



Զարիկա

◆ Հերտան Պ. Մուկոյան ◆

◆ Լրավիճակները ◆

Сабика — это корона, которую мечтали бы украшать звёзды. А Альгамбра (да хранит её Бог!) — рубин на вершине этой короны.

Ибн Замак (1333–1393)

В городе Гранаде на холме Аль-Сабика (что в переводе с арабского означает «слиток золота») династия Насридов (1232–1492) построила один из самых впечатляющих дворцовых комплексов в истории — Альгамбру. За её двухкилометровой стеной прекрасно сохранились дворцы классической исламской архитектуры.

В игре «Сабика» вы станете аристократом времён правления династии Насридов. Вы внесёте вклад в строительство башен, садов и дворцов древнего и величественного комплекса. Помимо этого благородного занятия, вам также придётся устанавливать и укреплять торговые отношения с Европой, Магрибом и Ближним Востоком, чтобы заработать достаточно денег на выплату дани, которой вас обложили христианские короли. Игра заканчивается в 1492 году неминуемым падением Гранады под натиском христиан. Ваша цель — войти в историю как самый влиятельный сподвижник династии Насридов своего времени.



Создатели игры и благодарности



Автор благодарит Хуана Руиса де ла Фуэнте, Хуана Игнасио Милью, Антонио Варелу, Альберто Мартинеса, Рафаэля Муньоса, Аиду Эрнандес, Херардо Линде, Рафаэля М. Фрамита, Аарона Вальесильоса, Израэля Рееса, Хуана Манюэля дель Росаля, Лорену Сантаэлью, Хосе Рауля Мехиаса, Франсиско Х. Иральдо, Мигеля Пуга MagoMigue, Хуана Лука, Рафаэля Сайса, Давида Прието и всех других игроков, внёсших свой вклад в разработку «Сабики», а также Хосе Мигеля Пуэрту Вильчеса, чьи глубокие познания и увлечённость открыли нам тайны Альгамбры. Особая благодарность Энкарне и Хосе Мануэль за то, что показали мне значимость наших корней и мир вокруг нас.

Издательство Ludonova благодарит Альберто Мартинеса и Антонио Варелу за многочисленные плейтесты в «трудные времена», Хосе Мигеля Пуэрту Вильчеса за его историческую эрудицию и консультации по эмирату Насридов, по Альгамбре и поэзии, украшающей её стены; и, разумеется, автора за веру в нас, за его самоотверженность и непрестанное желание сделать наилучшую игру.

Автор: Херман П. Мильян

Художник: Лора Бевон

Графический дизайн и вёрстка: Давид Прието

Развитие и правила: Хуан Лук и Рафаэль Сайс

Перевод на английский: Адам Морри

Корректор: Джейн Брумхед

Ludonova S.L., 2023. All rights reserved.

San Pablo 22 — Córdoba — Spain

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Александру Петрунина, Дениса Карпенко, Андрея Багрикова, Романа Дженбаза, Виктора Кубарева, Владимира Сахно, Ксению Хацкалёву, Андрея Черепанова за помощь в подготовке игры к изданию.



Состав игры



Двустороннее
основное поле



4 мастерские



24 жетона
складов



10 начальных
жетонов



16 жетонов
начальных складов



Печати



9 шт.

21 жетон больших построек



9 шт. из эпохи I

9 жетонов пожеланий султана



3 шт.



12 шт. из эпохи II



3 шт.



3 шт.

Мешочек
для сырья
и товаров



Правила
игры

Памятка



16 работников
Архитектор



2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт.

Торговец



1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.

Поэтесса



1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.

8 работников султана



Архитектор 4 шт. Торговец 2 шт. Поэтесса 2 шт.

36 кораблей



9 шт. 9 шт.
9 шт. 9 шт.

4 фишки очков престижа



4 фишки податей



4 фишки наград



105 фишек стройматериалов



Гипс 30 шт.

Древесина 30 шт.

Мрамор 25 шт.

Изразец 20 шт.

Фишка рассказчика



90 карт



Малая постройка 36 шт.



Архитектурный баланс 4 шт.



Короткое стихотворение 22 шт.



Длинное стихотворение 20 шт.



Торговля 8 шт.

12 жетонов городов



6 шт.

3 жетона аннулирования



Жетон первого игрока



24 жетона сырья/товаров



Сахарный тростник и сахар 8 шт.

Глина и посуда 8 шт.

Шёлк и одежда 8 шт.

43 жетона динаров



28 шт. 10 шт. 5 шт.

Продвинутый режим

14 жетонов событий



5 шт. 9 шт.

Одиночный режим

Жетоны работников



4 шт.

Планшет действий

26 карт работников



12 шт. 7 шт. 7 шт.




Подготовка к игре

Пример подготовки для 3 игроков


The image displays a comprehensive setup for the board game 'The Great Silk Road' for three players. The components are organized as follows:


- Central Board:** A large circular board with a central market area and surrounding resource and action cards. It is labeled with letters А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, З, И, К, Л, М, Н, О, П, Р, С, Т, У, Ф.
- Map and City Cards:** A map of the Silk Road with city cards for:
 - Дорожное царство Драгон (Dragon Road Kingdom)
 - Генуя (Genoa)
 - Венеция (Venice)
 - Флоренция (Florence)
 - Константинополь (Constantinople)
 - Равеннский эмират (Ravenna Emirate)
 - Дамаск (Damascus)
 - Тунис (Tunis)
 - Каир (Cairo)
- Resource and Action Cards:** Various cards representing different resources and actions, including a 'Sabika' bag.
- Player Components:** Three sets of player components, each including a set of resource cards and a set of action cards.

Подготовка рондели

А. Положите основное поле на стол стороной, соответствующей количеству игроков, вверх. 1 или 2 игрока используют сторону 1/2 , а 3 или 4 — сторону 3/4 . При игре втроём накройте жетонами аннулирования 3 клетки, отмеченные символом  (они доступны только при игре вчетвером).

Б. Поместите работников султана на клетки, отмеченные соответствующими силуэтами. Не используйте работников султана при игре вчетвером.

В. Сложите все жетоны сырья/товаров в мешочек для сырья и товаров и тщательно перемешайте. Затем выложите по 1 случайному жетону из мешочка **стороной с сырьём вверх** на каждую клетку  поля.

Г. Поместите динары и стройматериалы рядом с полем так, чтобы до них мог дотянуться каждый игрок, — это запас. Затем выложите по 1 мрамору на каждую клетку .


Примечание. Количество динаров и стройматериалов считается неограниченным. Если они у вас закончились, замените их чем-нибудь ещё.

Подготовка основного поля

Д. Поместите фишку рассказчика на первое деление шкалы раундов.

Е. Перемешайте жетоны пожеланий султана лицевой стороной вниз и выберите 3 жетона: по 1 с каждой буквой (А, Б и В). Случайным образом выложите по 1 из этих жетонов лицевой стороной вверх на каждое пунктирное деление шкалы раундов. Уберите оставшиеся жетоны пожеланий султана из игры.

Ж. Выложите жетоны больших построек лицевой стороной вверх на шестиугольные клетки рядом с ронделью, при этом 9 бордовых жетонов эпохи I должны лежать слева от рондели, а 12 синих жетонов эпохи II — справа.


Примечание. При игре вдвоём уберите синие жетоны больших построек, отмеченные символом 3/4 . Таким образом, вы выложите справа лишь 9 жетонов.

З. Перемешайте 24 жетона складов лицевой стороной вниз. Сформируйте 2 одинаковые стопки по 12 жетонов и поместите по 1 стопке на соответствующие клетки слева и справа от рондели. Затем возьмите по 2 жетона с верха каждой стопки и выложите на 4 соответствующие клетки лицевой стороной вверх.

И. Перемешайте карты малых построек и положите лицевой стороной вниз на соответствующую клетку слева от рондели — это колода малых построек. Затем возьмите 4 карты с верха этой колоды и выложите на 4 соседние с ней клетки лицевой стороной вверх.

К. Перемешайте карты коротких стихотворений и положите лицевой стороной вниз на соответствующую клетку справа от рондели — это колода коротких стихотворений. Затем возьмите несколько карт с верха этой колоды и выложите на соседние с ней клетки лицевой стороной вверх. Число карт зависит от количества игроков: 4 карты при игре втроём и 3 карты при игре вдвоём. При игре вчетвером положите колоду сбоку от поля и выложите на освободившуюся клетку дополнительную карту. Таким образом, при игре вчетвером будет доступно 5 коротких стихотворений.

