

Правила настольной игры Фюрстенфельд

Автор: Фридеман Фризе (Friedemann Fries)

Игра для компании из 2-5 принцев

Перевод с английского: Игорь Ларченко для ООО «Игровед» ©

Состав игры

- 140 карт строительства (5 наборов – по 28 карт каждому игроку),
- 5 памяток,
- 7 карт потребностей пивоварен,
- 6 карт стоимости строительства дворца,
- 1 игровое поле:
 - а) 5 пивоварен с клетками для карт требований,
 - б) 1 таблица очередности хода игроков (с 2 отдельными столбцами доходов),
 - в) 1 клетка для карт стоимости строительства дворца,
 - г) 5 клеток для жетонов товаров и монет,
- 75 жетонов товаров (по 25 – хмеля 🍷, ячменя 🌾 и родниковой воды 💧),
- 5 планшетов игроков (с 6 полями),
- 60 монет (35 серых «1» и 25 жёлтых «5»),
- 5 маркеров стоимости строительства дворца,
- 5 маркеров очереди хода игроков (у каждого игрока – свой цвет: зелёный, красный, синий, фиолетовый или оранжевый),
- правила игры.



Основная идея игры

У каждого игрока-принца имеются собственные поля, на которых они производят хмель, ячмень и родниковую воду. Они продают свой урожай в разные пивоварни, у каждой из которых – собственный спрос на товары. За счёт продаж игроки по ходу игры становятся богаче и могут позволить себе построить собственный дворец.

Имея дворец, принц уже не зависит от сельского хозяйства и может собирать налоги со своих подданных. Поскольку размер имеющихся полей у принца ограничен, дворец приходится строить на месте бывших угодий. Игроки стараются заработать

достаточно средств, чтобы закончить строительство своего дворца раньше противников.

Игрок, который сделает это, становится победителем.

От автора

По сути игра «Поля принца» проста: игроки производят товары, продают их, а на заработанные средства строят что-то другое. Изюминкой является постоянная необходимость замены ранее построенного на что-то новое. К концу игры игрокам придётся даже вовсе отказаться от сельского хозяйства, чтобы завершить строительство своего дворца. Самое волнующее в игре – вовремя начать строительство дворца. Поскольку за время игры все карты проходят через руки игрока примерно полтора раза, у него будет больше шансов на победу, если он правильно распорядится ими и с наибольшей выгодой использует изменения цен на товары на пивоварнях. Ещё лучше, если игрок запомнит порядок, в котором он клал в свою колоду уже использованные им карты. Таким образом, игрок может планировать свои будущие действия, когда он сбрасывает карты.



Фридеман Фризе

Надеюсь, что вы получите много удовольствия во время этой непростой игры.

Основной вариант игры

В основном варианте игры игрокам предстоит освоить её механизм и научиться развивать своё сельское хозяйство, которое постепенно будет сокращаться по мере строительства дворца. К успеху в этой игре ведёт множество путей.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает 1 планшет с полями, 2 монеты (две серые монеты с общей стоимостью 2), маркер своей очереди хода и набор из 26 карт своего цвета. В основном варианте игры карты «Туризм» и «Свалка» не используются (см. описание карт в конце правил). Каждый игрок перемешивает свои карты и помещает их в одну колоду рубашкой вверх рядом со своим планшетом. После этого каждый игрок берёт в руку с верха своей колоды 3 карты.

2. Положите игровое поле в центре стола. Положите все оставшиеся монеты и жетоны товаров на соответствующую клетку игрового поля. Если жетоны каких-либо товаров по ходу игры закончились, вместо них следует использовать другие подручные средства.

3. Перемешайте 7 карт спроса. Возьмите случайные карты потребностей по числу игроков и положите их на клетки потребностей тех пивоварен, которые вы собираетесь использовать в игре (пивоварни без карт потребностей считаются закрытыми и в игре не используются). Поместите по одной фишке каждого вида товара – хмеля 🍃, ячменя 🌾 и родниковой воды 💧 – на значение 1 стоимости товара у каждой выбранной пивоварни (это – стартовые цены товаров).

4. Возьмите маркеры очередности хода всех игроков, перемешайте их и разместите их в один столбик на игровом поле – на клетке 0 таблицы очередности хода. Первым делает ход игрок, чей маркер находится сверху.

5. Разложите карты стоимости строительства дворца по увеличению чисел на них (18 внизу, 8 – сверху) и положите полученную колоду на соответствующую клетку игрового поля. Рядом с ней положите маркеры стоимости строительства дворца – по числу игроков.

