



Åse & Henrik Berg

Pied Piper

Rattus Expansion

Еврона, 1348. Черная Смерть опустошает континент. До этого момента для борьбы с чумой игроки пользовались услугами небольшой группы различных средневековых сословий. Шеперь пришло время задействовать подкрепление: 12 новых персон, готовых предоставить игрокам свою помощь. Некоторые из них, такие как



Королева и Император, пользуются для поддержки игроков своими богатствами и властью. Некоторые, такие как Монахиня и Епископ, используют мудрость и веру чтобы избежать действия чумы. В то время как остальные обращаются к магии и ведовству. Например, Крысолов, использующий свою волшебную флейту для того, чтобы увлечь за собой крыс.

Компоненты игры



12 карт сословий (по 2 для каждого из 6 сословий Крестьянство, Буржуазия, Духовенство, Рыцарство, Магия и Дворянство)



2 фишки епископа



3 участка стены



3 фишки монахинь



10 жетонов эликсиров

Подготовка и идея игры

Это расширение содержит по 2 дополнительные карты сословий для каждого сословия. С учетом карт сословий из базовой игры теперь доступно три различных карты для каждого сословия, что в сумме составляет 18 карт. Однако в каждой игре могут использоваться только 6 карт. После выбора того, какие сословия использовать, подготовка к игре проходит по правилам из базовой игры. Некоторые из карт сословий расширения требуют дополнительных компонентов (Епископ - фишки епископа, Император - участки стены, Монахиня - фишки монахинь, Мудрец - жетоны эликсиров). Если любая из карт этих сословий используется в игре, то соответствующие компоненты помещаются рядом с игровым полем.

Перед началом партии выбираются 6 карт сословий, которые будут использоваться в игре. Это можно сделать различными способами:

- Перетасовать все 18 карт и случайным образом вытянуть 6 из них.
- По отдельности перетасовать карты 6 различных сословий, затем вытянуть по одному сословию из каждой стопки.
- Использовать один из рекомендуемых наборов, приведенных в конце этой книги правил.
- Выбрать набор карт по обоюдному согласию игроков.

Заметка: При игре менее чем вчетвером, рекомендуется среди всех карт сословий использовать как минимум одну карту Рыцарства, для того чтобы ни одна область игрового поля не была полностью безопасна.

Игра проходит в соответствии с обычными правилами из базовой игры, используя шесть выбранных карт сословий. Если в игре две или более карт принадлежат к одному сословию, то каждый символ на крысином жетоне будет убивать по одному кубику за каждую карту сословия, которой владеет игрок.

Пример: Если в игре обе карты Рыцаря и Крестоносца и два различных игрока держат эти карты, то каждый из них во время вспышки чумы теряет по одному кубику за каждый символ Рыцарства. Если обе эти карты у одного игрока, то он потеряет 2 кубика за каждый символ Рыцарства.

Новые карты сословий

Заметка: Использовать особые способности карт сословий может только игрок, совершающий ход в данный момент. Он может использовать способности каждой карты только один раз за ход, и только до того, как начнется фаза «С» (исключение составляют Солдат, Крестоносец и Слуга).



Крестоносец (Рыцарство)

Владелец этой карты может передвигать фишку чумы на два шага в фазе «С», перед тем как начнет проявляться пагубный эффект чумы. Дополнительно игрок может одновременно открыть все маркеры крыс в Чумном Регионе, после чего определить порядок, в котором они будут действовать на Чумной Регион.



Солдат (Рыцарство)

Владелец этой карты может передвигать фишку чумы на два шага в фазе «С», перед тем как начнет проявляться пагубный эффект чумы. Кроме этого, помещая новых крыс в фазе «С», он может выкладывать одну дополнительную крысу.
Комбинирование карт: Если игрок владеет двумя или более картами Рыцарства, то он по-прежнему сможет перемещать Фишку Чумы максимум на два шага.



