

Правила настольной игры

«Дамы из Труа» (Troyes: The Ladies of Troyes)

Авторы игры: Себастьян Дюжарден (Sébastien Dujardin), Ксавье Жорж (Xavier Georges),
Ален Орбан (Alain Orban)

Иллюстратор: Александр Рош (Alexandre Roche)

Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Дополнение к базовой игре «Труа» (Troyes)

Игра для 2-4 игроков от 13 лет

Это дополнение к игре предоставляет игрокам возможность изменить правила базовой игры пятью разными способами, смешивая и сочетая эти модификации так, как вы считаете нужным. В игре появляются три новые карты персонажей Дам из Труа, которые вы можете использовать во время игры. Новое действие позволяет игрокам перемещать стражей вдоль крепостных стен, чтобы получить доступ к новым действиям за пределами города. Глава семьи каждого игрока, представленный новым кубиком фиолетового цвета, может разыграть карты действий на выбор игроков. Другие игроки не могут купить этот кубик. Также в этом дополнении появились 27 новых карт действий и 6 карт событий, которые разнообразят игру!

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 27 карт действий (по 9 карт военных, духовенства и горожан)
- 6 карт событий
- 9 карт персонажей
- 8 двусторонних карт действий за пределами игрового поля
- 8 дополнительных монет номиналом 5 денье и дополнительные жетоны победных очков (два номиналом 5, четыре номиналом 10)
- 20 больших кубиков четырёх цветов (1 большой кубик равен 3 маленьким кубикам)
- 4 фигурки стражников четырёх цветов
- 4 карточки-подсказки
- 2 дополнительных кубика чёрного цвета
- 4 кубика фиолетового цвета
- 2 фигурки нейтральных горожан серого цвета
- 1 приложение-памятка
- 1 правила игры

ПРИНЦИП ИГРЫ

Для игры с этим дополнением требуется базовая игра «Труа». Цель и ход игры остаются такими же, как и в основной игре, за исключением изменений, которые подробно изложены в этом своде правил. В начале игры игроки должны решить, какие из

дополнительных модулей они хотят добавить. Вы можете выбрать один вариант, несколько или даже все, чтобы увеличить свои возможности!

МОДУЛЬ 1: НОВЫЕ КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Подготовка к игре: Замените 6 карт из базовой игры на 9 новых карт персонажей из дополнения и раздайте игрокам карты персонажей случайным образом (при игре вдвоём каждый игрок получает по 2 карты персонажей).

Как это работает: 6 карт из базовой игры идентичны 6 картам из дополнения и имеют одинаковые функции. Функции 3 новых карт (дам из Труа) разъяснены в приложении-памятке.

Вариант: После того как игрокам раздали карты персонажей, остаётся одна карта, которая открывается и кладётся перед всеми игроками. В конце игры каждый игрок сможет получить победные очки (ПО) при выполнении условий этой карты.

МОДУЛЬ 2: НОВЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Подготовка к игре: Вы можете либо использовать только 27 новых карт, либо перемешать их с 27 базовыми картами.

Как это работает: Действие этих карт описано в приложении.

Важное замечание: «Дамы из Труа» вводят в игру два новых типа карт.

Действие карт смешанного эффекта может быть как немедленным, так и отложенным. Во время первой активации карты разместите на ней маркеры. При последующей активации используйте эти маркеры, чтобы получить призовые очки от эффекта карты. Нельзя размещать маркеры и использовать их во время выполнения одного и того же действия. В свой ход игрок может использовать больше одного маркера с такой карты. Смешанные карты действий не накладывают ограничений на то, что за ход можно снять лишь один маркер с карты действия. Также игрок может использовать маркер с другой карты действия, чтобы вызвать активацию карт смешанного типа.

Карты с отложенным эффектом до конца игры: маркеры, которые игроки расставляют на такие карты, подсчитываются в конце игры.

МОДУЛЬ 3: НОВЫЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Подготовка к игре: Вы можете использовать либо только 6 новых карт событий, либо перемешать их с картами событий базовой игры.