Расстановка для двух игроков:



Ход игры

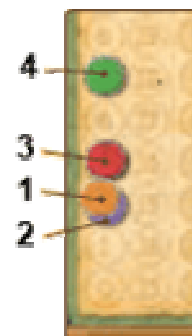
Игра «Поля принца» продолжается несколько раундов. Каждый раунд игры состоит из следующих 6 фаз:

1. Получение карт 2. Сбор урожая	(игроки могут играть эти 2 фазы одновременно)
3. Продажа товаров 4. Строительство 5. Сброс карт	(каждый игрок с свою очередь играет эти 3 фазы)
6. Изменение рыночных цен	(игроки меняют рыночные цены вместе)

Очередь хода

Порядок очереди хода игроков во время каждого раунда игры определяется следующим образом: первым ходит игрок, чей маркер очередности хода на таблице игрового поля находится ниже всех, затем наступает очередь хода игрока со следующим самым низким доходом и т. д.

В случае одинакового дохода раньше ходит игрок, чей маркер в стопке маркеров с одинаковым значением дохода находится выше.



Фаза 1. Получение карт (каждый игрок берёт карты)

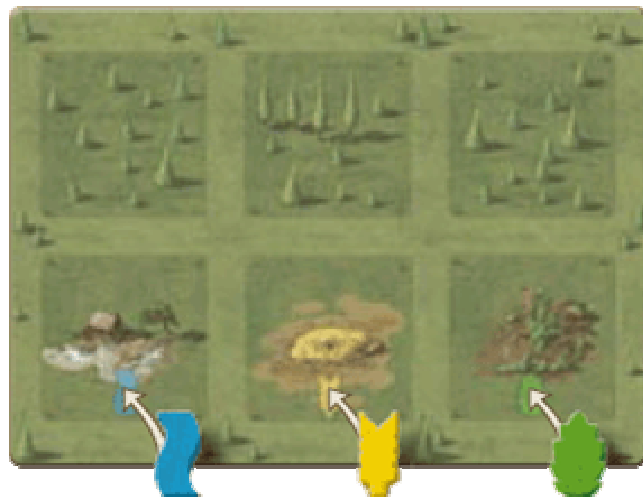
Каждый игрок берёт 3 карты из своей колоды и в этот момент у него в руке находится 4 карты.

Исключение: В первый ход у каждого игрока 6 карт в руке.

Подсказка: Если игрок уже построил одну или обе лаборатории, он может взять во время 1-й фазы более 3 карт, о чём написано на карте лаборатории.

Фаза 2. Сбор урожая (каждый игрок собирает выращенный урожай)

Каждый игрок берёт жетоны тех товаров, которые он выращивает на своих полях (в том числе с полей, которые напечатаны непосредственно на планшете). Для большей наглядности игроки берут жетоны из запаса на игровом поле и помещают их на соответствующие символы на своём планшете.



Пример: в начале игры, игроки производят по одному жетону хмеля, ячменя и родниковой воды. Соответствующие поля напечатаны на планшете.

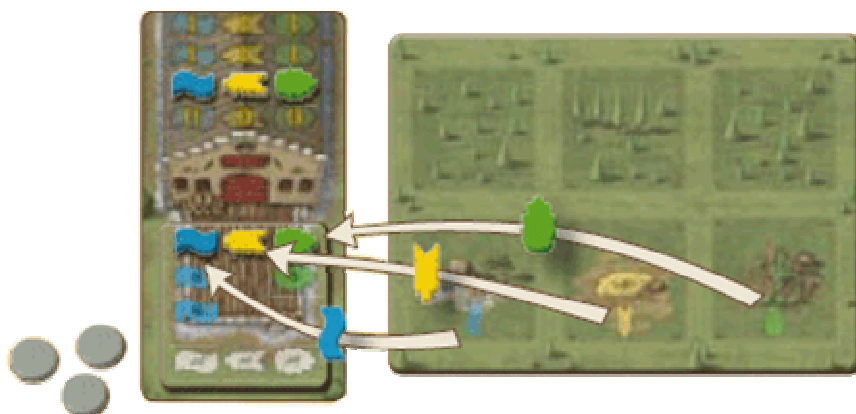
Фаза 3. Продажа товаров (все игроки по очереди продают свои товары, а также получают дополнительные деньги из уже построенных банков)

Игрок продает все выбранные им жетоны товары **одной** пивоварне и получает за **каждый** жетон действующую в этот момент цену.

