

Правила настольной игры «Труа» (Troyes)

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

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-4 участников от 12 лет

Фундамент кафедрального собора в городе Труа на севере Франции был заложен ещё в 1200 году, но из-за многочисленных затруднений его строительство было завершено лишь 400 лет спустя. Данная игра предлагает вам совершить историческое путешествие в эти четыре столетия, приняв участие в развитии одного из самых примечательных городов Средневековья, чтобы помочь ему оставить свой след в западноевропейской культуре. Общество того времени было разделено на три сословия: знать, духовенство и крестьянство. Знать представляла собой военное сословие, считавшее своим долгом защищать земли и вершить правосудие. Духовенство являлось духовным проводником общества, способствующим сохранению и развитию его культуры и знаний. Крестьяне и ремесленники не относились к почётным сословиям, но их упорный труд был неотъемлемой частью повседневной жизни всего населения.

ПРИНЦИП ИГРЫ

«Труа» – это стратегическая игра, в которой вы представляете одну из богатых семей французского региона Шампань, используя своё влияние для того, чтобы нанять на службу представителей трёх социальных групп: военных (все связанные с ними игровые элементы обозначены красным цветом), служителей церкви (белый цвет) и рабочих (жёлтый цвет).

Каждая из этих групп предоставляет вам различные преимущества: военные позволяют вам более эффективно сражаться с захватчиками, духовенство сосредоточено на постройке собора и обучении рабочих и военных, а тяжёлый труд рабочих способствует вашему материальному обогащению.

Рабочая сила, которой обеспечивают вас жители города, в игре представлена с помощью игровых кубиков. Вы можете использовать эти кубики разными способами: выполнять различные действия под руководством ваших мастеров, строить собор, справляться с неблагоприятными событиями и даже нанимать новых горожан. Каждое из этих действий требует использования группы из 1-3 кубиков. При этом вам нужно будет обращать

внимание на условие, выполнение которого принесёт вознаграждение от одного из известных исторических персонажей, которым вдохновляется ваша семья. Этот персонаж представляет небольшую группу людей, оказавших значительное влияние на культурное наследие города. Если в процессе игры вы догадаетесь, какие из персонажей покровительствуют остальным семьям, то за выполнение их условий вы также сможете получить вознаграждение, тем самым увеличив славу своей семьи.

Игрок, набравший больше всего славы в форме победных очков, одержит победу в игре!

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

• игровое поле



- **40 монет** (24 номиналом 1 денье, 12 номиналом 5 денье и 4 номиналом 10 денье)



- **54 жетона победных очков** (24 номиналом 1, 10 номиналом 3, 10 номиналом 5 и 10 номиналом 10)



- **24 кубика** четырёх цветов: 6 красных (военные), 6 белых (духовенство), 6 жёлтых (рабочие) и 6 чёрных (враги)



- **56 горожан** (по 12 цвета каждого игрока: бежевого, синего, зелёного и оранжевого, а также 8 нейтральных серых)



- **90 деревянных кубиков**, использующихся в качестве **маркеров игроков** (по 20 цвета каждого игрока: бежевого, синего, зелёного и оранжевого, а также 10 нейтральных серых)



- **8 деревянных дисков** (по 2 цвета каждого игрока: бежевого, синего, зелёного и оранжевого): это **1 маркер влияния** и **1 маркер сектора** для каждого игрока



- **приложение-памятка** с описанием карт действий, событий и персонажей
- **по 9 карт действий (+ по одной бонусной)** каждого типа (красные – карты военных, белые – карты духовенства, жёлтые – карты рабочих). На картах действий указаны номера от 1 до 3, обозначающие раунд, в котором эти карты вступают в игру.



- **16 карт событий** (8 красных, 4 белые и 4 жёлтые) **+1 бонусная красная карта**



- **6 карт персонажей**



- **1 карта первого игрока**



- **4 карты-памятки**



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите нейтральных горожан, игральные кубики, монеты и жетоны победных очков (ПО) в общий запас рядом с игровым полем. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт:

1 маркер сектора, который он размещает на одном из пяти нарисованных серых дисков в центре городской площади. Для удобства каждому игроку следует выбирать тот сектор, который расположен ближе к его месту за игровым столом – теперь этот сектор городской площади принадлежит ему.



5 денье и 1 маркер влияния, который он кладёт на деление 4 трека влияния. Во время партии монеты игрока должны быть видны всем участникам.



4 горожанина при игре вчетвером (5 при игре втроём, 6 при игре вдвоём); они образуют личный запас игрока (положите оставшихся горожан в общий запас). Во время партии в распоряжении каждого игрока не может оказаться больше 12 горожан.



1 карту персонажа, взятую случайным образом, которую игрок хранит втайне от остальных участников (при игре вдвоём каждый участник получает по 2 карты персонажей).



20 маркеров (их количество не ограничено; если у игрока в какой-то момент закончатся маркеры, он может заменить их чем угодно).



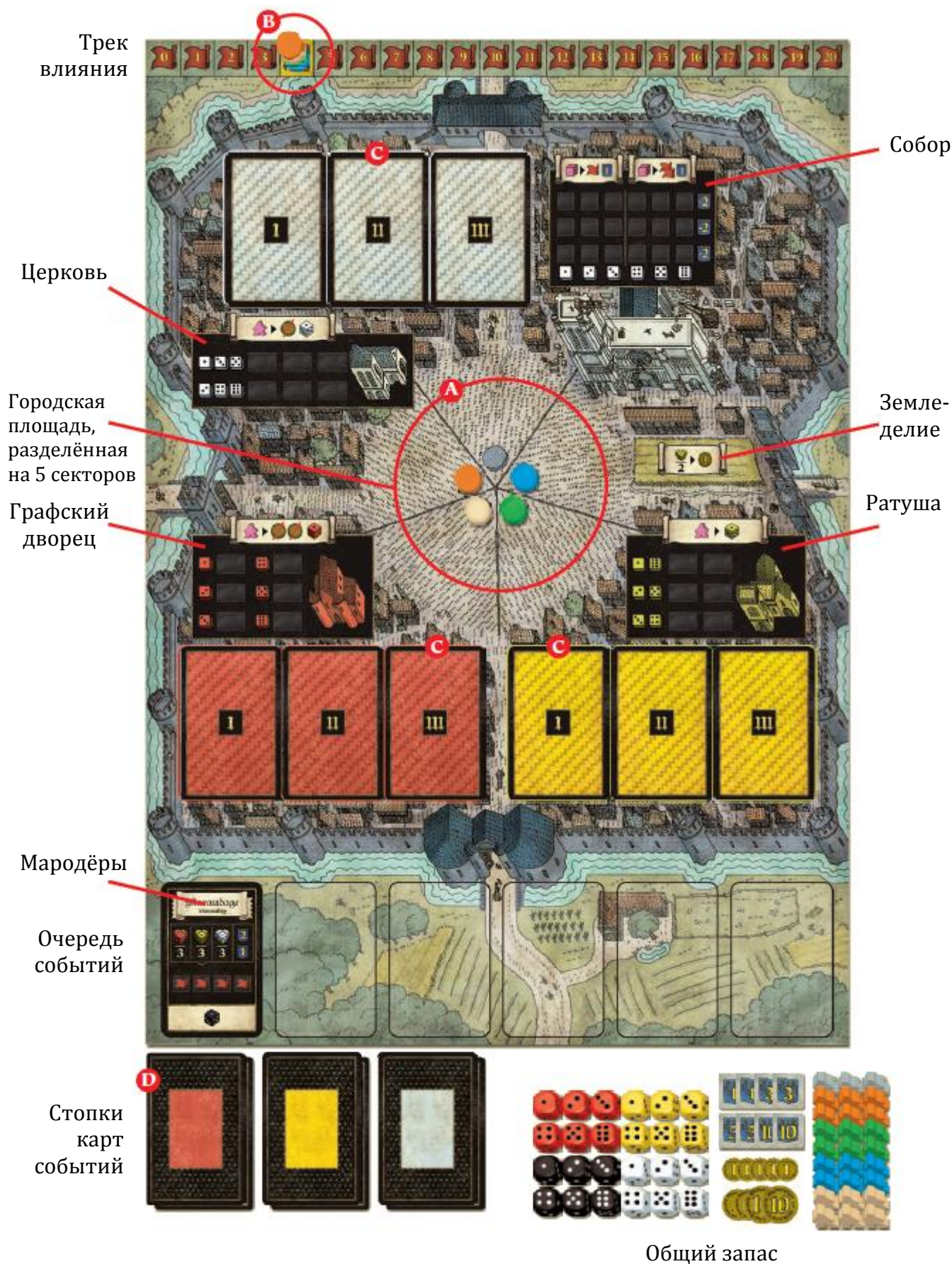
Затем отсортируйте карты действий по цвету и по номеру раунда, в котором они вступают в игру (номер указан на рубашке этих карт). Для каждого цвета карт: вытяните не глядя по одной карте с номерами 1, 2 и 3 и положите их рубашкой вверх на соответствующие им по цвету и номеру места на игровом поле. Оставшиеся карты действий, не подсматривая, уберите в коробку с игрой.



