

# Правила настольной игры «Замок на все Времена» (A Castle for all Seasons)

**Авторы: Inka and Markus Brand**

**Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©**

## **Состав игры:**

1. Игровое поле (двустороннее) – 1 шт.;
2. Памятки игроков – 4 шт.;
3. Карточки строений и сооружений Замка – 23 шт. Также двусторонние: для летнего и зимнего вариантов игры;
4. Фишки ресурсов – 83 шт.:
  - Деревянные балки – 18 (темно-коричневые);
  - Кирпич – 15 (красно-коричневые);
  - Каменные блоки – 15 (серые);
  - Песок – 20 (желтые);
  - Слитки серебра – 15 (серебряные).
5. Фишки помощников – 28 шт. (по 7 для каждого игрока);
6. Кубики для счетчика очков – 4 шт. (по 1 для каждого игрока);
7. Карты персонажей – 32 шт. (по 8 для каждого игрока);
8. Зимние карты – 6 шт. (для зимнего варианта игры);
9. Деньги – 51 монета по 1 талеру, 8 по 3 талера, 6 по 5 талеров;
10. Маркер активного игрока – 1 шт.;

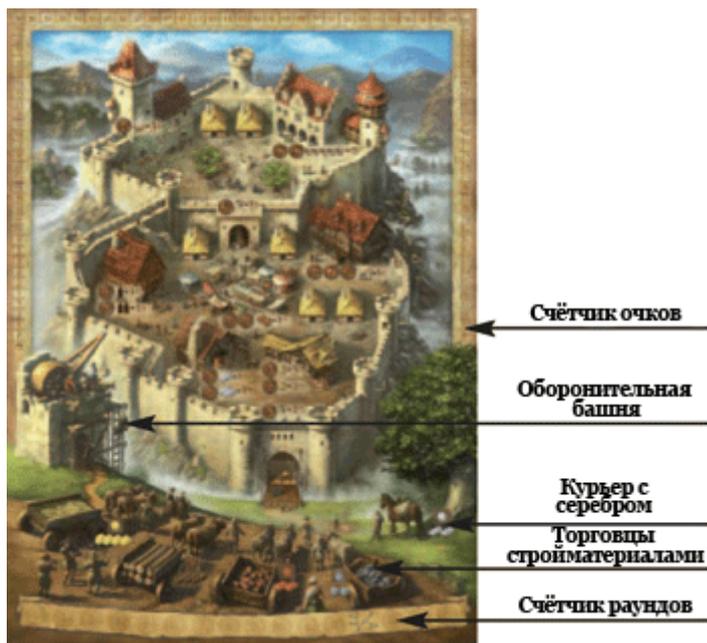
## **Обзор игры**

Среди скалистых гор начинают появляться первые очертания величественного замка. Очереди торговцев выстроились у его ворот; потребность в заработке, крове и еде притягивает в замок строителей, каменотесов и рабочих; на рыночной площади толпятся покупатели; строительство Замка продолжается, и каждый сможет найти тут защиту, работу и крышу над головой.

На время игры все участники становятся строителями Замка, и для строительства Вам, конечно же, потребуются необходимые стройматериалы и деньги. Для получения этих ресурсов воспользуйтесь помощью различных персонажей, но будьте осторожны, т.к. они вступают в игру в строгой очередности и Ваш выбор может помочь соперникам получить лучшие условия, чем Вы, возможно, рассчитывали получить для самого себя.

Эта стройка увлечет Вас от начала и до конца игры. Тот, кто сможет набрать наибольшее число очков, заслужит победу и защиту Замка на все Времена.

## Подготовка к игре



Положите игровое поле в центр стола, для первой игры мы рекомендуем выбрать летний вариант. Изменения в правилах для зимнего варианта игры будут описаны в соответствующем разделе в конце правил.

Если в игре участвует **два** или **четыре** игрока, положите по одному талеру на каждую из 12 первых клеток счётчика раундов. Если в игре участвуют **три** игрока, то игра длится 15 раундов, и Вам необходимо точно также положить по одному талеру на каждую из 15 клеток счётчика раундов.

Положите на Оборонительную башню (изображена на внешней стороне замка слева от главных ворот) **по одной единице**

**каждого ресурса:** Песок, Деревянная балка, Каменный блок, Кирпич, Слиток серебра.



Символ места  
для помощника



Символ  
победных очков



Символ ресурса  
на Ваш выбор

Разместите на игровом поле карточки всех строений и сооружений Замка. Для удобства их расположения возле каждого объекта изображены специальные узорные рамки (рисунок справа).