Л. Перемешайте карты длинных стихотворений и возьмите по 2 карты на каждого игрока (4, 6, 8 длинных стихотворений при игре вдвоём, втроём, вчетвером соответственно), при этом **буквы длинных сти-**

хотворений не должны повторяться. Если вы взяли карту с буквой, которая у вас уже есть, сбросьте эту карту и возьмите новую. Затем выложите взятые карты лицевой стороной вверх на клетки ниже рондели: 4 центральные клетки при игре вдвоём, 6 клеток при игре втроём и все 8 клеток при игре вчетвером (дополнительные клетки, куда выкладываются карты при игре вчетвером, отмечены символом ). Уберите оставшиеся карты длинных стихотворений из игры.

М. Перемешайте жетоны городов лицевой стороной вниз и выложите по 1 случайному жетону лицевой стороной вверх на клетки над каждым из 9 городов Средиземноморья. Затем положите по 1 печати на левую половину каждого города. Уберите оставшиеся жетоны городов из игры.

Н. Перемешайте карты торговли, случайным образом возьмите 1 из них и выложите лицевой стороной вверх на соответствующую клетку в Средиземноморье. Уберите оставшиеся карты торговли из игры.

Подготовка игроков

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

О. 1 мастерскую, 4 начальных склада (кладутся на соответствующие клетки мастерской) и 1 выбранную случайным образом карту архитектурного баланса (кладётся над мастерской).

П. 4 работников своего цвета: 2 архитекторов, 1 торговца и 1 поэтессу (ставятся **вертикально** на мастерскую).

Р. Фишку очков престижа своего цвета (кладётся на деление «5» шкалы престижа).

С. Фишку податей своего цвета (кладётся на деление «0» шкалы податей).

Т. Фишку награды своего цвета (кладётся на начальное деление шкалы награды султана — Фонтан львов в верхней части основного поля).

У. 9 кораблей своего цвета (кладутся на Гранадский эмират в Средиземноморье на основном поле).

Ф. 2 начальных жетона, 1 из которых тайно берёт себе, а другой — сбрасывает лицевой стороной вниз. Выбрав по жетону, игроки одновременно их переворачивают.



Участник, выбравший начальный жетон с наибольшим номером (Ф1), берёт жетон первого игрока. Затем каждый игрок получает ресурсы (сырьё и товары берутся с рондели, см. с. 6–7) и бонусы, указанные на его начальном жетоне (Ф2), а также начальные динары, количество которых зависит от его очерёдности хода (Ф3). Чтобы определить очерёдность хода, сложите фишки податей в стопку так, чтобы на самом верху лежала фишка податей первого игрока, под ней — фишка его соседа слева (второй игрок) и так далее.

Обзор и цель игры

На протяжении 5 раундов игроки перемещают работников по 3 ронделям, выбирая действия, которые будут выполнять. Каждая рондель отвечает за свой аспект: строительство Альгамбры, гравировку стихотворений на стенах её залов, экспорт товаров по торговым путям. Ваша цель — получать очки престижа, необходимые для победы в игре.

В конце каждого раунда игроки платят подати, получают награды за выполненные пожелания султана и, возможно, применяют эффект нового события, меняющего некоторые правила. В конце пятого раунда игроки дополнительно подсчитывают очки престижа и определяют победителя.

◆◆◆◆◆ Ключевые понятия в игре ◆◆◆◆◆

Примечание. В этом разделе в рамках приводится текст, не имеющий отношения к игровому процессу. Он описывает исторические факты, связанные с теми или иными элементами игры.

Ресурсы

В игре 4 вида ресурсов: динары, стройматериалы, сырьё и товары.



Динары — деньги того времени. Их не нужно хранить на складах, поэтому, получая динары, берите их из запаса и кладите рядом со своей мастерской. Тратя динары, возвращайте их в запас. У вас может быть сколько угодно динаров.

Во времена Насридов чеканился золотой динар, также известный как «дублон». Динар равнялся 10 дирхамам — квадратным монетам, которые кастильцы называли «песанте».

Стройматериалы нужны для строительства Альгамбры и гравировки стихотворений. В игре 4 типа стройматериалов: гипс, древесина, мрамор и изразцы. Используя стройматериалы при возведении построек и гравировке стихотворений, вы будете получать очки престижа, количество которых зависит от ценности использованных стройматериалов.



Гипс



Древесина



Мрамор



Изразец



При строительстве Альгамбры применялись такие стройматериалы, как гипс, древесина, камень, мрамор и изразцы (керамические плитки). Также часто использовалась землечитная технология, когда стены возводились с помощью опалубки, которая заполнялась земельной смесью, добывавшейся на местных склонах. В качестве связующего материала использовали известь.

Товары нужны для торговли с другими городами и установления с ними торговых отношений. В игре мы называем это экспортом. Товары представлены двусторонними жетонами. На одной стороне изображено **сырьё**, а на другой — произведённый из него **товар**. Для экспорта критически важно заранее произвести товары из сырья.



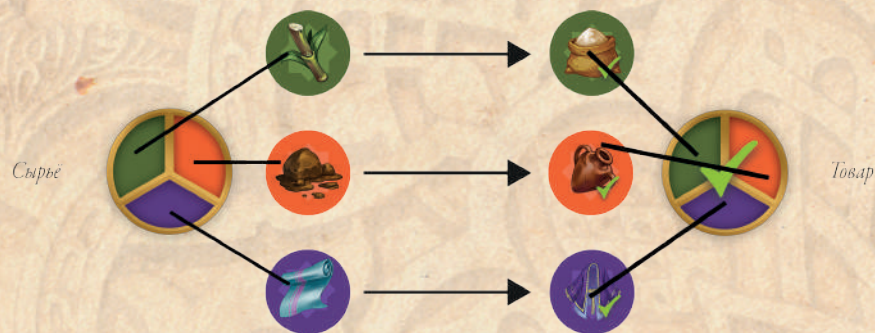
Сахарный тростник и сахар



Шёлк и одежда



Глина и посуда



Когда вы получаете **сырьё** (в том числе при выполнении действия рынка):

А. Вы всегда должны брать его с рондели. В каждом раунде доступно ограниченное число жетонов. Если они закончились, вы не можете получить новые до следующего раунда.


Б. Вы должны поместить его на соответствующую клетку производства в своей мастерской. На каждой клетке может быть лишь 1 сырьё указанного на ней типа.



Каждый раз, когда вы получаете сырьё, уже лежащее на клетке производства в вашей мастерской, не берите его жетон с рондели, а производите из этого сырья в мастерской соответствующий товар. Для этого переверните жетон и переложите его стороной с товаром вверх на один из ваших складов.



Игрок получает 1 глину с рондели (А), но у него уже лежит глина на клетке производства в мастерской (Б). Поэтому игрок не берёт жетон с рондели, а переворачивает жетон глины в мастерской, получая посуду, которую немедленно переносит на свой склад (В).

Вы также можете производить товары из сырья с помощью действия **производства** . В этом случае выберите любой жетон сырья с клетки производства в вашей мастерской, переверните его и переложите стороной с товаром вверх на один из ваших складов.

Наконец, в игре есть несколько способов получить товары **напрямую**. В этом случае выберите жетон сырья с рондели, переверните его и положите стороной с товаром вверх на один из ваших складов.

Насриды придумали хороший способ пополнения казны эмирата: они пригласили в Гранаду купцов из Каталонии и Генуи. Через порты Малаги, Альмерии, Альмуньекара и Адры те везли на продажу сахарный тростник, шёлк и предметы роскоши, такие как тонкие ткани и люстрированная посуда, считавшиеся экзотическими в Европе.

Большие и малые постройки

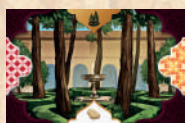


Эпоха I



Эпоха II

Большие постройки символизируют возведение крепости Алькасаба (эпоха I), Хенералифе и дворцов Насридов (эпоха II). Большие постройки приносят очки престижа, а также бонус и награду султана.




Малые постройки символизируют создание садов, башен и окон. Подобно большим постройкам, они приносят очки престижа, а также бонус при достижении архитектурного баланса.

Первую крепость на холме построили ещё в IX веке. Её восстановление началось в XIII веке при Мухаммеде I, основателе династии Насридов. Во второй половине XIV века (во время правления Юсуфа I и его сына Мухаммеда V) Альгамбра и архитектура Насридов достигли пика своего развития благодаря быстрому росту количества зданий, а также из-за их монументальности и глубокого символического значения.