Разложите карты событий по цвету, составив, таким образом, 3 стопки: красную, белую и жёлтую. Количество карт событий в красной стопке определяет количество раундов в игре: при игре вчетвером оставьте в ней 6 карт (при игре втроём – 5, при игре вдвоём – 4). Карты событий, не участвующие в партии, уберите в коробку с игрой.



Игрок, который последним читал историческую книгу, получает карту первого игрока.



СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА

Стартовая расстановка происходит только один раз в самом начале партии.

Каждый игрок размещает горожан из своего личного запаса в 3 основных зданиях на игровом поле (во дворце, в церкви и в ратуше). Чтобы разместить горожанина, нужно поставить его на одну из пустых ячеек в одном из этих трёх зданий. Уже размещённый горожанин больше не может быть переставлен до конца стартовой расстановки.

Первый раунд стартовой расстановки начинает первый игрок. Затем своего горожанина размещает следующий игрок по часовой стрелке и так далее, пока последний игрок не завершит первый раунд. Второй раунд расстановки начинает последний игрок, а заканчивает первый, при этом право на размещение переходит против часовой стрелки. Последующие раунды расстановки разыгрываются с тем же чередованием права на размещение до тех пор, пока каждый игрок не расставит всех своих горожан из запаса. В конце стартовой расстановки поставьте нейтральных серых горожан на все ячейки в этих зданиях, которые остались пустыми. (**Исключение:** при игре вдвоём нейтральные горожане размещаются перед расстановкой горожан игроками, см. рисунок на стр. 7).

Пример:



Антон (*оранжевый цвет*) – первый игрок, поэтому он начинает стартовую расстановку с размещения своего горожанина в ячейке с номером 6 во дворце. Денис (*синий цвет*) ставит своего горожанина в церковь. Зоя (*зелёный цвет*) размещает горожанина в ратуше. Затем Ваня (*бежевый цвет*) ставит горожанина во дворец. Он же начинает второй раунд расстановки, который разыгрывается против часовой стрелки.

Продолжение розыгрыша стартовой расстановки вы можете узнать из рисунка выше, на котором номерами на горожанах отмечена вся последовательность размещений. После того, как каждый игрок расставил всех своих четырёх горожан, во дворце остаются 2 пустые ячейки, которые занимают нейтральные горожане.

Особая расстановка при игре вдвоём:

При игре вдвоём разместите нейтральных горожан до того, как игроки начнут стартовую расстановку своих горожан. Поставьте их следующим образом:

**ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС**

Партия разыгрывается в течение 6 раундов при 4 участниках (5 раундов при 3 участниках, 4 раунда при 2 участниках). Первые 3 раунда состоят из 6 фаз, последующие раунды состоят из 5 фаз:

Фаза 0: Открытие карт действий

В первых трёх раундах переверните на лицевую сторону по одной карте действия каждого из трёх цветов с номером текущего раунда: таким образом, в каждом из первых трёх раундов игрокам становятся доступны три новые карты действия разных цветов.

Фаза 1: Доход и жалование

Каждый игрок получает фиксированный доход в 10 денье. Затем он платит жалование своим горожанам, находящимся в церкви (по 1 денье за горожанина) и во дворце (по 2 денье за горожанина). Горожанам в ратуше платить не нужно. Если игрок не может заплатить жалование всем своим горожанам, он платит всё, что может, а затем теряет 2 ПО (если у игрока нет ПО, то он ничего не теряет).

Пример:

Каждый игрок получает фиксированный доход в 10 денье. После стартовой расстановки в начале партии Антон (оранжевый цвет) должен заплатить 1 денье жалования за одного своего служителя церкви и 2 денье жалования за своего горожанина, состоящего на военной службе во дворце. Денис (синий цвет) платит 3 денье за 3 своих служителей церкви. Зоя (зелёный цвет) платит 1 денье за одного служителя церкви. Ваня (бежевый цвет) платит 1 денье за служителя церкви и 6 денье за горожан на военной службе.

Фаза 2: Определение рабочей силы



Каждый игрок бросает кубики, которые ему предоставляют нанятые им горожане: по 1 жёлтому кубику за каждого своего горожанина в ратуше, по 1 белому кубику за каждого своего горожанина в церкви и по 1 красному кубику за каждого своего горожанина во дворце. Затем каждый игрок переносит брошенные им кубики в свой сектор на городской площади так, чтобы при этом сохранились все выпавшие на них числа. После этого первый игрок бросает кубики за всех серых горожан, находящихся в 3 основных зданиях, и размещает их в сером секторе городской площади (т.е. в секторе, не принадлежащем ни одному из игроков). Все эти кубики представляют собой рабочую силу жителей города – с их помощью игроки могут выполнять свои действия.

Пример:



1) Антон (*оранжевый цвет*) разместил 2 рабочих, 1 служителя церкви и 1 военного: он бросает 2 жёлтых кубика, 1 белый кубик и 1 красный. Эти кубики он затем размещает в своём секторе.

2) После того, как все игроки бросили свои кубики, Антон кидает 2 красных кубика за нейтрального игрока и размещает их в сером секторе.

Фаза 3: События



Каждый раунд в игре появляются 2 новых события. Откройте верхнюю карту события из красной стопки и положите её в очередь событий справа от тех карт, которые уже угрожают городу. Сразу же вслед за ней нужно открыть вторую карту события: в зависимости от того, какой символ указан на красной карте, следующая карта открывается либо из белой, либо из жёлтой стопки. Положите эту карту в конец очереди справа от предыдущей.

Затем разыграйте эффекты всех карт событий в очереди слева направо, начиная с события «Мародёры» (*Maraudage/Marauding*). Существуют 2 типа событий:

- **военные события, обозначенные символом чёрного кубика:** первый игрок берёт в руку по одному чёрному кубику за каждое такое изображение на картах событий. Эти чёрные кубики символизируют врагов, нападающих на город.
- **разные события, эффект которых изображён на картах и подробнее описан в соответствующем разделе на стр. 28 и в приложении-памятке.**

Если эффект карты события заставляет игрока заплатить денье или потерять влияние, а он не может сделать это в полном объёме, то он отдаёт столько денье или теряет столько влияния, сколько может, а затем теряет 2 ПО (если у игрока нет ПО, то он ничего не теряет). К таким событиям относятся «Засуха» (*Sécheresse/Drought*), «Гражданская война» (*Guerre civile/Civil war*) и «Ересь» (*Hérésie/Heresy*).

