



ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЙ





ТАВЕРНА



Новое ремесло появилось в деревне: теперь здесь можно варить пиво! Само собой, тут же открыла свои двери таверна, где отныне можно встречаться с влиятельными людьми. Если вы уделите им немного времени и угостите их кружкой-другой пива, они перед вами в долгу не останутся. Так что не забывайте про дружеские посиделки с односельчанами – они пригодятся на вашем пути к почету.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ТАВЕРНА»

1 двусторонний планшет Таверны



15 жетонов товаров (пиво)



4 жетона покупателей пива (со значком пивных кружек)



30 карточек односельчан



4 карточки-памятки по подготовке к игре с дополнением «Таверна»



(для партий на 2, 3, 4 и 5 игроков; оборотные стороны – для дополнения «Свадьба»)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



При подготовке к партии воспользуйтесь инструкцией базовой книги правил (на стр. 3), но с небольшими изменениями в указанных ниже пунктах:

1. Разместив на столе игровое поле и планшет деревенской летописи, выложите рядом с полем **двусторонний планшет Таверны**. (На обратной стороне этого планшета стоимость 1-го шага в фазе действия таверны видоизменяется – 1 кубик вместо 1 единицы времени. Выбор стороны остается за игроком.)

Затем перетасуйте **30 карточек односельчан** и разделите их на 3 колоды по 10 карточек в каждой. Выложите эти колоды на планшет Таверны **лицевой стороной вверх**.

6. Добавьте **4 жетона покупателей пива** к жетонам покупателей из базовой игры. Затем подготовьте рынок как обычно.

9. Выложив жетоны товаров в общий запас, добавьте к ним **15 жетонов пива**. Затем выдайте каждому игроку по **1 жетону пива** – его нужно выложить на свой планшет подворья.

12. Возьмите **карточки-памятки по подготовке к игре с символами солнца и пивной кружки**. Выберите из них ту, что соответствует количеству игроков, и положите рядом с полем.





ХОД ИГРЫ



Игра идет по обычным правилам. Однако в деревне появляются 2 новых здания: **пивоварня** и **таверна**.



ПИВОВАРНЯ

Пивоварня – это мастерская. Чтобы получить доступ к производству ее продукции, вам необходимо активировать действие «Квартал ремесленников», взяв кубик с соответствующей синей клетки действия на поле (или воспользовавшись действием «Колодец»).

В пивоварне производится товар «пиво». Однако за 1 действие вы всегда получаете по **2 жетона пива**, а не один, как у других товаров. Кроме того, принцип работы пивоварни схож с работой конюшни: свои 2 пива вы можете произвести одним из нижеуказанных способов:

а) оплатить 3 единицами своего времени (после того, как обучили своего домочадца работе здесь за 3 единицы времени);

ИЛИ

б) вернуть в общий запас 3 мешка пшеницы.



ТАВЕРНА

У таверны есть собственная клетка действия. Чтобы получить доступ к эффектам таверны, вы должны взять кубик с ее оранжевой клетки действия (или воспользоваться действием «Колодец»).

С помощью действия таверны вы можете получить **1 карточку односельчанина** (подробнее о них см. в Приложении, в разделе «Карточки односельчан»).

Чтобы совершить это действие, в таверне должен быть ваш домочадец. Если такового в таверне пока нет, заплатите **1 единицу времени** и переместите домочадца со своего подворья в таверну.

Независимо от того поместили ли вы своего домочадца в таверну только что или на предыдущем ходу, теперь вы можете получить 1 карточку односельчанина. Для этого выполните следующие 3 шага в указанном порядке (шаги 1 и 2 обязательны, шаг 3 – нет):

1. Потратьте **1 единицу времени**.
2. Выберите открытую карточку с верха любой из 3-х колод односельчан и переложите ее лицевой стороной вверх **под низ** той же самой колоды.
3. Получите карточку односельчанина **с верха** любой из 3-х колод, выплатив стоимость этой карточки. Стоимость указана в верхнем левом углу каждой карточки (это может быть 1 монета, 1 пиво или 2 пива). Если вы не можете или не хотите выплачивать стоимость, пропустите этот шаг. Оплатив карточку, возьмите ее **себе в руку**.

Внимание: если ваш домочадец скончался в таверне, он упокоится на погосте.

Примечание: просматривать колоды односельчан нельзя. Открытой может быть только верхняя карточка каждой колоды.



Пример: *Хельга*, желая попасть в таверну, берет с ее оранжевой клетки действия коричневый кубик. Поскольку у нее еще нет домочадца в таверне, она платит 1 единицу времени и перемещает сюда одну фигурку со своего подворья. Затем **Хельга:**

1. платит дополнительно еще 1 единицу времени,

2. выбирает карточку Кузнеца и перекладывает ее под низ колоды,

3. выбирает взять карточку Лекаря и выплачивает ее стоимость, возвращая 2 жетона пива в общий запас.



Карточки односельчан

У каждого односельчанина есть какая-то уникальная способность, которой вы можете воспользоваться один раз за игру.

- Некоторые карточки необходимо сохранять до конца партии – во время финального подсчета они принесут дополнительные очки известности. Такие карточки помечены значком пустой чернильницы в правом нижнем углу.
- Все остальные карточки помечены значком полной чернильницы. Во время своего хода вы можете разыграть столько карточек этого типа, сколько захотите. Однако некоторые из них имеют особые требования или могут быть разыграны только во время выполнения определенных действий. После того, как вы разыграли карточку, она убирается в коробку до конца игры.



Важно помнить: эффект любой карточки распространяется только на ее владельца и никогда не действует на остальных игроков!



