



ХРОНИКИ

ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ

3

КАМПАНИЯ «ХРОНИКИ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА»

6

ОБЗОР И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

6

ПРАВИЛА ИГРЫ

8

КООПЕРАТИВНЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ «АРХИТЕКТОРОВ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА»

11

ОБЗОР И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

11

ПРАВИЛА ИГРЫ

13

КООПЕРАТИВНЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ «ПАЛАДИНОВ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА»

19

ОБЗОР И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

19

ПРАВИЛА ИГРЫ

20

КООПЕРАТИВНЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ «ВИКОНТОВ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА»

26

ОБЗОР И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

26

ПРАВИЛА ИГРЫ

28

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

34

СОСТАВ ИГРЫ

Компоненты кампании «Хроники западного королевства»



2 части планшета хроник (обратная сторона каждой части представляет собой планшет Владыки)



6 хроник архитекторов (красные)



6 хроник паладинов (золотые)



6 хроник виконтов (синие)



3 гербовые хроники (чёрные)



3 жетона гербов

Компоненты для кооперативного сценария «Архитекторов западного королевства»



2 планшета Владыки

(обратные стороны частей планшета хроник)



9 карт стартовых интриг Владыки



6 карт будущих интриг Владыки



8 карт требований Владыки



8 карт событий



1 накладка королевского склада и 1 накладка поста часового



6 карт помощников «мошенница/священник»

Компоненты для кооперативного сценария «Паладинов западного королевства»



1 карта угрозы
иноземцев



10 карт угроз
Владыки



1 карта угрозы
короля



4 карты
стартовых
горожан



6 карт
приказов
короля



4 накладки
на планшеты
игроков



4 фишки
честь

**Общие компоненты
для всех кооперативных
сценариев**



20 рабочих
Владыки

Компоненты для кооперативного сценария «Виконтов западного королевства»



1 карта бедности
и 1 карта
процветания



1 карта
Владыки



4 карты-
подсказки



1 фишка
Владыки

КАМПАНИЯ «ХРОНИКИ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА»

Обзор

«Хроники западного королевства» представляют собой эпическое соревнование для 2–4 игроков. Кто сможет собрать больше всего хроник и заслужить место в анналах истории? Участники сыграют по очереди во все игры трилогии о западном королевстве («Архитекторы западного королевства», «Паладины западного королевства», «Виконты западного королевства»). В каждой партии разыгрываются 3 уникальные хроники. Игрок, первым достигший цели, указанной на одной из этих хроник, забирает себе данную хронику. Кроме того, он получит преимущества в последующих партиях кампании. На каждой хронике изображены 1 или 2 герба. Игрок, который первым соберёт 3 (или 4 при игре вдвоём) одинаковых герба, получает дополнительную хронику за свои старания. Также по результатам партии игрок может получить до 3 хроник за первое место или до 1 хроники за второе. Однако хроники, полученные таким образом, не имеют гербов и не дают никаких преимуществ в игре. По итогу 3 партий игрок с наибольшим количеством хроник становится победителем всей кампании!

Подготовка к кампании

Для подготовки к кампании выполните следующие шаги:

1. Разместите 2 части планшета хроник рядом с игровой зоной.
2. Разместите 3 жетона гербов на указанных клетках планшета хроник. Под ними разместите гербовые хроники в ряд. Количество игроков определяет, какой стороной вверх должна лежать каждая гербовая хроника.
3. Случайным образом определите первого игрока для партии в «Архитекторов западного королевства».



Подготовка к игре

1. **Только для «Паладинов западного королевства» и «Виконтов западного королевства».** Верните все оставшиеся хроники (кроме гербовых) с прошлой игры в коробку.
2. **Только для «Паладинов западного королевства» и «Виконтов западного королевства».** Выдайте жетон первого игрока победителю прошлой игры. Однако после подготовки к игре он должен передать его следующему по часовой стрелке игроку. Таким образом, этот игрок выберет карту горожанина последним на этапе подготовки и будет ходить последним, когда партия начнётся.
3. Подготовьте текущую игру, как указано в её буклете правил. *Обратите внимание: для «Архитекторов западного королевства» используйте обычную подготовку (не особую). В порядке, обратном порядку хода, каждый игрок бесплатно нанимает 1 помощника из тех, что лежат лицом вверх на игровом поле. Когда все игроки выберут стартовых помощников, откройте новые карты помощников, чтобы заполнить пустые места. Этот выбор помощников происходит до выбора карт сооружений. Не забудьте потерять или получить добродетель за выбранных помощников (если необходимо).*
4. Выполнив все шаги, необходимые для подготовки к текущей игре, перемешайте 6 хроник соответствующей игры и возьмите 3 случайным образом. Разместите их лицом вверх в ряд на планшете хроник, а оставшиеся положите рядом в стопку рубашкой вверх. Это стопка победных хроник.
5. **Только для «Паладинов западного королевства» и «Виконтов западного королевства».** Помимо стандартного количества серебра, в начале игры каждый игрок получает столько серебра, сколько составляет разница между количеством хроник у него и у игрока с наибольшим количеством хроник (включая гербовые). *Например, если у лидера по количеству хроник их 3, а у вас только 1, то вы дополнительно получаете 2 серебра.*

Получение хроник

Для победы в кампании «Хроники западного королевства» игрок должен собрать больше хроник, чем соперники. Получить их можно 2 способами:

1. Цели

Во время подготовки к каждой игре открываются 3 хроники. На каждой указана цель для текущей игры. Кроме того, на протяжении всей кампании доступны 3 гербовые хроники. Когда игрок выполняет цель, указанную в хронике, он забирает эту хронику и кладёт её перед собой лицом вверх. Она остаётся там до конца кампании. Только игрок, выполнивший указанную цель первым, получает соответствующую хронику. То же самое касается гербовых хроник.