После того, как эффекты всех карт разыграны, первый игрок бросает взятые им чёрные кубики, которые символизируют врагов, с которыми игрокам необходимо справиться в этой фазе. Сам первый игрок должен устранить чёрный кубик с наибольшим выпавшим значением, используя для этого 1 или несколько кубиков из своего сектора: сумма значений на выбранных им кубиках должна быть больше или равна значению на чёрном кубике. Кубики, использованные игроком для устранения чёрного кубика, убираются в общий запас вместе с самим чёрным кубиком.

Затем игрок, сидящий слева от первого игрока, должен таким же образом устранить чёрный кубик со вторым по величине выпавшим значением. И так происходит до тех пор, пока не будут устранены все брошенные чёрные кубики (в результате может получиться так, что первому игроку придётся справляться с несколькими чёрными кубиками). Если кубики игрока не позволяют ему устранить требуемый чёрный кубик, то он убирает его в запас, не сбрасывая свои кубики, но теряет при этом 2 ПО.

Важные замечания:

- Значения на красных кубиках удваиваются при использовании их против чёрных кубиков.
- Для устранения чёрного кубика игрок может использовать кубики разных цветов.
- Игрок может за один раз устранить сразу несколько чёрных кубиков при условии, что среди них есть кубик с наибольшим значением (остальные чёрные кубики могут быть любыми).
- Игрок получает по 1 очку влияния за каждый устранённый им чёрный кубик.
- Перед устранением чёрного кубика можно использовать очки влияния (см. раздел «Влияние» на стр. 19).
- Для устранения чёрных кубиков нельзя покупать кубики других игроков.

Замечания о картах событий:

- Событие «Мародёры» (*Maraudage/Marauding*) всегда представлено в игре; оно не может быть перекрыто какой-либо картой события.
- Карты событий остаются в игре до тех пор, пока они будут сброшены игроками.
- Количество карт событий, которые могут угрожать городу, не ограничено: при необходимости продолжайте очередь событий за пределами игрового поля.

Пример:

Открывается красная карта события «Война» (*Guerre/War*) (1). На ней указан символ белой карты, которая открывается следующей: это карта «Религиозный конфликт» (*Conflit théologique/Theological conflict*)(2).

Разыгрываются 3 события: Антон (**оранжевый цвет**) берёт в руку 3 чёрных кубика (1 за событие «Мародёры», 2 за событие «Война»), после чего игроки читают в приложении-памятке (см. стр. 29 данных правил) описание эффекта события «Религиозный конфликт» и разыгрывают его.

(3) Антон бросает 3 чёрных кубика, на которых выпадают значения «6», «4» и «1». Он должен устранить кубик со значением «6» с помощью кубиков из своего сектора. Он решает использовать для этого свой красный кубик со значением «4». Поскольку значения на красных кубиках в этом случае удваиваются, Антон решает также устранить чёрный кубик со значением «1», что приносит ему в итоге 2 очка влияния.

(4) После этого остаётся 1 чёрный кубик со значением «4», с которым должен справиться его сосед слева Денис (**синий цвет**). Он использует свой белый кубик со значением «1» и жёлтый кубик со значением «3», тем самым устраняя чёрный кубик и зарабатывая 1 очко влияния.

Фаза 4: Действия

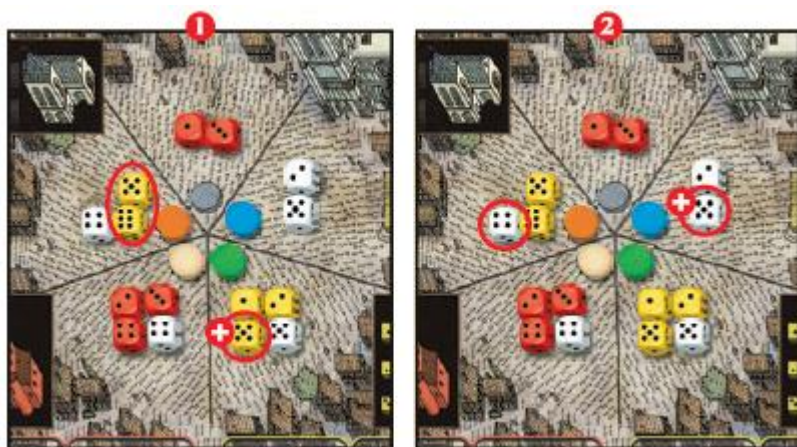
Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок может либо использовать рабочую силу своих горожан, чтобы выполнить 1 действие, либо спасовать. Игровой раунд заканчивается в одном из двух случаев: или на городской площади больше не остаётся доступных кубиков, или все игроки спасовали (см. раздел «Фаза 5: Конец раунда» на стр. 19). Для выполнения любого действия требуется использование группы из 1-3 кубиков одного цвета, которые могут быть взяты из одного или из нескольких секторов городской площади. Чтобы использовать кубик из сектора другого игрока, нужно его купить у владельца этого сектора, который при этом не может отказать в его продаже. Кубики из нейтрального серого сектора можно купить, заплатив монеты в банк. Игроки ничего не платят за использование своих собственных кубиков. После использования кубики убираются в общий запас.

Стоимость покупки кубика зависит от общего числа кубиков в группе, которую игрок использует для выполнения данного действия:

- если он использует 1 кубик, то он стоит ему 2 денье (если принадлежит другому игроку);
- если он использует 2 кубика, то каждый кубик, приобретаемый у другого игрока, стоит ему 4 денье;
- если он использует 3 кубика, то каждый кубик, приобретаемый у другого игрока, стоит ему 6 денье.

Поскольку стоимость покупки кубиков зависит от числа используемых кубиков в группе, то следует сначала определиться с тем, из каких кубиков будет составлена группа, и только потом платить за них другим игрокам.

Пример:



(1) Антон (*оранжевый цвет*) хочет составить группу из жёлтых кубиков с суммой значений 16, чтобы выполнить своё действие. У него в секторе есть 2 жёлтых кубика. С помощью кубика со значением «5», купленного у Зои (*зелёный цвет*), ему удастся получить сумму 16. Его группа состоит из 3

кубиков, поэтому каждый покупаемый кубик стоит для него 6 денье. Антон отдаёт Зое 6 денье за 1 кубик.

(2) Вместо выполнения действия с жёлтыми кубиками, Антон мог бы использовать свой белый кубик, добавив к нему 1 кубик Дениса (*синий цвет*), купленный у него за 4 денье.

Игроки должны выбрать одно из 5 действий или спасовать:

- 1 – использовать одну из представленных в городе карт действий**
- 2 – принять участие в строительстве собора**
- 3 – принять меры для предотвращения события**
- 4 – поставить горожанина в одно из основных зданий**
- 5 – заняться земледелием**
- 6 – спасовать**

1. Использовать одну из представленных в городе карт действий



С помощью группы из 1-3 кубиков игрок может отправить рабочую силу на выполнение действия, указанного на одной из доступных карт действий. Жёлтые кубики позволяют игрокам использовать карту рабочих, белые кубики – карту духовенства, красные кубики – карту военного сословия. Для того, чтобы использовать действие, у игрока на этой карте должен находиться мастер, руководящий работой. Возможны 2 случая:

- **у игрока нет мастера на карте действия**

Игрок должен сначала нанять мастера, заплатив ему сумму в денье, указанную в верхнем левом углу информационной части этой карты. После этого он может разместить одного из горожан своего цвета на свободной ячейке этой карты в качестве мастера. Горожанин должен быть взят либо из личного запаса игрока (если у игрока не осталось горожан в личном запасе, то он может нанять одного из горожан из общего запаса за 2 очка влияния, см. раздел «Влияние» на стр. 19), либо из любого другого места на игровом поле (с других карт действий или из основных зданий, включая горожан, покинувших здание и лежащих вне ячеек на изображении этого здания).

После того, как игрок нанял мастера, он должен выбрать группу кубиков для использования эффекта этой карты действия.

