



The Castles of Burgundy



Классическая стратегическая игра на застройку и торговлю

События развиваются в центральной Франции XV века, в герцогстве Бургундия. Вы - влиятельный герцог. Ваша цель - привести свои имения к процветанию путем стратегического расширения и торговли.

Бросайте кубики и удачно выбирайте стратегию, которая приведет вас к победе: торговля или фермерство, строительство или исследования...

В этой игре есть множество способов для получения победных очков.

Выбирайте стратегию разумно! Благодаря достаточному количеству различных герцогств, игра остается сложной даже для опытных игроков, так как все партии разные.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры.

Игроки берут на себя роль герцогов Бургундии XV века.

В течении пяти этапов игроки набирают победные очки за счет торговли, фермерства, строительства или научных исследований.

Игрок, который набрал наибольшее количество очков в конце игры, становится победителем.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

Базовая игра:

164 жетона территорий (шестиугольные):

- 7 x 8 зданий (40 бежевых, 16 черных)
- 7 x 4 животных (20 светло-зеленых, 8 черных)
- 26 монастырей (20 желтых, 6 черных)
- 16 замков (14 темно-зеленых, 2 черных)
- 12 рудников (10 серых, 2 черных)
- 26 кораблей (20 синих, 6 черных)

42 жетона товаров (квадратные, по 7 каждого цвета)

24 серебряные монеты

26 жетонов рабочих

12 жетонов достижений (1 малый и 1 большой по 6 цветов)

4 жетона победных очков (номиналом 100/200 для каждого из 4 игроков)

8 фишек игрока (по 2 каждого цвета)

9 кубиков (по 2 для каждого игрока, плюс 1

белый)

1 игровое поле (двухстороннее)

16 планшетов игроков (по четыре №1 и №2 и по одному №3-10)

4 планшета-памятки

Дополнения:

4 дополнительных жетона территорий

6 доп. планшетов (№11a-11f): "Сторожевая башня"

9 доп. жетонов территорий: "Белые замки" (включ. жетон монастыря № 29)

5 доп. жетонов территорий: "Постоялый двор"

12 доп. планшетов: "Торговые пути"

2 x 4 дополнительных планшета игроков (№12a1 i №12a2 + №12b1 i №12b2): "Командная игра"

2 доп. планшета (№13a + №13b): "Одиночная игра"

18 жетонов: "Щиты"

Если Вы читаете эти правила впервые, мы рекомендуем игнорировать жирный текст на полях каждой страницы. Этот текст для быстрого ознакомления с правилами игры после длительного перерыва.

Подготовка К Игре

Положите игровое поле на середину стола.

Сторона для 4 игроков содержит:

"Таблица победных очков"

5 "Этапы игры" (А-Е)

5 "Игровые раунды"

6 "Склад" (1-6), с местом для жетонов товаров и 4 цветными участками для жетонов территорий

1 "Черный рынок"

1 "Мостик" (трек очередности хода)

6 участков для жетонов достижений

1 трек победных очков (0-100)



На обратной стороне изображено игровое поле для игры вдвоем или втроем. Единственное отличие - количество изображенных на игровом поле участков для жетонов территорий и черного рынка (смотри стр. 11).

Поместите 24 серебряные монеты, 26 жетонов рабочих и белый кубик рядом с игровым полем.

Разделите 164 жетона территорий по цвету и положите их изображением вниз рядом с игровым полем.

Перемешайте 42 жетона товаров (изображением вниз). Разделите их на 5 стопок, каждая из которых содержит 5 жетонов. Поместите по 1 стопке на каждое из 5 мест на счетчике этапов, обозначенное буквами от А до Е на игровом поле, изображением вниз. Отложите остальные 17 жетонов в стопку изображением вниз рядом с игровым полем.

Разместите 12 жетонов достижений на соответствующие участки на игровом поле (большие жетоны на маленькие).

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- планшет игрока №1 или №2 (все игроки начинают с одинаковым планшетом игрока); дополнительную информацию о планшетах №3-10, смотри стр. 16); положите его перед собой;
- 1 замок (темно-зеленый жетон территории); поместите его на участок соответственного цвета в центре вашего планшета №1 (или №2);
- 3 случайные жетона товаров из 17 жетонов, что остались; положите их изображением вверх в правом нижнем углу вашего планшета на соответствующие участки. Складывайте жетоны товаров одного цвета в стопку. (Остальные жетоны товаров, что остались, отложите в коробку, они больше не понадобятся в этой игре);
- 1 планшет-памятка; разместите его рядом с нижним краем вашего планшета игрока;
- 2 кубика одного цвета на ваш выбор;
- 2 фишки игрока; поместите одну фишку в начало трека победных очков(0/100), другую на "Мостик"(смотри стр. 3);
- 1 серебряная монета; поместите ее на соответствующий участок в правый верхний угол вашего планшета;
- 1 жетон победных очков(100/200). Положите его рядом с вашим планшетом.

Положите 24 серебряные монеты, 26 жетонов рабочих, 164 шестиугольных жетонов (рассортированных по цвету) и белый кубик рядом с игровым полем.

Поместите 5 x 5 стопок жетонов товаров изображением вниз на счетчик этапов А-Е

Поместите 2 x 6 жетонов бонусов на соответствующие места на игровом поле

Каждый игрок получает:

- 1 планшет игрока
- 1 жетон замка
- 3 случайные жетона товаров
- 2 кубика, выбранного цвета
- 1 фишка игрока (победные очки)
- 1 фишка игрока (очередности хода)
- 1 жетон победных очков (100/200)
- 1 серебряная монета
- 1-4 жетона рабочих (от 1-го до 4-го игрока соответственно)

Начиная с первого игрока (избирается случайным образом), по часовой стрелке, все участники игры по очереди берут себе жетоны рабочих. Первый игрок берет 1 жетон, второй - два, третий - три, четвертый - четыре и кладут эти жетоны на соответствующий участок на своем игровом планшете (правый верхний угол).

Теперь все игроки размещают по 1 своей фишке (друг на друга) в начале трека очередности хода ("Мостик") на игровом поле таким образом, чтобы фишка первого игрока была сверху, а последнего снизу.

