «2» и «5» 1-го уровня и в ячейке «4» 2-го уровня 3 зеленых маркера. Он получает 5 ОВ и 3 ПО.



Пример: Эмили хочет бороться с событием «Конфликт престолонаследия» со своими тремя красными кубиками («2», «3» и «4»). Она может разместить 2 маркера своего цвета на флажках карты ($9/4=2$). Она немедленно получает 2 ОВ. Событие нейтрализовано. Эмили и Джефри получают по 3ПО, т.к. они делят 1 место. Анна ничего не получает, поскольку она на 3 месте. Джефри забирает карту, т.к. разместил свой первый маркер раньше Эмили.



Примечание:

Когда событие «Мародерство» нейтрализовано, игроки получают ПО, как указано выше, однако никто не забирает карту. Маркеры игроков удаляются, на событии становится возможным размещение новых маркеров в следующих действиях.



- игроки возвращают свои маркеры в личный запас,
- игрок, разместивший наибольшее число маркеров, забирает карту событий (если это нейтральный игрок, то карта сбрасывается). В случае если таких игроков несколько, побеждает тот, кто первым из них разместил свой маркер на карте. Карты событий могут принести ПО в конце игры во время оценки выполнения личных целей карт Персонажей.

Замечание: если после нейтрализации карты события образуется промежуток между картами, передвиньте каждую карту правее промежутка влево, чтобы его заполнить.

4 Разместить горожанина в одной из главных построек (Дворец, Епископство, Ратуша)



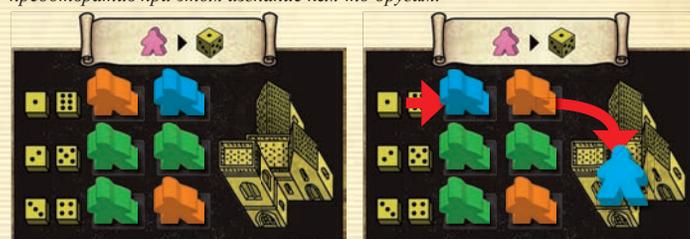
В отличие от других действий, вы всегда используете ровно один кубик, чтобы разместить горожанина в одной из построек.

Возьмите 1 из ваших горожан из личного запаса (если у вас их нет, наймите одного за 2 ОВ – см. Влияние) или одного из уже выставленных на поле, и поместите его в постройке в соответствии с цветом выбранного кубика. Красный кубик дает доступ во Дворец, белый – в Епископство, желтый – в Ратушу. **Значение на кубике указывает на местоположение внутри постройки, куда помещается горожанин.** Найдите небольшое изображение кубика с тем же значением, что используете. Ваш горожанин помещается по следующим правилам:

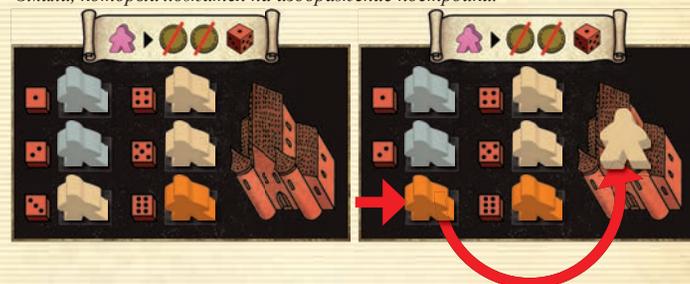
В Ратушу и Епископство, новый горожанин помещается на первую ячейку соответствующего ряда. Если ряд заполнен другими горожанами, то они сдвигаются на 1 ячейку вправо. Если при этом горожанин выталкивается с правого конца ряда, то положите изгнанного горожанина на изображение постройки (на нем могут лежать горожане более, чем 1 игрока). В случае наличия пустой ячейки горожане занимают эту ячейку, когда сдвигаются вправо.