ПОРТ



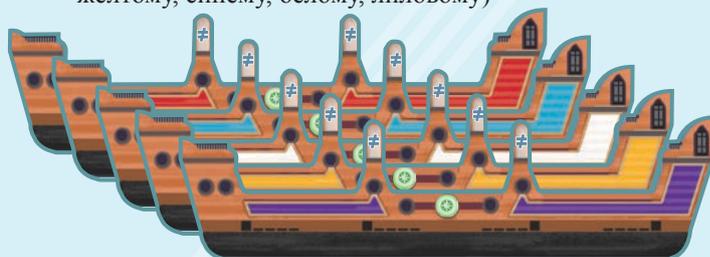
С дополнением «Порт» у вас появляется возможность снарядить собственный корабль и отправиться в морское путешествие. Нанимайте капитанов, торгуйте товарами, произведенными в родных пенатах, и привозите домой заморские диковинки. Отправляйте домочадцев на далекие острова работать смотрителями маяков и добывать в чужих землях сундуки с сокровищами!

Состав дополнения «ПОРТ»

5 фишек кораблей
(по 1 красной, желтой,
синей, белой, лиловой)



5 планшетов кораблей (по 1 красному,
желтому, синему, белому, лиловому)



15 карточек капитанов



4 карточки односельчан
(для комбинирования с Таверной)



6 жетонов корзин какао



6 жетонов тюков чая



6 жетонов сундуков сокровищ
оборотом



4 памятки по подготовке
к игре с Портом



4 памятки по подготовке к игре
с Таверной и Портом



(для 2, 3, 4 и 5 игроков; оборотные стороны всех этих карточек – для дополнения «Свадьба»)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



При подготовке к партии воспользуйтесь инструкцией базовой книги правил (на стр. 3), но с небольшими изменениями в указанных пунктах:

1. Разместите на столе **игровое поле**, стороной с дополнением «Порт» (с якорями в уголках карты) вверх.
3. Уберите в коробку **круглые фишки** (по 6 шт. каждого цвета), обычно используемые на карте путешествий.
12. Возьмите только **памятки по подготовке к игре, отмеченные значками якоря**. Выберите из них ту, что соответствует количеству игроков, положите ее рядом с игровым полем.

Далее подготовьте компоненты дополнения «Порт» следующим образом:

а) Рассортируйте **карточки капитанов** на 3 колоды:

- 1-я колода – 5 капитанов со стоимостью найма 1 монета;
- 2-я колода – 5 капитанов со стоимостью найма 2 монеты;
- 3-я колода – 5 капитанов со стоимостью найма 3 монеты.

Разместите 3 колоды капитанов рядом с картой морских путешествий, лицевой стороной вверх. (Порядок карточек в колодах значения не имеет.)

б) Положите **6 жетонов сундуков сокровищ** оборотом вверх, перемешайте и сложите стопкой на «Острове сокровищ» на карте морских путешествий.

в) Сформируйте стопки из жетонов **корзин какао** и жетонов **тюков чая**. Количество жетонов в каждой из стопок зависит от количества игроков:

- * 2 игрока: 3 жетона
- * 3 игрока: 4 жетона
- * 4 игрока: 5 жетонов
- * 5 игроков: 6 жетонов

Поместите каждую стопку на соответствующий остров на карте морских путешествий. Недействующие жетоны какао и чая уберите в коробку.

г) Выдайте каждому игроку **деревянную фишку корабля** и **планшет корабля** его цвета. Игроки размещают свои фишки кораблей **в порту** на карте морских путешествий, а планшеты кораблей кладут рядом со своими подворьями.





ХОД ИГРЫ



Игра проходит по обычным правилам. Однако в партиях с дополнением «Порт» видоизменяются два действия – «Путешествия» и «Рынок». Если действие рынка только дополняется, то действие путешествия называется и выполняется совершенно по-другому.



МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Выбрав это действие, вы можете перемещать свою деревянную фишку корабля по карте морских путешествий. Порядок выполнения действия зависит от того, где находится ваш корабль, и куда вы намерены его отправить. Вы можете:

а) покинуть порт;

ИЛИ

б) продолжить морское путешествие в любой точке моря;

ИЛИ

в) вернуться в порт.

а) Покинуть порт

Пока ваш корабль еще находится в порту, выполните следующие действия:

1. Найм капитана

Выберите одну **любую** карточку капитана из любой колоды капитанов, что рядом с картой морских путешествий, и выплатите стоимость этой карточки, вернув в запас указанное на карточке количество монет. Затем положите карточку капитана лицевой стороной вверх рядом с планшетом вашего корабля.

- Вы должны нанять капитана, если хотите выполнить погрузку товаров и покинуть порт.
- Чем дороже капитан, тем меньше кубиков влияния вам понадобится для продвижения по карте (см. раздел 3 «Перемещение корабля» на следующей странице).

2. Погрузка на корабль

Планшет корабля рядом с вашим подворьем используется для обозначения груза, который перевозит ваша фишка корабля. На каждом планшете корабля имеется **3 трюма**, в каждый из которых вмещается ровно 1 компонент (груз). Погрузить на корабль можно грузы различных типов, однако **не больше 1 груза одного типа** на перевозку. Типы грузов, которые может перевозить ваш корабль: домочадец, конь, бык, плуг, телега, свиток, мешок пшеницы, корзина какао, тюк чая, сундук сокровищ (последние три груза можно раздобыть только на островах).