Курьер (Буржуазия)

Владелец этой карты может менять местами два любых кубика на игровом поле. Это есть, он может поменять местами один из своих кубиков с одним из кубиков, принадлежащим другому игроку и находящимся в другом регионе. Или он может поменять местами два кубика, принадлежащих двум другим игрокам.

Заметка: На проводимый Курьером обмен не действуют любые находящиеся в игре участки стены.



Мэр (Буржуазия)

Владелец этой карты может вместо добавления кубиков по обычным правилам (по одному кубику за крысу) в фазе «В», добавлять по одному кубику в каждый регион, в котором у него больше кубиков его цвета, чем у других игроков.
Комбинирование карт: Если игрок владеет еще и картой Крестьянина, дополнительный кубик может быть помещен в один из регионов, в котором у него больше кубиков его цвета, чем у других игроков. Если игрок дополнительно владеет картой Королевы, два дополнительных кубика могут быть помещены в один или два региона, в котором у него больше кубиков его цвета, чем у других игроков.

Заметка: Он может решить не использовать способность Мэра, если вместо этого предпочтет помещать кубики по количеству крыс.



Император (Дворянство)

Владелец этой карты может установить (или передвинуть, если они уже в игре) три участка стены. Участок стены может быть установлен на границу между двумя регионами на игровом поле или на стрелку, соединяющую два региона. Ничего, ни крысы или кубики, ни Фишка Чумы не могут быть перемещены через закрытую участком стены границу, пока он не будет убран.

Заметка: Фишки монахи и епископа (смотри ниже) не блокируются стенами, так как они свободно помещаются на игровое поле и не передвигаются между регионами.



Крысолов (Магия)

Владелец этой карты может переместить один кубик своего цвета из одного региона в соседний. Если он делает это, то должен передвинуть вместе с ним из начального региона в новый столько маркеров крыс, сколько возможно. Участки стены мешают такому перемещению. Если игрок использует Крысолова для перемещения кубика в регион, содержащий фишку епископа, то в новый регион вместе с ним маркеры крыс не перемещаются.

Заметка: Общее правило, ограничивающее количество крыс до трех в регионе, сохраняется. Следовательно, если игрок перемещает кубик из одного региона в соседний, содержащий две крысы, то в новый регион с собой он забирает только одну крысу. Игроку разрешено использовать Крысолова для перемещения кубика в соседний регион, даже если в него не может быть перемещено ни одной крысы. Это есть, если исходный регион не содержит ни одной крысы и/или если новый регион уже содержит три крысы или фишку епископа.



Слуга (Крестьянство)

В фазе «С» своего хода, владелец этой карты может положить один кубик своего цвета в Чумной Регион за каждый маркер крысы, который убивает как минимум один кубик, принадлежащий другому игроку. Кубик кладется в регион немедленно и, следовательно, может влиять (или подвергнуться влиянию) разбора оставшихся маркеров крыс.



Королева (Дворянство)

Если владелец этой карты имеет кубики своего цвета в большей непрерывной области, чем другие игроки, он может добавить на 2 кубика больше чем обычно, при добавлении кубиков в регион в фазе «В» («Расположить новые кубики на игровом поле»).

Пример: В данный момент в Англии, Галлии и Испании лежат красные кубики, в России и Матарии – желтые кубики, в Испании, Италии и Понтии – желтые, в Германии и Шурции – зеленые. Следовательно, наибольшая непрерывная область красного игрока состоит из 3-х регионов, синий и желтый игроки имеют по 2 непрерывные области, в то время как непрерывная область зеленого игрока содержит лишь 1 регион.

Следовательно, если красный игрок владеет картой Королевы, то он, помещая кубики, может добавить два дополнительных кубика. Если любой другой игрок владеет Королевой, то в данной ситуации они не имеют возможности воспользоваться преимуществом карты Королевы.