Во Дворец новый горожанин помещается соответствующую ячейку. Если на нем уже был горожанин, то он изгоняется и кладется на изображение Дворца. **Важно:** если у вас уже есть горожанин, лежащий на изображении постройки, то больше никто не может изгонять ваших горожан из этой постройки. Впрочем, в конце раунда вы получите своих изгнанных горожан в личный запас, т.е. эта защита действует только на текущем раунде. Это также означает, что если размещение горожанина приведет к изгнанию горожанина того цвета, что уже лежит на изображении постройки, то размещать горожанина в этой ячейке никому нельзя.

Пример: Фэй (голубой) покупает у Джеффри желтую «1» за 2 денье, и ставит горожанина в 1 ряд Ратуши, изгоняя своего горожанина. Такой нестандартный ход позволяет занять более удачную позицию, предотвратив при этом изгнание кем-то другим.



Анна (красная) покупает красную «3» у серого игрока за 2 денье, и ставит горожанина на ячейку «3» во Дворец, изгоняя при этом горожанина Эмили, который ложится на изображение постройки.



5 Использовать на сельскохозяйственных работах



Сельскохозяйственные работы позволяют получить доход, благодаря труду крестьян (группа от 1 до 3 желтых кубиков). Это действие не требует кушча. Вы получаете

количество денье, равное сумме значений группы кубиков, деленной на 2 (с округлением вниз до ближайшего целого числа).

6 Спасовать

Если вы больше не желаете выполнять действия в этом раунде, и еще есть кубики на городской площади (на любом из участков), можете спасовать и получить 2 денье, которые помещаются на вашем участке. До конца этого раунда вы больше не можете выполнять действия, однако каждый раз, когда по кругу до вас доходит ход, на ваш участок добавляется 1 денье.

Фаза 5: Окончание раунда

Игровой раунд заканчивается после действий игрока, если:

- все игроки спасовали (на каждом участке есть денье), или
- больше нет кубиков ни на одном из участков городской площади.

Игроки получают денье со своих участков. Горожане, лежащие в постройках, возвращаются в личные запасы владельцев. Неиспользованные кубики возвращаются в общий запас. Первый игрок передает карту первого игрока соседу слева, начинается новый раунд.



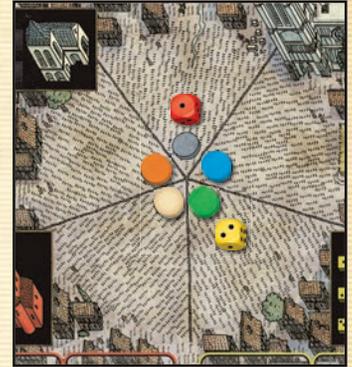
Влияние

Перед тем, как нейтрализовать черный кубик или выполнить действие, вы можете дополнительно к основному действию несколькими способами расходовать свои очки влияния (ОВ):

- 1 ОВ: вы можете перебросить 1 кубик с вашего участка (запрещается перебрасывать чужие кубики, даже нейтрального игрока, даже после их приобретения).
- 2 ОВ: добавьте горожанина из общего запаса в личный запас.
- 4 ОВ: вы можете перевернуть от 1 до 3 кубиков с вашего участка (запрещается переворачивать чужие кубики, даже нейтрального игрока, даже после их приобретения). Выбранные кубики переворачиваются на противоположную грань; помните, сумма противоположных граней кубиков всегда равна 7. Переворачиваемые кубики могут быть разных цветов. **Вы можете выполнить сколько угодно таких действий влияния в любом порядке.**

Примечание: У вас никогда не может быть более 20 ОВ: получаемые сверх 20 ОВ теряются.

Пример: на городской площади есть 2 кубика: красная «1» на участке нейтрального игрока, и желтая «2» у Джеффри. Сейчас ход Джеффри, и он решил перебросить свой кубик за 1 ОВ: выпадает «1». Он может потратить еще 1 ОВ чтобы перебросить второй раз, но предпочел перевернуть свой кубик за 4ОВ: его «1» стала «6». Этим кубиком он выбирает разместить 2 кубика своего цвета на событии «Мародерство», что приносит ему 2 ОВ.



Окончание игры

Когда последняя красная карта События входит в игру, начинается последний раунд.

