



The Castles of Tuscany

Для 2-4 игроков
10 лет и старше

Стратегическая игра по освоению территорий в эпоху итальянского ренессанса.

Вступление

XV век. Тоскана. Италия. Игроки, как влиятельные вельможи, будут принимать важные решения, чтобы их владения процветали.

Стройте замки, оказывайте поддержку городам, деревням и монастырям. Добывайте мрамор и возделывайте поля.

Каждый ход игроки будут получать новые карты, выбирать новые тайлы или выкладывать их на планшеты, расширяя свои владения и получая победные очки, новые свойства и возможности.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

Компоненты

1 поле для подсчета очков

120 шестиугольных тайлов

По 22 тайла 4-х цветов:

- 4х деревни (оранжевый)
- 4х пашины (светло-зеленый)
- 3х повозки (бежевый)
- 3х монастыря (желтый)
- 3х рудника (серый)
- 2х города (красный)
- 1х таверна (синий)
- 1х крепость (темно-зеленый)
- 1х стартовый замок (темно-зеленый, двусторонний)

- 32х нейтральных тайла (бежевый, по 4 шт. каждого указанного выше типа)

25 тайлов бонуса (по 5 шт. каждого типа):

+1 карта области +1 ячейка склада, +1 мрамор, +1 работник, +1 карта бонуса



150 карт:

- 122 карты областей



27 карт бонусов



1 карта первого игрока



12 планшетов областей

(по 4 А, В и С)



4 планшета игроков



42 фишки:

12 мрамора

(белый)

12 работников

(оранжевый)

10 гексов таверны

(бирюзовый)

8 маркеров

(по 2 каждого цвета)



8 тайлов бонуса цвета



4 двусторонних маркера победных очков (50/100)



(по 1 каждого цвета)

Если вы читаете правила в первый раз, рекомендуем пока не обращать внимание на текст на полях справа. В них указаны краткие правила для тех, кто решит освежить их в памяти, чтобы быстро войти в игру, особенно после долгого перерыва.

Подготовка к игре

Соберите **поле для подсчета** и выложите его в центре игровой зоны.

Перемешайте **122 карты областей** и положите колоду в удобном для всех игроков месте.

Перемешайте **27 карт бонусов** и разместите их рядом с колодой карт областей.

Рассортируйте **25 тайлов бонуса** по типу.

Выложите **8 тайлов бонуса цвета** друг рядом с другом стороной «1» вверх.

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- **1 планшет.** Выкладывает его перед собой.
- Все **22 шестиугольных тайла** выбранного цвета (цвет указан на обороте). Отложите двусторонний тайл замка, а оставшиеся тайлы перемешайте лицевой стороной вниз. Создайте 3 стопки по 7 тайлов в каждой и выложите их лицевой стороной вниз в три ячейки (1./ 2./ 3.) в верхней части вашего планшета.
- **Оба маркера своего цвета:** Положите высокий маркер на ячейку «50» внутреннего круга (красный), низкий маркер на ячейку «50» внешнего круга (зеленый).
- **Маркер победных очков своего цвета.**

12 блоков мрамора, 12 работников и 10 бирюзовых гексов разместите рядом с полем подсчета. Если по ходу игры запас этих компонентов будет исчерпан, используйте любую подходящую замену.

Перемешайте **32 нейтральных шестиугольных тайла** (с бежевой рубашкой) и выложите их лицевой стороной вниз в несколько стопок.



ПОДГОТОВКА

Выложите в игровой зоне:

- Поле для подсчета
- Колоду карт областей
- Колоду карт бонусов
- Тайлы бонусов
- Тайлы бонуса цвета
- Мрамор, работников, бирюзовые гексы

- Выложите 8 бежевых тайлов лицевой стороной вверх

Каждый игрок получает:

- 1 планшет
- 22 шестиугольных тайла
- 2 маркера
- маркер победных очков
- 5 карт областей (не показывайте соперникам)
- 3 планшета областей (по 1 А, В и С)
- 1 тайл бонуса (по выбору игрока)

Продолжите подготовку в следующем порядке:

Самый молодой участник становится **первым игроком** и получает **карту первого игрока**, которую размещает перед собой.

