

The Castles of
Burgundy
Special Edition



Компоненты

Базовая игра

164 жетона

- ① 7х 8 зданий (40 бежевых, 16 черных)
- ② 7х 4 скота (20 зеленых, 8 черных)
- ③ 12 шахт (10 серых, 2 черных)
- ④ 26 кораблей (20 синих, 6 черных)
- ⑤ 26 монастырей (20 желтых, 6 черных)
- ⑥ 16 замков (14 бордовых, 2 черных)



Правила



4 справочных листа



1 игровое поле (двустороннее)



- 20 двусторонних планшетов герцогства (5 планшетов в 4 экземплярах, #1-10)
- 4 планшета игроков
- 4 накладки на игровое поле



26 жетонов рабочих



42 жетона товаров (по 7 каждого цвета)



12 бонусных жетонов (2 в 6 цветах)



24 серебряные монеты



4 тканевых мешка



4 фишки порядка хода



9 кубиков



4 жетона победных очков (100/200 очков)



4 фишки подсчета победных очков



4 пластиковых подставок

Жетоны рабочих и серебряные монеты не ограничены намеренно. Если у вас они закончились, не стесняйтесь использовать заменители.

Дополнения

- ① 16 двусторонних полей герцогства (4 доски в 4 экземплярах, №11-18) (1-е дополнение)
- ② 4 двусторонних планшета герцогства (1 планшет в 4 экземплярах, № 19-20): «Немецкий планшет чемпионата (2013)», «Немецкий планшет чемпионата (2016)» (3-е и 7-е дополнения)
- ③ 16 двусторонних планшетов герцогства (4 планшета в 4 экземплярах, #23-30): Пограничные посты» (4-е расширение)
- ④ 4 двусторонних планшета герцогства (1 планшет в 4 экземплярах, #21-22 (специальное издание)



1 двусторонняя доска герцогства:
«Одиночная игра» (№ 33–34)
(10-е расширение)



4 двусторонние доски:
«Командная игра»
(№ 31а, 31б, 32а, 32б)
(9-е расширение)



12 дополнительных участков
«Торговые пути»
(8-е расширение)



4 дополнительных жетонов
(2-е расширение)



9 жетонов
«Белых замков»
(5-е расширение)



5 жетонов
"Гостиницы"
(6-е расширение)



18 жетонов щита
«Расширение щиты»



2 бонусных жетона пограничных постов
(4-е расширение)

Компоненты «Призрачный Жан» перечислены на странице 22

Расширение виноградники



1 магазин виноградников



51 жетон винограда



4 поля виноградников



1 склад виноградников



24 бонусных жетона урожая винограда
(6 типов)



1 тканевый мешок

Специальное дополнение



16 миниатюр замка



4 фишки победных очков

Введение

1 15 век в Бургундии, Центральная Франция.
Вы герцог, ваша цель - привести свои поместья к процветанию за счет стратегического расширения и торговли.
Бросайте кубики, чтобы открыть свои варианты и найти стратегию, которая приведет вас к победе. Будь то торговля или сельское хозяйство, строительство или исследования, множество разных путей ведут к процветанию и престижу.
В этой игре много способов заработать победные очки.
Выбирайте стратегию с умом!
Победителем станет игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры.

В течение 5 этапов игроки набирают победные очки за торговлю, сельское хозяйство, строительство или научные исследования.
Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры становится победителем.

Подготовка к игре

Прежде чем играть в первый раз, осторожно достаньте все плитки с перфорационных досок.
Положите игровое поле в центре игровой площадки. На стороне для 3 и 4 игроков показаны:

- | | |
|--------------------------------|---|
| A. Центральный черный склад | G. 6 мест для жетонов достижений |
| B. Трек порядка хода | H. 6 складов (1-6), каждый с 4 цветными ячейками и 1 большой ячейкой для жетонов товаров. |
| C. Трек победных очков (0-100) | I. Место для жетонов постоянного двора (в дополнении) |
| D. 5 раундов | J. Место для жетонов достижений пограничных постов (в дополнении) |
| E. 5 этапов | |
| F. Таблица победных очков | |

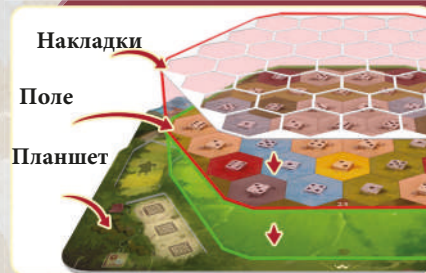
На обратной стороне показано игровое поле для двоих



Единственным отличием является количество цветных ячеек на складе, включая черный склад.
См. стр. 10 для более подробной информации.



Если вы читаете это руководство впервые, мы рекомендуем игнорировать текст на полях каждой страницы. Этот текст служит кратким справочником по правилам после длительного перерыва в игре.



Каждый игрок получает:

- 1 стартовый замок
- 3 жетона случайных товаров
- 2 кубика выбранного цвета
- 1 фишку победных очков
- 1 фишку порядка хода
- 1 жетон победных очков
- 1 серебряную монету

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

Поместите фишки порядка хода на шкалу порядка хода.

Первый игрок получает белый кубик.

1. Поместите игровое поле на соответствующую сторону. Сторона для двух игроков отмечена

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

3. Разделите 164 жетона по цвету с обратной стороны. Затем поместите домашний скот (зеленый), здания (бежевый), монастыри (желтый) и черный склад (черный) в соответствующие им тканевые мешки.

4. Поместите замки (бордовые), корабли (синие) и шахты (серые) в стопки лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

Примечание: все разделенные жетоны создают запас.

5. Перемешайте 42 жетона товаров лицевой стороной вниз. Затем разделите 25 из них на 5 стопок по 5 жетонов в каждой. Поместите по одной стопке на каждую из 5 ячеек этапов, обозначенных буквами от А до Е на игровом поле. Отложите оставшиеся 17 жетонов товаров.

6. Поместите 12 жетонов бонусных достижений на соответствующие места на игровом поле. На каждом месте сложите 2 жетона с «5/6/7» наверху.

7. Каждый игрок выбирает цвет и берет:

- Поле игрока, кубики, фишку порядка хода и победных очков.

- Одно случайное поле герцогства.

- 3 жетона случайных товаров из 17 оставшихся. Поместите их лицевой стороной вверх на ячейки для хранения товаров в левом нижнем углу вашего игрового поля. Складывайте любые жетоны товаров с одинаковым номером друг на друга. Уберите оставшиеся жетоны товаров.

- 1 справочный лист; поместите его рядом с планшетом игрока. В справочном листе объясняются действия, которые вы можете предпринять во время своего хода, и преимущества размещения определенных жетонов.

- 1 серебряная монета; поместите ее на соответствующее место в левом верхнем углу вашего игрового поля.

8. Каждый игрок помещает свою фишку победных очков в начало шкалы победных очков (на деление 1).

9. Каждый игрок бросает кубик, чтобы определить первого игрока (выигрывает самый высокий результат). Этот игрок получает 1 рабочего и кладет его на соответствующую ячейку с левой стороны своего игрового поля. Следующий игрок по часовой стрелке получает 2 рабочих, третий получает 3, а четвертый игрок 4.

Первый игрок теперь помещает свою фишку порядка хода на первое деление шкалы моста.

Остальные игроки кладут свои фишки под фишку первого игрока в порядке очереди (последний игрок находится внизу).

Примечание. Порядок хода может меняться во время игры, когда игрок выложит жетон корабля.