Действие карт: Действие этих карт описано в приложении.

МОДУЛЬ 4: ГЛАВА СЕМЬ

Подготовка к игре: Добавьте по одному фиолетовому кубику на каждого игрока в общий запас. Положите неиспользованные кубики обратно в коробку.

Как это работает: Фаза 2: Определение рабочей силы.

Каждый игрок добавляет по одному кубик фиолетового цвета – главу семьи – к другим кубикам, которые он получает. Этот кубик помещается вместе с другими кубиками в секторе игрока на городской площади. Игрок может бросать фиолетовый кубик во время этой фазы вместе с остальными кубиками.

Фаза 3: Событие и Фаза 4: Действия

Кубик фиолетового цвета может быть использован вместе с другими кубиками, чтобы устранить чёрный кубик (Фаза 3) или чтобы выполнить действие (Фаза 4). Игрок может потратить очки влияния, чтобы перебросить или перевернуть этот кубик на другую сторону. К кубик фиолетового цвета применяются два особых правила:

- Игрок не может купить фиолетовый кубик у другого игрока, поэтому использовать кубик может только тот игрок, который его бросал.
- Если игрок хочет использовать свой фиолетовый кубик, он должен назначить его цвет: жёлтый, белый или красный. Пока фиолетовый кубик находится на игровом поле, он не может считаться жёлтым, белым или красным кубиком.

Примечание:

- Если фиолетовый кубик не используется для устранения чёрного кубика, то он считается красным и его значение удваивается.
- Когда разыгрывается карта Процессии, учитывайте фиолетовый кубик при подсчете, у кого из игроков больше маркеров в этом секторе.

МОДУЛЬ 5: СТРАЖНИКИ КРЕПОСТИ И ДЕЙСТВИЯ ЗА ГОРОДОМ

Подготовка к игре: Крепость города Труа представлена в виде трека из 20 делений, по которым могут перемещаться стражники игроков. Каждая башня и каждые городские ворота – деления этого трека. Каждый игрок размещает стражника своего цвета на самую верхнюю башню, которая считается нулевым делением.

Примечание: Городские ворота составляют одно деление, даже если на них изображено две башни.

Случайным образом возьмите по 1 карте действия каждого уровня (возьмите 1 случайную карту с каждого уровня действий за городом (уровень указан в правом нижнем углу каждой карты). Расположите эти 4 карты за четырьмя городскими воротами, двигаясь по треку по часовой стрелке в соответствии с уровнями карт (I уровень помещается за первыми воротами, II уровень – за вторыми воротами, III – за третьими, IV – за четвертыми). Карты двусторонние; для каждой карты выберете случайно одну из сторон и расположите выбранной стороной вверх.