Пример:



Антон (*оранжевый цвет*) хочет с помощью 3 жёлтых кубиков отправить рабочую силу на выполнение действия «Торговец» (Marchand/Merchant). Поскольку у него ещё нет мастера на этой карте, он должен сначала его нанять.



(1) **Стоимость:** он платит 4 денье, чтобы нанять мастера.

(2) **Ячейки:** Антон размещает своего мастера в первой свободной ячейке, которая в данном примере принесёт ему 2 ПО в конце игры.

(3) **Условие активации:** сумма значений на выбранных им жёлтых кубиках равна 16, что позволяет ему 8 раз воспользоваться эффектом карты действия ($16/2 = 8$).

(4) **Эффект:** эта карта обладает мгновенным эффектом, поэтому Антон сразу же получает 16 денье, так как он использовал этот эффект 8 раз.

- **у игрока уже есть мастер на карте действия**

В этом случае игрок не должен ни платить, ни размещать мастера на этой карте: он сразу выбирает группу кубиков для использования эффекта этой карты действия.

В игре встречаются 2 типа карт действий:


Карты с мгновенным эффектом: в таком случае эффект карты разыгрывается немедленно. Условие активации в левом нижнем углу карты определяет цвет кубиков, требуемых для использования эффекта карты, а также то, сколько раз игрок может воспользоваться этим эффектом (это число равно сумме значений на выбранных игроком кубиках, делённой на число под дробной чертой на карте с округлением в меньшую сторону).



Карты с отложенным эффектом: такие карты можно отличить от карт с мгновенным эффектом по символу песочных часов в правом нижнем углу. Когда игрок использует эффект этого типа карт, он кладёт маркеры своего цвета на иллюстрацию на карте. Количество размещаемых на карте маркеров определяется условием её активации по такому же принципу, какой применялся для карт с мгновенным эффектом. Каждый из этих маркеров может быть использован игроком впоследствии при выполнении им одного из действий в качестве его модификатора, но при этом следует учитывать то, что в качестве модификатора одного и того же действия может быть использован только один маркер, даже если есть возможность использования маркеров с разных карт. Эти маркеры нельзя использовать для устранения чёрных кубиков во время фазы событий.



Пример:

 Денис (**синий цвет**) хочет с помощью 2 белых кубиков отправить рабочую силу на выполнение действия «Священник» (Prêtre/Priest). Он выбирает белый кубик со значением «5» из своего сектора и покупает белый

кубик со значением «4» у Антона за 4 денье (поскольку выбранная им группа состоит из 2 кубиков).



(1) (2) **Стоимость и ячейки:** Денис платит 6 денье за своего мастера и размещает его в первой ячейке карты. Поскольку у Дениса теперь есть мастер на этой карте, ему больше не нужно платить 6 денье, чтобы, применив её эффект, выкладывать на неё свои маркеры.

(3) **Условие активации:** Сумма значений на выбранных им белых кубиках равна 9, поэтому он может использовать эффект этой карты действия 3 раза ($9/3 = 3$).

(4) **Эффект:** Поскольку это карта действия с отложенным эффектом, Денис кладёт на неё 3 маркера своего цвета. Позже в процессе игры при выполнении действия с помощью жёлтых кубиков он может убрать в запас один свой маркер с этой карты, чтобы воспользоваться её эффектом (+3 к значению каждого жёлтого кубика в выбранной группе).

Замечания:

- Если у игрока нет мастера на карте действия и он не может его нанять, то он не может использовать эффект этой карты.
- В конце игры мастера приносят своим владельцам то количество ПО, которое указано в ячейках под ними.
- Один игрок не может размещать двух своих мастеров на одной и той же карте действия.
- Если все ячейки на карте заняты, то игрок может разместить своего мастера на иллюстрации на карте, но он не принесёт ему ПО в конце игры.
- Вы не можете разместить мастера на карте действия, не использовав при этом её эффект хотя бы один раз.
- Если игрок перемещает своего мастера на другую карту действия, то ячейка под мастером освобождается и становится доступной для мастеров других игроков. Горожане, которые уже были размещены на этой карте, не могут переместиться на только что освобождённую ячейку.

2. Принять участие в строительстве собора




Игрок может использовать группу из 1-3 белых кубиков, чтобы принять участие в строительстве собора. Каждый кубик позволяет ему разместить 1 свой маркер в ячейке строительной площадки с номером, соответствующим значению на этом кубике. Строительная

площадка разделена на 3 уровня: нижний ряд соответствует первому уровню, средний ряд – второму уровню, а верхний ряд – третьему уровню. При строительстве необходимо соблюдать следующее правило: нельзя размещать маркер в ячейке одного из верхних уровней, пока есть хотя бы одна свободная ячейка с тем же номером на одном из уровней ниже (уточнение: в каждой ячейке может быть размещён только один маркер).

При строительстве игрок сразу же получает по 1 ПО и по 1 очку влияния за каждый маркер, размещённый в ячейках с номерами 1-3, и по 1 ПО и по 2 очка влияния за каждый маркер, размещённый в ячейках с номерами 4-6.

Пример:

 Зоя (зелёный цвет) хочет принять участие в строительстве собора с помощью своего белого кубика со значением «5», кубика Дениса со значением «2» и кубика Вани со значением «4». Она платит Денису и Ване по 6 денье за их кубики.



Зоя размещает по одному своему маркеру в ячейках с номерами 2 и 5 первого уровня и 1 маркер в ячейке с номером 4 второго уровня. За это она получает 5 очков влияния и 3 ПО.

3. Принять меры для предотвращения события



Игрок может использовать группу из 1-3 кубиков, чтобы принять меры для предотвращения событий, угрожающих городу. Условие активации, указанное в левой части карты события, определяет:

- тип кубиков, используемых для предотвращения события,
- количество маркеров, которое игрок может разместить на этой карте (это число равно сумме значений на выбранных игроком кубиках, делённой на число под дробной чертой на карте с округлением в меньшую сторону).


Игрок размещает свои маркеры в свободных ячейках с флажками на карте события, начиная с левой верхней ячейки. За каждый маркер, выложенный на карту, игрок сразу же получает по 1 очку влияния. Игрок не может одним действием разместить маркеры на нескольких картах событий одновременно (однако некоторые военные карты действий позволяют так сделать).

Количество ячеек с флажками определяет число маркеров, которые должны быть размещены на карте для того, чтобы это событие было удалено из игры (нельзя разместить больше маркеров, чем флажков). Как только все ячейки на карте становятся заполненными:

- Игрок, разместивший больше всего маркеров на карте события, получает награду за первое место (столько ПО, сколько указано слева на карте в верхнем символе награды). В случае ничьей за первое место между несколькими игроками, каждый из них получает половину от суммы ПО за первое и второе места, округлённую в меньшую сторону. При этом игрок, претендующий на следующее место, не получает ничего. Если игрок был единственным участником, разместившим на карте свои маркеры, то он получает сумму ПО за первое и второе места. Маркеры нейтрального игрока также участвуют в подсчёте при распределении наград за карту события – они могут лишить ПО кого-либо из игроков.
- Игрок, занявший второе место по маркерам на карте события, получает меньшую награду (столько ПО, сколько указано слева на карте в нижнем символе награды). В случае ничьей за второе место между несколькими игроками, каждый из них получает половину ПО за второе место с округлением в меньшую сторону.
- Игроки забирают свои маркеры и кладут их в свой личный запас.
- Игрок, разместивший больше всего маркеров, забирает эту карту события себе (если первое место занял нейтральный игрок, то карта события убирается в сброс). В случае ничьей между несколькими игроками карту забирает тот из них, кто положил свой маркер на неё первым. Полученные карты событий могут принести ПО в конце игры во время раздачи вознаграждений за карты персонажей.

Примечание: если в очереди событий образовалось пустое место из-за того, что одна из карт была удалена, то заполните эту пустоту, сдвинув на одну ячейку влево все карты, находившиеся справа от убранной карты.