В дополнение к жетонам ПО, полученным во время игры, каждый игрок:

- получает по 1 ПО за каждую неликвидированную карту События, на которой есть его маркер (включая «Мародерство»);
- получает ПО указанные на ячейках карт Действий, занимаемых его горожанами;
- теряет по 2 ПО за каждый из 3-х уровней собора, на котором нет его маркеров;
- вскрывает карточку своего Персонажа. Каждый персонаж будет оценивать все семьи, проверяя их вклад в его цель. За каждого персонажа в игре каждый игрок получает ПО по критериям на карте Персонажа. Поскольку каждый персонаж награждает всех, очень важно

попытаться выяснить, какие персонажи у других игроков. Похоже, важно немного блефовать для того, чтобы вводить в заблуждение других игроков: если они не разгадают цель вашего персонажа, то им будет сложно угодить ему и получить ПО!

Игрок, набравший больше всего победных очков, одерживает победу.

Замечание: Во время игры жетоны ПО лежат закрытую. Чтобы повысить интригу во время финального подсчета, для каждой разновидности ПО каждый игрок должен перед собой сформировать стопки по 10 ПО. Это также позволит легко сравнить результаты игроков.

Дизайнеры: Себастьян Дюжардин, Ксавье Жорж, Ален Орбан ♦ Иллюстрации и граф. дизайн: alexandre-roche.com
Редактор правил: Себастьян Дюжардин ♦ Английский перевод: Натан Морзе

Благодарности

Дизайнеры благодарны многочисленным игрокам и корректорам, которые внесли свой вклад в реализацию этой игры, мы надеемся, что они не будут обижаться: к сожалению, всех их невозможно перечислить! Издатель хотел бы поблагодарить Ксавьера и Алена за их уверенность и хорошие времяпровождение во время создания этой игры, а также его жену за ее незаменимую поддержку.



www.pearlgames.be

Карты Действий



Artisan (Ремесленник)
Потратьте 1 очко влияния, чтобы получить 6 денье.



Merchant (Лавочник)
Получите 2 денье.



Miller (Мельник)
Выберите Дворец или Епископство. Получите 2 денье за каждого горожанина вашего цвета в здании. Вы не получаете денье за изгнанных горожан. Каждый раз, когда вы активируете карту, вы должны выбрать другое здание.



Innkeeper (Трактирщик)
Заплатите 1 денье, чтобы получить 1 очко влияния.



Blacksmith (Кузнец)
Добавьте 5 к значению группы из любого количества красных кубиков. Вы не можете использовать эту группу чтобы поместить горожанина во Дворец.



Militiaman (Ополченец)
Используйте 1-3 желтых кубика так, как будто они красные с теми же значениями. Для этого действия вы можете использовать только желтые кубики.



Journeyman (Подмастерье)
Заплатите 3 денье, чтобы получить 2 ПО.



Goldsmith (Ювелир)
Получите 1 ПО и 2 денье.



Sculptor (Скульптор)
Получите 1 ПО.



Tithe (Сборщик десятины)
Составляя группу кубиков, возьмите не более 1 желтого кубика у каждого игрока бесплатно. Например, вы можете составить группу из 3 желтых кубиков, взяв по 1 кубику у каждого из 2 других игроков и 1 кубик со своего участка. Вы можете взять кубик с участка нейтрального игрока. Вы не можете использовать маркеры, чтобы модифицировать кубики этой группы.



Monk (Монах)
Используйте 1 белый кубик, как будто это 3 желтых кубика с тем же значением. Вы не можете использовать более 1 белого кубика для этого действия. Если покупаете этот кубик с участка другого игрока, то он стоит 2 денье. Вы не можете добавлять дополнительные желтые кубики.



Priest (Священник)
Добавьте 3 к значению каждого желтого кубика этой группы (значение кубика может превысить 6). Вы не можете использовать эту группу, чтобы разместить горожанина в Ратуше.



Apprenticeship (Обучение)
Значение каждого кубика группы становится 5. Вы можете использовать это действие на группу кубиков разного цвета. Вы не можете использовать эту группу для размещения горожанина в Епископстве, Ратуше или Дворце.