10. Возьмите 1 замок (бордовый) и поместите его лицевой стороной вверх на выбранную бордовую ячейку на поле вашего герцогства (все игроки делают это одновременно).

11. Дайте белый кубик первому игроку.



Основные правила

Этапы игры

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

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.

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 белый кубик для игрового действия во время своего хода (и значение белого кубика не может быть изменено с помощью жетонов рабочих).

Затем первый игрок делает свой ход. После хода первого игрока его ход переходит к игроку, следующему по порядку хода в соответствии со шкалой порядка хода (это будет игрок, который стоит на шкале ближе к первому игроку или стоит под ним в одной стопке).

Когда все игроки закончили свои ходы, начинается следующий раунд.

Поскольку вы начинаете каждый этап с 5 жетонами товаров на ячейках хода и в каждом раунде, один из них помещается на склад, вы всегда можете видеть, в каком раунде вы находитесь и сколько осталось этапов игры.

Ход игрока

В каждый свой ход игрок может совершить два игровых действия, по одному на каждый кубик. Использованные кости кладутся на соответствующие ячейки на игровом поле.

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

В начале каждого этапа:

- уберите жетоны территорий с поля
- не убирайте жетоны товаров со складов
- возобновите жетоны территорий из запаса
- выложите жетоны товаров

Игровой раунд

Игроки бросают кубики одновременно. Первый игрок кладет жетон товара на склад, обозначенный белым кубиком.



Ход игрока

Каждый игрок в порядке очереди совершает два действия своими кубиками. Используйте рабочих, чтобы увеличить или уменьшить результат кубика на 1 за каждого рабочего



Действия

У вас есть одно действие на кубик. Каждое из ваших 2 действий с кубиками за ход может быть выполнено в любой комбинации и порядке (вы также можете выполнить одно и то же действие дважды). Есть 4 типа действий, которые вы можете предпринять с кубиком:

- Возьмите жетон с игрового поля и поместите в свое хранилище.
- Поместите жетон из хранилища в ваше герцогство.
- Продайте товар.
- Возьмите 2 рабочих.



Действие "Взять жетон территории с игрового поля"

Значение на кубиках указывают с какого склада вы можете взять один жетон территорий на ваш выбор. Выбранный жетон поместите на пустой участок вашего личного хранилища. Ни в коем случае не выкладывайте этот жетон сразу на 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).



Действие "Выложить жетон территории в свое герцогство"

Выберите один жетон территории в вашем хранилище и поместите его на пустой участок в вашем герцогстве, который соответствует значению на вашем кубике и цвету выбранного жетона. Вы можете выложить жетон только рядом с другим жетоном территории. Цвет жетона 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 жетонов монастырей. Их преимущества на стр. 11 и 12.

Корабль (синий)

При размещении корабля в ваше герцогство происходят 2 вещи:

1. Выберите любой склад на игровом поле и заберите все жетоны товаров с этого склада себе на планшет.

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-за этого ограничения игрок не может разместить жетон товара на одном из своих хранилищ, тогда этот товар остается на складе.

Пример: Маша 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 (бордовый)

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.

1. Взять жетон

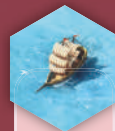
Значение на кубике показывает с какого склада выбрать жетон территории; положите этот жетон на пустой участок в личном хранилище

2. Выложить жетон

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



Монастырь
См. стр. 11 и 12.



Корабль
1. Игрок берет все, какие может, жетоны товаров с любого склада на выбор и размещает их в хранилище
2. Игрок двигается вперед по Мостику на одно деление



Замок позволяет сразу выполнить дополнительное действие, считая что у вас есть кубик с любым значением

Шахта (серый)

За исключением нескольких жетонов монастырей, шахта - 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 каждую шахту в вашем герцогстве.

Домашний скот (зеленый)

Каждый раз, выкладывая жетон домашнего скота 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 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 дополнительные победные очки за одинаковых животных, размещенных на разных пастбищах.

Пример: Лев кладет жетон с 4 коровами вверх своего пастбища, на котором у него уже есть 3 коровы и 3 овцы. Он получает 7 ПО за 4 коровы и 3 коровы уже на этом пастбище. Если позже он разместит еще жетон с 4 коровами на том же пастбище, он получит 11 ПО (4+4+3).



Здания (бежевые)

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

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).

Рынок

Поместив рынок на территорию своего герцогства, вы можете сразу взять один жетон корабля (синий) или домашнего скота (зеленый) с игрового поля (кроме территорий черного рынка) и разместить его на пустое место в своем личном хранилище.

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 своем личном хранилище.

Церковь

Поместив церковь на участок своего герцогства, вы можете сразу взять один жетон шахты (серый), монастыря (желтый), или замка (бордовый) с игрового поля (кроме территории черного рынка) и разместить его на пустое место в своем личном хранилище (обозначен знаком ключа).



А-Е



Шахта
Получите 1 серебряную монету за каждую шахту в конце каждого этапа



Домашний скот
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

У вас никогда не может быть более одного здания каждого типа в городе



Рынок
Возьмите домашний скот или жетон корабля с игрового поля.



Плотницкая мастерская
Возьмите здание на ваш выбор с игрового поля.



Церковь
Возьмите шахту, монастырь или замок с игрового поля.

Склад

Поместив склад на участок своего герцогства, вы можете сразу продать один тип товара с вашего личного хранилища (без использования кубика).

Пансион

Поместив пансион на участок своего герцогства, вы получаете 4 жетона рабочих из запаса.

Банк

Поместив банк на участок своего герцогства, вы получаете 2 серебряные монеты из 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).

Сторожевая башня

Поместив сторожевую 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 его размещением. Не нужен дополнительный кубик или действие.
 - Если игрок не может воспользоваться эффектом здания сразу (например, если игрок выкладывает рынок, но на игровом поле нет 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.

Правила размещения жетонов территорий

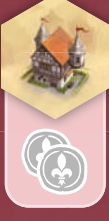
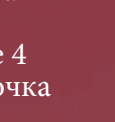
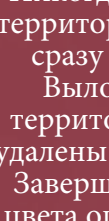
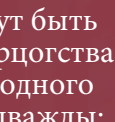
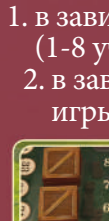
- Когда вы берете жетон территории с игрового поля, вы сразу должны разместить его в личном хранилище. Это также касается случаев, когда вторым действием вы сразу выкладываете его на участок своего герцогства
- Любой жетон территории, расположенный на участке вашего герцогства, не может быть перемещен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

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 треку победных очков.
 2. Кроме того, вы получаете от 10 до 2 победных очков, в зависимости от действующего этапа игры (10 ПО на первом этапе и 2 ПО на последнем).
- Первый игрок, который закрывает все участки одного цвета в своем герцогстве (например, разместив свою 3 шахту, 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 малый жетон достижений (2-4 победных очков).
- Третий и четвертый игроки, что закрывают все участки того же цвета, что и первый и второй, не получают жетоны достижений 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.

Примечание: начальные замки не приносят очков, даже если они были размещены на 1 ячейке.

	Склад Продайте товар по вашему выбору	
	Пансион Получите 4 рабочих	
	Банк Получите две серебряные монеты	
	Ратуша Поместите жетон в ваше герцогство	
	Сторожевая башня Получите 4 победных очка	

Никогда не кладите жетон территории с игрового поля сразу в свое герцогство. Выложенные жетоны территорий не могут быть удалены с вашего герцогства. Завершенное поле одного цвета оценивается дважды:

1. в зависимости от размера (1-8 участков): 1-36 ПО
2. в зависимости от этапа игры (А-Е): 10-2 ПО



Игрок, который первый закрывает все участки одного цвета, получает большой жетон достижений: +5/6/7 ПО. Второй игрок получает малый жетон достижений: +2/3/4 ПО.