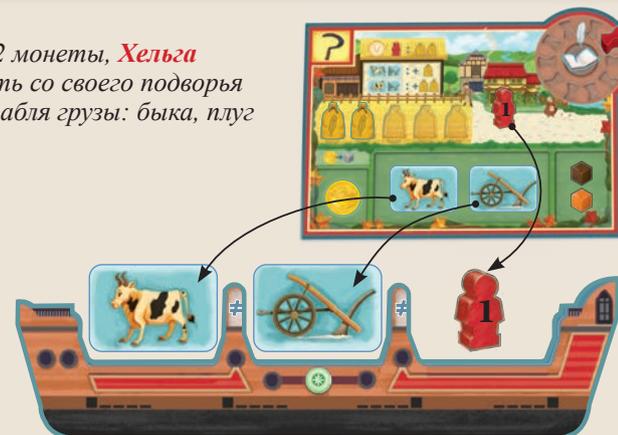
Внимание: все домочадцы считаются компонентами одного типа (даже если у них разные номера). То же самое касается и сундуков с сокровищами (хоть у них и разная денежная стоимость).

Погрузка на корабль, находящийся в порту, происходит так: вы помещаете на планшет корабля до 3-х разных **принадлежащих вам** компонентов (фишек или жетонов) – по 1 на каждый трюм. Вы можете погрузить меньше 3 грузов или вообще ничего не грузить. Домочадцы, размещаемые в трюме, берутся с вашего подворья.



Пример:

наняв капитана за 2 монеты, **Хельга** решает переместить со своего подворья в трюмы своего корабля грузы: быка, плуг и домочадца.



3. Перемещение корабля

Шаг за шагом ведите свой корабль по соединенным клеткам морской карты. Есть 2 типа морских клеток

открытое море  и прибрежная зона 

Переход к следующей морской клетке по соединительной линии считается 1 шагом.

Вы можете переместиться на несколько шагов (или остаться на месте, если вы уже находитесь на нужной морской клетке). Стоимость перемещения корабля зависит от капитана:

- Первый шаг вашего перемещения бесплатный. Это отмечено в левом нижнем углу вашей карточки капитана.
- Для оплаты любых дополнительных шагов вы должны будете вернуть в общий запас кубики влияния, изображенные в правом нижнем углу вашей карточки капитана.



Примечание: вы можете войти в любую морскую клетку и остановиться на ней, вне зависимости от того, сколько кораблей уже находится там. Всякий раз, когда, перемещаясь, ваш корабль входит в клетку **открытого моря** со значком часов, вы немедленно теряете 1 единицу времени на вашем счетчике срока жизни.

Когда вы входите в **прибрежную зону**, вы можете высадиться на этом острове. Если решили не высаживаться, продолжайте перемещение корабля. Если решили высадиться – ваше перемещение **немедленно заканчивается** (даже если вы переместились на 0 морских клеток). Ваш корабль остается в этой прибрежной зоне, и вы можете немедленно выполнить любое количество действий, предоставляемых островом:

• Продажа товаров / мешков пшеницы

Если на острове есть пиктограмма, изображающая товары и/или мешки пшеницы, вы можете вернуть в общий запас любые из указанных предметов, **имеющиеся в трюмах вашего корабля**. За каждый проданный предмет немедленно получите соответствующее количество очков известности.

• Сбор корзин какао / тюков чая / сундуков сокровищ

Если на острове есть стопка жетонов, возьмите **верхний** жетон (какао, чай или сундук) и поместите его **в пустой** трюм на вашем планшете корабля. Это бесплатно. Сундук кладется в трюм **оборотом вверх**, но после того, как он оказался в вашем трюме, вы можете тайком посмотреть, сколько вам досталось (3, 4 или 5 монет).

• Трудоустройство домочадца на маяк

Если на острове есть **незанятый** маяк, вы можете переместить туда своего домочадца **из трюма вашего корабля**. Первым делом заплатите стоимость обучения, указанную **рядом с маяком** (если в общий запас должна быть сдана телега, вы должны взять ее из трюма вашего корабля; кубики влияния отдаются, как обычно, с вашего подворья). Затем поместите своего домочадца на клетку маяка и **немедленно** получите соответствующие очки известности.

Пока ваш домочадец находится здесь, маяк **занят**, и **никто** другой не может пристроить сюда своего домочадца. Место на маяке снова освободится только в случае, если работающий на нем домочадец умрет (см. раздел «Смерть домочадца на морских просторах» на следующей странице).

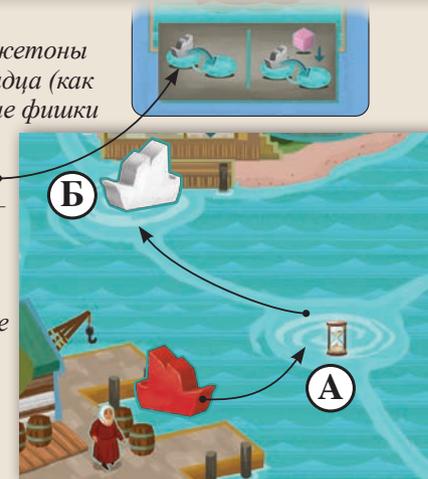
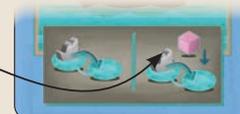
6) Продолжить морское путешествие в любой точке моря

Если вы собираетесь начать перемещение, находясь в любой точке открытого моря или в прибрежной зоне (и пока не намерены возвращаться в порт) придерживайтесь правил, описанных в разделе «3. Перемещение корабля».

Пример (продолжение):

Хельга, погрузив на планшет корабля жетоны быка и плуга, а также фигурку домочадца (как показано выше), **начинает перемещение фишки корабля.**

Первый шаг к пункту **(А)**, для нее **бесплатный**. Однако поскольку пункт **(А)** – это клетка открытого моря с символом часов, **Хельга теряет 1 единицу времени, входя туда**. Там она могла бы остановиться, но решает сделать еще шаг – к пункту **(Б)**. За этот шаг она должна сдать в общий запас **розовый кубик влияния.**



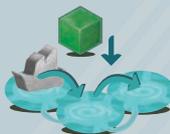
Значение символов на карточках капитанов:



За каждый возвращенный в запас **оранжевый и розовый кубик** вы можете дополнительно переместить корабль на 1 шаг.