Каждый игрок затем выбирает свой цвет и получает:

- Кубик, который он сразу размещает на клетке «0» счётчика очков;
- 6 помощников своего цвета. Если в игре участвуют только **двое** игроков, каждый из них получает по 7 помощников;
- Набор карт персонажей с рубашками своего цвета. Каждый набор состоит из 8 карт: по одной карте - Посыльный (Messenger), Торговец (Trader), Строитель (Bricklayer), Каменотес (Stonemason), Архитектор (Master Builder), 3 карты Рабочих (Worker).
- Памятку (перевод текста памятки приведен на последней странице правил);
- 3 талера, 1 кучу песка и 1 деревянную балку, которые он размещает перед собой.

Оставшиеся ресурсы образуют **общий резерв**. Стройматериалы распределяются по 4 телегам, каждая из которых везет определенный их вид, а серебро передается курьеру.

Деньги разместите кучкой рядом с игровым полем – это будет **Банк**.

## Ход игры

Игра длится 12 или 15 раундов (в зависимости от числа участников). Каждый раунд состоит из следующих стадий:

1. Активный игрок берет талер с клетки счётчика раундов с наивысшим числом и получает маркер активного игрока (башня). Каждый раунд активный игрок будет меняться по часовой стрелке, для первого раунда начинающего игрока выберите случайным образом.
2. Каждый игрок выбирает одного персонажа и кладет его карту **рубашкой вверх** перед собой.
3. Когда все игроки сделают свой выбор, они **одновременно** переворачивают выбранные карты персонажей лицевой стороной вверх.
4. Тот, кто выбрал Рабочего (Worker), должен взять из общего резерва изображенные на его карте ресурсы и положить их на эту карту.
5. Игроки выполняют определенные для карт персонажей действия в их строго определенной очередности. Очередность действий персонажей указана в памятке, но также будет подробно рассматриваться в правилах игры.

Как только последний игрок завершит действие своего персонажа, текущий раунд завершается и начинается следующий. По окончании последнего раунда происходит финальный подсчет очков и завершение игры.

## Выбор персонажей

Набор карт персонажей для каждого игрока одинаков и различается только цветом рубашки. Игроки выбирают по **одному** персонажу (его карту) и кладут ее перед собой **рубашкой вверх**. Если в игре участвуют только **двое** игроков, каждый из них выбирает и кладет по **две** карты персонажей.

Для удобства на одной из сторон памятки содержится информация об очередности и о действиях всех персонажей. На самих картах имеются пиктограммы, которые позволяют понять, что игрок может получить или совершить, выбрав того или иного персонажа. Например, получить стройматериалы, деньги, победные очки или построить здание/сооружение в Замке.

### Важно:

- В первом раунде нельзя выбрать карту Архитектора (Master Builder)
- Деньги (как и стройматериалы) – ограниченный ресурс в игре, если их нет в банке, то Вы не сможете их получить благодаря Посыльному (Messenger) или Строителю (Bricklayer).

## Снабжение карты Рабочего

Если Вы выбрали карту Рабочего (Worker), то, во-первых, должны снабдить его теми ресурсами, которые изображены на этой карте. Снабжение осуществляется из общего резерва, при этом не имеет значение наличие возле торговцев чьих-либо помощников. Ресурсы следует поместить непосредственно на карту Рабочего.

В игре существует 3 различные карты Рабочих, предоставляющие игрокам различные ресурсы:

- 2 деревянные балки + 1 серебряный слиток;
- 2 кучи песка + 1 кирпич;
- 1 каменный блок + 2 ресурса на выбор игрока: песок, кирпич, дерево, игрок при этом **не может** выбрать еще один каменный блок или серебряный слиток.

**Важно:** Каждый рабочий может построить 1 **или** 2 здания, несмотря на то, что на карте только одного из них имеется пометка рядом с молотом «max.2» (прим. переводчика).

## Действия персонажей

Персонажи совершают свои действия в строгой очередности:

1. Посыльный (Messenger)
2. Торговец (Trader)
3. Строитель (Bricklayer)
4. Каменотес (Stonemason)
5. Рабочий (Worker)
6. Архитектор (Master Builder)

Подробное описание каждого из персонажей дано в соответствующей главе «Карты Персонажей» (стр. 5-7).

## Порядок хода игроков в спорной ситуации

Если несколько игроков сыграли одинаковые карты в течение одного раунда, очередность хода определяется их местонахождением относительно активного игрока по часовой стрелке (слева направо). Если активный игрок входит в число тех, кто сыграл одну и ту же карту, то он соответственно совершает действие первым, затем вступает ближайший к нему игрок слева, а затем и все остальные по часовой стрелке.

**Важно:** Очередность действий персонажей всегда имеет приоритет и никогда не изменяется.

## Возвращение карт персонажей обратно в руку

Все сыгранные карты персонажей остаются лежать (открытыми) на столе перед игроком до тех пор, пока он не сыграет карту Архитектора (Master Builder). Этот персонаж позволяет игроку забрать все ранее сыгранные карты персонажей (вкл. и карту Архитектора) обратно в руку.

Сыгранные карты персонажей следует размещать каскадом, чтобы каждый участник мог их видеть.

## Смена активного игрока

В конце каждого раунда происходит смена активного игрока, им становится тот, кто находится слева от действующего активного игрока. Т.е. другими словами смена происходит по часовой стрелке. Новый активный игрок, в начале нового раунда, также берет талер со следующей клетки счётчика раундов.

Ведение отсчёта справа налево позволяет игрокам в любой момент игры иметь представление о том, сколько раундов осталось до завершения игры и планировать использование карт персонажей.

## Последний раунд

Игра завершается по окончании 12 раунда (если в игре 2 или 4 участника) или 15 раунда (если в игре 3 участника). В редких случаях кто-либо из игроков сможет построить последнее здание в Замке на более раннем этапе игры, и в таком случае этот раунд считается последним в игре.

## Финальный подсчёт очков

Во-первых, уберите всех помощников торговцев стройматериалами и курьера с серебром, они не приносят победных очков и не учитываются в финальном подсчёте.

Оставшиеся на игровом поле помощники приносят победные очки своим игрокам, в порядке, приведенном в разделе «Перечень зданий, приносящих победные очки во время финального подсчёта» (стр.10).

В целях предотвращения всевозможных ошибок и большей ясности мы рекомендуем во время подсчёта не убирать помощников с игрового поля, а класть их «плашмя», оставляя на своих местах.

## Победитель

Игрок, который сможет набрать наибольшее число победных очков (продвинется дальше всех на счётчике очков), объявляется победителем игры.

- Если Вы достигли края счётчика (90 баллов), но при этом добыли больше победных очков, продолжите ведение счёта с клетки «1», учитывая, что 90 очков у Вас уже есть.
- В случае равенства суммы победных очков, победа присуждается тому, кто накопил наибольшую сумму денег. Талеры, которые игроки использовали для приобретения победных очков, при подсчёте не учитываются. Если равенство все еще сохраняется, то победителем становится тот, у кого в личных запасах имеется наибольшее количество неиспользованных ресурсов. Ресурсы, которые игроки использовали для приобретения победных очков, при подсчёте не учитываются.

## Карты Персонажей



### 1. Посыльный (Messenger)

Игрок получает из банка 8 талеров.

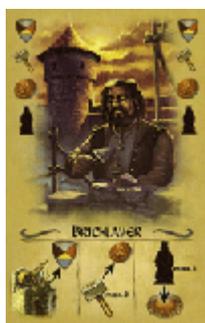


### 2. Торговец (The Trader)

Сыграв эту карту, игрок размещает одного из своих помощников у одной из телег со стройматериалами или возле курьера с серебром и получает соответствующий ресурс. При этом все остальные игроки, имеющие своих помощников у торговцев, также получают ресурсы.

- Только после того, как игроки разместят своих помощников у **всех** торговцев стройматериалами, они получают возможность поставить помощника к курьеру с серебром.
- Только **один** помощник может находиться возле каждой телеги или курьера. Помощник торговца сохраняет свое место возле одного из ресурсов до тех пор, пока его не сменил помощник другого игрока, или пока он не потребуется своему владельцу в другом месте и в таком случае он заберет его оттуда самостоятельно.
- Сменить можно только помощника другого игрока:
  - Если этот помощник был установлен **не** в том раунде, в котором происходит замена, **и при этом** все телеги заняты. **Пример:** Если торговцы камнем, песком, кирпичом и деревом уже имеют помощников, игрок в свой ход может решить заменить одного из «старых» помощников своим или приставить своего помощника к курьеру с серебром. При этом **фишка** замененного помощника **возвращается** владельцу в его личный запас.

- Можно также заменить помощника курьера с серебром, в случае если он был установлен в предыдущих раундах.
- После размещения игроком помощника торговца, **он**, а также **все** остальные участники, имеющие своих помощников у торговцев, получают соответствующие ресурсы, их количество определяется количеством символов изображенных на игровом поле. Песок – 4 кучи, Дерево – 3 балки, Кирпич – 2 шт., Камень – 2 блока, Серебро – 2 слитка.  
**Важно:** В случае если несколько игроков сыграли карту Торговца в ходе одного раунда, получение ресурсов происходит только после того, как все игроки разместят своих помощников. Другими словами торговцы стройматериалами и курьер с серебром предоставляют ресурсы игрокам только один раз в течение одного раунда.
- Каждый игрок, который получает ресурсы в результате действия карты Торговца, должен положить по **одной единице каждого** полученного ресурса на строящуюся Оборонительную башню.
- При этом, если игроки получили не полное число ресурсов, по причине их ограниченного количества, то они **сперва должны** отдать ресурсы на строительство Оборонительной башни, и только оставшиеся ресурсы забирают в свой личный запас.