Если игрок уже построил один или два банка, он получает дополнительные монеты, как указано на картах банков.

Пивоварни: Потребность пивоварен в различных товарах в данном раунде игры указана на картах потребностей, которые располагаются ниже показателей цены на товары в нижней части клеток пивоварен. Игроки могут продавать больше жетонов одного типа товара, чем требуется пивоварне, но в этом случае цена на товар начнёт снижаться, что подробнее описано ниже. Если за раунд все игроки вместе продали товаров меньше, чем требовалось пивоварне, цена на них вырастет в 6-й фазе раунда.

Игрок кладёт свои проданные жетоны товаров на соответствующие места карты потребностей выбранной пивоварни. Жетоны остаются там до 6-й фазы раунда. За каждый проданный жетон игрок получает монеты по действующей цене на этот товар.



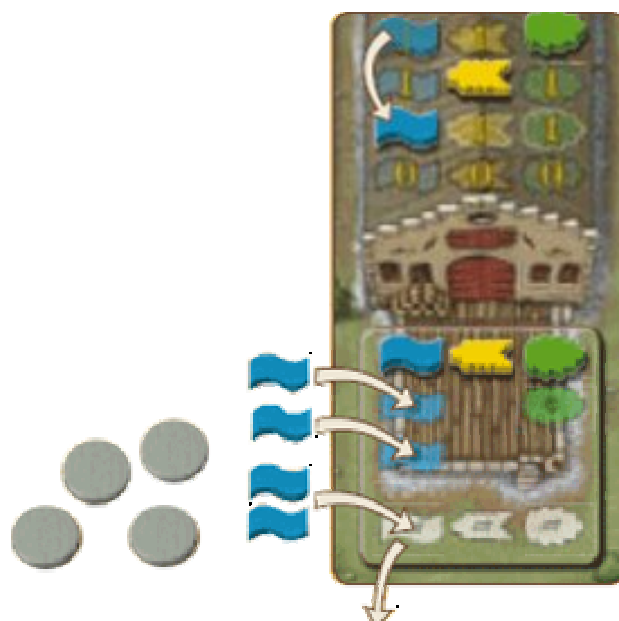
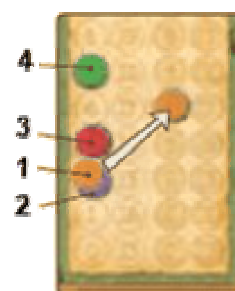
Пример: во время первого раунда игры игрок в свою очередь получает 3 монеты: по 1 монете за каждый проданный жетон.

После того как все запрашиваемые пивоварней товары ею получены, все последующие в этом раунде жетоны товаров временно размещаются в нижней части карты потребностей. Как только игрок получил монеты за все проданные жетоны какого-нибудь товара, он **сразу же** передвигает маркер цены на этот товар на одну клетку вниз за каждый жетон сверх потребностей пивоварни, а лишние жетоны товара отправляются в запас на игровом поле. Следующие игроки продают товар пивоварне по более низкой цене, которая может опускаться до 0 монет.



Если цена на какой-то товар достигла 0, пивоварня этот товар больше не принимает. Это правило действует до тех пор, пока цена на товар не станет хотя бы 1 монету во время 6-й фазы раунда.

После этого игрок берет свой маркер очередности хода и ставит его на другую часть таблицы очереди хода игроков (в начале игры маркер стоял в левой части таблицы, затем перемещается на правую). Клетка, на которую ставится маркер, определяется доходом, который получил игрок за текущий раунд игры – от продажи товаров и из банков. Если на этой клетке уже стоит маркер другого игрока, игрок кладёт свой маркер сверху.



Пример: игрок продает пивоварне 4 ячменя и получает за них 4 монеты. Он кладёт два жетона на соответствующие места карты потребностей, а остальные два – в запас. Игрок сразу же передвигает маркер цены на ячмень на две клетки вниз.

Подсказка: игрок может решить продать меньше товаров и отбросить оставшиеся жетоны в конце раунда, чтобы получить меньший доход и ходить раньше других игроков в следующем раунде игры.