В верхней части каждой хроники указана цель, которую необходимо достичь для получения этой хроники.

В нижней части каждой хроники указано преимущество, которое её владелец получит в следующей партии.

Обратите внимание, что на гербовых хрониках и хрониках виконтов не указаны преимущества, только цели.

2. Победы

В конце каждой партии игроки могут получить победные хроники. Это 3 хроники, лежащие рубашкой вверх рядом с планшетом хроник. Когда игроки их получают, то кладут рубашкой вверх перед собой и держат их таким образом до окончания кампании. Игрок, занявший второе или третье место, может также получить жетон герба, выбрав 1 из оставшихся на планшете хроник и положив его перед собой.

Распределение победных хроник и жетонов гербов

В первую очередь определите, какой была победа: крупной или незначительной. Для каждой игры подсчёт ведётся по-своему. Победа считается крупной, если победитель опередил ближайшего преследователя на определённое количество ПО:

«Архитекторы западного королевства» — более чем на 10 ПО;

«Паладины западного королевства» — более чем на 12 ПО;

«Виконты западного королевства» — более чем на 15 ПО.



Крупная победа

1-е место = 3 победные хроники

2-е место = 1 любой доступный жетон герба



Незначительная победа

1-е место = 2 победные хроники

2-е место = 1 победная хроника

3-е место = 1 любой доступный жетон герба



В случае ничьей за 1, 2 или 3-е места используйте соответствующий раздел в книге правил текущей игры. В редком случае, когда эти правила не позволяют разрешить ничью, она разрешается в пользу претендента, чья очередь хода в этой партии была позже.

Гербовые хроники

Игрок, который первым соберёт 3 (или 4 при игре вдвоём) одинаковых герба, получает соответствующую гербовую хронику. Учитываются гербы как на хрониках, так и на жетонах гербов, которые есть у игрока.



Окончание кампании

Когда все участники сыграли последовательно во все игры трилогии («Архитекторы западного королевства», «Паладины западного королевства», «Виконты западного королевства»), кампания завершается. Игроки подсчитывают количество своих хроник (лежащих как лицом вверх, так и рубашкой вверх). Игрок с наибольшим количеством хроник побеждает. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого больше победных хроник (лежащих рубашкой вверх). Если опять ничья, побеждает тот из них, кто занял более высокое место в партии в «Виконтов западного королевства».

Пример подсчёта результатов по итогам кампании

На картинке ниже игрок собрал 9 хроник и 1 жетон герба. Вот как ему это удалось:

«Архитекторы западного королевства»: игрок занял 2-е место и получил 1 победную хронику (рубашкой вверх), поскольку у победителя была незначительная победа. Кроме того, он первым собрал 8 мрамора и получил хронику за эту выполненную цель.

«Паладины западного королевства»: игрок первым выполнил 2 цели и получил 2 хроники за это. Кроме того, он занял 3-е место и получил 1 жетон герба, поскольку у победителя была незначительная победа.

«Виконты западного королевства»: в этот раз игрок одержал крупную победу и первым выполнил 1 цель. Кроме того, он первым собрал 3 герба одного типа и получил за это гербовую хронику.



Обзор

В этом сценарии игроки будут работать сообща, чтобы построить город, несмотря на козни ближайшего союзника короля — жестокого и безжалостного Владыки, стремящегося обойти честных слуг короля любой ценой.

В конце каждого раунда (*когда все игроки сделали по ходу*) свои действия выполняет Владыка. Его основная цель — притеснять рабочих и сажать в темницу всех, кого заблагорассудится.

В конце партии все участники либо выигрывают, либо проигрывают в зависимости от своего общего результата.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к партии в «Архитекторов западного королевства» по обычным правилам, внося ряд следующих изменений:

1. Используйте **особые правила подготовки**. Когда все игроки выбрали себе планшеты, перемешайте все карты помощников «мошенница/священник» и выдайте по 1 каждому игроку, а оставшиеся верните в коробку. Каждый игрок решает, какой стороной карты будет пользоваться на протяжении всей игры («мошенница» или «священник»).



Мошенница

Сделайте до 2 подношений, когда используете действие чёрного рынка.



Священник

Сделайте столько подношений, какой уровень собора вы занимаете, когда используете действие гильдии.

Эти помощники работают точно так же, как и любые другие. Они учитываются в лимите помощников у игрока, от них можно избавиться с помощью различных эффектов и их можно снабдить инструментами, если вы играете с дополнением «Эпоха мастеров».

2. В порядке, обратном порядку хода (начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки), каждый игрок *бесплатно* нанимает 1 помощника из тех, что лежат лицом вверх на игровом поле. Когда все игроки выберут стартовых помощников, откройте новые карты помощников, чтобы заполнить пустые места. Этот выбор происходит до выбора карт сооружений. Не забудьте потерять или получить добродетель за выбранных помощников (если необходимо).
3. Выбор карт сооружений происходит иначе. Просто раздайте каждому игроку по 4 карты из колоды сооружений, после чего каждый игрок сбрасывает по 1 карте на свой выбор, оставляя другие 3 у себя в руке.
4. Разместите накладки королевского склада и поста часового на игровом поле так, чтобы рисунки совпали.
5. Выберите уровень сложности и положите соответствующий планшет Владыки слева от игрока, ходящего последним. Лучше всего, чтобы именно этот игрок контролировал действия Владыки.

Синий планшет Владыки = Обычный уровень сложности
Красный планшет Владыки = Высокий уровень сложности

6. Разделите карты интриг Владыки на 2 стопки (*коричневые стартовые интриги и чёрные будущие интриги*). Если вы играете без дополнения «Эпоха мастеров», верните карту с  в коробку.

Перемешайте все карты стартовых интриг и положите их рубашкой вверх в левой части планшета Владыки, сформировав таким образом колоду интриг. Найдите финальную карту будущих интриг с  и положите её рубашкой вверх над планшетом Владыки. Перемешайте все карты будущих интриг и положите их рубашкой вверх на финальную карту будущих интриг. Таким образом вы формируете колоду будущих интриг.



7. Возьмите карты требований Владыки. Для каждого уровня, указанного в виде числа на рубашке, есть по 2 карты. Случайным образом выберите по 1 карте каждого уровня и выложите их в ряд рубашкой вверх рядом с игровым полем. Переверните лицом вверх карту 1-го уровня. Оставшиеся 4 карты требований верните в коробку, не подглядывая.
8. Перемешайте карты событий и положите полученную колоду рубашкой вверх рядом с картами требований Владыки. Число карт в этой колоде зависит от выбранного уровня сложности (4 или 6 карт). Составьте колоду из указанного количества карт, а оставшиеся верните в коробку, не подглядывая.

Изменения хода игрока

Есть несколько изменений касательно того, как игроки выполняют действия:

- Игрок не может арестовывать рабочих другого игрока. Арестовывать можно только собственных рабочих или рабочих Владыки. Арест можно делать на любых локациях с большим незамкнутым овалом на игровом поле.

Например, если игрок должен сделать 4 ареста, он может арестовать своих рабочих в шахтах, рабочих Владыки на королевском складе, а также своих рабочих и рабочих Владыки в карьере.

- Игроки могут отправлять рабочих Владыки в темницу. Как указано на накладке поста часового, игрок получает по 2 серебра за каждого рабочего Владыки.

- Игроки могут освобождать рабочих других игроков на посту часового. Для освобождения группы рабочих определённого цвета требуется 1 действие.
- Игроки могут делать подношения в виде предметов другим игрокам и на карты требований Владыки.

Обновление чёрного рынка

Хотя Владыка не может получать долги или терять добродетель, наличие его рабочих в темнице может предотвратить получение долгов игроками. Если в момент обновления чёрного рынка в темнице рабочих Владыки больше, чем рабочих любого из игроков, никто не берёт долг. Однако если в этот момент Владыка делит первое место по количеству рабочих в темнице с кем-то из игроков, то он не берёт долг, а все игроки, с которыми он делит первое место, берут.

Обратите внимание, что каждый раз, когда Владыка выставляет рабочего на чёрный рынок, он помещает его на крайнюю правую пустую клетку.

Подношения

Как указано выше, игроки теперь могут делать подношения в виде предметов.

За каждое действие подношения можно подарить 1 предмет. Эти предметы можно как отдавать другим игрокам, так и размещать на открытых картах требований Владыки. Если игрок вправе сделать несколько подношений за 1 ход, он может отдавать предметы другим игрокам и размещать их на открытых картах требований Владыки в любых сочетаниях.



Для подношений можно использовать только следующие предметы:

серебро, глина, камень, древесина, золото, мрамор, чертежи сооружений (но не возведённые сооружения), долги (как оплаченные, так и неоплаченные).

Никакие другие предметы или игровые компоненты не могут быть переданы в качестве подношений.

Карты требований Владыки

Открытые карты требований Владыки либо дают всем игрокам ПО в конце партии, либо заставляют игроков потерять их. Чтобы выполнить требование Владыки, игроки сообща должны сделать указанные подношения. Необходимое число подношений указано на карте требований Владыки и зависит от количества игроков. Обратите внимание, что Владыка не считается игроком.

Например, эта карта требований Владыки 1-го уровня требует глину. Если участвуют 4 игрока, необходимо отдать суммарно 12 глины в виде подношений, чтобы выполнить это требование. Если игроки выполнят требование, каждый из них получит по 1 ПО. Если же требование не будет выполнено к концу игры, каждый игрок потеряет по 5 ПО.



Обратите внимание, что в качестве подношений можно использовать только физические предметы, поэтому свойства персонажей и прочие эффекты никак не влияют на предметы в подношениях.

Например, для Терезы золото и мрамор взаимозаменяемы. Однако она не может делать подношение в виде золота на карту требований Владыки, на которой указан мрамор. Кроме того, она не может по своему желанию обменять золото на мрамор из общего запаса.

Карты событий

Когда карты событий открываются, они могут наказывать игроков каким-либо образом. Они также влияют на уровень сложности игры. Если необходимо открыть карту события, а в колоде их не осталось, игра завершается немедленно и каждый игрок теряет по 10 ПО. Однако если игра закончится, а в колоде событий всё ещё будут карты, каждый игрок получит по 5 ПО за каждую карту события, оставшуюся в колоде.



Ход Владыки

Владыка выполняет ход 1 раз в раунд (после того, как все игроки походили). В его ход откройте верхнюю карту колоды интриг и положите её лицом вверх в стопку сброса справа от колоды. Если колода интриг закончилась, просто перемешайте все карты в сбросе, чтобы сформировать новую колоду.



Выполните все действия, указанные на карте интриги, в порядке от верхнего к нижнему. Если там изображён рабочий и указана локация, выставьте 1 рабочего Владыки на указанную локацию. Если Владыка не может выставить рабочего, потому что они у него закончились, сначала верните всех рабочих Владыки, а затем продолжайте разыгрывать его ход. *Этот возврат включает рабочих в темнице и на планшетах игроков, но не включает рабочих в гильдии и на чёрном рынке.*

Обратите внимание, что на некоторых картах интриг локация написана на стрелке, указывающей вправо (например, королевский склад на рисунке выше). Если такая стрелка совпадает с 1 из 2 полос на планшете Владыки, необходимо также выполнить указания на этой полосе. Они всегда связаны с арестом рабочих или отправкой их в темницу.

Например, на рисунке выше Владыка сначала выставляет 1 рабочего в гильдию, блокируя эту клетку и приближая окончание игры. Затем он выставляет 1 рабочего на королевский склад. Далее он пытается арестовать рабочих в этой локации. Если их там нет, то вместо этого Владыка отправляет в темницу всех рабочих, арестованных ранее. Если и это невозможно выполнить, он пропускает данный этап и заканчивает свой ход.

Новые символы

Многие символы вам известны ещё с партий по обычным правилам. Однако есть и новые:



Такой эффект нацелен на всех игроков.



Такой эффект нацелен на 1 игрока
(*игроки сами выбирают, на кого именно*).



Откройте следующую карту требований Владыки.
Если все 4 открыты, игнорируйте этот эффект.



Уберите из игры 1 рабочего (*но не мастера*)
из темницы. Если у целевого игрока нет рабочих
в темнице, он игнорирует этот эффект.



Уберите из игры 1 рабочего (*но не мастера*).
В первую очередь убирайте рабочего с планшета
игрока. Если на планшете нет рабочих,
тогда с игрового поля (исключая гильдию
и чёрный рынок).



Откройте следующую карту события и разыграйте
её эффект.



Откройте следующую карту интриг Владыки
и разыграйте её эффекты.



Добавьте верхнюю карту из колоды будущих
интриг в стопку сброса интриг. Если карт будущих
интриг не осталось, игнорируйте этот эффект.



Добавьте верхнюю карту из колоды будущих
интриг на верх колоды интриг рубашкой
вверх. Если карт будущих интриг не осталось,
игнорируйте этот эффект.



Если в казне 4 серебра
или больше, все игроки теряют
по 1 добродетели. Кроме того,
верните все налоги обратно
в общий запас.

Владыка проводит арест

Каждый раз, когда Владыка арестовывает рабочих, он арестовывает 2 рабочих каждого игрока за каждого своего рабочего на этой локации.

Обратите внимание: если вы играете с дополнением «Эпоха мастеров», Владыка всегда будет в первую очередь арестовывать мастеров, а не обычных рабочих.

Конец игры

Игра по-прежнему может завершиться выставлением последнего рабочего в гильдию. В таком случае разыграйте финальный раунд по обычным правилам. Игра также может завершиться, если необходимо открыть новую карту события, а они закончились. В таком случае игра завершается немедленно и каждый игрок теряет по 10 ПО.

Подсчёт очков

Каждый игрок подсчитывает свой результат точно так же, как в обычной игре. Однако игрок дополнительно получает или теряет ПО за счёт карт требований Владыки. Обратите внимание, что если игра закончится до того, как будет открыта последняя карта требований Владыки, каждый игрок получит дополнительно по 5 ПО (как указано на её рубашке). Кроме того, каждый игрок получает дополнительно по 5 ПО за каждую карту события, оставшуюся в колоде.

Для подведения итога сложите результаты всех игроков. Цель, которую они пытаются достичь, указана на планшете Владыки. Это либо 10, либо 12 ПО за каждого рабочего Владыки в гильдии на каждого игрока (напоминаем, что Владыка не считается игроком).

Например, на обычном уровне сложности при игре вчетвером, если у Владыки 6 рабочих в гильдии, цель составляет 240 ПО ($10 \cdot 4 \cdot 6$).

Обзор

В этом сценарии игроки будут работать сообща, чтобы защитить город и близлежащие поселения, несмотря на козни ближайшего союзника короля — жестокого и безжалостного Владыки, стремящегося обойти честных слуг короля любой ценой.

В начале каждого раунда игроки вскрывают 1 или несколько карт угроз. Эти карты обозначают задания Владыки, которые игрокам необходимо выполнить как можно раньше. В конце каждого раунда игроки вынуждены иметь дело с негативными последствиями неустранённых угроз. В конце партии все участники либо выигрывают, либо проигрывают в зависимости от общего результата.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к партии в «Паладинов западного королевства» по обычным правилам, внеся ряд следующих изменений:

1. Замените карты приказов короля из оригинальной игры новыми для этого сценария и разложите 3 случайные из них рубашкой вверх в левой части игрового поля, как по обычным правилам.
2. Положите карту угрозы иноземцев (*стороной с раундами 1–4 вверх*) непосредственно под крайней левой картой приказа короля. Положите карту угрозы короля рубашкой вверх под крайней правой картой милости короля. Наконец, перемешайте все карты угроз Владыки и положите рубашкой вверх по одной под каждой картой приказа или милости короля, под которой ещё нет карты угрозы. Все оставшиеся карты угроз верните в коробку, не подглядывая.
3. Выдайте каждому игроку 1 фишку чести, которую он кладёт на верхнее деление шкалы параметров на своём планшете.
4. Положите 20 рабочих Владыки в общий запас.



5. Перед начальным наймом горожан выдайте каждому игроку по 1 новому стартовому горожанину. Их можно раздать случайным образом, а можно по выбору игроков. Затем каждый игрок получает накладку, соответствующую выбранному стартовому горожанину, и располагает её на своём планшете ниже клеток действия молитвы так, чтобы рисунок совпал.

Честь

Честь — это ещё один параметр, которым необходимо управлять. Однако в отличие от прочих параметров, честь имеет значение только во время итогового подсчёта очков.

 Каждый раз, когда игрок получает честь, он передвигает свою фишку чести на 1 деление вверх по шкале параметров. У игрока не может быть больше 12 чести.

 Каждый раз, когда игрок теряет честь, он передвигает свою фишку чести на 1 деление вниз по шкале параметров. У игрока не может быть меньше 0 чести.

У каждого игрока есть новая карта стартового горожанина, которая увеличивает честь игрока на 1, когда тот выполняет определённое действие. Эти карты стартовых горожан также напоминают игрокам, что те будут терять по 1 чести каждый раз, когда во время розыгрыша инквизиции у них окажется 2 карты подозрений или больше. Кроме того, игрокам теперь доступно новое действие на планшете, позволяющее получить 1 честь и сбросить 1 карту подозрения.

Совместные действия

В этом сценарии игроки могут напрямую помогать друг другу. Когда игрок выполняет действие в **левой части** своего планшета (*и платит все необходимые ресурсы*), он может позволить другому игроку получить награды и эффекты этого действия.

Если у текущего игрока есть свойство, дающее скидку для выполнения этого действия (*например, скидка Самсона для выполнения действия развития*), его по-прежнему можно применить. Таким же образом игрок, получающий награды или эффекты действия другого игрока, может использовать свои свойства, вознаграждающие за определённые действия (*например, награда «архитектора» за выполнение действия развития*). Однако наоборот эти свойства не работают: если у игрока, получающего награды или эффекты действия, выложен Самсон, его скидка не помогает текущему игроку.

Ниже приведено несколько примеров:

- Игрок может выполнить действие заговора, но позволить другому игроку получить преступника и карту подозрения.*
- Игрок может выполнить действие торговли, но позволить другому игроку получить серебро.*
- Игрок может выполнить новое действие «получить честь», но позволить другому игроку получить 1 честь и сбросить 1 карту подозрения.*

Использование милости короля несколько раз

Ещё одно изменение по сравнению с правилами обычной игры заключается в том, что теперь игроки могут использовать милость короля несколько раз в раунд. Однако, выполняя действие с карты милости короля, текущий игрок теряет по 1 чести за каждого рабочего, уже находившегося на этой карте.

Начало раунда

В начале каждого раунда после открытия карт приказов и милости короля также откройте карты угроз под ними. Кроме того, в 5-м раунде не забудьте перевернуть карту угрозы иноземцев стороной «раунды 5–7» вверх.

В 1-м раунде не открываются никакие карты угроз. Игрокам необходимо разобраться только с угрозой иноземцев.

В раундах 2–6 выставляйте рабочих Владыки из общего запаса на все только что открытые карты угроз Владыки. Количество выставляемых рабочих зависит от числа игроков и указано непосредственно на самой карте угрозы.

В 7-м раунде откройте карту угрозы короля. Как только эта карта становится открытой, выполнение любых приказов короля затрудняется. В этом раунде игроку необходимо иметь значения параметров на 2 выше указанных, чтобы выполнить приказы короля.

Приказы короля

Чтобы выполнить новые приказы короля, игрок должен в качестве действия разместить рабочего на карте приказа короля в тот момент, когда его параметры достигли указанных минимальных значений (*включая бонус паладина*). После того как игрок выставил рабочего на карту приказа короля, этот рабочий остаётся там до конца игры. Всего 1 игрок должен выполнить приказ короля, чтобы награду за его выполнение получили все. Однако если к концу игры никто не выполнит приказ короля, то каждый игрок потеряет столько ПО, сколько указано на жёлтом флажке непосредственно под картой невыполненного приказа.

Например, никто из игроков не выполнил 1-й приказ короля, поэтому каждый игрок теряет по 4 ПО. В то же время один из игроков имел как минимум 10 влияния и 6 веры и выставил рабочего на карту 2-го приказа короля, что принесло каждому игроку по 6 ПО.



Кроме того, каждый раз, когда любой игрок выполняет приказ короля, все игроки получают по 1 чести.

Новые символы

Многие символы вам известны ещё с партий по обычным правилам. Однако есть и новые:



Такой эффект нацелен на всех игроков.



Верните 1 рабочего в общий запас в конце раунда (если возможно).



Получите 1 карту подозрения. Этот эффект разыгрывается в порядке хода, начиная с текущего первого игрока.



Уберите 1 мастерскую с правой части планшета игрока обратно в коробку (если возможно).

Устранение угроз

Как было указано ранее, на карты угроз Владыки при открытии выставляются рабочие. Чтобы не пострадать от негативных эффектов угроз, игроки могут сконцентрировать свои усилия на избавлении от рабочих на этих картах. Как только на карте угрозы Владыки не осталось рабочих, уберите её из игры.

В верхней части карт угроз Владыки указан символ, относящийся к определённому действию. Каждый раз, когда игрок выполняет указанное действие, он обязан убрать 1 рабочего с карты угрозы Владыки и вернуть его в общий запас.



Например, на этой карте угрозы Владыки сейчас 3 рабочих. Каждый раз, когда игрок выполняет действие укрепления, он будет убирать отсюда 1 рабочего. Если к концу раунда игроки не смогут убрать с карты всех рабочих, каждый игрок потеряет по 1 чести или по 1 силе.

Конец раунда

В конце каждого раунда игроки обязаны разыграть все открытые карты угроз в нижней части игрового поля слева направо.



Красная карта угрозы иноземцев всегда будет в игре. Она заставляет игроков расправляться с определённым числом иноземцев каждый раунд. Это число зависит от количества игроков и увеличится в 5-м раунде, когда вы перевернёте эту карту угрозы. Если игроки не избавились от указанного числа иноземцев в ряду под игровым полем справа (как с помощью атаки, так и с помощью обращения), они все теряют по 1 чести. Если же избавились, игнорируйте этот эффект.



Коричневые карты угроз Владыки будут в игре, пока на них есть рабочие. За каждую открытую карту угрозы Владыки в конце раунда каждый игрок должен потерять по 1 чести или выполнить какой-либо другой эффект. Некоторые карты угроз Владыки предоставляют выбор, в таком случае игрок выбирает что-то одно из указанного на карте. Игроки могут игнорировать эффекты карты угрозы Владыки, только если не могут выполнить ни один из её эффектов. Например, карта на рисунке заставляет каждого игрока потерять либо по 1 чести, либо по 1 серебру.



Чёрная карта угрозы короля затрудняет выполнение любых приказов короля. Кроме того, она заставляет каждого игрока потерять по 3 ПО за каждого рабочего Владыки, оставшегося на его картах угроз в конце игры.

Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается, как и по обычным правилам, после 7-го раунда.

В этот момент, если у игрока значения каких-либо параметров превышают значение чести, он уменьшает их значения до уровня чести. Таким образом, игрок может потерять много ПО, если не будет заботиться о своей чести. Например, если у игрока 11 веры, но всего 9 чести, его вера снизится до 9.

Обратите внимание, что игроки не получают ПО за честь.

Каждый игрок подсчитывает свой результат точно так же, как в обычной игре. Не забудьте потерять столько ПО за невыполнение приказов короля, сколько указано под соответствующими картами.

Кроме того, каждый игрок теряет по 3 ПО за каждого рабочего Владыки, оставшегося на его картах угроз.

Для подведения итога сложите результаты всех игроков. Цель, которую они пытаются достичь, — 70 ПО на игрока, как указано на карте угрозы короля.

Например, при игре втроём цель будет 210 ПО.

Повышенные уровни сложности

Хотите сделать задачу ещё сложнее? Попробуйте варианты:

Высокий уровень сложности = во время подготовки к игре положите ещё по 1 карте угрозы Владыки под 3 крайними правыми картами угроз Владыки. Открывайте их в раундах 4–6.

Кошмарный уровень сложности = в дополнение к правилам высокого уровня сложности возвращайте по 1 рабочему на каждую открытую карту угрозы Владыки в конце раунда. Это серьёзно затруднит избавление от них.

Обзор

В этом сценарии игроки будут работать сообща, чтобы увеличить своё влияние, в то время как король пытается вернуть власть в королевстве. Именно с этой целью он послал своего ближайшего союзника — жестокого и безжалостного Владыку, стремящегося обойти честных слуг короля любой ценой.

В конце хода каждого игрока Владыка будет передвигаться по полю, убирая рабочих, принадлежащих игрокам или размещая собственных. Его цель — разместить 20 своих рабочих на игровом поле либо довести хотя бы 1 из них до 3-го уровня замка. Если Владыка добьётся этой цели, игроки немедленно проигрывают. Однако если игрокам удастся удержать его достаточно долго, чтобы королевство успело достичь процветания или бедности, у них будет шанс одолеть Владыку..

Подготовка к игре

Подготовьтесь к партии в «Виконтов западного королевства» по обычным правилам, внеся ряд следующих изменений:

1. Положите карту Владыки рядом с игровым полем, а 20 его рабочих в общий запас.
2. Перед выбором карт игроков и выдающихся горожан выдайте каждому игроку карту-подсказку. Игроки могут свободно обсуждать, кто получит какую, но их распределение зависит от числа игроков (см. следующую страницу). Игроки располагают карты-подсказки справа от своих планшетов таким образом, чтобы зелёные полосы совпали.

Распределите карты-подсказки следующим образом:

4 игрока — выдайте каждому игроку по 1 карте-подсказке.

3 игрока — выдайте каждому игроку по 1 карте-подсказке, а последнюю невыбранную уберите в коробку.

2 игрока — выдайте каждому игроку по 2 карты-подсказки. Нижняя часть только одной из них будет использоваться в партии. *Игроки должны наложить эти карты друг на друга, как указано на рисунке. Какая карта будет сверху, они решают сами.*



3. Когда все игроки выбрали карты игроков и выдающихся горожан, разместите фишку Владыки в локации, указанной на невыбранной карте игрока. Затем можете убрать в коробку и эту карту игрока, и невыбранную карту выдающегося горожанина. Возьмите оставшиеся карты игроков (которые не использовались при подготовке к игре) и откройте столько из них (1, 3 или 5), сколько соответствует выбранному уровню сложности (см. рубашку карты Владыки). За каждую открытую таким образом карту игрока разместите по 1 рабочему Владыки из общего запаса в указанной на ней локации.
4. Замените оригинальные карты бедности и процветания новыми.

Ход игрока

В этом сценарии у игроков появляются новые свойства, срабатывающие по ходу игры. Они указаны в верхней и нижней частях карт-подсказок.



Верхнее свойство обозначает ресурс, который игрок получает, когда кто-либо из игроков переводит манускрипт указанного типа.

Нижние свойства обозначают дополнительные эффекты, которые игрок получает, выполняя определённые базовые действия.



Если нижнее свойство предполагает удаление рабочего Владыки, этот рабочий всегда удаляется из локации текущего игрока и возвращается в общий запас.



Если нижнее свойство предполагает размещение рабочего игрока, текущий игрок размещает 1 своего рабочего в своей локации (да, в этом сценарии рабочих можно размещать не только в замке, но и на игровом поле). Игрок может разместить рабочего в локации, только если в ней нет рабочих Владыки.

Важное правило:

Владыка защищает своих рабочих в локации, где находится его фишка, и во всех локациях по прямой от неё к 3-му уровню замка. Так что игроки не могут убирать рабочих Владыки из этих локаций или замка, пока они находятся под его защитой. На фишке Владыки указан символ, напоминающий об этом.



Количество рабочих в одной локации не ограничено. Однако в одной локации никогда не могут оказаться и рабочие Владыки, и рабочие игроков.

Ход Владыки

Владыка ходит после каждого из игроков (*после того, как игрок добрал карты*). Владыка всегда двигается по часовой стрелке по внешней дороге. Число клеток, на которое он передвигается, определяется количеством серебра, указанным в верхнем левом углу карты горожанина рядом с текущей локацией фишки Владыки.

Обратите внимание:

Владыка не считается виконтом, поэтому не позволяет игроку поменять порядок карт на планшете, когда останавливается в локации, где находится виконт.



Когда Владыка передвинулся, он выполняет 1 из 3 возможных действий в зависимости от наличия рабочих в его текущей локации:

- 1 или несколько рабочих, принадлежащих игрокам: уберите 1 рабочего и верните его в запас игрока. Если в локации присутствуют рабочие нескольких игроков, они сами решают, чьего рабочего вернуть.
- Нет рабочих: разместите 1 рабочего Владыки в этой локации.
- 1 или несколько рабочих Владыки: изгоните горожанина по соседству с текущей локацией Владыки и примените указанные эффекты. *Они указаны на с. 31.*

Приказ продвижения

Если в конце хода Владыки в какой-то локации находятся 3 его рабочих или больше, они выполняют приказ продвижения. Для этого выполните следующие шаги:

1. Передвиньте 1 рабочего Владыки из этой локации по часовой стрелке на 1 клетку по внешней дороге игрового поля и 1 рабочего Владыки аналогично против часовой стрелки.
2. Передвиньте 1 рабочего Владыки из этой локации по прямой в сторону замка. Если в соответствующей локации на внутренней дороге нет рабочих, поставьте рабочего Владыки туда. Если в локации есть 1 или несколько рабочих, принадлежащих игрокам, уберите одного из них (*точно так же, как если бы он был в локации на внешней дороге*) и верните рабочего Владыки в общий запас. Если же в этой локации есть рабочий Владыки, его рабочий из текущей локации будет двигаться в замок. Если в соответствующей секции 1-го уровня ещё нет рабочего Владыки, расположите его там. Если же есть, расположите его в соответствующей секции 2-го уровня. А если и там есть, расположите его в секции 3-го уровня (*что приводит к немедленному окончанию игры и поражению игроков*).
3. Если на внешней дороге игрового поля остались локации с 3 или большим количеством рабочих Владыки, повторите шаги, указанные выше.

Как убирать рабочих в замке

Если в любой секции замка окажется больше 3 рабочих (*после хода Владыки*), Владыка убирает по 1 рабочему каждого игрока из этой секции. При этом игроки не получают ни серебро, ни добродетель, ни ресурсы. Игроки должны работать сообща, чтобы убирать рабочих Владыки из замка. Владыка не получает никаких наград, когда его рабочих убирают из замка.

Изгнание горожан Владыкой

Как уже было указано ранее, если Владыка оказывается в локации, где уже есть хотя бы 1 его рабочий, он изгоняет горожанина по соседству со своей локацией и применяет его эффекты. Они могут быть следующими:

 =  Разместите 2 рабочих Владыки в его текущей локации.

 =    Разместите 1 рабочего Владыки в его текущей локации. Кроме того, текущий игрок получает 1 долг.

 =  Разместите 2 рабочих Владыки в соседней локации против часовой стрелки.

 =  Разместите 2 рабочих Владыки в соседней локации по часовой стрелке.

 =   Разместите 1 рабочего Владыки в соседней локации против часовой стрелки и 1 рабочего Владыки в соседней локации по часовой стрелке.

 =    Вместо размещения рабочего Владыка продвигает 1 рабочего из своей текущей локации к центру замка. Это продвижение работает по тем же правилам, что и пункт 2 раздела «приказ продвижения».

Важное правило: каждый раз, когда Владыка пытается разместить рабочего в локации, где уже есть хотя бы 1 рабочий игрока, он всегда будет убирать рабочего игрока, а не размещать своего (*на замок это правило не распространяется*). Если в локации присутствуют рабочие нескольких игроков, они решают сами, чьего рабочего вернуть в общий запас. Это правило также работает для эффектов при изгнании горожан.

Карты бедности и процветания

В те моменты, когда карта бедности или процветания оказывается наверху соответствующей стопки, убирайте по 1 рабочему Владыки из каждой локации на игровом поле, в которой ровно 2 его рабочих. Верните этих рабочих в общий запас.



Конец игры

Игра может закончиться таким же образом, как и по обычным правилам, когда карта бедности или процветания оказывается наверху соответствующей стопки. В таком случае доигрывайте партию по обычным правилам финального раунда. Однако игра всё ещё может закончиться до завершения финального раунда.

Если рабочий Владыки окажется на 3-м уровне замка или если Владыка должен разместить рабочего, но их не осталось в запасе, то игра немедленно заканчивается поражением игроков.

Подсчёт очков

Если игроки смогут закончить партию по обычным правилам (а не мгновенной победой Владыки), у них будет шанс одолеть Владыку. Каждый игрок подсчитывает свой результат точно так же, как в обычной игре, за исключением подсчёта ПО за карты бедности и процветания. Вместо того чтобы подсчитывать, у кого из игроков больше всех карт указанного типа, каждая перевёрнутая карта указанного типа приносит определённое количество очков, как отмечено на картах бедности и процветания.

Для подведения итога сложите результаты всех игроков. Цель, которую они пытаются достичь, — 160 ПО, как указано в верхней части карты Владыки. Если игроки не достигли этой цели, они проиграли.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Планшеты игроков для «Архитекторов западного королевства»

Их можно использовать в любой партии в «Архитекторов западного королевства», в том числе в кооперативном сценарии.



Эмма

В начале игры: 14 рабочих в темнице, 11 серебра, 0 добродетели, 1 золото, 1 мрамор. Каждый раз, когда она получает долг, она дополнительно получает 1 серебро и 1 глину.



Гунтрам

В начале игры: 12 рабочих в темнице, 9 серебра, 0 добродетели, 1 долг, 2 золота. Каждый раз, когда он получает 1 добродетель, он дополнительно получает 1 серебро.



Джудит

В начале игры: 10 рабочих в темнице, 8 серебра, 1 добродетель, 3 карты сооружений (*после начального выбора*). Она может сбрасывать карты сооружений вместо ресурсов, когда их необходимо сбросить.

Обратите внимание: свойство Джудит нельзя использовать в кооперативном сценарии, чтобы сделать подношение в виде карт сооружений вместо ресурсов.



Меровей

В начале игры: 12 рабочих в темнице, 10 серебра, 1 добродетель, 1 камень, 1 древесина, 1 глина. Он может сбрасывать карты сооружений вместо потери добродетели. Лимит карт в руке увеличен до 8.

Карты горожан для «Паладинов западного королевства»
Их можно использовать в любой партии в «Паладинов западного королевства», в том числе в кооперативном сценарии и в кампании «Хроники западного королевства».



Аристократка

Получите указанную награду после использования милости короля.



Шарлатан

Получите указанную награду при получении долга.

Карты выдающихся горожан для «Виконтов западного королевства»
Их можно использовать в любой партии в «Виконтов западного королевства», в том числе в кооперативном сценарии и в кампании «Хроники западного королевства».



Каролина

Мгновенный эффект: получите 1 порочность, 1 добродетель и можете поменять порядок карт на своём планшете.



Гизела

Постоянный эффект: после выполнения действия размещения рабочих получите 2 серебра или бесплатный наём.



Хьюго

При сбросе: получите 1 порочность и 2 любых ресурса.



Ларена

Постоянный эффект: при найме или изгнании горожан платите на 1 серебро меньше.



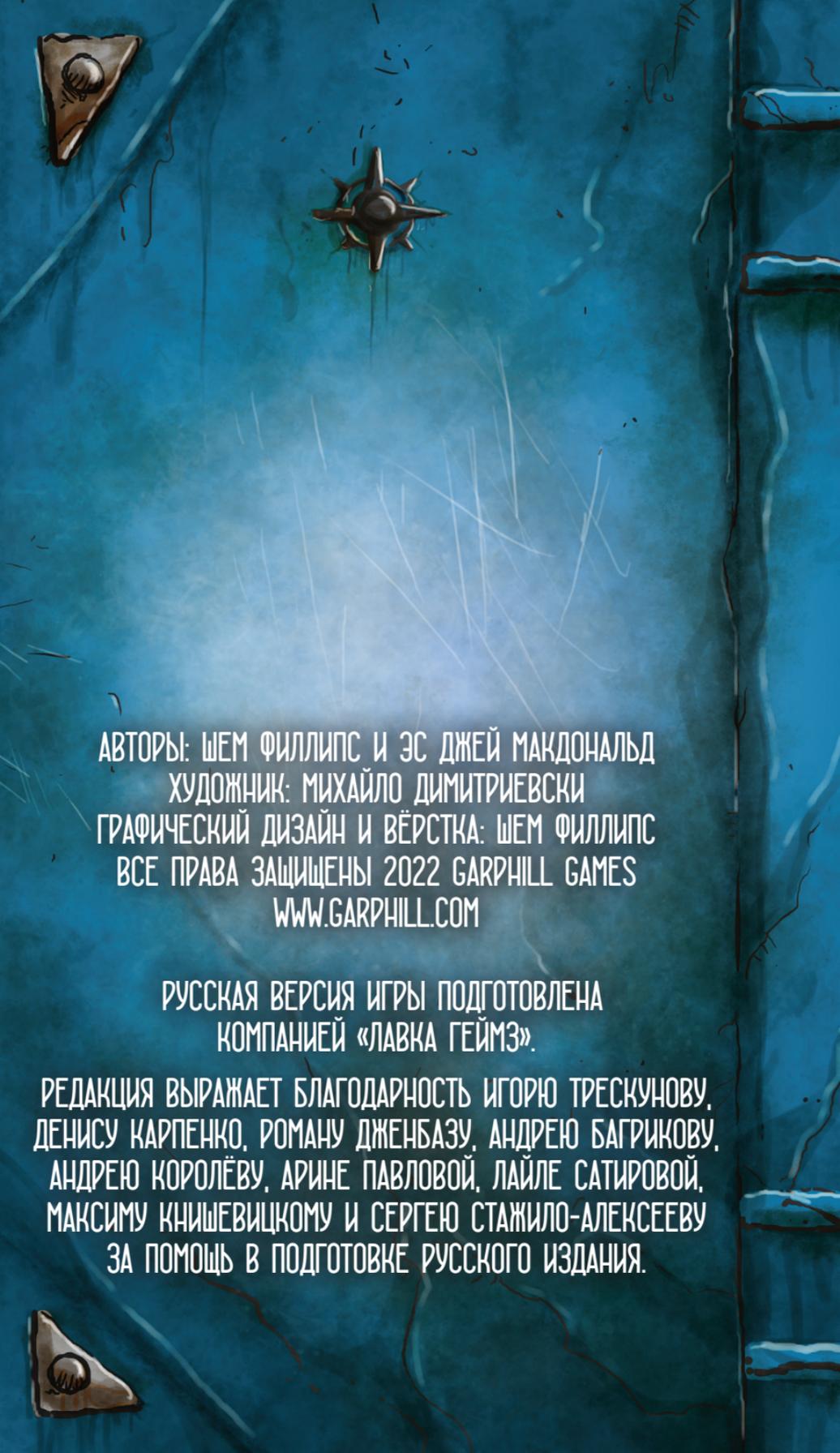
Самсон

При сбросе: переверните 1 карту долга или грамоты и замешайте свой сброс в колоду.



Валарик

Мгновенный эффект: получите 2 серебра.



АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЁРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2022 GARRHILL GAMES
WWW.GARRHILL.COM

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА
КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

РЕДАКЦИЯ ВЫРАЖАЕТ БЛАГОДАРНОСТЬ ИГОРЮ ТРЕСКУНОВУ,
ДЕНИСУ КАРПЕНКО, РОМАНУ ДЖЕНБАЗУ, АНДРЕЮ БАГРИКОВУ,
АНДРЕЮ КОРОЛЁВУ, АРИНЕ ПАВЛОВОЙ, ЛАЙЛЕ САТИРОВОЙ,
МАКСИМУ КНИШЕВИЦКОМУ И СЕРГЕЮ СТАЖИЛО-АЛЕКСЕЕВУ
ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ РУССКОГО ИЗДАНИЯ.