Confession (Покаяние)
Добавьте 2 к значению каждого кубика в группе (значение кубика может превысить 6). Вы не можете использовать эту группу для размещения горожанина в Епископстве, Ратуше или Дворце.



Templar (Тамплиер)
Используйте 1 белый кубик, как будто это 2 красных с тем же значением. Вы не можете использовать более 1 белого кубика для этого действия. Если покупаете этот кубик с участка другого игрока, то он стоит 2 денье. Вы не можете добавлять дополнительные красные кубики.



Pilgrimage (Паломничество)
Получите 2 ПО. Для активации этой карты вы можете использовать кубики с любой комбинацией цветов. Если группа содержит кубики 2 и более цветов, то только Обучение и Покаяние могут быть использованы для их модификации.



Procession (Процессия)
Игрок с наибольшим количеством кубиков на своем участке получает 2 ПО (кубики на этой карте не учитываются). Если нескольких игроков имеют наибольшее количество кубиков, все они получают 2 ПО. Чтобы получить 2 ПО игрок должен иметь как минимум 1 кубик на своем участке.



Glassblower (Стеклодув)
Получите 1 ПО за каждую пару ваших маркеров в Соборе.



Archer (Лучник)
Бросьте 1 кубик. Если выпало 3 или больше, то разместите маркер на карте события (получите 1 ОВ). Каждый раз, когда вы активируете эту карту, вы можете размещать маркеры на разных картах событий. Значение на кубике не может быть модифицировано.



Chivalry (Рыцарство)
Разместите 1 маркер игрока на карте события за каждый красный кубик на вашем участке (кубики, использованные для активации этой карты не учитываются).



Diplomat (Дипломат)
Потратьте 1 ОВ чтобы поместить 1 маркер на карту событий (получите 1 ОВ). Каждый раз, когда активируете эту карту, вы можете размещать маркеры на разные карты событий. Вы должны потратить все требуемые ОВ до того, как начнете размещать маркеры.



Hunting (Охота)
Получите 3 очка влияния.



Mercenary (Наёмник)
Получите 3 денье.



Tax Collector (Сборщик податей)
Каждый игрок платит вам 1 денье за каждого своего горожанина в Ратуше (исключая изгнанных горожан). Получите по 1 денье за каждого нейтрального горожанина в Ратуше (исключая изгнанных горожан). Если игрок не может заплатить полностью, то он оплачивает столько, сколько может.



Captain (Капитан)
Получите 1 ПО за каждую карту Событий с 1 или более маркерами игрока вашего цвета (включая «Мародёрство»).



Joust (Рыцарский турнир)
Получите 2 ПО, если сумма значений красных кубиков на вашем участке больше, чем сумма значений красных кубиков на участке любого другого игрока (кубики, использованные для активации этой карты не учитываются). В случае равенства все игроки с наибольшим результатом получают 2 ПО.

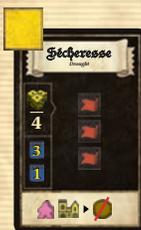


Troubadour (Трубадур)
Потратьте 3 очка влияния, чтобы получить 2 ПО.

Замечание: Не забывайте активировать вашу карту действия столько раз, сколько позволяет группа кубиков (например, активируйте «Рыцарский турнир» дважды, чтобы получить 4 ПО вместо всего лишь двух).



Карты Событий



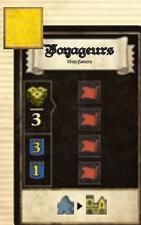
Drought (Засуха)
Каждый игрок платит 1 день за каждого своего горожанина в Ратуше (исключая изгнанных горожан).



Support (Содействие)
Поместите по 1 серому маркеру нейтрального игрока на каждую из 2 карт Событий слева от этой карты. Если слева этой карты меньше двух карт Событий, то поместите по 1 серому маркеру нейтрального игрока на все карты событий слева от этой карты.



Civil War (Гражданская война)
Каждый игрок теряет по 3 день.