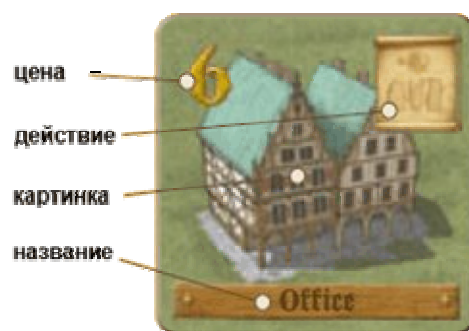
Фаза 4. Строительство (в порядке очередности игроки используют свои карты строительства)

Игрок может выложить на свои поля до 2 карт руки.

На каждом планшете имеется 6 полей, на которых можно строить. В начале игры 3 из них уже заняты под сельское хозяйство (по одному полю на хмель 🍷, ячмень 🍷 и родниковую воду 💧), что напечатано прямо на планшете.

Стоимость строительства указана в левом верхнем углу каждой карты. Когда игрок собирается что-то построить, он оплачивает необходимое количество монет, которые кладутся в запас на игровом поле. На каждом поле можно строить что угодно, в

том числе заменяя что-то из уже построенного ранее или напечатанное на планшете. Действуют только те сооружения, которые построены позже остальных и находятся сверху них. Всё, что построено, сразу же начинает работать – описания всех карт см. в конце правил.



Как и все другие карты, самые ценные – карты дворца – могут быть построены на всех 6 полях. В отличие от других сооружений дворец нельзя разрушить и его построенные части остаются на полях до конца игры.

В начале игры стоимость строительства части дворца равняется 8 монетам. Каждый раз, когда количество построенных всеми игроками частей дворцов равно числу игроков, стоимость строительства части дворца увеличивается на 2 монеты. Для удобства подсчёта игроки после строительства очередной части дворца кладут его маркер на колоду карт стоимости строительства дворца. Если на колоду кладётся последний маркер, игрок снимает все маркеры и верхнюю карту, так что стоимость строительства следующих частей дворца сразу же увеличивается на 2 монеты.



Пример: во время игры игроком строится часть дворца и кладётся третий маркер на карту стоимости строительства дворца. Он снимает карту и маркеры, так что стоимость строительства следующего дворца сразу увеличивается на 2 монеты.

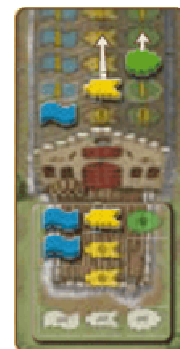
Фаза 5. Сброс карт (все игроки сбрасывают часть своих карт)

Игрок сбрасывает все свои карты **кроме одной** и кладёт их лицом вниз под свою колоду. Он может выбрать порядок сброса карт. Если у игрока на полях ещё остались жетоны товаров, он сбрасывает их в запас на игровом поле.

Подсказка: если игрок уже построил одну или обе ратуши, он может оставить в руке больше 1 карты, как указано на карте ратуши.

Фаза 6. Изменение рыночных цен (все игроки вместе регулируют цены)

После того как все игроки прошли фазы 3, 4 и 5, они совместно регулируют цены на товары во всех пивоварнях. За каждую неудовлетворённую потребность на товар цена на него повышается (в качестве напоминания об этом на пустой клетке отмечен знак «плюс»). Игроки перемещают соответствующие маркеры цен на одну клетку за каждый отсутствующий жетон товара (максимальная цена за товар – 3 монеты). После этого игроки удаляют все жетоны товаров с карт потребностей пивоварен и кладут их в запас на игровом поле.



Пример: на карте потребностей пивоварни находятся 1 ячмень  и 2 родниковых воды . В этом раунде пивоварня не получила ни одного жетона хмеля . Следовательно, цены на ячмень и хмель в этой пивоварне растут: на 1 клетку для хмеля и на 2 – для ячменя. Поскольку потребность в родниковой воде удовлетворена полностью, цена на неё остаётся прежней.

Теперь начинается новый раунд игры. Первым ходит игрок, чей маркер в таблице очередности хода находится ниже всех (то есть игрок с самым низким доходом в только что закончившемся раунде игры).

Конец игры

Когда какой-нибудь игрок построит 6-ю часть своего дворца, игра заканчивается в конце текущего раунда. Если строительство своего дворца закончил один игрок, он становится победителем, если несколько – то победителем считается тот из них, у кого осталось наибольшее количество монет.

Вариант игры для опытных игроков

Перед игроками стоит более сложная задача. Теперь они должны построить части своего дворца на конкретных полях. Чтобы игроки смогли справиться с этим, они получают дополнительные возможности управления своей колодой.

В варианте игры для опытных игроков действуют все правила основного варианта игры, к которым добавляются следующие.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает 2 дополнительные карты: «Туризм» и «Свалка», которые перемешивает вместе с 26 картами из основного варианта игры.

