

ЧУМА





# СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



1 планшет эпох



1 планшет влияния



1 планшет столицы



5 планшетов игроков



18 карт чумы



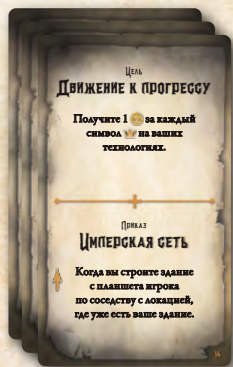
10 карт помощи



5 карт столицы



5 карт начальных локаций



15 карт законов



30 карт технологий

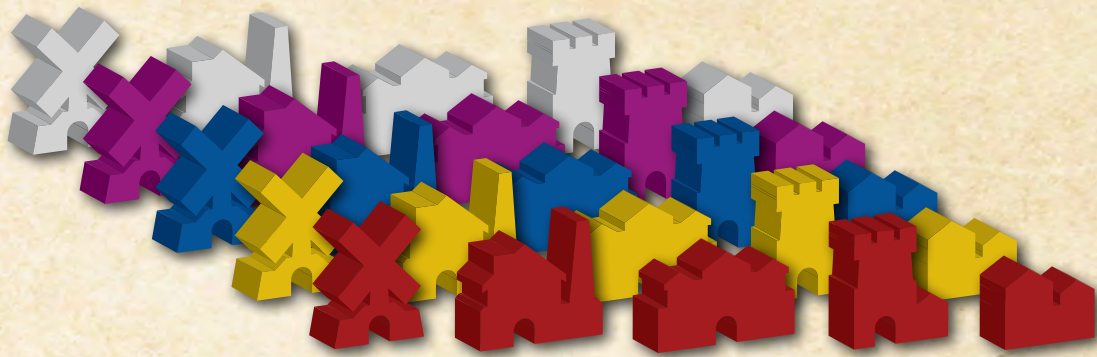


5 фигурок чумных докторов  
(по 1 на игрока)



20 фишек мортусов  
(по 4 на игрока)

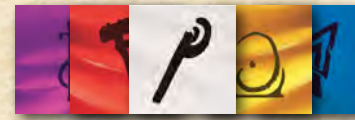




50 фишек зданий (по 1 мастерской, 1 фабрике, 1 монетному двору, 1 замку и 6 районам на игрока)



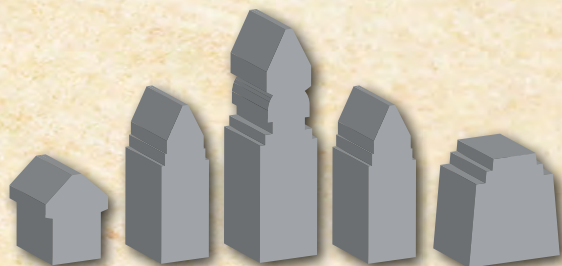
5 маркеров порядка хода в виде щита (по 1 на игрока)



15 квадратных маркеров приказов (по 3 на игрока)



5 пятиугольных маркеров влияния (по 1 на игрока)



5 фишек столичных зданий



14 жетонов наград



5 жетонов чумных лагерей (по 1 на игрока)



24 жетона славы



24 жетона дурной славы



12 жетонов локаций-городов



16 жетонов локаций-посёлков



20 жетонов локаций-деревень



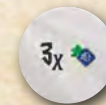
28 жетонов разрушенных локаций



100 фишек людей



42 жетона исследования



8 множителей больных людей



70 жетонов ресурсов



25 маркеров ресурсов (по 5 на игрока)



5 памяток






Блокнот для подсчёта славы и карандаш



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Поместите игровое поле в центр стола, чтобы все участники могли до него дотянуться. Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета, а также планшет игрока. Затем сделайте следующее:

- 1 В некоторых локациях есть символ разрушенной локации  и указание на число игроков под символом ресурса. Эти локации разрушены с самого начала партии, если в ней участвует определённое количество игроков. Поместите жетоны разрушенных локаций туда, где ваше число игроков совпадает с указанным.  
**Пример.** При игре втроём найдите все локации с числом 3 под символом ресурса и на каждый из них поместите жетон разрушенной локации.  
**Примечание.** В некоторых локациях нет указания на число игроков. Эти локации вступают в игру при любом количестве участников.
- 2 В некоторых локациях на символе ресурса изображён символ больного человека . Поместите 1 больного человека в каждую такую локацию.
- 3 Разделите карты законов на 3 колоды по их эпохам, перемешайте каждую колоду и возьмите из них по 1 карте. Поместите 3 взятые карты законов в соответствующие ячейки на планшете эпох лицевой стороной вверх (*нижняя ячейка соответствует эпохе I*). Верните оставшиеся карты законов в коробку.
  - 3а Поместите ваши маркеры приказов (*квадратные*) на деления «0» на трёх шкалах приказов на планшете эпох.
- 4 Перемешайте колоду карт столицы, возьмите из неё 1 карту и поместите лицевой стороной вверх в ячейку на планшете столицы. Верните оставшиеся карты столицы в коробку.
- 5 Поместите столичные здания в предназначенные для них ячейки на планшете столицы.
  - 5а Возьмите жетоны наград в зависимости от числа игроков (**1–2 игрока:** 6 жетонов, **3 игрока:** 8 жетонов, **4 игрока:** 10 жетонов, **5 игроков:** 12 жетонов). Перемешайте эти жетоны лицевой стороной вниз и поместите лицевой стороной вверх вокруг столицы на поле.
- 6 **Для 3–5 игроков.** Перемешайте по отдельности колоды карт чумы и помощи. Поместите 6 карт из каждой колоды лицевой стороной вниз в предназначенные для них ячейки справа от планшета эпох. Карты чумы лежат в левой колонке, карты помощи – в правой.
  - 6а **Для 1–2 игроков.** Возьмите карты с номерами 7–15 из колоды чумы и разделите на 3 стопки по цвету символов дорог на этих картах. Перемешайте стопки по отдельности и возьмите по 1 карте из каждой. Не глядя верните эти 3 взятые карты в коробку. Вновь объедините 3 стопки и перемешайте с оставшимися картами чумы. Также перемешайте карты помощи. Поместите по 6 карт из колод чумы и помощи лицевой стороной вниз в предназначенные для них ячейки справа от планшета эпох.
- 7 Перемешайте колоду карт технологий и возьмите из неё 5 карт. Поместите их лицевой стороной вверх в предназначенные для них ячейки внизу планшета столицы. Это **рынок** доступных технологий.
- 8 Поместите ваши маркеры влияния (*пятиугольные*) на деление «0» шкалы влияния.
- 9 Случайным образом определите порядок хода. Затем, соблюдая его, поместите ваши соответствующие маркеры на деления на шкале порядка хода.
- 10 **Для 3–5 игроков.** В порядке хода возьмите 1 карту начальной локации и выберите, в какую из трёх неразрушенных локаций этой карты поместить ваш замок  (*это ваше начальное здание*).  
**Для 2 игроков.** Возьмите 2 карты начальных локаций и в порядке хода выберите, в какую из двух неразрушенных локаций поместить ваш замок. Игроки должны выбрать локацию на разных картах.
  - 10а После этого возьмите жетон ресурса, соответствующий ресурсу, который производится вашей локацией, и поместите его в ячейку рядом с ячейкой замка на своём планшете игрока.
  - 10б Если вы добавили замок в локацию, где находится больной человек, возьмите этого человека и поместите в ваш карантин.
- 11 После того как все прошли этап 10, в порядке хода поместите своего чумного доктора в локацию по соседству с вашим замком. Если в этой локации находится больной человек, возьмите его и поместите в ваш карантин.



- 6а Учитывайте эти символы дорог на картах чумы с номерами 7–15.







10

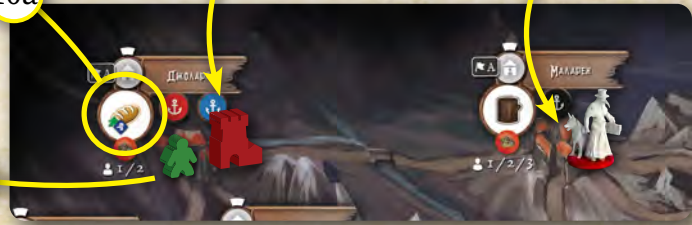
11



10a



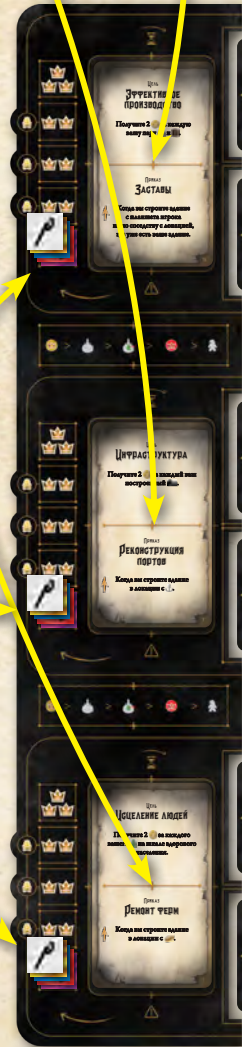
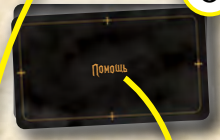
106



3



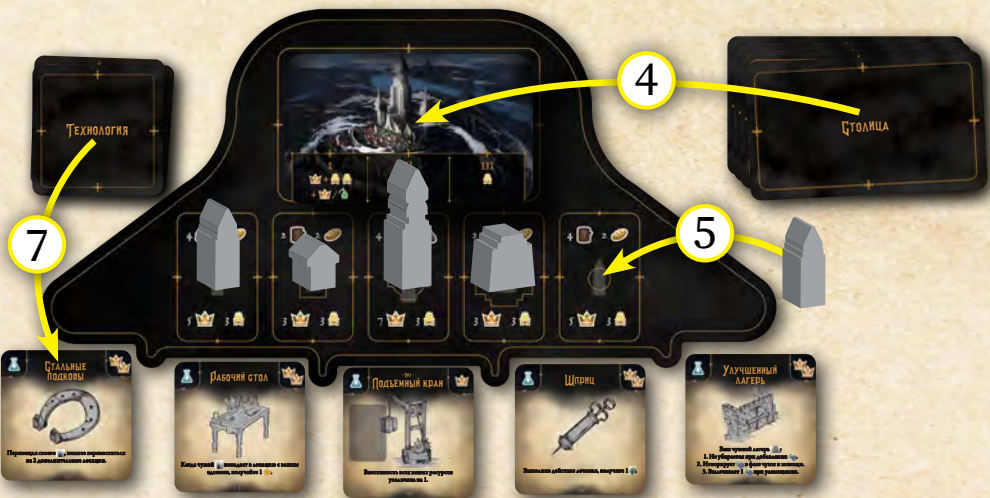
6



5a

**Примечание.** Если у вас есть мини-дополнение Capital City Miniature Rack, поместите собранное основание столицы на изображение столицы на игровом поле. Также замените деревянные фишки столичных зданий пластиковыми.

3a



4

7

5



8







9





## ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ


К этому моменту вы уже выбрали свой **цвет игрока** и взяли все компоненты этого цвета.


- 1 Поместите ваши оставшиеся здания в предназначенные для них ячейки на планшете игрока.
- 2 Поместите маркеры ресурсов на начальные деления на шкале ресурсов на планшете игрока. В начале партии у вас 1 , 1 , 2 , 2 , 2  и 1 жетон исследования .
- 3 Поместите 2 ваши фишки мортусов в ячейку готовности на планшете игрока.
- 3а Поместите 2 другие фишки мортусов сбоку от планшета (они вступят в игру в следующих эпохах).
- 4 Поместите ваш жетон чумного лагеря в предназначенную для него ячейку на планшете игрока.

Теперь вы готовы начать игру!

## ГЛАВНЫЕ ПОНЯТИЯ

### СЛАВА

В «Чуме» побеждает дом (игрок), добившийся наибольшей **славы**  к концу партии.

Славу вам приносят построенные здания, **здоровое население**, исполненные **законы**, исследованные **технологии**, выполненные столичные **поручения** и полученное **влияние**. Вы также можете получить **дурную славу** , если в конце эпохи у вас будут **покойники** на кладбище.



В этих правилах и на игровых компонентах вы встретите 2 типа символов славы/дурной славы:



**Конец игры.** Эти символы показывают славу/дурную славу, получаемую в конце игры.



**Жетоны.** Эти символы показывают славу/дурную славу, немедленно получаемую в виде жетонов во время игры.

Каждый раз, когда вас обязывают взять X  или , вы получаете соответствующее количество указанных жетонов.




### МОРТУСЫ

При помощи **мортусов** вы будете выполнять основные действия, размещая их на **таблице действий** на вашем планшете игрока.



### КАРТЫ ЧУМЫ И КАРТЫ ПОМОЩИ

**Карты чумы** используются в начале каждого игрового года и показывают места на поле, где появляются **больные люди**. **Карты помощи** используются в начале каждого года и приносят игрокам награды в зависимости от их **влияния** .






### ЧУМНОЙ ДОКТОР

**Чумной доктор** — ваш главный компонент на поле. Во время игры вы будете **перемещать** своего доктора между **локациями** по изображенным **дорогам**, попутно забирая **больных людей**. Если ваш доктор находится в локации, вы можете **построить** там здание, перенеся его с вашего планшета игрока. В одной локации может находиться несколько чумных докторов.

### ЧУМНОЙ ЛАГЕРЬ

Вы можете разместить свой **чумной лагерь** во время перемещения, чтобы **очистить** или **защитить локацию** на поле. В одной локации может находиться несколько чумных лагерей.

### РЕСУРСЫ

Вы будете использовать **дерево**  и **камень** , чтобы **строить** здания; **пищу** , чтобы **забирать** больных людей с поля; и **травы** , чтобы **лечить** больных людей. Вы также можете пользоваться **монетами**  как джокерами вместо любых из перечисленных выше ресурсов. Ресурсы производятся зданиями, которые вы строите в локациях на поле.







## ЛОКАЦИИ



**Локации** — это клетки на игровом поле, куда вы **перемещаете своего чумного доктора**, чтобы **забирать больных людей** и **строить здания** с вашего планшета. В игре есть 3 типа локаций: **деревни**, **посёлки** и **города**. Каждая локация производит 1 из 4 ресурсов: дерево, камень, пищу или травы.






Локация с жетоном  на символе ресурса называется **разрушенной**. Она не производит ресурсы, в ней нельзя строить здания, но в неё можно перемещаться.






В некоторых локациях есть **красный** , **синий**  и/или **чёрный**  **символ гавани**. Это важно только в фазе чумы и помощи.

## ДОРОГИ



Соседние локации на игровом поле соединяются **дорогами**. На некоторых из них есть символ **красной** , **синей**  или **чёрной**  **подковы** (также они покрашены в соответствующий цвет). Это важно только в фазе чумы и помощи.

## ЗДАНИЯ

С начала игры у вашего дома есть 10 зданий: 6 **районов** , 3 **особых здания** (**мастерская** , **фабрика**  и **монетный двор** ) и 1 **замок** . После **строительства** здания вам, как правило, необходимо **здоровый человек**, чтобы **работать в этом здании** и **производить ресурсы**.

## СТОЛИЦА



Эта клетка изображает **столицу Токайской империи**. Вы можете **назначать** в столицу **здоровых людей** и **строить в ней столичные здания**.

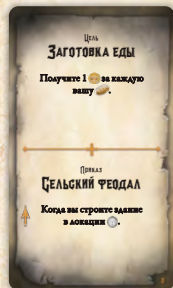
**Столичные здания** строятся в центре столицы. Каждое из них можно построить лишь раз за игру, и тот, кто делает это, получает славу и влияние.

## КАРТЫ СТОЛИЦЫ



**Карты столицы** — это особые поручения от властей столицы, **приносящие награды** игрокам с **наибольшим количеством людей** в столице.

## КАРТЫ ЗАКОНОВ




**Карты законов** — это планы Совета империи по возрождению её величия и улучшению жизни подданных. В каждой из трёх эпох своя карта закона, действующая только в этой эпохе.





Карта закона состоит из двух частей: **цель** приносит славу в конце соответствующей эпохи, а **приказ** — влияние и славу при выполнении определённых условий во время этой эпохи.

## КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ






**Карты технологий** — это изобретения великих умов империи, помогающие в деле искоренения чумы и, как следствие, в возрождении страны. Эти карты приносят разнообразные **свойства и эффекты**, действующие во время игры. На некоторых картах технологий встречается указание поместить их в определённую ячейку справа от вашего планшета игрока («Верх», «Середина» или «Низ»). Для приобретения карт технологий необходимо тратить **жетоны исследования** .

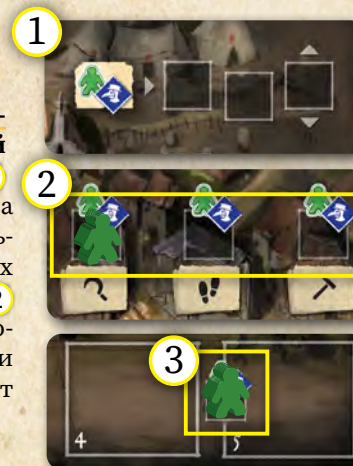
## ЛЮДИ

Зелёные фишки в этой игре — **люди**. Все люди на игровом поле и в **карантине**  на вашем планшете считаются **больными**. **Здоровые люди** — это те, кого вы вылечили во время игры. Они располагаются на **шкале здорового населения**  на вашем планшете, где каждое деление  обозначает **лабораторию**. Люди на **кладбище**  на вашем планшете называются **покойниками**.



## КАРАНТИН

На вашем планшете есть ячейки **карантина** — то, куда вы помещаете **больных людей** во время игры. У **обычного карантина**  3 ячейки и нет никакого прямого штрафа. Когда ячейки обычного карантина заполнятся **больными людьми**, вам придётся помещать новых в **карантин над верхним рядом действий**  2 или в **карантин на шкале ресурсов**  3. Находящиеся там **больные люди** ослабляют ваши действия из верхнего ряда и/или запрещают хранить по 5 ресурсов одного типа.



## ВЛИЯНИЕ

Вы получаете **влияние**, строя здания, следуя **приказам** и **выполняя поручения столицы**. Помимо прочего, влияние используется для определения порядка хода. На каждом делении шкалы влияния (кроме «0») не может находиться более 1 маркера (см. с. 14).





# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится **три эпохи**, каждая из которых состоит из **двух лет (раундов)**. В каждом году эпохи I игроки размещают по **2 мортуса** для выполнения действий из своих таблиц действий, в каждом году эпохи II игроки размещают по **3 мортуса**, а в каждом году эпохи III — по **4 мортуса**.

## Фазы года

Каждый год состоит из 4 последовательных фаз:

1. Фаза чумы и помощи.
2. Фаза действий.
3. Возвращение мортусов.
4. Обновление порядка хода.

## 1. ФАЗА ЧУМЫ И ПОМОЩИ

В начале каждого года открывайте соответствующую карту чумы. Она определяет, где в этом году распространится эпидемия чумы. Поместите больных людей в соответствующие локации и на дороги на игровом поле, как показано на карте чумы **1**.

В эпохе I помещайте по **1 больному человеку** в указанные локации или на дороги. В эпохе II и III помещайте по **2 больных человека** в указанные локации и на дороги.

Если больного человека добавляют в локацию, где находится **только** 1 здание, владелец здания обязан забрать этого больного человека и поместить в свой карантин **2**. Если у игрока нет свободных ячеек в карантине, он помещает больного человека на своё кладбище (*тот становится покойником*).

Если одного или нескольких больных людей нужно добавить в локацию с несколькими зданиями, с хотя бы 1 чумным доктором или хотя бы 1 чумным лагерем, не помещайте туда этих больных людей **3**.

Кроме того, если больных людей добавляют в локацию, где есть **только** 1 чумной лагерь, верните этот лагерь на планшет его владельца и не помещайте больных людей в эту локацию **4**. Если в локации находится несколько чумных лагерей и в неё нужно добавить больных людей, все владельцы возвращают свои чумные лагеря на планшеты.

Как было сказано выше, карта чумы может добавить больных людей на дороги **5**. У дорог нет ограничения на количество больных людей.



## Разрушение локации

Если в локации оказываются 4 больных человека и более (*но только после применения всех эффектов карты чумы*), эта локация разрушается. Уберите всех больных людей из этой локации и поместите в неё жетон разрушенной локации.

Затем поместите 1 больного человека в каждую локацию по соседству с разрушенной (*соблюдая обычные правила добавления больных людей*). Если из-за этого в соседних локациях оказывается 4 больных человека и более, эти локации **не** разрушаются (*таким образом, в локации может находиться более 4 больных людей*).

При перемещении чумных докторов разрушенная локация по-прежнему считается локацией. Вы не можете строить в ней здания. Эффекты карт чумы не добавляют в неё больных людей.

**Примечание.** Локация разрушается только при добавлении больных людей с карты чумы.



**Пример.** **1** Из-за карты чумы в городе Блессир появился 4-й больной человек. Вы возвращаете всех 4 больных людей оттуда в запас и помещаете туда жетон разрушенной локации. **2** Затем вы добавляете по 1 больному человеку в каждую соседнюю локацию (Террас и Мескар).

**3** В посёлке Террас становится 4 больных человека, но он не разрушается, потому что 4-й больной человек добавился сюда не с карты чумы.



Применив все эффекты карты чумы, откройте лежащую справа от неё карту помощи. Карта помощи приносит награды в зависимости от влияния игроков, и эта награда определяется по карте помощи прошлого года (*карта помощи начального игрового года не приносит награды*).

Игрок с наибольшим влиянием получает крайнюю левую награду. Игрок с наименьшим влиянием получает крайнюю правую награду. Остальные игроки получают награду из середины. Карты с символами не приносят награды игрокам.

При ничьей (*когда у игроков 0 влияния*) претенденты получают крайнюю правую награду.



**Примечание.** Ящик считается **любым ресурсом** (*кроме монет*). Каждый раз, когда вам нужно потратить или получить 1 , вы тратите или получаете 1 ресурс по вашему выбору (*кроме монет*).



## 2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В порядке хода каждый игрок должен поместить 1 мортуса в **пустую** ячейку своей таблицы действий. Сделав это, вы можете выполнить комбинацию из 2 действий: действия из верхнего ряда и действия из левой колонки **1**.

Вы можете выполнить эти действия в любой очерёдности, но перед выполнением второго действия необходимо целиком выполнить первое. При желании вы можете выполнить только одно действие или ни одного.

Кроме того, вы можете потратить ровно 1 жетон исследования  (но только раз за ход), чтобы **усилить** действие из верхнего ряда **2** вашей таблицы действий. Если над действием из верхнего ряда находится больной человек в карантине, оно считается **ослабленным** **3**. При желании вы можете потратить жетон исследования , чтобы выполнить ослабленное действие, как если бы оно было обычным.



## ДЕЙСТВИЯ



### Обмен (дополнительное действие)



В качестве дополнительного действия, которое выполняется в любой момент вашего хода без размещения мортуса, вы можете обменять 2 любые ресурса на 1 монету. Это действие можно выполнить несколько раз в ход: до или после 2 основных действий и/или между ними.






### Перемещение



Переместите вашего чумного доктора не более чем на 2 локации по соединяющим их дорогам. Перемещение через локации с вашими зданиями и через столицу стоит 0 очков перемещения. Перемещение через локации без ваших зданий стоит 1 очко перемещения (даже если в локации находится

ваш чумной лагерь).

Если в локации, куда вы перемещаете чумного доктора, есть больные люди, у вас должна быть возможность забрать каждого из них, либо потратив пищу , либо поместив в локацию чумной лагерь  (прежде чем перейти в следующую локацию).

- За то, чтобы забрать первого больного человека из локации, не нужно платить. Однако вы должны потратить 1 пищу  за каждого забираемого больного человека после первого.
- Вместо траты пищи  вы можете поместить чумной лагерь со своего планшета игрока в текущую локацию, чтобы бесплатно забрать из неё всех больных людей.

Если вы не можете потратить пищу , чтобы забрать больных людей, или у вас нет чумного лагеря, чтобы расположить его в локации с больными людьми, вы не можете переместить в эту локацию чумного доктора.

Если ваш чумной доктор перемещается из одной локации в другую по дороге с больными людьми, вы должны также забрать и этих людей, прежде чем перейти в локацию в конце дороги. Потратьте 1 пищу  за каждого забираемого с дороги больного человека. Если вы не можете потратить , чтобы забрать больных людей с дороги, вы не можете по ней переместиться.



После того как ваш чумной доктор завершил перемещение в локации, **вы получаете ресурс**, который она производит. Если чумной доктор окончил перемещение в разрушенной локации, вы не получаете ресурс. Чумной доктор не может переместиться в одну и ту же локацию несколько раз за ход.



**Примечание.** Вы не можете поместить чумной лагерь на дорогу, чтобы забрать с неё больных людей.

**Столица.** Перемещение чумного доктора через столицу стоит 0 очков перемещения, однако вы не можете завершить в ней перемещение.

### Пример

Жёлтый игрок хочет переместить своего чумного доктора из посёлка Голлор в город Готар.

**1** Жёлтый чумной доктор идёт по дороге между этими двумя локациями. Так как на ней находятся 3 больных человека, игрок должен забрать их, потратив 3 пищи  (по 1 пище  за каждого). Он тратит пищу и помещает всех больных людей в свой карантин.

**2** Чумной доктор добирается до Готара. Так как в городе тоже есть 3 больных человека, Жёлтый игрок должен потратить ещё 2 пищи , чтобы забрать их (первого из них он забирает бесплатно, на остальных надо потратить по 1 пище ). Игрок тратит пищу и помещает всех больных людей в свой карантин.





## ЧУМНОЙ ЛАГЕРЬ



Как было сказано выше, ваш чумной лагерь помогает защищать и очищать локации на поле. Его нельзя переместить, но зато вы вправе использовать его для строительства здания в локации.

Когда вы перемещаетесь, вы можете перенести свой лагерь с планшета игрока в локацию, откуда начали перемещение, в локацию, через которую перемещаетесь, или в локацию, где закончили перемещение (неважно, есть в локации больные люди или нет).

## КАРАНТИН



Когда вы забираете больных людей с поля или получаете их в фазе чумы и помощи, вы должны помещать их в ячейки карантина на вашем планшете игрока. Если у вас закончились пустые ячейки в обычном карантине, вы можете выбрать следующие варианты:

А. Поместить больных людей в любые ячейки карантина над верхним рядом действий или в ячейку карантина на делении «5» шкалы ресурсов. Эти размещённые больные люди будут ослаблять действия **1** и/или ограничивать вашу вместимость ресурсов **2**.




Б. Поместить больных людей в ячейки кладбища **3** слева направо (они становятся покойниками, и их уже нельзя будет вылечить). Если все ячейки кладбища уже заняты, сбросьте нового покойника и немедленно получите 3 жетона дурной славы **4**.



**Примечание.** В любой момент вы можете поменять местами больных людей в ячейках карантина своего планшета игрока: в трёх обычных, над верхним рядом действий и на шкале ресурсов.





### Ослабленное действие перемещения

Если вы выполняете действие перемещения , а в ячейке над его символом находится больной человек, ваш чумной доктор проходит на 1 локацию меньше на игровом поле.



### Усиленное действие перемещения

Выполняя действие перемещения , вы можете потратить 1 жетон исследования , чтобы ваш чумной доктор смог пройти на 1 локацию больше на игровом поле.

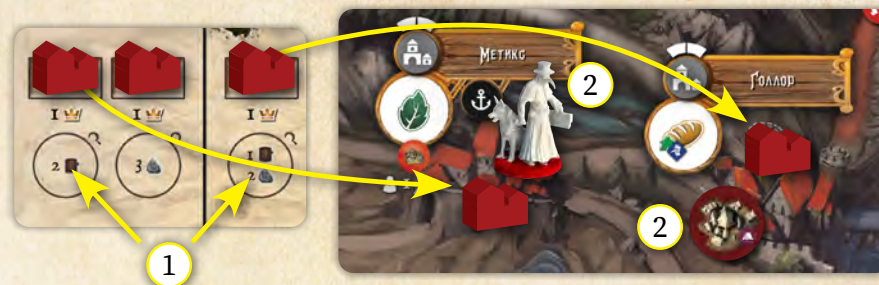


## Строительство

Потратьте требуемые ресурсы, чтобы построить:  
**А. Здания в локациях на поле.**  
**Б. Здание в столице.**

### А. Строительство зданий на поле




Потратьте требуемые ресурсы **1**, чтобы построить **не более 2** зданий с вашего планшета игрока в локациях на поле, где есть ваш чумной доктор и/или чумной лагерь **2**, но нет вашего здания.