Wayfarers (Странники)
Бросьте 1 кубик и поместите 1 нейтрального горожанина на первую ячейку соответствующего ряда Ратуши (выталкивая и изгоняя горожан как обычно).



Theological Conflict (Богословский диспут)
Бросьте 1 кубик и поместите 1 нейтрального горожанина на первую ячейку соответствующего ряда Епископства (выталкивая и изгоняя горожан как обычно).



Heresy (Ересь)
Каждый игрок теряет 2 очка влияния.



Traveling Builders (Вольные каменщики)
Поместите серый маркер игрока на пустую ячейку с наименьшим значением в нижнем уровне Собора.



Interruption of Work (Прерванная работа)
Уберите маркер игрока с занятой ячейки с наибольшим значением из верхнего уровня Собора.



Brigands (x3) (Разбойники)
+1 чёрный кубик.



Conflict of Succession (Конфликт престолонаследия)
Бросьте 1 кубик и поместите нейтрального горожанина на соответствующую ячейку Дворца (изгоняя горожан как обычно).



Skirmishes (x2) (Столкновения)
+1 чёрный кубик.



War and Normans Attack (Война и нападение норманнов)
+2 чёрных кубика.

Замечание: если все 8 нейтральных горожан уже в игре, то игнорируйте эффекты карт Событий, которые добавляют нейтральных горожан.

Карты Персонажей



Chrétien de Troyes (Кретьен де Труа)
Создал легенду о Граале, а вместе с ней современное литературное понятие романа. Ему нужны читатели, и он награждает тех, у кого находится много горожан в главных постройках.

- 1 ПО, если у вас суммарно 3-4 горожанина в 3 главных постройках (4-5 при игре вдвоем).
- 3 ПО, если у вас 5-6 (6-7 при игре вдвоем).
- 6 ПО, если у вас 7 и более (8 и более при игре вдвоем).



Urbain IV (Урбан IV)
Сын сапожника из Труа, работал диаконом в соборе, в 1261 г. стал папой. Он награждает строителей Собора.

- 1 ПО, если у вас 3-4 маркера игрока вашего цвета в Соборе (4-5 при игре вдвоем).
- 3 ПО, если у вас 5-6 (6-7 при игре вдвоем).
- 6 ПО, если у вас 7 и более (8 и более при игре вдвоем).



Thibaut II (Тибо II)
Этот граф был главным инициатором грандиозных ярмарок в Шампани. Он награждает за накопление денег.

- 1 ПО, если у вас 6-11 день.
- 3 ПО, если у вас 12-17.
- 6 ПО, если у вас 18 и более.



Hugues de Payens (Гуго де Пейн)
Этот граф основал орден тамплиеров в 1118 г. Он награждает за обладание большим влиянием.

- 1 ПО, если у вас 5-9 ОВ.
- 3 ПО, если у вас 10-14.
- 6 ПО, если у вас 15 и более.



Le Florentin (Флорентин)
Domenico del Barbieri. Доминик дель Барбьери, названный Флорентином, участвовал в реконструкции города после пожара в 1524 г. Он награждает имеющих много купцов.

- 1 ПО, если у вас 2-3 купца на картах Действий.
- 3 ПО, если у вас 4-5.
- 6 ПО, если у вас 6 и более.



Henry I (Генри I)
Он был приближенным рыцарем императора, участвовал вместе с Людовиком VI в II крестовом походе. Он награждает за нейтрализацию событий.

- 1 ПО, если вы получили 1-2 карты Событий.
- 3 ПО, если вы получили 3-4.
- 6 ПО, если вы получили 5 и более.



Бонусные карты



Baker (Пекарь)

Получите по 1 денье за каждый жёлтый кубик на городской площади (кубики, использованные для активации этой карты, не учитываются).



Vanquet (Пир)

Получите по 1 ПО за каждый красный кубик на участке, содержащем наибольшее количество красных кубиков (участок может принадлежать любому игроку, включая нейтрального).



Prior (Настоятель)

Используйте 1 белый кубик так, как будто у вас 2 белых кубика с тем же значением. Вы не можете использовать более 1 белого кубика в этом действии.