Как это работает: Фаза 4: Действия

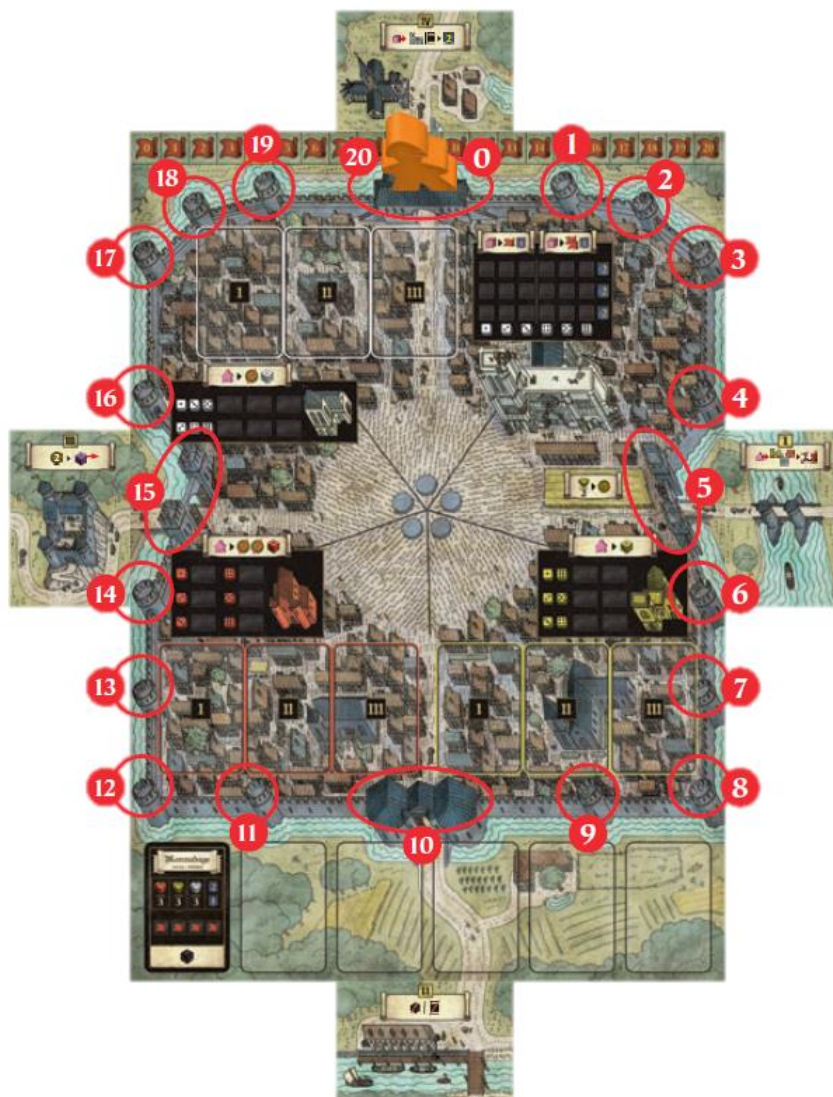
Новое действие становится возможным:

Действие 7 – Использовать стражника на крепостной стене

Используйте 1 кубик любого цвета для своего стражника. Этот кубик нельзя модифицировать с помощью карты с отложенным эффектом; однако игрок может

увеличить ценность кубика, заплатив денье банку. Каждый внесенный денье увеличивает ценность кубика на 1 очко, но общая ценность кубика не может превысить 6. Игрок получает очки действия равные итоговому значению кубика. Игрок по желанию может использовать одно очко действия для следующего:

- **Продвинуть стражника на 1 шаг по крепостной стене.** Двигать стражника можно только по часовой стрелке. Игрок не может шагнуть дальше 20 ячейки (см. Действия за городом в приложении).
- **Поместить маркер на карту действия за городом, к которому у вас есть доступ.** Как только стражник игрока достигает городских ворот или проходит через них, у него появляется доступ к действиям за городом, которые находятся за этими воротами, до конца игры.



Игрок может добавить только один маркер на каждую карту действия за городом, выбрав **Действие 7 – Использовать стражника на крепостной стене.**

Игрок может добавить только один маркер на каждую карту действия за городом при помощи **Действия 7 – Использовать стражника на крепостной стене.** Маркеры позволяют игроку получить бонус от карты действия за городом таким же образом, как и

отложенные эффекты с карт базовой игры, с той лишь разницей, что игрок может использовать маркеры на картах действия за городом во время ходов других игроков и во время **Фазы 3: События**. Все карты действия объяснены в приложении.

Например: Стражник Лены находится на башне рядом с воротами с картой действия за городом уровня III. В свой ход она хочет использовать свой жёлтый кубик со значением «4», чтобы выполнить **Действие 7 – Используйте стражника на крепостной стене**. Она решает передвинуть своего стражника только на одну ячейку вперёд, чтобы получить доступ к действию III уровня. Затем она использует оставшиеся 3 очка действия, чтобы разместить по одному маркеру на каждой из трёх карт действий за городом, к которым у нее есть доступ (Уровни I, II и III).