### 3. Строитель (The Bricklayer)

Игрок получает ресурсы с Оборонительной башни, может построить до 2-х зданий и после этого использовать до 2-х своих помощников.

- Игрок забирает с Оборонительной башни **все** единицы ресурсов **одного** типа по своему выбору;
- Затем игрок может построить 1 **или** 2 строения/сооружения в Замке, если только у него достаточно стройматериалов в личном запасе. При этом, благодаря особому свойству карты Строителя, за **каждую** единицу, использованных при строительстве ресурсов, игрок получает по **1** талеру из банка. Игрок **не** получает победные очки за постройки Строителя.
- Если игрок построил хотя бы **одно** строение/сооружение в Замке, он может сразу использовать 1 **или** 2 своих помощников, разместив их на постройках в Замке, с целью извлечения победных очков в ходе финального подсчёта очков.



### 4. Каменотес (The Stonemason)

Игрок может купить ресурсы у Рабочего, возводить строения/сооружения Замка и после этого использовать своих помощников.

Сыграв карту Каменотеса, игрок может купить за один талер одну единицу любого ресурса, которыми оснащены карты Рабочего, сыгранные в данном раунде. При этом **деньги** выплачиваются тому игроку, который является владельцем карты Рабочего. Если в течение раунда несколько игроков одновременно сыграли карту Каменотеса, то все они, **во-первых**, начинают действовать в порядке очередности (относительно активного игрока), и, **во-вторых**, все они могут приобретать ресурсы с одной и той же карты Рабочего.

- Игрок может купить только те ресурсы, которыми оснащена карта Рабочего, нельзя покупать ресурсы из личного запаса игрока, сыгравшего карту Рабочего;
- Игрок, сыгравший карту Рабочего, не может препятствовать покупке, кроме случая, когда на его карте остается последняя единица ресурса.
- Ресурсы, купленные с карты Рабочего, не восстанавливаются на ней.

- При игре вдвоем (в течение раунда игрок использует одновременно две карты персонажей), нельзя покупать ресурсы со своей же карты Рабочего.
- С помощью Каменотеса игрок может построить 1 **или** 2 строения/сооружения в Замке, при условии, что в личных запасах игрока достаточно стройматериалов. За каждую такую постройку игрок сразу получает победные очки (их количество указано на карточке строения/сооружения рядом с символом короны), которые он отмечает своей фишкой на счётчике победных очков.
- Если игрок построил хотя бы **одно** строение/сооружение в Замке, он может сразу использовать 1 **или** 2 своих помощников, разместив их на постройках в Замке, с целью извлечения победных очков в ходе финального подсчёта очков.



## 5. Рабочий (The Worker)

Игрок, сыгравший эту карту, может получить ресурсы и совершить постройки.

- Ресурсы, которыми оснащается эта карта, не являются Вашими до тех пор, пока не подойдет ее очередность действия. Только после этого игрок может забрать эти ресурсы в свой личный запас.
- После получения ресурсов игрок с помощью Рабочего может построить 1 **или** 2 строения/сооружения в Замке, при условии, что в личных запасах игрока достаточно стройматериалов. За каждую такую постройку игрок получает **половину** гарантированных победных очков (их количество указано на карточке строения/сооружения рядом с символом короны). Игрок сразу отмечает полученные очки на счётчике победных очков с помощью своей фишки.



Несмотря на то, что постройки Рабочего приносят только половину гарантированных победных очков, его выгодно использовать для строительства, если в течение раунда никем не была сыграна карта Архитектора (Master Builder).

**Пример:** Если игрок занял своими помощниками Главные и Малые ворота в Замке, то ему стоит построить несколько башен, чтобы получить дополнительные победные очки во время финального подсчёта.

## 6. Архитектор (The Master Builder)

Игрок, сыгравший эту карту, **во-первых**, забирает в руку **все** сыгранные ранее карты персонажей, и, **во-вторых**, получает победные очки за **каждое** построенное **соперниками** строение/сооружение в Замке в течение текущего раунда.