За каждые возвращенные в запас **2 кубика** (одинакового или разного цвета) вы можете дополнительно переместить корабль на 1 шаг.

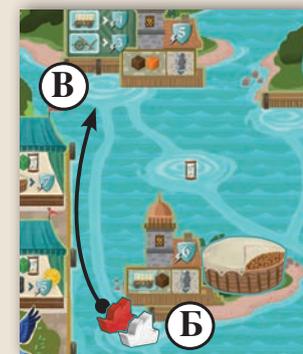


За каждый возвращенный в запас **зеленый кубик** вы можете дополнительно переместить корабль на расстояние до 2-х шагов.

Пример (продолжение):

если бы **Хельга** решила высадиться в прибрежной зоне пункта **(Б)**, ее перемещение прекратилось бы, и пришла пора предлагаемых островом действий. Однако у **Хельги** среди грузов нет телеги, поэтому она не может устроить своего домочадца здесь на маяк. И в трюме нет свободного места, а значит, невозможно взять на борт корзину с какао. Поэтому **Хельга** решает не высаживаться на остров, а переместиться еще на один шаг – в пункт **(В)**, вернув в запас еще 1 розовый кубик. На острове в пункте **(В)** она высаживается.

Первым делом **Хельга** продает из трюма товары за очки известности: плуг – за 3 и быка – за 4. Затем она размещает своего домочадца на клетку местного маяка (и платит за это, сдав в общий запас кубики влияния – 1 коричневый и 1 оранжевый); это немедленно приносит **Хельге** 5 очков известности. На этом ее ход заканчивается.



 → **Общий запас**

в) Вернуться в порт

Вместо продолжения своего морского путешествия, вы можете немедленно вернуться в порт. Просто верните фишку корабля обратно в порт и отдайте за это **1 единицу времени** (вне зависимости от того, как далеко вы заплыли). Разгрузите трюмы, переложив все грузы с планшета корабля на свое подворье. И напоследок **уберите карточку вашего капитана в коробку** (вернувшись из плавания капитаны выходят из игры).



Пояснения

- Выгружая на подворье сундук сокровищ, кладите его перед собой оборотом вверх. В любой момент в ходе игры вы можете перевернуть этот жетон, получить из общего запаса указанное на сундуке количество монет, и затем убрать жетон в коробку.
- Если место для стопки жетонов на острове опустело, с этого острова вы больше жетонов брать не можете.
- Вы **не можете** выбросить какой-либо из грузов за борт, даже если вам очень нужно свободное место в трюме.
- Пока ваш корабль находится в море, вы не можете при действиях в деревне пользоваться товарами и фишками, загруженными на планшет корабля. (Например, находящегося на корабле быка нельзя задействовать в жатве и невозможно продать на рынке. Корзины какао, тюки чая и сундуки сокровищ недоступны, пока корабль не вернется в порт.) При этом компоненты, погруженные на корабль, засчитываются при проверке требований карточки жизненной цели.
- Вы не можете воспользоваться действием «Семья» для возвращения домочадца с маяка или из трюма корабля на свое подворье.
- Количество капитанов ограничено. Если вы не можете нанять капитана (потому что доступные капитаны слишком дороги или карточки в колодах капитанов закончились), то вы не сможете выйти из порта в море.
- Если вы загрузили мешок пшеницы на планшет корабля, это тот исключительный случай, когда вы можете быть владельцем 6 мешков пшеницы (5 на подворье и 1 в трюме). Если вы вернетесь в порт с 1 мешком пшеницы на корабле, а на вашем подворье уже есть 5 мешков, вы должны будете сдать лишний мешок из трюма в общий запас.



Рынок

Базарный день начинается и проводится как обычно. Однако всякий раз, когда в ходе базарного дня наступает ваша очередь торговать, вы можете **либо** обслужить нужды обычного покупателя, **либо** продать 1 корзину какао или 1 тюк чая на новых прилавках (продавать можно лишь какао и чай, уже сгруженные на вашем подворье, а не те, что еще в трюме корабля).

Как обычно, первая сделка на рынке бесплатна для игрока, начавшего базарный день, а все последующие продажи стоят 1 зеленый кубик и 1 единицу времени. Продав корзину какао, немедленно получите 7 очков на шкале известности. Продав тюк чая, немедленно получите 5 очков и 1 монету из общего запаса. Все жетоны проданного какао и чая убираются в коробку (их количество ограничено). Два новых прилавка открыты всегда (поэтому в течение одного и того же базарного дня они могут обработать несколько продаж подряд).



Смерть домочадца на морских просторах

Когда ваш домочадец отходит в мир иной, находясь **на маяке ИЛИ в трюме путешествующего корабля**:

Проверьте, есть ли в деревенской летописи свободное место в категории «Путешественники» (зеленый раздел). Если есть, поместите туда домочадца, как обычно. Однако если в летописи места нет, мореплавателей хоронят **не на погосте**, а в пучине моря.

Поместите домочадца на **свободное** место среди **моряцких могил** на карте морских путешествий, и немедленно получите очки известности, указанные на этом месте (если они есть).

Окончание игры

Условием конца игры по-прежнему остается размещение домочадца на последнем свободном месте в летописи или на погосте. Однако теперь добавляется еще и третья возможность: окончание игры наступает, когда занято **последнее свободное место** среди **моряцких могил**. Все остальные правила идентичны правилам базовой игры. (Только во время финального подсчета очков пропустите подсчет за путешествия, поскольку любые очки, полученные на карте морских путешествий, всегда зачисляются сразу же по ходу игры.)



Подготовка к игре с «ТАВЕРНОЙ» и «ПОРТОМ»



Воспользуйтесь описанием подготовки к игре с дополнением «Тaverna» (на стр. 2 данного буклета), но с небольшими изменениями:

1. Прежде чем перетасовать **карточки односельчан**, уберите в коробку 4 карточки: Граф, Путешественник, Гонец, Таможенник.

Вместо них добавьте **4 карточки односельчан**, что трудятся в порту: Адмирал, Рулевой, Квартирмейстер, Картограф (*подробнее о свойствах этих карточек см. Приложение на стр. 4*).

12. Возьмите **4 памятки по подготовке к игре, отмеченные значками пивной кружки и якоря**. Выберите памятку, соответствующую количеству игроков, и положите ее рядом с полем.



Затем подготовьте компоненты дополнения «Порт», как описано на стр. 4 данного буклета.

Ход игры

Дополнительных правил нет. Все нюансы, связанные с дополнением «Тaverna», расписаны в правилах на стр. 3 данного буклета. Все игровые моменты, связанные с дополнением «Порт», см. в предыдущем разделе.

Окончание игры

Условия окончания игры остаются теми же, что описаны выше. Подсчет очков в конце игры осуществляется как обычно.



СВАДЬБА



И вот настало время проследовать на свадебную церемонию, где любой из ваших домочадцев может отправиться под венец, обретя свою судьбу в семье влиятельных односельчан. Этот прекрасный союз верных сердец продлится до тех пор, пока смерть или конец игры не разлучит их. Кому выпадет честь стать частью вашей семьи?

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «СВАДЬБА»

16 жетонов инструментов



(это не товары)

16 жетонов хлеба



2 сундука с приданым (для комбинирования с дополнением «Порт»)



2 розовых фигурки домочадцев



(3-я используется только в режиме соло-игры)

3 карточки односельчан (для комбинирования с дополнением «Таверна»)



1 двусторонний планшет Свадьбы



А) область церемонии
 Б) булочная
 В) деревенская лавка
 Г) домики новобрачных

1 карточка свадебной церемонии



(оборотная сторона для режима соло-игры)

5 жетонов покупателей (из дополнения «Свадьба»; со значком двух колес)



5 домочадцев (1 по красному, желтому, синему, белому, лиловому)



16 памяток по подготовке к игре с дополнением «Свадьба»



(4 карточки на каждую возможную комбинацию; это оборотные стороны карточек с розовой рамкой)



1 кубик (четырёхгранный)

1 кубик чумы



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Воспользуйтесь описанием подготовки в правилах базовой игры (стр. 3), но с небольшими изменениями в указанных ниже пунктах:

1. Выложив игровое поле, слева вверху рядом с ним разместите **двусторонний планшет Свадьбы**, **жетоны инструментов** и **хлеба**. (На обратной стороне планшета Свадьбы бонусы в области церемонии изменены. Выбор стороны для партии – на усмотрение игрока.) **2 розовые фигурки домочадцев** и **четырёхгранный кубик** размещаются там же.

3. Возьмите **дополнительного домочадца** вашего цвета с номером «1» и разместите его на своем подворье. (Таким образом, игру вы начинаете с пятью домочадцами номер «1».)

6. Добавьте **5 жетонов свадебных покупателей** к жетонам базовой игры. Затем подготовьте рынок как обычно.

7. Поскольку клетка действия «Свадьба» желтого цвета, и домочадцы с нее попадают в **деревенскую летопись** в категорию «Фермеры», для игры втроем в эту категорию добавляется 1 дополнительное место, а в партии для 4 и 5 игроков – 2 места.

12. Возьмите только **памятки по подготовке к игре** со значком **двух колес**. Выберите из них соответствующую количеству игроков, и разместите рядом с полем. Рядом положите карточку свадебной церемонии.



ХОД ИГРЫ



Игра идет по обычным правилам. Но появляются две новые клетки действия – «Контрабандист» и «Свадьба» – и чтобы получить доступ к одной из них, вы должны будете, как обычно, взять оттуда кубик (или выполнить действие «Колодец») и следовать правилам.



ХОД РАУНДА



Клетки действий «Контрабандист» и «Свадьба» в начале каждого раунда в числе прочих заполняются кубиками влияния и чумы, как указано в соответствующей памятке по подготовке к игре. Не забудьте добавить в зеленый мешочек **дополнительный кубик чумы**, чтобы в целом их стало 7 (как указано в памятке по подготовке).

Внимание: только в **1-м раунде** на клетку действия «Семья» **НЕ КЛАДУТСЯ кубики**. (Начиная со 2 раунда туда по умолчанию выкладывается столько кубиков, сколько указано в памятке.)

Примечание: замещающее действие «Колодца» можно использовать для выполнения действия «Семья» (по обычным правилам) даже в 1 раунде.



КОНТРАБАНДИСТ

Есть 3 варианта использования этой клетки действия (без размещения домочадца):

а) Заплатив 1 зеленый кубик влияния и 2 единицы времени, продать контрабандисту **любое количество** инструментов **или** хлеба (жетоны которых вы возвращаете в общий запас) – за **каждый проданный жетон** вы немедленно получаете 2 очка известности.

ИЛИ

б) Обслужить покупателя, томящегося **в очереди** (на одном из 5 мест с коричневой рамкой). В таком случае вы возвращаете в общий запас требуемые товары и/или мешки пшеницы, берете из очереди соответствующий жетон покупателя и кладете его лицевой стороной вниз рядом со своим подворьем. Помимо сдачи необходимого количества товаров или пшеницы, вы должны будете **заплатить 1 кубик влияния любого цвета (на ваш выбор)**.

После этого покупатель в очереди сдвигается вперед, не меняя порядка, и на освободившееся последнее место **немедленно** выкладывается лицевой стороной вниз 1 новый жетон покупателя, вытянутый из стопки рядом с полем.

ИЛИ

в) Заплатив 1 единицу времени, взять из общего запаса 2 кубика влияния **разных цветов**.

Пример: на клетке действия «Контрабандист» лежат 2 кубика – 1 зеленый и 1 черный. В свой ход **Хельга** забирает с клетки зеленый кубик, затем отмечает на своем счетчике срока жизни, что заплатила 1 ед. времени, и берет из общего запаса 2 кубика разных цветов.



Затем **Изоolda**, желая также воспользоваться действием «Контрабандиста», забирает с этой клетки и возвращает в запас черный кубик чумы (теряя 2 ед. времени), а после продает контрабандисту 3 инструмента (заплатив за это 2 ед. времени и 1 зеленый кубик). За каждый инструмент она получит по 2 очка. Потеряны 4 ед. времени, зато тут же получены 6 очков известности.



СВАДЬБА

Это действие позволит вам отправить своего домочадца в область церемонии.

Внимание: у каждого игрока в области церемонии не может быть более одного домочадца **его цвета**. (Может, однако, случиться, что домочадец, находившийся здесь, умрет, и в таком случае тот же самый игрок в том же самом раунде может повторно разместить здесь домочадца).

Если в области церемонии **еще нет** вашего домочадца, вы можете взять одного из находящихся на вашем подворье, и разместить его на **любой из доступных ступеней церемонии** (от 1-й до 6-й). Ступень доступна, если на ней ещё нет домочадцев. За это вы должны будете заплатить 2 единицы времени и 1 кубик влияния любого цвета (на ваш выбор).

Вы **немедленно** получаете бонус, указанный на выбранной ступени.

Большинство из этих бонусов вам уже знакомы, и в пояснениях не нуждаются. Обратите внимание, что на 3-й ступени вам придется сделать **выбор**, поскольку вы получите только один из двух изображенных там кубиков влияния. Кроме того, на 2-й или 4-й ступени (в зависимости от стороны планшета, выбранной вами) вы можете **обменять** 1 любой свой кубик влияния на 1 или 2 любых кубика из общего запаса.

Примечание: если один из **ваших** домочадцев **уже** находится в области церемонии, а вы берете кубик с клетки действия «Свадьба», то вы не можете совершить это действие.

Домочадцы, находящиеся в области свадебной церемонии, могут жениться во время **свадебной церемонии**. Она проводится **в конце каждого раунда сразу после церковной службы**, но только не после финальной церковной службы (т.е., если сработало условие окончания игры, на последнем ходу свадебные церемонии уже не проводятся).

Пример: **Хельга** берет с клетки действия «Свадьба» коричневый кубик и кладет его на свое подворье; затем она перемещает одного из своих домочадцев с подворья на 6-ю ступень области церемонии. За это **Хельга** платит 2 ед. времени и 1 коричневый кубик, который только что взяла. В качестве бонуса 6-й ступени **Хельга** получает 3 мешка пшеницы. Далее кто-то из ее домочадцев с номером «1» должен умереть, т.к. фишка времени, продвигаясь на 2 деления вперед, прошла через перо. **Хельга** решает, что умрет тот, кого она только что выставила в область церемонии – и перемещает усопшего в деревенскую летопись, в желтую зону «Фермеров» (позднее, делая ход в этом же раунде, **Хельга** может снова выставить своего домочадца в область церемонии).





СВАДЕБНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ (в конце раунда, после церковной службы)



Каждая свадебная церемония состоит из 3 последовательных шагов:

1. Бросок четырехгранного кубика и выставление розовой фигурки домочадца.
2. Венчание и перемещение домочадцев.
3. Получение наград.

1. Бросьте четырехгранный кубик и выставьте **розовую фигурку домочадца** (из общего запаса) на ступень в области брачной церемонии, согласно выпавшему результату. Если **ступень уже занята**, розовая фигурка **не** выставляется (и кубик повторно не бросается).

Примечание: если в результате броска кубика необходимо выставить розовую фигурку, но в запасе их не осталось – возьмите таковую из **домиков новобрачных** и поместите ее на ступень в области церемонии (если таких фигурок в домиках две, берите ту, что находилась там дольше).

Двое домочадцев, которые теперь находятся на **двух высших ступенях** в области церемонии (1-я – высшая, а 6-я – низшая), считаются женатыми (это означает, что они теперь будут передвигаться вместе, пока либо кто-то из них не умрет, либо не будет возвращен на свое подворье через действие «Семья»). В дальнейшем решение отправиться ли **в булочную** (здание в верхней части планшета, под вывеской с хлебом) или **в деревенскую лавку** (здание в нижней части планшета, под вывеской с молотом), будет принимать игрок, чей домочадец занимает **ступень с более высокую ступень**.



В партии на 4 или 5 игроков домочадцы, занимающие **3-ю и 4-ю высшие ступени** в области брачной церемонии, также состоят в браке между собой. Окончательное решение при выборе между булочной и лавкой принимает игрок, чей домочадец находится на 3-й ступени.

2. Затем **давние пары** (т.е., домочадцы двух игроков, поженившиеся на предыдущей церемонии) перемещаются **из булочной или лавки в домики новобрачных** (в правую часть планшета). А **молодожены** (т.е. поженившиеся во время текущей церемонии) перемещаются **из области церемонии** (из левой части планшета) в булочную или лавку – по выбору игрока с более высокой ступени. И напоследок все домочадцы, **оставшиеся без партнера** (неженатые или вдовы и вдовцы) возвращаются на свои подворья.

Игроки, чьи домочадцы были **возвращены** на подворье из области церемонии (т.е., неженатые), **могут немедленно** заплатить 1 кубик влияния любого цвета на свой выбор и получить за это 1 хлеб или 1 инструмент.

Это автоматическое перемещение домочадцев (с партнерами или без) происходит **только во время свадебной церемонии**. При выполнении действия «Семья» кто-то из ваших домочадцев может быть возвращен с планшета свадьбы на ваше подворье обычным образом (но в этом случае он не получит хлеб или инструменты, уходя из области брачной церемонии).

Если главным **при выборе между булочной и лавкой** оказывается **розовый домочадец** (как находящийся на более высокой ступени), для определения перемещения молодоженов, единоразово бросается четырехгранный кубик (два цвета этого кубика назначаются булочной и лавкой соответственно).

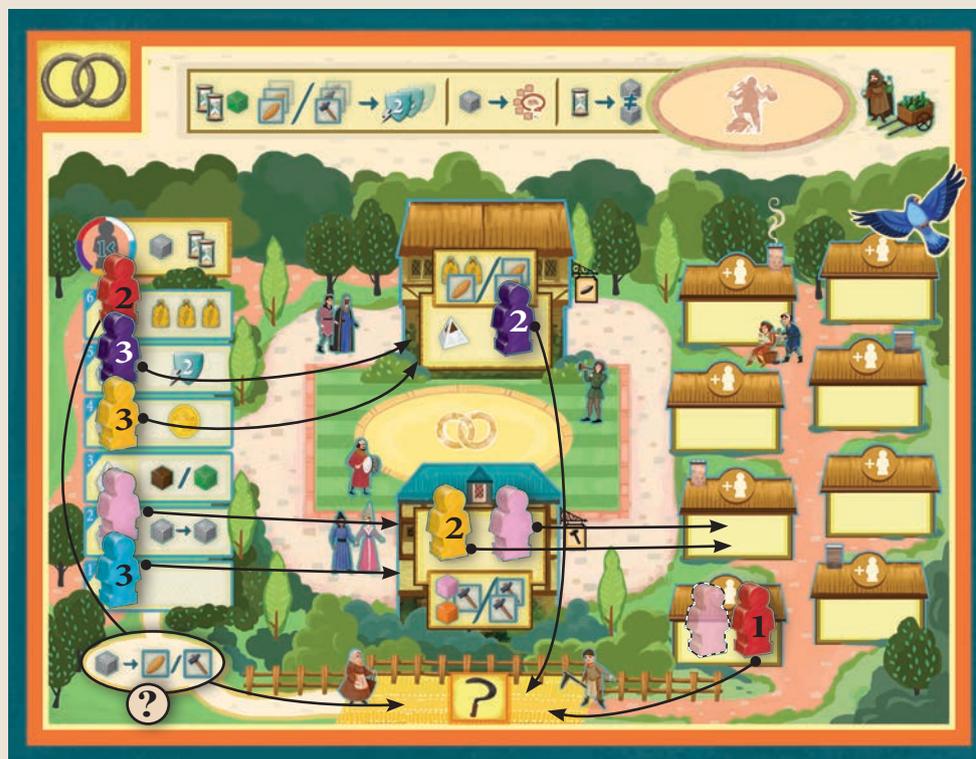
Места в булочной и лавке **не ограничены** (т.е., при игре вчетвером или впятером в одном из магазинчиков могут оказаться одновременно две пары).

Пример:

в третьем раунде **Рюрик, Изольда, Велимир и Хельга** разместили по 1 своему домочадицу в области брачной церемонии. После того, как завершилась церковная служба, был брошен четырехгранный кубик. Выпал цвет 2-й ступени – она не занята, поэтому туда должна быть выставлена розовая фигурка домочадца. В запасе такой не осталось, поэтому розовую фигурку берут из домика новобрачных и, после выставления на 2-ю ступень, женят с домочадцем **Рюрика**. Также женатыми считаются домочадцы **Изольды и Велимира** (поскольку в игре вчетвером проводится две свадебные церемонии, если есть такая возможность).

Домочадец **Велимира** из булочной (где он находится в одиночестве, поскольку в ходе предыдущего раунда умерла его супруга из семьи другого игрока), так же, как и домочадцы **Хельга** из области церемонии и из домика новобрачных, перемещаются обратно на соответствующие подворья игроков. В этот момент у **Хельги** появляется возможность заплатить 1 кубик влияния любого цвета на свой выбор, и немедленно получить за это 1 хлеб **ИЛИ** 1 инструмент (это утешительный бонус за возвращение домой с брачной церемонии неженатым).

Две новые пары теперь перемещаются либо в булочную, либо в лавку (решения принимают **Рюрик и Изольда**). На следующем шаге **Изольда и Велимир** в булочной получают по 1 хлебу и 2 мешка пшеницы **ИЛИ** по 2 хлеба (на выбор). А **Рюрик** в лавке получит 1 инструмент и 2 кубика влияния (оранжевый и розовый) **ИЛИ** 2 инструмента.



3. Теперь игроки получают награду за каждого домочадца – в зависимости от того, где они находятся.

У пар в домиках новобрачных рождаются близняшки:

- **Каждый домочадец в паре** получает из общего запаса 1 фигурку домочадца своего цвета – каждый игрок размещает новорожденного на своем подворье (как обычно, из запаса берется домочадец с наименьшим доступным номером).

Примечание: эта награда не позволяет игроку вернуть домочадца с поля на подворье (как в случае с действием «Семья»).

Пары, находящиеся в булочной и в лавке, получают соответствующие награды:

- **В булочной каждый домочадец** игрока получает (на выбор) 2 мешка пшеницы и 1 хлеб ИЛИ 2 хлеба.
- **В лавке каждый домочадец** игрока получает (на выбор) 2 кубика влияния и 1 инструмент ИЛИ 2 инструмента.

Затем начинается новый раунд.



ХЛЕБ И ИНСТРУМЕНТЫ

Хлеб очень пригодится во второй фазе церковной службы – при продвижении одного или нескольких ваших домочадцев по ступеням церковной иерархии. Вместо того чтобы отдавать за продвижение несколько мешков пшеницы, можно отдать 1 хлеб (т.е., за переход на новую ступень можно заплатить разными способами).

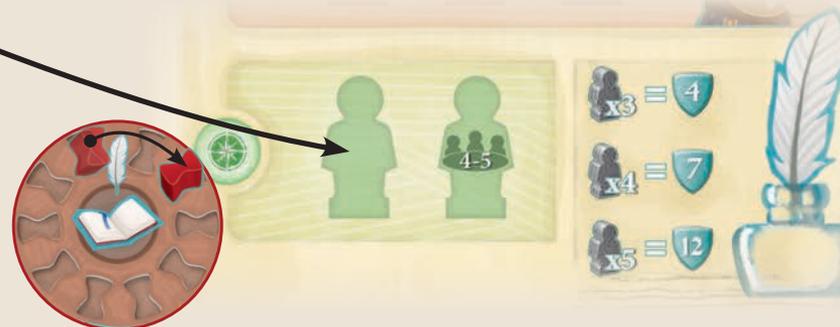
ИЛИ вы можете в любой момент использовать хлеб для увеличения номера одного из ваших живых домочадцев **ровно на 1**. Для этого подложите жетон хлеба под фигурку выбранного домочадца. С этого момента он будет считаться следующим поколением (т.е., его номер будет на единицу больше).

Внимание: под каждого домочадца можно подложить только один жетон хлеба **один раз** за игру! Допускается это только по отношению к домочадцам, что на виду (т.е., не в черном мешочке) и крепко стоят на ногах на игровом поле или на подворье – т.е., еще не умерли. (Когда домочадец с хлебом умирает, верните его жетон хлеба в общий запас.)



Пример:

фишка времени Хельги прошла через перо на счетчике срока жизни, и один из ее домочадцев должен умереть. У нее на поле два домочадца с номером «1», три – с номером «2» и один с номером «3». *Хельги* использует два ранее полученных жетона хлеба, подкладывая их под двух домочадцев с номером «1». Теперь, когда у этих двоих стал номер «2», из своих пятерых равных домочадцев с номером «2» *Хельги* выбирает того, кто на карте путешествий находился в соседнем городе севернее деревни – и отправляет его в деревенскую летопись на отведенное путешественникам место.



Инструмент можно использовать во время действия «Квартал ремесленников», чтобы при производстве получить **удвоенное количество товара** (например, в пивоварне за 1 инструмент вы сварите сразу 4 пива). Или можно, заплатив 2 мешка пшеницы и 2 единицы времени, получить на мельнице 4 монеты.

Использованный для этого 1 инструмент возвращается в общий запас.

За **одно действие** в одной мастерской можно использовать **только 1 инструмент!**

При производстве с помощью инструмента удвоенного количества товаров (в мастерской) или дополнительных 2 монет (на мельнице) **не нужно тратить** дополнительные кубики влияния, мешки пшеницы или единицы времени.

Примечание: хлеб и инструменты не считаются товарами, поэтому, например, их нельзя выбрать в качестве бонуса привилегии на 3-й ступени деревенского совета. И нельзя за 1 инструмент удвоить получаемые бонусы этой ступени.

Пример:

Изольда хочет выполнить действие в конюшнях. Она берет 1 кубик влияния с клетки действия «Квартал ремесленников» и перемещает одного домочадца со своего подворья во двор конюшен. За это она платит 6 единиц времени (3 за обучение домочадца и ещё 3 – за разведение скота), а также отдает 1 инструмент, чтобы получить не одно, а 2 животных. *Изольде* нужно только решить, получит она из общего запаса 2 коней ИЛИ 2 быков (брать одновременно 1 быка и 1 коня нельзя; помните, что, потратив инструмент, игрок немедленно получает удвоенное количество одного и того же товара).



Смерть домочадца на свадьбе

Если домочадец отходит в мир иной с одной из областей на планшете свадьбы, он перемещается в деревенскую летопись – на свободное место в желтой категории, если таковое имеется (там не обязан быть значок двух колец). Если все желтые места уже заняты, домочадец, как обычно, отправляется на погост.

Примечание: если умерший домочадец состоял в браке с розовой фигуркой, та немедленно возвращается в общий запас.

«Свадьба» в сочетании с «Таверной» и/или «Портом»

Это новое дополнение может быть скомбинировано с любым из других дополнений. Воспользуйтесь этим буклетом для подготовки к игре с Таверной и/или Портом, учитывая следующее:

- Если вы играете с дополнением «Таверна», добавьте к базовым 30 карточкам односельчан **3 карточки односельчан, занятых на свадьбе**; перетасуйте колоду и разделите ее на 3 стопки по 11 карточек – эти стопки выложите лицевой стороной вверх на планшет Таверны.
- Если вы играете с дополнением «Порт», добавьте **2 сундука с приданым** к исходным 6 сундукам сокровищ, переверните все сундуки лицевой стороной вниз, перетасуйте и сложите в стопку (также лицевой стороной вниз), на Острове сокровищ, что находится на карте морских путешествий.
- В обоих случаях выбирайте **памятку по подготовке к игре**, отмеченную значками выбранных дополнений и соответствующую количеству игроков.

Ход игры

Дополнительных правил нет. Играйте с учетом правил используемых дополнений.

Окончание игры

Сигналом к окончанию игры становятся условия, описанные в правилах к дополнению «Порт». Финальный подсчет очков проводится как обычно.