Resistance (Сопротивление)

Появление в игре этой карты вызывает второе красное событие: возьмите случайную карту из карт Событий, отложенных в коробку во время подготовки к игре. Вторая красная карта, как обычно, вызывает белую или желтую карту Событий. Во время выполнения эффекта этого события уберите по последнему размещенному маркеру игрока с каждой карты События (исключая саму карту «Сопротивление»).

Вызов короля

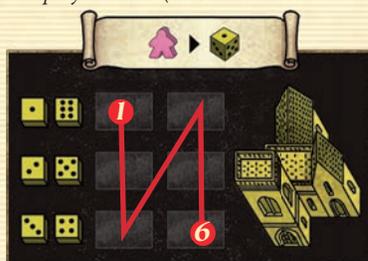
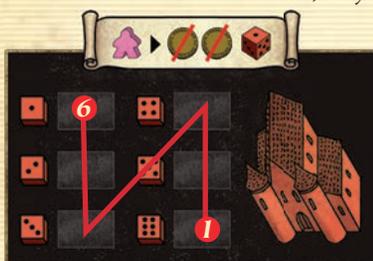
Правила для одиночной игры от Шади Торби (Shadi Torbey).

В данном варианте правил игроку противостоит король (нейтральный игрок). Король играет без денег и очков влияния, но это не мешает ему претендовать на победу. Правила одиночного режима такие же, как и в обычной игре с 2 участниками, но с некоторыми исключениями, описанными ниже.

Стартовая расстановка

- Король использует горожан двух цветов. Серые горожане не используются.
- Бросьте 6 кубиков (2 красных, 2 жёлтых и 2 белых): цвет каждого из 3 кубиков с наибольшими выпавшими значениями укажет, в каких из трёх основных зданий король размещает трех своих горожан. После этого игрок размещает двух своих горожан. Король и игрок продолжают таким же образом по очереди размещать своих горожан до тех пор, пока все ячейки в трёх зданиях не будут заполнены (в итоге в зданиях должно оказаться 12 горожан короля и 6 горожан игрока).

Примечание: в случае выпадения одинаковых результатов на кубиках они выбираются в следующем порядке: сначала красный, потом жёлтый, потом белый. При этом сами значения на кубиках роли не играют: король начинает размещение своих горожан с более выгодных ячеек в каждом здании, как указано на рисунке ниже (наиболее выгодная позиция обозначена «1», наименее выгодная – «6»)



- Перемешайте 6 карт персонажей и выложите их на стол таким образом, чтобы каждая следующая карта лежала на предыдущей, но оставляла видимой её нижнюю часть. Карты будут разыгрываться в таком порядке, начиная с самой верхней (см. правила розыгрыша карт персонажей).

Игровой процесс

- Король и игрок ходят по очереди, сменяя друг друга в роли первого игрока. В первом раунде определите первого игрока случайным образом.
- События с негативным эффектом не действуют на короля.
- Все события, в результате которых на игровом поле появлялись горожане и маркеры нейтрального игрока, теперь относятся к королю (он размещает свои маркеры и своих горожан вместо нейтральных).

- Король раскладывает брошенные им кубики в порядке убывания выпавших значений и в порядке приоритета цветов (красный > жёлтый > белый), как показано в примере.

Пример:



Сильнейший кубик находится вверху слева, слабейший – внизу справа.

- Во время нейтрализации чёрных кубиков король использует свой сильнейший из оставшихся кубиков, чтобы убрать только один чёрный кубик с наибольшим значением. Оставшиеся чёрные кубики передаются игроку.
- Игровой процесс во время хода игрока не отличается от стандартного игрового процесса. Если игрок решает купить кубики у короля, то он выплачивает соответствующее количество денье в банк.
- В ход короля бросьте 2 чёрных кубика и сложите выпавшие на них значения, чтобы определить, какое действие совершит король (см. таблицу). Указанная цена – это количество кубиков, которые король тратит на это действие.

Важное замечание: Король всегда тратит свои сильнейшие кубики для выполнения своего действия и продолжает делать ходы, пока не использует все свои кубики. Если цена действия превосходит количество оставшихся у короля кубиков, он всё равно выполняет это действие, используя все свои оставшиеся кубики.

