

РЮРИК

Историческая справка

Корни восточных славян восходят к средневековому государству, которое историки называют Киевская Русь. Династия Рюриковичей правила Русью с IX по XIII век, после чего государство окончательно распалось, во многом из-за татаро-монгольского нашествия. В конце X века князь Владимир Красно Солнышко объединил Русь и укрепил её границы. Он умер в 1015 году, оставив много сыновей, получивших во владение собственные города, — и его дети пожелали заполучить титул великого князя Киевского. Вспыхнула междоусобная война за престол, продлившаяся десятилетия.

Пути к победе

В игре «Рюрик» вы примерите на себя роль князя или княгини. Вам нужно полагаться на помощь своих ратников и советников, чтобы заполучить престол. Победные очки можно зарабатывать разными способами:

- 1. владеть уделами:** собирайте в уделах больше войск, чем противники;
- 2. возводить постройки:** занимайтесь строительством в уделах по соседству друг с другом;
- 3. собирать дань:** забирайте товары из уделов, наполняя свои ладьи;
- 4. воевать:** атакуйте противников, чтобы распространить своё влияние;
- 5. получать достижения:** сосредоточьтесь на выполнении вашей тайной цели;
- 6. совершать подвиги:** эффективно используйте ваши ресурсы, постройки и ратников.

Каждый из этих способов поможет вам получить победные очки, но большую часть очков вы заработаете при помощи первых трёх.

Правила игры

Состав игры

1 игровое поле
Делится на 15 **уделов**. Каждый производит свой **товар**, указанный символом под названием удела.



Символ товара

Счётчик раундов

4 планшета игроков

Карты подвигов



Вертикальная сторона
(партия на несколько игроков)

Игроки хранят фишки товаров и монеты на своих планшетах, а совершённые подвиги подкладывают под верхний край планшета.



Горизонтальная сторона
(одиночный режим, см. стр. 14)

1 планшет развития

В конце каждого раунда игроки передвигают свои фишки вверх по **счётчикам развития** каждый раз, когда выполняются условия получения очков. Продвинуться вверх по **счётчику войны** можно только тогда, когда вы атакуете противника.

Счётчики развития

Счётчик войны

	Владения	Постройки	Торговля	Война
8	5 уделов <small>в радиусе 10 км от Киева (в Монархии)</small>	7 соседних уделов	11 товаров в ладье	
5	5 уделов	5 соседних уделов	9 товаров в ладье	
3	4 удела	4 соседних удела	7 товаров в ладье	
2	3 удела	3 соседних удела	5 товаров в ладье	
1	2 удела	2 соседних удела	3 товара в ладье	1-й 3 2-й 1

Экономика Руси была достаточно сильной: Киев контролировал торговый путь из Балтики в Чёрное море по Днепру. Русичи производили и продавали многие товары: пушнину, воск, мёд, рыбу и лён.

27 карт указов

Карты указов используются в игре для двух разных целей: их раскрывают из колоды, чтобы определить **потери** в результате атак, или играют с руки, чтобы **получить награду**.



Награда

Символ потери

Лицевая сторона



Оборот

26 карт подвигов

С помощью карт подвигов игроки могут получать награды и дополнительные **победные очки**, если выполняют указанные на них условия.



Победные очки

Условие

Награды

Лицевая сторона



Оборот

1 планшет стратегии

На планшете изображены **6 стягов действий**, соответствующих **6 основным действиям**. Вы будете выполнять эти действия в соответствии с тем, как разместили советников на планшете.

Стяги действий



11 карт достижений

На каждой карте достижения указана уникальная **цель**, за выполнение которой можно получить очки в конце игры.



Цель

Победные очки

Лицевая сторона



Оборот

4 карты-памятки



20 карт для одиночного режима

18 карт мятежа, 1 карта-памятка для одиночного режима и 1 карта предводителя мятежа



1 фишка первого игрока



24 фишки советников

четырёх цветов (по 6 фишек на игрока), пронумерованы от 1 до 5 (по два с числом 2 на игрока). Помещаются на планшет стратегии, чтобы определить, какие действия совершают игроки и в каком порядке.



12 фишек развития

трёх цветов (по 3 фишки на игрока). Ими игроки отмечают свой прогресс на счётчиках планшета развития (кроме счётчика войны).



36 фишек построек

В игре есть 3 типа построек, каждый тип представлен в четырёх цветах (по 3 фишки каждого вида на игрока). Игроки могут возводить постройки, чтобы применять их эффекты и продвигаться вверх по соответствующему счётчику развития.



Церковь Рынок Крепость

66 фишек товаров

В игре есть 5 типов товаров.



16 фишек древесины 12 фишек руды 16 фишек рыбы 12 фишек мёда 10 фишек пушинны

Примечание: в отличие от других фишек и жетонов товары и монеты не ограничены компонентами игры. Если у вас закончатся соответствующие фишки и жетоны, вы можете использовать вместо них предметы на ваш выбор.

4 подставки для фигурок персонажей четырёх цветов (по 1 подставке на игрока).



48 фигурок ратников

четырёх цветов (по 12 фигурок на игрока). Игроки выставляют их на игровое поле, чтобы занимать уделы.



4 фишки войны

четырёх цветов (по 1 фишке на игрока). Ими игроки отмечают свой прогресс на счётчике войны.



8 жетонов обмена

В игре есть 2 вида таких жетонов с двумя разными курсами обмена (4 жетона каждого вида).



1 маркер раунда



36 жетонов монет



15 фигурок мятежников



Примечание: к игре прилагается набор наклеек. Перед первой игрой наклейте по одной из них в углубление на подставке каждого мятежника.

15 жетонов товаров

Используются в дополнительном варианте игры (стр. 13).



Лицевая сторона Оборот

15 жетонов наград за мятежников

Используются в дополнительном варианте игры (стр. 13).



Лицевая сторона Оборот

8 фигурок и карт персонажей (стр. 4)

Мини-дополнение «События»

1 карта правил
11 карт событий
1 карта лайки



Персонажи

Каждый персонаж — это историческая личность. Находясь на игровом поле, персонаж считается ратником, но у него также есть уникальная способность, которая применяется в том уделе, где он находится. Большинство способностей основаны на том, что известно об исторических прототипах персонажей.

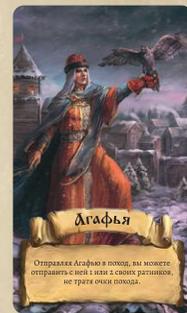
У Владимира Красно Солнышко было много жён и больше десятка сыновей и дочерей. Об одних известно много, о других — практически ничего. Борис считался главным наследником трона, его уважали за воинскую доблесть и честь. Однако Бориса, Глеба и Святослава жестоко убили, когда после смерти Владимира началась междоусобица. В основном считается, что убийства подстроил Святополк Окаянный, хотя в скандинавских сагах содержится намёки, что Бориса мог погубить и Ярослав Мудрый. Борис и Глеб канонизированы как святые Русской православной церковью.

В итоге великим князем Киевским стал Ярослав, но ему всё равно пришлось поделиться уделами с Мстиславом, которого он не сумел победить.

Агафья

Отправляя Агафью в поход, вы можете отправить с ней 1 или 2 своих ратников, не тратя очки похода.

Ратники, которых вы передвигаете с Агафьей, должны начать и закончить поход в том же уделе, что и она.



Борис

Атакуя противника в уделе, где находится Борис, раскрывайте на 1 карту указа меньше и крадите у атакованного игрока 1 монету.