Пример:

 Ваня (*бежевый цвет*) хочет предотвратить событие «Борьба за наследство» (Conflict of succession/Conflict of succession) с помощью трёх своих красных кубиков со значениями «2», «3» и «4».

Он может разместить 2 своих маркера в ячейках с флажками на этой карте ($9/4 = 2$), получив за это 2 очка влияния.

Событие предотвращено, так как все ячейки с флажками на карте закрыты маркерами. У Вани и Зои (*зелёный цвет*) ничья за первое место, поэтому они получают по 3 ПО. Антон (*оранжевый цвет*) не получает ничего,



поскольку ему достанется третье место. Зоя забирает карту события себе, т.к. она разместила свой маркер на ней раньше Вани.

Примечание: когда предотвращается событие «Мародёры» (Maraudage/Marauding), игроки получают ПО, как описано выше, но никто из них не получает карту. Маркеры с этого события убираются, и оно снова становится доступным для размещения новых маркеров.

4. Поставить горожанина в одно из основных зданий (во дворец, в церковь или в ратушу)



В отличие от остальных действий, для того чтобы разместить своего горожанина в одном из основных зданий, нужно всегда использовать ровно 1 кубик. Игрок берёт одного из горожан из своего личного запаса (а если у него не осталось там горожан, то он может нанять одного из горожан из общего запаса за 2 очка влияния, см. раздел «Влияние» на стр. 19) или одного из своих горожан, уже находящихся на игровом поле, и размещает его в основном здании, соответствующем цвету выбранного им кубика: красный кубик предоставляет доступ во дворец, белый кубик – в церковь, а жёлтый кубик – в ратушу.


Значение на кубике игрока указывает на ячейку (или ряд ячеек) внутри здания, на которую ставится горожанин (слева от этой ячейки должно быть изображение кубика с таким же значением). Размещение горожан происходит по следующим правилам:

В ратуше и в церкви горожанин размещается в первой ячейке ряда, соответствующего значению на кубике. Если ряд заполнен другими горожанами, то они сдвигаются на 1 ячейку вправо. Если при этом один из горожан покидает ряд, положите его плашмя на изображение соответствующего здания (на этом изображении могут лежать горожане нескольких игроков). Если в ряду есть пустая ячейка, то горожане, сдвигаясь вправо, просто занимают её.


Во дворце новый горожанин размещается в ячейке, соответствующей значению на кубике. Если эта ячейка занята другим горожанином, то он покидает её и кладётся плашмя на изображение дворца.

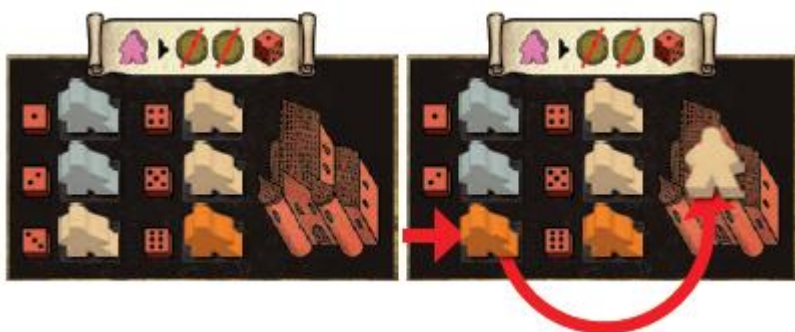
Важное замечание: горожанин не может покинуть здание, если на изображении этого здания уже лежит горожанин такого же цвета. Поэтому, если размещение нового горожанина должно привести к тому, что здание покинет горожанин того же цвета, что и лежащий на изображении, то такое размещение невозможно ни для одного из игроков. Это предоставляет небольшую защиту для игрока от потери сразу нескольких горожан из одного здания, но она действует только до конца текущего раунда, поскольку в последней фазе все лежащие вне ячеек горожане возвращаются в личные запасы своих владельцев.


Пример:

 Денис (*синий цвет*) покупает у Зои (*зелёный цвет*) жёлтый кубик со значением «1» за 2 денье. Он размещает своего горожанина в верхнем ряду ратуши, в результате чего другой его горожанин покидает это здание. Таким своеобразным способом Денис занял более выгодную позицию, не дав сделать это другим игрокам. Обратите внимание на то, что с той же целью он мог использовать жёлтый кубик со значением «6», поскольку оно соответствует тому же ряду.



 Антон (*оранжевый цвет*) покупает красный кубик со значением «3» у нейтрального игрока за 2 денье. Он размещает своего горожанина в ячейке дворца с номером 3, убирая из неё горожанина Вани (*бежевый цвет*), который кладётся плашмя на изображение дворца.

**5. Заняться земледелием**

 Земледелие позволяет игроку заработать монет за счёт тяжёлого труда его крестьян (группы из 1-3 жёлтых кубиков). Для этого действия не требуется размещение мастера. Игрок, воспользовавшийся этим действием, получает столько денье, сколько получается в результате суммирования значений на выбранных им жёлтых кубиках и деления результата на 2 с округлением в меньшую сторону.

6. Спасовать

Если игрок больше не хочет совершать никаких действий в текущем раунде, но при этом ещё остались кубики на городской площади (в любом секторе), то он может спасовать и получить 2 денье, которые он выкладывает в свой сектор. Данный игрок больше не может совершать никаких действий в этом раунде, но каждый раз, когда до него будет доходить очередь хода, он будет добавлять ещё 1 денье из банка в свой сектор.

Фаза 5: Конец раунда

Игровой раунд заканчивается после действия одного из игроков, если:

- все игроки спасовали (в секторе каждого игрока лежат денье) или
- ни в одном из секторов городской площади не осталось кубиков.

Игроки забирают себе все денье из своих секторов. Горожане, лежащие на изображениях зданий, возвращаются в личные запасы своих владельцев. Неиспользованные кубики убираются в общий запас. Первый игрок передаёт карту первого игрока своему соседу слева, и начинается новый раунд.

ВЛИЯНИЕ

Перед тем, как совершить действие или устранить чёрный кубик, игрок может потратить свои очки влияния несколькими способами в дополнение к своему основному действию:

- **1 очко:** игрок может перебросить 1 кубик из своего сектора (запрещено перебрасывать кубики других игроков, в том числе нейтрального, даже после их покупки).
- **2 очка:** игрок берёт горожанина своего цвета из общего запаса и кладёт его в свой личный запас.
- **4 очка:** игрок может перевернуть от 1 до 3 кубиков из своего сектора (запрещено переворачивать кубики других игроков, в том числе нейтрального). Игрок переворачивает выбранные кубики на противоположную сторону, помня о том, что сумма значений на двух противоположных сторонах кубика всегда равна 7. Переворачиваемые кубики могут быть разных цветов.

Игрок может потратить очки влияния сразу несколькими способами в любом порядке.

Примечание: у игрока никогда не может оказаться больше 20 очков влияния (всё очки, полученные сверх этого ограничения, сгорают).

Пример:



На городской площади остались 2 кубика: красный со значением «1» в нейтральном секторе и жёлтый со значением «2» в секторе Зои. Очередь доходит до Зои (зелёный цвет), и она решает перебросить свой кубик за 1 очко влияния: на кубике выпадает «1». Она могла бы потратить ещё 1 очко влияния, чтобы ещё раз перебросить кубик, но вместо этого она решает перевернуть его за 4 очка влияния: так значение «1» превращается в «6». Используя этот кубик, она размещает 2 своих маркера на событии «Мародёры» и получает 2 очка влияния.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после окончания того раунда, в котором на игровое поле была выложена последняя красная карта события из стопки.