Склады

Вы обязаны хранить все получаемые **стройматериалы и товары** на ваших складах. Тратя стройматериалы и товары со складов, вы всегда либо возвращаете их в запас (стройматериалы), либо сбрасываете (товары). В вашей мастерской 4 склада, каждый из которых изначально вмещает 1 стройматериал или 1 товар. В процессе игры вы сможете увеличить вместимость своих складов. Она обозначается символом  — каждый символ ящика позволяет хранить 1 стройматериал или 1 товар.

На этом складе можно хранить не более 3 стройматериалов/товаров (в любом сочетании).

Внимание! Вы не можете перемещать стройматериалы и товары с одного склада на другой. Если вы получаете стройматериалы или товары, для которых нет места на ваших складах, вы можете вернуть любые свои стройматериалы в запас или сбросить любые свои товары, чтобы освободить место для новых.

Стихотворения

Вы можете выгравировать 2 типа стихотворений: **короткие и длинные**.



Короткие стихотворения разделены на 2 половины: **синюю и красную**. Вы всегда выбираете, какую половину выгравировать. Синяя половина даёт постоянный бонус, меняющий правила и ограничения игры в вашу пользу. Красная половина приносит немедленный бонус в виде ресурсов, действий и тому подобного.



Цвет **длинных стихотворений серый**. На них указаны условия получения очков престижа в конце игры во время финального подсчёта.

Альгамбра — это место, где сплелись в единое целое архитектура и поэзия. На её стенах по-прежнему можно прочесть более 30 стихотворений. Это самый поэтический памятник исламской андалузской и классической архитектуры. Авторами стихотворений были придворные эмира и даже его визири. Их произведения высекали на стенах искусные зодчие. Стихи украшали собой стены, ниши, арки и фонтаны преимущественно в дворцовой части.

Логату



Подати — это дань в пользу Кастилии. В конце каждого раунда вы должны заплатить определённое количество податей. В процессе игры вы разными способами собираете подати. Каждый раз, получая подать, продвигайте свою фишку податей по шкале податей. Выплачивая подати, перемещайте фишку податей на столько делений назад, сколько податей вы платите.

Жизнь Гранады была тесно связана с торговлей. Это проявлялось не только в социальном плане, но и в планировке улиц и зданий. Поддержание мира обеспечивалось Кастилией: Мухаммед I был вынужден принять вассальную зависимость от Фердинанда III Кастильского и выплачивать ежегодно крупную сумму денег. Так тайфы невольно финансировали христианские армии.

Корабли



Корабли символизируют ваши торговые отношения с другими городами Европы, Магриба и Ближнего Востока. Для установления торговых отношений вы экспортируете товары. Это приносит вам очки престижа, подати и бонусы городов. Впоследствии вы можете укрепить эти торговые отношения, чтобы получить новые бонусы.

На протяжении XIV–XV веков генуэзские купцы, возглавлявшиеся семейством Спинола, активно торговали с Насридами, доставляя товары из Гранады на рынки Флоренции, Каира, Константинополя и других городов.

Очки престижа



Каждый раз, получая очки престижа (далее — ОП), продвигайте свою фишку ОП по шкале престижа. Теряя ОП, перемещайте фишку ОП в обратную сторону. После финального подсчёта участник с наибольшим количеством ОП становится победителем игры.

После битвы при Лас-Навас-де-Толоса (1212 г.) власть Альмохадов в Аль-Андалусе начала слабеть. Этому способствовали военные кампании кастильцев и восстания, вспыхивавшие по всей мусульманской Испании. Даже сейчас не утихают споры о том, как династии Насридов удалось закрепиться в Гранаде и продержаться более двух с половиной столетий в условиях непрекращающихся завоеваний христиан. 2 января 1492 года последний эмир из династии Насридов Боабдиль, известный как Молодой король, капитулировал перед Католическими королями, что положило конец его династии и вошло в историю как падение Гранады. Его правление ознаменовалось непрерывной внутренней борьбой за власть и безуспешным сопротивлением христианским войскам.

Процесс игры

Игра длится 5 раундов. **Первые 2 раунда охватывают эпоху I, а последние 3 — эпоху II.** Фишка рассказчика показывает текущий раунд и эпоху, также её движение активирует определённые подсчёты ОП, уплату динаров и наступление событий. Когда фишка рассказчика достигает последнего деления, наступает финальный подсчёт, а затем игра заканчивается.

Каждый раунд состоит из 2 фаз:

- 1) фазы действий;
- 2) фазы конца раунда (фазы конца игры в пятом раунде).

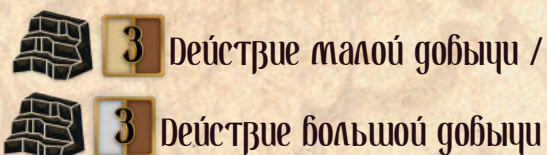
Фаза I. Действия

В центре основного поля находится большая рондель, которая, в свою очередь, состоит из 3 взаимосвязанных ронделей. Каждая из них отвечает за свой аспект игры и работников определённого типа.



Внешняя рондель — строительство Альгамбры

Основные действия этой рондели следующие:

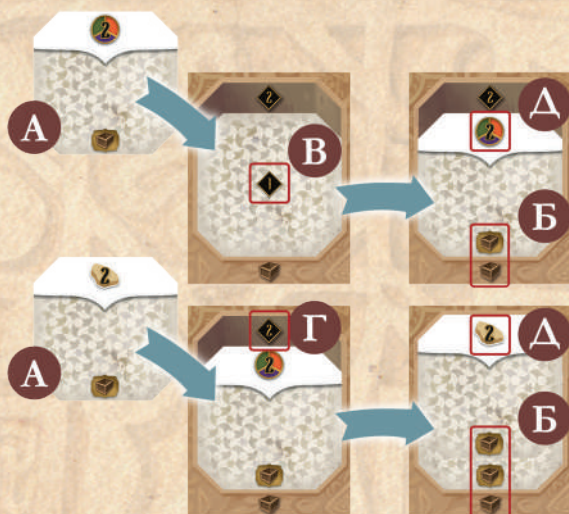


Возьмите в любом сочетании 3 строительного материала по вашему выбору из показанных на клетке (например, возьмите 3 одинаковых строительных материала). Малая добыча приносит гипс и древесину, а большая добыча — древесину и мрамор.



Этим действием можно **сделать одно из двух**:

- **Расширить 1 ваш склад.** Выберите 1 из 2 доступных жетонов складов, лежащих рядом с этой клеткой рондели (А), и поместите его на любой из 4 складов в вашей мастерской, не накрывая при этом символы ящиков (Б). Затем получите указанное количество ОП: 1 ОП, если вы расширяете данный склад в первый раз (В), или 2 ОП, если во второй (Г). Наконец, получите бонус, указанный в верхней части только что выложенного жетона (Д).



Примечание. Каждый склад можно расширить не более 2 раз. Если на расширенном складе находились товары или строительные материалы, перенесите их на выложенный жетон склада.

ИЛИ



- **Активировать 1 ваш склад.** Выберите 1 ваш **видимый** склад (самый верхний жетон) и получите его бонус. Обратите внимание, что, расширив склад во второй раз, вы накроете бонус предыдущего жетона и, таким образом, лишитесь возможности его активировать.

Примечание. Вы не можете активировать начальный склад, поскольку у него нет бонуса. Всё, что вы можете получить от начального склада, — это 1 ОП при его расширении.



Получите 2 динара. Затем вы **можете** выполнить не более 2 операций, указанных в таблице рынка на основном поле. Всего в игре 3 вида операций:



Покупка. Получите строительные материалы, заплатив указанную сумму динаров. 1 гипс и 1 древесина стоят по 1 динару, 1 мрамор — 2 динара, а 1 изразец — 3 динара. Вы также можете купить 1 сырьё за 1 динар. **Каждая покупка считается 1 операцией.**



Продажа. Получите динары, продав свои строительные материалы. За 1 гипс вы получите 1 динар, за 1 древесину — 2 динара, за 1 мрамор — 3 динара, а за 1 изразец — 4 динара. Вы также можете продать 1 товар за 3 динара. **Каждая продажа считается 1 операцией.**



Обмен. Обменяйте 1 строительный материал на другой, находящийся непосредственно справа или слева от вашего в таблице рынка. К примеру, 1 древесину можно обменять только на 1 гипс или 1 мрамор. Обменяв свой строительный материал на строительный материал меньшей ценности, получите дополнительно 1 динар. А обменяв строительный материал на строительный материал большей ценности, получите лишь новый строительный материал. **Каждый обмен считается 1 операцией.**

Все операции, которые становятся вам доступны (через действие рынка или другими способами), необходимо выполнить немедленно, иначе они сгорят. Вы не обязаны выполнять все доступные операции, вы можете даже не выполнить ни одной. Выполняя несколько операций, вы обязаны полностью завершить одну, прежде чем перейти к следующей.



Игрок выполняет действие рынка. Он получает 2 динара (А), а затем решает обменять 1 древесину на 1 мрамор (Б) в качестве первой операции. Второй и последней операцией он продаёт 1 товар, чтобы получить 3 динара (В).



Выполняя это действие, решите, возведёте ли вы **большую** или **малую** постройку. Перед началом строительства и до того, как принять решение, будет ли это большая или малая постройка, вы можете **потратить 1 динар, чтобы сбросить все карты малых построек с основного поля и выложить на их место 4 новые карты из колоды.** Выложив новые карты, получите 1 ОП. Так можно сделать лишь раз

за ход. Все убираемые с поля карты сбрасываются лицевой стороной вверх. Если в колоде не осталось карт, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

Далее мы расскажем о возведении больших и малых построек по их строительным схемам на основном поле, на которых указано, какие стройматериалы вам понадобятся.



Действие большой постройки

Вы можете возвести постройку, относящуюся лишь к **текущей эпохе** (не забывайте, что жетон рассказчика показывает не только номер раунда, но и эпоху).

- **Бордовые** жетоны, лежащие слева от рондели, относятся к **эпохе I** (первым 2 раундам игры).
- **Синие** жетоны, лежащие справа от рондели, относятся к **эпохе II** (последним 3 раундам игры).

Поместите на строительную схему, соответствующую текущей эпохе:



А. **1 гипс**. Это **обязательный базовый стройматериал** для большой постройки.

Б. **При желании не более 2 дополнительных стройматериалов** по вашему выбору: древесину, мрамор или изразец. Это улучшит качество постройки. Все используемые стройматериалы должны быть разных типов, то есть **вы не можете использовать стройматериалы одного типа более 1 раза**.

Получите ОП в зависимости от ценности использованных вами стройматериалов.



Гипс приносит 1 ОП.
Древесина приносит 2 ОП.
Мрамор приносит 3 ОП.
Изразец приносит 4 ОП.

Начислив себе полагающиеся очки, уберите стройматериалы со строительной схемы в запас.

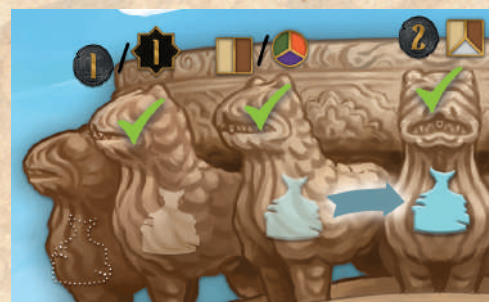


Игрок возводит большую постройку в эпохе I. Он помещает на строительную схему 1 гипс (обязательный стройматериал) и добавляет 1 мрамор (стройматериал по желанию) (А). Он получает 4 ОП: 1 за гипс и 3 за мрамор (Б). Игрок мог бы добавить ещё 1 стройматериал (но не гипс и не мрамор) или мог бы вообще ничего не добавлять, получив лишь 1 ОП за гипс. Начислив себе ОП, он убирает стройматериалы со строительной схемы в запас (В).

Затем выберите **1** из доступных жетонов текущей эпохи, положите его рядом с вашей мастерской и получите его бонус **слева направо**:



А. Сначала получите **награду султана** — продвиньте свою фишку награды на 1 деление по шкале награды султана и получите бонус либо нового деления, либо любого предыдущего. Если вы достигли последнего деления или уже находитесь на нём, получите 1 ОП и бонус любого предыдущего деления.



Б. Затем получите **бонус постройки**. После этого переверните жетон, теперь игрокам будет виден лишь его тип постройки.



Дворец



Фонтан



Врата



Действие малой постройки

Выберите 1 из доступных карт малых построек. Поместите на строительную схему малых построек:



А. 1 стройматериал, указанный в нижней части выбранной карты, — это её **обязательный базовый стройматериал**. Им может быть гипс, древесина или мрамор.

Б. **При желании не более 2 дополнительных стройматериалов** по вашему выбору: гипс, древесину, мрамор или изразец. Это улучшит качество постройки. Все используемые стройматериалы должны быть разных типов, то есть **вы не можете использовать стройматериалы одного типа более 1 раза**.

Получите ОП в зависимости от ценности использованных вами стройматериалов, а затем уберите стройматериалы со строительной схемы в запас.

Наконец, выложите выбранную карту на **свободное место** слева или справа от вашей карты архитектурного баланса или другой (ранее выложенной) карты малой постройки.





Если после размещения карты у вас образовался керамический узор **одного цвета**, вы достигаете **архитектурного баланса**. Это немедленно приносит вам бонус, зависящий от цвета керамического узора.

   / 	Получите 4 динара/подати в любом сочетании (3 динара и 1 подать, 2 динара и 2 подати и так далее).
  / 	Получите 1 сырьё и 1 товар ИЛИ выполните действие экспорта.
  / 	Получите 1 гипс и 1 изразец ИЛИ выполните действие гравировки стихотворения.
  	Получите 1 динар, а затем выполните действие склада.

Если у вас не образовался керамический узор одного цвета, вы не получаете бонус архитектурного баланса.



На правом краю каждой карты архитектурного баланса изображена половина керамического узора, которая объединяется с **любым** цветом (это джокер).

Средняя рондель — экспорт товаров

Основные действия этой рондели следующие:





Действие экспорта

Экспортируйте товары в города Средиземноморья. Каждый город своего цвета: синего или красного. Цвет определяется жетоном города, на котором также указаны:



А. Товары, пользующиеся спросом в этом городе.

Б. Бонус города , который вы получаете, когда впервые экспортируете в этот город товары и устанавливаете с ним торговые отношения.

В. Бонус, который вы получаете, когда укрепляете торговые отношения  с этим городом.

Выполняя действие экспорта, последовательно проходите этапы:

1. Выберите **1** город в Средиземноморье **без вашего присутствия**, то есть город без вашего корабля. Если у вас уже есть присутствие (корабль) в городе, вы не можете экспортировать в этот город, но (как вы увидите позже) сможете укрепить с ним торговые отношения.
2. Потратьте динары, указанные на маршруте(-ах) вашего путешествия, начав от ближайшего города **с вашим присутствием** или Гранадского эмирата и закончив в выбранном городе.
3. Перенесите 1 свой корабль из Гранадского эмирата на **левую** половину выбранного города. Если там лежит **печать** (вы первый, кто прибыл в этот город), возьмите её и положите на соответствующую клетку в вашей мастерской.
4. **Экспортируйте 1 или 2 ваших товара**, поместив их в сброс рядом с мешочком для сырья и товаров. Получите 1 ОП и 1 подать за каждый экспортированный товар — это базовая прибыль за экспорт, не зависящая от спроса на товар в этом городе. Если товар пользуется спросом, получите дополнительно 1 ОП и 1 подать.
5. Наконец, получите бонус города.



Синий игрок решает экспортировать товары в Константинополь, где ещё нет ничего присутствия. Выехав из Флоренции, где у него есть присутствие, игрок отправляется через Рагузу в Константинополь. Оба маршрута стоят по 2 динара, поэтому игрок тратит суммарно 4 динара (А). Затем он помещает свой корабль в Константинополь и забирает печать, поскольку он первый, кто прибыл в этот город (Б). Игрок экспортирует одежду и сахар, что приносит ему 3 ОП и 3 подати (одежда даёт ему дополнительные 1 ОП и 1 подать, так как пользуется спросом в Константинополе) (В). Наконец, игрок получает бонус города, в данном случае это 1 любой стройматериал (Г).



Каждой печати можно воспользоваться **во время игры** 2 способами: в качестве 1 динара, платя за что-либо (А), **ИЛИ** в качестве 1 подати на этапе податей (Б). Используя печать, уберите её из игры. **Вы не можете воспользоваться печатью, чтобы продвинуть фишку податей.** Каждая печать, которая останется у вас к концу игры, принесёт вам 1 ОП.



Действие укрепления

Это действие символизирует укрепление торговых отношений, которые вы уже установили с городом при экспорте товаров.

В. **И при желании 1 дополнительный строительный материал** по вашему выбору: гипс, древесину, мрамор или изразец. Это улучшит качество гравировки. Все используемые строительные материалы должны быть разных типов, то есть **вы не можете использовать строительные материалы одного типа более 1 раза**.

Получите ОП в зависимости от ценности использованных вами строительных материалов, а затем уберите динары и строительные материалы со стихотворной схемы в запас.

Наконец, поместите выбранную карту в вашу мастерскую.



А. **Если это синее стихотворение**, поместите его с **левого** края, подложив под мастерскую или последнее выгравированное синее стихотворение так, чтобы была видна лишь синяя половина карты. Её эффект действует **с этого момента и до конца игры**.

Б. **Если это красное стихотворение**, поместите его с **правого** края мастерской, оставив на виду лишь красную половину карты. **Немедленно** примените её эффект.

В. **Если это серое стихотворение**, поместите его ниже мастерской. **Если у вас есть 2 серых стихотворения, вы не можете выгравировать новое серое стихотворение**. Во время финального подсчёта вы получите ОП по условиям, описанным на серых стихотворениях.



Действие реактивации

Активируйте ещё раз эффект 1 вашего **красного** стихотворения.



Действие ремесла

Получите 3 динара плюс ещё по 1 динару за каждые 2 ваших стихотворения (цвет стихотворений не имеет значения).

Дополнительные действия



Дополнительные действия расположены между соседними ронделями. Они позволяют:

А. Получить 1 сырьё или произвести 1 товар из уже имеющегося сырья. Такие действия расположены между внешней и средней ронделями.

Б. Получить 1 строительный материал: мрамор, гипс или древесину. Такие действия расположены между внутренней и средней ронделями.

Для выполнения дополнительного действия ваш работник должен закончить перемещение на клетке, соединённой с дополнительным действием. В зависимости от используемого работника вам может понадобиться заплатить динары за выполнение дополнительного действия.

Получите 1 сырьё или произведите 1 товар из уже имеющегося сырья.



А. Возьмите сырьё с этой клетки.

ИЛИ

Б. Если клетка **пуста**, произведите товар из 1 сырья в вашей мастерской.

Выполняя это действие **архитектором** (на внешней рондели), **вы обязаны заплатить 1 динар**. Выполняя это действие **торговцем** (на средней рондели), **вы ничего не платите**.

Более подробное описание механики взаимодействия с сырьём и товарами приводится в разделе «Ресурсы» (с. 6).

Получите 1 строительный материал.



А. Возьмите мрамор с этой клетки.


ИЛИ

Б. Если клетка **пуста**, получите 1 гипс или 1 древесину.

Выполняя это действие **торговцем** (на средней рондели), **вы обязаны заплатить 2 динара**. Выполняя это действие **поэтессой** (на внутренней рондели), **вы обязаны заплатить 1 динар**.

Фаза 2. Конец раунда

Как только положили плашмя всех работников игроков (они стали неактивными), фаза действий завершается и начинается фаза конца раунда.

 В этой фазе пройдите следующие этапы в указанном порядке:

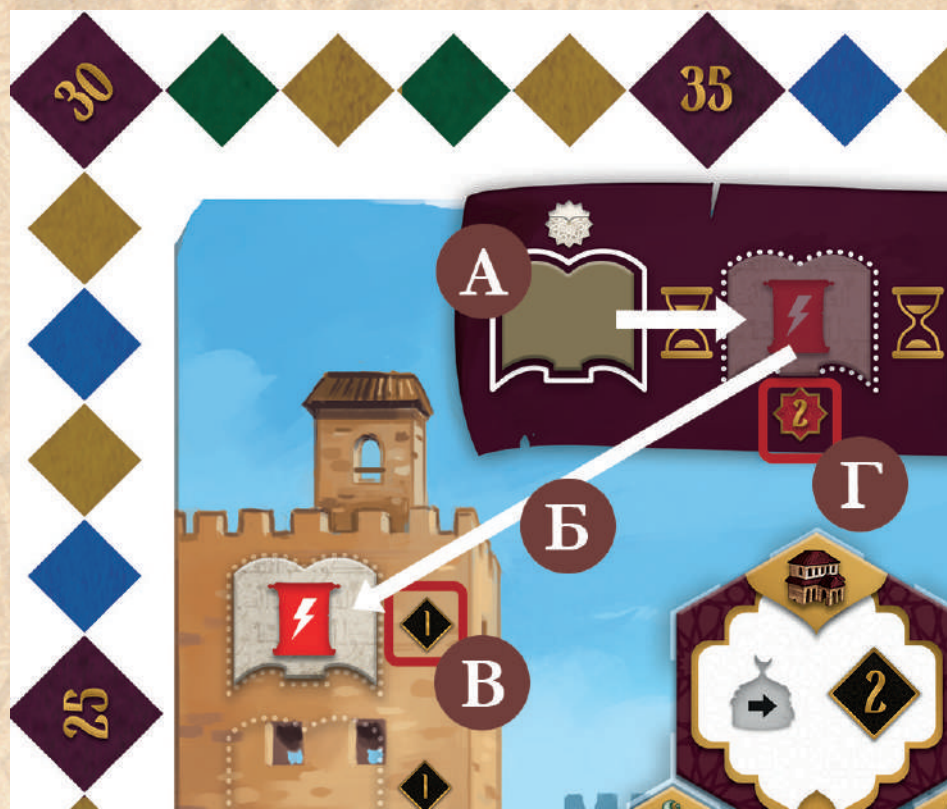
Доход



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник получает доход от всех **синих** городов, с которыми **укрепил** торговые отношения. Некоторые синие стихотворения также приносят доход на этом этапе.



Рассказчик



Продвиньте фишку рассказчика на 1 деление вправо (А).



Если фишка рассказчика перемещается на жетон пожеланий султана, перенесите этот жетон на первое **верхнее** пустое деление башни (слева от шкалы раундов) (Б). Затем последовательно **получите ОП за каждый жетон на башне**. Каждый изображённый на жетоне элемент приносит столько ОП, сколько указано справа от него (В). **Игроки получают очки за пожелания султана только при добавлении нового жетона на башню, то есть в конце 1, 3 и 5-го раундов.**



Наконец, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник должен заплатить **обязательное** количество податей, указанное под делением, на которое только что переместилась фишка рассказчика (Г). **Это называется этапом податей.** Выплачивая подати, вы можете использовать следующие варианты в любом сочетании:

- Переместите свою фишку податей на 1 деление назад по шкале податей за каждую уплаченную вами подать (наиболее часто используемый вариант).
- Потратьте 2 динара для уплаты 1 подати.
- Сбросьте 1 печать для уплаты 1 подати.
- Потеряйте 1 ОП для уплаты 1 подати.

Если вы перемещаете фишку податей на деление с другой фишкой, кладите свою фишку на неё (формируя стопку).

Пожелания султана

Ниже описаны все жетоны пожеланий султана.

	<p>Получите ОП за каждый имеющийся у вас тип постройки из изображённых. Выполнить такие пожелания султана помогут большие и малые постройки.</p>
	<p>Получите ОП за каждый город с вашим присутствием.</p>
	<p>Получите ОП за каждый город, с которым вы укрепили торговые отношения.</p>
	<p>Получите ОП за каждую вашу печать.</p>
	<p>Получите ОП за каждое ваше синее стихотворение.</p>
	<p>Получите ОП за каждое ваше красное стихотворение.</p>
	<p>Получите ОП за каждое ваше стихотворение любого цвета.</p>

Реактивация работников










Все игроки ставят своих работников вертикально, включая тех, что находятся в мастерской. Таким образом, работники вновь становятся активными.



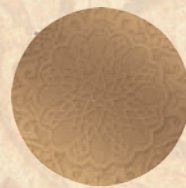
Затем переместите всех работников султана на 1 шаг по часовой стрелке (они всегда стоят вертикально). При игре вчетвером работники султана не используются.

Обновление

Выложите на основное поле новые стройматериалы, сырьё, карты малых построек, карты коротких стихотворений и жетоны складов взамен взятых во время раунда, как описано ниже.

	<p>Поместите по 1 новому сырью, взятому случайным образом из мешочка, на каждую пустую клетку . Если в мешочке не осталось сырья, верните всё сырьё из сброса в мешочек, чтобы создать новый запас.</p>
	<p>Поместите по 1 мрамору на каждую пустую клетку .</p>
	<p>Поместите по 1 новой карте короткого стихотворения на каждую пустую соответствующую клетку.</p>
	<p>Поместите по 1 новой карте малой постройки на каждую пустую соответствующую клетку.</p>
	<p>Поместите по 1 новому жетону склада на каждую пустую клетку (берите жетоны из стопки на соответствующей стороне рондели).</p>

Новый первый игрок



Участник, **продвинувшийся дальше всех по шкале податей**, выбирает следующего первого игрока (он может выбрать себя). Новый первый игрок берёт жетон первого игрока. Если несколько игроков занимают одно деление шкалы податей, считается, что лидирует тот, чья фишка лежит **на верху** стопки.

Смена эпохи



Когда фишка рассказчика достигает деления «П» на шкале раундов, происходит смена эпохи. Уберите с поля все оставшиеся жетоны больших построек эпохи I (бордовые жетоны, лежащие слева от рондели), завершая таким образом эту эпоху.



Конец игры



Игра завершается сразу же после фазы действий **пятого раунда**. У вас не будет фазы конца раунда, её заменит фаза конца игры. Во время неё пройдите следующие этапы в указанном порядке:




Доход



Этот этап проходит по правилам аналогичного этапа фазы конца раунда.

Рассказчик



Продвиньте фишку рассказчика на 1 деление вправо (на деление ) , получите ОП за пожелания султана (на башне будут 3 жетона) и заплатите необходимые подати (в данном случае 6) по правилам аналогичного этапа фазы конца раунда.

Длинные стихотворения



Игроки получают ОП за свои длинные стихотворения.

Каждый игрок получает ОП лишь за свои длинные стихотворения.

Это правило особенно важно в случае стихотворений, связанных с местом, которое вы заняли в той или иной категории. Такие стихотворения приносят 14, 9 и 6 ОП за 1, 2 и 3-е место соответственно. Если вы заняли 4-е место, то ничего не получаете. В случае ничьей за определённое место вы получаете ОП, полагающиеся за низшее место. К примеру, если вы делите с кем-то 1-е место, то получаете 9 ОП (награду за 2-е место). При игре вдвоём 2-е место игнорируется, поэтому, если вы делите с соперником 1-е или 2-е место, вы получаете 6 ОП за 3-е место.

Стихотворения с буквами А, дающие ОП за ваши стихотворения, учитывают и сами себя.

Торговля



Каждый игрок получает ОП согласно карте торговли, лежащей в Средиземноморье.

Оставшиеся печати и ресурсы

Игроки получают:



1 ОП за каждую свою печать.



1 ОП за каждый свой товар.



1 ОП за каждый свой мрамор.



1 ОП за каждый свой изразец.



1 ОП за каждые 2 своих динара.

Участник с наибольшим количеством ОП побеждает в игре, становясь самым влиятельным аристократом времён правления Насридов. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим суммарным количеством больших и малых построек. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

Уточнения карт стихотворений и торговли

Описание карт стихотворений и торговли приводится на них самих, однако рядом с номерами некоторых карт изображена звёздочка, которая означает, что вы можете обратиться к этому разделу для дополнительных разъяснений.

Короткие стихотворения

1*. Получайте 2 динара на каждом этапе дохода (в фазе конца раунда и фазе конца игры). Помимо этого, если в конце раунда вы стали первым игроком, получите 2 ОП. Вы не можете получить 2 ОП в фазе конца игры, так как в ней не определяется новый первый игрок.

4*. Получите 2 ОП и бонус, указанный на любом жетоне большой постройки, всё ещё доступном в текущей эпохе. Не берите жетон (он остаётся на месте) и не перемещайте вашу фишку награды.

5*. Этот эффект применяется, когда вы используете хотя бы 1 древесины. Иными словами, использовав более 1 древесины для возведения большой или малой постройки, вы не получите более 1 ОП и 1 подати.

10*. Когда вы гравируете стихотворение, можете использовать до 2 дополнительных стройматериалов (вместо 1). Вы также получаете по 1 ОП за каждый использованный стройматериал (как базовый, так и дополнительный).

14*. Бесплатно поместите корабль на левую половину любого города без вашего присутствия в Средиземноморье. При желании экспортируйте не более 1 товара и получите за это ОП и подати по обычным правилам экспорта. Даже если вы первый, кто оказался в этом городе, вы не берёте печать и не получаете бонус города. В дальнейшем вы сможете укрепить торговые отношения с этим городом по обычным правилам.

16*. Эта карта — особый склад, на котором вы можете хранить не более 2 товаров (только товары). Каждый раз, помещая 1 товар на этот склад, вы получаете 1 ОП и 1 подать. **Это стихотворение добавляет 2 символа ящиков к вашей вместимости складов, что учитывается для целей любых эффектов и подсчётов ОП, связанных с символами ящиков**, включая длинные стихотворения Б1 и Б2.

17*. Выполните действие, указанное на правом краю красного жетона города с вашим присутствием. Не имеет значения, укрепили вы торговые отношения с этим городом или нет.

20*. Выполняя действие экспорта, получайте 2 ОП и 2 подати за каждый экспортируемый вами товар (вместо 1 ОП и 1 подати, которые вы получили бы в общем случае). Экспортируя пользующийся спросом товар, вы получаете дополнительно 1 ОП и 1 подать по обычным правилам.

Длинные стихотворения

34*. Гранадский эмират не учитывается при определении непрерывной цепочки кораблей.



Корабли розового игрока находятся в Алжире, Флоренции, Каире, Рагузе, Константинополе и Венеции. Алжирский корабль не считается частью непрерывной цепочки кораблей, поскольку Гранадский эмират не учитывается и прерывает соединение с Флоренцией. Таким образом, цепочку игрока образуют корабли из Флоренции, Каира, Рагузы, Константинополя и Венеции.

Карты торговли

6*. Гранадский эмират не учитывается при определении непрерывной цепочки кораблей. См. пример для длинного стихотворения 34* выше.

◆◆◆◆◆ Продвинутый режим ◆◆◆◆◆

Учитывая изначальную сложность «Сабихи», мы советуем использовать продвинутый режим после того, как вы сыграете несколько партий и хорошо освоите правила игры.

В этом режиме вы добавляете в игру несколько событий, которые меняют некоторые правила, помогая или мешая участникам. Чтобы сыграть в продвинутом режиме, выполните следующие шаги:

Подготовка основного поля


Перемешайте жетоны событий, случайным образом возьмите 3 из них и сложите в 1 стопку лицевой стороной вниз на соответствующую клетку справа от рондели. Затем:

А. Переверните верхний жетон события и положите его в центр рондели (А). Это **активное событие**, действующее с начала игры.

Б. Переверните второй жетон события и оставьте его на верху стопки (Б). Это **будущее событие**.



Конец раунда. Рассказчик

Если фишка рассказчика достигла деления, над которым изображён символ , вы обязаны заменить активное событие будущим. Замените событие **после этапа податей**. Заменённое событие сбрасывается. Далее переверните последнее событие из стопки — оно станет следующим (и последним) будущим событием.

События

События меняют определённые правила игры, когда активируются. В игре 2 типа событий: **положительные** (с **зелёным** номером от 1 до 5) и **отрицательные** (с **красным** номером от 6 до 14). Эффекты всех событий описаны ниже.

1. Каждый раз, когда вы выполняете операцию, тратьте на 1 динар меньше, покупая стройматериал или сырьё, и получайте на 1 динар больше, продавая стройматериал или товар.
2. Каждый раз, когда вы гравируете стихотворение, тратьте на 1 динар меньше.
3. Каждый экспортируемый вами товар приносит на 1 подать больше.
4. Вы можете использовать стройматериалы одного типа (вместо разных) для возведения больших и малых построек и гравировки стихотворений.
5. На этапе податей платите на 1 подать меньше.
6. Каждый раз, когда вы гравируете стихотворение, тратьте на 1 динар больше.
7. Каждый стройматериал, используемый вами для возведения больших и малых построек и гравировки стихотворений, приносит вам на 1 ОП меньше обычного.
8. На этапе податей платите на 1 подать больше.
9. Каждый раз, когда вы выполняете действие экспорта, тратьте на 1 динар больше за каждый используемый маршрут.
10. Тратьте 1 динар, чтобы выполнить действие укрепления.
11. Лишь первый шаг вашего работника ничего не стоит. Вы должны тратить по 1 динару за каждый шаг после первого.
12. Тратьте по 2 динара (вместо обычного 1) за каждого чужого работника на клетке, куда вы переместились.
13. Каждое дополнительное действие стоит на 1 динар дороже.
14. На этапе податей, помимо податей, тратьте 1 динар. Если вы не можете потратить динар, вы теряете 1 ОП.

Вы можете настроить продвинутый режим под себя, добавив больше отрицательных событий (игра станет сложнее) или больше положительных событий (игра станет легче).

◆◆◆◆◆ Одиночный режим ◆◆◆◆◆

Попробуйте победить виртуального противника Юсуфа — ещё одного аристократа времён правления Насридов, жаждущего вписать своё имя в историю Гранадского эмирата.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре на двоих со следующими изменениями:

Подготовка основного поля

Перед размещением длинных стихотворений на поле уберите из игры карту E1.

Подготовка игроков

Вместо мастерской Юсуф получает **планшет действий**, а также все компоненты одного цвета. Он размещает их на основном поле по обычным правилам, за исключением:

- своих работников — Юсуф ставит их рядом с планшетом;
- 1 своего корабля — Юсуф помещает его на правую половину (укрепляя торговые отношения) ближайшего к Гранадскому эмирату города, который соответствует условию получения очков с карты торговли в Средиземноморье. Юсуф получает печать этого города. Если условию получения очков соответствуют несколько ближайших городов, вы сами решаете, куда поместить корабль Юсуфа.

Юсуф не получает 4 начальных склада и карту архитектурного баланса. Однако на его планшете изображены 4 символа ящиков — это его начальная вместимость складов, которую он будет увеличивать по мере получения жетонов складов (см. ниже).

В первом раунде Юсуф — первый игрок. Он сразу берёт жетон первого игрока, не получая (и, разумеется, не выбирая) никакие начальные жетоны.

Наконец:



Перемешайте 4 жетона работников Юсуфа и положите лицевой стороной вниз в стопку рядом с планшетом.



Разделите карты работников Юсуфа на 3 колоды: архитектора, торговца и поэтессы. Перемешайте колоды по отдельности и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом.

Планшет действий Юсуфа — это памятка по действиям, которые он будет выполнять с помощью своих работников, и особым правилам, применяющимся в конце раунда и в конце игры.

Теперь вы готовы начать партию.

Процесс игры

Игра по-прежнему длится 5 раундов, состоящих из привычных фаз (действий, конца раунда и конца игры).

Фаза I. Действия

В свой ход Юсуф открывает **верхний** жетон работника из своей стопки. Жетон показывает, какой работник активируется. Перевернутые жетоны остаются лежать лицевой стороной вверх до конца раунда (тогда Юсуф сформирует из них новую стопку).



Юсуф открывает **верхнюю** карту из колоды соответствующего работника.

На открывшейся карте показаны:



Клетка рондели этого работника, на которую он должен переместиться.

Действие, которое должен выполнить работник после перемещения.

Наконец, ОП и/или подати, которые получает Юсуф.

Эффекты карты работника всегда применяются **сверху вниз**. Предусмотрите место для отдельных стопок сброса под колодой каждого работника. В них вы будете откладывать перевернутые лицевой стороной вверх карты после применения их эффектов. Вы можете просматривать сброшенные карты в любой момент. Если вы должны взять карту из опустевшей колоды, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Перемещение



Переместите работника по его рондели на клетку, изображённую в **верхней части** карты, и положите этого работника плашмя. Затем сбросьте сырьё и/или мрамор с дополнительных действий, соединённых с этой клеткой, если на карте есть символ ✖.

Юсуф ничего не платит за перемещение по рондели и за чужих работников, находящихся на клетке, куда он переместился.

Особые случаи:

- Если работник Юсуфа уже находится на изображённой клетке, просто положите его плашмя.
- Когда Юсуф активирует архитектора впервые за раунд, ему будут доступны 2 работника на выбор (оба будут стоять). В этом случае переместите на клетку, изображённую на карте, того архитектора, который стоит ближе к ней (по часовой стрелке).

- Если Юсуф вынужден переместить архитектора на клетку, уже занятую его же архитектором, сбросьте карту работника, не применяя её эффекты, и откройте новую карту.

Примечание. В начале игры работники Юсуфа стоят рядом с планшетом действий, поэтому, когда работники активизируются, просто переносите их на изображённые клетки рондели.

Де́йстви́я



Выполните действие, изображённое в **центральной части** карты (не на клетке рондели, куда переместился работник).



Если на карте не изображено действие, Юсуф **не выполняет** никаких действий.



На некоторых картах изображены 2 действия. В таком случае выполняйте их **сверху вниз**.

Юсуф не использует ресурсы (стройматериалы, сырьё, товары, динары), поэтому все действия со своих карт он выполняет **бесплатно**.

Ниже приводится объяснение встречающихся на картах действий. Они отсортированы по работникам, которые их выполняют.

Архитектор



Де́йстви́е большо́й постройкы



Возьмите жетон большой постройки с **наибольшим** номером из текущей эпохи, который **совпадает** по типу постройки с пожеланием султана. Затем поместите этот жетон рядом с планшетом действий и продвиньте фишку награды Юсуфа на 1 деление, однако Юсуф **не получает** за это бонус. Он также **не получает** бонус большой постройки с жетона.

Если ни один жетон большой постройки не совпадает по типу постройки с пожеланием султана, просто возьмите жетон с наибольшим номером из текущей эпохи.



Де́йстви́е мало́й постройкы



Возьмите карту малой постройки, которая **совпадает** по типу постройки с пожеланием султана, из **крайней правой** колонки на основном поле, начав с **верха**. Затем положите эту карту рядом с планшетом действий. Юсуф **никогда** не достигает архитектурного баланса (и, таким образом, не получает его бонусы), поэтому можете не размещать карты малых построек каким-то особым образом.

Если ни одна карта малой постройки не совпадает по типу постройки с пожеланием султана, просто возьмите карту из крайней правой колонки основного поля, начав с верха.



Де́йстви́е скла́да

Из 2 доступных жетонов складов, лежащих рядом с клеткой этого работника, возьмите тот, на котором **больше всего символов ящичков**, и поместите его рядом с планшетом действий. Если на обоих жетонах одинаковое количество символов ящичков, возьмите ближайший к клетке. Юсуф **не получает** никакие бонусы с полученного жетона, однако ничем не закрывайте символы ящичков на жетоне.

Если рядом с клеткой этого работника нет доступных жетонов, возьмите 1 из доступных жетонов складов, лежащих с противоположной стороны рондели, следуя тем же правилам.



Торговец



Де́йстви́е экспорта

Возьмите 1 корабль Юсуфа из Гранадского эмирата и поместите на левую половину города с **печатью**, который **соответствует** условию получения очков с карты торговли. Также этот город должен быть **ближайшим** к Гранадскому эмирату или городу с присутствием Юсуфа. Если в Средиземноморье несколько подходящих городов, вы сами решаете, в который из них поместить корабль Юсуфа. Затем возьмите печать и положите рядом с планшетом действий. Юсуф **не получает** бонус города.

Особые случаи

- Если в Средиземноморье **остались лишь города**, которые **соответствуют** условию получения очков с карты торговли, но в которых **нет печатей**, вы должны поместить корабль Юсуфа в один из этих городов, где нет присутствия Юсуфа.
- Если в Средиземноморье **не осталось городов, соответствующих** условию получения очков с карты торговли, вы должны поместить корабль Юсуфа в город **с печатью**.
- Если в Средиземноморье **не осталось городов, соответствующих** условию получения очков с карты торговли, и не осталось **городов с печатями**, вы сами решаете, в какой из ближайших городов поместить корабль Юсуфа.

Поскольку Юсуф не использует ресурсы, он не экспортирует товары.



Действие укрепления

Юсуф укрепляет торговые отношения с городом, на **левой половине** которого **есть** его корабль и который **соответствует** условию получения очков с карты торговли. Если у Юсуфа есть присутствие в нескольких городах, отвечающих этому условию, вы сами решаете, с каким из них он укрепляет торговые отношения. Юсуф перемещает корабль на правую половину выбранного города. Если это **красный город**, Юсуф **не получает** немедленный бонус укрепления.

Если **в свой ход** вы укрепляете торговые отношения с городом, с которым Юсуф уже укрепил торговые отношения, **Юсуф** получает 2 ОП (вместо обычных 1 динара и 1 ОП).



Лозтесса



Действие гравировки стихотворения

Когда Юсуф в **первый раз** гравировывает стихотворение, возьмите доступное **короткое стихотворение** с наибольшим номером и положите рядом с планшетом действий. Когда Юсуф во **второй раз** гравировывает стихотворение, возьмите последнее в алфавитном порядке **длинное стихотворение** и положите рядом с планшетом. Во время **третьей** гравировки возьмите новое **короткое стихотворение**, во время **четвёртой** — новое **длинное стихотворение**.

У Юсуфа **не может быть более 2** длинных стихотворений. Достигнув этого лимита, он гравировывает лишь короткие стихотворения.

Не накрывайте выгравированные **короткие стихотворения** Юсуфа, обе половины (синяя и красная) должны оставаться на виду. Однако Юсуф **не применяет** никакие эффекты коротких стихотворений, он игнорирует их.

Получение ОП и податей



Юсуф получает ОП и/или подати, указанные в **нижней части** карты работника.

В нижней части некоторых карт ничего не указано. В этом случае Юсуф ничего не получает.

Особые случаи



Юсуф получает 1 ОП за каждую свою большую постройку.



Юсуф получает 1 ОП за каждую свою малую постройку.



Юсуф получает 1 ОП за каждый город со своим присутствием.



Юсуф получает 1 ОП за каждый город, с которым укрепил торговые отношения.



Юсуф получает 1 ОП за каждую свою карту стихотворения.

Фаза 2. Конец раунда

Эта фаза проходит по обычным правилам со следующими изменениями:



Доход. Юсуф **не получает** доход, даже если укрепил торговые отношения с синими городами.



Новый первый игрок. Если Юсуф продвинулся дальше по шкале податей, он будет первым игроком в следующем раунде. Если вы продвинулись дальше по шкале податей, вы решаете, кто станет новым первым игроком.



Жетоны работников. Определив первого игрока, перемешайте 4 жетона работников Юсуфа и сформируйте новую лежащую лицевой стороной вниз стопку работников.

Таким образом, Юсуф получает ОП за пожелания султана и платит подати по обычным правилам. Если он не может заплатить подати, он теряет ОП за каждую подать, которую не в состоянии заплатить (он не теряет печати, даже если они у него есть).

Уточнения



Каждое короткое стихотворение Юсуфа считается либо синим, либо красным стихотворением при получении ОП за пожелания султана.



Юсуф получает ОП за каждое своё стихотворение.

Конец игры

Эта фаза проходит по обычным правилам со следующими изменениями:



Доход. Юсуф **не получает** доход, даже если укрепил торговые отношения с синими городами.



Оставшиеся печати и ресурсы. Юсуф получает лишь 1 ОП за каждую свою печать, поскольку не использует ресурсы.

Таким образом, Юсуф получает ОП за пожелания султана и платит подати по обычным правилам. Также он получает ОП за свои длинные стихотворения и ОП согласно карте торговли в Средиземноморье.

Уточнения

- **Длинное стихотворение А3.** Каждое короткое стихотворение Юсуфа считается либо синим, либо красным стихотворением, поэтому ему нужны 2 карты коротких стихотворений и 1 карта длинного стихотворения, чтобы собрать набор из 3 стихотворений разного цвета.
- **Длинное стихотворение В3.** Каждая карта малой постройки Юсуфа считается архитектурным балансом.

Сложность игры

Вы можете настроить уровень сложности игры под себя.

Для **более спокойной игры уберите** события. Советуем использовать этот режим в первых партиях, чтобы хорошо освоить принципы игры.

Для **более напряжённой игры используйте** события (продвинутый режим). Возьмите 1 положительное и 2 отрицательных события или 3 отрицательных события для ещё большего повышения сложности. Если вам и этого недостаточно, поместите фишку ОП Юсуфа на деление «10» (вместо «5») в начале игры.

При игре с событиями их эффекты не действуют на Юсуфа (он их полностью игнорирует).

Основные символы

Ниже приводится краткое описание и значение самых распространённых символов в игре.

Ресурсы, подати и ОП

	Получите/потратьте указанное количество динаров.
	Получите/потратьте указанное количество податей.
	Получите/потратьте указанное количество ОП.
	Возьмите изображённый стройматериал из запаса.
	Возьмите указанное количество стройматериалов из запаса.
	Возьмите 1 любой изображённый стройматериал из запаса.
	Возьмите указанное количество любых изображённых стройматериалов (в любом сочетании) из запаса.
	Возьмите 1 сырьё с рондели.
	Возьмите 1 товар с рондели.
	Возьмите указанное количество сырья (в любом сочетании) с рондели.

Деиствия внешней рондели

	Деиствие малой добычи (с. 10).
	Деиствие большой добычи (с. 10).
	Деиствие склада (с. 10).
	Вместимость складов.
	Деиствие строительства (с. 10).
	Большая постройка.

	Строительная схема больших построек из эпох I и II. Потратьте 1 гипс как обязательный базовый стройматериал и при желании ещё до 2 стройматериалов по вашему выбору: древесину, мрамор или изразец. Используемые стройматериалы не должны повторяться.
	Продвиньте вашу фишку награды на 1 деление.
	Малая постройка.
	Строительная схема малых построек. Потратьте обязательный базовый стройматериал, указанный на карте (гипс, древесину или мрамор), и при желании ещё до 2 стройматериалов по вашему выбору (гипс, древесину, мрамор или изразец). Используемые стройматериалы не должны повторяться.
	Врата (тип постройки).
	Фонтан (тип постройки).
	Дворец (тип постройки).
	Сад (тип постройки).
	Башня (тип постройки).
	Окно (тип постройки).
	Действие рынка (с. 10).
	Можете выполнить 1 операцию.
	Можете выполнить указанное количество операций.

Действия средней рондели

	Действие экспорта (с. 12).
	Город. 9 городов Средиземноморья помечены щитами. Цвета этих щитов никак не влияют на процесс игры.
	Бонус города.
	Печать.
	Действие укрепления (с. 12).

	Постоянный доход за укрепленные торговые отношения с синим городом.
	Немедленный бонус за укрепление торговых отношений с красным городом.
	Другие игроки, уже укрепившие торговые отношения с данным городом.
	Действие производства (с. 13).
	Получите бонус города от 1 города с вашим присутствием.
	Произведите товар из 1 сырья в вашей мастерской.
	Произведите товары из указанного количества сырья в вашей мастерской.

Действия внутренней рондели

	Действие гравировки стихотворения (с. 13).
	Стихотворная схема. Потратьте необходимое количество динаров. Потратьте 1 любой стройматериал (гипс, древесину или мрамор) как базовый стройматериал и при желании ещё 1 стройматериал по вашему выбору (гипс, древесину, мрамор или изразец). Используемые стройматериалы не должны повторяться.
	Синее стихотворение.
	Красное стихотворение.
	Серое стихотворение.
	Любое стихотворение.
	Действие реактивации (с. 14).
	Действие ремесла (с. 14).

Дополнительные действия

	Дополнительное действие (с. 14).
--	----------------------------------

Фазы игры

★ Действия



Труд (с. 9). Переместите работника по его рондели. Первые 2 шага бесплатные. Потратьте 1 динар за каждый дополнительный шаг. Также потратьте 1 динар за каждого чужого работника на желаемой клетке. Переместив работника, положите его плашмя и выполните основное и/или дополнительное действие его клетки.



Отдых (с. 9). Верните вашего работника в мастерскую. Положите его плашмя, получите 3 динара и потеряйте 1 ОП.

⌚ Конец раунда



Доход (с. 15). Получите доход от синих городов, с которыми вы укрепили торговые отношения.



Рассказчик (с. 15). Продвиньте фишку рассказчика на 1 деление вправо.



Получите ОП за пожелания султана, если возможно.



Заплатите необходимое количество податей (этап податей).



Замените активное событие, если возможно (в продвинутом режиме).



Реактивация работников (с. 16). Поставьте ваших работников вертикально, включая работников в мастерской. Переместите всех работников султана на 1 шаг по часовой стрелке (они всегда активны).



Обновление (с. 16). Выложите на основное поле недостающие стройматериалы, сырьё, карты малых построек, карты коротких стихотворений и жетоны складов (взамен взятых).



Новый первый игрок (с. 16). Участник, продвинувшийся дальше всех по шкале податей, выбирает первого игрока следующего раунда.



Смена эпохи (с. 16). Когда фишка рассказчика достигнет деления «II», уберите с поля все жетоны больших построек эпохи I.

⌚ Конец игры



Доход (с. 17). Получите доход по тем же правилам, что и в фазе конца раунда.



Рассказчик (с. 17). Продвиньте фишку рассказчика на 1 деление вправо.



Получите ОП за пожелания султана (за 3 жетона).



Заплатите необходимое количество податей (этап податей).



Длинные стихотворения (с. 17). Каждый игрок получает ОП за свои длинные стихотворения.



Торговля (с. 17). Каждый игрок получает ОП согласно карте торговли в Средиземноморье.



Оставшиеся печати и ресурсы (с. 17). Каждый игрок получает по 1 ОП за свою печать, товар, мрамор, изразец и 2 динара.

◆ ◆ ◆ Видеоправила ◆ ◆ ◆

Отсканируйте этот код, если хотите обучиться игре по видеоролику.



◆ ◆ ◆ Логдержка ◆ ◆ ◆

Если, вопреки всем нашим стараниям по качественному производству игры, в вашем экземпляре не хватает какого-либо компонента или он повреждён, обратитесь в наш клиентский сервис www.lavkaigr.ru/games/trouble. Мы будем рады вам помочь.