➔ Действие "Продать товары"

Другое возможное использование вашего кубика - продажа стопки товаров одного типа из вашего склада товаров. Результат кубика указывает, какой тип может быть продан. Поместите жетоны товаров выбранного цвета лицевой стороной вниз. Вы получаете:

- Ровно 1 серебряную монету из запаса, независимо от того, сколько жетонов товаров вы продали.
- 2/3/4 победных очка за каждый проданный жетон товара (в зависимости от количества игроков (2/3/4)).

Примечание. Выполняя действие "Продать товары", вы всегда должны продавать всю стопку жетонов товаров того типа, который выбрали.



➔ Действие "Получить рабочих"

Используйте любой результат кубика, чтобы получить 2 рабочих.



Возможность "Купить жетон с центрального склада"

В свой ход, в дополнение к вашим двум действиям с кубиками, вы можете купить 1 жетон по вашему выбору на черном складе в центре игрового поля. Это можно сделать в любой момент вашего хода (т.е. до, во время, между или после двух действий с кубиками). Чтобы купить жетон, заплатите 2 серебряные монеты и переместите его из черного склада на пустое ключевое место в правом нижнем углу вашего хранилища.

Конец этапа

Каждый этап заканчивается после пяти раундов.

Игроки получают 1 серебряную монету за каждую шахту, которая находится в их герцогстве. Также могут быть эффекты желтого жетона монастыря, которые действуют в конце этапа.

Затем начинается следующий этап.

Завершение игры

Игра заканчивается, когда пятый этап (Е) завершен.

Начинается финальный подсчет победных очков, каждый игрок получает дополнительные 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 (см. стр. 11 и 12).

Важно: Проверяйте только жетоны, размещенные в вашем герцогстве, жетоны в вашем хранилище не учитываются.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем. Если ничья, побеждает тот, кто имеет наименьшее количество неиспользованных клеток в своем герцогстве. Если по-прежнему ничья, победителем становится тот игрок, который дальше всего отстает на шкале порядка хода.

Режим игры на 2 и 3 игрока

В игре с 3 игроками не используйте клетки с пометкой «4».

Бордовая ячейка склада №6 особенная: в этапах А, С и Е эта ячейка пополняется жетоном замка (бордовый).

Однако в этапах В и D он пополняется плиткой шахты (серой).

Для игры вдвоем просто переверните игровое поле.

Продать товары
Результат кубика определяет тип товара: все товары этого типа должны быть проданы (переверните их лицевой стороной вниз)

Вы получите:
+ 1 серебряная монета (всего)
+ 2/3/4 ПО за плитку (2/3/4 игрока)

Получить рабочих
Независимо от результата кубика, получите 2 жетона рабочих из запаса.

Один раз за ход игрок может потратить 2 серебряные монеты, чтобы купить один жетон по своему выбору в центральном черном складе.

Каждый этап заканчивается через 5 раундов: все игроки с шахтами получают серебряные монеты.

Конец игры
Игра заканчивается после этапа Е (25 раундов / 50 действий).

Подсчет очков в конце игры
непроданные товары: по 1 по за каждый товар
серебряная монета: по 1 по за каждую монету
каждые 2 рабочих: 1 по
желтая плитка: см. стр. 11 и 12



Монастыри (желтые)

В игре 26 различных желтых жетонов.

Многие из них имеют продолжительные эффекты, которые меняют правила игры после помещения их в герцогство.

Другие не имеют эффекта до окончательного подсчета очков.

1. Вы можете выкладывать жетоны зданий одного типа в один город, игнорируя ограничения (построить более одного здания одного типа в пределах одного города).

2. За каждую установленную вами шахту вы получаете 1 рабочего в дополнение к серебряной монете в конце каждого этапа.

3. Вы получаете 2 серебряные монеты вместо 1, каждый раз когда продаете товар (при выполнении действия кубика или размещении здания "Склад")

4. Каждый раз, когда вы продаете товар (при выполнении действия кубика или при размещении здания "Склад"), вы получаете 1 жетон рабочего в дополнение к серебряной монете, которую вы обычно получаете.

5. Каждый раз, когда вы размещаете жетон корабля, вы берете жетоны товаров не с одного склада, а из двух соседних по вашему выбору.

6. Один раз за ход 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. Считается действием покупки с черного рынка.

7. Каждый раз, выкладывая жетон домашнего скота на территорию герцогства, вы получаете на 1 победное очко больше за каждый жетон домашнего скота (но не за каждое изображение животного) этого же типа (цвета) на пастбище.

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

8. Всякий раз, когда вы используете рабочего для смены значения кубика, вы можете добавлять или отнимать 2 вместо 1.

Пример: чтобы изменить 3 на 6, Оле нужно использовать только 2 рабочих вместо 3.

9. Всякий раз, когда вы хотите разместить жетон здания (бежевый) в вашем герцогстве, вы можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы вы использовали рабочего).

10. Всякий раз, когда вы хотите разместить жетон корабля или домашнего скота (синий или зеленый) в свое герцогство, вы можете изменить результат кубика на 1 (точно так же, как если бы вы использовали рабочего).

11. Всякий раз, когда вы хотите поместить жетон замка, шахты или монастыря (бордовый, серый или желтый) в свое герцогство, вы можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы использовали рабочего)

12. Каждый раз, когда вы хотите взять жетон с игрового поля, вы можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы использовали рабочего)

13. Каждый раз, когда вы с помощью кубика используете действие «Взять 2 жетона рабочих», вы получаете дополнительно 1 серебряную монету.

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

14. Всякий раз, когда вы с помощью кубика используете действие «Взять 2 жетона рабочих», вы получаете 4 рабочих вместо обычных 2.



15. В конце игры вы получаете 2 победных очка за каждый тип (цвет) проданного товара. Непроданные товары игнорируются.

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

Пример: Лев 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 вы получаете 4 победных очка за каждое здание указанного типа, которое вы разместили в своем герцогстве.

Пример: Олег разместил желтые плитки № 17 (сторожевая башня) и № 22 (банк) в своем герцогстве, а также 2 сторожевые башни и 4 банка: Олег получает $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ победных очка.

24. В конце игры вы получаете 4 победных очка за каждый вид домашнего скота, который вы разместили в своем герцогстве.

Пример: Анна разместила в своем герцогстве 3 тайла овец, 1 корову и 1 тайл свиньи. В конце игры она получает $3 \text{ типа} \times 4 = 12$ победных очков.

25. В конце игры вы получаете 1 победное очко за каждый проданный жетон товара. Непроданные товары игнорируются.

Пример: Если бы Максим разместил и этот тайл, он получил бы 11 дополнительных победных очков (см. пример для тайла 15).

26. В конце игры вы получаете 3 победных очка за каждый жетон достижений (не имеет значения большой он или малый).



Дополнения

4 игровых поля (№11-18) (1-е дополнение)

Если вы хотите играть с этим дополнением, каждый игрок получает одно случайное поле герцогства с номерами 11-18.

Необязательные правила: в оригинальной игре вы должны разместить все жетоны герцогства рядом хотя бы с одним ранее размещенным жетоном.

Теперь вам нужно не только размещать их, как только что описано, но и, кроме того, если вы размещаете новый жетон, он должен лежать либо непосредственно рядом с замком, либо быть соединен жетонами того же цвета с замком (т. е. другой цвет между ними не допускается). Это правило не распространяется на новые замки — их можно добавлять, как и раньше.

В любой момент за стоимость действия кубиков и 5 победных очков игрок может получить ранее убранный с игрового поля в предыдущие ходы жетон замка (бордовый или с черной рубашкой) и положить его в свое хранилище. Примечание: эти необязательные правила не работают с другими планшетами герцогства, кроме 11-18.

4 дополнительных жетона (2-е дополнение)

Они добавляются в запас вместе с соответствующими жетонами (черным и желтым).

27. Мост (монастырь/желтый)

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 (шкале порядка хода).

28. Рабочие (монастырь/желтый)

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

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 (домашний скот/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. Кроме того, гуси считаются дополнительным видом домашнего скота на жетонах монастыря №7 и №24.

Пример: Маша кладет жетон гусей на пастбище, на котором уже есть жетоны с 2 и 3 коровами. Маша набирает $2+2+3 = 7$ победных очков. Во время более позднего хода она кладет жетон с 4 свиньями на то же пастбище и получает $4+2 = 6$ победных очков.

2 игровых поля, на которых проводились турниры (№19-20) (3-е и 7-е дополнения)



Кран
Активируйте
эффект любого
здания

Гуси
Относитесь к
гусям как к
любому виду
домашнего
скота.

Пограничные посты (№23-30) (4-е дополнение)

Чтобы играть с этим дополнением, поместите бонусный жетон победных очков пограничного поста на соответствующее место  на игровом поле. Каждый игрок получает одно случайное поле герцогства (№ 23-30).

Эти герцогства предлагают следующие особенности:

Когда вы соединяете 2 пограничных поста в своем герцогстве с помощью жетонов территорий, вы получаете победные очки в соответствии с текущим этапом игры (то есть 10, 8, 6, 4 или 2).

Если вы присоединитесь к третьему пограничному посту, вы снова получаете победные очки соответственно текущему этапу игры, а также получаете большое достижение (5, 6, или 7 по для 2-4 игроков).

Следующий игрок, что соединяет все три пограничных поста, получает малое достижение (2, 3, или 4 по).

Примечание: поскольку пограничные посты находятся на игровом поле, а не в герцогстве, вы также можете использовать все остальные герцогства для игры с этим дополнением.

Белые замки (5-е дополнение)

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).

Постоялые дворы (6-е дополнение)

В начале каждого этапа размещайте по одному жетону Постоялого двора возле черного рынка. Постоялый двор остается на игровом поле в конце каждого этапа. Если в начале нового этапа игры 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 (8-е дополнение)

Каждый игрок получает несколько планшетов Торгового пути, выбранных случайно

4 игрока по 3 планшета на каждого

3 игрока по 4 планшета на каждого

2 игрока по 5 планшетов на каждого

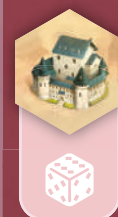
Каждый планшет имеет 3 участка. Разместите полученные планшеты в любом порядке над вашим герцогством так, чтобы сформировать Торговый путь.

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 номер жетона товара совпадает с номером ячейки торгового пути, 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.

Необязательные правила: для более разнообразного игрового процесса, можете размещать планшеты торговых путей в выбранном порядке.



Белый замок
Выполните действие, используя результат белого кубика



Постоялый двор
Разместите на любом участке. Увеличивает размер поля на 1



Когда вы выкладываете Постоялый двор на поле одного цвета размером 4, оно увеличивается до размера 5 и приносит 15 по вместо 10



Командная игра (9-е дополнение)

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: Командная доска состоит из 2 половинок (31а и 32а). После того, как вы наберете больше опыта, не стесняйтесь попробовать расширенную командную доску на другой стороне (31b и 32b).



Каждая команда получает:

- командный планшет;
- замок, разместите его в центре вашего планшета;
- три случайные жетона товаров, разместите их на соответствующих местах на планшете;
- 3 жетона рабочих (для команды А) и 5 жетонов рабочих (для команды В), и по 2 серебряные монеты каждой команде.

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 другое.

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.

Завершение 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.

Одиночная игра (10-е дополнение)



Вы начинаете игру с 1 серебряной монетой, 2 рабочими и 3 жетонами случайных товаров.

Возьмите жетон замка и разместите его на любом участке соответствующего цвета в вашем герцогстве (сторона 33 для начинающих игроков, сторона 34 для опытных).

В одиночной игре 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 выполняйте как для игры вдвоем.



Ход игры

Вы играете 5 раундов по 5 этапов. В начале каждого этапа 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:

- 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 правилам 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 (см. ниже). Например, шахта выложенная черным цветом вверх, не приносит серебряную монету в конце каждого этапа.
- Победные очки с жетонов монастырей получают 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). Вы выбираете очередность, в которой будете выполнять любые игровые действия.

Завершение 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... 55. Вы продолжаете уменьшать количество победных очков на 5 каждый раз, когда достигаете участка с целевым маркером победных очков.

Дополнение Щиты

Применяются все правила базовой игры, кроме следующих уточнений и дополнений:
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 лицевой стороной вверх.

2 игрока: по 1 щиту в каждый склад

3 игрока: по 1 щиту в складах 1, 3, и 5 и 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 каждого этапа, перед тем, как получить серебряные монеты за шахты, вы должны заплатить по одной серебряной монете за каждый ваш щит. Если вы не можете или не хотите платить за ваши щиты, вы должны убрать это количество щитов из игры.



Способности щита

1. Пока этот щит находится в вашем герцогстве, все пастбища считаются связанными, как если бы в вашем герцогстве было только одно пастбище. Соответственно, домашний скот будет набирать больше победных очков. Конец игры: +12 победных очков.
2. Пока щит в вашем герцогстве, всякий раз, когда другой игрок получает рабочих, вы также получаете 1 рабочего. Конец игры: +12 ПО.
3. Пока щит в вашем герцогстве, вы можете платить дань за свои щиты рабочими вместо серебра в конце каждого этапа. Допускается любое сочетание серебра и рабочих. Конец игры: +12 ПО.
4. Пока щит в вашем герцогстве, у вас есть неограниченное количество личных ячеек хранилища на планшете (вместо трех). Конец игры: +12 ПО.
5. Пока щит в вашем герцогстве, всякий раз, когда вы размещаете корабль, вы можете выбрать тип товара, а не склад, и взять этот тип товара со всех складов на игровом поле. Конец игры: +12 ПО.
6. Взяв этот щит, в любой момент игры выберите одного игрока. Любой жетон монастыря в герцогстве этого игрока считается так же, как если бы он был в вашем собственном (за исключением жетона монастыря № 27). Когда этот игрок кладет новый жетон монастыря, вы также получаете эти преимущества. Если у вас есть этот щит в конце игры, вы также получаете победные очки за любые жетоны подсчета очков монастыря, которые есть у игрока (но, конечно, за соответствующие вам здания). Конец игры: +12 ПО.
7. Пока щит в вашем герцогстве, победные очки на жетонах достижений удваиваются. Конец игры: +8 ПО.
8. Пока щит в вашем герцогстве, в конце каждого этапа вы получаете по 2 серебряные монеты за каждую шахту вместо одной. Конец игры: +8 ПО.
9. Пока щит в вашем герцогстве, вы получаете 1 серебряную монету за каждый проданный вами жетон товара (вместо 1 серебряной монеты за каждый тип товара). Конец игры: +8 ПО.
10. Если в конце игры этот щит выложен в вашем герцогстве, победные очки за жетоны монастырей удваиваются. Конец игры: +8 ПО.
11. Пока щит в вашем герцогстве, каждый раз, выкладывая замок, вместо дополнительного действия вы можете взять щит. Конец игры: +8 ПО.
12. Пока щит в вашем герцогстве, каждый раз, продавая жетоны товара, вы получаете удвоенное количество победных очков. Конец игры: +8 ПО.
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). Конец игры: +4 ПО.
14. Пока 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. Конец игры: +4 ПО.
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. Конец игры: +4 ПО.
16. Пока щит в вашем герцогстве, в свой ход, перед выполнением действия, вы можете изменить значение одного своего кубика на любое число. Конец игры: +4 ПО.
17. Пока щит в вашем герцогстве, каждый раз, закрывая поле одного цвета, размер этого поля увеличивается на 1. (Например: поле размером 3 (6 победных очков) считается полем размером 4 (10 победных очков). Конец игры: +4 ПО. *Примечание: поле размером 9 приносит 45 ПО.*
18. Пока щит в вашем герцогстве, вы можете выкладывать жетоны территории на любом участке в вашем герцогстве, а не только рядом с выложенными жетонами. Конец игры: +4 ПО.



Дополнение Виноградники

Дополнение представляет новый тип жетонов. Каждый жетон винограда показывает 2 лозы и занимает 2 места для хранения. Соединение лиан одного типа имеет решающее значение для набора очков в конце игры. Чем больше площадь лозы одного типа, тем больше победных очков вы получаете. Размещение жетонов на полях виноградников позволит вам выполнять различные бонусные действия.

Примените правила подготовки из базовой игры, создайте запас жетонов винограда, разместите все бонусные жетоны урожая рядом с игровым полем.

Возьмите один из 6 различных бонусных жетонов урожая и раздайте каждому игроку по одному жетону случайным образом. Оставшиеся жетоны возвращаются в запас.

- Дайте каждому игроку поле виноградника.
- Поместите хранилище виноградников рядом с игровым полем.
- Разместите магазин виноградников под складом виноградников. Если играете с 2 или 3 игроками, выберите сторону со знаком 

Поместите все жетоны винограда в тканевый мешок.

Примечание. Если вы хотите ограничить случайность в играх для 2 или 3 игроков, примените правила:

При игре на троих уберите из игры виноград 1 выбранного цвета:

- каждый жетон винограда, содержащий как минимум один виноград (16 штук);
- каждый бонусный жетон урожая этого цвета.

Если вам поручили что-то сделать со всеми жетонами винограда и бонусными жетонами урожая, пропустите те, которые вы убрали из игры.

При игре на двоих уберите из игры виноград 2 выбранных цветов, как описано выше (29 штук).

Ход игры

Помимо основных правил, перед каждой фазой:

- Уберите все жетоны винограда, которые все еще находятся на складе виноградников и в магазине виноградников, обратно в игровую коробку (пропустите этот шаг в начале игры).
- Одну за другой заполните все ячейки виноградника и склада виноградника из тканевого мешка случайными жетонами винограда.

При игре вчетвером положите 6 жетонов винограда на виноградник и 3 на магазин.

В игре для 2 или 3 игроков поместите 3 жетона винограда на виноградник и 1 или 3 на магазин в зависимости от количества игроков.

Каждый игрок получает:
1 бонусный жетон урожая
планшет виноградника

Поместите магазин и склад
виноградника рядом с
игровым полем.

Заполните мешок
жетонами винограда.

Перед каждым этапом:
Уберите все жетоны
винограда из склада
виноградника и магазина
виноградника. Пополните
магазин и склад из запаса.



Игровые действия

Дополнение «Виноградники» вводит 2 новых действия. Игроки могут использовать их дополнительно или вместо основных.

Действие "Получение жетона винограда"

Результат вашего кубика показывает, какой жетон винограда вы можете взять. В свой ход вы можете потратить кубик, чтобы взять жетон винограда с соответствующим номером из хранилища виноградников и поместить его в свое хранилище (занимает 2 места). Если у вас недостаточно пустых ячеек, вы должны сначала освободить место, сбросив жетон из вашего хранилища.

Если в игре для 2 или 3 игроков под жетоном винограда на складе виноградников выпадает 2 кубика. Это означает, что вы можете потратить любой из них, чтобы взять двойной жетон винограда.

Действие "Размещение жетона в вашем винограднике"

Возьмите жетон винограда из своего хранилища и поместите его на поле виноградника своего планшета (ни в коем случае не в вашем герцогстве), который соответствует результату кубика. Можете повернуть жетон винограда любым способом, прежде чем разместить его.

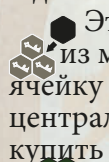
Ваш первый жетон должен быть размещен на нижнем слое поля виноградника (на ячейках с номерами 1 или 4).

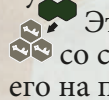
Следующий жетон винограда вы сможете выложить только рядом с другим жетоном.

После того, как вы поместите жетон винограда в свой виноградник, вы можете выполнить оба бонусных действия, которые указаны на поле виноградника.

Большинство действий были представлены ранее эффектами зданий и замка из правил основной игры, эти эффекты разыгрываются также.

Однако есть 2 новых бонусных действия:

 Это бонусное действие позволяет игроку взять 1 жетон винограда из магазина виноградников и поместить его на пустую ключевую ячейку на своем игровом поле. Это не считается покупкой жетона на центральном черном складе (игрок может потратить 2 монеты, чтобы купить жетон на черном складе).

 Это бонусное действие позволяет игроку взять 1 жетон винограда со склада виноградника (не из магазина виноградника) и поместить его на пустое ключевое место на своем игровом поле.

После того, как вы поместите жетон винограда в свой виноградник и совершите оба действия, проверьте, закрыли ли вы все ячейки с жетоном винограда в одном слое (заполнили нижний ряд).

Если вы это сделали, возьмите один бонусный жетон урожая по вашему выбору из запаса. Они позволяют вам набирать победные очки в конце игры за соответствующий тип виноградной лозы.

Магазин виноградников

Когда вы платите 2 серебряные монеты, чтобы купить один жетон из центрального черного склада, вы можете вместо этого взять один жетон винограда из магазина виноградника (вы по-прежнему можете покупать только один раз за ход и только один жетон).

Все эффекты, применяемые к центральному черному складу, также применяются к магазину виноградников.

Игровые действия

- возьмите жетон винограда со склада виноградника.
- поместите жетон винограда из своего хранилища на свой планшет для виноградника.
- после размещения жетона винограда выполните оба бонусных действия в любом порядке.



Пример размещения жетона винограда в винограднике: Лев тратит кубик с результатом 4, чтобы поместить свой жетон винограда в виноградник на нижнюю ячейку (красная рамка). Он получает 4 рабочих и берет жетон скота или корабля с игрового поля. Один раз за ход игрок может потратить 2 серебряные монеты, чтобы купить один жетон винограда по своему выбору в магазине виноградников.

Победные очки за соединенные лозы винограда

Размер лозы винограда	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Победные очки	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

Подсчет очков

Виноградники считают в конце игры. Каждый игрок получает победные очки за каждый из своих бонусных жетонов урожая в зависимости от количества соединенных лоз одного типа. Каждый бонусный жетон урожая засчитывается только один раз. Это также относится к каждой области лозы, а это означает, что они засчитываются только один раз, даже если у игрока больше бонусных жетонов урожая этого типа.

Пример подсчета очков на виноградниках: Оля получает 6 победных очков с помощью своего первого бонусного жетона урожая зеленого винограда за 3 соединённых зеленых лозы.

Она не может получить одну и ту же область более одного раза, поэтому со вторым бонусным жетоном урожая она должна получить другую область зеленой лозы.

В данном случае это будет область размером 1, что принесет ей 1 победное очко.

Затем Оля получает 3 победных очка за бонусный жетон урожая синего винограда, так как у нее есть лоза размером 2 этого типа. Всего за расширение виноградника Оля получает 10 победных очков.

Получите по за каждый бонусный жетон урожая, совпадающий с вашей соединенной лозой.

Каждый бонусный жетон урожая и соединенные лозы оцениваются один раз.





Призрачный Жан

Компоненты

- 1 двустороннее поле герцогства Жана (#35-36)
- 9 карт графств (с цифрами 1-9)
- 8 альтернативных карт графств для расширения "Виноградники" (отмечены 10-17)
- 1 двустороннее пособие для игрока Жан



В этом игровом режиме добавляется виртуальный противник по имени Жан, который имитирует дополнительного игрока. Это означает, что вы можете играть в одиночку против Жана или добавить его в игру для 2 или 3 игроков для дополнительного соревнования.

Жан считается обычным игроком для подсчета игроков при подготовке к игре.

Имитируя противника-человека, он собирает жетоны, продает товары, получает бонусные жетоны и покупает жетоны с центрального склада. Это делается с помощью карт графства. Каждая карта графства показывает, какие жетоны будет собирать Жан и когда он будет продавать товары.

Карты графств приносят победные очки так же, как и заполнение области одного цвета.

Подготовка

Выберите игровое поле в соответствии с требуемым количеством игроков, включая Жана в качестве игрока.

Не забудьте оставить по 1 жетону товаров каждого типа в стороне, так как они понадобятся вам для установки на игровом поле Жана.

Один набор компонентов цвета игрока будет использоваться Жаном (потребуется только 1 кубик).

Жан не будет использовать обычный планшет игрока, а вместо этого будет использовать свой собственный планшет герцогства (отмеченный значком).



Игровое поле соперника

A. Поместите поле герцогства Жана (стороной с числом 35 лицом вверх) рядом с основным полем.

B. Выберите подсчет очков и уровень сложности Жана (легкий, средний или сложный) и соответствующее количество модификаторов сложности. Для первой игры рекомендуется играть на уровне сложности «Средний» и без каких-либо модификаторов сложности. Чтобы узнать больше о модификаторах сложности, см. стр. 26.

C. Перемешайте девять карт графств с номерами 1–9 (карты 10–17 используются при игре с дополнением «Виноградники»). Открывайте по одной карте за раз, пока не вытащите одну с замком (бордовым) на ней. Поместите эту карту лицевой стороной вверх под ячейку 1-4.

D. Перемешайте восемь оставшихся карт графств, включая вытянутые и неиспользованные на предыдущем шаге, и поместите колоду лицевой стороной вниз под крайний левый слот для карт на поле герцогства. Возьмите верхнюю карту и поместите ее лицевой стороной вверх под ячейку 5-6.

E. Поместите жетон замка на ячейку замка на карте под ячейкой «1-4».

F. Поместите по одному жетону товаров каждого типа на каждую ячейку товаров с соответствующим номером на поле герцогства.

G. Поместите 1 серебряную монету на ячейку для серебряных монет на его поле герцогства.

H. Жану не нужны стартовые рабочие, поскольку они не используются. Настройте свои игровые поля, как указано в правилах основной игры.

Игра начинается с вас в качестве первого игрока. При игре более чем с одним игроком-человеком бросьте кубик, чтобы определить первого игрока. Жан всегда последний игрок.

Основные правила

- Жан не набирает и не использует рабочих.
- В замке есть особая зона под названием "Резерв" (см. стр. 23).
- Жан игнорирует эффекты жетонов монастыря (вместо этого он будет получать 4 по за каждый из них в конце игры).
- Жан может иметь несколько копий одного и того же здания на картах графства и на поле герцогства.
- Жан не заполняет цветные области своего герцогства, как игрок — вместо этого он заполняет карты графства.

Подробнее про игровое поле

Резерв

Это особая область на доске Жана. Он используется для хранения жетонов, купленных на центральном черном складе. Резерв является источником жетонов для Жана, когда он не может найти нужный жетон на игровом поле.

В резерве может быть несколько жетонов одного типа (здания, шахты, замки и т. д.). В этом случае сложите жетоны одного типа друг над другом. В дальнейшем при взятии жетона из резерва, состоящего из нескольких жетонов, берите верхний.

Карты графств

Расширение
щиты (не
используется
в базе игры
Жана)



Уровень
сложности
легкий,
средний,
сложный

Участок для
жетона
территории

Номер карты

Обозначение
карты графства
Жана

Ход игры

Этап подготовки проводится как обычно.

В начале каждого раунда:

- Бросьте свои кубики и белый кубик (пока не бросайте кубик Жана).
- Поместите свои кубики на игровое поле, как обычно.
- Поместите белый кубик на левое поле над картой графства в зависимости от выпавшего значения (1-4 = левая карта, 5-6 = правая карта). Теперь это называется выбранной картой графства Жана.
- Поместите жетон товаров на соответствующий склад на основном поле, как обычно, в зависимости от результата броска белого кубика. Играйте в порядке хода согласно треку порядка хода.

В свой ход Жан совершает единственное действие, а именно выбирает и размещает жетон (как одно действие). Это может активировать один или нескольких следующих бонусов.

Полностью выполните каждый шаг в указанном порядке, прежде чем переходить к следующему:

1. Выбор и размещение жетона.
2. Бонус за размещение жетона.
3. Бонус за размещение карты округа ("Продажа товаров").
4. Заполнение карты округа.
5. Получение бонусных жетонов.
6. Покупка жетона с центрального черного склада (по возможности).

В конце каждого этапа Жан получает серебряную монету за каждую шахту, лежащую лицом вверх на ее герцогстве и на картах графства (не в резерве), точно так же, как игрок получает шахты в своем герцогстве.

Действия Жана

Выбор и размещение жетонов

Жан будет искать жетон, чтобы взять его с основного поля, следуя приведенной процедуре:

1. Бросьте кубик Жана и поместите его в ячейку для кубика Жана (цветное поле справа от белого кубика).
2. Проверьте, какой склад соответствует значению кубика Жана.
3. Начиная с самого левого и самого верхнего открытого места на карте графства, проверьте, совпадают ли жетоны, доступные на складе, и тип ячейки.

Если есть совпадение, перейдите к шагу 4 этой процедуры. Если совпадений нет, проверяйте следующую открытую ячейку слева направо, сверху вниз на карте графства, пока не найдете совпадение. Если он не может найти никаких совпадений в выбранном хранилище, он ищет совпадение в следующем хранилище по часовой стрелке и так далее, пока либо не найдет совпадающий жетон, либо не сможет найти никаких совпадений.

4. Если он находит совпадение, тогда берет жетон и кладет на выбранную карту графства. Если в выбранном хранилище есть более одного совпадающего жетона, он выбирает самый верхний. Это может активировать бонус (см. "Преимущества и бонусы" ниже).

5. Если он не смог найти ни одного совпадения, выберите первое возможное:

- Если у него есть жетон, соответствующий любому пустому месту на выбранной карте графства (начиная с самой верхней левой) в резервной области его поля, он размещает этот жетон и запускает обычные бонусы.

- Если у него есть какие-либо жетоны (см. ниже), он кладет один такой жетон из резерва на самое левое и самое верхнее открытое пространство.

Примечание. Это не активирует бонус за размещение жетона (но может вызвать действие "продать товар" или "дополнительный ход").

- Если в резерве нет жетонов, он берет первый доступный жетон из центрального черного склада (крайний левый, начиная с самого верхнего ряда) и кладет его лицевой стороной вниз в резерв. Это не активирует бонус за размещение жетона.

- Если на центральном черном складе не осталось жетонов, Жан получает 2 серебра.

Преимущества и бонусы

1. Размещение жетона

Если Жан кладет жетон на карту округа, он получает преимущество в зависимости от типа жетона, как описано ниже:

• **Замок:** Жан выполняет бонусное действие "Выбор жетона", за исключением использования белого кубика для выбора начального склада.

Если Жан завершил выбранную карту графства непосредственно перед активацией этого бонуса, он попытается поместить этот бонусный жетон на свою другую карту графства, если сможет. Если он не может разместиться и там, он выполняет действие "Продать товар" вместо того, чтобы брать бонусный жетон.

• **Здания:** Жан может иметь несколько копий одного и того же здания на одной карте округа. В зависимости от типа размещенного здания Жан использует следующие эффекты:

- **Банк:** он получает 2 серебряные монеты.

- **Пансионат:** он приносит 2 победных очка.

- **Столярная мастерская:** он берет жетон здания со склада, значение которого совпадает со значением на белом кубике и кладет его в свой резерв. Если есть более одной подходящего жетона в этом выбранном складе, он выбирает самый верхний. Если на доске нет ни одного жетона здания, он пропускает этот бонус.

- **Церковь:** он берет жетон замка со склада, значение которого соответствует значению на белом кубике (выбор идет по часовой стрелке), и кладет его в свой резерв. Если на игровом поле нет жетонов замков, разыграйте этот эффект для жетона шахты. Если на складе нет жетонов замка и шахты, примените этот эффект для жетона монастыря. Если на игровом поле нет жетонов замков, шахт или монастырей, этот бонус пропускается.

- **Рынок:** он берет жетон корабля со склада, значение которого соответствует значению на белом кубике (выбор идет по часовой стрелке), и помещает его в свой резерв. Если на игровом поле нет жетонов кораблей, примените этот эффект для жетона домашнего скота. Если нет жетонов кораблей или домашнего скота, этот бонус пропускается.

- **Ратуша:** если поместить область, которая соответствует любому из пустых мест на любой из его карт графства (приоритет отдается выбранной в данный момент), он немедленно перемещает одну на карту графства (активируя любые бонусы за размещение жетона, как обычно), выбирая тот тип, которого у него больше всего в резерве (крайний левый, если связан). Если жетон недоступен, он пропускает этот бонус.

- **Склад:** он продает товары — см. Продажа товаров на странице 25.

- **Сторожевая башня:** сразу же приносит 4 победных очка.

- **Домашний скот:** подсчитайте очки за жетон обычным способом, но на основе любого соответствующего типа жетона домашнего скота, который Жан имеет на своих картах графства и герцогства, но не в своем резерве. Пример: если Жан уже имеет 2 жетона скота с овцами (на картах графства или герцогства) и помещает новый жетон скота с овцами на карту графства, он получает победные очки за общее количество овец на всех 3 жетонах овец, которые у него есть.

- **Корабль:** Жан берет товары со склада, в котором больше всего товаров, и размещает их в соответствующих ячейках для хранения товаров в своем герцогстве. Если есть ничья, он берет товары с первого склада по часовой стрелке от значения белого кубика. Затем, независимо от того, берет он товары или нет, он перемещает маркер порядка хода вперед по шкале порядка хода.

2. Бонусы за размещение карты графства

Базовые правила Жана имеют только один вид бонуса за размещение – "Продажа товаров". При игре с расширением "Виноградники" добавляется дополнительный символ бонуса за размещение (информацию об игре с расширением «Виноградники» см. на стр. 27).

- Проверьте, покрыли ли жетоны, которые Жан разместил во время хода, 1 или несколько символов продажи товара 

- Жан попытается выполнить бонусное действие "Продажа товаров", как описано ниже.

3. Заполнение карты графства

Если Жан уже завершил одну (или, возможно, обе) свои карты графства, он получает победные очки в зависимости от напечатанного значения карты и выбранного вами уровня сложности. На картах графств показаны три уровня подсчета очков сложности: легкий, средний и сложный.

Затем переместите все жетоны с заполненной карты (или карт) графства на соответствующие цветные клетки герцогства Жана. Поместите жетоны в самое верхнее и самое левое доступное место. Если в герцогстве Жана уже заполнены все поля подходящего цвета, просто поместите дополнительные жетоны поверх другого жетона того же цвета. Любые жетоны на карте графства переворачиваются и перемещаются на ячейку соответствующего цвета на герцогстве Жана. Не разыгрывайте никаких бонусов за размещение на этом шаге. Сбросьте заполненную карту графства, сдвиньте оставшуюся влево, если заполненная карта была левой, затем заполните пустое место новой картой из верхней колоды карт Жана.

4. Получение бонусных жетонов достижений

Если после перемещения жетонов с заполненной карты графства на поле герцогства Жана покрыла все свои клетки одного типа, он получит бонусный жетон этого типа (если он еще доступен). Он берет его с основного поля и кладет рядом со своим герцогством, а затем сразу же получает дополнительные победные очки (в зависимости от количества игроков).

Покупка жетонов с центрального черного склада

В конце хода Жан, если у него есть минимум 2 серебряные монеты, купит жетон с центрального черного склада за 2 серебряные монеты и поместит жетон в свой резерв. Жан попытается купить жетон того типа, которого у него нет в резерве, отдавая предпочтение самому верхнему, а затем самому левому, если ничья. Если на черном складе доступно несколько жетонов одного типа, он выбирает крайний левый, начиная с самой верхней строки.

Примечание: Жан может купить только жетон за ход.



Продажа товаров

Если какой-либо эффект во время игры говорит Жану "Продать товары" (например, бонус за размещение карт графства), он будет продавать жетоны товаров того типа, которых у него больше всего (с наименьшим числом, если ничья).

Он получает 1 серебряную монету и победные очки за каждый проданный жетон товара, как и в обычных правилах игры (2/3/4 по за жетон, в зависимости от количества игроков).

Если у него не осталось жетонов товаров для продажи, он пропускает этот бонус.

Подсчет очков

Вы проводите подсчет очков как обычно. Жан получает:

- 4 ПО за каждый размещенный жетон монастыря (желтый) в его герцогстве или на незавершенных картах графства (но не включая те, что находятся в его резерве).
- 1 ПО за каждый жетон непроданных товаров на его поле герцогства.
- 1 ПО за каждую серебряную монету на поле своего герцогства.
- 1 ПО за каждый жетон, оставшийся в резерве.
- 2 ПО за каждый жетон на неполных картах графств.

Чтобы выиграть, ваш счет должен быть выше, чем у Жана. В случае ничьей побеждает Жан.

Уровни сложности

Сложность можно регулировать, выбирая модификаторы, равные уровню сложности.

Легкий: без модификаторов

Средний: один модификатор

Сложный: два или более модификатора

Модификаторы:

А. Жан использует поле герцогства номер 36 (на обратной стороне поля герцогства 35). При установке доски Жана положите случайный неиспользованный лицом вниз черный жетон склада в каждой из следующих цветных областей (слева направо, начиная с самого верхнего ряда):

2 на зданиях, 1 на домашнем скоте, 1 на корабле и 1 на монастыре (места, отмеченные А).

Это уменьшает количество жетонов, необходимых Жану для получения бонусных жетонов.

В. Жан использует доску герцогства номер 36 (на обратной стороне доски герцогства 35). При установке

доски Жана положите случайный неиспользованный лицевой стороной вверх жетон, соответствующий

цветной области в каждой из следующих цветных областей: 1 здание, 1 шахта и 1 замок (места, отмеченные

В). Это уменьшит количество бонусных жетонов, которые нужно получить Жану, и шахта позволит ему получить 1 серебряную монету в конце каждого этапа.

С. Жан является первым игроком.

Д. Жан использует поле герцогства под номером 36 (на обратной стороне поля герцогства 35), которое содержит клетки с дополнительным бонусом за размещение. Во-первых, Жан размещает все свои жетоны с заполненной карты графства в свое герцогство.

Если помещает жетон на ячейку с символом  Жан немедленно выполняет бонусное действие "Выбор жетона", за исключением использования белого кубика для выбора склада.

Жан попытается разместить этот бонусный жетон на оставшейся карте графства. Если обе карты графства заполнены, вместо этого выполняется действие "Продать товары".

Выполните все бонусные действия за дополнительный ход, прежде чем пополнять карту графства.

Примечание. В течение одного хода может быть использовано несколько дополнительных символов хода.

Решите каждое отдельно, прежде чем переходить к следующему.

Поддерживаются расширения

• Жетоны расширения:

– **Дополнительные жетоны монастыря (#27 – #29):** при размещении таких жетонов монастыря Жан игнорирует их эффекты.

– **Кран:** при размещении жетона Жан получает бонусное действие замка (см. на стр. 24).

– **Гуси:** размещая жетон гусей, Жан подсчитывает его, как если бы он соответствовал тому домашнему скоту, которого Жан имеет больше всего в своем герцогстве и на картах графства.

При дальнейшем размещении других жетонов домашнего скота Жан рассматривает тайл гусей так, как если бы он соответствовал всем жетонам домашнего скота.

– **Белые замки:** выкладывая белый жетон, Жан берет жетон с игрового поля и кладет его в свой резерв. Жан использует значение на белом кубике, чтобы определить начальный склад.

Он ищет жетон того типа, которого у него нет в резерве, отдавая приоритет самому левому типу, если ничья. Если в выбранном хранилище есть более одного совпадающего жетона, он выбирает самый верхний. Если жетонов нет, то он движется по доске по часовой стрелке, пока жетон не будет найден. Если жетонов не осталось, он получает 1 серебро.

– **Гостиницы:** эти жетоны не поддерживаются в этом режиме. Не используйте их в играх с Жаном.

• Пограничные посты



– На некоторых картах графства Жана есть символ пограничного поста.

– Как только он завершил вторую такую карту графства, он получает бонус текущей фазы (10/8/6/4/2).

– После того, как он завершил третью такую карту графства, он берет бонусный жетон достижения за завершение 3 соединений пограничных постов (с 5/6/7 победными очками, если они еще доступны, в противном случае, один с 2/3/4 победными очками, если они еще доступны).

• **Торговые пути:** вы можете использовать торговые пути, как и в правилах обычной игры, однако Жан не использует торговые пути. Вместо этого он получает одно дополнительное победное очко каждый раз, когда продает товары. Этот бонус за действие, а не за жетон товаров.

Дополнение

щиты

- **Щит №2:** снимите его с щитов перед настройкой – в этом режиме он не поддерживается.
- **Щит №6:** вы можете копировать любой открытый жетон монастыря в герцогстве Жана (не включая его резерв) или на картах графства. Вы копируете способности жетонов монастыря, а не победные очки, которые Жан получит от них в конце игры.

Всякий раз, когда Жан завершает карту графства, и на этой карте есть символ щита, Жан берет щит с основного поля, начиная со склада, совпадающего со значением на белом кубике (по часовой стрелке). Если на складе более 1 щита, выберите тот, у которого меньшее количество.

Затем:

- Он берет такой щит и кладет его рядом со своим полем лицевой стороной вниз.
- Он не использует способность щита и не должен платить дань за такие щиты в конце каждого раунда. В конце игры Жан получает победные очки за количество имеющихся у него щитов:

- 1 = 8 ПО
- 2 = 15 ПО
- 3 = 25 ПО
- 4+ = 40 ПО

Доски для командной и одиночной игры – Жан не поддерживает

Дополнение виноградники

Общая настройка такая же, как и в обычной игре Жана со следующими изменениями:

- Установите свою собственную область с полем виноградника и случайным стартовым жетоном виноградной лозы в соответствии с правилами расширения.
- Жану не нужно поле виноградников, вместо этого он размещает жетоны виноградников рядом со своим герцогством.
- В колоде карт округа Жана используются карты 1 и 10-17 (с двойными шестнадцатеричными символами, отображаемыми на некоторых ячейках). Смешайте эти карты вместе, чтобы создать колоду карт округа Жана.
- Используйте один набор из 6 бонусных жетонов виноградной лозы. Случайным образом выберите один для себя, прежде чем создавать запас бонусных жетонов виноградной лозы. Жан не использует бонусные жетоны виноградной лозы.

Бонусы за размещение карты графства

В этом дополнении представлены новые бонусы за размещение карт графств, отмеченные двойными шестигранными значками на картах графств.

Всякий раз, когда Жан кладет жетон на ячейку карты его графства, с символом () , он пытается выполнить указанное бонусное действие, как описано ниже:

Взять жетон винограда

Если жетон Жана на клетке с символом () Жан попытается взять жетон винограда со склада виноградников. Если на складе виноградников нет жетонов винограда, Жан пропускает этот бонус за размещение. В противном случае он берет жетон винограда из слота, который соответствует значению на белом кубике.

Если в таком слоте нет жетона винограда, он будет смотреть на следующий слот справа (при необходимости переходя к крайнему левому), пока не найдет подходящий жетон винограда. Жан кладет жетоны винограда в стопку рядом со своим полем герцогства.

Покупка жетонов в магазине виноградников

В конце хода Жана, если у него есть как минимум 2 серебряные монеты, вместо того, чтобы покупать жетон в центральном черном складе, Жан купит жетон винограда в магазине виноградников (заплатив 2 серебряные монеты):

- Если доступно несколько вариантов (при использовании расстановки 3+ игроков), он использует значение белого кубика, чтобы выбрать место для выбора (1-2 = слева, 3-4 = посередине, 5-6 = справа), перемещая вправо и по кругу в крайнее левое положение, если это необходимо.
- Если он покупает жетон винограда, он кладет его в стопку рядом со своим полем герцогства.
- Если в магазине виноградников нет доступных жетонов, Жан попытается купить один жетон с центрального черного склада, как обычно.

Подсчет очков

Жан получает дополнительные победные очки в зависимости от количества двойных жетонов.

Победные очки за соединенные лозы винограда Жана													
Размер лозы винограда	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Победные очки	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

CREDITS - THE CASTLES OF BURGUNDY: SPECIAL EDITION

Game Design: Stefan Feld

Game Development Lead: Ernest Kiedrowicz

alea Team Consultants: Shane Hartley, André Maack

Tests and Development: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Additional testing: Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska and all who took part in the organized external testing

Rulebook: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Art direction: Patryk Jędraszek

Illustrations: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Graphic Design: Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

3D Graphics: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiccki

Editing and proofreading: Tyler Brown

Production: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Châteauma automated opponent designed by: John Albertson and Nick Shaw, based on solo concepts by Dávid Turczy

Additional solo development and playtesting: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz and all who took part in the organized external testing

Testers of the “The Castles of Burgundy” basic game: 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 as well as the play groups from Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf.

2022 Realms Distribution, all rights reserved.
Realms Distribution Sp. z o.o.
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław