

# CRUSADER KINGS: THE BOARD GAME

## *правила игры*

**Цель игры** – распространить своё влияние в средневековой Европе и привести свою династию к триумфу. Чтобы победить, вы должны будете поколение за поколением укреплять позиции своей семьи, развивать своё королевство, погружаться в хитросплетения дипломатии и интриг, мудро использовать вассалов для увеличения своего богатства и военной мощи – и, разумеется, исполнять свой священный долг, снаряжая крестовые походы в Святую Землю.

В игре побеждает игрок, имеющий больше всего победных очков в конце партии. Если в условиях сценария не указано иное, игра завершается, как только один из участников партии достигает Иерусалима на треке походов или же после того, как заканчивается последний Век.

Победные очки начисляются за территории под вашим контролем, а также за достижения, которые получены за наличие щитов династии на треке походов, купленные карты развития и построенные замки. Условия подсчёта очков подробнее описаны ниже.

**Расстановка.** Разложите игровое поле и выберите сценарий. Для первой партии рекомендуется сценарий «Иерусалимское королевство». Каждый из сценариев определяет, в какой исторический период происходит игра, какие династии доступны и в каких стартовых условиях находятся игроки. Каждая династия принадлежит к определённой культуре: английской (ей соответствует красный цвет), франкской (синий), германской (чёрный), итальянской (зелёный) и иберийской (жёлтый).

После выбора сценария каждый игрок помещает перед собой планшет семьи и карту выбранной династии, а также выставляет по фигурке рыцаря своего цвета в каждый подвластный регион, как указано в сценарии. Рыцарь символизирует вассала, который правит этой областью от имени короля. В одном регионе может находиться лишь одна фигурка рыцаря. Расставьте фигуры замков в соответствии с условиями сценария. Все неиспользованные фигуры рыцарей и замков положите рядом со своим планшетом. Там же расставьте фигурки армий (солдат).

Положите карту своего стартового правителя на поле «Король» планшета семьи. Аналогичным образом разместите стартовых жён, детей и братьев/сестёр, как указано в сценарии. Положите четыре жетона начальных черт (с золотой каймой), которые есть у вашего стартового правителя, в мешочек для жетонов своей

династии. Жетоны начальных черт, которые есть у других членов вашей семьи, кладутся поверх соответствующих карт, как указано в сценарии.

Остальные карты персонажей, доступных для вашей культуры, тасуются и кладутся на указанное поле планшета семьи. Все стартовые карты развития кладутся на указанное место на игровом поле. Остальные карты развития тасуются и также кладутся на своё место.

Возьмите начальное количество золота, как указано в условиях сценария, и положите на свой планшет семьи. Поместите щиты своей династии рядом с планшетом.

Участник, одержавший победу в прошлой партии, получает жетон первого игрока. Если вы играете впервые, отдайте жетон первого игрока самому старшему участнику партии.

Если в партии участвуют менее пяти игроков, разложите жетоны с щитами тех династий, которые не принимают участия в игре, во всех регионах, соответствующих их культурам. Эти регионы исключаются из игры. В них нельзя вторгаться и они никак не задействуются в партии.

Положите все жетоны случайных черт (без каймы) в мешочек для случайных черт. Перетасуйте и положите рубашкой вверх на соответствующие места игрового поля колоды карт действий (правления, интриг, войны, налогов и походов). Затем разместите в каждом регионе, где нет рыцаря, по одной случайной карте персонажа той культуры, которая соответствует цвету этого региона, лицом вверх. В исключённые из партии регионы карты персонажей не кладутся. После этого возьмите из мешочка для случайных черт по одному жетону черты для каждой из выложенных карт персонажей и поместите эти жетоны поверх карт.

Если хотите, можете заменить одну карту случайного персонажа картой «Блескопыт» (Glitterhoof; это шуточная карта, позволяющая отыграть знаменитое событие с женитьбой на лошади из компьютерной Crusader Kings). Участник партии с самым богатым опытом игры в компьютерную Crusader Kings II решает, куда именно выложить Блескопыта. Отыщите случайную положительную черту и положите на Блескопыта соответствующий жетон. Если вы предпочитаете, чтобы ваша королевская династия держалась от лошадей подальше, просто отложите эту карту и не используйте её.

Возьмите три карты развития из колоды и положите их, как указано на игровом поле. Положите жетоны черт крестоносца на трек походов так, как указано на игровом поле. Положите все жетоны черт событий так, чтобы они находились в

пределах досягаемости каждого игрока. Разложите все жетоны жатвы, чумы, неурожая, беспорядков, достижений и герцогств в отдельные кучки рядом с игровым полем. Всё оставшееся золото поместите в сокровищницу.

**Порядок игры.** Игра делится на Века, раунды и ходы. Каждая партия длится три Века, если в сценарии не указано иное. Каждый Век состоит из трёх раундов, каждый раунд – из двух ходов.

Игрок с жетоном первого игрока начинает партию, за ним ходят все остальные по часовой стрелке. Жетон первого игрока будет менять владельца по ходу игры. Когда это произойдёт, сначала завершите текущий ход в прежнем порядке, а со следующего хода изменения вступят в силу.

В начале каждого Века каждый игрок набирает по восемь карт действий. Шесть из этих карт он сможет сыграть в течение Века. В начале каждого раунда каждый игрок выбирает по две из доступных ему карт действий, которые собирается сыграть в свои ходы. Он сам решает, в каком порядке их сыграть. В порядке хода каждый игрок раскрывает выбранную карту действия, выполняет одно из указанных на ней действий и затем разыгрывает событие, описанное в нижней части карты.

## ВЕК

Сначала игроки в порядке хода добирают все бонусные карты, полученные за счёт модификаторов на треке походов и по другим игровым условиям. Затем каждый игрок берёт по восемь карт действий, в том числе как минимум одну карту похода. Игрок имеет право набрать: 1-2 карты походов, 0-3 карты правления, интриг и войны и 0-2 карты налогов. Смотреть свои карты действий разрешается только после того, как на руку набраны все восемь.

Затем играют три раунда, как описано ниже.

Фаза обновления происходит только в конце первого и второго Века. Выполните следующие действия: 1) каждый игрок сбрасывает все карты действий, которые не были сыграны в текущем Веке, и кладёт их в общий сброс лицом вверх; 2) уберите все карты случайных персонажей из независимых регионов и сбросьте их лицом вверх в общий сброс. Верните все положенные на эти карты жетоны случайных черт обратно в мешок. Выложите на каждый независимый регион новые карты персонажей с новыми жетонами случайных черт; 3) уберите с поля три открытые карты развития, сбросьте их лицом вверх в общий сброс и замените тремя новыми картами развития.

**Раунды.** В каждом веке по три раунда, которые, в свою очередь, делятся на фазы.



**Фаза династии.** В порядке хода каждый игрок может совершить одну попытку устроить брак своего короля (королевы), ребёнка или брата (сестры), как описано ниже, после чего даровать или конфисковать любое количество герцогских титулов.

**Фаза замыслов.** Каждый игрок втайне от остальных выбирает две карты действий из своей руки, которые он разыграет в текущем раунде. Эти карты он выкладывает перед собой рубашкой вверх. Карта, которая будет сыграна первой, кладётся сверху. Если это третий раунд Века, и игрок до сих пор не ходил в крестовый поход, он обязан использовать хотя бы одну карту похода.

Между фазой замыслов и фазой поддержки разыгрываются *два хода*.

**Фаза поддержки. Оплата.** Все игроки платят по 1 золотой монете за каждый мобилизованный регион под своим контролем (т.е. тот, где стоит армия). Если игрок не может или не хочет платить, в регионе автоматически проводится демобилизация, и в него помещается жетон беспорядков.

**Ростпуск войск.** Затем каждый игрок может провести демобилизацию в любом количестве своих регионов (просто уберите оттуда фигурки солдат).

**Жетоны возраста.** В конце фазы поддержки каждый игрок кладёт по одному жетону возраста на карту своего правителя. Если это четвёртый жетон возраста, игрок может удалить один жетон черты из своего мешочка на свой выбор (если это случайная черта, жетон возвращается в общий мешок). Когда правитель получает пятый жетон возраста, он умирает от старости, и происходит наследование, как описано ниже.

**Наследование.** Когда правитель одной из династий умирает по любой причине, проводится церемония наследования. Карта умершего правителя уходит в сброс вместе с картой его супруги. Трон наследуется по принципам агнатически-когнатической примогенитуры, то есть королём становится один из представителей династии в таком порядке: 1) старший сын; 2) старшая дочь; 3) старший из братьев; 4) старшая из сестёр. Карты наследника и его жены (мужа) кладутся на поле «Король» и «Супруга короля», а их жетоны черт помещаются в мешочек для черт соответствующей династии. Другие дети умершего правителя становятся братьями и сёстрами нового короля. Если кто-то из них был герцогом, замените их жетоны герцогств соответствующим образом. Братья и сёстры умершего правителя, если никто из них не стал новым королём, удаляются из игры. В случае, если нет ни одного подходящего наследника, происходит династический кризис.

Женщины вполне могут наследовать престол так же, как и мужчины. К королевам применяются те же правила, что и к королям, с той лишь оговоркой, что королеву можно отправить в Крестовый поход только при полном отсутствии персонажей мужского пола в династии.

*Династический кризис.* Если после смерти короля ни один представитель династии не может унаследовать трон, в королевстве начинается смута. Игрок теряет контроль над половиной своих регионов и лишается половины своего золота (в обоих случаях – с округлением в пользу игрока). Он сам выбирает, каких регионов лишаться, и удаляет оттуда все фигуры рыцарей и солдат. Фигурки замков и жетоны, лежащие в потерянных регионах, не удаляются. Все потерянные регионы отныне считаются независимыми, туда кладутся карты независимых феодалов, принадлежащих к соответствующей культуре, со случайными чертами. После этого игрок берёт случайную карту персонажа из своей стопки карт культуры и вытягивает случайный жетон из мешка для случайных черт. Этот персонаж становится новым королём (королевой), а его жетон сразу же помещается в мешок черт той династии, которой управляет игрок.

**Ходы.** Каждый игрок в порядке хода раскрывает верхнюю карту действия, выложенную перед собой в фазе замыслов. Сначала он выбирает и реализует одно из действий, указанных в верхней части карты. Когда это действие полностью выполнено, игрок зачитывает описание события, указанное в нижней части карты, и разыгрывает его эффекты. Затем карта действия отправляется в сброс.

**Совет: война требует планирования.** Выбирая карты действий, помните, что война требует тщательного планирования. Прежде чем совершить Вторжение, вам нужно сфабриковать Повод к войне и провести Мобилизацию. Это значит, что объявление войны займёт целых три хода: сначала вы прибегнете к Заговору, чтобы получить Повод к войне, потом организуете Мобилизацию в пограничной провинции и лишь затем сможете начать Вторжение.

**Совет: не торопитесь с походами.** Выбирая карты действий, лучше не спешите идти в крестовый поход, пока не обзавелись наследником. Если у вашей династии нет наследника, вы можете отправить в поход только своего правителя, и если тот погибнет в бою, начнётся династический кризис. Не самый лучший способ начать партию, правда?

## БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

**Золотое правило.** Любая информация на конкретной карте, которая отличается от того, что написано в правилах, имеет приоритет.

**Торговля.** Игроки имеют право торговать практически чем угодно и в любое время. Но есть некоторые ограничения: 1) нельзя продавать или покупать регионы, которые являются целями уже объявленных действий (например, Вторжения); 2) карты персонажей могут сменить владельца только при заключении брака; 3) союзников нельзя купить или продать – союзный договор заключается только при помощи брака; 4) жетоны черт в мешочке или на карте персонажа не могут быть проданы отдельно от этого персонажа.

**Мешочки для черт.** Игрок может в любой момент проверить содержимое своего мешочка для черт, но не имеет права заглядывать в мешочек для черт другого игрока.

**Количество компонентов.** Игроки ограничены тем количеством компонентов, которое поставляется в комплекте с игрой. Если этот лимит превышен, игроки больше не могут получать соответствующие ресурсы (фигуры, жетоны и так далее). Единственное исключение – щиты династий: если они закончились, замените их монетами или другими подручными предметами. Если в любой колоде закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду.

## ДЕЙСТВИЯ

Когда игрок предпринимает действие, он сначала выбирает две карты действий из руки в фазе замыслов, а затем разыгрывает их в выбранном порядке. Первым всегда выполняется одно из действий, указанных в верхней части карты, и лишь затем реализуется событие, описанное в её нижней части. Игрок вправе отказаться от исполнения каких-либо действий, но обязан разыграть эффект события.

**Проверки черт.** Игрок вправе в любой момент проверить содержимое своего мешочка для черт (но не чужого). Некоторые действия, такие как Развитие, Мобилизация или Сбор податей, совершаются автоматически. Другие требуют успешной *проверки черт* для удачного завершения.

Проверка черт означает, что игрок не глядя достаёт из своего мешочка для черт случайный жетон черты. Если выпала положительная черта (зелёный жетон), проверка считается успешной; если отрицательная (красный жетон) – неудачной. Исключениями являются критические черты. Некоторые сложные действия требуют, чтобы игрок набрал несколько успехов, то есть достал более одной положительной черты.



Если проверка успешна, игрок не может больше вытаскивать жетоны, даже если мог достать дополнительные черты. Все жетоны возвращаются в мешочек лишь после того, как проверка полностью завершается.

**Критические черты** действуют немного иначе. Для каждого типа действий есть одна отрицательная черта, которая означает успех, и одна положительная, означающая провал. Какие черты являются критическими в каждом случае, указано на карте действия, а также в описаниях действий в правилах ниже. На жетонах черт с помощью символов указано, для каких типов действий они являются критическими.

Если игрок достаёт из мешочка критическую положительную черту (т.е. провал), он может объявить, что *жертвует* этой чертой. В этом случае данный конкретный жетон даёт один успех (хотя и не делает успешной всю проверку!), однако игрок должен навсегда удалить его из своего мешочка. Эта возможность облегчает особо сложные проверки, когда игроку крайне важно набрать несколько успехов.

Аналогично, если игрок достал критическую отрицательную черту (успех), он также может ею пожертвовать. Тогда черта считается негативной и даёт неудачу вместо успеха, зато игрок получает право навсегда удалить её из своего мешочка. Иногда осознанно провалить не слишком важную проверку – мудрый выбор, если таким образом можно «почистить» черты своей династии от ненужных жетонов.

**Модификаторы.** На проверку черт могут влиять разные факторы, в том числе щиты династии на треке походов, карты развития и эффекты событий, которые разыгрываются по картам действий. Эти модификаторы могут увеличивать или уменьшать количество жетонов черт, которые игрок может вытащить из мешочка, а также количество требуемых успехов.

**Вложиться в успех.** Игрок может тратить золото, чтобы повысить свои шансы на успех во время проверки. За каждую потраченную золотую монету он может вытащить из мешочка дополнительный жетон. Золото всегда платится перед тем, как в ходе проверки достаётся первый жетон черты. Как только игрок начинает доставать жетоны, он больше не может вкладываться в успех.

Помните, что стандартная «бесплатная» проверка всегда предполагает, что игрок тянет всего лишь один жетон. Если для удачной проверки требуется больше одного успеха, игрок должен либо воспользоваться положительными модификаторами, либо потратить золото, чтобы взять дополнительные жетоны.

Максимальное количество жетонов, которые игрок может вытащить в ходе проверки с учётом траты золота, вычисляется по формуле: количество успехов,

требуемых для удачной проверки, плюс два. Игрок не может вкладываться в успех сверх этого предела.

**Противодействие.** Когда игрок платит золото в ходе проверки черт, другие игроки также могут тратить золото, чтобы ему помешать. Для этого они могут объединять усилия. Когда игрок платит золотую монету, чтобы достать дополнительный жетон, его оппоненты могут заплатить две монеты, чтобы не дать ему этого сделать. Противодействовать можно только один раз за проверку: сначала игрок платит за дополнительные жетоны, затем его соперники платят, чтобы ему помешать, и лишь затем начинается проверка.

С помощью противодействия нельзя запретить игроку доставать обязательный бесплатный жетон черты или те жетоны, которые он получает за положительные модификаторы. Кроме того, противодействие не должно снижать количество жетонов для проверки ниже того числа успехов, которые требуются игроку.

Таким действиям, как Переворот и Заговор, по умолчанию нельзя противодействовать. Единственное исключение – Заговор с целью убийства персонажа: если у игрока, который контролирует этого персонажа, есть карта развития «Королевская гвардия», он может оказать противодействие покушению.

**Сброс.** Разыгранные игроками карты действий кладутся лицом вверх в общую стопку сброса. Они больше не используются в игре до тех пор, пока не закончатся все доступные карты действий (если это происходит, сброс делится на стопки по типу карт действий – правления, войны, интриг, налогов и походов, каждая стопка тасуется и размещается на игровом поле).

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Два вида особых действий, брак и дарование титула, производятся только в фазу династии в начале каждого раунда. Они совершаются до того, как разыгрываются карты действий.

**Брак.** *Критические черты: целомудренный (Chaste) / похотливый (Lustful).* Брак – обязательная часть создания процветающей династии. Он позволяет создать могущественные альянсы и обеспечить появление наследников.

В фазе династии в начале раунда каждый игрок может попытаться заключить брак своего не состоящего в браке короля (королевы), ребёнка или брата (сестры) со своего планшета семьи. Это действие не требует розыгрыша карты и происходит мгновенно.

Предложение о браке можно сделать: 1) независимому персонажу, чья карта лежит лицом вверх в независимом регионе; 2) не состоящему в браке королю



(королеве), ребёнку или брату (сестре) из династии другого игрока; 3) случайному персонажу из стопки карт культуры, принадлежащей любому участнику партии (в том числе из своей собственной). Брак можно заключить только с персонажем противоположного пола – у нас тут Средневековье, в конце концов.

Чтобы заключить брак с независимым персонажем, у которого есть положительная (зелёная) черта характера, потребуется успешная проверка черт. Предложение независимому персонажу с отрицательной (красной) чертой принимается автоматически. Если предложение принято, игрок формирует союз с регионом, где располагалась карта вступившего в брак персонажа. В этот регион помещается щит династии (подробнее о союзах – ниже).

Чтобы заключить брак с персонажем из другой династии, нужно лишь получить согласие этого игрока. Поженить между собой нельзя только правящих короля и королеву. Игроки могут договариваться о приданом, как сочтут нужным. Если обе стороны принимают условия брака, между династиями заключается союз. Брак немедленно завершает войну между династиями (если она ведётся) и аннулирует все поводы к войне, имеющиеся между ними. Каждый игрок из вступивших в союз кладёт на свой планшет семьи щит той династии, с которой заключён брак.

Чтобы заключить брак со случайным персонажем, требуется проверка черт. Если она успешна, игрок берёт любую карту персонажа противоположного пола из соответствующей стопки, тасует эту колоду и возвращает её на место. Затем игрок вытягивает из мешка для случайных черт один жетон для супруги (супруга). Такой брак не создаёт союза – он символизирует свадьбу с представителем мелкой знати и обычно является экстренным вариантом, когда нет других доступных супругов.

*Новый член семьи.* После заключения брака карта супруга (супруги) кладётся на планшет семьи, которую контролирует игрок. Если брак заключал правитель, карта его жены кладётся рядом с ним, а её жетон черты немедленно добавляется в мешочек для черт данной династии. Если брак заключал другой член династии, карта супруга (супруги) кладётся под его карту вместе с жетоном черты. Когда заключивший брак персонаж наследует трон, его карта перемещается на поле для правителя, карта жены (мужа) – на поле для супруга, а оба жетона черт сразу же помещаются в мешочек для черт данной династии.

Если правитель одного игрока заключает брак с ребёнком или братом/сестрой из династии другого игрока, супруга или супруг всегда переходит в ту династию, к которой принадлежит правитель. Если два участника партии заключают брак между членами своих династий, которые не являются правителями, они сами

договариваются, к какой династии будут принадлежать супруги (союз заключается автоматически при любом варианте).

**Союз** – это альянс между двумя могущественными династиями или между династией и независимым регионом. Союз даёт три эффекта: 1) если другой участник партии совершает Вторжение в независимый регион, с которым у игрока заключён союз, или в регион под контролем союзной династии, игрок немедленно получает повод к войне против нападающего; 2) когда один из игроков, состоящих в союзе, совершает Вторжение в регион, он получает дополнительный бесплатный жетон при проверке черт, если с этим регионом граничит хотя бы одна территория его союзника (включая независимых персонажей); 3) игрок, заключивший союз с независимой территорией, может присоединить её с помощью стандартного действия Вторжения, но без совершения проверки.

В союзе не бывает больше двух сторон. Династия может вступать в союз с любым количеством независимых регионов или других династий, в том числе если эти династии воюют между собой или имеют повод к войне друг против друга. О том, при каких условиях союз может быть разорван, будет рассказано ниже.

**Развод** осуждается Церковью, но с помощью действия Заговор игрок может найти законный повод для аннулирования брака своего правителя или члена семьи (подробнее о заговорах – далее). После развода карта супруга (супруги) снимается с планшета семьи и отправляется в сброс.

Если правитель игрока разводится или его супруга/супруг умирает, жетон черты этой супруги/супруга всё равно остаётся в мешочке династии. В случае развода другого представителя династии жетон черты его супруги сбрасывается.

**Совет: да, в этой игре вы можете жениться на лошади!** Лошадь Блескопыт из абсурдного события в компьютерной Crusader Kings II в этой игре является особым персонажем, доступным для брака. Вы можете выбрать её в качестве независимого персонажа в начале партии. Заключить брак с Блескопытом может персонаж любого пола, но не забывайте, что у этого персонажа не будет детей.

**Рождение детей.** Когда в династии рождается новый ребёнок (обычно по условиям события с карты действия), игрок берёт верхнюю карту из своей колоды персонажей и кладёт её на соответствующее поле своего планшета. Он также берёт один жетон случайной черты и кладёт его поверх этой карты. Игрок должен использовать только карты из колоды, принадлежащей его культуре, даже если ребёнок рождается в браке с представителем другой культуры.

*Смерть персонажей.* Когда умирает персонаж со случайным жетоном черты или жетоном черты, полученной за счёт события, эти жетоны возвращаются в соответствующий мешочек.

**Герцогские титулы.** Даруя герцогства членам семьи, игрок может укрепить влияние своей династии, но у такого решения есть своя цена и определённый риск.

В фазу династии в начале раунда каждый игрок может даровать герцогские титулы любому количеству детей, братьев или сестёр своего правителя, или же конфисковать любое количество титулов. Для этого не требуется проверки черт.

**Герцогство** создаётся в регионе, находящемся под контролем игрока. В одном регионе может быть создан только один титул. При создании титула игрок размещает жетон герцогства своего цвета в подвластном регионе; номер на жетоне обозначает персонажа, который управляет герцогством. Наличие герцога в регионе даёт следующие эффекты: 1) оппонент, который пытается спровоцировать Беспорядки или Переворот в герцогстве, а также совершить Вторжение в этот регион, должен будет набрать дополнительный успех в проверке черт; 2) если в герцогстве всё же происходит Переворот или же оно захвачено врагом, герцог и его супруга немедленно погибают; 3) при Вторжении с территории герцогства атакующий игрок должен поместить жетон черты герцога в свой мешочек, прежде чем начинать проверку; 4) при Сборе податей этот регион приносит на 1 золотую монету меньше. Сразу после проверки этот жетон следует вернуть обратно, поэтому старайтесь хорошо запоминать, какие черты присущи вашим герцогам.

**Конфискация титула** также происходит в фазу династии. Игрок просто снимает жетон герцогства с поля. Кроме того, герцогство автоматически конфискуется в пользу короны, если: 1) герцог наследует трон и становится правителем; 2) герцог или герцогиня заключает брак с представителем другой династии и переходит в семью под контролем другого игрока.

## ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Карты правления: Строительство / Развитие.** *Критические черты: скромный (Humble) / амбициозный (Ambitious).*

**Строительство.** Для строительства замка в регионе необходима проверка черт. При успехе игрок должен заплатить 3 золотых для возведения замка, не считая золота, которое вложил в успех. Фигурка замка ставится в регион, подвластный игроку, где ещё нет другого замка.



Игрок может построить несколько замков одним действием Строительства, но в разных регионах. Для каждого из них потребуется отдельная проверка черт и отдельная выплата в 3 золотых. Наличие замка в регионе даёт следующие эффекты:

- 1) действия Вторжения и Переворота в этом регионе потребуют для оппонента дополнительного успеха в проверке черт;
- 2) регион с замком приносит в казну королевства одну дополнительную монету, когда собираются налоги.

Если регион с замком меняет владельца, замок всё равно остаётся в нём и будет приносить те же самые бонусы новому хозяину территории.

**Развитие.** Это действие совершается автоматически и не требует проверки черт. Игрок может купить одну, две или три карты развития, выложенные лицом вверх на игровом поле. Первая карта стоит 1 золотой, вторая (при совершении того же действия) – 2 золотых, третья – 3 золотых, т.е. за 6 золотых игрок может купить сразу три карты. Когда все покупки сделаны, из колоды выкладываются новые карты развития взамен купленных. После того, как выложена хотя бы одна новая карта, игрок уже не может совершать покупки дальше.

Карты развития делятся на два типа: советники и изобретения. Один игрок может одновременно контролировать только трёх советников и три изобретения. При покупке четвёртой карты любого из типов игрок немедленно сбрасывает одну из трёх карт этого типа, которые приобрёл ранее. У одного игрока не может быть двух одинаковых карт развития (например, вы не сможете купить вторую карту «Флот», если у вас уже есть аналогичная карта «Флот»).

**Карты интриг: Заговор / Переворот.** *Критические черты: честный (Honest) / коварный (Deceitful).* По умолчанию действию Заговора нельзя оказывать противодействие, т.к. интриги плетутся во мраке ночи, и другие династии в них не посвящены.

**Заговор.** В качестве действия игрок может попытаться реализовать один из пяти заговоров, подробно описанных ниже. Провал Заговора против другого игрока означает, что этот игрок автоматически получает повод к войне против того, кто пытался плести против него козни. Исключением является развод. Успешный Заговор остаётся нераскрытым, и жертва коварных интриг не получает повод к войне против хитроумного заговорщика.

Игрок может предпринять сразу несколько Заговоров одним действием, если заплатит дополнительные монеты. Второй Заговор за ход стоит 1 золотой, третий

– 2 золотых, четвёртый – 3 золотых. Игрок должен завершить проверку одного Заговора, прежде чем объявлять о следующем, и может разыгрывать только по одному Заговору каждого типа за ход. Больше четырёх Заговоров за ход сыграть нельзя.

*Сфабриковать повод к войне.* Прежде чем начать Вторжение в регион под контролем другого игрока, вы должны получить повод к войне. Наличие такого повода даёт право вторгаться в любой регион под управлением этой династии.

При успешной проверке черт игрок получает повод к войне против другого игрока и кладёт щит его династии на свой планшет семьи, поверх соответствующего символа.

*Спровоцировать беспорядки.* С помощью этого Заговора можно устроить волнения в регионе, который граничит хотя бы с одним регионом под контролем игрока и в котором не проведена Мобилизация. Если у игрока есть советник «Мастер над шептунами», он может спровоцировать беспорядки в любом регионе на поле, где не проведена Мобилизация. В регионе, где стоит мобилизованная армия, нельзя разместить жетон Беспорядков.

Если в регионе, где игрок хочет спровоцировать Беспорядки, есть замок, число требуемых успехов в проверке увеличивается на 1. То же самое касается региона, который является герцогством. Чтобы устроить волнения в герцогстве с замком, понадобится не менее трёх успехов.

При успешной проверке черт в регион кладётся жетон Беспорядков. Это значит, что на этой территории может произойти Переворот. В одном регионе могут находиться сразу несколько жетонов Беспорядков. Эти жетоны удаляются из региона при следующих условиях: 1) владелец региона проводит Мобилизацию – это сразу удаляет оттуда все жетоны Беспорядков; 2) используется карта советника «Маршал»; 3) эффект события снижает уровень Беспорядков; 4) в регионе происходит успешный Переворот.

*Совершить покушение.* Этот Заговор может быть использован, чтобы убить любого персонажа в игре, чья карта лежит лицом вверх, включая членов династии игрока. Для убийства правителя требуются три успеха в проверке черт; для удачного покушения на других персонажей достаточно одного успеха. В первом раунде игры нельзя совершать покушения на правителей.

Когда игрок совершает покушение на персонажа, другие игроки могут тратить золото, чтобы противодействовать ему, только в том случае, если предполагаемая жертва не принадлежит к собственной династии игрока-заговорщика и участник

партии, на чьего персонажа покушаются, владеет картой развития «Королевская гвардия». При этом игроки могут оказывать противодействие совместно, но «Королевская гвардия» обязательно должна быть именно у владельца персонажа, который рискует стать жертвой заговора.

*Устроить подкуп.* С помощью подкупа игрок может переманить советников у другой династии. Вдобавок к успешной проверке черт, игрок должен потратить 2 золотые монеты для удачного подкупа (не считая золота, вложенного в проверку). При успехе игрок-заговорщик выбирает карту развития типа «советник», принадлежащую другому игроку, и забирает её себе. Игрок не может подкупать такого же советника, который уже есть у него самого.

*Объявить о разводе.* Этот Заговор позволяет преодолеть осуждение Церкви и найти законную причину для развода с супругой/супругом. При успешной проверке черт карта супруга одного из членов династии удаляется из игры, как будто этот персонаж умер. Жетон с карты жены правителя остаётся в мешочке для черт игрока; жетон с карты жены другого члена династии сбрасывается. В случае провала этот Заговор не даёт никому из игроков повода для войны.

*Переворот.* С помощью этого действия можно поднять в регионе, принадлежащем другому игроку, столь масштабное восстание, что династия оппонента утратит над ним контроль. В целевом регионе должен находиться хотя бы один жетон Беспорядков, и этот регион должен граничить хотя бы с одним регионом под контролем игрока-заговорщика. Если у игрока есть карта советника «Мастер над шептунами», он может устраивать перевороты в любых регионах, где есть жетоны Беспорядков.

Если в целевом регионе есть замок, или же он управляется герцогом, для удачного Переворота потребуется дополнительный успех. Чтобы совершить Переворот в герцогстве с замком, понадобится не менее трёх успехов.

Если Переворот успешен, из региона удаляется фигурка рыцаря. Герцог и его жена, если они управляют этим регионом, немедленно погибают. Регион отныне считается независимым. Положите в него случайную карту персонажа соответствующей культуры со случайным жетоном черты.

Если Переворот не удался, из региона удаляется один жетон Беспорядков, и его владелец получает повод к войне против игрока, пытавшегося поднять восстание в его землях.

Игрок может попытаться устроить несколько Переворотов одним действием, если заплатит золото за каждый дополнительный Переворот. Второй переворот в том



же ходу стоит 1 золотой, третий – 2 золотых, четвёртый – 3 золотых. Игрок должен завершить проверку для первого Переворота, прежде чем объявлять следующий. В одном регионе можно попытаться провести лишь один Переворот за ход. Больше четырёх попыток Переворота в разных регионах за ход нельзя предпринять.

**Карты войны: Мобилизация и Вторжение.** *Критические черты: добрый (Kind) / жестокий (Cruel).* Военные действия позволяют собрать армию и напасть на чужие регионы.

**Правила военных действий.** Чтобы начать Вторжение, игрок должен: 1) иметь повод к войне против династии, контролирующей целевой регион, или находиться с ней в состоянии войны к началу хода; 2) иметь мобилизованную армию в одном из пограничных со спорной территорией регионов.

Это значит, что для нападения на другого участника партии игроку требуется провести как минимум одно другое действие (Мобилизацию), а чаще всего даже два (Заговор и Мобилизацию). Для вторжения в независимый регион повода к войне не требуется. Войну придётся тщательно планировать!

**Атака с моря.** Регионы по умолчанию считаются пограничными, если у них есть общая сухопутная граница. Тем не менее некоторые регионы, соединённые морскими путями (пунктирная линия на игровом поле), также считаются пограничными. Карта развития «Флот» также позволяет провести высадку десанта из любой приморской провинции игрока в любую другую приморскую провинцию, омываемую тем же морем (Северным, Средиземным или Атлантическим океаном).

**Мобилизация.** Объявляя Мобилизацию, король созывает своих вассалов со всех подвластных земель и формирует армию, готовую вторгнуться в чужие владения или защищать свои собственные. Действие Мобилизации автоматически успешно и не требует проверки черт.

Объявив Мобилизацию, игрок выставляет по одной фигурке пешего солдата своего цвета в один или несколько регионов, рядом с фигурками рыцарей. В одном регионе может находиться не более одной фигурки солдата. В регионах, где идёт Мобилизация, немедленно сбрасываются все жетоны Беспорядков. Игрок может одновременно собрать армии не более чем в четырёх подвластных регионах (это максимум мобилизованных регионов, которые могут находиться одновременно под контролем одного игрока).

Мобилизация не требует немедленной платы, но в фазу поддержки каждого раунда игрок платит по 1 золотой монете за каждый мобилизованный регион под своим контролем. В фазу поддержки игрок может удалить из подвластной области фигурку солдата и тем самым провести демобилизацию, но только после того, как выплатит жалование всем своим армиям.

**Вторжение.** Это самое агрессивное действие, доступное игроку – он посылает свои войска покорять, грабить и завоёвывать территории, принадлежащие другим династиям или независимым персонажам. Вторжение позволяет захватить регион с помощью военной мощи.

Если у игрока несколько мобилизованных армий (см. «Мобилизация» выше), он может совершить одну атаку каждой из них с помощью одного Вторжения. При этом один регион можно атаковать только раз за действие. Игрок должен объявить, что делают конкретные армии – атакуют или оказывают поддержку (см. ниже), прежде чем начать проходить проверку.

Для начала Вторжения игрок должен находиться в состоянии войны с другой династией или иметь повод к войне (это не касается независимых территорий). Также он должен иметь хотя бы одну мобилизованную армию в регионе, который граничит с целевой областью, куда направлена атака, или доступен для высадки десанта с моря.

Если требования для Вторжения удовлетворены, оба игрока (атакующий и атакованный) берут щит династии своего противника и кладут его на отметку «Война» поверх своих планшетов семей. Затем проводится проверка черт.

За каждое перечисленное ниже условие атакующий игрок должен набрать по одному дополнительному успеху для победоносного Вторжения: 1) в атакованном регионе есть замок; 2) в атакованном регионе стоит мобилизованная вражеская армия; 3) атакованный регион является герцогством; 4) положительные модификаторы атакованного игрока от карт развития, карт действий или трека походов усложняют Вторжение.

**Поддержка.** Если у игрока, совершающего Вторжение, есть несколько армий в регионах, пограничных с оспариваемой областью, он может использовать эти армии для получения дополнительных жетонов. При проверке игрок вытягивает по одному бесплатному жетону за каждую из армий, которые поддерживают Вторжение. Армия, оказывающая поддержку другому войску, становится недоступна для совершения атак на регионы в ходе текущего Вторжения.

Даже если у атакующего игрока есть карта развития «Флот» и несколько мобилизованных армий в приморских регионах, за одно Вторжение он может перебросить морем в чужой приморский регион не более одной армии.

*Поддержка союзников.* Если игрок, состоящий в союзе, совершает Вторжение, он получает дополнительный бесплатный жетон в ходе проверки черт, если хотя бы один регион под контролем его союзника граничит с атакованной областью. Если игрок состоит в нескольких союзах, он может таким образом получить несколько дополнительных жетонов. Для этого не требуется, чтобы союзные войска стояли в регионах, которые граничат с оспариваемым.

Когда династия, состоящая в союзе с атакующим, оказывает ему поддержку при Вторжении, атакованный игрок получает повод к войне против этой династии. Чтобы этого избежать, союзник атакующего игрока может немедленно объявить о разрыве союза и отозвать поддержку Вторжения. После этого атакующий игрок сразу получает повод к войне против союзника, нарушившего свои обязательства.

Модификаторы от карт развития, событий с карт действий или трека походов могут дать игроку, совершающему Вторжение, дополнительные бесплатные жетоны при проверке черт.

*Победа.* Если проверка черт проходит успешно, все фигуры рыцарей и солдат атакованного игрока удаляются из региона. Вместо них туда выставляется фигурка рыцаря того игрока, который совершал Вторжение. Этот игрок также может переместить в завоёванный регион одну фигурку солдата – ту, с помощью которой совершалось Вторжение на эту территорию. Если игрок принимает такое решение, он автоматически проводит Мобилизацию в завоёванном регионе и демобилизует тот регион, из которого начиналась атака.

Все персонажи, находившиеся в регионе на момент его захвата (в том числе независимые феодалы и герцоги), в случае успешного Вторжения погибают.

*Разграбление.* При успешном Вторжении игрок, совершавший атаку, может объявить о разграблении завоёванной территории. В этом случае он получает 2 золотых, но кладёт в захваченный регион жетон Беспорядков. Если игрок грабит регион, он не может переместить туда армию.

*Контратака.* Если Вторжение не удалось, а в атакованном регионе находится армия оборонявшегося игрока, этот игрок может сразу же провести контратаку против агрессора и совершить внеочередное действие Вторжения против одного региона, участвовавшего в неудачном вражеском Вторжении. Это касается в том числе регионов, которые принадлежат другим игрокам, оказавшим поддержку



союзнику в ходе неудачного Вторжения. Контратака не считается полноценным действием, но в остальном полностью аналогична Вторжению. Ответить контратакой на контратаку нельзя.

*Аннексия.* Игрок, находящийся в союзе с независимым регионом, может аннексировать этот регион при помощи действия Вторжения. В этом случае проверка черт не требуется, и регион присоединяется автоматически. Тем не менее для аннексии всё равно необходимо, чтобы в соседнем регионе стояла мобилизованная армия.

*Лимит территорий.* Один игрок может одновременно контролировать не более восьми регионов. Если участник партии захватывает девятый регион, он обязан отказаться от контроля над одной другой областью под своим контролем. Эта территория становится независимой, и туда кладётся карта независимого персонажа со случайным жетоном черты.

**Карты налогов. Сбор податей** – основной способ получения дохода в игре. Это действие не требует проверки черт. При Сборе податей каждый регион под контролем игрока приносит ему 1 золотой. Если в регионе есть замок, он даёт ещё 1 золотой. Некоторые жетоны, герцоги, события от карт действий, модификаторы от трека походов и карты развития могут изменять количество получаемого золота.

*Жатва.* Если в регионе лежит один или несколько жетонов жатвы, при Сборе податей игрок получает одну дополнительную золотую монету и убирает один жетон жатвы из этого региона.

*Неурожай.* Если в регионе лежит один или несколько жетонов неурожая, при Сборе податей игрок не получает золота от этого региона и убирает из него один жетон неурожая.

*Герцогства.* Герцогство при Сборе податей приносит на 1 золотую монету меньше, чем положено (до минимума в 0), поскольку на его содержание требуются ресурсы.

*Чума.* Если в регионе лежит жетон чумы, при Сборе податей игрок не получает золота от этого региона. Вместо этого он удаляет оттуда жетон чумы и проводит проверку черт для каждого региона, который граничит с источником эпидемии (в том числе для регионов под контролем других игроков; критических черт для этой проверки нет). В каждый регион, для которого проверка неудачна, кладётся жетон чумы обратной стороной («Эпидемия завершается») вверх. Когда регион с

таким жетоном облагается налогами в Сбор податей, его владелец не получает золота, а жетон удаляется.

*Эффекты нескольких жетонов.* Если в регионе лежат несколько жетонов разного типа, для каждого из них условия выполняются отдельно. Например, действие Сбора податей может удалить из региона жетон жатвы и поместить туда жетон чумы. Жетоны жатвы удаляются из региона в тот же момент, когда жетоны чумы или неурожая не приносят игроку золота (т.е. такой регион не даст своему королю ни одной монеты).

**Карты походов.** *Критические черты: Добрый (Kind) / Жестокий (Cruel).* Принять участие в освобождении Святой Земли от сарацин – священный долг каждого правителя. Все игроки должны взять хотя бы одну карту похода в начале Века. За один Век каждый игрок имеет право (и должен) разыгрывать не более одного похода, за исключением случаев, когда у игрока на момент выбора карт действий в следующем раунде есть карта развития «Архиепископ».

*Крестовый поход.* Объявив Крестовый поход, игрок должен отправить в Святую Землю своего правителя, ребёнка мужского пола, брата или зятя. Если в династии игрока нет ни одного персонажа мужского пола, он обязан отправить в поход свою правящую королеву. Лошадь Блескопыт также может отправиться в Крестовый поход, если вы используете её в своей партии.

После выбора полководца, который возглавит крестоносцев, проводится проверка черт. При успехе этот участник партии получает жетон первого игрока и размещает щит своей династии на самом нижнем делении трека походов, которое ещё не занято другим щитом династии. Если на этом делении лежит жетон черты, игрок забирает его и кладёт в свой мешочек. Каждый игрок не может одновременно иметь больше четырёх щитов династии на треке походов.

После удачного похода игрок также получает бонус, указанный на том делении трека, которое он занял щитом династии. Эффект бонусов кумулятивен. Если игрок теряет щит династии, находящийся на треке походов, он теряет соответствующий бонус, но его жетон черты, полученный в Крестовом походе, остаётся в его мешке.

Если игрок с помощью Крестового похода достигает десятой и последней позиции на треке, – Иерусалима, – то игра немедленно завершается, если в сценарии не указано иное. Этот игрок получает жетон достижения «Король Иерусалима», после чего все участники партии подсчитывают победные очки и определяют победителя.

Если проверка черт для Крестового похода провалена, то персонаж, отправленный сражаться за море, погибает в битве с сарацинами.

## СОБЫТИЯ

Каждая карта действия также описывает то или иное событие – оно описывает, что происходит в мире, пока правитель занят своими делами. Разыгрывая карту, игрок автоматически реализует это событие. Эффект события разрешается после того, как произведено действие.

События с карт правления, интриг, войны и налогов в большинстве своём создают проблемы игроку или помогают его оппонентам. События с карт походов, напротив, чаще дают преимущество игроку или вредят другим участникам партии.

*Цели.* Некоторые события в качестве цели указывают: «На себя». Это значит, что их эффект распространяется на того игрока, который разыграл карту действия. Другие события в качестве цели указывают: «На другого игрока». Это значит, что они действуют на другого участника партии, чаще всего на следующего в порядке хода. По умолчанию следующим всегда считается игрок, сидящий слева от активного.

*Условия.* Некоторые события требуют определённых условий. Если игрок, который должен разыграть эффект события с целью «На себя», но не удовлетворяет указанным условиям, этот эффект игнорируется.

Если следующий в порядке хода игрок не соответствует условиям события с целью «На другого игрока», этот эффект переходит на того игрока, который ходит дальше по очерёдности, пока на карте не указано иное. Эффект с целью «На другого игрока» никогда не срабатывает на том же игроке, который разыграл карту действия с таким эффектом. Если ни один участник партии не удовлетворяет перечисленным требованиям, событие игнорируется.

Некоторые события с карт действия требуют отдельных проверок черт. Если не указано иное, игрок может вкладываться в успех для этих проверок, а его соперники могут тратить золото, оказывая ему противодействие.

## ДОСТИЖЕНИЯ

Достижения позволяют игрокам набирать дополнительные победные очки. В базовой игре есть четыре достижения. Первый из игроков, выполнивший условие достижения, получает соответствующий жетон и помещает его на свою карту династии.



+ *Крестоносец*. Достижение получает первый игрок, положивший два щита своей династии на трек походов.

+ *Зодчий*. Достижение получает первый игрок, контролирующий регионы с тремя замками.

+ *Изобретатель*. Достижение получает первый игрок, в чьём распоряжении есть четыре карты развития.

+ *Король Иерусалима*. Достижение получает первый игрок, достигший Иерусалима на треке походов (после этого партия завершается).

Если по какой-либо причине игрок перестаёт удовлетворять требованиям для достижения, он сразу теряет соответствующий жетон. Если действующего лидера обгоняет другой участник партии, получивший больше щитов династии, замков или карт развития, жетон переходит к нему, и он становится новым лидером.

### ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если в сценарии не сказано иначе, партия заканчивается после завершения трёх Веков или после того, как один из игроков получает достижение «Король Иерусалима». Побеждает участник партии, набравший больше всего победных очков (ПО). ПО начисляются следующим образом: 1) по 1 ПО за каждую территорию под контролем игрока; 2) по 1 ПО за каждый жетон достижения у игрока.

Если два игрока набирают одинаковое количество ПО, побеждает тот участник партии, у которого больше щитов династии на треке походов. Если и в этом случае не удаётся определить победителя, объявляется ничья.

*Поражение в игре*. Если участник партии теряет свой последний регион с фигуркой рыцаря, его династия терпит поражение. Уберите карту этой династии, сбросьте все карты персонажей и развития с её планшета семьи, а также уберите все щиты этой династии, в том числе с трека походов.

Гибель одной династии даёт другой семье шанс возвыситься. Уничтожение одной из династий даёт остальным игрокам возможность разместить свои щиты на освободившихся делениях трека походов, не рискуя приобрести потенциально негативные черты.

Игрок, управлявший побеждённой династией, не обязан выходить из игры. Если он хочет, то может: 1) выбрать неиспользованную карту династии из числа тех, что доступны его культуре; 2) разместить на планшете семьи стартовую карту правителя из этой династии; 3) сохранить всё золото, накопленное побеждённой

династией; 4) разместить одного рыцаря в любом независимом регионе, убрав оттуда карту персонажа вместе с жетоном черты.

Если независимых регионов на карте не осталось, потерявший свою стартовую династию игрок вправе выбрать регион, где есть хотя бы один жетон Беспорядков, удалить этот жетон из региона и заменить рыцаря, стоящего там, своим. Если на карте нет и регионов с Беспорядками, игрок вправе выбрать для нового старта любой регион.



### РЕЖИМ СОЛО И ИГРА НА ДВОИХ

В Crusader Kings: the Board Game можно играть в одиночку или вдвоём, если использовать правила для ИИ (искусственного интеллекта). Возможны следующие режимы игры: 1) на двоих, когда от одной до трёх фракций находятся под контролем ИИ; 2) для одного игрока, когда от одной до четырёх фракций находятся под контролем ИИ и могут действовать как союзники для усложнения игры; 3) для двух-четырёх игроков, которые играют совместно против одного-трёх оппонентов под контролем ИИ – в этом случае суммируйте итоговый счёт игроков-людей и сопоставьте его с общим итоговым счётом ИИ; 4) стандартная игра с увеличенным количеством игроков – например, если три или четыре игрока хотят поиграть полным составом, за «ничейные» династии будет действовать ИИ.

ИИ действует по собственным правилам выбора действий и целей, которых вы должны придерживаться при «игре» за него. Если эти правила не дают однозначного ответа на вопрос, что будет делать ИИ, постарайтесь выбрать наилучшее действие, которое предпочли бы вы на его месте. Выбор оптимальных действий для ИИ должен кратко обсуждаться всеми игроками. Если вы не пришли к единому мнению, используйте случайный выбор между вариантами.

*Расстановка.* Для начала определите, какими династиями будет управлять ИИ. Выберите (или определите случайно) стратегию для каждой из фракций под контролем ИИ. ИИ получает те же стартовые компоненты и начинает с той же расстановкой, что и игрок-человек. Стартовые карты развития, которые ИИ получает в соответствии с выбранной стратегией, не могут дублировать стартовые карты, которые он получает в соответствии с условиями сценария. Если возникает такая ситуация, выберите для ИИ другую стратегию.

*Выбор действий.* ИИ набирает карты действий в начале Века в соответствии со своей стратегией, и держит их закрытыми, но не планирует действия в фазу замыслов. Вместо этого перетасуйте выбранные ИИ карты, и каждый раз, когда ИИ должен предпринять действие, открывайте верхнюю карту и разыгрывайте её. Выбирайте для ИИ наилучшие и приоритетные действия в соответствии с его стратегией.

*Базовые правила для ИИ.* Если какие-то правила, по которым действует ИИ, противоречат его стратегии, стратегия становится приоритетной.

+ У ИИ нет золота. Считается, что у династии под контролем ИИ всегда хватает золота на совершение всех действий и на содержание армий. ИИ никогда не набирает карты налогов. Если ИИ должен заплатить золото кому-то из людей-игроков, это золото выплачивается из общей сокровищницы. То же самое касается случаев, когда игрок должен заплатить золото ИИ.

+ ИИ всегда применяет карты развития как можно раньше. Всегда начинайте его ход с проверки, может ли он задействовать какую-либо из своих карт развития.

+ ИИ не может противодействовать другим игрокам при проверках черт.

+ ИИ никогда не проводит Мобилизацию: считается, что все регионы под его контролем мобилизованы по умолчанию (*прим. перев.: это правило сильно ломает игру, и не уточняется, как в таком случае в отношении ИИ совершать перевороты или устраивать Беспорядки, поэтому есть подозрения, что на самом деле ИИ просто всегда проводит Мобилизацию как бесплатное внеочередное действие – тем более что ниже в стратегии некоторых типов ИИ Мобилизация всё-таки предусмотрена как отдельное действие*).

+ При проверке черт ИИ всегда достаёт из мешка как минимум на один жетон больше, чем составляет требуемое число успехов.

+ При Вторжении ИИ всегда задействует максимум доступной поддержки от своих регионов или от регионов других игроков, с которыми состоит в союзе.

+ ИИ всегда оказывает поддержку тем игрокам, с которыми состоит в союзе.

+ Если не осталось других доступных вариантов, ИИ попытается женить своего правителя на случайном персонаже из собственной стопки карт культуры. ИИ всегда стремится устроить брак только своего правителя (и его детей, если того требует его стратегия), но не других членов своей династии.

+ Если ИИ уже ходил в Крестовый поход один раз (или дважды, если у него есть карта «Архиепископ»), и следующим его действием оказывается поход, не



выполняйте это действие и откройте вместо него следующую карту. Если ИИ пока ни разу не ходил в Крестовый поход в этом Веке, и последняя открытая вами карта его действия – это не карта похода, игнорируйте её и открывайте карты, пока не откроете действие Крестового похода.



### Стратегии ИИ

**1. Ferox (Агрессор).** Получает карту развития «Длинный лук» в начале партии.

*Здесь и далее порядковые номера обозначают приоритетность действий ИИ.*

+ БРАК: устройте брак правителя, а затем его детей, как можно скорее. В приоритете – независимые феодалы с чертами «Сильный» (Strong), «Жестокий» (Cruel) и «Фехтовальщик» (Swordmaster). Если таких нет, заключайте брак с независимым феодалом в ближайшем регионе вне зависимости от его черты. Никогда не соглашайтесь на брак с детьми других игроков. Никогда не принимайте брачных предложений от других игроков, кроме тех случаев, когда они предлагают 5 или более золотых монет за вашего ребёнка с отрицательной чертой или 7 и более монет за вашего ребёнка с положительной чертой.

+ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: 1 Правление, 3 Интриги, 3 Войны, 1 Поход

+ ПРАВЛЕНИЕ: 1) покупайте карты развития, упрощающие Вторжение и создание Беспорядков; 2) постройте один замок.

+ ИНТРИГИ: 1) устройте Переворот в регионе, где есть жетон Беспорядков; 2) сфабрикуйте повод к войне; 3) убейте ребёнка с положительной чертой характера у того правителя, у которого меньше всего наследников (не считая самого ИИ); 4) убейте правителя другого игрока, у которого меньше всего наследников.

+ ВОЙНА: 1) устройте Вторжение в регион под контролем другого игрока, для захвата которого требуется не менее двух успехов; 2) устройте Вторжение в регион под контролем другого игрока, для захвата которого нужен только один успех.

**2. Postis (Исследователь).** Получает карту развития «Длинный лук» в начале партии.

+ БРАК: устройте брак правителя, а затем его детей, как можно скорее. В приоритете – независимые феодалы с чертами «Честный» (Honest) и «Амбициозный» (Ambitious). Никогда не заключайте брак с персонажами, у которых есть другие отрицательные черты. Всегда принимайте брачные предложения от других игроков, если вам предлагают как минимум 3 золотых за вашего ребёнка, кроме тех случаев, когда предложение адресовано вашему наследнику.

+ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: 2 Правление, 2 Интриги, 3 Войны, 1 Поход

+ ПРАВЛЕНИЕ: 1) покупайте карты развития, пока не купите все шесть доступных; 2) постройте один замок.

+ ИНТРИГИ: 1) подкупите чужого советника, если у вас ещё нет трёх советников; 2) устройте Переворот в регионе с Беспорядками; 3) сфабрикуйте повод к войне; 4) убейте ребёнка с положительной чертой характера у того правителя, у которого меньше всего наследников (не считая самого ИИ); 5) спровоцируйте Беспорядки.

+ ВОЙНА: 1) устройте Вторжение в независимый регион, который состоит в союзе с другим игроком; 2) аннексируйте независимый регион, с которым у вас союз; 3) устройте Вторжение в регион под контролем другого игрока, для захвата которого нужен только один успех.

**3. *Munitio* (Защитник).** Получает карту развития «Латный доспех» в начале партии.

+ БРАК: устройте брак правителя, а затем его детей, как можно скорее. В приоритете – дети правителей тех игроков, у которых есть повод к войне против вас или с которыми вы находитесь в состоянии войны. Предлагайте 1 золотой за ребёнка с отрицательной чертой и 4 золотых за ребёнка с положительной чертой. Если такой брак не удалось устроить, заключайте брак только с независимым феодалом, у которого положительная черта. Всегда принимайте брачные предложения от других игроков, если вам предлагают как минимум 2 золотых за вашего ребёнка, кроме тех случаев, когда предложение адресовано вашему наследнику.

+ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: 2 Правление, 2 Интриги, 3 Войны, 1 Поход

+ ПРАВЛЕНИЕ: 1) постройте один замок; 2) покупайте карты развития, которые обеспечивают вам защиту.

+ ИНТРИГИ: 1) устройте Переворот в регионе с Беспорядками; 2) убейте ребёнка с положительной чертой характера у того правителя, у которого меньше всего

наследников (не считая самого ИИ); 3) убейте правителя другого игрока, у которого меньше всего наследников; 4) спровоцируйте Беспорядки.

+ ВОЙНА: 1) устройте Вторжение в независимый регион, который состоит в союзе с другим игроком; 2) устройте Вторжение в регион под контролем другого игрока, который контролирует меньше всего территорий.

**4. *Amandum (Развратник)*.** Получает по одному дополнительному жетону стартовых черт «Похотливый» (Lustful) и «Привлекательный» (Attractive), которые кладутся в его мешочек для черт в начале партии.

+ БРАК: устройте брак правителя, а затем его детей, как можно скорее. В приоритете – персонажи с положительными чертами, затем с чертой «Похотливый» (Lustful), затем с чертой «Коварный» (Deceitful). Сначала заключайте браки только с независимыми феодалами, затем делайте брачные предложения другим игрокам, отдавая за каждого своего ребёнка по 3 золотых в качестве приданого. Всегда принимайте брачные предложения от других игроков, кроме тех случаев, когда предложение адресовано вашему наследнику.

+ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: 2 Правление, 2 Интриги, 3 Войны, 1 Поход

+ ПРАВЛЕНИЕ: 1) купите одну-две карты развития, которые обеспечивают вам защиту; 2) постройте один замок.

+ ИНТРИГИ: 1) если ваш правитель женат, устройте его развод; 2) устройте Переворот в регионе с Беспорядками; 3) спровоцируйте Беспорядки.

+ ВОЙНА: 1) аннексируйте независимый регион, с которым у вас союз; 2) устройте Вторжение в независимый регион, который состоит в союзе с другим игроком; 3) устройте Вторжение в регион под контролем другого игрока, у которого меньше всего детей.

**5. *Aperio (Крестоносец)*.** Получает карту развития «Архиепископ» в начале партии.

+ БРАК: устройте брак правителя, а затем его детей, как можно скорее. В приоритете – персонажи с чертой «Жестокий» (Cruel). Если их нет, заключайте брак с независимым феодалом в ближайшем регионе вне зависимости от его черты. Всегда принимайте брачные предложения от других игроков, если вам предлагают как минимум 2 золотых за вашего ребёнка, кроме тех случаев, когда предложение адресовано вашему наследнику.

+ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: 1 Правление, 2 Интриги, 3 Войны, 2 Похода



+ ПРАВЛЕНИЕ: 1) покупайте карты развития «Архиепископ» (если по какой-то причине её потеряли), «Маршал», «Банк», а затем – все прочие, которые обеспечивают вам защиту; 2) постройте один замок.

+ ИНТРИГИ: 1) устройте Переворот в регионе с Беспорядками; 2) спровоцируйте Беспорядки.

+ ВОЙНА: 1) устройте Вторжение в регион под контролем другого игрока, у которого больше всего щитов династии на треке походов; 2) устройте Вторжение в любой доступный для этого регион; 3) мобилизуйте армию в одном регионе.



## СЦЕНАРИИ

В базовой игре – шесть сценариев. Каждый сценарий определяет стартовые условия для всех игроков. Перед началом партии выберите один из этих сценариев. Если в стартовой расстановке не указано иное, игрок начинает только с правителем, без жены, детей или братьев. Для партий, в которых участвуют менее пяти игроков, просто удалите из игры одну или несколько династий или передайте их под контроль ИИ. Не рекомендуется удалять из игры Францию, поскольку в таком случае посреди карты может образоваться непроходимая «дыра».

### Сценарий 1: Иерусалимское королевство

*Англия: Нормандский дом*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Вильгельм Завоеватель Благочестивый Храбрый Жестокий Туповатый	–	Уэссекс Нормандия Мерсия Нортумбрия	5	Флот	–

*Франция: Капетинги*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Филипп I	–	Фландрия Лотарингия	7	Канцлер	Париж

Привлекательный Скромный Обжора Похотливый		Париж Аквитания Тулуза			
---	--	------------------------------	--	--	--

### *Священная Римская империя: Салическая династия*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Генрих IV Образованный Умный Амбициозный Жестокий	–	Саксония Померания Польша Богемия	5	Придворный лекарь	–

### *Итальянские норманны: дом Отвилей*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Роберт Гвискар  Храбрый Умный Амбициозный Коварный	–	Ломбардия Венеция Папская область Апулия	6	Стюард	–

### *Иберийские королевства: династия Хименес*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Санчо Памплонский  Фехтовальщик Благородный Амбициозный Похотливый	–	Леон Наварра Кастилия Португалия	5	Мастер над шептунами	–

## Сценарий 2: Арьергардный Крестовый поход

*Особые правила:* Крестовые походы завершаются на седьмой позиции трека походов. Положите туда жетон черты «Благочестивый». Достижение «Король Иерусалима», таким образом, получить невозможно. Побеждённые игроки в этом сценарии исключаются из игры окончательно и не могут продолжать партию за другую династию.

*Англия: Нормандский дом*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Генрих I</b>  <b>Честный</b> <b>Сильный</b> <b>Жестокий</b> <b>Похотливый</b>	–	Уэссекс Нормандия Мерсия Нортумбрия	5	Латный доспех	Нормандия

*Франция: Капетинги*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Филипп I</b>  <b>Привлекательный</b> <b>Скромный</b> <b>Обжора</b> <b>Похотливый</b>	–	Фландрия Лотарингия Париж Аквитания Тулуза	7	Канцлер	Париж Лотарингия

*Священная Римская империя: Салическая династия*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Генрих V</b>  <b>Честный</b> <b>Умный</b> <b>Амбициозный</b> <b>Безбожник</b>	–	Саксония Померания Венгрия Польша Богемия Далмация	5	Маршал	–

*Итальянские государства: дом Каносса*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Матильда ди Каносса</b>	–	Ломбардия Венеция	7	Архиепископ	Ломбардия



Благочестивый Фехтовальщик Амбициозный Коварный		Папская область			
--	--	-----------------	--	--	--

### Иберийские королевства: династия Хименес

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Альфонсо VI  Сильный Целомудренный Жестокий Уродливый	–	Леон Наварра Кастилия Португалия Андалусия	5	Длинный лук	Наварра

### Сценарий 3: Второй Крестовый поход

#### Англия: Блуаский дом

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Стефан Блуаский  Фехтовальщик Сильный Безбожник Коварный  2 жетона возраста	Брат (Учёный)  Сын (Безбожник)  Дочь (Благочестивая)	Уэссекс Нормандия Мерсия Нортумбрия Ирландия  Беспорядки в Нормандии, Нортумбрии и Ирландии  Мобилизованные армии в Нормандии и Нортумбрии	7	Длинный лук	Мерсия

#### Франция: Капетинги

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Людвиг VII  Образованный Добрый	Жена	Лотарингия Париж Аквитания	8	Канцлер	Париж

<b>Амбициозный</b> <b>Похотливый</b>		Тулуза			
---	--	--------	--	--	--

### *Священная Римская империя: Гогенштауфены*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Конрад III</b>  <b>Благочестивый</b> <b>Храбрый</b> <b>Коварный</b> <b>Туповатый</b>  3 жетона возраста	Жена  Сын 1 ( <b>Фехтовальщик</b> )  Сын 2 ( <b>Слабый</b> )	Саксония Померания Польша Богемия	7	Королевская гвардия	–

### *Сицилийское королевство: дом Отвилей*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Рожер II</b>  <b>Умный</b> <b>Фехтовальщик</b> <b>Амбициозный</b> <b>Коварный</b>  2 жетона возраста	Жена  Сын ( <b>Коварный</b> )  Дочь ( <b>Благочестивая</b> <b>Привлекательная</b> )	Папская область Апулия Сицилия Сардиния	7	Архиепископ	–

### *Иберийские королевства: Иврейская династия*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Альфонсо VII</b>  <b>Честный</b> <b>Храбрый</b> <b>Жестокий</b> <b>Похотливый</b>	–	Леон Наварра Кастилия Португалия	7	Мастер над шептунами	–

## Сценарий 4: Крестовый поход баронов

*Особые правила:* положите дополнительный жетон черты «Благочестивый» на седьмое деление трека походов. Побеждённые игроки в этом сценарии исключаются из игры окончательно и не могут продолжать партию за другую династию. Итальянские регионы никогда не исключаются из игры, даже в партии для неполного состава игроков.

*Уточнение:* Арпады были венграми, но в игре представлены как итальянцы.

#### *Англия: Плантагенеты*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Генрих III</b>  <b>Благочестивый</b> <b>Умный</b> <b>Жестокий</b> <b>Коварный</b>	–	Уэссекс Нормандия Мерсия Нортумбрия Уэльс	6	Длинный лук Флот	Мерсия

#### *Франция: Капетинги*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Людовик IX</b> <b>Святой</b>  <b>Честный</b> <b>Благочестивый</b> <b>Амбициозный</b> <b>Похотливый</b>	–	Фландрия Лотарингия Париж Аквитания Тулуза	7	Латный доспех	Париж Тулуза

#### *Священная Римская империя: Гогенштауфены*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
<b>Фридрих II</b> <b>Учёный</b> <b>Привлекательный</b> <b>Амбициозный</b> <b>Коварный</b> <b>3 жетона возраста</b>	Сын 1 (Слабый) Сын 2 (Дегенерат) Дочь (Сильная)	Саксония Померания Богемия Ломбардия Папская область Апулия Сицилия	5	Стюард	–

#### *Венгрия: Арпады*



Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Бела IV Благочестивый Привлекательный Амбициозный Трусливый 2 жетона возраста	Дочь (Добрая)	Венгрия Далмация	12	Маршал  Мастер над шептунами	Венгрия

*Иберийские королевства: Иврейская династия*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Фердинанд III Святой Благочестивый Целомудренный Жестокий Амбициозный	–	Леон Наварра Кастилия Португалия Андалусия	4	Архиепископ	Андалусия

**Сценарий 5: Девятый Крестовый поход**

*Англия: Плантегенеты*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Эдуард I  Целомудренный Умный Жестокий Амбициозный	–	Уэссекс Нормандия Мерсия Нортумбрия Уэльс Бретань	2	Флот	Уэльс  + 1 замок в любом регионе на выбор игрока

*Франция: Капетинги*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Филипп III Смелый  Скромный Благочестивый Слабый Туповатый	–	Фландрия Лотарингия Париж Аквитания Тулуза	7	Канцлер Латный доспех	–

*Священная Римская империя: Габсбурги*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Рудольф I Умный Честный Коварный Жестокий	–	Саксония Померания Польша Богемия Далмация	8	Банк	–

*Сицилийское королевство: Анжуйский дом*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Карл I Анжуйский  Добрый Привлекательный Жестокий Похотливый	–	Папская область Ломбардия Венеция	8	Архиепископ Библиотека	–

*Иберийские королевства: Иврейская династия*

Король	Семья	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Альфонсо X  Умный Образованный Амбициозный Похотливый	–	Леон Наварра Кастилия Португалия Андалусия	6	Королевская гвардия	–

**Сценарий 6: Иерусалимское королевство (турнирный вариант)**

*Особые правила:* это упрощённая и рассчитанная на трёх-четырёх игроков версия сценария «Иерусалимское королевство». В партии только два Века вместо трёх. Каждая династия начинает с готовым поводом к войне против одного из оппонентов. Это позволяет раньше вступить в войну и быстрее сыграть партию.

*Англия: Нормандский дом*

Король	Повод к войне	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Вильгельм Завоеватель	Салическая династия	Уэссекс Нортумбрия Мерсия	4	Флот	–

Благочестивый Целомудренный Жестокий Туповатый		Уэльс Ирландия Шотландия			
---	--	--------------------------------	--	--	--

### Франция: Капетинги

Король	Повод к войне	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Филипп I Привлекательный Скромный Обжора Похотливый	Нормандский дом	Фландрия Лотарингия Париж Тулуза Нормандия Бретань Бургундия	6	Канцлер	Париж

### Священная Римская империя: Салическая династия

Король	Повод к войне	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Генрих IV Добрый Храбрый Амбициозный Жестокий	Дом Отвилей или Капетинги (при игре на троих)	Саксония Померания Дания Швабия Польша Богемия Венгрия Далмация	5	Придворный лекарь	–

### Итальянские норманны: дом Отвилей

Король	Повод к войне	Регионы	Золото	Развитие	Замки
Роберт Гвискар  Умный Честный Амбициозный	Капетинги	Ломбардия Венеция Папская область Апулия Сицилия Сардиния	6	Стюард	–



Коварный					
----------	--	--	--	--	--