Если вы строите здание в локации с вашим жетоном чумного лагеря, верните этот жетон с поля в предназначенную для него ячейку на вашем планшете игрока. Вы сможете разместить его снова.




В зависимости от своего типа, локации вмещают разное количество зданий:

Города  До 3 зданий	Посёлки  До 2 зданий	Деревни  Только 1 здание
---	--	--







**Примечание.** В любой локации не может быть более 1 вашего здания.

После строительства здания в локации:

1. Возьмите жетон указанного в ней ресурса из запаса и поместите его под только что опустевшую ячейку здания на вашем планшете игрока. Этот жетон показывает, какой ресурс сможет произвести ваше здание, когда вы будете выполнять действие производства .



2. Если вы первый, кто построил здание в...


...Городе  Получите 3 влияния 	...Посёлке  Получите 2 влияния 	...Деревне  Получите 1 влияние 
---	--	--




**Примечание.** Построив здание в локации, где уже есть чужие здания, вы получаете на 1 влияние меньше за каждое из них, чем должны были бы.

## ОПИСАНИЕ ЗДАНИЙ




**Районы.** Когда вы выполняете действие производства , ваш район с назначенным здоровым человеком производит 1 свой ресурс.





**Мастерская.** Когда вы выполняете действие производства , ваша мастерская с назначенным здоровым человеком производит 2 своих ресурса (то есть 2 ресурса одного типа).




**Фабрика.** Когда вы выполняете действие производства , ваша фабрика производит свой ресурс без назначенного здорового человека.







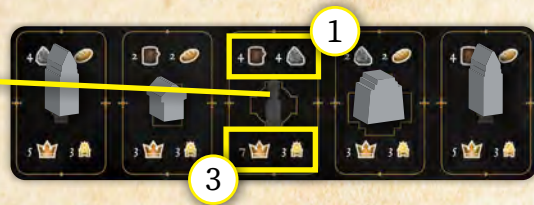
**Монетный двор.** Когда вы выполняете действие производства , ваш монетный двор с назначенным здоровым человеком производит 1 монету  вместо своего ресурса (кладите жетон монеты под ячейку этого здания на планшете игрока).






**Замок.** Когда вы выполняете действие производства , ваш замок производит свой ресурс без назначенного здорового человека.

## Б. Строительство здания в столице

Потратьте требуемые ресурсы , чтобы построить одно из доступных зданий с планшета столицы. Поместите это здание во внутренний круг столицы на игровом поле . Затем получите соответствующее количество влияния и жетонов славы  .







### Ослабленное действие строительства

Если вы выполняете действие строительства , а в ячейке над его символом находится больной человек, вы должны потратить дополнительно 1 дерево  или 1 камень  (даже если строите несколько зданий).



### Усиленное действие строительства

Выполняя действие строительства , вы можете потратить 1 жетон исследования , чтобы потратить на 1 дерево  или 1 камень  меньше (даже если строите несколько зданий).





## Производство

Получите ресурсы, продвигая соответствующие маркеры ресурсов на 1 деление вперёд за каждое своё построенное здание (или на 2 деления за мастерскую) с назначенными здоровыми людьми, а также за замок и построенную фабрику.




**Примечание.** Построенные здания без назначенных здоровых людей не производят ресурсы (кроме замка и фабрики).

## Производство жетонов исследования

Произведя ресурсы, вы получаете 1 жетон исследования  за каждого здорового человека, работающего в вашей лаборатории  на шкале здорового населения.





### Ослабленное действие производства

Если вы выполняете действие производства , а в ячейке над его символом находится больной человек, вы получаете на 1 любой ресурс меньше из всех ресурсов, которые должны получить.



### Усиленное действие производства

Выполняя действие производства , вы можете потратить 1 жетон исследования , чтобы получить 1 дополнительный ресурс, который производится в ваших зданиях.



## Шкала ресурсов

Шкала внизу вашего планшета игрока отображает доступные вам ресурсы. Во время игры вы будете получать и тратить ресурсы, перемещая их маркеры по шкале вправо и влево соответственно.

Если вы поместили больного человека на деление «5» шкалы ресурсов, вы больше не можете использовать это деление, пока не вылечите этого человека. Поместив сюда больного человека, вы теряете все ресурсы этого деления (если они есть), сдвигая их маркеры на деление «4», так что будьте осторожны.



## Исследование

Потратьте требуемое количество жетонов исследования, чтобы приобрести 1 карту технологии из доступных на рынке (под планшетом столицы). Поместите эту карту в одну из ячеек справа от вашего планшета игрока и выложите на рынок новую карту из колоды технологий лицевой стороной вверх взамен взятой. Всего у вас может быть только 3 карты технологий (по 1 в каждой ячейке).

На некоторых картах технологий есть указание о том, в какие конкретные ячейки их нужно поместить. Над названием таких карт написано слово «Верх», «Середина» или «Низ».

Если ячейка уже занята картой технологии, вы можете сбросить эту карту — вернуть её обратно в колоду. Получите столько жетонов славы (короны), сколько славы указано на сброшенной карте, и выложите свою новую карту технологии в освободившуюся ячейку. Затем перемешайте колоду технологий.

**Примечание.** Технологии, на которых находятся больные люди или мортусы, сбросить нельзя.

## Обновление рынка технологий

В рамках действия исследования вы можете потратить 1 жетон исследования, чтобы вернуть все 5 карт технологий с рынка в их колоду, перемешать её, взять 5 новых карт технологий и поместить их в ячейки внизу планшета столицы.



## Лечение

Потратьте количество трав (1), указанное на шкале здорового населения, чтобы перенести больных людей из любых ваших ячеек карантина (2) (включая ячейки над верхним рядом действий и на шкале ресурсов) на вашу шкалу здорового населения (3). На каждом делении шкалы указано своё количество трав, которое нужно потратить, чтобы вылечить больного человека, перенеся его на это деление.



**Примечание.** В рамках одного действия можно вылечить сколько угодно больных людей, главное тратить необходимое количество трав за каждого из них.







### Назначение

Назначьте любое количество здоровых людей в ваши построенные здания ① и/или в ваш сектор столицы ②, перенеся их со своей шкалы здорового населения, начав с крайнего правого человека ③. Вы также можете переназначить здоровых людей между своими построенными зданиями ④.

Каждое построенное здание с назначенным здоровым человеком производит для вас ресурсы, когда вы выполняете действие производства ② (напоминание: в замок и на фабрику не нужно назначать здоровых людей, чтобы производить ресурсы).



Кроме того, каждый раз, когда вы назначаете какое-либо количество здоровых людей в ваш сектор в столице, выбирайте один из жетонов наград, лежащих в столице лицевой стороной вверх, и получайте то, что на нём указано. Затем переворачивайте этот жетон лицевой стороной вниз.

### Жетоны наград



Получите 1 жетон славы.



Получите 1 монету.



Получите 1 влияние.



Получите 1 любой ресурс (дерево, камень, травы или пищу).



Получите 1 жетон исследования.



Получите 1 указанный ресурс.

В конце эпохи вы можете получить награду карты столицы в зависимости от количества здоровых людей, находящихся в вашем секторе столицы (см. «Конец эпохи» ниже).

## 3. ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРТУСОВ

После того как все игроки разместили доступных им в этом году мортусов и выполнили их действия, верните всех своих мортусов в ячейку готовности на вашем планшете игрока.



## 4. ОБНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

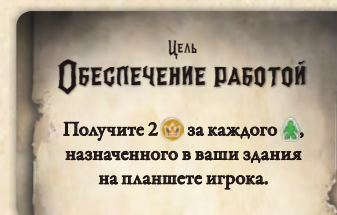
Обновите порядок хода на шкале на планшете влияния. Игрок с наименьшим влиянием ① будет ходить первым в следующем году. Игрок на втором месте по наименьшему влиянию будет ходить вторым и так далее.

В случае ничьей (когда у игроков по-прежнему 0 влияния) меняйте порядок хода претендентов на противоположный.

## КОНЕЦ ЭПОХИ

После двух игровых лет заканчивается эпоха. Пройдите описанные ниже этапы.

- 1. Слава за цель.** Игроки получают жетоны славы ① по условию, описанному в верхней части текущей карты закона.
- 2. Награды столицы.** Игроки, занявшие первое, второе и третье места по наибольшему количеству здоровых людей в своих секторах столицы, друг за другом получают награды с карты столицы. Игроки без людей в секторах столицы не участвуют в распределении наград.



Награда за первое место      Награда за второе место      Награда за третье место



Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество здоровых людей в столице, каждый претендент получает награду за второе место (при этом игрок, претендующий на награду за второе место, получает её как обычно). Получая влияние, претенденты начисляют его себе в порядке хода. При ничьей за награду второго места каждый претендент получает награду за третье место. При ничьей за награду третьего места претенденты ничего не получают.



Награда за первое место всегда даёт дополнительный выбор получающему её игроку. На примере слева игрок выбирает: получить 1 жетон славы или вернуть 1 назначенного здорового человека из своего сектора столицы на шкалу здорового населения.

**Игра вдвоём.** Игрок с большим числом здоровых людей в секторе столицы получает награду за первое место, а его соперник — награду за третье место. При ничьей оба игрока получают награду за второе место.

**3. Уход из столицы.** Верните в запас всех здоровых людей из секторов столицы. Затем переверните все жетоны наград в столице лицевой стороной вверх.

**4. Дурная слава.** Получите жетоны дурной славы ① за покойников на вашем кладбище.



**5. Новый мортус.** Получите нового мортуса. (Этот этап пропускается в конце эпохи III.)







## ВЛИЯНИЕ

Каждый раз, получая влияние благодаря какому-либо эффекту, отмечайте это на шкале влияния **1**.


Когда вы получаете влияние, пропускайте все деления, занятые чужими маркерами влияния **2**. Если вы пересекаете деление с наградой (на краю деления) или останавливаетесь на нём, немедленно получайте эту награду **3**.

Помимо прочего, влияние определяет порядок хода **4**. В конце года (в фазе обновления порядка хода) участник, продвинувшийся меньше всех по шкале влияния (с наименьшим влиянием), становится первым игроком. Второй по наименьшему влиянию участник становится вторым игроком и так далее. Таким образом, игрок с наибольшим влиянием в следующем году будет ходить последним.

В конце игры вы получаете 1 славу  за каждый символ славы, который пересекли или достигли на шкале влияния **5**. Также, если в конце игры вы заняли первое или второе место по наибольшему количеству влияния, то вы получаете дополнительную славу .




## КАРТЫ ЗАКОНОВ

Карты законов позволяют значительно улучшить ваш итоговый результат, поскольку приносят много славы  при выполнении их условий. Карты законов разделены на 3 колоды по эпохам. Их условия становятся труднее с каждой эпохой, но их награды — более ценными. Так как карты законов открыты с самого начала игры, вы можете заранее спланировать свою стратегию в каждой эпохе.


Карты законов состоят из двух частей: цели и приказа.

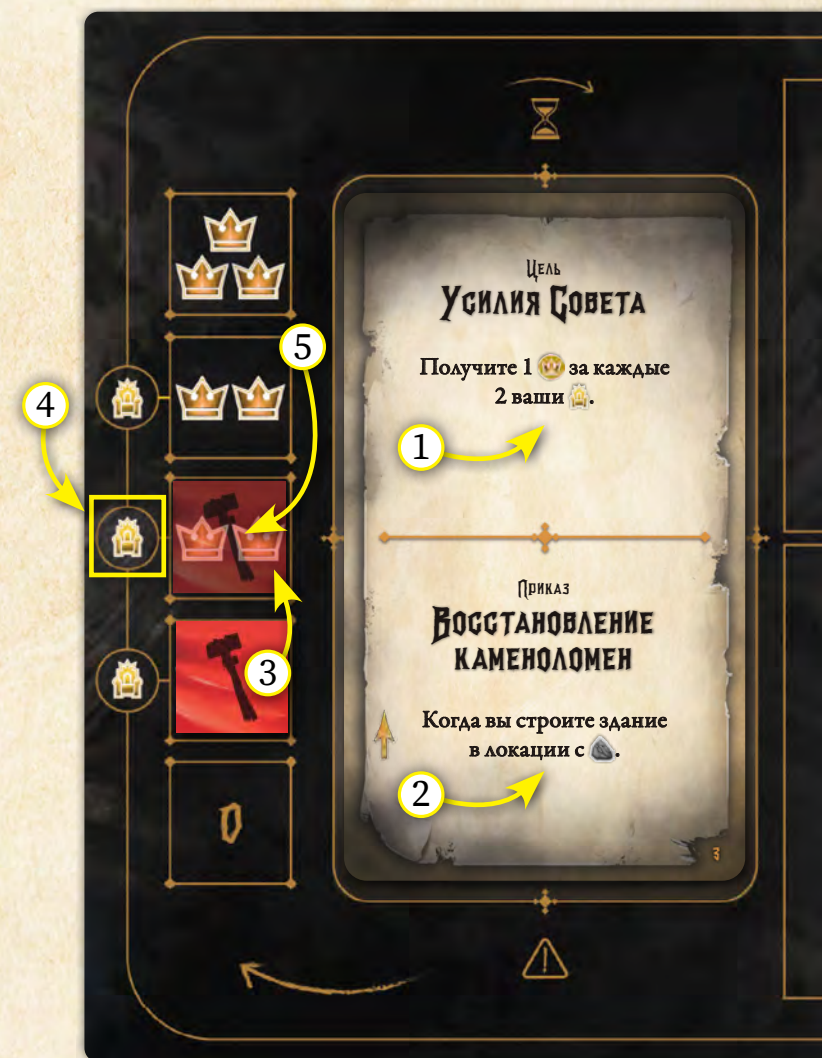
**Цель** (верхняя часть)

В конце эпохи вы получаете жетоны славы  по условию цели **1**. Вы получаете их лишь за цель текущей эпохи (и не получаете славу за цели с карт законов прошедших эпох).

**Приказ** (нижняя часть)

Каждый раз, когда вы выполняете условие приказа во время текущей эпохи **2**, перемещайте ваш маркер приказа на 1 деление вверх по шкале приказа слева от соответствующей карты закона **3**. Немедленно получайте влияние с этого деления (если оно есть) **4**. На одном делении могут находиться маркеры приказов нескольких игроков.

В конце игры вы получите славу , указанную на делении с вашим маркером и на всех предыдущих делениях шкалы (см. с. 15) **5**. На каждой шкале приказа 4 деления, не считая начального («0»). Вы не получаете никакие дополнительные награды, выполнив условие приказа более 4 раз.





## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после эпохи III. Получите славу, как описано ниже.



### • Жетоны славы

Слава от ваших жетонов славы, полученных во время игры.



### • Приказы

Слава со шкалы приказа каждой эпохи.



### • Здоровые люди

Слава с вашей шкалы здорового населения.



### • Построенные здания

Слава за здания, построенные с вашего планшета игрока. Затем получите дополнительную славу, если построили все 3 здания из одной колонки, как указано на планшете.



### • Технологии

Слава с карт технологий из ячеек вашего планшета игрока.



### • Влияние

Слава за каждое деление славы, пересечённое или достигнутое вашим маркером на планшете влияния.



### • Наибольшее влияние

Игрок с наибольшим влиянием получает дополнительно 5 славы. Игрок, занявший второе место по наибольшему влиянию, получает дополнительно 3 славы.



### • Ресурсы

1 слава за каждый ваш набор из 3 любых ресурсов, кроме монет.



### • Монеты

1 слава за каждые ваши 2 монеты.



### • Дурная слава

Потеряйте столько славы, сколько указано на ваших жетонах дурной славы.



Для упрощения подсчётов воспользуйтесь блокнотом и карандашом. Для каждого игрока посчитайте славу по категориям, а потом определите его суммарный результат.

**В игре побеждает участник с наибольшей славой. При ничьей побеждает претендент с наибольшим влиянием.**

### Пример подсчёта славы в конце игры

Жетоны славы Красного игрока приносят ему 14 славы **1**. Он добавляет к ним 19 славы со шкал приказов, учитывая положение своих маркеров приказов **2**. У игрока 8 здоровых людей на шкале здорового населения, что приносит ему 12 славы **3**.

Игрок получает 9 славы за постройку 4 зданий: сами здания приносят ему 7 славы **4**, а ещё 2 славы он получает за то, что построил все 3 здания из первой колонки **5**.

У него 3 технологии, которые дают ему суммарно 5 славы **6**. Игрок прибавляет себе 6 славы со шкалы влияния **7** (он пересёк 6 символов славы) и получает дополнительно 5 славы, поскольку продвинулся по шкале влияния дальше всех.

У него суммарно 8 ресурсов и 2 монеты **8**, что приносит ему ещё 3 славы (2 славы за 2 набора из 3 ресурсов + 1 слава за 2 монеты).

На данный момент у игрока 73 славы. В течение игры он получил 7 дурной славы за своих покойников **9** и теперь вычитает эту величину из полученной суммы славы. Его итоговый результат:  $73 - 7 = 66$ .

**Красный игрок заканчивает партию с 66 славы.**





## Усложнённый вариант подготовки к игре

Подготовьте игру как обычно, но с описанными ниже изменениями.

- 1 Возьмите случайные жетоны локаций в зависимости от числа игроков.



Число игроков	Количество жетонов локаций каждого типа
5	20 деревень + 15 посёлков + 10 городов
4	15 деревень + 15 посёлков + 10 городов
3	10 деревень + 13 посёлков + 10 городов
2 или 1	10 деревень + 7 посёлков + 5 городов

На лицевой стороне жетонов локаций изображены ресурсы, а на обратной — типы локаций, к которым относятся эти жетоны:



Случайным образом поместите жетоны ресурсов в соответствующие им неразрушенные локации (жетоны деревень в локации-деревни, жетоны посёлков в локации-посёлки, жетоны городов в локации-города), а затем переверните их лицевой стороной вверх — на сторону с ресурсами.

- 2 На некоторых жетонах локаций есть символы больных людей. Поместите 1 больного человека в каждую такую локацию.



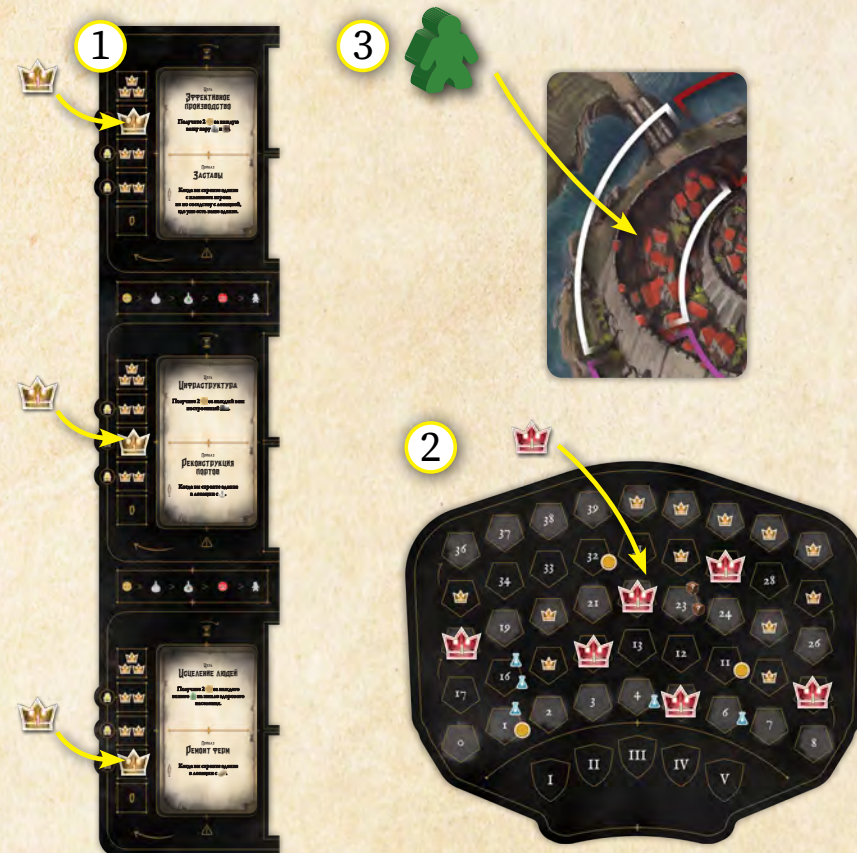
## Вариант для 2 игроков

В варианте игры вдвоём используются некоторые дополнительные правила. Мы советуем сначала освоить базовую игру, а уже потом пробовать этот усложнённый вариант.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку к игре с описанными ниже дополнительными этапами.