- Все карты персонажей, которые были сыграны в предыдущих раундах, возвращаются в руку игрока (вкл. и собственно карту Архитектора). Эти карты игрок может вновь использовать в следующих раундах;
- Если в руке игрока находятся **все** 8 карт персонажей, то он **не может** сыграть карту Архитектора;
- Игрок **не может** строить с помощью Архитектора;
- Игрок получает по **5** победных очков за **каждое** построенное **соперниками** строение/сооружение в Замке в текущем раунде;
- При игре вдвоем (в течение раунда игрок использует одновременно две карты персонажей), игрок **не получает** победные очки за **собственные** постройки.

## Постройка строений/сооружений в Замке

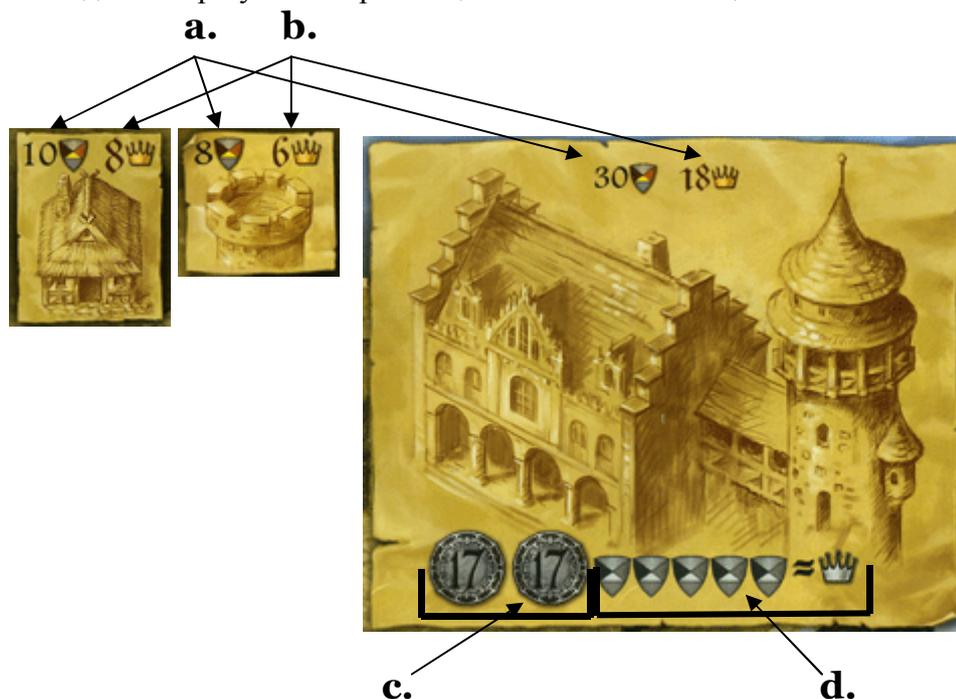
Игроки совершают постройки с помощью Строителя (Bricklayer), Каменотеса (Stonemason) и Рабочих (Worker):

- С помощью Строителя игрок получает за постройки деньги;
- С помощью Каменотеса игрок получает за постройки победные очки;
- С помощью Рабочих игрок получает за постройки половину гарантированных победных очков.

Игрок может построить любое доступное строение или сооружение в Замке. Доступными являются те строения, карточки которых лежат на игровом поле. Чтобы совершить постройку игрок должен отдать в общий резерв необходимое количество стройматериалов, после чего он должен убрать карточку строения и положить ее рядом с игровым полем. Таким образом будет отмечено, что строительство данного объекта завершено.

На каждой карточке строения/сооружения в Замке графически изображено:

- Стоимость постройки (в строительных баллах);
- Количество победных очков, которые игрок получает сразу после строительства;
- Места для помощников и их стоимость;
- Количество победных очков, которое игрок может получить во время финального подсчёта при условии размещения там его помощников.



Например, в данном случае мы видим, что стоимость одного места для помощника в Паласе составляет 17 талеров, при этом во время финального подсчёта очков игрок, за каждого своего помощника в Паласе, сможет конвертировать 5 любых ресурсов из личных запасов в победные очки.

Каждый строительный материал имеет свою ценность:

1. Одна единица песка = 1 строительный балл;
2. Одна деревянная балка = 2 строительных балла;
3. Один кирпич = 4 строительных балла;
4. Один каменный блок = 5 строительных баллов.

Строительство любых строений и сооружений в Замке осуществляется с обязательным использованием ресурсов **3-х различных типов**. Игрок должен отдать в общий резерв то

количество ресурсов, сумма строительных баллов которых будет **точно равна** стоимости постройки. **Не допускается** постройка зданий с переплатой.

**Пример:** Стоимость постройки Конюшни – 18 строительных баллов. Игрок может построить это строение с использованием 2-х каменных блоков ( $5+5=10$ ), 1 кирпича (4) и 4 куч песка ( $4*1=4$ ). В этом случае игрок использует ресурсы 3-х различных типов, сумма строительных баллов которых точно равна 18.

#### **Подсказка:**

1. Стоимость постройки любых строений в игре является четным числом. Если сумма баллов 3-х различных типов стройматериалов из Ваших личных запасов составляет нечетное число, то не тратьте время на поиск подходящего для строительства здания.
2. Если вы построили Дом или Башню, то рекомендуем размещать их рядом с игровым полем так, чтобы их количество было на виду. Это поможет легко подсчитать очки, гарантированные Конюшней и Воротами Замка во время финального подсчёта.

Игроки могут **обменивать слитки серебра** на строительные материалы. Для этого игрок должен поместить серебро в Кузницу (здание на игровом поле) и взять из общего резерва по **одной** единице любого ресурса (на выбор игрока) **за каждый** слиток серебра. При этом наличие в Кузне чьих-либо помощников не оказывает на это действие никакого влияния. Серебро остается лежать в Кузнице до конца игры.

**Помните**, что за каждую постройку, которую Вы совершаете, соперник, сыгравший карту Архитектора, получает по 5 победных очков.

### **Использование помощников**

В течение раунда игроки могут использовать 1 **или** 2 своих помощников с помощью Строителя (Bricklayer) и Каменотеса (Stonemason):

- Если игрок построил хотя бы одно строение в текущем раунде;
- Игрок может установить своего помощника на свободное «место помощника» (изображено в виде медной монеты) любого **построенного** строения/сооружения в Замке. Кузня и Рынок уже считаются построенными с начала игры. Колодец, Дома и Башни не имеют мест для помощников;
- Только один помощник может находиться в одном «месте помощника»;
- Игрок должен заплатить в банк цену за размещение своего помощника. Цена указана на «месте помощника».
- Если игрок решает использовать 2-х своих помощников, он обязан разместить их в различных постройках. В следующем раунде по своему выбору, игрок сможет разместить дополнительно своего помощника там, где уже имеется его помощник.
- Игрок может забрать своего помощника от торговца стройматериалами или от курьера с серебром и **сразу же** разместить его на свободном месте помощника какой-либо постройки.
- Помощники, размещенные в зданиях, остаются на своих местах до конца игры и не могут быть перемещены, заменены или убраны.

В конце игры, во время финального подсчёта помощники приносят своим владельцам победные очки. Различные строения и сооружения в Замке гарантируют победные очки в зависимости от различных факторов, например:

- В зависимости от количества занятых и свободных мест помощников в построенных зданиях;
- В зависимости от количества построенных Башен и Домов;
- В зависимости от количества не построенных зданий (их карточки остаются на игровом поле)... и др.

Более подробная информация об этом содержится в следующем разделе.

## Перечень зданий, приносящих победные очки во время финального подсчёта

### Сторожевая башня

Владелец помощника размещенного в Сторожевой башне (на картинке справа) получает по **3** победных очка за **каждое свободное** место помощника в Замке.



### Таверна



Игрок, разместивший помощника на месте за 12 талеров, получает **1** победное очко за **каждого** помощника (независимо от его владельца), находящегося в Замке в конце игры.

Игрок, разместивший помощника на месте за 6 талеров, получает **1** победное очко за **каждых двух** помощников (независимо от их владельцев), среди всех находящихся в Замке. Если число помощников в Замке нечетное, то сумма победных очков **округляется** в меньшую сторону.

**Пример:** После того, как все помощники торговцев стройматериалами и курьера с серебром были убраны с игрового поля (они не приносят победных очков), на игровом поле (непосредственно в Замке) осталось 11 помощников. Первый игрок получает 11 победных очков, т.к. разместил своего помощника на месте за 12 талеров, а Второй игрок получает 5 победных очков, т.к. разместил своего помощника на месте за 6 талеров.

### Ворота Замка

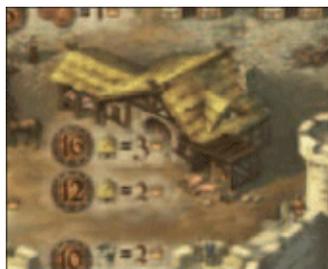


Помощники на Воротах Замка приносят победные очки в зависимости от количества построенных Башен Замка, при этом не имеет никакого значения кто именно их построил:

- Помощник на Главных воротах (стоимость сооружения 18 баллов (на картинке слева)) приносит **2** победных очка за **каждую** построенную башню Замка.
- Помощник на Малых воротах (стоимость сооружения 12 баллов (на картинке справа)) приносит **1** победное очков за **каждую** построенную башню Замка.



### Конюшня



Игрок, разместивший помощника на месте за 16 талеров, получает **3** победных очка за **каждый** Дом, построенный в Замке к концу игры, при этом не имеет значения кто именно их построил.

Игрок, разместивший помощника на месте за 12 талеров, получает **2** победных очка за **каждый** Дом, построенный в Замке к концу игры.

### Дом сервентов

Каждый помощник в Доме сервентов (на картинке справа) приносит по **1** победному очку за **каждое не построенное** строение в Замке. Достаточно просто подсчитать карточки строений, которые все еще находятся на игровом поле.



## Рынок



Игрок, имеющий своих помощников на Рынке (на картинке слева) в конце игры может обменять свои деньги на победные очки. В этом случае обменные деньги убираются в коробку.

- Игрок, имеющий только **одного** помощника на Рынке, может **обменять 2** талера на **1** победное очко;
- Игрок, имеющий **двух** помощников на Рынке, может **получить 1** победное очко за **1** талер;

## Палас



Игрок, имеющий своего помощника в Паласе, в конце игры может обменять 5 единиц любых ресурсов из личных запасов на победные очки. Сумма победных очков складывается из суммы строительных баллов, которыми обладают ресурсы.

**Пример:** Игрок решает обменять 2 каменных блока (5 баллов каждый) и 3 кирпича (4 балла каждый) и получает в сумме  $5*2+3*4=22$  победных очка.

Игрок, имеющий **двух** помощник в Паласе, может обменять **10** единиц любых ресурсов.

Если игрок хочет таким образом конвертировать серебро, то, сперва, он должен положить серебро в Кузницу и взять по одной единице любого ресурса из общего резерва за каждый слиток. И уже после этого он может обменять полученные ресурсы на победные очки.

## Кузница



Игрок, разместивший помощника на месте за 16 талеров, получает **1** победное очко за **каждый** слиток серебра, находящийся в Кузне в конце игры.

Игрок, разместивший помощника на месте за 8 талеров, получает **1** победное очко за **каждые два** слитка серебра, находящихся в Кузнице в конце игры.

**Пример:** В конце игры в Кузнице находится 9 слитков серебра, при этом Игрок имеет там сразу двух помощников. Это позволяет ему получить 9 победных очков за первого помощника, и еще дополнительно 4 (нечетное число округляется в меньшую сторону) за второго.

## Замок в зимний период

Зима наступила слишком рано. Суровые северные ветра дуют через всю страну. В Замке все еще ведутся строительные работы, а нескончаемый снегопад только задерживает их завершение. Несмотря ни на что Замок выстоит под этим ненастьем, его очертания становятся все более явными с каждым новым днем.

Игра в зимний период проходит по общим правилам, со следующими дополнениями:

1. Игровое поле размещается «зимней» стороной вверх.
2. Зимние карты (6 шт.) перемешиваются и стопкой (рубашкой вверх) размещаются рядом с игровым полем.
3. Карточки строений/сооружений Замка размещаются на игровом поле «зимней» стороной вверх.
4. На счётчике раундов «зимней» стороны игрового поля некоторые раунды отмечены пиктограммой с изображением рисунка рубашки зимних карт. В начале этих раундов активный игрок должен открыть верхнюю карту из стопки зимних карт. Многие из них оказывают свой эффект немедленно, перед тем как будут разыграны карты персонажей. После того, как эффект от зимней карты произведен, она удаляется из игры и помещается в коробку, если иное не предусмотрено эффектом самой карты.

**Важно:** Точно так же как и в «летнем» варианте игры, каждый участник может в любой момент своего хода обменять серебро из личных запасов на необходимые ему ресурсы.

## Описание Зимних карт

### Трактир



С помощью Каменотеса (Stonemason) или Строителя (Bricklayer) игрок может разместить тут своего помощника (в качестве хозяина) за 3 талера.

Каждый игрок, сыгравший карту Торговца (Trader), **должен** заплатить 1 талер владельцу трактира, если у него есть деньги. Если у Трактира еще нет хозяина, то монета кладется на карту и достанется тому, кто первым разместит на ней своего помощника. Если игрок, сыгравший карту Торговца, **не может** заплатить 1 талер, он **должен вернуть** в личный запас **одного** из своих помощников торговцев стройматериалами или курьера с серебром.

Игрок **может** перемещать своего помощника из Трактира, он не обязан находиться там до конца игры. С помощью Торговца, Каменотеса или Строителя, игрок **может** взять своего помощника из Трактира и разместить в другом месте по своему выбору.

Эта карта **остается в игре** до самого конца, но она не участвует в финальном подсчёте.