Если у противника нет монет, вы раскрываете на 1 карту указа меньше, но не крадёте монеты. Если вы не должны раскрывать карту указа после атаки (такое возможно при комбинировании способности Бориса и правил атаки, см. стр. 10), вы всё равно можете украсть монету у атакованного противника.

Мария

Один раз в раунд, когда вы призываете ратников, вы можете поместить их в один не занятый вами удел, соседний с уделом, где находится Мария.

Способность Марии действует только в уделах, где нет ваших ратников.



Мстислав

В уделе, где находится Мстислав, вы тратите всего 1 очко дани, чтобы собрать дань, и всего 1 очко строительства, чтобы возвести постройку, независимо от того, кто является владельцем этого удела.

Предслава

Один раз в раунд вы можете в свой ход отправить в поход 1 ратника противника из удела, где находится Предслава, в соседний удел, не тратя очки похода.

Этот противник получает 1 монету из запаса.

Этой способностью можно отправить в поход даже персонажа противника.



Святополк

Мятежники в уделе, где находится Святополк, считаются вашими ратниками при определении владельца этого удела. Победив мятежника в этом уделе, замените его своим ратником.

Мятежники в уделе Святополка не считаются его ратниками ни для каких других целей, кроме определения владельца удела.



Важно: в комплект игры входят 2 карты Святополка — по 1 для стандартного и одиночного режимов игры (в правом верхнем углу карты одиночного режима есть символ мятежа **П**). В одиночном и стандартном режимах игры способности Святополка отличаются.



Судислав

Можете тратить очки атаки как очки призыва, чтобы призывать ратников в удел, где находится Судислав.

Если у вас 2 очка атаки или больше, можете разделить их при желании и потратить часть для проведения атаки, а часть для призыва ратников.

Ярослав

Эффекты построек других игроков в уделе, где находится Ярослав, никогда не применяются. В случае ничьей при определении владельца этого удела владельцем считаетесь вы.

Если ваш противник хочет построить церковь в уделе, где находится Ярослав, он может это сделать, но не может применить эффект церкви.



Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центр стола. Поле разделено на уделы. Число уделов, задействованных в игре, зависит от числа игроков.
 - При игре **вдвоём** задействуются 8 уделов (зелёные).
 - При игре **втроём** задействуются 11 уделов (зелёные и жёлтые).
 - При игре **вчетвером** задействуются все 15 уделов (зелёные, жёлтые и коричневые).
2. **Планшет развития** и **планшет стратегии** положите с разных сторон от игрового поля. У планшета стратегии две стороны — положите его той стороной вверх, которая соответствует числу игроков.
3. Поставьте сбоку пластмассовый органайзер с **фишками товаров** и **монетами**. Это общий запас.
4. Каждый участник берёт 1 **планшет игрока** и кладёт вертикальной стороной вверх (в стандартном режиме игры они все равнозначны). Затем каждый игрок берёт 3 **монеты** из запаса — они кладутся на пристань — и 2 **жетона обмена** (по одному каждого типа) — они кладутся на планшет выше пристани.
5. В каждый задействованный удел поместите 1 **фигурку мятежника**, выбранную случайным образом. Остальные фигурки мятежников уберите в коробку. Затем положите в каждый задействованный удел 1 **фишку того товара** из запаса, символ которого изображён в этом уделе.
6. Перемешайте **карты указов**, не глядя на их лицевые стороны, и разделите их на 2 примерно равные колоды. Положите получившиеся колоды справа от планшета стратегии лицевой стороной вниз. Между колодами оставьте место для стопки сброса.
7. Перемешайте **карты подвигов** и положите выше планшета развития лицевой стороной вниз. Раскройте 3 **верхние карты** этой колоды и положите их в ряд лицевой стороной вверх рядом с ней.
8. Каждый игрок выбирает персонажа, за которого будет играть, и берёт соответствующие ему **фигурку** и **карту персонажа**. Вы можете распределить персонажей случайным образом.
9. Раздайте каждому игроку 1 **карту-памятку**.
10. Перемешайте **карты достижений**, не глядя на их лицевые стороны, и раздайте каждому игроку 2 карты закрытую. Каждый игрок выбирает 1 карту и кладёт перед собой лицевой стороной вниз, а другую убирает в коробку. Все оставшиеся карты достижений уберите в коробку.
11. Каждый игрок выбирает цвет и берёт компоненты этого цвета:
 - 6 **советников** (далее см. пункт 14)
 - 3 **церкви**
 - 3 **крепости**
 - 3 **рынка**
 - 12 **ратников**
 - 1 **подставку под фигурку персонажа**
 - 3 **фишки развития**
 - 1 **фишку войны**
12. Каждый игрок устанавливает фигурку своего персонажа на **подставку** своего цвета.
13. Каждый игрок выкладывает 3 **фишки развития** своего цвета на планшет развития: ниже каждого из трёх счётчиков (владений, построек и торговли). Затем он кладёт свою **фишку войны** ниже счётчика войны на этом же планшете.
14. Положите **маркер раунда** на верхнее деление счётчика раундов на игровом поле. Каждый игрок ставит своего советника с числом 2 у третьего деления на счётчике раундов, а своего советника с числом 3 у четвёртого деления.

Примечание: в партии на 4 игроков вместо этого уберите советников с числом 3 в коробку.

15. Игрок, больше всех знающий об истории Руси, получает **фишку первого игрока**.
16. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выставляет 1 **свою фигурку ратника** в удел на свой выбор. Так продолжается, пока у каждого участника не будет 3 ратника на поле. Игроки могут ставить ратников в любые уделы, которые используются в партии (т. е. даже в те уделы, где есть мятежники либо ратники противника и/или их собственные ратники).
17. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок ставит свою **фигурку персонажа** в удел, где находится хотя бы 1 его ратник.

Примечание: справа показан пример подготовки к игре вчетвером. В игре используются все 15 уделов (зелёные, жёлтые и коричневые), а все советники с числом 3 убраны в коробку (а не лежат у деления 4 на счётчике раундов).



Два удела — Новгород и Киев — особенно важны в игре из-за их исторической значимости для Руси. Новгород был крупнейшим городом Руси и главным торговым центром на севере. Правил в нём князь Ярослав Мудрый, но при этом по форме правления Новгород представлял собой республику. Горожане имели право изгнать недостойного князя и призвать на его место другого. Киев — один из старейших городов Европы. Он возник на активном торговом пути между Византийской империей и скандинавскими королевствами и расцвёл благодаря товарному и культурному обмену с ними.

Ход игры

Партия состоит из **четырёх раундов**. После четвёртого раунда игра заканчивается и участники подсчитывают победные очки. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает и становится правителем всея Руси!

Каждый раунд делится на три фазы:

1. Фаза стратегии
2. Фаза действий
3. Фаза развития

1. Фаза стратегии

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок помещает **1 своего советника** на 1 из стягов действий на планшете стратегии, пока все игроки не поместят на планшет всех своих советников.

Влияние или очерёдность

Число, указанное на фишке советника, — его **значение влияния**. Советники, у которых это число больше, более влиятельны (т. е. советник со значением влияния 5 — наиболее влиятельный) и позволяют вам получать больше очков действия, но и выполнять это действие вы будете позже.