Первый игрок получает белый кубик.

Определите первого игрока и распределите от 1 до 4 рабочих по часовой стрелке

Поместите фишки игроков на Мостик (трек очередности хода)

Первый игрок получает белый кубик

ПЛАНШЕТ ИГРОКА (ГЕРЦОГСТВО)

Место для хранения кубиков



Место для серебряных монет

Место для жетонов рабочих

Город (размер: 3)

Река (размер: 3)

Пастбище (размер: 1)

3 места для хранения жетонов товаров

Место хранения проданных товаров

Место для хранения жетонов территорий (личное хранилище)

Номер герцогства (игра содержит по 4 планшета №1 и №2, и по 1 планшету №3-10)

Ваш планшет состоит из 37 шестиугольных участков, объединенных по цветам (например, пастбище(светло-зеленый), река(синий), город(бежевый) и т. д.)

Ход Игры

(4 игрока)

Игра состоит из 5 этапов, обозначенных буквами от А до Е. Каждый этап состоит из 5 раундов.

ПЕРЕД КАЖДЫМ ЭТАПОМ

В начале *каждого* этапа сделайте следующее:

- переместите все неиспользованные жетоны территорий с игрового поля в коробку. (Пропустите этот шаг в начале этапа А)
(Внимание: не забирайте жетоны товаров со складов!);
- поочередно заполняйте участки на игровом поле жетонами территорий соответствующего цвета, выбранными случайным образом, изображением вниз. Переверните их изображением вверх;
- заполните черный рынок жетонами территорий черного цвета, выбрав их случайным образом;
- возьмите стопку из 5 жетонов товаров текущего этапа и поместите их изображением вверх на 5 участков счетчика раундов.



Ход Игры

В начале каждого этапа:

- переместите все неиспользованные жетоны территорий с поля в коробку (кроме этапа А)
- не убирайте жетоны товаров со складов
- возобновите жетоны территорий из запаса на игровом поле
- выложите жетоны товаров на 5 раундов

ПЯТЬ ИГРОВЫХ РАУНДОВ

После подготовки к новому этапу, вы играете 5 раундов. Каждый раунд играется одинаково:

Сначала каждый игрок бросает свои 2 кубика. Первый игрок также бросает белый кубик. Кубики должны быть в поле зрения игроков.

Примечание: бросание всех кубиков одновременно позволяет игрокам планировать свой ход.

Первый игрок начинает раунд. Сначала он берет со счетчика раундов первый жетон товара и кладет его изображением вверх на склад, что соответствует значению белого кубика. *Белый* кубик больше не используется в этом раунде. Первый игрок не может использовать его для действия во время своего хода (и значение белого кубика не может быть изменено с помощью жетонов рабочих).

Далее первый игрок выполняет свои действия. После этого - *ход переходит к следующему игроку в порядке очереди, согласно фишек игроков на "Мостике"* (ближе к центру города и сверху вниз).

Когда все игроки закончили свои ходы, начинается следующий раунд.

Поскольку вы начинаете каждый этап с 5 жетонами товаров на счетчике раундов, и каждый раунд 1 жетон товара помещается на склад, вы всегда можете увидеть, в каком раунде находитесь и сколько раундов еще осталось на данном этапе, в игре.

ХОД ИГРОКА

Во время своего хода игрок может выполнить два действия, по одному на каждый кубик. Использованные кубики помещаются на портрет герцога (верхний левый угол планшета).

Жетоны рабочих:

Жетоны рабочих могут быть использованы в любой момент хода для изменения значения вашего кубика. Чтобы воспользоваться рабочим, верните его в запас. Каждый рабочий увеличивает или уменьшает значение кубика на 1. Значение 1 меняется на 6 и наоборот. Можно использовать несколько жетонов рабочих одновременно.

Пример: используя 2 рабочих, Анна меняет значение кубика с 2 на 6 и тогда берет жетон территории с участка со значением 6.



ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Один кубик - одно действие. Каждое из ваших 2-х действий во время хода можно выполнить в любом порядке (можно выполнять одно и то же действие дважды).



☞ Действие "Взять жетон территории с игрового поля"

Значение на кубиках указывают с какого склада вы можете взять *один жетон территорий* на ваш выбор. Выбранный шестиугольный жетон поместите на *пустой* участок личного хранилища для хранения (левый нижний угол на планшете). Ни в коем случае не выкладывайте этот жетон сразу на шестиугольный участок в вашем герцогстве! Если у вас нет пустого участка в личном хранилище, вы должны сначала освободить его, сбросив жетон территории (положите его назад в коробку). *Обычно это плохая идея и ее следует избегать.*

ПЯТЬ РАУНДОВ

Все игроки бросают кубики одновременно

Первый игрок выкладывает жетон товара со счетчика раундов, соответственно со значением белого кубика



Каждый игрок выполняет 2 действия (по 1 на каждый кубик)

Используйте жетоны рабочих, чтобы менять результат кубика (добавьте или вычтите по 1 за каждый жетон рабочего. Меняйте 1 на 6 и наоборот)

☞ Взять жетон территории с игрового поля

Значение на кубике показывает с какого склада выбрать жетон территории; положите этот жетон на пустой участок в личном хранилище (левый нижний угол на планшете)

☞ Действие "Выложить жетон территории в свое герцогство"



Выберите *один жетон территории* в вашем хранилище (внизу слева) и поместите его на пустой шестиугольный участок в вашем герцогстве, что соответствует значению на вашем кубике и цвету выбранного вами жетона. Вы можете выложить жетон только рядом с другим жетоном территории. Цвет жетона всегда должен соответствовать цвету участка.

Когда вы делаете это действие впервые, вам необходимо разместить жетон территории на участке рядом с вашим замком.

В зависимости от того, на какую территорию будет помещен жетон, произойдет *следующее*:

Монастырь (желтый): В игре 26 разных жетонов монастырей. Их преимущества подробно описаны на *стр. 9-11*.

Корабль (синий): Каждый раз, когда вы размещаете корабль в вашем герцогстве, *сразу* происходят 2 вещи:

1. Выберите *любой* склад на игровом поле и заберите *все* жетоны товаров с этого склада себе, и положите их на места для хранения товаров на вашем планшете (правый нижний угол).

Важно: вы можете выбрать жетоны товаров с любого склада! Вам не нужно выбирать именно тот склад, что соответствует значению кубика, который вы использовали для размещения корабля.

Игроки могут хранить до *трех* разных типов(цветов) товаров. Жетоны одного цвета выкладываются *друг на друга*. Жетоны разного цвета выкладываются на разные места для хранения. Если, из-зи этого ограничения игрок не может разместить жетон товара на одном из своих хранилищ, тогда этот товар остается на складе.

Пример: Карла разместила корабль. Она берет со склада жетоны товаров: 1 бирюзовый (выкладывая его сверху своего бирюзового жетона товара), еще 1 жетон товара(розовый или коричневый), который она размещает на единственное пустое место для хранения, третий товар остается на складе, так как для него нет места для хранения.

2. Переместите свою фишку игрока вперед на следующий участок "Мостика"(трека очередности хода) к центру игрового поля. Если это место уже занято, положите свою фишку *сверху* остальных фишек. Если теперь вы первый игрок, то со следующего раунда вы получаете кубик белого цвета.

Замок (темно-зеленый): Каждый раз, выкладывая жетон замка на участок герцогства, вы *сразу* выполняете дополнительное действие, считая, что у вас есть дополнительный кубик с любым значением *на ваш выбор*. Например, вы можете разместить еще один жетон территории согласно правилам, взять 2 рабочих и т.д.

Рудник (серый): За исключением нескольких жетонов монастырей, рудник - единственный жетон, который *не имеет никакого действия* при его размещении на территории герцогства. В *конце каждого этапа* вы получаете одну серебряную монету из запаса за каждый рудник в вашем герцогстве.

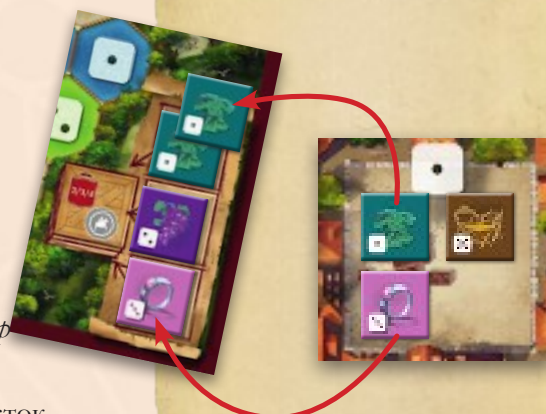
☞ Выложить жетон территории

Выложите жетон территории на участок, соответствующий цвету жетона и значению кубика, рядом с другим жетоном

Монастырь
(желтый):
см. стр. 9-11



Корабль (синий):
1. Игрок берет *все, какие может, жетоны товаров с любого склада на выбор* и размещает их в хранилище



2. Игрок двигается вперед по Мостике на одно деление

Замок (темно-зеленый):
позволяет сразу выполнить дополнительное действие



Рудник (серый):
В конце каждого этапа приносит 1 серебряную монету



Животные (светло-зеленый): Каждый раз, выкладывая жетон животных на территорию своего герцогства, вы сразу получаете победные очки. Количество победных очков равно количеству изображенных животных на выложенном жетоне.

Кроме того, если у вас есть хоть один выложенный жетон с изображением такого же животного на этом пастбище (*непрерывное* поле из светло-зеленых участков), вы также получаете победные очки за этих животных (*смотри пример ниже*).

Примечание: Жетоны с одинаковыми животными необязательно должны быть соседними, достаточно, чтобы они были расположены на одном пастбище. Вы не получаете победные очки за одинаковых животных, размещенных на *разных* пастбищах.

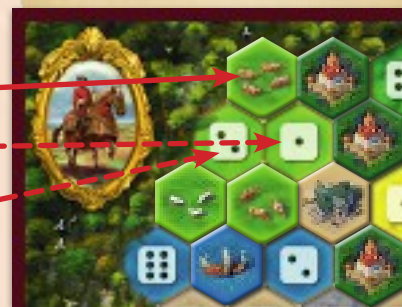
Пример: Бен выкладывает жетон с 4 коровами вверху своего пастбища. Он получает $4+3=7$ победных очков. Если позже в игре он выложит еще один жетон с 4 коровами, тогда получит $4+4+3=11$ победных очков. Если Бен выложит жетон с 2 овцами, он получит $2+3=5$ победных очков.



Животные (светло-зеленый):
Победные очки по количеству изображенных животных на жетоне



При расширении стада, добавьте победные очки за ранее размещенные животные того же типа на том же пастбище



Здания (бежевый):

Каждый раз, выкладывая жетон здания на участок своего герцогства, вы сразу — и *только один раз* — можете выполнить эффект этого здания, который показано символами на планшете-памятке.



Здания (бежевый):
Разные эффекты

Важно: Каждый из восьми типов зданий может быть построен только один раз в городе (*сплошная* зона бежевого цвета). В зависимости от герцогства, может быть 2-6 городов разного размера (1-8 участков).



Например, герцогство №1 имеет 4 города: один размером в 1 участок и один размером 5, плюс 2 городка размером 3.

Только одно здание одного типа в одном городе!

ЗДАНИЯ

Рынок

Поместив Рынок на территорию своего герцогства, вы можете сразу взять *один* жетон корабля (синий) *или* животного (светло-зеленый) с игрового поля (кроме территорий черного рынка) и разместить его на пустое место в личном хранилище (левый нижний угол планшета).

Столярная Мастерская

Поместив Столярную мастерскую на участок своего герцогства, вы можете сразу взять бежевый жетон здания с игрового поля (кроме территории черного рынка) и разместить его на пустое место в личном хранилище (левый нижний угол планшета).

Церковь

Поместив Церковь на участок своего герцогства, вы можете сразу взять *один* жетон рудника (серый), *или* монастыря (желтый), *или* замка (темно-зеленый) с игрового поля (кроме территории черного рынка) и разместить его на пустое место в личном хранилище (левый нижний угол планшета).