В дополнение к жетонам ПО, набранным во время партии, каждый игрок:

- получает по 1 ПО за каждую оставшуюся в игре карту события, на которой есть его маркеры (включая событие «Мародёры»);
- получает то количество ПО, которое указано на ячейках, занимаемых его мастерами на картах действий;
- теряет по 2 ПО за каждый из трёх уровней собора, на которых нет его маркеров;
- открывает карту своего персонажа. Каждый персонаж будет оценивать достижения всех семей и награждать игроков ПО в соответствии со своим персональным критерием. Поскольку игроки будут получать ПО не только за карту своего персонажа, но и за персонажей остальных игроков, то крайне важно постараться догадаться по ходу игры, какие секретные условия получения ПО указаны на персонажах остальных игроков. По той же причине игрокам имеет смысл блефовать, сбивая с толку остальных участников. Ведь тем игрокам, кто не догадается, какие персонажи в игре, будет достаточно сложно получить ПО за выполнение их условий!

Победителем становится игрок, набравший больше всех ПО!

Примечание: во время игры участники держат свои жетоны ПО лицевой стороной вниз. Во время подсчёта окончательных результатов авторы советуют игрокам складывать свои жетоны в стопки по 10 ПО, добавляя к ним жетоны после каждого этапа раздачи ПО: это не только облегчает подсчёт, но и повышает напряжённость от ожидания финального итога.

ОПИСАНИЕ КАРТ

**Ремесленник***(Artisan/Artisan)*

Потратьте 1 очко влияния, чтобы получить 6 денье.

**Торговец***(Marchand/Merchant)*

Получите 2 денье.

**Мельник***(Meunier/Miller)*

Выберите церковь или дворец. Получите по 2 денье за каждого горожанина вашего цвета, находящегося в выбранном здании. За горожан, лежащих вне ячеек здания, вы монет не получаете. Каждый раз при использовании этого действия вы можете выбирать разные здания.

**Трактирщик***(Aubergiste/Innkeeper)*

Заплатите 1 денье, чтобы получить 1 очко влияния.



Кузнец

(Forgeron/Blacksmith)

Добавьте 5 к сумме значений группы, состоящей из любого количества красных кубиков. Вы не можете использовать этот модификатор, чтобы разместить своего горожанина во дворце.



Ополченец

(Milicien/Militiaman)

Используйте группу из 1-3 жёлтых кубиков в качестве группы из такого же числа красных кубиков с теми же значениями. Только жёлтые кубики могут быть использованы для этого действия.



Подмастерье

(Compagnon/Journeyman)

Заплатите 3 денье, чтобы получить 2 ПО.



Ювелир

(Orfèvre/Goldsmith)

Получите 1 ПО и 2 денье.



Скульптор

(*Sculpteur/Sculptor*)

Получите 1 ПО.



Десятина

(*Dîme/Tithe*)

При составлении группы из жёлтых кубиков вы можете брать их бесплатно у других игроков, но не больше 1 жёлтого кубика от каждого из соперников. Например, вы можете составить группу из 3 жёлтых кубиков, взяв 1 кубик из своего сектора и по 1 кубику от 2 других игроков. Вы можете брать кубик из нейтрального сектора. Вы не можете использовать другие маркеры в качестве модификатора этой группы кубиков.



Монах

(*Moine/Monk*)

Используйте 1 белый кубик в качестве группы из 3 жёлтых кубиков с тем же значением. С помощью этого действия вы не можете использовать больше 1 белого кубика. Если вы покупаете этот кубик у другого игрока, то вы платите ему 2 денье. Вы не можете добавлять дополнительные жёлтые кубики к этой группе.



Священник

(*Prêtre/Priest*)

Добавьте 3 к значению на каждом жёлтом кубике в выбранной вами группе (при этом значение на кубике может стать больше 6). Вы не можете использовать этот модификатор, чтобы разместить своего горожанина в ратуше.



Обучение

(Apprentissage/Apprenticeship)

Значение на каждом кубике из группы становится равным 5. Вы можете использовать это действие для группы кубиков любого цвета (в т. ч. для группы кубиков разных цветов, см. описание карты «Паломничество»). Вы не можете использовать этот модификатор, чтобы разместить своего горожанина во дворце, в церкви или в ратуше, а также для постройки собора.



Исповедь

(Confession/Confession)

Добавьте 2 к значению на каждом кубике в выбранной вами группе (при этом значение на кубике может стать больше 6). Вы можете использовать это действие для группы кубиков любого цвета (в т. ч. для группы кубиков разных цветов, см. описание карты «Паломничество»). Вы не можете использовать этот модификатор, чтобы разместить своего горожанина во дворце, в церкви или в ратуше, а также для постройки собора.



Тамплиер

(Templier/Templar)

Используйте 1 белый кубик в качестве группы из 2 красных кубиков с тем же значением. С помощью этого действия вы не можете использовать больше 1 белого кубика. Если вы покупаете этот кубик у другого игрока, то вы платите ему 2 денье. Вы не можете добавлять дополнительные красные кубики к этой группе.



Паломничество

(Pèlerinage/Pilgrimage)

Получите 2 ПО. Чтобы использовать это действие, вы можете выбрать группу из кубиков разных цветов в любой комбинации (это единственная карта, позволяющая использовать группу разноцветных кубиков для её активации). Если в выбранной вами группе есть кубики как минимум двух цветов, то в качестве модификатора этой группы вы можете использовать только маркеры с карт «Обучение» и «Исповедь». Для активации этой карты может быть выбрана и группа кубиков одного цвета. В таком случае в качестве модификатора могут быть использованы маркеры с любых карт действий.



Процессия

(Procession/Procession)

Игрок с наибольшим числом кубиков в своём секторе получает 2 ПО (кубики, использованные для активации этой карты, не учитываются). Если им оказался нейтральный игрок, то никто не получает ПО. В случае ничьей по количеству кубиков между несколькими игроками, они все получают по 2 ПО. В секторе игрока должен быть хотя бы 1 кубик, для того чтобы он получил 2 ПО.



Стеклодув

(Verrier/Glassblower)

Получите по 1 ПО за каждые 2 маркера вашего цвета в соборе.



Лучник

(Archer/Archer)

Бросьте любой кубик. Если выпало значение «3» или больше, вы можете поместить маркер своего цвета на любую карту события, получив за это 1 очко влияния. Вы не можете каким-либо образом изменить результат этого броска. Если вы используете это действие несколько раз, то вы можете в каждом случае выбирать разные карты событий (игрок, сидящий слева от вас, считает успешные броски).



Рыцари

(Chevalerie/Chivalry)

Поместите на любую карту события по 1 маркеру своего цвета за каждый красный кубик в вашем секторе (кубики, использованные для активации этой карты, не учитываются) и получите по 1 очку влияния за каждый выложенный маркер. Вы можете размещать маркеры на разных картах событий.

**Дипломат***(Diplomate/Diplomat)*

Потратьте 1 очко влияния, чтобы поместить 1 маркер своего цвета на любую карту события (и получить 1 очко влияния). Если вы используете это действие несколько раз, то вы можете в каждом случае размещать маркер на разных картах событий. Вы должны потратить все очки влияния, которые хотите использовать, прежде, чем размещать все свои маркеры.

**Охота***(Chasse/Hunting)*

Получите 3 очка влияния.

**Наёмник***(Mercenaire/Mercenary)*

Получите 3 денье.

**Сборщик налогов***(Percepteur/Tax collector)*

Каждый игрок платит вам по 1 денье за каждого своего горожанина в ратуше. Получите по 1 денье из банка за каждого серого горожанина в ратуше. В обоих случаях вы не получаете денье за горожан, лежащих вне ячеек на изображении ратуши. Если игрок не может заплатить налог полностью, то он платит лишь столько, сколько может.



Полководец

(Capitaine/Captain)

Получите по 1 ПО за каждую карту события, на которой есть хотя бы 1 маркер вашего цвета (включая событие «Мародёры»).



