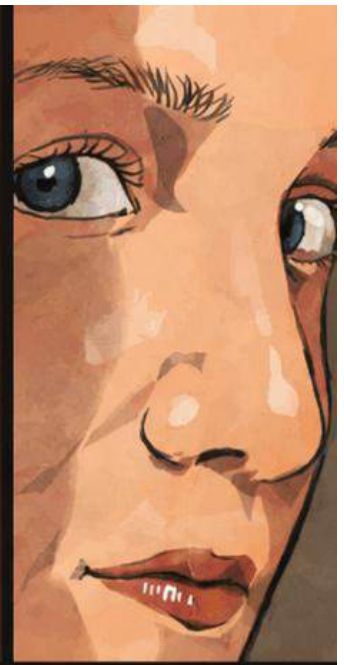


Johannes Schmidauer-König

Catherine

The Cities of the Tsarina



Цель игры

На дворе 1762 год. После недавнего дворцового переворота Екатерина Великая была провозглашена новой царицей, а Пётр III был вынужден отречься от престола.

Вы берёте на себя роли советников и пытаетесь завоевать благосклонность Екатерины, чтобы в конце игры она назначила вас своим главным доверенным лицом. Возможностей много: можно развивать империю, выбрать военный путь, заняться торговлей или посвятить себя искусству.

В конце Екатерина решит, кто произвёл на неё наибольшее впечатление...

Компоненты игры



1 игровое поле

110 игровых карт



102 карты проектов



8 карт приказов



4 маркера благосклонности



4 маркера победных очков



4 жетона 50/100



6 джокеров



48 резиденций
(по 12 каждого из 4 цветов)



48 жетонов товаров
(по 12 каждого из 4 видов:
железо, еда, икра, меха)

Перед первой игрой удалите из вырубki жетоны 50/100, джокеры и жетоны товаров.

Подготовка к игре

Ниже показан пример подготовки к игре для трёх игроков.

1 Разместите игровое поле на столе.

2 Отсортируйте жетоны товаров по типам. Несколько городов на игровом поле изображают товар; разложите рядом с этими городами столько соответствующих жетонов товаров, сколько игроков. В игре на двоих или троих уберите оставшиеся жетоны товаров обратно в коробку.

3 Положите джокеры рядом с игровым полем (в игре на двоих они не используются; в этом случае уберите их обратно в коробку).



1

4b



4



6



4 Каждый игрок выбирает цвет и берёт соответствующие 12 резиденций, маркер победных очков, маркер благосклонности и жетон 50/100.

- Поставьте ваш маркер победных очков на деление «0» на треке победных очков.
- Поставьте маркер благосклонности на самое нижнее деление шкалы благосклонности.
- Положите жетон 50/100 рядом с игровым полем.

5 Перемешайте карты приказов; каждый игрок берёт одну из них. Положите взятую карту перед собой, рубашкой вверх.

7 Каждый игрок одновременно выбирает 3 из своих 6 карт и выкладывает их рубашкой вверх перед собой в один ряд. Это ваш ряд действий. Оставьте немного места под ним для ряда активации. Остальные 3 карты держите в руке. Ряд действий и ряд активации вместе образуют вашу «витрину» (игровую зону игрока).

6 Перемешайте карты проектов (далее просто «карты») и раздайте по 6 карт каждому игроку. Оставшиеся карты положите рубашкой вверх стопкой для добора. Оставьте немного места рядом с колодой добора для стопки сброса.

8 Уберите оставшиеся карты приказов, резиденции, маркеры благосклонности, жетоны 50/100 и жетоны товаров обратно в коробку; они не понадобятся в этой игре.

Обзор игры

В этой игре вы пытаетесь набрать как можно больше победных очков, умело активируя действия на картах проектов, получая пушки, собирая книги, строя резиденции и накапливая товары.

Каждый раунд вы играете 1 карту в ваш ряд действий и 1 карту в ваш ряд активации. Этим вы активируете 1 карту в ряду действий и можете выполнить действие и бонус этой карты.

В этом контексте каждая карта важна в нескольких аспектах:



В верхней части карты могут быть изображены товары , пушки и/или книги . Все эти символы на картах в вашем ряду действий считаются вашим имуществом. Символы на картах в вашем ряду активации не считаются вашим имуществом!

На картах, позволяющих вам строить резиденцию, нет символов, вместо этого указаны 3 названия городов.

Нижняя часть карты показывает 2 эффекта: действие и, ниже, бонус (на большинстве карт). В зависимости от действия эффект может быть выполнен один или несколько раз; бонус, однако, можно получить только один раз. Действия и бонусы подробно объясняются, начиная со стр. 7.

Ход игры

Игра состоит из 3 десятилетий. Каждое десятилетие включает 4 раунда. В конце каждого десятилетия проводится промежуточный подсчёт очков. После третьего промежуточного подсчёта проводится финальный подсчёт.

Каждый раунд состоит из 5 фаз. Все игроки выполняют фазы одновременно; фиксированного порядка хода нет.



Добор 2 карт

Все игроки берут 2 карты из колоды добора и добавляют их в свою руку. Эти карты никогда не засчитываются в ваш лимит карт в руке (см. стр. 6).

Если колода добора когда-либо иссякнет, перемешайте стопку сброса и положите её рядом как новую колоду добора.



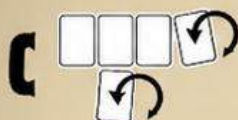
Розыгрыш 2 карт в вашу витрину

Теперь все игроки добавляют ровно 2 карты рубашкой вверх в свою витрину. Это не обязательно должны быть карты, которые вы взяли на фазе А.

Это делается следующим образом:

- Положите одну из карт вашей руки справа от вашего ряда действий.
- Положите другую карту вашей руки под карту вашего ряда действий (то есть в ряд активации) на позицию, где у вас пока нет другой карты. Это не обязательно должна быть карта, которая находится над картой, к которой вы только что добавились!

Убедитесь, что цвет карты, которую вы только что положили в ряд активации, совпадает с цветом карты над ней в ряду действий. Это важно для фазы D (см. стр. 4)! Однако это не обязательно.



Открытие карт

Теперь все игроки одновременно открывают две сыгранные карты.



Выполнение действия

Затем все игроки выполняют действие и бонус карты в своём ряду действий, которая находится прямо под картой в их ряду активации.

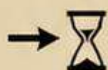
Бонус можно использовать, только если вы выполнили действие этой карты. (Действие карты с чёрной стрелкой считается «carried out» («выполненным»), если его эффект был выполнен хотя бы один раз.) Действие карты в ряду активации НЕ считается выполненным!

ВАЖНО! Только если цвета этих двух карт совпадают, вы можете также выполнить действие в верхнем ряду действий. Если цвета не совпадают, вы не выполняете действие; вместо этого вы берёте 1 карту из колоды добора. Вы также можете добровольно пропустить действие, чтобы вместо этого взять карту.

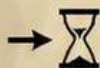
Игроки могут выполнять действия одновременно; фиксированного порядка хода нет. Подробнее о различных эффектах карт действий см. на стр. 6 и далее.



Е Проверка конца десятилетия



Как только в ряду действий любого игрока станет 7 карт, десятилетие заканчивается в конце текущего раунда, и проводится промежуточный подсчёт. Если этого не произошло — начинается новый раунд с фазы А.



Промежуточный подсчёт

В конце каждого десятилетия, то есть после 4 раундов, проводится промежуточный подсчёт. Выполните следующие шаги в указанном порядке:

Подсчёт пушек



Подсчитайте пушки на картах в своём ряду действий (не в ряду активации!). За каждую пушку вы получаете столько победных очков, сколько у ваших соседей меньше пушек, чем у вас. При ничьей вы и ваш сосед получаете по 2 победных очка. В игре на двоих победные очки начисляются только один раз.

Подсчёт книг



Подсчитайте книги на картах в своём ряду действий (не в ряду активации!).

Сначала игроки проверяют, у кого больше всего книг. Каждый игрок с наибольшим количеством книг может построить резиденцию в любом городе (и, возможно, взять жетон товара из этого города; см. «Победные очки за резиденции» ниже).

Затем игроки проверяют, у кого меньше всего книг. Этот игрок (эти игроки) не получает награду в этот раз. (Если у всех игроков одинаковое количество книг, никто не получает награду.)

Остальные — те, у кого количество книг не является ни наибольшим, ни наименьшим — получают по 1 жетону джокера.

Пример: У Моники 4 книги, у Кристины и Петра по 2 книги, у Маркуса 1 книга. Моника может построить резиденцию в городе на свой выбор; Кристина и Пётр получают по жетону джокера. Если бы у Маркуса было 2 книги, он разделил бы первое место с Моникой и получил бы такую же награду, как Кристина, а Пётр остался бы ни с чем (и никто не получил бы жетон джокера).



В конце игры вы можете использовать жетоны джокеров, чтобы заменить любой товар на выбранный вами (но только во время игры они не считаются товаром вашего выбора!).

Победные очки за резиденции



Теперь подсчитайте свои резиденции на игровом поле и получите соответствующее количество победных очков. За каждую резиденцию в городе с отметкой очков (символ «1») вы получаете дополнительно 1 победное очко.

Победные очки на шкале благосклонности



Вы получаете победные очки в зависимости от положения вашего маркера благосклонности на этой шкале. Победные очки, которые вы получаете, указаны во втором столбце шкалы благосклонности.



Уберите карты из витрины



Затем положите в стопку сброса 4 карты из вашего ряда действий, под которыми есть карта в вашем ряду активации (соответственно, в вашем ряду действий останется 3 карты!), и после этого положите в стопку сброса все 4 карты из вашего ряда активации.

Добор новых карт или финальный подсчёт



В конце первого и второго промежуточных подсчётов вы берёте по 2 карты. Для этого учитывается лимит карт в руке (см. стр. 6): если у вас больше карт, вы не берёте соответствующие карты, а вместо этого получаете по 1 победному очку за каждую неполученную карту.

В конце третьего промежуточного подсчёта проводится финальный подсчёт очков.

После первого и второго промежуточных подсчётов начинается новое десятилетие.



Финальный подсчёт

После того как вы провели третий промежуточный подсчёт в конце десятилетия, проводится финальный подсчёт очков. Для этого выполните следующие шаги.

Карты, оставшиеся в руке



За каждую карту, которая осталась у вас в руке, вы получаете 1 победное очко.

Подсчёт приказов



На ваших картах приказов изображены 7 видов товаров. Посчитайте, сколько жетонов этих товаров у вас есть. Джокер (который можно получить через карту книг) считается за любой из видов товаров.

За 5/6/7 жетонов соответствующего вида товаров, которые есть у вас, вы получаете 5/8/12 победных очков.

Помните, что товары на картах в вашем ряду действий не учитываются для ваших приказов!

Подсчёт смежных резиденций



х



Теперь посчитайте максимальное количество смежных резиденций вашего цвета на игровом поле. Резиденции считаются смежными, если они соединены друг с другом по дороге.

Умножьте это число на значение множителя, определяемое положением вашего маркера благосклонности на шкале благосклонности, и получите столько победных очков.

Пример: Мария построила 8 резиденций; одна из них не соединена с другими. Её множитель на шкале благосклонности равен 3. Соответственно, она получает $7 \times 3 = 21$ победное очко.



Игрок, у которого теперь больше всего победных очков, побеждает в игре!

Дополнительные правила

Лимит карт в руке



В начале игры лимит карт в руке составляет 3 карты. В ходе игры вы можете увеличить этот лимит, продвигая маркер благосклонности по шкале благосклонности.




Если вам разрешено брать карты (в фазе D вашей витрины (то есть через действие или бонус) или благодаря бонусам карт в конце промежуточного подсчёта очков), но при этом этот лимит будет превышен, вы не берёте эти карты; вместо этого вы получаете 1 победное очко за каждую не взятую карту.


Важно: 2 карты, которые вы берёте в фазе A раунда, никогда не учитываются в вашем лимите карт! Это означает, что вы берёте эти 2 карты, даже если из-за них этот лимит будет превышен (причина в том, что вы будете играть эти карты сразу после этого).


Пример: Лимит карт в руке равен 6. Сейчас у вас 4 карты в руке. Действие позволяет вам взять 3 карты. Вы берёте 2 карты и получаете 1 победное очко за каждую «пропавшую» карту.

Шкала благосклонности

Шкала благосклонности важна для нескольких факторов, влияющих на игру.

В зависимости от положения вашего маркера благосклонности вам нужно учитывать лимит карт в руке , количество победных очков , которые вы получите лишь в конце десятилетия, и множитель соединения  при финальном подсчёте очков.

Некоторые действия позволяют вам продвигать маркер благосклонности по шкале. Эти действия отмечены символом .

За каждый  вы можете передвинуть ваш маркер благосклонности на 1 деление вверх.

Если ваш маркер благосклонности уже стоит на самой верхней ячейке шкалы благосклонности и вам разрешено продвинуть его дальше, вы получаете 1 победное очко за каждый такой пропущенный шаг.



Эффекты карт действий

Каждая карта разделена на 2 области.

В верхней области изображены города, товары, пушки и/или книги.

Как только вы разыграли и открыли карту в своём ряду действий, все символы, изображённые на этой карте, учитываются – даже если они ещё не активированы!

Однако символы на картах в вашем ряду активации не учитываются!

В нижней области изображено действие, которое вы выполняете в фазе D, если вы только что разыграли карту в ряд активации ниже, и бонус, который вы можете использовать, если вы также выполнили соответствующее действие.

Следующее правило применяется ко всем эффектам: Если стоимость состоит из карт, вы должны сбросить эти карты. Если стоимость состоит из товаров, пушек или книг, вам нужно только владеть ими (не нужно их отдавать, не говоря уже о жетонах товаров!).



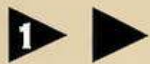
Получение победных очков

Каждый раз, когда вы получаете победные очки, продвигайте ваш маркер победных очков на шкале победных очков на соответствующее количество делений.

Если ваш маркер прибывает на деление «0» или проходит его, возьмите жетон 50/100 рядом с игровым полем и положите его на «50»-сторону вверх; если вы ещё раз через какое-то время прибываете на деление «0» или проходите его, переверните этот жетон на «100»-сторону.



Обзор действий и бонусов




Некоторые действия отмечены чёрной стрелкой. Число в такой стрелке определяет, сколько раз вы можете выполнить действие. Если числа нет, вы можете выполнять действие сколько угодно раз. Если у действия нет стрелки, вы выполняете его ровно один раз.



Вы не можете использовать эффект бонуса более одного раза. Чтобы это сделать, вы должны сначала выполнить действие, а также выполнить условие, показанное слева от стрелки.

Резиденции

Многие действия позволяют построить резиденцию .

Если карта показывает символ дома, вы можете взять резиденцию из своего запаса и построить её в городе. При этом действуют следующие правила:

- Если не указано иное, вы должны разместить резиденцию в одном из трёх городов, указанных в верхней части карты.
- Вы не можете строить резиденцию в городе, где уже есть ваша резиденция (но не имеет значения, есть ли там резиденции других игроков).
- В редком случае, если у вас нет резиденций в запасе, вы не строите её; вместо этого возьмите 1 новую карту из колоды.



После размещения резиденции в городе с одним или несколькими жетонами товаров, вы берёте по одному товару каждого вида, размещённого перед вами. Если товар «потрачен» на действие, он всё равно считается имеющимся.

Если в городе, где вы построили резиденцию, есть символ короны, вы немедленно продвигаете маркер благосклонности на 1 шаг.

Если город, где вы построили резиденцию, показывает жетон с числом 1, вы получаете 1 дополнительное победное очко при каждом промежуточном подсчёте (не сразу).

Дополнительные действия: В следующих разделах действия – вместе с их бонусами – объясняются подробно.



Рынки Рынки показывают только действие и не имеют бонуса. Вы можете взять 1 карту за каждый из двух товаров, изображённых в верхней области карты.

Например, если у вас есть 3 железа и 2 еды, вы можете взять 5 карт для показанного рынка.

Ваши «ресурсы» состоят из всех товаров в верхней области карт в вашей строке действий и всех ваших жетонов товаров.



В качестве действия вы можете сбросить 3 карты с руки, чтобы получить 10 победных очков. Если все 3 карты одного цвета, вы дополнительно продвигаете маркер благосклонности на 1 шаг.



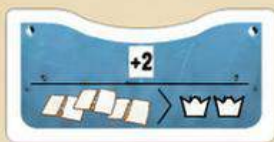
В качестве действия вы получаете 2 победных очка за каждую книгу в ваших ресурсах. В качестве бонуса вы можете сбросить 1 карту, чтобы продвинуть маркер благосклонности на 1 шаг.



В качестве действия вы можете сбросить 1 карту, чтобы продвинуть маркер благосклонности на 2 шага. В качестве бонуса вы можете сбросить ещё 1 карту, чтобы продвинуть его ещё на 1 шаг.



В качестве действия вы берёте 1 карту за каждую книгу в ваших ресурсах. Если у вас есть как минимум 3 пушки, вы можете в качестве бонуса продвинуть маркер благосклонности на 1 шаг.



Как действие: возьмите 2 карты. Если у вас есть минимум 3 книги, как бонус, продвиньте маркер благосклонности на 2 деления.



Как действие: за каждый набор из 4 разных товаров в вашем владении получите 4 победных очка (учитываются товары на картах в вашем ряду действий и ваши жетоны товаров).

Как бонус: сбросьте 1 карту, чтобы продвинуть маркер благосклонности на 1 деление вверх.



Как действие: сбросьте 2 карты и постройте 1 резиденцию в регионе цвета активированной карты – вы можете выбрать любой из шести городов этого цвета. **Как бонус,** продвиньте маркер благосклонности на 1 деление вверх, если у вас есть указанный товар хотя бы один раз.



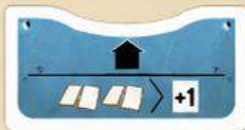
Как действие: получите 3 победных очка.

Как бонус: сбросьте 1 карту, чтобы получить дополнительно 4 победных очка.



Как действие: получите 3 победных очка.

Как бонус, продвиньте маркер благосклонности на 1 деление вверх, если у вас есть указанные товары хотя бы один раз.



Как действие: постройте 1 резиденцию в одном из трёх городов, указанных в верхней части карты. **Как бонус,** возьмите 1 карту, если у вас есть указанные товары или книги.



Как действие: постройте 1 резиденцию в одном из трёх городов, указанных в верхней части карты. **Как бонус,** получите 2 победных очка, если у вас есть указанные товары или книги.



Как действие: постройте 1 резиденцию в одном из трёх горзанных в верхней части карты. **Как бонус,** продвиньте маркер благосклонности на 1 деление вверх или сбросьте 1 карту.



Как действие: постройте 1 резиденцию в одном из трёх городов, указанных в верхней части карты. **Как бонус,** сбросьте 2 карты, чтобы получить 1 победное очко за каждую свою резиденцию в регионе цвета этой карты.

Выходные данные

Автор: Йоханнес Шмидауэр-Кёниг

Иллюстрации и дизайн:

Клаус и Антье Штефан

Вёрстка и подготовка к печати:

atelier198

Редактор: Маркус Мюллер

Перевод на английский язык:

Сибил и Брюс Уайтхилл, «Word for Wort»

www.dlp-games.de



© 2022 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Герцогенрат

Тел.: 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

Мы благодарим Феликса Штокхаузена и всех других тестировщиков и корректоров за ценные отзывы!