### Амбар



С помощью Каменотеса (Stonemason) или Строителя (Bricklayer) игрок может разместить тут своего помощника. Каждое из трех мест в Амбаре стоит 5 талеров.

- Если в Амбаре находится только один помощник, его владелец получает 10 победных очков;
- Если два, то каждый из них получает по 7 победных очков;
- Если три, то каждый из них получает по 3 победных очка.

Распределение победных очков зависит только от количества помощников.

## Чума

Каждый игрок **немедленно** теряет любую **одну** сыгранную карту персонажа (убирается в коробку) **или** платит в банк по **1** талеру за **каждую** сыгранную карту персонажа.



## Разлом в стене



Каждый игрок **может** сразу отдать (в общий резерв) **3** каменных блока на восстановление стены и получить **3** победных очка. Затем карта удаляется из игры и помещается в коробку.

## Появление в Замке молодой девушки



С момента появления карты в игре и до ее завершения каждый игрок может попытаться завоевать расположение этой дамы. **В начале** каждого раунда (начиная с того, когда эта карта была открыта) каждый участник, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, **может положить** на карту одну единицу любого ресурса или 1 талер. Игрок **может отказаться** от участия в этом действии на любом этапе, но в этом случае он не имеет возможности присоединиться к нему вновь. **Игрок**, оставшийся последним, кто сможет подносить подарки молодой особе, завоеует ее сердце и расположение. Этот игрок сразу получает **8** победных очков. **После этого** все ресурсы и деньги на карте распределяются между всеми игроками (даже теми, кто не участвовал в действии). Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, участники берут по одной единице любого ресурса по своему выбору или по одному талеру до тех пор, пока они не закончатся на карте. По завершении эта карта удаляется из игры и убирается в коробку.

**Если** к концу игры кто-либо **один** не сможет завоевать расположение молодой девушки, то никто из игроков **не** получает победные очки, и ресурсы с карты также **не** распределяются между участниками.

## Снежная метель



**Каждый** игрок должен немедленно **отдать одну** любую карту Рабочего (Worker) (убирается в коробку) **или** заплатить в банк **3** талера. Карту Рабочего можно отдать из руки **или** взяв ее из ранее сыгранных карт персонажей, лежащих на столе.

После того, как все игроки выплатят штраф за снежную метель, карта удаляется из игры и помещается в коробку.

## Краткие сведения о ходе игры

### Течение раунда:

1. Игрок получает фишку активного игрока и берет монету со счётчика раундов.
2. Игроки выбирают карты персонажей и одновременно открывают их.
3. Игроки, сыгравшие карты Рабочих, снабжают их соответствующими ресурсами.
4. Карты персонажей активируются в порядке обязательной очередности.

### Способы получения ресурсов, денег и победных очков:

#### 1. Ресурсы:

- Торговец (Trader) позволяет через помощников добыть стройматериалы, а также серебро.
- Строитель (Bricklayer) получает все единицы ресурсов одного типа с Оборонительной башни.
- Каменотес (Stonemason) может купить одну единицу ресурса у Рабочего.
- Рабочий приносит в личный запас игрока те ресурсы, которые у него не купил Каменотес.

#### 2. Деньги:

- Посыльный (Messenger) приносит игроку 8 талеров из банка.
- Строитель (Bricklayer) получает по 1 талеру за каждую единицу ресурса, использованного при строительстве строений и сооружений в Замке.
- Рабочий (Worker) приносит игроку деньги, если Каменотес (Stonemason) покупает у него ресурсы.

#### 3. Победные очки:

- Каменотес (Stonemason) получает победные очки за строительство зданий в Замке.
- Рабочий (Worker) получает половину гарантированных победных очков за строительство зданий в Замке.
- Архитектор (Master Builder) получает 5 победных очков за каждое здание, построенное в ходе раунда его соперниками.

### Памятка игрока

(порядок хода после выбора и открытия карт персонажей, а также краткая информация об их действиях)

0. Подготовка	Снабдите карты Рабочих соответствующими ресурсами из общего резерва
1. Посыльный	Позволяет получить 8 талеров из банка
2. Торговец	Позволяет получить ресурсы из общего резерва
3. Строитель	Позволяет получить ресурсы с Оборонительной башни + совершить постройки, получив при этом деньги + использовать помощников
4. Каменотес	Позволяет купить ресурсы у Рабочих + совершить постройки, получив при этом победные очки + использовать помощников
5. Рабочий	Позволяет получить ресурсы из общего резерва + совершить постройки, получив при этом половину гарантированных победных очков
6. Архитектор	Позволяет забрать ранее сыгранные карты персонажей в руку + получает победные очки за совершенные постройки в текущем раунде.