Откройте 8 случайных нейтральных шестиугольных тайлов (с бежевой рубашкой) и выложите их в 2 ряда по 4 тайла в середине игровой зоны.

Каждый игрок берет **5 карт областей** из колоды, не показывая их соперникам.

Каждый игрок получает 3 случайные планшета областей – по 1 планшету А, В и С. Они размещают их в любом сочетании и ориентации, соединяя их по длинному краю. Планшеты не должны выступать друг от друга на 1 гекс вверх или вниз (см.рисунок). Это владения игрока, состоящие из 30 цветных ячеек, сгруппированных в области.



Стартовый замок выложите на любую из трех темно-зеленых ячеек в своих владениях без срабатывания эффекта.

Примечание:

- Все игроки должны попробовать выполнить описанные 2 шага (одновременно и не глядя на соперников)
- Если в партии меньше 4 участников, уберите неиспользуемые планшеты областей, шестиугольные тайлы и маркеры в коробку.

Первый игрок берет любой **тайл бонуса** и кладет его справа от соответствующей ячейки своего планшета. Все другие игроки повторяют то же в порядке очередности хода без каких-либо ограничений. Те игроки, которые взяли жетон «+1 ячейка склада», немедленно продвигают свой маркер на зеленом треке на 2 шага



вперед.

Процесс игры

Игра проходит в течение **трех раундов**. В конце каждого раунда выполняется **подсчет очков**. После третьей раунда проведите **финальный подсчет**. Побеждает игрок, набравший после финального подсчета больше всех победный очков.

Ход передается по часовой стрелке. Начинает первый игрок. Первый раунд завершается, когда у одного из игроков закончатся тайлы в левой стопке его планшета (об окончании раунда см. **Окончание раунда** на стр.7))

В свой ход выберите одно из трех доступных действий:

- **Получить 3 карты области**
- **Взять тайл**
- **Выложить тайл в ваши владения**

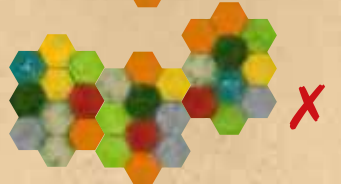


Карта первого игрока



8 случайных нейтральных тайлов

Планшеты областей



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит в течение 3 раундов

В конце каждого раунда выполняется подсчет очков.

В свой ход выберите одно из трех действий:

- **Получить 3 карты области**
- **Взять 1 тайл**
- **Выложить 1 тайл**

Получить карты области

Возьмите из колоды на руку **3 карты области**. У вас может быть любое количество карт. За каждый жетон бонуса «+1 карта области» рядом с их планшетом игроки в свой ход могут взять 1 дополнительную карту. Если колода пуста, перемешайте все сброшенные карты и сформируйте новую колоду, выложив ее лицевой стороной вниз.



Взять тайл

Возьмите любой из 8 лежащих на середине стола тайлов и разместите его в ячейке склада вашего планшета (или в дополнительную ячейку склада, если у вас есть такой тайл бонуса). Если эта ячейка занята, то вы сначала должны убрать лежащий там тайл из игры (верните его в коробку), а затем положить только что взятый тайл на свой планшет.



Выложите на место только что взятого тайла один тайл из своей «1» стопки. Если это был последний тайл в этой стопке, то раунд завершается в конце круга, когда оставшиеся игроки сделают свой ход. После этого переходите к первому подсчету очков (см. **Окончание раунда** на стр.7). Если вы использовали 21 тайл со своего планшета, замените выбранный тайл нейтральным тайлом из запаса.

Примечание: Если ни один из 8 открытых тайлов вы не можете разместить в своих владениях по правилам, выберите один тип тайлов из этих восьми, уберите все тайлы этого типа и откройте новые им на замену. Берите новые тайлы из запаса нейтральных тайлов. Повторяйте это до тех пор, пока не сможете взять тайл, который разместите в своих владениях. Вы должны взять этот тайл.

Выложить тайл в ваши владения

Выложите тайл с вашего планшета на планшет области по следующим правилам:

- Чтобы выложить тайл, игрок должен сбросить **2 карты области того же цвета**, что и тайл, который он хочет разместить. Две карты другого цвета могут заменить 1 карту требуемого цвета (3 карты в сумме). Две пары карт других цветов могут заменить обе карты (4 карты в сумме).
- Тайл должен быть размещен рядом с другим ранее выложенным тайлом. Свой первый тайл вы должны выложить рядом со стартовым замком.
- **Вы можете разместить тайл только в той зоне планшета области, которая совпадает с выкладываемым тайлом по цвету.** Например, *деревню (оранжевый тайл) можно выложить только в оранжевую зону.*

Победные очки

Если после того, как вы выложили тайл, была завершена область одного цвета (зона ячеек одного цвета), вы **сразу** получаете очки в зависимости от размера области (1 ячейка – 1 ПО; 2 ячейки - 3 ПО; 3 ячейки – 6 ПО). Продвиньте свой маркер победных очков по зеленому треку.



Получить 3 карты области (+1 дополнительная карта за каждый тайл бонуса "+1 карта области")



Выберите 1 из 8 открытых тайлов (1.)



Замените этот тайл другим тайлом с вашего планшета. (2.)

Если вы взяли последний тайл, раунд завершается. Переходите к подсчету очков.

Чтобы выложить тайл с планшета во владения:

1. Сбросьте 2 карты одного цвета (2 карты другого цвета могут заменить 1 карту требуемого цвета).



2. Выложите тайл в ячейку совпадающего цвета рядом с другим ранее выложенным тайлом.

Продвиньтесь на зеленом треке очков, завершив область одного цвета:

1 ячейка: 1 ПО
2 ячейки: 3 ПО
3 ячейки: 6 ПО

Пример: Борис сбрасывает 2 желтые карты и размещает монастырь на желтом поле. Этим действием он занял вторую из трех соединенных желтых ячеек, поэтому он не получает победных очков. Только разместив здесь 3-й монастырь, он получит БПО.



Тайлы владений

Разместив тайл, игрок применяет эффект в зависимости от типа тайла.



Крепость (2х, темно-зеленый)

Разместив крепость, игрок может взять один из 8 открытых тайлов на столе и сразу выложить его на свой планшет области без розыгрыша карт, но соблюдая все правила размещения. Размещаемые таким образом тайлы также приносят награду. Замените выбранный тайл верхним тайлом из вашей крайней левой стопки.



Город (2х, красный)

Размещая город, вы можете сразу же выбрать тайл бонуса и выложить его рядом со своим планшетом. Вы можете взять любой тайл бонуса: нет ограничений по количеству тайлов бонуса, которые вы можете получить.

Добавляя тайл бонуса «+1 ячейка склада», вы каждый раз немедленно получаете 2 победных очка на зеленом треке. Если все 5 тайлов какого-то типа были разобраны, вы должны взять тайл другого типа.



Таверна (2х, синий)

Выложив таверну, возьмите 1 деревянный гекс из запаса и положите его в пустую ячейку склада на вашем планшете.

В любой последующий ход вы можете использовать эту фишку в качестве тайла, разместив его в ваших владениях в ячейке любого цвета. Сброшенные карты областей должны соответствовать цвету ячейки, в которую вы положили фишку. Примените все эффекты, как если бы разместили тайл такого цвета.

Примечание: если фишка размещена в светло-зеленой ячейке, то до конца игры она считается как дополнительный тип пашен.

Пример: Борис сбрасывает 1 светло-зеленую и 2 красные карты области и размещает фишку в светло-зеленой ячейке. Неважно, какие пашни уже расположены в этой зоне, он все равно получит 1 победное очко за новый тип пашен (см. **Пашни** ниже).



Пашни (4х, светло-зеленый)

На тайлах пашен указан 1 или 2 типа ферм: виноградник, свиноферма, оливковые рощи и пшеничные поля.

Разместив тайл пашен, получите 1 победное очко на зеленом треке за каждый новый тип пашен (которого еще не

было в этой зоне). Размещая тайл с изображением 2 типов пашен, ни одного из которых еще не было в цветной зоне, вы получаете 2 победных очка.

Также вы получите победные очки, полностью заполнив цветную зону.

Пример: Света сбросила 2 светло-зеленые карты и разместила двойной тайл пашен свиноферма/виноградник в светло-зеленой ячейке зоны владений из трех ячеек. В этой зоне она ранее уже выложила виноградник. Она получает 1 очко за свиноферму.

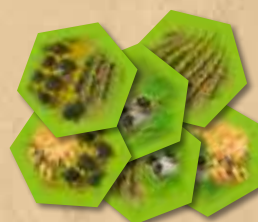
Выложите 1 тайл со стола сразу на планшет области.

Выберите 1 тайл бонуса и разместите его рядом со своим планшетом.



Возьмите 1 гекс из запаса и положите его в доступную ячейку склада

+1 победное очко за каждый новый тип пашен





Карьер (4х, серый)

Выложив карьер, возьмите 1 фишку мрамора из запаса и положите ее в ячейку хранения мрамора на вашем планшете. Можете использовать ее в этот же ход.

За каждый ваш тайл бонуса «+1 мрамор» вы можете взять дополнительную фишку мрамора. Например, если у игрока 2 тайла бонуса «+1 мрамор», он получает 3 фишки мрамора, выложив тайл карьера.

На своем планшете вы можете хранить любое количество фишек мрамора.

Один раз в ход вы можете вернуть в запас фишку мрамора и выполнить действие по вашему выбору. Это действие выполняется в тот ход, когда вы вернули мрамор в запас.

Например, игрок сначала может взять 3 карты, затем отдать фишку мрамора, чтобы выполнить другое действие и выложить тайл на свой планшет областей.



Возьмите 1 фишку мрамора из запаса

(+1 фишка дополнительно за каждый тайл бонуса «+1 мрамор»)

Верните в запас фишку мрамора и выполните дополнительное действие



Деревня (4х, оранжевый)

Разместив деревню, возьмите 1 работника из запаса и поставьте его в ячейку работников вашего планшета.

За каждый ваш тайл бонуса «+1 работник» вы можете взять дополнительную фишку работника. Вы можете хранить любое количество фишек работников.

Используйте работников для размещения тайлов. Один работник заменяет 1 карту области любого цвета. Можете отдать 2-х работников, чтобы разместить любой тайл.

Пример: Денис отдает 1 работника и 2 светло-зеленые карты области, чтобы выложить красный тайл города в свои владения.



(+1 фишка дополнительно за каждый тайл бонуса «+1 работник»)

Работник заменяет 1 карту области



Монастырь (4х, желтый)

Разместив тайл монастыря, возьмите 3 карты области. Обратите внимание, что в этом случае вы не можете использовать тайл бонуса «+1 карта области».



Возьмите 3 карты области



Путешественник (4х, бежевый)

Выложив тайл путешественника, откройте верхнюю карту колоды бонусов. Получите указанную награду.

Отложите карту в колоду сброса. Если колода бонусов пуста, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду бонусов.

Примечание: Если вы получаете бирюзовую фишку таверны, выложите ее в доступную ячейку склада на вашем планшете. Если вы открываете за один ход несколько карт бонусов и получаете вторую фишку, то в случае отсутствия пустой ячейки склада вместо второй фишки вы получаете 2 победный очка на красном треке.



Откройте 1 карту бонусов

За каждый ваш тайл бонуса «+1 карта бонуса» вы можете открыть дополнительную карту. Например, если у игрока 3 тайла «+1 карта бонуса», то он может открыть 4 карты бонуса каждый раз, когда размещает путешественника.



(+1 карта дополнительно за каждый тайл бонуса «+1 карта бонуса»)

Тайлы бонуса цвета

Первый из игроков, закрывший в своих владениях все ячейки одного цвета (например, 2 оставшиеся темно-зеленые ячейки замков или 4 желтые ячейки монастыря), продвигает свой маркер по зеленому треку на то количество очков, которое указано на соответствующем тайле бонуса цвета.

Переверните тайл бонуса цвета на сторону «П». Второй игрок, закрывший все ячейки этого же цвета, продвигает свой маркер по зеленому треку на то количество шагов, что теперь указано на тайле бонуса цвета. После этого уберите этот тайл из игры.



Ограничения по тайлам одного цвета

Don't Forget!

Важно: Если после выкладывания игроком тайла из своей стопки на столе оказалось 5 тайлов одного цвета, приостановите игру. (Все тайлы паппен считаются одного цвета).

Уберите эти 5 тайлов в сторону. Возьмите 5 новых нейтральных тайлов и добавьте их к тем тайлам, что лежат лицевой стороной вверх на столе. Убедитесь, что не повторяется ситуация с 5 тайлами одного цвета. Если такая ситуация вновь возникла, повторяйте процедуру, пока на столе не окажется не более 4 тайлов одного цвета.

Если запас нейтральных тайлов иссяк, перемешайте сброшенные нейтральные тайлы и сформируйте новый запас тайлов. Примечание: Не используйте повторно тайлы игроков (с цветной рубашкой).

Примечание: Запас деревянных компонентов (фишки мрамора, работники и гексы) считается бесконечным. Если у вас закончились какие-либо из этих фишек, используйте любую подходящую замену.

Окончание раунда

Первый раунд завершается, когда хотя бы один из игроков выложит все свои тайлы из стопки «1». Все игроки должны сделать равное количество ходов. После этого проходит подсчет очков (см. «Подсчет очков» на стр.8). Затем начинается новый раунд.

Важно: Не убирайте тайлы с вашего планшета по окончании раунда. Вы продолжите игру со всеми своими оставшимися тайлами.

Второй раунд завершается, когда хотя бы один из игроков выложит все свои тайлы из стопки «2». Все игроки должны сделать равное количество ходов. (Второй раунд не завершается, когда второй игрок выложит все свои тайлы из стопки «1».) После этого начните подсчет очков.

Третий раунд завершается, когда хотя бы один из игроков выложит все свои тайлы из стопки «3». Все игроки должны сделать равное количество ходов.

Важно: После окончания третьего раунда все игроки делают еще один дополнительный ход. После подсчета очков третьего раунда переходите к финальному подсчету.

Первый, кто закроет все ячейки одного цвета, получает очки за 1-е место (I).

Второй, закрывший все ячейки одного цвета, получает очки за 2-е место (II).

Если среди открытых 8 тайлов оказалось 5 тайлов одного цвета, замените эти 5 тайлов нейтральными тайлами.



Первый раунд завершается, когда один игрок выложит все тайлы из стопки «1». Все игроки делают равное количество ходов.

Не убирайте тайлы!

Второй раунд завершается, когда один игрок выложит все тайлы из стопки «2». Все игроки делают равное количество ходов.

Третий раунд завершается, когда один игрок выложит все тайлы из стопки «3». Все игроки делают равное количество ходов.

Подсчет очков

После завершения раунда все игроки получают очки за этот раунд. Добавьте победные очки, отмеченные на зеленом треке, на красный трек очков. **ВАЖНО:** Оставьте маркер на зеленом треке там, где он стоит. Вы продолжите добавлять очки в следующих раундах.

Пример: В конце первого раунда маркер Анны на зеленом треке стоит на отметке «9». Она добавляет 9 победных очков на красный трек. Ее маркер на красном треке расположен на отметке «4» (она открыла несколько карт бонусов в первом раунде). Анна передвигает этот маркер на 9 шагов до отметки «13», а маркер на зеленом треке оставляет на «9» и будет добавлять очки к нему во втором раунде. После двух раундов маркер Анны на зеленом треке расположен на «22», а на красном треке маркер также продвинулся до 15. Анна передвигает маркер на красном треке на 22 очка до 37.

Если вы набрали на красном треке более 50 очков, выложите ваш жетон «50» в центр поля для подсчета. Набрав более 100 очков, переверните этот жетон на другую сторону.

3

завершение игры

Игра завершается после **финального подсчета очков**, проводимого после окончания третьего раунда.

Во время финального подсчета все оставшиеся компоненты конвертируются в победные очки. За каждый ваш тайл области в ячейке склада, деревянный гекс, фишки мрамора и работников, а также за каждые 5 карт области получите по 1 очку на красном треке.

Побеждает игрок, набравший на красном треке больше всех очков. В случае ничьи побеждает игрок, во владениях которого осталось больше незанятых ячеек. Если ничья сохраняется, побеждает тот, кто набрал больше очков на зеленом треке.

№8
Подсчет очков:

Добавьте сумму очков на зеленом треке к очкам на красном треке.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Все оставшиеся компоненты конвертируются в победные очки

Побеждает игрок, набравший на красном треке больше всех очков.