Результат	Действие	Цена
2	Король получает 3 ПО	3 кубика (1 из них покупается у игрока) ¹
3	Король получает 2 ПО	2 кубика (1 из них покупается у игрока) ²
4	Король размещает 1 своего горожанина в основном здании ³	1 кубик
5	Король противостоит самому правому событию в ряду	X кубиков ⁴
6	Король размещает одного своего купца ⁵	1 кубик
7	Король размещает 2 своих маркера в соборе ⁶	2 кубика
8	Король разыгрывает карту персонажа ⁷	0 кубиков
9	Король противостоит самому правому событию в ряду	X кубиков ⁴
10	Король размещает 1 своего горожанина в основном здании	1 кубик
11	Король получает 2 ПО	2 кубика (1 из них покупается у игрока) ²
12	Король получает 3 ПО	3 кубика (1 из них покупается у игрока) ¹

Примечания:

1. Король покупает лучший из оставшихся кубиков игрока за 6 день. Если у игрока нет кубиков, то король использует свой собственный и ничего игроку не платит.
2. Король покупает лучший из оставшихся кубиков игрока за 4 день. Если у игрока нет кубиков, то король использует свой собственный и ничего игроку не платит.
3. По цвету сильнейшего кубика короля определяется, в каком здании он размещает горожанина (красный – во дворце, жёлтый – в ратуше, белый – в епископстве). Король всегда размещает своего горожанина таким образом, чтобы горожанин игрока покинул здание, если есть такая возможность. Если у короля есть несколько вариантов размещения, то он выбирает самую выгодную ячейку, как и при стартовой расстановке (см. схему на стр. 34).
4. Король тратит по одному кубику за каждую незанятую ячейку с символом флажка на карте события.
5. Король ставит своего купца в ячейку с наибольшим количеством ПО. В случае наличия ячеек с одинаковым количеством ПО он ставит купца на ту из них, у которой меньше стоимость размещения. Если снова равенство, то оно разрешается по приоритету цвета карты действия (в порядке убывания предпочтения: красная > жёлтая > белая).
6. Король размещает свои маркеры на строительной площадке собора, занимая ячейки с наибольшими номерами в нижнем из рядов, в котором есть свободные ячейки. Если на строительной площадке собора не осталось свободных ячеек, то король вместо этого получает 2 ПО.
7. Король и игрок сразу же получают ПО в соответствии с условием, указанным на верхней карте персонажа, после чего эта карта убирается из игры. Если в игре не осталось карт персонажей, то вместо этого король получает 1 ПО.
Король не получает ПО за персонажей, поощряющих накопление монет и влияния.

Конец игры

Если остались не разыгранные карты персонажей, то король и игрок получают ПО за выполнение условий каждой из них. Итоговый результат игрока получается после вычитания ПО короля из его собственных ПО.

-100 – 0: Ваше поражение не заслуживает никаких комментариев. Голову с плеч!

1 – 5: Сотрите с лица эту улыбку. Всё не так ужасно, но король всё ещё требует вашей головы.

6 – 10: Среднее исполнение, не более того.

11 – 15: Неплохо. Похоже, вы начинаете делать успехи.

16 – 20: Вы заставляете короля волноваться. Голову с плеч!

Больше 20: Поздравляем! Мастерское исполнение!

Изменения в эффектах карт:

- **Tax Collector (Сборщик податей)** - получите по 2 день (вместо 1) за каждого горожанина короля в ратуше.
- **Tithe (Сборщик десятины)** - возьмите до 3 жёлтых кубиков у короля. Вы по-прежнему не можете использовать больше 3 кубиков для одного действия.
- **Traveling Builders (Вольные каменщики)** - если на строительной площадке собора есть свободная ячейка, то король получает 1 ПО.
- **Banquet (Пир)** - кубики короля не учитываются при определении сектора с наибольшим количеством красных кубиков. Вы получаете ПО даже в случае, если в секторе короля больше красных кубиков, чем у вас.