Рыцарский турнир

(Joutes/Joust)

Получите 2 ПО, если сумма значений на всех красных кубиках в вашем секторе больше суммы значений на красных кубиках в любом другом секторе, включая нейтральный (кубики, использованные для активации этой карты, не учитываются). Если у нескольких игроков ничья по этому показателю, то все они получают по 2 ПО.



Трубадур

(Troubadour/Troubadour)

Потратьте 3 очка влияния, чтобы получить 2 ПО.

Примечание: не забывайте использовать вашу карту действия столько раз, сколько позволяет выбранная вами группа кубиков (например, используя событие «Рыцарский турнир» 2 раза, вы получите 4 ПО вместо 2).

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Засуха

(Sécheresse/Drought)

Каждый игрок платит по 1 денье за каждого своего горожанина в ратуше (за горожан, лежащих вне ячеек на изображении ратуши, платить не нужно).



Поддержка

(Soutien/Support)

Поместите по 1 серому маркеру на каждую из 2 карт событий, расположенных слева от этой карты. Если слева от этой карты есть только одно событие, то положите на него 1 серый маркер.



Гражданская война

(Guerre civile/Civil war)

Каждый игрок теряет 3 денье.



Путники

(Voyageurs/Wayfarers)

Бросьте любой кубик и поместите одного нейтрального горожанина в первую ячейку ряда ратуши, соответствующего выпавшему значению (при этом горожане в ратуше могут сдвигаться и покидать её по обычным правилам).



Религиозный конфликт

(Conflit théologique/Theological conflict)

Бросьте любой кубик и поместите одного нейтрального горожанина в первую ячейку ряда церкви, соответствующего выпавшему значению (при этом горожане в церкви могут сдвигаться и покидать её по обычным правилам).



Ересь

(Hérésie/Heresy)

Каждый игрок теряет 2 очка влияния.



Странствующие строители

(Maîtres d'oeuvre itinérants/Traveling builders)

Поместите серый маркер в первую свободную ячейку строительной площадки собора, т.е. в ячейку с наименьшим номером в самом нижнем ряду, в котором остались свободные ячейки. Если на строительной площадке собора не осталось свободных ячеек, то серый маркер не добавляется.



Затруднения при строительстве

(Perturbation des travaux/Interrupted work)

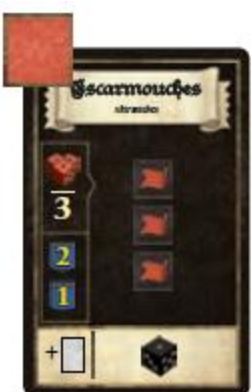
Уберите со строительной площадки собора один маркер из ячейки с наибольшим номером в самом верхнем ряду, в котором есть занятые ячейки (это может быть даже серый маркер).

**Разбойники (3 карты)***(Brigandage/Brigands)*

+1 чёрный кубик.

**Борьба за наследство***(Conflit de succession/Conflict of succession)*

Бросьте любой кубик и поместите одного нейтрального горожанина в ячейку дворца, соответствующую выпавшему значению (если в этой ячейке находится другой горожанин, то он покидает дворец по обычным правилам).

**Междоусобицы (2 карты)***(Escarmouches/Skirmishes)*

+1 чёрный кубик.

**Война и Нападение норманнов***(Guerre et Attaque des Normands/War and Normans attack)*

+2 чёрных кубика.

Примечание: если все 8 нейтральных горожан уже находятся на игровом поле, то карты событий, которые добавляют их на поле, не оказывают эффекта.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



Кретьен де Труа

(Chrétien de Troyes)

Он создал легенду о Граале, заложив тем самым литературные основы современного рыцарского романа. Он нуждается в читателях и поэтому поощряет размещение горожан в основных зданиях.

- **1 ПО** игроку, у которого размещены суммарно **3 или 4 горожанина** в 3 основных зданиях (4 или 5 при игре вдвоём),
- **3 ПО** игроку, у которого размещены суммарно **5 или 6 горожан** в 3 основных зданиях (6 или 7 при игре вдвоём),
- **6 ПО** игроку, у которого размещены суммарно **7 или больше горожан** в 3 основных зданиях (8 или больше при игре вдвоём).



Урбан IV

(Urbain IV)

Будучи сыном сапожника из Труа, он в 1261 году стал Папой Римским, посвятив до этого годы службы собору. Он поощряет строителей собора.

- **1 ПО** игроку, у которого размещено **3 или 4 маркера** на строительстве собора (4 или 5 при игре вдвоём),
- **3 ПО** игроку, у которого размещено **5 или 6 маркеров** на строительстве собора (6 или 7 при игре вдвоём),
- **6 ПО** игроку, у которого размещено **7 или больше маркеров** на строительстве собора (8 или больше при игре вдвоём).



Тибо II

(Thibaut II)

Этот граф был главным организатором знаменитых шампанских ярмарок. Он поощряет накопление денег.

- **1 ПО** игроку, у которого **6-11 денье**.
- **3 ПО** игроку, у которого **12-17 денье**.
- **6 ПО** игроку, у которого **18 или больше денье**.



Гуго де Пейн

(Hugues de Payns)

Этот граф в 1118 году основал Орден тамплиеров. Он поощряет наиболее влиятельных игроков.

- 1 ПО игроку, у которого **5-9 очков влияния.**
- 3 ПО игроку, у которого **10-14 очков влияния.**
- 6 ПО игроку, у которого **15 или больше очков влияния.**



Флорентиец

(Le Florentin)

Доменико дель Барбьери, прозванный Флорентийцем, принимал участие в реконструкции города после пожара 1524 года. Он поощряет игроков, у которых много мастеров в городе.

- 1 ПО игроку, у которого **на картах действий** размещено **2 или 3 мастера,**
- 3 ПО игроку, у которого **на картах действий** размещено **4 или 5 мастеров,**
- 6 ПО игроку, у которого **на картах действий** размещено **6 или больше мастеров.**



Генрих I

(Henry I)

Он был посвящён императором в рыцари и вместе с Людовиком VII принимал участие во Втором крестовом походе. Он поощряет игроков, отличившихся в преодолении различных событий.

- 1 ПО игроку, собравшему **1 или 2 карты событий,**
- 3 ПО игроку, собравшему **3 или 4 карты событий,**
- 6 ПО игроку, собравшему **5 или больше карт событий.**

БОНУСНЫЕ КАРТЫ



Пекарь

(Boulangier/Baker)

Получите по 1 денье за каждый жёлтый кубик на городской площади (кубики, использованные для активации этой карты, не учитываются).



Пиршество

(Banquet/Banquet)

Получите по 1 ПО за каждый красный кубик в секторе городской площади с наибольшим количеством красных кубиков (этот сектор может принадлежать любому игроку, включая нейтрального). Кубики, использованные для активации этой карты, не учитываются.



Приор

(Prieur/Prior)

Используйте 1 белый кубик в качестве группы из 2 белых кубиков с тем же значением. С помощью этого действия вы не можете использовать больше 1 белого кубика. Если вы покупаете этот кубик у другого игрока, то вы платите ему 2 денье. Вы не можете добавлять дополнительные белые кубики к этой группе.



Сопrotивление

(Résistance/Resistance)

Когда открывается эта карта, вслед за ней нужно выложить ещё одну красную карту: выберите эту карту случайным образом среди карт событий, отложенных в коробку во время подготовки к игре. Вслед за второй красной картой нужно будет выложить жёлтую или белую карту события по обычным правилам. Во время розыгрыша этого события уберите последний выложенный маркер с каждой карты события на игровом поле (включая событие «Мародёры», но исключая саму карту «Сопrotивление»).