Важные замечания:

- В один ход игрок может использовать маркеры с карты действия с отложенным эффектом и маркеры с карт действия за городом. Игрок может использовать 2 маркера с разных карт действия в один ход. Нельзя использовать 2 маркера с одной карты действия в один ход (даже если это ход соперника).

- Когда игрок первым достигает стражником ворот сверху игрового поля, он должен поместить его на карту действия, связанную с этими воротами (Уровень IV). Игрок больше не может перемещать своего стражника по крепостной стене, но он может использовать **Действие 7 – Используйте стражника на крепостной стене**, чтобы разместить маркеры на 4 картах действия за городом.
- Нельзя убирать стражника с крепостной стены и использовать его где-либо еще в игре.

ТУРНИРНЫЙ ВАРИАНТ

Этот простой вариант игры предназначен для турниров между 3 или 4 игроками. Во время **Фазы 5: Конец раунда** предпоследнего раунда игры первый игрок передает карту первого игрока направо, а не налево. Играйте последний раунд игры против часовой стрелки.

Благодарности

Создатели игры выражают благодарность лицам, участвовавшим в тестировании и правке игры и внесшим вклад в реализацию игры. Мы надеемся, что не обидим их, не перечислив всех поименно. Автор также выражает благодарность Ксавье и Алену за их веру в успех и время, проведенное за созданием этой игры, а также своей жене за ее неоспоримую помощь.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ДЕЙСТВИЯ ЗА ГОРОДОМ

Уровень I



Получите **4 очка влияния**, когда соперник покупает у вас по меньшей мере один из ваших кубиков. Необходимо убрать кубик с этого действия во время хода соперника. Вы получите только 4 очка влияния, даже если соперник купил у вас больше одного кубика.



Получите **4 денье**, когда соперник активирует карту действия, на которой у вас уже стоит торговец. Необходимо убрать один маркер с этого действия во время хода соперника. Вы можете получить только 4 денье, даже если соперник активирует эту карту действия более одного раза.



Уберите 1 маркер с этой карты действия, чтобы получить 4 очка влияния, когда помещаете горожанина в одно из трёх основных зданий.

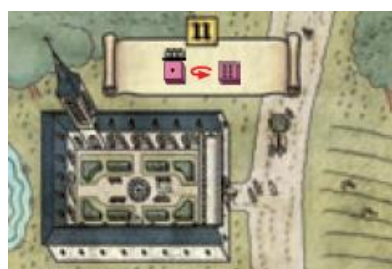


Уберите один маркер с этого действия, чтобы получить дополнительные 5 денье, когда используете действие земледелие.

Уровень II



Уберите один маркер с этой карты действия, чтобы обменяться одним кубиком с каждым соперником, не изменяя их значений. Уберите 1 маркер с этой карты действия, чтобы обменяться 1 кубиком с каждым соперником, не изменяя их значений. Вы можете произвести такой обмен с каждым игроком только один раз. Таким образом, можно произвести до 3 замен за один кубик. Вы можете обменяться кубиками с нейтральным игроком. Обменянные кубики могут быть одного или разных цветов. Обмениваться фиолетовым кубиком нельзя.



Уберите 1 маркер с этой карты действия, чтобы перевернуть кубик соперника, который вы только что купили для выполнения действия. Вы обязаны незамедлительно выполнить действие.

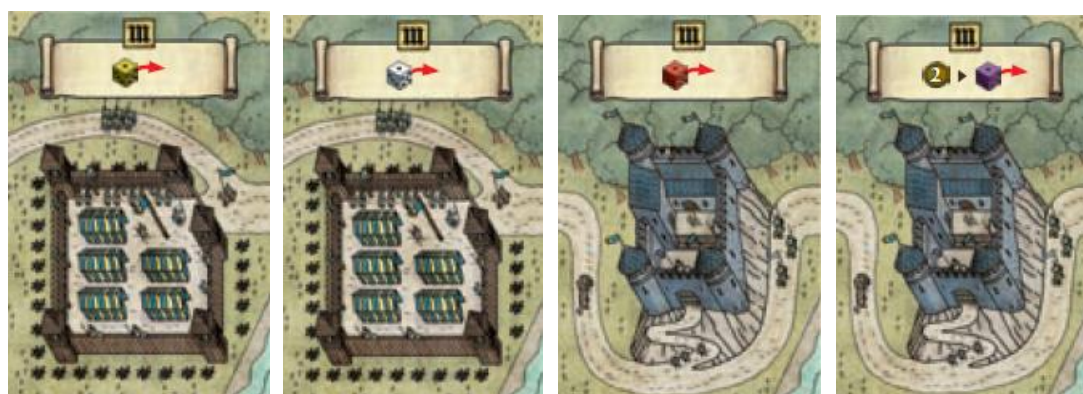


Уберите 1 маркер с этой карты действия, чтобы получить возможность убирать чёрный кубик каждый раз, когда вам требуется победить чёрный кубик с наибольшим значением в Фазе 3: События (вы получаете соответствующие очки влияния). Вы можете убрать 1 маркер с этого действия, чтобы избежать потери денег во время событий «Засуха» (Drought) и «Гражданская война» (Civil War), очки влияния за событие «Ересь» (Heresy) или маркер за события «Суровая зима» (Harsh Winter) и «Затруднения при строительстве» (Interruption of Work) во время Фазы 3: События. Вы можете использовать несколько маркеров, чтобы защитить себя от нескольких событий во время Фазы 3: События.



Когда Вы активируете карту действия с отложенным или смешанным эффектом, вы можете переместить один из ваших маркеров с этой карты на карту действия за городом с отложенным, смешанным или отложенным до конца игры действием по вашему желанию. Вам не обязательно иметь торговца на другой карте действия. Стоимость активации и цвет другой карты, которой вы активировали данный эффект, не имеют значения. Если вы выбираете карту Скотовода (Breeder), вы должны заплатить 3 деньги, чтобы разместить на ней маркер.

Уровень III



Перед выполнением своего действия уберите 1 маркер с этого действия, чтобы получить ещё 1 кубик обозначенного цвета. Возьмите этот кубик из общего запаса, бросьте и разместите на вашем секторе городской площади. Вам необязательно использовать его сразу, вы можете использовать его позже или оставить его для продажи другому игроку.

Вы не можете использовать это действие, если в общем запасе больше не осталось кубиков такого цвета.

Важные замечания:

- Кубик, который вы используете на этой карте действия с помощью **Действия 7 – Использовать стражника на крепостной стене**, должен отличаться от цвета кубика, указанного на карте действия. Например, вы не можете использовать жёлтый кубик, чтобы поместить его на этом действии, если это действие позволяет вам перебросить жёлтый кубик.
- Вы не можете разместить больше 1 кубика фиолетового цвета на вашем секторе городской площади.
- Вы должны заплатить 2 денье, чтобы перебросить ваш фиолетовый кубик.

Уровень IV



Уберите 1 маркер с действия, чтобы получить 2 дополнительных ПО, разместив, по меньшей мере, 1 маркер в Соборе или на карте действия.



В конце игры игрок, у которого больше всего кубиков на этом действии, получает 8 ПО; второй игрок – 4 ПО, третий – 2 ПО. В случае ничьей по количеству маркеров между несколькими игроками они разделяют ПО с округлением в меньшую сторону.



Все игроки, достигшие ворот, относящихся к этому событию, получают 3 ПО. В конце игры за каждый маркер, размещенный на этом действии, игроки получают по 1 ПО.



Игрок, который первым достигает ворот, относящихся к данному действию, размещает своего стражника на первой ячейке и получает 6 ПО. Игрок, который достигает их вторым, размещает своего стражника на второй ячейке и получает 4 ПО. Игроки, который достигли ворот третьим и четвертым, получают по 2 и 1 ПО соответственно. Вы не можете разместить маркеры на этом действии вне игрового поля.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

**Лесоруб (Lumberjack) (смешанный эффект)**

Выберите 1 из 2:

- Поместите маркер своего цвета на эту карту действия (нарубить дрова).
- Уберите 1 маркер своего цвета с этой карты, чтобы получить 4 денье (продать дрова).