Мудрец (Магия)

Владелец этой карты может положить один жетон эликсира к одному кубику своего цвета в любом месте игрового поля. Кубик может иметь больше одного жетона эликсира. Жетон эликсира защищает кубик, с которым он был положен: Как только кубик должен быть удален по причине вспышки чумы в фазе «С», игрок может решить вместо кубика убрать жетон эликсира.

Заметка: Удаление жетона эликсира таким способом не считается убийством кубика крысой для целей связанных с использованием способности Слуги.



Пекарь (Крестьянство)

Владелец этой карты может поместить один кубик своего цвета на карту сословия Пекарь во время своего хода. Как только карта Пекарь забирается другим игроком, этот игрок немедленно помещает все лежащие на карте кубики в любой регион игрового поля по своему выбору.



Монахиня (Духовенство)

Владелец этой карты может поместить (или переместить, если они уже в игре) три фишки монахинь. Фишка монахини может быть помещена в любой регион, несколько фишек монахинь могут быть помещены в один регион.

Каждая фишка монахини сокращает популяцию этого региона

на единицу, при подсчете значения предела на маркере крысы в фазе «С».

Пример: В Скандии сейчас три кубика и две монахини.

Вспышка чумы произойдет только в том случае, если будет открыт маркер крысы со значением предела 1.



Епископ (Духовенство)

Владелец этой карты может поместить (или переместить, если они уже в игре) одну из двух фишек епископов. Фишка епископа может быть помещена в любой регион, обе фишки епископов могут одновременно находиться в одном регионе.

Епископ защищает регион от крыс: Ни одна крыса, ни каким способом, не может быть перемещена или помещена в регион, содержащий одну или обе фишки епископа.

Конец игры

Так же как и в базовой игре, когда игра завершается, в направлении против часовой стрелки проходит последний раунд, в котором все игроки, исключая игрока, совершившего последний ход по обычным правилам, могут один последний раз использовать способности своих карт сосвояй. После заключительного раунда, и до того как чума опустошит все 12 регионов, если карта Некаря в игре, то игрок сидящий слева от владельца карты Некаря, помещает все кубики с карты в любой регион по своему выбору.

В финальном раунде все карты сохраняют свои обычные свойства за следующими исключениями:

Королева: Если условие карты Королевы выполняется, то игрок может добавить два кубика в любой регион.

Солдат: Игрок может добавить одну крысу в регион соседний с тем, где стоит Фишка Чумы. Если резерв маркеров крыс пуст (как обычно бывает, когда заканчивается игра), вытяните его случайным образом из использованных маркеров крыс.

Крестоносец: Игрок может переместить Фишку Чумы до двух шагов, открыть всех крыс в этом регионе и немедленно разобрать их в любом выбранном

порядке.

Мэр: Игрок может добавить один кубик в любой регион, где у него больше кубиков, чем у других игроков.

Слуга: Игрок может переместить Фишку Чумы на один шаг и дать карте повлиять на регион, в который происходило перемещение.

Комбинирование карт: Если один игрок держит более одной карты, действие которых зависят от Фишки Чумы (Крестоносец, Рыцарь, Слуга), то оно обязан применить эффект этих карт в том же регионе.

Рекомендуемые наборы карт

Время процветания: Крестьянин, Некарь, Слуга, Королева, Мэр, Солдат. Этот набор в основном состоит из карт, позволяющих игрокам добавлять дополнительные кубики. Следовательно, популяция на игровом поле будет расти быстрее, чем обычно.

Контроль над крысами: Крысолов, Мудрец, Епископ, Монахиня, Монах, Император. Этот набор состоит из

карт, влияющих на передвижение, добавление и разбор крыс.

Европа в войне: Рыцарь, Крестоносец, Солдат, Курьер, Моровец, Крысолов. Этот набор содержит карты, позволяющие игрокам нападать друг на друга различными способами.

Иллюстрации alexandre-roche.com – Перевод на русский sNowBODY.org.ua – Менеджер проекта Jonny de Vries



www.whitegoblingames.nl



64 Prince Road,
Mahopac, NY 10541
www.zmangames.com