- 1 Поместите по 1 жетону славы на деление «1» на шкале приказа эпохи I, на деление «2» на шкале приказа эпохи II и на деление «3» на шкале приказа эпохи III. Эти жетоны просто отмечают деления, они не приносят дополнительную славу. В конце игры участники получают славу за шкалы приказов, только если их соответствующие маркеры занимают деления с жетонами славы или находятся выше них.
- 2 Поместите жетоны дурной славы на шкалу влияния, накрыв деления «5», «9», «14», «18», «22» и «29». Эти жетоны просто отмечают недоступные деления, они не приносят дурную славу.
- 3 Выберите сектор столицы, не используемый никем из игроков. Отныне он называется нейтральным сектором. Поместите в него 1 здорового человека. С каждой эпохой туда будет добавляться ещё 1 человек. Эти «нейтральные» люди будут соревноваться с игроками за награды с карты столицы.





## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Процесс игры во многом остаётся прежним, не считая некоторых изменений в фазе чумы и помощи, а также в конце эпохи.

### Фаза чумы и помощи

#### Карты помощи

В фазе чумы и помощи игрокам доступны только 2 награды карт помощи — крайняя левая и крайняя правая. Игрок с наибольшим влиянием получает левую награду, а его соперник — правую награду.

### Фаза действий

Без изменений в правилах.

### Конец года

Без изменений в правилах.

### Конец эпохи

Некоторые этапы конца эпохи проходят иначе, чем в обычной игре.

**2. Награды столицы.** Игрок с наибольшим количеством людей в столице получает первую (*крайнюю левую*) награду карты столицы, а его соперник — третью (*крайнюю правую*) награду, но только если у них столько же людей, сколько в нейтральном секторе, или больше. Если у обоих игроков наибольшее количество людей в столице, превышающее количество людей в нейтральном секторе, они оба получают вторую (*среднюю*) награду. Если у каждого игрока меньше людей, чем в нейтральном секторе, ни один из них не получает награду. После получения наград добавьте 1 здорового человека в нейтральный сектор столицы.

**Пример.** У Синего игрока 3 здоровых человека **1** в столице, у Жёлтого игрока 1 человек **2**, а в нейтральном секторе (*белом*) 2 человека **3**. Синий игрок получает первую награду. Жёлтый игрок ничего не получает, так как количество его людей меньше, чем в нейтральном секторе.



**3. Уход из столицы.** Не убирайте людей из нейтрального сектора.

Кроме того, в конце эпохи теперь есть дополнительный этап:

**6. Новые технологии.** Уберите текущие карты технологий с рынка и выложите 5 новых. Затем замешайте убранные карты в колоду технологий.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Подсчёт славы в конце игры проходит по обычным правилам, но с описанными ниже изменениями.



#### • Приказы

Получите славу, указанную на делениях с вашими маркерами на шкалах приказов, но только если эти маркеры находятся выше делений с жетонами славы или занимают такие деления.



#### Пример

**Эпоха I.** Жёлтый игрок завершил партию на делении «3» шкалы приказа эпохи I. Соответствующий жетон славы занимает деление «1». Так как жёлтый маркер находится выше деления с жетоном славы, Жёлтый игрок получает славу со своего деления (*всего 2 славы*) **1**.

**Эпоха II.** Синий игрок завершил партию на делении «1» шкалы приказа эпохи II. Соответствующий жетон славы занимает деление «2». Так как синий маркер находится ниже деления с жетоном славы, Синий игрок не получает славу со своего деления **2**.



#### • Влияние

Шкала влияния приносит дополнительно 1, 2, 4, 6, 10 или 15 славы каждому игроку в зависимости от того, сколько делений с жетонами дурной славы он пересёк.

**Пример.** Синий игрок пересёк 5 делений с жетонами дурной славы, поэтому он получает 10 славы **1**. Жёлтый игрок пересёк 3 деления с жетонами дурной славы и получает 4 славы **2**.



**Примечание.** Игроки не получают славу за первое и второе место по наибольшему влиянию, как это происходит обычно.



#### • Построенные здания

Игрок с наибольшим количеством построенных столичных зданий получает дополнительно 5 славы (*можете помещать построенные вами столичные здания рядом со своим планшетом*). При ничьей никто не получает дополнительную славу.



#### • Карантин

Игрок с наибольшим количеством людей в карантине получает 3 жетона дурной славы. При ничьей никто не получает жетоны дурной славы.



# ВАРИАНТ ДЛЯ 1 ИГРОКА

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре, как сказано на с. 4, но с описанными ниже изменениями.

- 1 Поместите по 1 здоровому человеку на указанные деления шкал приказов на планшете эпох:
  - а) деления «1», «2» (эпоха I);
  - б) деления «1», «2», «3» (эпоха II);
  - в) деления «1», «2», «3», «4» (эпоха III);
 Поместите ваши маркеры приказов на деления «0» на трёх шкалах приказов.
- 2 Поместите ваш маркер влияния на деление «0» на шкале влияния. Поместите по 1 здоровому человеку на деления «5», «9», «15», «22», «30» и «40» на шкале влияния.
- 3 Поместите по 1 здоровому человеку рядом с каждым столичным зданием.
- 4 Верните карты технологий 2, 3, 5, 11 и 16 в коробку. Перемешайте колоду оставшихся карт и выложите из неё 5 карт на рынок технологий лицевой стороной вверх.
- 5 Верните карты законов 4, 6 и 9 в коробку. Перемешайте колоды оставшихся карт и выложите из них по 1 карте для каждой эпохи. Верните оставшиеся карты в коробку.
- 6 Верните карты столицы в коробку (они не используются в одиночном варианте).
- 7 Возьмите 9 карт чумы с номерами 7–15 и разделите их на 3 стопки по цвету символов дорог. Перемешайте эти стопки, возьмите 1 карту из каждой и верните все 3 взятые карты в коробку. Вновь объедините стопки и перемешайте с оставшимися картами чумы. Перемешайте карты помощи. Выложите из колод чумы и помощи по 6 карт лицевой стороной вниз в предназначенные для них ячейки справа от планшета эпох.
- 8 Перемешайте все жетоны наград и выложите случайным образом 6 из них вокруг столицы лицевой стороной вверх. Верните оставшиеся жетоны наград в коробку.
- 9 Поместите свой замок в любую неразрушенную деревню с символом начальной локации. Поместите своего чумного доктора в любую соседнюю локацию с замком.



Теперь вы готовы начать игру!





## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам с учётом описанных ниже изменений.

- 1 Выберите неиспользуемый сектор столицы, он будет называться нейтральным. Строя столичное здание, получайте указанное влияние и жетоны славы , а также переносите здорового человека из построенного здания в нейтральный сектор столицы.
- 2 Каждый раз, когда вы исполняете приказ, продвигайте свой маркер по шкале приказа (как обычно). Перемещая маркер на деление со здоровым человеком, переносите того в нейтральный сектор столицы и получайте влияние со шкалы приказа (если есть).
- 3 Каждый раз, когда вы получаете влияние, продвигайте свой маркер по шкале влияния (как обычно). Если вы пересекаете деление со здоровым человеком или должны остановиться на таком делении, пропустите это деление и переносите этого человека в нейтральный сектор столицы.
- 4 **Карты помощи.** В начале каждого года получайте крайнюю правую награду текущей карты помощи, если на шкале влияния остались 5–6 людей; среднюю награду, если на шкале влияния остались 3–4 человека; крайнюю левую награду, если на шкале влияния остались 1–2 человека.
- 5 **Жетоны наград.** Каждый раз, когда вы назначаете какое-либо количество здоровых людей в столицу, получайте бонус одного из доступных жетонов наград по вашему выбору, а затем переворачивайте его лицевой стороной вниз. Жетоны наград остаются лежать лицевой стороной вниз до конца игры.
- 6 **Столица.** В конце каждой эпохи, если количество здоровых людей в нейтральном секторе столицы больше, чем в вашем, вы получаете столько жетонов дурной славы , сколько составляет разница этих количеств. Не убирайте людей из нейтрального сектора в конце эпохи.
- 7 **Новые технологии.** В конце эпох убирайте текущие карты технологий с рынка и выкладывайте 5 новых. Затем замешивайте убранные карты в колоду технологий.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Подсчитайте свою славу по обычным правилам, но с описанными ниже изменениями.

- 1 Получите славу как в обычной игре (используйте блокнот), но не получайте славу за наибольшее влияние.
- 2 Получите 1 жетон дурной славы за каждого человека на шкале влияния, шкалах приказов и в столичных зданиях.

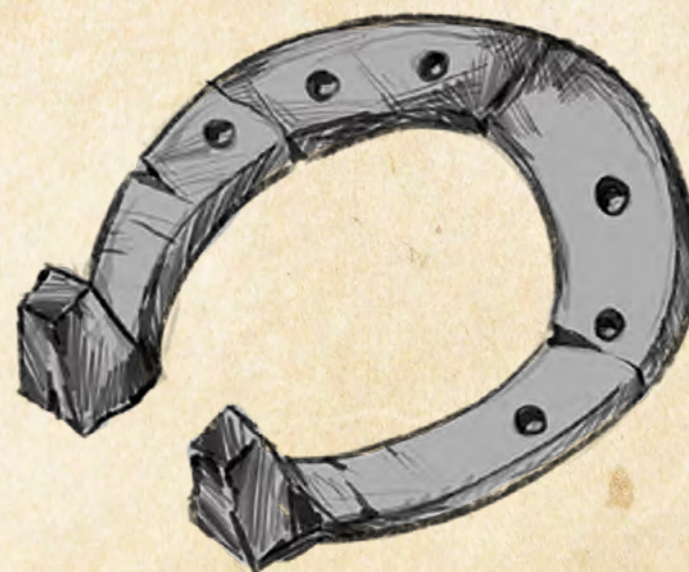
Определив итоговый результат, сравните его с таблицей и узнайте, какой титул вы заслужили!

0–15	Простолюдин	31–35	Граф
16–20	Советник	36–40	Герцог
21–25	Барон	41–45	Глава дома
26–30	Виконт	≥46	Император

Нейтральный сектор



**Пример.** У вас (Красного игрока) 1 здоровый человек в секторе столицы, а в нейтральном (белом) секторе 3 человека. Из-за этого вы получаете 2 жетона дурной славы ( $3 - 1 = 2$ ).





# ТЕХНОЛОГИИ

Ниже описаны правила и уточнения карт технологий.



## 1. ДЫХАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ

Каждый раз, когда вы забираете больных людей с поля (*при перемещении*), вы можете поместить одного из них в 1-ю ячейку на карте «Дыхательный аппарат».

Если у вас есть больной человек на этой карте и вы выполняете действие исследования или лечения, вы должны продвинуть этого человека на 1 ячейку вправо. Если он перемещается на символ

здорового человека, он вылечивается — перенесите его на крайнее левое свободное деление шкалы здорового населения. У вас может быть только 1 больной человек на этой карте технологии. Вы должны вылечить его, прежде чем поместить на неё нового больного человека.

**Примечание.** Каждый раз, когда вы вылечиваете больных людей, вы сами выбираете, в какой очерёдности поместить их на шкалу здорового населения.

**Пример.** Вы тратите 1, чтобы вылечить человека из карантина, затем бесплатно лечите человека с карты «Дыхательный аппарат», а потом тратите 2, чтобы вылечить ещё 1 человека из карантина.



## 2. ДОМЕННАЯ ПЕЧЬ

Каждый раз, когда вы выполняете действие строительства в деревне, вы получаете 1 дополнительное влияние.



## 3. РАБОЧИЙ СТОЛ

Каждый раз, когда чумной доктор соперника входит в локацию с вашим зданием, вы получаете 1.

Вы можете получить несколько монет за один ход, если чумной доктор соперника входит в несколько локаций с вашими зданиями.



## 4. МЕДИЦИНСКАЯ МАСКА

Перед тем как войти в локацию, вы можете проигнорировать 1 находящегося в ней больного человека.

Вы можете использовать это свойство в нескольких локациях во время 1 действия перемещения. Игнорируя больного человека, просто оставляйте его в текущей локации и продолжайте перемещение. Эта технология не применяется к дорогам.



## 5. СРЕДСТВА ДЕЗИНФЕКЦИИ

Каждый раз, когда вы входите в локацию со зданием соперника, вы получаете 1 ресурс этой локации.

Вы можете получить несколько ресурсов во время 1 действия перемещения, однако вы не можете получить более 1 ресурса от каждой локации. Если в локации несколько зданий, вы получаете лишь 1 её ресурс.



## 6. ЭКСПЕРИМЕНТ ПО КЛОНИРОВАНИЮ

Каждый раз, когда вы выполняете действие перемещения, вы можете не перемещаться, а перенести вашего чумного доктора в любую локацию того же типа, что и у его текущей (*город, посёлок, деревня*). Это свойство расходует 2 очка перемещения. Вы можете продолжить перемещение, только если у вас есть дополнительное очко перемещения. Применяйте обычные правила перемещения.



## 7. СТРОИТЕЛЬНЫЙ КРАН

Каждый раз, когда вы выполняете действие строительства в посёлке, вы получаете 1 дополнительное влияние.



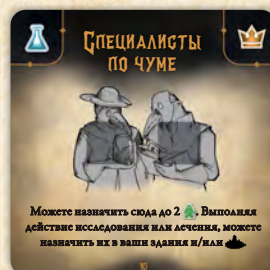
## 8. САНИТАРНАЯ КАРЕТА

Каждый раз, когда вы выполняете действие перемещения, вы можете бесплатно забирать в карантин 1 больного человека из каждой локации, в которую входите. Это означает, что первые 2 больных человека в каждой отдельной локации достаются вам бесплатно и вы можете воспользоваться этим свойством несколько раз за 1 действие перемещения. Эта технология не применяется к дорогам.



## 9. ИНГАЛЯТОР

Каждый раз, когда вы выполняете действие лечения, вы можете убрать в запас 1 больного человека из вашего карантина.



## 10. СПЕЦИАЛИСТЫ ПО ЧУМЕ

Каждый раз, когда вы выполняете действие назначения, вы можете поместить 1 или 2 здоровых людей на эту технологию.

Каждый раз, когда вы выполняете действие исследования или лечения, вы можете убрать 1 или 2 здоровых людей с этой карты, чтобы назначить их в столицу и/или в ваши здания.




## 11. УЧЁНЫЕ

Каждый раз, когда вы выполняете действие исследования, вы можете убрать 1 своего назначенного здорового человека из столицы, чтобы поместить его на вашу шкалу здорового населения или назначить в ваше здание.






## 12. ОПЫТНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Каждый раз, когда вы выполняете действие исследования , вы можете убрать в запас 1 здорового человека с вашей шкалы здорового населения, чтобы получить 1—3 больных людей из запаса и поместить их в ваш карантин.






## 13. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ЛИНИЯ

Каждый раз, когда вы выполняете действие производства , ваш замок производит 2 ресурса одного типа вместо обычного 1 ресурса.





## 14. ЛАЗАРЕТ

Каждый раз, когда вы забираете больных людей с поля (при перемещении), вы можете поместить одного из них в 1-ю ячейку на карте «Лазарет».

Если у вас есть больной человек на этой карте и вы выполняете действие исследования  или лечения , вы должны продвинуть этого человека на 1 ячейку вправо. Если он перемещается на символ здорового человека , он вылечивается — перенесите его на крайнее левое свободное деление шкалы здорового населения.

У вас может быть только 1 больной человек на этой карте технологии. Вы должны вылечить его, прежде чем поместить на неё нового больного человека.

**Примечание.** Каждый раз, когда вы вылечиваете больных людей, вы сами выбираете, в какой очерёдности поместить их на шкалу здорового населения.

**Пример.** Вы тратите 1 , чтобы вылечить человека из карантина, затем бесплатно лечите человека с карты «Лазарет», а потом тратите 2 , чтобы вылечить ещё 1 человека из карантина.




## 15. ЗАЩИТНЫЙ КОСТЮМ

Каждый раз, когда в локации с вашими районами добавляются больные люди (в фазе чумы и помощи), вы можете отменить появление 1 больного человека в каждой такой локации. Если больные люди добавляются в одну и ту же локацию с вашим районом благодаря разным эффектам (например, из-за карты чумы и разрушающейся локации), вы вправе применить «Защитный костюм» для каждого из этих эффектов.

Вы можете проигнорировать эту технологию и, как обычно, поместить больных людей в свой карантин.




## 16. ПРОПУСК

Каждый раз, когда вы выполняете действие перемещения , вы не тратите очки перемещения, проходя через локации со зданиями других игроков.



## 17. МЕДИЦИНСКИЕ ИСПЫТАНИЯ

**Действие:** потратите 3 , чтобы поместить 2 здоровых человека из запаса на крайние левые свободные деления на вашей шкале здорового населения.

Чтобы использовать эту карту технологии, вы должны поместить на неё мортуса в качестве действия.



## 18. КАРАНТИННЫЙ ШАТЁР

Ячейка на этой карте считается 1 дополнительной ячейкой карантина (вы можете поместить сюда 1 больного человека).




## 19. КАРАНТИННЫЙ ДОМ

Ячейки на этой карте считаются 2 дополнительными ячейками карантина (вы можете поместить сюда 2 больных людей).



## 20. ТЕЛЕЖКА ДЛЯ ИНСТРУМЕНТОВ

Каждый раз, когда вы выполняете действие строительства , вы получаете 1 ресурс локации этого строительства.

Таким образом, вы сможете получить 2 ресурса во время 1 действия строительства, построив по зданию в локациях с чумным доктором и чумным лагерем. Вы получаете эти ресурсы в конце действия — их нельзя использовать, чтобы построить дополнительные здания в тот же ход.




## 21. УЛУЧШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Ваш чумной лагерь нельзя убрать с поля в фазе чумы и помощи, и он отменяет добавление больных людей, если их нужно поместить в его локацию. Кроме того, каждый раз, когда вы добавляете чумной лагерь в локацию с больными людьми, вы немедленно помещаете одного из них на крайнее левое свободное деление на вашей шкале здорового населения (а остальных — в карантин). При желании вы можете не пользоваться этими свойствами.





## 22. СТАЛЬНЫЕ ПОДКОВЫ

Каждый раз, когда вы выполняете действие перемещения , вы можете переместиться на 3 или 4 очка перемещения вместо 2. Применяйте обычные правила перемещения.





### 23. ШПРИЦ

Каждый раз, когда вы заканчиваете выполнять действие лечения , вы получаете 1 .




### 24. КАРАНТИННАЯ ЗАСТАВА

В локациях с вашими особыми зданиями не могут появиться больные люди, добавляемые картами чумы и разрушающимися локациями.

Вы можете игнорировать эту технологию (в фазе чумы и помощи), выбирая, в какие локации с вашими особыми зданиями добавятся больные люди, а в какие нет.



### 25. ПЕРЕДВИЖНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Приобретая эту карту технологии, вы должны немедленно выбрать ресурс, который она будет производить до конца игры (кроме монет). На эту технологию нужно назначить здорового человека, чтобы она производила выбранный ресурс во время выполнения действия производства .



### 26. ПОДЪЁМНЫЙ КРАН

У вас может храниться до 6 единиц каждого ресурса.

**Примечание.** Если вы помещаете больного человека в ячейку карантина на шкале ресурсов, вы теряете ресурсы с этой карты технологии.



### 27. ЯЩИКИ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ

У вас может храниться до 7 единиц одного ресурса. Вы можете помещать лишь 1 маркер ресурса на эту карту технологии. Если вы получаете ресурс, который не вмещается на вашу шкалу ресурсов, но при этом у вас уже есть маркер на «Ящиках для хранения», вы не получаете этот ресурс.

**Примечание.** Если вы помещаете больного человека в ячейку карантина на шкале ресурсов, вы теряете ресурсы с этой карты технологии.






### 28. ДОЗА АДРЕНАЛИНА

**Действие:** вы можете выполнить комбинацию действий, которую вы уже выполнили в этом году. Вместо того чтобы поместить мортуса на таблицу действий, поместите его на эту карту и объявите, какие действия будете выполнять.




### 29. НАСТАВНИЧЕСТВО

Каждый раз, когда вы выполняете действие назначения  и назначаете сколько-нибудь здоровых людей в столицу, вы получаете 1 .

Эта технология всегда приносит вам лишь 1 , вне зависимости от количества здоровых людей, назначаемых в столицу.



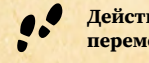
### 30. ХРАНИЛИЩА

Каждый раз, когда вы выполняете действие производства , вы получаете 1 ресурс локации вашего чумного доктора. Если он находится в разрушенной локации, эта технология не приносит вам ресурс.

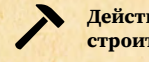
## СИМВОЛЫ



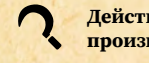
Действие обмена



Действие перемещения



Действие строительства



Действие производства



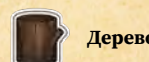
Действие исследования



Действие лечения



Действие назначения



Дерево



Камень



Пища



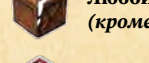
Травы



Монета



Любой ресурс (кроме монет)



Шкала ресурсов



Жетон исследования



Чумной лагерь



Влияние



Наибольшее влияние



Наименьшее влияние



Слава



Жетон славы



Дурная слава



Жетон дурной славы



Продвижение маркера приказа на 1 деление вверх



Приказ



Цель



Технология



Здоровый человек



Больной человек



Покойник



Город



Посёлок



Деревня



Разрушенная локация



Начальная локация



Ячейка готовности мортусов



Возврат здорового человека из столицы



Чумной доктор



Замок



Район



Мастерская



Фабрика



Монетный двор



Дорога



Гавань



# КРАТКАЯ ПАМЯТКА


Ниже приведена памятка по правилам, которые часто забываются или упускаются.

## Разрушение локации

Если после применения эффектов карты чумы в локации появился 4-й больной человек, немедленно верните всех больных людей из этой локации в запас и поместите в неё жетон разрушенной локации. Локация может разрушиться только при добавлении больных людей с карты чумы.

## Действия


**Обмен (дополнительное действие).** В любой момент вашего хода вы можете обменять 2 любых ресурса на 1 монету. Вы можете выполнять это действие несколько раз в ход: до, после и/или между 2 ваших действий.


**Усиленное действие.** Раз за ход вы можете потратить ровно 1 жетон исследования , чтобы усилить действие из верхнего ряда вашей таблицы действий.

**Ослабленное действие.** Ослабленные действия менее эффективны обычных. Чтобы снова сделать ослабленное действие обычным, уберите больного человека из ячейки над ним, выполнив действие лечения (или переместив этого человека в другую ячейку карантина).

## Перемещение и карантин

**Перемещение.** Вы можете переместить вашего чумного доктора на 1–2 локации (действием перемещения). Перемещение через любую локацию стоит 1 очко перемещения, если только в ней нет вашего здания. Перемещение через столицу всегда стоит 0 очков перемещения, но в ней нельзя его закончить.

**Получение больных людей в локации.** Забирая больных людей из локации (из деревни, посёлка или города), вы берёте первого из них бесплатно (не тратя пищу) и тратите 1 пищу  за каждого больного человека после первого. Поместите всех полученных больных людей в ваш карантин.



**Получение больных людей на дороге.** Забирая больных людей с дороги, тратьте 1 пищу  за каждого из них. Поместите всех полученных больных людей в ваш карантин.

**Карантин.** Вы в любой момент можете менять местами ваших больных людей в любых ячейках карантина (в ячейках над верхним рядом действий, в ячейке на шкале ресурсов и в 3 обычных ячейках карантина).


## Строительство

**Получение влияния за строительство здания.** Получите количество влияния, зависящее от типа локации и числа уже построенных в ней зданий (вы получаете на 1 влияние меньше за каждое здание соперника в локации).

## Производство

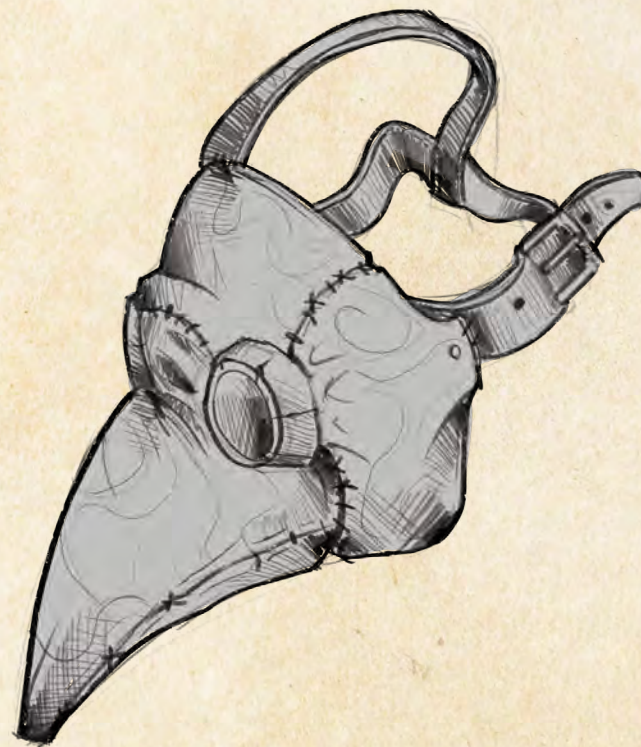
**Получение жетонов исследования.** После производства ресурсов вы получаете 1 жетон исследования  за каждого здорового человека, работающего в лаборатории  на вашей шкале здорового населения.

## Исследование

**Сброс технологий.** Если ячейка технологии уже занята картой, вы можете вернуть эту карту в колоду. Получите столько жетонов славы , сколько славы указано на убранной карте, и поместите новую карту технологии в опустевшую ячейку. Затем перемешайте колоду.

## Назначение

Выполняя действие назначения, вы можете назначить сколько угодно здоровых людей в ваши пустые ячейки зданий на планшете игрока, а также в столицу.





## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Руководитель проекта:** Милан Тасевский.

**Разработчики:** Кай Старк и Томас Нильсен (K&T Design).

**Развитие:** Милан Тасевский, Борис Момич, Стефан Андоновский, Владимир Трайчевский.

**Художник:** Даниэл Кунья.

**Иллюстрация на коробке:** Сара Станоеска.

**Графический дизайн:** Милан Тасевский, Филомена Дода.

**Дизайн 3D-компонентов:** Франческо Орру.

**Редактура правил:** Милан Тасевский, Борис Момич, Стефан Андоновский, Филомена Дода.

### Создание проекта на Kickstarter

**Дизайн страницы проекта:** Филомена Дода, Даниэл Кунья.

**Маркетинг:** Мария Костадинова, Майк Босик.

**Видео для проекта:** Иво Павловский, Милан Тасевский.

**Особая благодарность следующим людям:** Ана Спасовская, Владимир Трайчевский, Дамьян Стоянович, Мирослав Камджхияш, Богдан Шаровикий, Стефан Анастасов, Иво Нескович, Панагиотис Ласкарис, чудесная команда Big Board Theory, Элина Роиниоти, Вангелис Кефалас (Epiraraizoume), Свен Симен (Brettballett), Рита и Хьюго (Meerle of Liberty), Ребекка и Джастин (Board Game Banter), Ричард Хэм (Rahto Runs Through), Томас и Шэрон (Board Games with Couple), Майкл Рафтопоулос, SkyGame, Хеллен Янг, Марко Трошка, Томас Куш и все, кто так или иначе внёс вклад, наши семьи и любимые и, конечно...

**Самая большая благодарность 3616 замечательным людям, поддержавшим нас на Kickstarter!**

Без вас эта игра не стала бы реальностью.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



[crowdgames.ru](http://crowdgames.ru)