Например: Антон активирует карту «Лесоруб» с помощью группы кубиков со значением «8», у него остается 2 маркера на этой карте. Он решает разместить 4 дополнительных маркера на этой карте. Позже во время игры он активирует карту «Лесоруба» с помощью белого кубика со значением «5», который он изменил на 3 жёлтых кубика с помощью карты «Монах». Он убирает 6 маркеров с карты и получает 24 денье. Ему нужно использовать другое действие, чтобы вновь разместить маркеры на карте.

**Сапожник (Clog Maker) (немедленный эффект)**

Получите 1 денье за каждого горожанина вашего цвета в ратуше. Вы не получаете ни одного денье за горожан, лежащих за пределами здания.

**Ткачиха (Weaver) (немедленный эффект)**

Получите 1 денье за каждого торговца своего цвета на карте действия (включая эту карту).

**Хозяйка пансиона (Landlady) (немедленный эффект)**

Получите 4 очка влияния или 1 ПО. Каждый раз, когда вы используете это действие, вы можете выбрать другой вариант.

**Винокур (Distiller) (отложенный эффект)**

Переверните 1 из ваших кубиков на противоположную сторону до того, как использовать его для выполнения действия. Вы не можете перевернуть кубик соперника, даже если вы его купили.

**Виноградарь (Viticulturist) (отложенный эффект)**

Возьмите 1 кубик из сектора другого игрока, ничего ему не заплатив, и используйте его, чтобы выполнить действие. Вы не можете брать кубики нейтрального игрока. Вы можете использовать кубик как часть группы, но он засчитывается в стоимость покупки других кубиков. Вы не можете взять фиолетовый кубик другого игрока.

Например: Антон использует маркер, чтобы забрать кубик Марии со значением «6». Он переворачивает группу своих кубиков с красным кубиком со значением «4» со своего сектора, а также красный кубик со значением «5», который принадлежит Марии. Он платит Марии 6 денье за её красный кубик со значением «5».

**Банкир (Banker) (немедленный эффект)**

Если у вас больше 30 денье, вы получаете 3 ПО. Вам не нужно платить, чтобы получить ПО.

**Скотовод (Breeder) (смешанный эффект)**

Выберите 1 из 2:

- Заплатите 3 денье, чтобы разместить 1 маркер своего цвета на эту карту действия (купить скот).
- Уберите 1 маркер своего цвета с этой карты, чтобы получить 2 ПО (продать скот)

**Мастер-торговец (Master Tradesman) (немедленный эффект)**

Получите 1 ПО за каждого двух торговцев своего цвета на картах действия (включая эту карту).

**Епископ (Bishop) (немедленный эффект)**

Получите 1 денье за каждый маркер вашего цвета в Соборе.

**Августинец (Augustine) (отложенное действие)**

Вы можете использовать маркер своего цвета с этой карты так, если бы это был кубик жёлтого цвета со значением 6 из вашего сектора, когда вы добавляете его к группе других кубиков. Группа кубиков должна включать 1 или 2 дополнительных кубика, а маркеры засчитываются в стоимость покупки других кубиков.



Предводитель тамплиеров (Chief Templar) (отложенный эффект)

Приобретите до 1 кубика у каждого игрока, заплатив каждому по 2 денье, когда собираете группу кубиков. Вы можете купить кубик у нейтрального игрока. Чтобы поместить Мастера на эту карту, потратьте 5 очков влияния (не денье).



Знахарь (Herbalist) (отложенное действие)

Используйте 1 белый кубик так, будто это 3 красных кубика с одинаковым значением. Вы не можете использовать больше одного белого кубика для выполнения этого действия. Если вы покупаете кубик из сектора другого игрока, заплатите ему 2 денье. Вы не можете купить дополнительный красный кубик.



Мастер-строитель (Master Builder) (немедленный эффект)

Поместите 1 маркер своего цвета на пустую ячейку самого низкого уровня в любом месте строительства Собора. Если на этом месте строительства уже есть 3 маркера, вы можете поместить маркер своего цвета над ними так, будто есть четвертый уровень Собора. Маркер может быть помещен только при помощи Мастера-строителя. Если разыгрывается эта карта, каждый игрок, у которого нет маркеров его цвета на четвертом уровне, теряет 2 ПО в конце игры. Игроки получают очки влияния и ПО, размещая маркеры по обычным правилам.



Проповедник (Preacher) (отложенный эффект)

Выберите 1 кубик из вашей собранной группы. Значение каждого кубика в группе равно значению выбранного кубика.

**Писарь (Scribe) (немедленный эффект)**

Получите 1 ПО за каждую карту, которая у вас есть.

**Отшельник (Hermit) (отложенный эффект до конца игры)**

Поместите 1 маркер своего цвета на эту карту. В конце игры каждый игрок получает ПО, которые рассчитываются следующим образом: 9 минус общее количество маркеров на этой карте за каждый маркер его цвета, размещённый на этой карте. Например: Игроки разместили 6 маркеров на этой карте во время игры (2 синих, 3 оранжевых и 1 зеленый). Каждый маркер приносит владельцу 3 ПО ($9-6=3$; за синие маркеры игрок получает 6 ПО, за оранжевые – 9 ПО, за зеленые – 3).

**Монахиня (Nun) (немедленный эффект)**

Получите по 1 ПО за каждый белый кубик в своем секторе (за исключением кубика, использованного для активации этой карты).

**Выкуп (Ransom) (немедленный эффект)**

Заплатите 3 денье, чтобы разместить по 1 маркеру своего цвета на 1 карте события на ваш выбор. Каждый раз, когда вы активируете эту карту, вы можете выбрать другую карту.

**Катапульта (Catapult) (смешанный эффект)**

Выберите 1 из 2:

- Поместите 1 маркер своего цвета на эту карту (зарядить катапульта).
- Уберите 1 маркер своего цвета с этой карты, чтобы поместить 2 маркера своего цвета на любой одной карте события на ваш выбор.

Каждый раз, когда вы активируете эту карту, вы можете выбрать другую карту.

**Разведчик (Scout) (немедленный эффект)**

За каждую карту события — включая карту «Мародёры» (Marauding) — вы можете заплатить по 1 денье, чтобы разместить на них 1 маркер вашего цвета. Каждый раз, когда вы активируете эту карту, вы можете разместить маркеры на разных картах.

**Палач (Executioner) (немедленный эффект)**

Получите 1 очко влияния, затем заберите 1 очко влияния у соперника, у которого их наибольшее количество. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков влияния, выберете одного, у кого забрать очко влияния. По ходу этого действия игрок с самым большим количеством очков влияния может поменяться.

**Сквайр (Squire) (смешанный эффект)**

Выберите 1 из 2:

- Поместите 1 маркер своего цвета на эту карту.
- Уберите 1 маркер своего цвета с этой карты, чтобы получить 5 очков влияния.



Рекрутер (Recruiter) (отложенный эффект)

Вы можете использовать маркер своего цвета с этой карты так, если бы это был кубик красного цвета со значением 6 из вашего сектора, когда вы добавляете его к группе других кубиков. Группа кубиков должна включать 1 или 2 дополнительных кубика, а маркеры засчитываются в стоимость покупки других кубиков. Чтобы разместить на этой карте торговца, потратьте 3 очка влияния (не деньги).



Свадьба (Marriage) (немедленный эффект)

Вы можете заплатить 7 денег, чтобы получить 4 ПО.