Рынок

Игрок берет жетон животного или корабля с игрового поля на свой выбор



Столярная Мастерская

Игрок берет любое здание на свой выбор с игрового поля



Церковь

Игрок берет рудник, или монастырь, или замок с игрового поля на свой выбор



Склад

Поместив Склад на участок своего герцогства, вы можете сразу (без использования кубика!) продать один с типов товара с вашего личного хранилища (нижний правый угол) по аналогии к выполнению действия “Продать товар” (смотри стр. 9).

Пансион

Поместив Пансион на участок своего герцогства, вы можете сразу взять 4 жетона рабочих из запаса.

Кстати, если внимательно присмотреться к изображениям зданий, вы увидите, что на них изображено их эффекты. Например, Церковь показывает три цвета: серый, желтый и темно-зеленый; Банк - две башни с серебряными крышами; Замок нарисован в форме кубика.

Банк

Поместив Банк на участок своего герцогства, вы можете сразу взять 2 серебряные монеты с запаса.

Ратуша

Поместив Ратушу на участок своего герцогства, вы можете сразу поместить любой жетон территории из своего хранилища на участок в вашем герцогстве (после выкладывания этого жетона, срабатывает его эффект, как обычно).

Караульная Башня

Поместив Караульную башню на участок своего герцогства, вы сразу получаете 4 победных очка.

Следующее касается *каждого* здания, которое вы выкладываете на участок своего герцогства:

- Эффект здания активируется ее размещением. Вам не нужно дополнительный кубик или действие!
- Если игрок не может воспользоваться эффектом здания сразу (например, если игрок выкладывает рынок, но на игровом поле нет светло-зеленого или синего жетонов), он все равно может выложить это здание, но не сможет воспользоваться его эффектом.
- Жетоны рабочих и серебряные монеты не ограничены в количестве. Если у вас они закончились, пожалуйста, найдите им замену.

Дополнительные правила размещения жетонов территорий:

- Когда вы берете жетон территории с игрового поля, вы сразу должны разместить его в личном хранилище (нижний левый угол). Это также касается случаев, когда вторым действием вы сразу выкладываете его на участок своего герцогства.
- Любой жетон территории, расположенный на участке вашего герцогства, не может быть перемещен на другой участок герцогства, изъят из герцогства или заменен на другой жетон.

Склад

Игрок продает товар одного цвета на свой выбор

Пансион

Игрок берет 4 жетона рабочих

Банк

Игрок берет 2 серебряные монеты

Ратуша

Игрок размещает дополнительный жетон территории в своем герцогстве

Караульная башня
Игрок получает 4 победных очка

Эффекты зданий не нуждаются в дополнительном действии или кубике

Никогда не кладите жетон территории с игрового поля сразу в свое герцогство

Выложенные жетоны территорий не могут быть удалены с вашего герцогства

- Каждый раз, когда игрок выкладывает жетон территории на последний свободный участок одного цвета, он считается *достроенным*, и игрок получает победные очки следующим образом:

1. В зависимости от размера территории (1-8 участков), вы получаете 1-36 победных очков и сразу перемещаете свою фишку вперед по треке победных очков.

2. Кроме того, вы получаете от 10 до 2 победных очков, в зависимости от действующего этапа игры (10 победных очков на этапе А и 2 на последнем этапе Е).

- Первый игрок, который закроет *все участки одного цвета* в своем герцогстве (*например, разместив свой 3-й рудник, или 6-й монастырь*) сразу получает *большой жетон достижений* с игрового поля (5 победных очков при игре на 2-х, 6 при игре на 3-х и 7 при игре на 4-х).

Игрок, который закрывает все участки одного цвета вторым, получает *маленький жетон достижений* (2-4 победных очка, в зависимости от количества игроков в игре). Третий и четвертый игроки, что закрывают все участки того же цвета, что и первый и второй, не получают победных очков.

Примечание: После пересечения отметки 100 на треке победных очков, сразу выложите туда (на герб) свой жетон победных очков(100/200), стороной с отметкой 100 вверх.

Переверните эту фишку, когда пересечете этот герб второй раз, набрав более 200 победных очков.



➡ Действие "Продать товар"

Другой возможный вариант использования вашего кубика это продажа стопки товаров *одного типа* из вашего хранилища товаров. Значение кубика показывает какой тип(цвет) можно продать. Чтобы продать товар, положите *все* жетоны товара этого цвета *изображением вниз* на место для хранения проданных товаров на вашем планшете. Вы получаете:

- одну серебряную монету из запаса, независимо от того сколько жетонов вы продали (перевернули изображением вниз);
- 2/3/4 победных очка *за каждый* проданный жетон товара (в зависимости от количества игроков(2-4)).

Примечание! При выполнении этого действия вы всегда обязаны продавать все жетоны этого типа(цвета), даже если вы хотите оставить несколько из них.



➡ Действие "Взять 2 жетона рабочих"

Вы можете использовать *любой* ваш кубик (значение неважно), и взять *два* жетона рабочих из запаса.

Черный рынок

В течении своего хода, *дополнительным* действием, вы можете купить один жетон на ваш выбор из черного рынка, который расположен в центре игрового поля. Это можно сделать *в любое время* в течении вашего хода, то есть до, в течении, между или после двух действий кубика.

Чтобы купить жетон территории с черного рынка, необходимо заплатить 2 серебряные монеты и разместить этот жетон на пустое место в личном хранилище (левый нижний угол планшета).

Завершенное поле одного цвета оценивается дважды:

- 1.) В зависимости от размера(1-8 участков): 1-36 победных очков

- 2.) В зависимости от этапа игры (А-Е): 10-2 победных очков



Игрок, который первый закрывает все участки одного цвета, получает большой жетон достижений: +5/6/7 п.о.

Второй игрок получает малый жетон достижений: +2/3/4 п.о.



➡ Продать товар

Значение кубика определяет тип товара для продажи: все товары этого типа должны быть проданы (положите их изображением вниз на соответственный участок):

- + 1 серебряная монета (в целом)
- + 2/3/4 п.о. за жетон(2/3/4 игрока)

➡ Взять 2 жетона рабочих

Независимо от значения кубика, возьмите 2 жетона рабочих с запаса

Один раз за ход, игрок может купить один жетон территории с черного рынка за 2 серебряные монеты

Конец этапа

Каждый этап заканчивается после 5 раундов. Игроки получают 1 серебряную монету за каждый рудник, размещенный на личном планшете. Также срабатывает эффект нескольких жетонов монастыря. После этого начинается следующий этап (смотри стр. 3).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после завершения пятого раунда в этапе Е. Начинается финальный подсчет победных очков, и каждый игрок получает дополнительные победные очки за неиспользованные ресурсы, что у него остались:

- за каждый жетон непроданного товара: 1 победное очко;
- за каждую серебряную монету: 1 победное очко;
- за каждые два жетона рабочих: 1 победное очко;
- за каждый жетон монастыря с победными очками (смотри стр. 9-11)
(Внимание: Жетоны монастырей в вашем хранилище не учитываются!)

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает. В случае ничьи, игрок, имеющий больше пустых шестиугольных участков в своем герцогстве, побеждает. Если все еще присутствует ничья, игрок, находящийся позади на мостике, становится победителем.

ЖЕТОНЫ МОНАСТЫРЕЙ

В игре есть 26 различных желтых жетонов. Многие из них имеют постоянный эффект, который меняет правила игры после выкладывания на территорию герцогства. Другие не имеют никакого эффекта до конца игры.

- 1) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы можете выкладывать жетоны зданий одного типа в один город, игнорируя ограничения.
- 2) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, в конце этапа вы получаете +1 жетон рабочего за каждый ваш рудник, выложенный в вашем герцогстве.
- 3) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы получаете 2 серебряные монеты вместо 1, каждый раз когда продаете товар (при выполнении действия кубика или выкладывании здания "Склад").
- 4) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, продавая товар (при выполнении действия кубика или выкладывании здания "Склад"), вы получаете дополнительно 1 жетон рабочего.
- 5) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, размещая жетон корабля, вы берете жетоны товаров не с одного склада, а из двух соседних.
- 6) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы можете использовать *жетоны рабочих* вместо серебряных монет (в любой комбинации), чтобы купить жетон территории с игрового поля (можно выбирать из *всех* складов, не только с черного рынка). Вы можете купить только *один* жетон территории в раунд. Считается действием покупки с черного рынка.

Каждый этап заканчивается после 5 раундов: все игроки с рудниками получают серебряные монеты

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце этапа Е (25 раундов / 50 действий кубиков)

Подсчет очков:

- 1 непроданный товар: 1 п.о.
- 1 серебряная монета: 1 п.о.
- 2 жетона рабочих: 1 п.о.
- желтые жетоны: см. стр. 9-11

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает

Жетоны Монастырей



7) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая жетон животного на территорию герцогства, вы получаете на 1 победное очко больше за каждый жетон животного (но не за каждое изображение животного!) этого же типа(цвета) на пастбище.

Пример: Бен выкладывает жетон с 3 овцами на пастбище, которое уже содержит жетон с 4 овцами: он получает $(3+1)+(4+1)=9$ победных очков. В дальнейшем, если он положит жетон с 2 поросятами, он получит лишь 3 победных очка.

8) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, используя рабочего для смены значения кубика, вы можете добавлять или отнимать 2 вместо 1.

Пример: чтобы изменить 3 на 6, Карле необходимо лишь 2 рабочих вместо 3.

9) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая жетон здания в вашем герцогстве, вы можете изменить значение вашего кубика на 1 (аналогично к использованию рабочего).

10) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая жетон корабля или животного в вашем герцогстве, вы можете изменить значение вашего кубика на 1 (аналогично к использованию рабочего).

11) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая жетон замка, рудника, или монастыря в вашем герцогстве, вы можете изменить значение вашего кубика на 1 (аналогично к использованию рабочего).

12) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выбирая жетон территории с игрового поля, вы можете изменить значение вашего кубика на 1 (аналогично к использованию рабочего).

13) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выполняя действие "Взять 2 жетона рабочих" вы получаете дополнительно 1 серебряную монету.

Примечание: Этот и следующий жетон не действуют при выкладывании Пансиона.

14) Если этот жетон находится в вашем герцогстве, каждый раз, выполняя действие "Взять 2 жетона рабочих", вы получаете 4 рабочих, вместо 2.

15) В конце игры, если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы получаете по 2 победных очка за каждый тип(цвет) проданного товара. Непроданные товары игнорируются.

Примечание: вы можете просматривать свои проданные товары в любой момент игры.

Пример: Дарио продал следующие товары: 4 красные, 3 фиолетовые, 3 розовые и 1 оранжевый. Суммарно у него 4 различных типа. Он получает $4 \times 2 = 8$ победных очков.

16-23 и 29) В конце игры, если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы получаете по 4 победных очка за соответствующий тип здания, который выложен в вашем герцогстве.

Пример: Бен выложил желтые жетоны №17 (Караульная башня) и №22 (Банк) в своем герцогстве, а также 2 жетона Караульная башня и 4 жетона Банк. Он получает $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ победных очка.



24) В конце игры, если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы получаете по 4 победных очка за каждый *вид* животного в вашем герцогстве.

Пример: У Анны в герцогстве есть 3 жетона овец, 1 жетон коров и 1 жетон поросят. В конце игры она получает $3 \times 4 = 12$ победных очков.

25) В конце игры, если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы получаете по 1 победному очку за каждый *проданный* жетон товара. Непроданные товары игнорируются.

Пример: Если Дарио разместил бы еще и этот жетон, он получил бы еще 11 победных очков (смотри пример к жетону №15 стр. 10).

26) В конце игры, если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы получаете по 3 победных очка за каждый жетон достижений (не имеет значения большой он или маленький).

Для игры вдвоем или втроем

... переверните игровое поле. Для игры втроем вы используете все участки на игровом поле с этой стороны. Для игры вдвоем вы используете все участки на игровом поле с этой стороны, кроме участков с отметкой "3".



Дополнения

4 дополнительных жетона территории: перед началом игры, они докладываются к жетонам соответствующего цвета (черного или желтого).

Мост (монастырь/желтый №27)

Если этот жетон находится в вашем герцогстве, ваша фишка на Мостике всегда размещается сверху над другими фишками (если на одном участке Мостика больше одной фишки). Действует каждый раз, когда любой игрок движется по Мостику.

Рабочие (монастырь/желтый №28)

Если этот жетон находится в вашем герцогстве, вы можете купить по 2 жетона рабочих за 1 монету. Не является действием.

Подъемный кран (здание/черный)

Поместив этот жетон в своем герцогстве, вы можете сразу выполнить эффект любого здания (бежевый цвет) на ваш выбор.

Например: вы можете продать товар (Склад), или взять 2 серебряные монеты (Банк)..

При подсчете очков этот жетон будет любым одним зданием на ваш выбор для жетонов монастыря (16-23 и 29). Может отличаться от здания, которое вы выбрали раньше, для использования эффекта.

Гуси (животные/черный)

Поместив этот жетон в своем герцогстве, вы сразу получаете 2 победных очка плюс победные очки за один из видов животных на этом же пастбище на ваш выбор. Приносит дополнительно 2 победных очка каждый раз, когда вы выкладываете жетон животного на пастбище, на котором есть гуси. Есть дополнительным видом животных для жетона монастыря №24.

Пример: Карла выкладывает жетон гусей на пастбище, где уже есть жетоны животных по 2 и 3 коровы. Карла получает $2+2+3=7$ победных очков. Во время своего следующего хода она выкладывает жетон животных с 4 поросятами на это же пастбище; она получает $4+2=6$ победных очков.



Важно: при игре втроем, темно-зеленый участок в складе 6 особенный: на этапах А, С и Е, выкладывается жетон замка (темно-зеленый). Однако на этапах В и D, выкладывается жетон рудника (серый)!



"Сторожевая башня"

Каждый игрок получает одно из герцогств под №11a-11f. Они имеют следующие отличия от обычных герцогств:

Когда вы соединяете 2 сторожевые башни в своем герцогстве с помощью жетонов территорий, вы получаете победные очки соответственно к текущему этапу (то есть 10, 8, 6, 4 или 2).

Если вы присоединитесь к третьей сторожевой башне, вы снова получаете победные очки соответственно к текущему этапу игры, а также получаете большое достижение (5, 6, или 7 победных очков для 2-4 игроков). Следующий игрок, что соединяет все три сторожевые башни, получает маленькое достижение (2, 3, или 4 победных очка).



"Белые Замки"

В начале игры 9 жетонов смешиваются с жетонами соответствующих цветов (6 жетонов зданий, 1 жетон монастыря и 2 жетона с черного рынка).

Когда вы размещаете "белый замок" в своем герцогстве, сразу выполните дополнительное действие, используя значение белого кубика. Можно изменять значение этого кубика с помощью рабочих. (Во избежание путаницы физически не переворачивайте этот кубик).

"Постоялый двор"

На каждом этапе размещайте по одному жетону Постоялого двора возле черного рынка. Постоялый двор остается на игровом поле в конце каждого этапа. Если в начале этапа возле черного рынка уже есть такой жетон, разместите новый жетон сверху.

Как и любой жетон с черного рынка, Постоялый двор можно купить за 2 серебряные монеты и разместить его в личном хранилище.

Его можно выложить на любой пустой участок в вашем герцогстве (согласно с правилами выкладывания жетона территории). Однако, вы можете разместить только один жетон Постоялого двора на участке каждого цвета!

Постоялый двор не имеет никакого действия, его основная функция - закрыть пустой участок.

Важно: выложив Постоялый двор в своем герцогстве, вы увеличиваете размер территории одного цвета на 1, но не больше 8.

"Торговые пути"

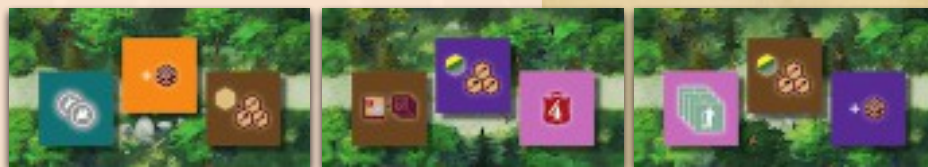
Каждый игрок получает несколько планшетов Торгового пути, выбранных случайно (для игры на 4-х, каждый игрок получает по 3 планшета, на 3-х - по 4, на 2-х - по 5).

Каждый планшет имеет 3 участка. Разместите полученные планшеты в любом порядке над вашим

герцогством так, чтобы сформировать Торговый путь.

Каждый раз, когда вы продаете товар, вместо того, чтобы разместить эти жетоны на место проданных товаров, размещайте их по очереди слева направо на местах вашего Торгового пути. Если цвета совпадают, вы сразу получаете соответственный бонус. Когда путь будет заполнен, верните жетоны товаров на соответственный участок проданных товаров в вашем герцогстве.

Жетоны товаров на Торговом пути учитываются при подсчете очков за монастыри №15 и №25.



Пример: Когда вы выкладываете Постоялый двор на поле одного цвета размером 4, оно увеличивается до размера 5 и приносит 15 победных очков вместо 10.

Командная Игра

Поделитесь на команды по 2 игрока. Участники одной команды садятся рядом. Случайно выберите очередность хода. А - первая команда, В - вторая команда. А1, В1 - первые игроки соответствующей команды, А2, В2 - вторые. Действуют все правила базовой игры, за исключением следующих изменений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздел, что начинается с "каждый игрок получает" в правилах базовой игры, изменен на:

Каждая команда получает:

- **командный**

планшет, состоит

с 2 планшетов

(12a1 + 12a2) *(После нескольких партий, можете попробовать командный планшет 12b);*

- **замок**, разместите

его в центре

вашего командного

планшета на темно-

зеленый участок со значением "1". *(На стороне 12b, каждая команда выбирает темно-зеленый участок со значением "1" или "6");*

- **три случайные жетона товаров**, разместите их на соответствующих местах на планшете согласно базовым правилам;

- **3 жетона рабочих** (для команды А) и **5 жетонов рабочих** (для команды В), и по **2 серебряные монеты** каждой команде; разместите их на командном планшете. Кроме того, каждый игрок получает **2 кубика**, **2 фишки игрока** и **жетон победных очков** своего цвета. Они используются, как в базовой игре, отдельными игроками. В первом раунде расставьте фишки игроков в начале Мостика (трек очередности хода) следующим образом: А1, В1, А2, В2. Все последующие раунды игроки ходят в порядке очереди на Мостике согласно правилам базовой игры.