ВЫЗОВ КОРОЛЯ

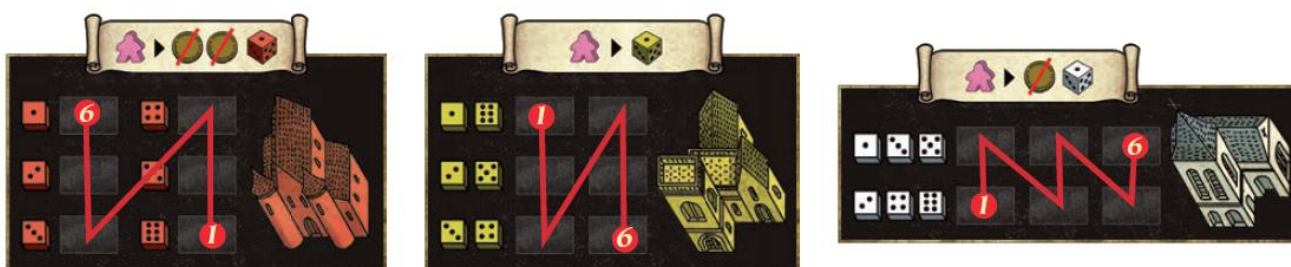
Правила для одиночной игры от Шади Торбу (Shadi Torbey)

В данном варианте правил игроку противостоит король (нейтральный игрок). Король играет без денег и очков влияния, но это не мешает ему претендовать на победу. Правила одиночного режима такие же, как и в обычной игре с 2 участниками, но с некоторыми исключениями, описанными ниже.

Стартовая расстановка

- Король использует горожан двух цветов. Серые горожане не используются.
- Бросьте 6 кубиков (2 красных, 2 жёлтых и 2 белых): цвет каждого из 3 кубиков с наибольшими выпавшими значениями укажет, в каком из трёх основных зданий король размещает своего горожанина. После этого игрок размещает 2 своих горожан. Король и игрок продолжают таким же образом по очереди размещать своих горожан до тех пор, пока все ячейки в трёх зданиях не будут заполнены (в итоге в зданиях должно оказаться 12 горожан короля и 6 горожан игрока).

Примечание: в случае выпадения одинаковых результатов на кубиках они выбираются в следующем порядке: сначала красный, потом жёлтый, потом белый. При этом сами значения на кубиках роли не играют: король начинает размещение своих горожан с более выгодных мест в каждом здании, как указано на рисунке ниже (наиболее выгодная позиция обозначена «1», наименее выгодная – «6»).



- Перемешайте 6 карт персонажей и выложите их на стол таким образом, чтобы каждая следующая карта лежала на предыдущей, но оставляла видимой её нижнюю часть. Карты будут разыгрываться в таком порядке, начиная с самой верхней (см. правила розыгрыша карт персонажей на стр. 37).



Игровой процесс

- Король и игрок ходят по очереди, сменяя друг друга в роли первого игрока. В первом раунде определите первого игрока случайным образом.
- События с негативным эффектом не действуют на короля.
- Все события, в результате которых на игровом поле появлялись горожане и маркеры нейтрального игрока, теперь относятся к королю (он размещает свои маркеры и своих горожан вместо нейтральных).
- Король раскладывает брошенные им кубики в порядке убывания выпавших значений и в порядке приоритета цветов (красный > жёлтый > белый), как показано в примере ниже.

Пример:



Сильнейший кубик находится вверху слева, слабейший – внизу справа.

- Во время устранения чёрных кубиков король использует свой сильнейший из оставшихся кубиков, чтобы убрать только один чёрный кубик с наибольшим значением. Оставшиеся чёрные кубики передаются игроку.
- Игровой процесс во время хода игрока не отличается от стандартного игрового процесса. Если игрок решает купить кубики у короля, то он выплачивает соответствующее количество денег в банк.
- В ход короля бросьте 2 чёрных кубика и сложите выпавшие на них значения, чтобы определить, какое действие совершит король (см. таблицу на стр. 36). Указанная цена – это количество кубиков, которые король тратит на это действие.

Важное замечание: Король всегда тратит свои сильнейшие кубики независимо от того, какой цвет и какие значения на кубиках требуются для выполнения какого-либо действия. Он продолжает делать ходы, пока не использует все свои кубики. Если цена действия превосходит количество оставшихся у короля кубиков, он всё равно выполняет это действие, используя все свои оставшиеся кубики.

Результат	Действие	Цена
2	Король получает 3 ПО	3 кубика (1 из них покупается у игрока) ¹
3	Король получает 2 ПО	2 кубика (1 из них покупается у игрока) ²
4	Король размещает 1 своего горожанина в основном здании ³	1 кубик
5	Король разыгрывает самое правое событие в очереди	X кубиков ⁴
6	Король размещает 1 своего мастера ⁵	1 кубик
7	Король размещает 2 своих маркера на строительной площадке собора ⁶	2 кубика
8	Король разыгрывает карту персонажа ⁷	0 кубиков
9	Король разыгрывает самое правое событие в очереди	X кубиков ⁴
10	Король размещает 1 своего горожанина в основном здании ³	1 кубик
11	Король получает 2 ПО	2 кубика (1 из них покупается у игрока) ²
12	Король получает 3 ПО	3 кубика (1 из них покупается у игрока) ¹

Примечания:

¹Король покупает лучший из оставшихся кубиков игрока за 6 денье. Если у игрока нет кубиков, то король использует свой собственный и ничего игроку не платит.

²Король покупает лучший из оставшихся кубиков игрока за 4 денье. Если у игрока нет кубиков, то король использует свой собственный и ничего игроку не платит.

³По цвету сильнейшего кубика короля определяется, в каком здании он размещает горожанина (красный – во дворце, жёлтый – в ратуше, белый – в церкви). Король всегда размещает своего горожанина таким образом, чтобы горожанин игрока покинул здание, если есть такая возможность. Если у короля есть несколько вариантов размещения, то он выбирает наиболее предпочтительное место, как и при стартовой расстановке (см. схему на стр. 34).

⁴Король тратит по одному кубику за каждую незанятую ячейку с символом флажка на карте события.

⁵Король ставит своего мастера в ячейку с наибольшим количеством ПО. В случае наличия ячеек с одинаковым количеством ПО он ставит мастера на ту из них, у которой меньше стоимость размещения. Если и в этом случае ничья, то она разрешается по приоритету цвета карты действия (в порядке убывания предпочтения: красная > жёлтая > белая).

⁶Король размещает свои маркеры на строительной площадке собора, занимая ячейки с наибольшими номерами в нижнем из рядов, в котором есть свободные ячейки. Если на строительной площадке собора не осталось свободных ячеек, то король вместо этого получает 2 ПО.

⁷Король и игрок сразу же получают ПО в соответствии с условием, указанным на верхней карте персонажа, после чего эта карта убирается из игры. Если в игре не осталось карт персонажей, то вместо этого король получает 1 ПО. Король не получает ПО за персонажей, поощряющих накопление монет и влияния.

Конец игры

Если остались разыгранные карты персонажей, то король и игрок получают ПО за выполнение условий каждой из них. Итоговый результат игрока получается после вычитания ПО короля из его собственных ПО.

-100 – 0: Ваше поражение не заслуживает никаких комментариев. Голову с плеч!

1 – 5: Сотрите с лица эту улыбку. Всё не так ужасно, но король всё ещё требует вашей головы.

6 – 10: Среднее исполнение, не более того.

11 – 15: Это было неплохо. Похоже, что вы делаете успехи.

16 – 20: Король обеспокоен вашими достижениями. Голову с плеч!

Больше 20: Поздравляем! Мастерское исполнение!

Изменения в эффектах карт:

- **«Сборщик налогов»:** получите по 2 денье за каждого горожанина короля в ратуше вместо 1.
- **«Десятина»:** возьмите до 3 жёлтых кубиков у короля. Вы по-прежнему не можете использовать больше 3 кубиков для одного действия.
- **«Странствующие строители»:** если на строительной площадке собора есть свободная ячейка, то король получает 1 ПО.
- **«Пиршество»:** кубики короля не учитываются при определении сектора с наибольшим количеством красных кубиков. Игрок получает ПО даже в том случае, если в секторе короля больше красных кубиков, чем у него.