Каждый игрок берёт из своей колоды 10 карт и оставляет в руке только 1. Остальные 9 карт игрок кладёт в любом порядке под свою колоду (таким образом, игрок уже знает порядок карт трети своей колоды).

Ход игры

Все части дворца игрока должны располагаться на конкретных полях. Конечно, это требует от игрока более тщательного планирования и знания расположения карт в его колоде.

Части дворца пронумерованы римскими цифрами (I–VI). На трёх верхних полях своего планшета принц должен построить части дворца I от до III, на нижней – от IV до VI.



Карты

Каждый игрок получает одинаковый набор карт. Действие карт суммируется (если у игрока построены обе ратуши, он может оставить в руке 3 дополнительные карты).

Карты действуют в разные фазы. Это важно, поскольку некоторые карты можно использовать в том же раунде, в котором они построены, или в последний раз, когда на их месте будет построено что-то другое.

Основной вариант игры



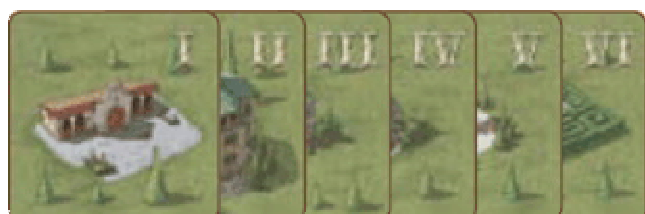
Угодья: все сельскохозяйственные поля производят количество товара, нарисованное на них, во время 2-й фазы раунда. Игрок помещает жетоны товаров на их символы.

Банк 1 и 2: игрок получает доход в 3 или 5 монет, которые являются частью общего дохода игрока (для определения положения его маркера в таблице очередности хода).



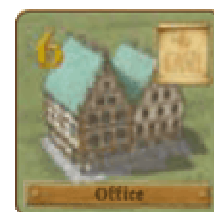
Ратуша 1 и 2: игрок может оставить в руке 1 или 2 дополнительные карты в 5-й фазе раунда. Без ратуши он обязан оставить в руке только 1 карту.

Лаборатория 1 и 2: во время 1-й фазы раунда игрок может взять из своей колоды 1 или 2 дополнительные карты. Без лаборатории он должен брать 3 карты.



Части дворца: чтобы выиграть, игрок должен построить здание дворца целиком. Стоимость строительства очередной части дворца определяется действующей картой стоимости. За каждую построенную часть дворца каждый игрок кладёт на карту стоимости 1 маркер. Когда на карте набралось столько маркеров, сколько участвует игроков, маркеры с карты снимаются, а стоимость строительства следующей части дворца увеличивается на 2 монеты.

Офис: игрок получает 1 дополнительную монету за **каждый** проданный жетон товара **одного** вида.



Рынок: игрок может продать до 3 жетонов товара одного типа по той же цене, что и один из двух других типов товаров в пивоварне во время 3-й фазы. Он может продавать и менее 3 жетонов товара.



Строительный кран: игрок получает скидку в размере 2 монеты на стоимость строительства всех последующих сооружений в 4-й фазе 4. Он получает скидку сразу же после строительства крана, например, для строительства второго сооружения в том же раунде игры или если он строит что-то на месте строительного крана.



Склад: игрок может сохранить до 3 жетонов товаров в 5-й фазе, чтобы продать их в более позднем раунде игры. В каждом раунде игры игрок может выбрать для хранения любые (в том числе и новые) жетоны товара.

Суд: когда игрок во время 3-й фазы раунда получает свои доходы и в соответствии с ними ставит свой маркер в таблице очередности хода, он ставит его на 3 клетки ниже, чем должен поставить. В следующем раунде он скорее всего будет ходить раньше других игроков.



Только для варианта игры для опытных игроков



Свалка: во время 5-й фазы раунда игрок может сбросить с руки до 2 карт и удалить их из игры, вместо того, чтобы класть под низ своей колоды.

Туризм: во время 3-й фазы раунда игрок получает доход в 2 монеты за каждую построенную часть дворца.



Автор: Фридеман Фризе

Разработка правил: Хеннинг Кропке и Фридеман Фризе

Иллюстрации и графика: Фредерик Бертран и Маура Калузки

© 2010 2F-Spiele, сделано в Германии

Предупреждение: игра содержит мелкие детали и не подходит для детей младше 3 лет.