ХОД ИГРЫ

Используйте правила базовой игры, за исключением того, что каждый игрок в команде имеет только 2 личных места для хранения жетонов территорий и 2 общих места для хранения жетонов территорий команды (внизу, в центре планшета команды).

Все ресурсы, кроме жетонов территорий в личных хранилищах, являются общими (жетоны рабочих, серебряные монеты, жетоны товаров и жетоны территорий в общем хранилище на планшете команды) и могут использоваться любым игроком команды.

Вы не можете использовать кубики игрока вашей команды или жетоны территории с его личного хранилища. Жетоны территории нельзя перемещать с одного хранилища в другой.

Примечание:

- Кроме личных мест для хранения, участники команды могут взаимодействовать с любой половиной командного планшета, а не только со своей.

- Поскольку один игрок может разместить более 6 кораблей, если ваша фишка расположена на последнем участке Мостика, и вы выкладываете жетон корабля, переместите свою фишку сверху над другими.

КОНЕЦ ИГРЫ

Добавьте победные очки двух участников команды. Команда с наибольшим количеством победных очков побеждает. В случае ничьи, команда с наибольшим количеством пустых шестиугольных участков в герцогстве побеждает.

(Отдельная благодарность Matthias Nagy с "Frosted Games" за идею и реализацию этого дополнения)

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Применяются все правила базовой игры, кроме следующих уточнений и дополнений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы начинаете игру с 1 серебряной монетой, 2 жетонами рабочих и 3 случайными жетонами товаров (разместите их возле вашего планшета игрока). Возьмите жетон замка и разместите его на любом участке соответствующего цвета в вашем герцогстве (*сторона 13a для начинающих, сторона 13b для опытных игроков*). В игре для одного вы можете хранить любое количество типов(цветов) товаров.

Возьмите фишки и кубики, выбранного вами цвета, и белый кубик. Выложите одну фишку в начало трека победных очков, а другую в качестве "целевого маркера победных очков" на отметке 50 трека победных очков. Дальнейшую раскладку игры выполняйте как для игры вдвоем.

ХОД ИГРЫ

Вы играете 5 этапов по 5 раундов. В начале каждого раунда бросайте все 3 кубика:

1. Положите жетон товара со счетчика раундов на склад со значением *белого кубика*.
2. Затем уберите с игры жетон территории из этого склада следующим образом (игровое поле, повернутое лицом к вам): если это склад 2, 3, 5 или 6, то убираете верхний жетон, что есть в составе, если это склад 1 или 4, то левый жетон, что там есть. Если склад, с которого необходимо убрать жетон - пустой, тогда заберите жетон со следующего склада по часовой стрелке согласно правилам этого склада. Далее выполняйте свои 2 действия, как обычно.

Подсчет победных очков происходит аналогично базовой игре, за исключением следующих уточнений и дополнений:

- Вы можете выкладывать жетоны территорий на других частях вашего герцогства только после того, как выложите на них территорию с кораблем.
- Каждый раз, когда вы выкладываете жетон *корабля*, возьмите все жетоны товаров из выбранного вами склада себе, *остальные* жетоны товаров из *других* складов на игровом поле положите в коробку. Кроме того, вы получаете возможность (*только сейчас!*) обменять любые 5 жетонов товаров из своего хранилища на один жетон территории с черного рынка (эти 5 жетонов удаляются с игры). Положите этот жетон территории *изображением вниз* (черной стороной вверх) в ваше личное хранилище. "Черный жетон территории" можно выкладывать на участок *любого* цвета в вашем герцогстве согласно правил базовой игры. Этот жетон *не имеет никакого эффекта*, но помогает вам достроить область одного цвета и получить за нее победные очки, выполнить эффект за закрытия всех территорий одного цвета (*смотри. ниже*), и, в конце концов, победить в игре). Например, *рудник, выложенный черным цветом вверх, не приносит серебряную монету в конце каждого этапа*.
- Победные очки с жетонов монастырей получаются *сразу* после их выкладывания в герцогстве (*а не в конце игры*). (Когда вы выкладываете жетон монастыря №26, сразу получите по 3 победных очка за каждый цвет, что вы закончили.)
- Закрыв все участки одного цвета, вы *не* получаете жетон достижений. Вместо этого, вы получаете жетон территории с черного рынка и *сразу выкладываете его в свое герцогство* согласно правилам. Выполните эффект этого жетона. Если выкладывание этого жетона закрывает другой цвет, вы можете взять еще один жетон территории с черного рынка (если такой имеется) и поместить его в свое герцогство и т.д.
- Каждый раз, когда вы получаете победные очки, двигайтесь по треку победных очков (как в базовой игре). Каждый раз, когда вы это делаете, можете купить дополнительные победные очки. Каждое победное очко стоит 1 серебряную монету. Как только вы дойдете до целевого маркера победных очков, верните свою фишку обратно в начало трека (очки не переносятся в начало трека, они сгорают), опустите целевой маркер на 5 отметок (*например, с 50 до 45, потом до 40 и т.д.*). Сразу после этого вы можете выполнить одно дополнительное действие (*аналогично к выкладыванию жетона замка на участок герцогства*).

Примечание: вы выбираете очередность, в которой будете выполнять любые игровые действия.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вам удалось заполнить все 37 шестиугольных участков в герцогстве за 25 раундов, вы победили.

* Если вам слишком сложно играть, начните игру с целевым маркером победных очков меньше 50: 49, 48 ... 45. Если игра слишком легкая, увеличьте это значение: 51, 52 ... 55. Вы продолжаете уменьшать количество победных очков на 5 каждый раз, когда достигаете участка с целевым маркером победных очков.



Щиты

Применяются все правила базовой игры, кроме следующих уточнений и дополнений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 18 жетонов щитов изображением вниз. Случайным образом разместите их на игровом поле в складах для жетонов товаров согласно количеству игроков в игре (см. ниже). После размещения переверните их.

2 игрока:

по 1 щиту в каждый склад

3 игрока:

по 1 щиту в складах 1, 3, и 5;

по 2 щита в складах 2, 4, и 6

4 игрока:

по 2 щита в каждый склад

Остальные щиты не понадобятся в этой партии, положите их обратно в коробку. Это также значит, что щиты, взятые с помощью действия с игрового поля, снова выкладываться не будут!

ХОД ИГРЫ

Каждый раз, когда у вас выпадет дубль*, вместо того, чтобы выполнить 2 действия, вы можете выполнить лишь 1 действие - взять щит со склада, что соответствует значению кубиков. Этот щит вы можете выложить на любой жетон замка в вашем герцогстве. Вы можете сбросить выложенный щит и заменить его новым (старый щит выходит с игры). С этого момента щит становится активным для вас (см. ниже).

** Вы можете изменять значения своих кубиков, с помощью рабочих, чтобы создать дубль. Например, если у вас выпало значения 3 и 5, то вы можете использовать 2 жетона рабочих, чтобы получить: две 5, или две 3, или две 4.*

Важно! Если монастырь и щит имеют одинаковые или противоположные действия, то всегда используют действие щита. В конце этапа, *перед* тем, как получить серебряные монеты за рудники, вы должны заплатить по одной монете за каждый ваш щит! Если вы не можете или не хотите платить за некоторые щиты, уберите их с вашего герцогства!



Действия щитов:



1) Пока этот щит в вашем герцогстве, все ваши пастбища считаются одним для подсчета очков за жетоны животных. *В конце игры приносит 12 победных очков.*

2) Пока этот щит в вашем герцогстве, каждый раз, когда другой игрок получает рабочего, вы также получаете рабочего из запаса. *(+12 победных очков)*



3) Пока этот щит в вашем герцогстве, в конце этапа вы можете заплатить за свои щиты жетонами рабочих вместо монет. Допускается любая комбинация монет и рабочих *(+12 победных очков)*

4) Пока этот щит в вашем герцогстве, у вас есть неограниченное количество личных хранилищ для хранения жетонов территорий в вашем герцогстве. *(+12 победных очков)*



5) Пока этот щит в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая жетон корабля, вы можете выбрать тип товара, а не склад, и взять этот тип товара со всех складов на игровом поле. *(+12 победных очков)*

6) После взятия щита, в любой момент игры выберите *одного* игрока. Считается, что все монастыри в его герцогстве как будто становятся вашими, и вы используете все их эффекты. Когда этот игрок выкладывает еще один жетон монастыря в своем герцогстве, вы также получаете действие этого жетона. В конце игры вы также дублируете монастыри этого игрока, которые приносят победные очки *(+12 победных очков)*



7) Если в конце игры этот щит в вашем герцогстве, победные очки на жетонах достижений удваиваются. *(+8 победных очков)*

8) Пока этот щит в вашем герцогстве, в конце этапа вы получаете за каждый свой рудник по 2 серебряные монеты вместо одной. *(+8 победных очков)*



9) Пока этот щит в вашем герцогстве, вы получаете 1 серебряную монету за каждый проданный жетон товара, а не *тип товара*. *(+8 победных очков)*



10) Если в конце игры этот щит выложен в вашем герцогстве, победные очки за жетоны монастырей удваиваются. (+ 8 *победных очков*)

11) Пока этот щит в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая замок, вместо дополнительного действия вы можете взять щит. (+8 *победных очков*)



12) Пока этот щит в вашем герцогстве, каждый раз, продавая жетоны товара, вы получаете удвоенное количество победных очков. (+8 *победных очков*)

13) Если в конце игры этот щит выложен в вашем герцогстве, вы получаете удвоенное количество победных очков (то есть 24, 16 или 8) за каждый ваш щит (включая этот). (+4 *победных очков*)



14) Пока этот щит в вашем герцогстве, в конце каждого этапа после того, как все игроки выполняют свои действия, возьмите жетон территории (если он есть) с игрового поля (кроме черного рынка) и выложите его сразу на участок в герцогстве, выполните эффект жетона. (+4 *победных очка*)

15) Пока этот щит в вашем герцогстве, в конце каждого этапа после того, как все игроки выполняют свои действия, возьмите жетон территории (если он есть) с черного рынка и выложите его сразу на участок в герцогстве, выполните эффект жетона. (+4 *победных очка*)



16) Пока этот щит в вашем герцогстве, в свой ход, перед выполнением действия, вы можете изменить значение одного своего кубика на любое число. (+4 *победных очка*)

17) Пока этот щит в вашем герцогстве, каждый раз, закрывая поле одного цвета, размер этого поля увеличивается на 1, максимальное значение 8 (*Например: поле размером 3 (6 победных очков) считается полем размером 4 (10 победных очков).*) (+4 *победных очка*)



18) Пока этот щит в вашем герцогстве, вы можете выкладывать жетоны территории на любом участке в вашем герцогстве, а не только рядом с выложенными жетонами. (+4 *победных очка*)

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

... мы предлагаем следующие изменения в правилах игры: герцогства выбираются случайным образом. Каждый игрок сам выбирает сторону планшета и местоположение стартового замка в своем герцогстве. Игроки сами выбирают: выкладывать замок одновременно или поочередно.

Автор и издатель игры выражают благодарность многим игрокам-тестировщикам за их преданность и многочисленные предложения, особенно

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann а также игровым группам с Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte та Siegsdorf

По любым вопросам или уточнениям свяжитесь с нами:
info@lelekan.com.ua | lelekan.ua

Правила на русском подготовили: Мария Гошко, Валентина Пинчук, Александр Пинчук, Владимир Гошко, София Яремчук, Ольга Смигчук.

© 2010/2020 Stefan Feld | © 2011/2020





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>