Форт (Fort) (отложенный эффект до конца игры)

За каждый кубик со значениями «1», «2» или «3» в группе кубиков, использованных для активации этой карты, поместите 1 маркер своего цвета на эту карту и получите 1 ПО и 1 очко влияния. За каждый кубик со значениями «4», «5» или «6» в группе кубиков, использованных для активации этой карты, поместите маркер своего цвета на эту карту и получите 2 ПО и 2 очка влияния. В конце игры игрок с наибольшим количеством маркеров своего цвета на этой карте получает 3 ПО. Если несколько игроков имеют одинаковое количество маркеров на этой карте, разделите ПО поровну между ними (с округлением в меньшую сторону).



Принцесса (Princess) (отложенный эффект до конца игры)

Поместите маркер своего цвета на эту карту. В конце игры игрок с наибольшим количеством маркеров своего цвета на этой карте получает 6 ПО. Если несколько игроков имеют одинаковое количество маркеров на этой карте, разделите ПО поровну между ними (с округлением в меньшую сторону).

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Волки (Wolves)

Добавьте 1 чёрный кубик



Суровая зима (Harsh Winter)

Каждый игрок убирает 1 маркер своего цвета с одной из карт действия с отложенным, смешанным, отложенным до конца игры эффектом или карты действия за городом. Игрок, у которого нет маркеров его цвета на картах действия, ничего не убирает.



Главный преступник (Chief Outlaw)

Добавьте 3 к значению каждого из чёрных кубиков, брошенных во время Фазы 3: События. Значение не может превышать 6. Поверните каждый кубик, чтобы поменять его значение. Маркеры не могут быть помещены на эту карту под номером 1 красной карты действия или карты сопутствующего действия.



Восстание (Uprising)

Бросьте 1 кубик, чтобы определить здание:

- 1–2 – церковь,
- 3–4 – дворец,
- 5–6 – ратуша.

Возьмите каждого горожанина в этом здании и 1 нейтрального горожанина и поместите их в случайном порядке на 6 ячейках здания. Если есть седьмой горожанин, положите его на изображение здания так, будто он его покинул.

Примечание: Если горожанин покинул выбранное здание до того, как событие было предотвращено, возьмите его вместо нейтрального горожанина и разместите случайным образом.



Монах (Monk)

Бросьте 1 кубик, чтобы определить тип карты события:

- 1–2 – религиозное,
- 3–4 – военное,
- 5–6 – гражданское.

Поместите 1 торговца серого цвета на свободной ячейке с самым высоким значением ПО на карте действия такого типа. В случае ничьей по показателю ПО поместите его на карту меньшего уровня.



Владение (Possession)

Когда эта карта кладётся в очередь событий, каждый игрок берёт 1 горожанина своего цвета из своего личного запаса (если у игрока нет горожан в личном запасе, он может потратить 2 очка влияния, чтобы добавить к себе одного горожанина из общего запаса), с карты действия или из здания (кроме горожан, покинувших здание) и помещает его на этой карте. Когда игрок размещает на этой карте маркер, он возвращает 1 горожанина с этой карты владельцу в запас.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



Жанна I Наваррская

- 1 ПО игроку, у которого размещены суммарно 2 или 3 горожанина на жёлтой карте действия и в ратуше.
- 3 ПО игроку, у которого размещено суммарно 4 или 5 горожан.
- 6 ПО игроку, у которого размещено суммарно 6 и больше горожан.



Изабелла Баварская

- 1 ПО игроку, у которого размещены суммарно 2 или 3 горожанина на красной карте действия и во дворце.
- 3 ПО игроку, у которого размещено суммарно 4 или 5 горожан.
- 6 ПО игроку, у которого размещено суммарно 6 и более горожан.



Мария Шампанская

- 1 ПО игроку, у которого размещены суммарно 2 или 3 горожанина на белой карте действия и в соборе.
- 3 ПО игроку, у которого размещено суммарно 4 или 5 горожан.
- 6 ПО игроку, у которого размещено суммарно 6 и более горожан.