В фазе действий значения влияния советников определяют **очерёдность выполнения действий**. Чем меньше значение влияния, тем раньше владелец советника сможет выполнить действие, на стяге которого находится этот советник (т. е. первым можно выполнить действие, на стяге которого находится ваш советник со значением влияния 1). Однако чем меньше значение влияния советника, тем меньше очков выбранного действия он принесёт.

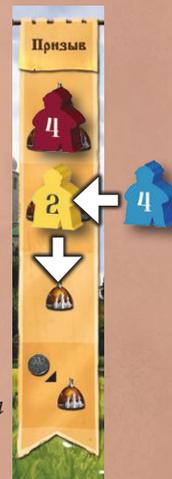
Как поместить советника на стяг

В свой ход выберите 1 своего советника и стяг действия, на который хотите его поместить. Каждый раз вы можете выбирать советника с любым значением влияния из оставшихся в вашем распоряжении. В таблице ниже указано, на какие деления стяга вы можете поместить своего советника (см. верхний пример справа).

Если стяг пуст	Если стяг частично занят	Если стяг заполнен
Поместите советника на верхнее деление стяга.	Сравните значения влияния вашего советника и других советников на стяге. Всех советников с меньшим значением, чем у вашего, сдвиньте на 1 деление вниз и поместите своего над ними (советников с таким же или большим значением влияния вы сдвинуть не можете).	Вы не можете поместить своего советника на этот стяг.

Вы можете поместить советника на стяг, где уже есть другой ваш советник, только после того, как поместите советников **не меньше чем на 3 разных стяга**.

Пример: Елена (синяя фишка) помещает советника на стяг призыва. Два верхних деления уже заняты советниками Кирилла (красная фишка) и Стаса (жёлтая фишка). Если она поставит своего советника со значением влияния 5, то займёт верхнее деление. Но она пока не готова расстаться со своим самым влиятельным советником, так что помещает советника со значением влияния 4. Он влиятельнее, чем советник Стаса, но не влиятельнее, чем советник Кирилла, так что Елена сдвигает советника Стаса вниз на 1 деление и ставит своего между советниками Кирилла и Стаса.



Взятки

Помещая советника на стяг, вы можете дать **взятку**: положите рядом с советником любое количество монет. Это **повышает** значение влияния советника на 1 за каждую монету. При этом очерёдность выполнения действия соответствует числу, указанному на фишке.

Увеличенное значение влияния этого советника сохраняется до конца фазы стратегии. Таким образом благодаря взятке вы сможете поместить советника выше советника противника с большим значением влияния, а вашим противникам станет сложнее поместить советника выше вашего. Но взятка **не влияет на очерёдность выполнения действий в фазе действий**.

Пример: Стас (жёлтая фишка) помещает советника на стяг строительства. Верхнее деление занимает советник Елены (синяя фишка). Стас хочет возводить постройки раньше, чем Елена, но при этом ему также нужно как можно больше очков строительства. Поэтому он ставит советника с наименьшим возможным значением влияния (1) и даёт взятку в 3 монеты, повышая влияние этого советника до 4. Поскольку теперь его советник более влиятелен, чем советник Елены, он сдвигает последнего вниз на 1 деление и помещает своего советника на верхнее деление.



2. Фаза действий

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет 1 действие за ход. Для этого игрок убирает 1 своего советника со стяга и получает за него очки действия. Так продолжается до тех пор, пока на планшете не останется ни одного советника.

Для отпрысков Владимира было важно объединить народ Руси и повести его за собой, поэтому междоусобные конфликты редко переходили в открытую войну. В мирные периоды соперники боролись за общественную поддержку более осторожными методами — демонстрировали свои лидерские качества, строили укрепления, заключали союзы с вождями соседей и раздавали щедрые дары.

Как получить очки действия

В свой ход уберите фишку вашего советника с самым низким значением влияния с планшета стратегии в ваш личный запас и получите очки этого действия, соответствующие делению, которое он занимал. Если на планшете стратегии находятся два ваших советника с равными значениями влияния (например, два советника с числом 2), выберите, какое из соответствующих им действий вы выполните в этот ход, и получите очки этого действия; второе вы должны будете выполнить в следующий.

Взятка с деления, на котором находился этот советник, возвращается в общий запас.

Пример: Стас (жёлтая фишка) — первый игрок. Он забирает с планшета стратегии своего советника со значением влияния 1, получает 2 очка строительства и выполняет действие. 3 монеты, которые он выложил в качестве взятки, возвращаются в общий запас. Затем Елена (синяя фишка) забирает в личный запас советника со значением влияния 1, получает 2 очка дани и выполняет это действие. Наконец, Кирилл (красная фишка) тоже забирает в личный запас советника со значением влияния 1 (нет на картинке), после чего переходит к выполнению соответствующего действия.



Как выполнить действие

Получив очки действия, немедленно выполните выбранное действие. До и/или после **основного действия** вы можете также выполнить **дополнительные действия** (см. стр. 11): совершить подвиг, выполнить указ или обменять товар на очки какого-либо действия. Каждое дополнительное действие можно выполнить **1 раз в ход**.

Занимать удел или владеть уделом

Для выполнения многих действий важно, **занимаете** вы удел или **владеете** им. Для того чтобы занимать удел, вам достаточно иметь в нём хотя бы 1 ратника. А вот владельцем удела вы становитесь, только если в нём ваших ратников больше, чем мятежников и ратников у каждого другого игрока по отдельности. В случае ничьей по количеству ратников никто из претендентов не владеет уделом.



Пример: Елена (синие фигурки) сейчас владеет Галичем, поскольку в этом уделе у неё 2 ратника — больше и чем у Кирилла (красные фигурки), и чем у мятежников (чёрные фигурки).

Цена в монетах

На некоторых делениях на стягах действий есть **цена в монетах**: в таком случае, чтобы выполнить это действие, вы должны потратить 1 или 2 монеты в зависимости от количества символов монет на делении планшета или карте указа. Заплатите эти монеты в общий запас перед выполнением действия.



Пропуск действия

Если вы решили не выполнять выбранное действие или не можете заплатить его цену, можете **не выполнять его** и вместо этого взять 1 монету из общего запаса.

Примечание: в тех редких случаях, когда у игрока не осталось ратников на игровом поле, он может призвать **своего персонажа и ещё 1 ратника** в любой удел непосредственно перед тем, как получит очки следующего действия.

В игре есть 6 основных действий:

- ▶ Призыв
- ▶ Поход
- ▶ Атака
- ▶ Дань
- ▶ Строительство
- ▶ Указы

Призыв

Вы получаете столько **очков призыва**, сколько символов шлемов изображено на делении, которое занимал ваш советник. Каждое очко призыва позволяет вам призвать 1 ратника: для этого возьмите его фигурку из личного запаса и поставьте в **любой** удел, который вы занимаете (т. е. где у вас уже есть хотя бы 1 ратник).

Примечание: если ваш персонаж был убран с игрового поля, его можно призвать так же, как простого ратника.

Поход

Вы получаете столько **очков похода**, сколько символов сапог изображено на делении, которое занимал ваш советник. Каждое очко похода позволяет вам передвинуть одного своего ратника или персонажа в соседний удел.

Очки похода можно разделить на **любое число** ратников. Вы можете потратить столько очков похода, сколько считаете нужным, — необязательно тратить все очки, которые вы получили. Вы можете идти в поход на уделы, в которых находятся ратники противников, и проходить через них, не атакуя.

Атака

Вы получаете столько **очков атаки**, сколько символов мечей изображено на делении, которое занимал ваш советник. Каждое очко атаки позволяет вам атаковать мятежников или противников, занимающих удел, где у вас есть хотя бы 1 ратник. Атака в каждом уделе разыгрывается отдельно.

Атакуя **мятежника**, уберите его фигурку из удела и положите рядом со своим планшетом игрока. Мятежник не считается фигуркой противника. Получите **награду** (товар или монеты), указанную на наклейке на фигурке мятежника.

Атакуя **противника**, вы заставляете его убрать 1 своего ратника из этого удела (можно убрать из удела даже фигурку персонажа, но она всегда убирается последней). Затем передвиньте свою **фишку войны на 1 деление вверх** на счётчике войны. Наконец, проверьте, понесли ли вы **потери**. Атакуя мятежников, вы не можете понести потери.

При проверке потерь раскройте карты из **одной** колоды указов согласно списку ниже. Если вы раскрыли карту с **символом потери**, вы больше не раскрываете карты указов: уберите 1 вашего ратника из этого удела. Раскрытые карты указов сбросьте.



Символ
потери

- Раскройте **1 карту** в любом случае.
- Раскройте **ещё 1 карту**, если противник владел уделом, в котором вы его атаковали.
- Раскройте **ещё 1 карту**, если у противника есть крепость в этом уделе.

Дань

Вы получаете столько **очков дани**, сколько символов телег изображено на делении, которое занимал ваш советник. Очки дани позволяют вам забирать товары из занятых вами уделов.

В уделе, которым вы владеете

Чтобы забрать 1 товар, вы должны потратить **1 очко дани**.

В уделе, которым вы не владеете

Чтобы забрать 1 товар, вы должны потратить **2 очка дани**.

Примечание: если вы выполнили дополнительное действие, по которому получили очки дани, при сборе дани вы можете добавить их к очкам дани, полученным по другим действиям и эффектам.

Забрав товар в качестве дани, возьмите его фишку с игрового поля и положите себе на планшет игрока — на **пустую ячейку с изображением соответствующего товара на ладье или на пристань**. Вы можете свободно перемещать товары с ладьи на пристань и наоборот **в любой момент игры**.

Строительство

Вы получаете столько **очков строительства**, сколько символов молотов изображено на делении, которое занимал ваш советник. Очки строительства позволяют возводить постройки в занятых вами уделах.

Для выполнения действия строительства требуются **только** очки строительства; ни монеты, ни товары при этом не расходуются.

В уделе, которым вы владеете

Чтобы возвести 1 постройку, вы должны потратить **1 очко строительства**.

В уделе, которым вы не владеете

Чтобы возвести 1 постройку, вы должны потратить **2 очка строительства**.

Примечание: если вы выполнили дополнительное действие, по которому получили очки строительства, при строительстве вы можете добавить их к очкам строительства, полученным по другим действиям и эффектам.

В игре есть **3 типа** построек. В каждом уделе может быть **только 1 постройка каждого типа**, независимо от того, кому она принадлежит. Каждый тип построек обладает уникальным эффектом, применяющимся **в том уделе, где возведена соответствующая постройка** (см. список построек на стр. 11).

Постройки

- **Церковь.** Построив церковь, **уберите 1 мятежника или ратника противника** (но не его персонажа) из этого удела и замените его **1 своим ратником** (но не вашим персонажем). Если у вас в запасе не осталось ратников, вы всё равно можете убрать чужого ратника. Если вы убрали мятежника, уберите его фигурку в коробку, но **награды вы не получаете**. 
- **Рынок.** Забрав товар в качестве дани в уделе, где находится ваш рынок, получите **1 дополнительный товар** того же типа **или 1 монету** из запаса. Если в уделе не осталось товаров, эффект рынка в нём не применяется. 
- **Крепость.** Ваша крепость считается за 1 вашего ратника при определении владельца удела. Когда противник атакует вас в этом уделе, он **должен раскрыть на 1 карту указа больше** при проверке потерь. 

Указы



Вы получаете столько **очков указов**, сколько символов карт изображено на делении, которое занимал ваш советник. Возьмите столько карт из одной колоды указов, сколько у вас очков указов. Оставьте себе 1 из этих карт, остальные положите на верх **той же колоды, из которой их взяли**, взакрытую в любом порядке.

Примечание: как только любая из колод указов закончилась, замешайте вместе карты из стопки сброса и второй колоды указов и снова разложите их на две равные колоды.

Игрок, занимающий **верхнее** деление на стяге указов, передаёт фишку первого игрока любому игроку на свой выбор (может и себе). В начале фазы развития игрок с этой фишкой станет первым игроком. Если никто не выбрал это действие, первый игрок в этом раунде **не меняется**.

Дополнительные действия

В игре доступны 3 дополнительных действия:

- ▶ **выполнить указ;**
- ▶ **совершить подвиг;**
- ▶ **обменять товары.**

Как выполнить указ

Вы можете **выполнить 1 указ за ход**: для этого сыграйте карту с руки и немедленно получите награду. Затем положите эту карту в открытую в стопку сброса указов.

Краткое описание карт указов

Большинство карт указов позволяют вам получить такую же награду, как и третья сверху ячейки каждого из стягов действий на планшете стратегии (сторона для 3–4 игроков). Некоторые карты указов позволяют вам получить монеты — в дополнение к другим бонусам или отдельно. Кроме того, 3 карты указов при розыгрыше даже позволяют вам в фазе действий выбрать 1 карту подвига из раскрытых.



Получите 1 очко дани и 1 монету



Выберите 1 карту подвига

Как совершить подвиг

Летописи тех времён обычно были посвящены местным правителям и прославляли их успехи, порой в преувеличенной манере. Личные достижения служили для князей инструментом в завоевании власти. Одна из главных сохранившихся летописей — «Повесть временных лет».

Вы можете совершить **1 подвиг за ход**: для этого вы должны выполнить условие (см. пример ниже) и/или заплатить цену (например, в товарах или монетах), указанные на карте подвига. Вы можете совершать **только те подвиги, которые указаны на ваших картах подвигов**, но не на картах в открытом ряду рядом с полем.

Совершив подвиг, немедленно получите награду, указанную в нижней части его карты. Затем подложите эту карту под верхний край вашего планшета игрока так, чтобы видеть сургучную печать с победными очками, которые вы получите за этот подвиг в конце игры.

Пример: Елена может совершить подвиг «Базарный день» в любой ход, когда выполнит условие — построить 3 рынка в уделах с разными товарами. Она может отложить совершение подвига на более поздний ход, чтобы получить положенную награду в более подходящее время. Совершив этот подвиг, она получает награду: немедленно посмотреть 2 верхние карты одной колоды указов и оставить 1 себе. Этот подвиг также принесёт ей победные очки в конце игры.



Как обменять товары

Вы можете обменять товары на очки действия **1 раз за ход**: для этого выберите 1 ваш жетон обмена, обменяйте ваши фишки товаров на очки действия по указанному курсу и переверните жетон лицевой стороной вниз. Каждый жетон обмена можно использовать только 1 раз в раунд — таким образом за раунд вы можете обменять товары только 2 раза.



Верните в общий запас 1 фишку древесины **или** руды и 1 фишку любого товара, чтобы получить 1 очко строительства.



Верните в общий запас 1 фишку мёда **или** рыбы и 1 фишку любого товара, чтобы получить 1 очко призыва.

3. Фаза развития

В этой фазе игроки отмечают свой прогресс на пути к победе, выбирают новые карты подвигов и получают доход, а также проводят подготовку к следующему раунду игры.

Примечание: в четвёртом раунде после шага А сразу переходите к концу игры, пропуская шаги Б-Е.

А) Прогресс на счётчиках развития

Каждый игрок проверяет, выполняются ли условия, указанные на делениях счётчиков планшета развития отдельно для каждого счётчика. Исключение: счётчик войны, поскольку фишки войны передвигаются сразу после успешной атаки (см. стр. 10). На каждом счётчике развития, где вы отвечаете условиям, передвиньте свою фишку на соответствующее деление (см. пример ниже).

Примечание: даже если в последующих раундах условие перестанет выполняться (например, у вас стало меньше уделов, чем требуется), вы не передвигаете вашу фишку на деление ниже.

- **Владения:** игрок передвигает фишку вверх, если на данный момент игры он владеет достаточным количеством уделов.
- **Постройки:** игрок передвигает фишку вверх, если на данный момент игры он имеет постройки в достаточном количестве **соседних друг с другом** уделов.
- **Торговля:** игрок передвигает фишку вверх, если на данный момент игры в его ладье достаточное количество товаров.

Пример: на конец второго раунда Елена (синие фишки) владеет **тремя** уделами, у неё есть постройки в **трёх** соседних уделах и **три** товара в ладье. Стас (жёлтые) владеет **тремя** уделами, у него есть постройки в **двух** соседних уделах и **семь** товаров в ладье.

	Владения	Постройки	Торговля	Война
8	5 уделов (включая Киев и Новгород)	в 7 соседних уделах	11 товаров в ладье	
5	5 уделов	в 5 соседних уделах	9 товаров в ладье	
3	4 удела	в 4 соседних уделах	7 товаров в ладье	
2	2 удела	в 3 соседних уделах	5 товаров в ладье	
1	2 удела	в 2 соседних уделах	3 товара в ладье	

Б) Получение дохода

Каждый игрок получает доход за:

- **фишки развития и войны:** 1 монету за каждую из этих фишек, не находящуюся на счётчиках планшета развития;
- **товары:** 1 монету за каждый полный столбец на ладье игрока.

Пример: у Елены 2 фишки руды в ладье, следовательно, этот столбец в её ладье заполнен. В фазе развития за этот столбец она получит 1 монету. Фишки товаров при этом остаются на ячейках её ладьи.



В) Выбор карт подвигов

Начиная с текущего первого игрока (обладателя фишки первого игрока), каждый игрок выбирает 1 карту подвига из открытого ряда и кладёт в открытую рядом со своим планшетом. После каждого взятия карты из ряда открывайте новую карту подвига из колоды так, чтобы на момент выбора карты подвига в ряду всегда было 3 карты.

Важно: в любой ваш ход в фазе действий вы можете совершить выбранный ранее подвиг, чтобы получить награду и победные очки.

Г) Обновление жетонов обмена

Каждый игрок обновляет свои использованные жетоны обмена (если нужно), переворачивая их лицевой стороной вверх.

Д) Пополнение товаров

В каждый удел, где нет фишки товара (из-за того, что его забрали в этом раунде), положите из запаса 1 фишку товара, соответствующую символу ниже названия удела.

Е) Переход к новому раунду

Передвиньте маркер раунда на одно деление вниз на счётчике раундов. Когда маркер достигнет деления, рядом с которым лежат фишки советников (см. стр. 6), каждый игрок забирает в личный запас 1 советника своего цвета.

Конец игры

 После четвёртого раунда игра завершается. Игроки подсчитывают победные очки. Количество полагающихся очков указано на компонентах в символе красной сургучной печати.

- **Счётчики развития:** за **каждый** из трёх счётчиков развития вы получаете столько победных очков, сколько указано напротив деления, на котором находится ваша фишка (например, если на конец игры ваша фишка находится на верхнем делении счётчика, вы получаете за него **8 победных очков**, а если на нижнем — только **1 победное очко**).
- **Счётчик войны:** вы получаете **3 победных очка**, если вы на первом месте (находитесь выше всех на этом счётчике), и **1 победное очко**, если на втором. Если несколько претендентов оспаривают первое место, они все получают по **3 победных очка**, однако за второе место

очки не начисляются. Если есть один лидер и при этом несколько претендентов оспаривают второе место, эти претенденты получают по 1 очку.

- **Карты достижений:** вы получаете **2 победных очка**, если выполнили цель, указанную на вашей карте достижения.
- **Карты подвигов:** вы получаете **1 или 2 победных очка** (в зависимости от того, сколько указано на самих картах) за каждый совершённый вами подвиг.

Победителем становится игрок, у которого больше всего победных очков. В случае **ничьей** побеждает тот претендент, который владеет большим числом уделов. Если победителя не удаётся определить и таким способом, побеждает тот претендент, у которого больше монет. Если и в этом случае ничья, претенденты делят победу.

Пример: в конце игры Елена (синие фишки) получает 3 очка за счётчик владений, 5 очков за счётчик построек, 5 очков за счётчик торговли и 3 очка за то, что её фишка находится выше всех на счётчике войны.



Ещё она получает 2 очка за карту достижения — быть выше всех на счётчике построек — и по 1 очку за 2 совершённых подвига.



	Владения	Постройки	Торговля	Война
8	5 уделов (среды низ Киев и Новгород)	7 соседних уделах	11 товаров в ладье	
5		в 7 соседних уделах	9 товаров в ладье	
3		в 4 соседних уделах	7 товаров в ладье	
2	3 удела	в 3 соседних уделах	5 товаров в ладье	
1	2 удела	в 2 соседних уделах	3 товара в ладье	

1-й 3, 2-й 1

Итого Елена получает $3 + 5 + 5 + 3 + 2 + 2 = 20$ победных очков.

Варианты игры

При игре с перечисленными вариантами соблюдайте все обычные правила игры с указанными изменениями.

Перераспределение товаров

При подготовке к игре возьмите **жетоны товаров** (только те, которые должны участвовать в партии согласно числу игроков) и перемешайте их, не глядя на лицевые стороны. Поместите 1 жетон в каждый задействованный удел так, чтобы жетоны закрывали символы товаров на поле. Затем переверните эти жетоны лицевой стороной вверх. При подготовке к игре и в фазе развития помещайте и пополняйте товары в уделах согласно жетонам товаров, а не символам, указанным на поле ниже названий уделов.



Награды за мятежников

При подготовке к игре перемешайте **жетоны наград за мятежников** и положите их стопкой лицевой стороной вниз. При игре с данной модификацией награда за победу над мятежниками определяется по **жетону**, а не по наклейке на подставке фигурки. Всякий раз, когда вы побеждаете мятежника, переворачивайте 1 жетон награды за мятежника лицевой стороной вверх и получайте указанную награду. Затем убирайте этот жетон в коробку.



Обновление ряда карт подвигов

Когда в фазе развития последний по порядку хода игрок выберет себе карту подвига, поместите 2 оставшиеся карты из открытого ряда в сброс и раскройте 3 новых, чтобы ряд карт подвигов полностью обновился.

Одиночный режим

Вы играете против мятежников и их предводителя Святополка Окаянного. При игре в одиночку игрок должен соблюдать все правила игры для стандартного режима, а вот механизм действия мятежников описан ниже. Мятежники — виртуальный противник, управляемый с помощью колоды карт мятежа, от которых и будет зависеть его тактика.

Перед игрой выполните подготовку как при игре вдвоём, но с описанными ниже изменениями.

Незадолго до смерти князь Владимир Святославич бросил в темницу Святополка Окаянного, который собирался восстать против отца. В одиночном режиме мы представляем, что вышло бы, подними Святополк мятежи по всей Руси, пока князь Владимир был ещё жив. Вы — князь или княгиня, которым Владимир поручил подавить бунт.

Важно: есть карты, несовместимые с одиночным режимом игры. При подготовке к игре уберите в коробку **3 карты подвигов** («Великая охота», «Законотворец», «Принуждение к миру») и **3 карты достижений** («Бога-тырь», «Витязь», «Казначей»). Кроме того, в одиночном режиме вы **не можете играть** за Святополка, так как в одиночной игре он является предводителем мятежа.

Подготовка мятежников к игре

1. Выберите цвет, которым будут играть мятежники; положите все компоненты этого цвета, кроме фигурок ратников, рядом с полем. Вместо фигурок ратников мятежники получают **15 фигурок мятежников** — поместите их рядом с остальными фишками мятежников. Эти фигурки считаются ратниками противника (мятежников).
2. Возьмите **фигурку Святополка** и **карту «Святополк» с символом мятежа**. Никакой другой персонаж не может быть предводителем мятежа.
3. Перемешайте **карты мятежа** и сложите колодой рядом с планшетом стратегии лицевой стороной вверх.
4. Выберите один из четырёх уровней сложности (отмечен на горизонтальной стороне планшетов игроков белыми точками) и положите рядом с компонентами мятежа соответствующий **планшет игрока** — горизонтальной стороной вверх. Теперь это **планшет мятежа**.
5. Поставьте фишку первого игрока выше столбца планшета мятежа, отмеченного символом **П**. Символ, изображённый на верху этого столбца, определяет **приоритет мятежа**.
6. Положите **3 монеты из общего запаса** на пристань в правой части планшета мятежа и закройте монетами все круглые ячейки в левой части. Это **бонусы**, которые мятежники должны будут разблокировать в ходе игры.

Подготовка игрового поля

- Не ставьте фигурки мятежников в каждый задействованный удел. Вместо этого поставьте фигурку Святополка и 2 фигурки мятежников в Киев. Ещё по 2 фигурки мятежников поставьте в первые 2 удела, перечисленные на верхней карте колоды мятежа. Если среди них есть **Киев**, вместо этого поставьте фигурки в следующий за ним город в порядке уделов на карте.
- Выберите неиспользуемый цвет и поставьте **фигурку ратника** этого цвета в каждый из пяти оставшихся задействованных уделов. Это **нейтральные ратники**.
- Как и в стандартном режиме игры, вы можете поставить ваших ратников и персонажа на поле по обычным правилам, но вы **не можете** поставить их в те три удела, которые занимают мятежники.

Ход игры: отличия

Совершая ходы, соблюдайте обычные правила со следующими исключениями:

- **Вы всегда являетесь первым игроком.** При выполнении действия указов вы не передаёте звание первого игрока.
- Когда вы атакуете мятежников, они считаются противниками (*т. е. вы не получаете награду за мятежника, а вместо этого передвигаете вашу фишку выше по счётчику войны и проверяете потери*).
- Когда вы атакуете нейтральных ратников, они не считаются ни противниками, ни мятежниками: побеждая их, просто убирайте их фигурки в коробку (*т. е. вы не получаете награду за мятежника, не передвигаете вашу фишку выше по счётчику войны и не проверяете потери*).

Приоритет мятежа — его основная цель, которая влияет на то, какой стяг действия он выберет и какого советника он сможет поместить на стяг.

Приоритеты мятежа



Уровень сложности (например, 1 точка — лёгкий, 4 точки — очень сложный)

Карты мятежа

Выбор стяга действий и советника для мятежа определяется картами из колоды мятежа. На каждой карте мятежа указаны:

- **порядок уделов:** все восемь задействованных уделов перечислены на каждой карте в **уникальном порядке**. От этого зависит, в каком уделе мятежники будут выполнять каждое конкретное действие. Порядок считается закольцованным (*т. е. достигнув конца списка, вы снова переходите к первому уделу*);
- **порядок строительства:** в зависимости от текущего приоритета мятеж будет возводить постройки определённых типов в определённом порядке (*на карте перечислены сверху вниз*);
- **ряд стратегии:** в зависимости от приоритета мятежники будут помещать указанного в ряду советника на стяг действия, символ которого указан в столбце текущего приоритета.
- **номер карты:** в левом нижнем углу карты указан её уникальный номер для удобства сортировки.



1. Фаза стратегии

Мятеж размещает своих советников согласно **нижней** карте колоды мятежа. Порядок указан **снизу вверх**.

Как мятежники помещают советников на стяги

В ход мятежников выдвиньте нижнюю карту колоды мятежа на один ряд стратегии, чтобы посмотреть, какого советника поместить на стяг в этот ход. Советники, отмеченные звёздочкой (*), станут доступны только в ходе игры. Если указанный советник ещё не доступен, поместите вместо него советника, указанного на ряд выше.

На карте мятежа найдите **столбец приоритета**, соответствующий текущему приоритету мятежа. В этом столбце напротив советника указан символ действия, на стяг которого мятежники поставят этого советника в этот ход. Если указанный стяг действия **заполнен**, мятежники должны поместить советника на следующий доступный стяг справа — и так до тех пор, пока мятежники не смогут поместить советника на стяг. Порядок стягов считается закольцованным (*т. е. достигнув самого правого стяга, вы снова переходите к самому левому*).

Как мятежники добавляют взятку

Помещая советника, мятеж будет добавлять взятку в двух случаях (*и только если у него достаточно монет*):

- если на карте мятежа изображён **символ монеты** рядом с символом действия, на стяг которого мятежники должны поместить советника в этот ход. В таком случае мятежники должны добавить в качестве взятки столько монет, сколько необходимо, чтобы их советник мог оказаться на **верхнем делении** этого стяга (*если для этого не требуется взятка, то мятежники не должны давать её*);
- если у вашего советника, уже помещённого на этот стяг действий, и советника мятежников **равное значение влияния**. В таком случае мятежники добавляют **1 монету**, чтобы поместить своего советника выше вашего.

2. Фаза действий

Мятежники выполняют действия согласно порядку уделов и строительства на **верхней** карте колоды мятежа.

Как мятежники получают очки действия

В ход мятежников переложите **нижнюю карту** колоды мятежа на верх колоды. Мятежники получают очки действия за своего наименее влиятельного советника на планшете стратегии: уберите его фишку в запас мятежников. Если у мятежников на планшете 2 советника с равным значением влияния (*например, 2 советника с числом 2*), в этот ход мятежники выполняют то действие, стяг которого находится левее; второе они выполняют в следующий ход.

Если мятежники не могут выполнить действие (*например, у них недостаточно монет, чтобы заплатить цену действия, или кончились фигурки мятежников*), они **пропускают** ход и берут монету из запаса.

Как мятежники выполняют действия

Мятежники выполняют действия, соблюдая обычные правила, но с изменениями, описанными ниже.

Мятежники **не могут выполнять дополнительные действия** (*см. стр. 11*). Вместо этого они применяют **эффекты всех разблокированных бонусов**, соответствующих основному действию, выполняемому в этот ход.

Примечание: все бонусные очки похода используются до выполнения основного действия.



Призыв

За каждое очко призыва мятежники, соблюдая порядок уделов, призывают 1 ратника в каждый удел, который они занимают, но которым не владеют, — до тех пор, пока **либо** не кончатся очки призыва, **либо** мятежники не будут владеть всеми уделами, которые занимают (в зависимости от того, что произойдет раньше). Если после этого у мятежников ещё остались очки призыва, они призывают по 1 ратнику в уделы, которыми владеют, соблюдая порядок уделов, пока не потратят все очки призыва.

Важно: если фигурка Святополка была ранее убрана с игрового поля, мятежники **должны призвать** его первым.

Поход

За каждое очко похода мятежники могут отправить в поход 1 своего ратника в указанный на карте мятежа удел, **независимо от его расположения** (в отличие от вас — вам очко похода позволяет двигаться только в соседние уделы). То, в какие уделы мятежники отправятся в поход, зависит от порядка уделов и текущего приоритета (см. пример справа).

-  : соблюдая порядок уделов, мятежники передвигают по 1 ратнику за раз в **каждый удел, который не занимают**, пока не будут занимать все уделы или пока не потратят все очки похода.
-  : соблюдая порядок уделов, мятежники передвигают ратников в **1 удел, которым не владеют**, пока не потратят все очки похода.

Дополнительные правила похода для мятежников

- Мятежники всегда оставляют **не меньше 1 ратника** в каждом уделе, из которого отправляют ратников в поход.
- Мятежники никогда не отправляют в поход ратника, если после этого удел, в котором он находился, окажется в вашем владении (если после выполнения действия похода в таком уделе будет ничья за владение уделом, ратники мятежников отправляются в поход, как обычно).
- Мятежники всегда отправляют в поход ратника из удела, ближайшего к уделу-цели. Если на **равном** удалении от цели находятся несколько уделов, берите мятежника из того из них, который находится **ближе к концу** порядка уделов на карте мятежа.
- При выборе, какого ратника отправить в поход из удела, где находится Святополк, мятежники всегда выбирают Святополка.

Пример: текущий приоритет мятежа — , а текущий порядок уделов начинается с Переяславля и кончается Волинью. У мятежников два очка похода, и они отправляют в поход ратников, как показано ниже.



Атака

За каждое очко атаки мятежники могут атаковать вас или нейтральных ратников в уделе, который занимают. При выборе, кого первым атаковать в уделе — вас или нейтрального ратника, мятежники **всегда выбирают вас**. Мятежники сначала выполняют все возможные атаки в **одном уделе** и только потом переходят в другой. Удел, в котором разыгрывается атака мятежа, зависит от порядка уделов и текущего приоритета.

-  : соблюдая порядок уделов, мятежники сначала атакуют в уделах, которыми **не владеют**, а затем в уделах, которыми **владеют**.
-  : соблюдая порядок уделов, мятежники сначала атакуют в уделах, которыми **владеют**, а затем в уделах, которыми **не владеют**.

Когда мятежники атакуют **вас**, заберите 1 фигурку своего ратника из этого удела. Затем мятежники передвигают свою фишку на 1 деление вверх по счётчику войны и проверяют потери (вы сами выбираете, из какой колоды они раскрывают карты указов).

Когда мятежники атакуют **нейтрального ратника**, уберите его фигурку в коробку, но мятежники **не передвигают** свою фишку войны и **не проверяют** потери.

Строительство

Мятежники тратят очки строительства по обычным правилам, соблюдая порядок уделов. При этом они выполняют действие сначала во всех уделах, удовлетворяющих условию А, затем, если очки строительства не закончились, в уделах, удовлетворяющих условию Б, и так далее:

- А)** в уделах, которыми они **владеют** и где **нет** их построек;
- Б)** в уделах, которыми они **не владеют** и где **нет** их построек;
- В)** в уделах, которыми они **владеют** и где есть ваши или нейтральные ратники, а также постройки мятежников;
- Г)** в уделах, которыми они **владеют** и где есть их постройка.

Мятежники возводят **верхнюю постройку в порядке строительства**, которую могут возвести, не нарушая правила строительства. Нужный порядок строительства указан в столбце текущего приоритета на карте мятежа. Они **не могут строить церковь** в уделе, в котором нет нейтральных или ваших ратников, не считая персонажа. Если мятежники строят церковь в уделе, в котором находятся и ваши, и нейтральные ратники, они **всегда** выбирают убрать фигурку вашего ратника. Мятежники применяют эффекты своих построек, как обычно.

Дань

Мятежники тратят очки дани по обычным правилам, соблюдая порядок уделов. При этом они выполняют действие сначала во всех уделах, удовлетворяющих условию А, затем, если очки дани не закончились, в уделах, удовлетворяющих условию Б, и так далее:

- А) в уделах, которыми они **владеют**, если у них в ладье есть пустые ячейки для соответствующего типа товаров;
- Б) в уделах, которыми они **не владеют**, если у них в ладье есть пустые ячейки для соответствующего типа товаров;
- В) в уделах, которыми они **владеют**, если у них в ладье нет пустых ячеек для соответствующего типа товаров;
- Г) в уделах, которыми они **не владеют**, если у них в ладье нет пустых ячеек для соответствующего типа товаров.

Важно: мятежники **всегда** кладут фишки товаров на пустые ячейки своей ладьи, если возможно.

Собирая дань в уделе, где есть принадлежащий мятежникам рынок, они всегда **берут дополнительный товар** из запаса (*никогда не выбирают монету*).

Указы

Мятежники **не берут** карты указов и **не могут** передавать фишку первого игрока.

Вместо этого всякий раз, когда они должны взять карту указа, убирайте верхнюю монету из столбца, соответствующего текущему приоритету, на планшете мятежа и кладите её на пристань. Бонус на открывшейся ячейке считается разблокированным, и мятежники **должны** его использовать каждый раз, когда выполняют соответствующее основное действие.

Если на столбце текущего приоритета нет монет, вместо этого переложите верхнюю монету из самого левого столбца, на котором ещё есть монеты.

3. Фаза развития

Фаза развития мятежа отличается от фазы развития игроков.

Определение нового приоритета

Определите новый приоритет, проверяя условия **одно за другим**, и переместите фишку первого игрока на планшете мятежа следующим образом:

- А) если вы занимаете больше уделов, чем мятежники, на ;
- Б) если нет, но у вас больше построек в соседних уделах, чем у мятежников, на ;
- В) если нет, но у вас больше товаров в ладье, чем у мятежников, на ;
- Г) если нет, на столбец стартового приоритета (*отмечен *).

Прогресс мятежников на счётчиках развития

После того как вы отметили прогресс на **счётчиках владений, построек и торговли**, за **каждый** счётчик, на котором вы опережаете мятежников, уберите верхнюю монету из столбца текущего приоритета на планшете мятежа и положите на его пристань. Если на столбце текущего приоритета нет монет, вместо этого переложите верхнюю монету из самого левого столбца, на котором ещё есть монеты.

Получение мятежниками дохода

Мятежники получают **1 монету** по умолчанию и **1 монету** за каждый столбец на своей ладье, до конца заполненный товарами (*только после раундов 1–3*).

Карты подвигов

Мятежники не берут карты подвигов.

Подсчёт очков мятежников

В конце игры подсчитайте ваши очки как обычно. Для мятежников действуют дополнительные правила подсчёта очков.

- **Счётчики развития:** обычный подсчёт (*т. е. 1–8 очков*).
- **Счётчик войны:** обычный подсчёт (*т. е. 1–3 очка*).
- **Монеты: 1 победное очко** за каждые 3 монеты, округляя в большую сторону. Монеты, за которые были подсчитаны очки, не учитываются при определении победителя в случае ничьей.
- **Товары на пристани: 1 победное очко** за каждые 3 товара на пристани мятежников (*т. е. не в ладье*), округляя в большую сторону.
- **Мятежники не получают очков за карты подвигов и достижений.**

Памятка по картам подвигов

Базарный день

Условие: иметь рынки в трёх уделах с разными символами товаров.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Владеть этими уделами необязательно. Учитываются только ваши рынки.

Благородный князь

Условие: сбросить 1 карту указа и заплатить 3 монеты.

Награда: 2 очка призыва.

Бортничество

Условие: сбросить 1 карту указа и заплатить 2 фишки мёда.

Награда: 1 очко строительства.

Великая библиотека

Условие: сбросить 1 карту указа и заплатить 1 фишку руды.

Награда: 1 очко строительства.

Великая крепость

Условие: заплатить 2 фишки дерева и иметь крепость и церковь в одном уделе.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Владеть этим уделом необязательно. Учитываются только ваши постройки.

Великая охота

Условие: иметь фишку первого игрока и заплатить 2 фишки пушнины.

Награда: 1 очко похода.

Гонцы

Условие: иметь ратников в 8 или более уделах.

Награда: 2 очка призыва.

Владеть этими уделами необязательно.

Дары

Условие: заплатить 1 фишку рыбы, 1 фишку пушнины и 2 монеты.

Награда: отправьте в поход 2 ваших ратников в любые уделы независимо от расстояния.

Десятина

Условие: иметь церкви в трёх соседних уделах.

Награда: 3 монеты.

Владеть этими уделами необязательно. Учитываются только ваши церкви.

Дозорные

Условие: убрать по 1 вашему ратнику из трёх уделов.

Награда: отправьте в поход 2 ваших ратников в любые уделы независимо от расстояния.

Законотворец

Условие: иметь 3 фигурки побеждённых мятежников и заплатить 3 монеты.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Засечная черта

Условие: иметь крепости в трёх соседних уделах.

Награда: 1 очко атаки. После этой атаки вы раскрываете на 1 карту меньше при проверке потерь.

Владеть этими уделами необязательно.

Казна

Условие: заплатить 3 фишки товаров одного типа.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Лесной острог

Условие: заплатить 1 фишку руды, 1 фишку пушнины и 1 фишку дерева.

Награда: 1 очко строительства.

Миротворец

Условие: убрать 2 фишки ваших ратников из одного удела, которым вы владеете.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Награда труженикам

Условие: заплатить 2 фишки любых товаров и 2 монеты.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Новое начало

Условие: убрать 1 фишку вашей постройки с поля.

Награда: 2 очка дани.

Пир на весь мир

Условие: заплатить 1 фишку рыбы, 1 фишку мёда и 2 монеты.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Победная поступь

Условие: сбросить 1 карту указа и убрать 2 фишки ваших ратников.

Награда: отправьте в поход 2 ваших ратников в любые уделы независимо от расстояния.

Привлечение наёмников

Условие: заплатить 1 фишку рыбы, 1 фишку руды и 2 монеты.

Награда: 1 очко атаки. После этой атаки вы раскрываете на 1 карту меньше при проверке потерь.

Принуждение к миру

Условие: заплатить 1 фишку дерева, 1 фишку мёда и иметь 2 фигурки побеждённых мятежников.

Награда: 1 очко атаки. После этой атаки вы раскрываете на 1 карту меньше при проверке потерь.

Роспуск войска

Условие: убрать 2 фишки ваших ратников и заплатить 2 монеты.

Награда: возьмите 2 карты указов из одной колоды, оставьте одну, а вторую верните на верх колоды.

Сбор сил

Условие: иметь 6 или более ратников в одном уделе.

Награда: 1 очко похода.

Стольный град

Условие: иметь рынок, крепость и церковь в одном уделе.

Награда: 1 очко дани.

Владеть этим уделом необязательно. Учитываются только ваши постройки.

Торговый путь

Условие: заплатить 3 фишки товаров разного типа.

Награда: 2 монеты.

Щедрый князь

Условие: заплатить 4 монеты.

Награда: 2 очка призыва.

Памятка по картам достижений

Богатырь

Совершить больше всех подвигов.

Вельможа

Иметь суммарно больше всех фишек пушнины и мёда.

Учитывайте фишки этих товаров и в ладье, и на пристани.

Витязь

Победить больше всех мятежников.

Мятежники, которых вы убрали с поля по эффекту церкви, не учитываются (их убирают в коробку).

Воевода

Быть выше всех на счётчике войны.

Добытчик

Иметь больше всех фишек товаров.

Учитывайте фишки товаров и в ладье, и на пристани.

Заступник

Иметь больше всех построек в ваших владениях.

Учитываются постройки всех игроков (по отдельности) в уделах, которыми вы владеете.

Зодчий

Быть выше всех на счётчике построек.

Казначей

Иметь больше всех монет.

Игроки не получают доход в конце 4-го раунда.

Княжич

Занять больше всех уделов своими ратниками.

Владеть этими уделами необязательно.

Купец

Быть выше всех на счётчике торговли.

Самодержец

Быть выше всех на счётчике владений.

Примечание: даже если несколько игроков (включая вас) удовлетворяют условию вашего достижения в равной степени (делят одно деление на счётчике, имеют одинаковое количество товаров и т. д.), считается, что условие вашего достижения выполнено.

СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Станислав Кордонский

Разработчики: Кирк Деннисон, Джон Бригер

Художники: Финн Макавинчи, Ярослав Радецкий, Алайня Леммер-Даннер

3D-модели: Херберто Валле Мартинес

Дизайнер: Йома

Дизайн органиайзеров: Дэн Каннингем

Разработчик одиночного режима: Джон Бригер

Логотип: Кали Фицджеральд

Издатель: Кирк Деннисон

PieceKeeper Games благодарит всех, кто тестировал, демонстрировал и давал отзывы на игру. Среди них — Эмили Деннисон, Дэн Каннингем, Райан Волмер, Кит Матейка, Нейтан Мейсон, Гэри Стители, Рокки Пирс, Иэн Занг, Грант Деннисон, Роберт Гайстлингер, Джастин Гиббонс, Тим Вирниг, Бен Мой, Исмаил Умер, Брайан Метриш, Брайан Бейкер, Джо Пилкус, Джон Велгус, Майкл Дансмор, Майк То, Аманда Саболиш, Марк Шваб, Крис Солис, Брайан Маккей, Джоанна Стивенс, Тинг Чау и 2319 участников нашей кампании!

Станислав Кордонский благодарит тех, кто помог ему в разработке и создании «Рюрика»: это Холден Ким, Патрик Линдси, Пол Макманус, Райан Метцлер, Джереми Ховард и все, кто уделил время и поделился идеями с проектом. Отдельное спасибо моей семье и моей жене Рейчел, которая помогла мне продолжать заниматься разработкой.

© 2021 PieceKeeper Games LLC. All rights reserved.
piecekeepergames.com



PieceKeeper
GAMES

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Юлия Колесникова

Переводчик: Александр Гагинский

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Елену Ворноскову, Александра Ильина и Илью Дроздова за помощь в подготовке игры к изданию.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru