

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕЛИ

Это небольшое дополнение содержит 19 карточек жизненных целей (9 серебряных и 10 золотых). Вы можете использовать эти карточки как с базовой игрой, так и в сочетании с различными комбинациями базовой игры и дополнений.

Подготовка к игре

Выполните подготовку к игре по базовым правилам игры (с дополнениями или без них). После завершения подготовки, но до заполнения клеток действий кубиками возьмите карточки жизненных целей и разделите на две колоды – **серебряную** и **золотую** (соответственно, с серебряными и золотыми узорами на обороте).

В зависимости от того, играете ли вы только в базовую игру, или с дополнениями, уберите некоторые карточки целей обратно в коробку. Если на карточке в верхнем правом углу нет никаких значков, эта карточка может использоваться в любой комбинации компонентов. Если на карточке есть значок, это значит, что карточка используется только в соответствующих комбинациях.

После удаления неподходящих карточек, перетасуйте каждую колоду целей по отдельности. Выдайте каждому игроку лицевой стороной вниз 2 случайно выбранные карточки – **1 золотую цель** и **1 серебряную цель**. Уберите все оставшиеся карточки целей обратно в коробку. Каждый игрок в любой момент может посмотреть свои 2 карточки целей, но должен держать их в секрете от других игроков.

Ход игры

Карточки жизненных целей никак не меняют обычные правила игры, но добавляют новые способы набора очков известности (вы вовсе не обязаны полностью выполнять ваши цели). Каждая жизненная цель имеет определенные требования. В **любой момент** игры (даже в самом ее конце), если ваши достижения соответствуют **всем** требованиям цели (или превосходят их), вы можете открыть свою карточку и немедленно получить то количество очков известности, что на ней указано. Затем карточка убирается в коробку (новую вы уже не получаете).

Примечание: чтобы получить очки известности, указанные на карточке жизненной цели, вам нужно **соответствовать** ее требованиям (или **превосходить** их). Ничего из этого сбрасывать не нужно, кроме самой карточки цели.

Конец игры

Конец игры и финальный подсчет очков проводятся как обычно. Если вам не удалось выполнить одну из целей (или даже обе), никаких штрафов за это не последует.

Серебряные цели

Аристократ



Пристав



Пивовар



Возничий



Первооткрыватель



**не обязательно в этом порядке*

Земледелец



Разнорабочий



Рыцарь



Летописец



Золотые цели

Аколит



Хотя бы 1 ваш домочадец с номером «4» должен быть на ступенях церкви.

Сваха



Ваши домочадцы должны находиться в **трех разных областях планшета свадьбы**: 1 на свадебной поляне, 1 в доме новобрачных, 1 в булочной ИЛИ в лавке. **И еще** 1 домочадец должен быть на вашем подворье.

Историограф



Ваши домочадцы должны находиться как минимум в **четырёх разных категориях** деревенской летописи (всего их 5). (Домочадец, попавший туда с помощью барда, не засчитывается.)

Хозяйка таверны



У вас **в руке** должно быть как минимум 4 карточки односельчан (они должны быть еще несыгранными).

Смотритель маяка



У вас должны быть домочадцы как минимум на 2 маяках.

Купец



Обслужите как минимум 6 покупателей.

Мастеровой



У вас должно быть в общей сложности не меньше 4 домочадцев в **мастерских** и/или в **категории «Ремесленники»** в деревенской летописи.

Святой



В церкви должны находиться как минимум 3 ваших домочадца: по 1 на **каждой** из трех крайних слева ступеней.

Секретарь Совета



Как минимум 1 ваш домочадец должен находиться на **4-й ступени Совета**, **И** у вас должен быть жетон перстня (жетон первого игрока следующего раунда).

Бродячий торговец



Как минимум 1 ваш домочадец должен находиться в городе в верхнем правом углу карты путешествий. **И** вы сами должны обслужить не менее 2 покупателей.

КАРТОЧКИ ОДНОСЕЛЬЧАН



Нижеуказанные карточки сохраняйте до конца игры. Разыграйте их во время финального подсчета очков.



Художник

В финальном подсчете очков в деревенской летописи: считая ваших домочадцев, обратитесь к **таблице очков на этой карточке**, а не к таблице на самой летописи.



Граф

На карте путешествий: если среди городов, помеченных вашей круглой фишкой, есть замки с **алыми флагами** – **каждый такой город** принесет вам дополнительно 2 очка. (Есть только 3 таких замка: два из них дают бонус по 1 монете, а один находится в верхнем правом углу карты.) Таким образом, за эту карточку вы можете получить максимум 6 очков.)



Воришка

Разыграйте эту карточку **после** того как был проведен финальный подсчет очков и **после** того как были разыграны все остальные карточки. Если вы последний игрок на шкале известности (т.е., нет игроков, у которых меньше очков, чем у вас), вы получаете дополнительно 6 очков. Если у кого-то из игроков столько же очков, сколько у вас, или меньше – вы получаете только 3 очка.



Глава гильдии

Вы получаете дополнительные очки за оставшиеся на вашем подворье **оранжевые** кубики влияния: 1 кубик = 2 очка, 2 кубика = 4 очка, 3 кубика = 6 очков. Если у вас осталось больше 3-х оранжевых кубиков, вы ничего не получаете. В этом случае использовать монеты в качестве замены кубиков нельзя!



Эконом

За каждый **вид** товара (изображенный на карточке), оставшийся на вашем подворье, вы получите по 2 очка дополнительно. Таким образом, за эту карточку вы можете получить максимум 12 очков (т.к. на ней изображено 6 видов товаров).



Мэр

Вы получаете дополнительные очки за оставшиеся на вашем подворье **зеленые** кубики влияния: 1 кубик = 2 очка, 2 кубика = 4 очка, 3 кубика = 6 очков. Если у вас осталось больше 3-х зеленых кубиков, вы не получаете ничего. В этом случае использовать монеты в качестве замены кубиков нельзя!



Лекарь

Вы получаете 1 дополнительное очко за каждого вашего **живого** домочадца – т.е., за каждого, кто находится либо на вашем подворье, либо в черном мешочке, либо в любой области поля или на планшетах дополнений (находящиеся в деревенской летописи, на погосте или в моряцкой могиле, разумеется, не считаются).



Монахиня

Вы получаете дополнительные очки за оставшиеся на вашем подворье **коричневые** кубики влияния: 1 кубик = 2 очка, 2 кубика = 4 очка, 3 кубика = 6 очков. Если у вас осталось больше 3-х коричневых кубиков, вы ничего не получаете. В этом случае использовать монеты в качестве замены кубиков нельзя!



Крестьянка

Вы дополнительно получите по 1 очку за каждый мешок пшеницы на вашем подворье. (Таким образом за эту карточку вы можете получить максимум 5 очков.)



Ученый

Вы получаете дополнительные очки за оставшиеся на вашем подворье **розовые** кубики влияния: 1 кубик = 2 очка, 2 кубика = 4 очка, 3 кубика = 6 очков. Если у вас осталось больше 3-х розовых кубиков, вы ничего не получаете. В этом случае использовать монеты в качестве замены кубиков нельзя!



Путешественник

В финальном подсчете очков в при учете количества городов, посещенных вашими домочадцами (т.е. отмеченных вашими фишками), обратитесь к таблице очков на этой карточке, а не к таблице на игровом поле.



Нижеуказанные карточки вы можете разыграть в любой момент вашего хода, в разгар базарного дня или в ходе церковной службы.



Аббат

Для розыгрыша этой карточки **необходимо**, чтобы на ступенях церкви находился хотя бы 1 ваш домочадец. Немедленно переместите одного из ваших домочадцев на крайнюю правую ступень иерархии. (Вы не платите за это ни пшеницей, ни хлебом.)



Кузнец

Немедленно возьмите 2 жетона плуга из общего запаса и выложите их на своем подворье.



Скотовод

Немедленно возьмите из общего запаса 1 жетон коня ИЛИ 1 жетон быка и выложите его на своем подворье.



Советник

Для розыгрыша этой карточки **необходимо**, чтобы на ступенях Совета находился хотя бы 1 ваш домочадец. Немедленно получите 2 привилегии в соответствии со ступенью Совета, на которой находится один из ваших домочадцев. Это означает, что вы можете выбирать привилегию его нынешней ступени или предыдущей. Вы можете выбрать две разные привилегии, или одну и ту же привилегию дважды. Если жетон с перстнем (жетон первого игрока в следующем раунде) уже кем-то взят, эту привилегию вы получить не сможете.

Пример: домочадец Рюрика находится на 3-й ступени Совета. Рюрик разыгрывает карточку Советника и, в знак своих привилегий, берет себе 1 жетон коня и 1 жетон пива.



Батрак

Немедленно получите 2 очка на шкале известности. А еще заполните все пустые места в амбаре на вашем подворье мешками пшеницы из общего запаса (также карточка может быть разыграна в промежутке между передвижением по ступеням церковной иерархии). Как обычно, количество мешков пшеницы на вашем подворье может быть не больше 5.



Травница (нельзя разыграть во время базарного дня)

Немедленно получите 2 очка на шкале известности. Вы можете также переместить фишку времени на **своем** счетчике срока жизни (вне оплаты временем) в любом направлении – вперед, на деление слева от пера, ИЛИ назад, на деление справа от пера (тем самым приблизив или отдалив ближайшую смерть домочадца).



Блудный сын

Немедленно получите 3 очка на шкале известности. Вы можете также выполнить 1 действие «Семья» (выставить нового домочадца из запаса на свое подворье, либо вернуть одного из ныне живущих домочадцев с поля на подворье) – это действие считается **добавочным** и не является частью вашего обычного хода.



Гонец

Немедленно разместите одну из ваших круглых фишек на карту путешествий, на город, на котором еще нет фишки **вашего цвета**. Получите награду этого города. (Домочадца сюда перемещать не нужно.)



Знатная дама

Немедленно получите 2 очка на шкале известности. После этого выберите одну из трех **колод** односельчан и возьмите из нее 1 карточку по своему выбору, **оплатив** ее стоимость. Затем, не меняя порядок карточек, верните колоду на место, а выбранную карточку возьмите себе в руку (или сразу же разыграйте).



Писарь

Немедленно возьмите из общего запаса 2 жетона свитка и выложите их на своем подворье.



Тележник

Немедленно возьмите из общего запаса 1 жетон телеги и выложите его на своем подворье.

Нижеуказанные карточки вы можете разыграть во время определенных действий или в определенных ситуациях.



Бард

Разыграйте эту карточку, когда один из ваших домочадцев уходит в мир иной. Добавьте этого домочадца в деревенскую летопись вне зависимости от того, где он умер. Этот домочадец **не займет** свободное место ни в какой из категорий – он просто окажется в летописи вдобавок к остальным.



Зазывала

Разыграйте эту карточку **в начале** базарного дня. В этот базарный день вы сможете обслужить до 5 покупателей, находящихся не только рядом с прилавками, но и ожидающих в очереди. Все прочие правила торговли остаются неизменны.



Жонглер

Разыграйте эту карточку сразу же **после** того как выполнили обычное действие в свой ход. Немедленно получите 2 очка на шкале известности и выполните 1 **дополнительное** действие (взяв кубик с клетки действия или отдав 3 кубика одинакового цвета). Если ваша фишка времени во время обычного действия прошла через перо, ваш домочадец умирает до того, как вы приступите к **дополнительному** действию.



Мельник

Разыграйте эту карточку, когда в качестве действия в квартале ремесленников выбрали получить монеты на мельнице. **Только в этот раз**, сдав в общий запас 2 мешка пшеницы и потратив 2 ед. времени, вы получите не 2, а целых 5 монет.



Старик

Разыграйте эту карточку, **когда** в свой ход должны **выбрать** действие. Немедленно получите 3 очка на шкале известности и выполните любое действие по своему выбору, **не забирая** кубики с клетки действия и не отдавая 3 кубика одинакового цвета.



Священник

Разыграйте эту карточку **в начале** церковной службы. В ходе **этой** службы никто из игроков не может оплатить вытягивание своего домочадца из черного мешочка. Вместо этого **вы** выбираете, какие 4 фигурки (домочадцев и/или монахов) будут извлечены из мешочка.



Старьевщица

Разыграйте эту карточку **в конце** базарного дня **перед тем** как все опустевшие места у прилавков заполнятся покупателями из очереди. Вы можете бесплатно взять 1 жетон покупателя из оставшихся у прилавков и выложить перед собой лицевой стороной вниз. (Эту карточку нельзя комбинировать с **Зазывалой**.)



Таможенник

Разыграйте эту карточку во время выполнения действия «Путешествие». Вы, как обычно, переместите вашего домочадца в соседний город, но стоимость этого путешествия (2 или 3 кубика влияния, 2 единицы времени и 1 телега) оплачивать не нужно.



Карточки односельчан, трудящихся в порту, отмечены значком якоря в верхнем правом углу. Эти карточки разыгрываются при выполнении определенных действий или в определенных ситуациях.



Адмирал

При **найме** капитана на свой корабль, вы можете **вместо** этого разыграть эту карточку и выложить ее лицевой стороной вверх на планшет своего корабля. Карточка адмирала используется как обычная карточка капитана. (В этом случае передвиньте фишку вашего корабля на +1 шаг за кубик влияния любого цвета, возвращенный вами в общий запас.) Сбросьте карточку адмирала, когда корабль вернется в порт.



Картограф

Во время действия «Путешествие», **вместо** того, чтобы для перемещения корабля задействовать капитана, вы можете разыграть эту карточку и немедленно поместить свой корабль на клетку **любой прибрежной зоны** (это не потребует оплаты ни временем, ни кубиками влияния). Однако активация картографа разово заменяет обычную стоимость перемещения корабля. Вам по-прежнему необходим **наём капитана**, чтобы отправиться дальше. На острове, к которому вы причалили, выполните любые возможные действия по обычным правилам. Затем сбросьте карточку картографа.



Рулевой

При **найме капитана** на свой корабль вы можете разыграть эту карточку, выложив ее лицевой стороной вверх рядом со своим капитаном. Теперь, перемещая свой корабль, вы можете переместиться дополнительно и бесплатно еще на 1 шаг (т.е. вы можете переместиться максимум на 2 шага бесплатно, прежде чем понадобится платить за дальнейшие шаги). Когда ваш корабль вернется в порт, сбросьте карточку рулевого вместе с карточкой капитана.



Квартирмейстер

Разыграйте эту карточку в момент, когда **грузите** что-либо на свой корабль в порту или на острове. **На этот раз** вы сможете погрузить 2 компонента **одного** вида (каждому компоненту по-прежнему нужен отдельный трюм). Это также значит, что, разыграв эту карточку при получении жетона на острове, вы можете немедленно бесплатно погрузить на свой корабль **сразу 2 верхних жетона** из стопки острова. После этого сбросьте карточку квартирмейстера.



Карточки односельчан, имеющих отношение к свадьбе, отмечены значком двух колец в верхнем правом углу. Такие карточки вы можете разыграть в любой момент вашего хода во время церковной службы или базарного дня.



Кухина

Вы можете выполнить 1 действие свадьбы: немедленно переместите одного из домочадцев с вашего подворья на свободный ряд в области церемонии. (За это выставление вы не платите.) Кроме того, только в этот раз не срабатывает ограничение «иметь не больше 1 домочадца». Это действие считается **добавочным** и не является частью вашего обычного хода.



Торговка рыбой

Немедленно возьмите 1 кубик влияния любого цвета, 1 мешок пшеницы и 1 жетон инструмента ИЛИ 1 жетон хлеба из общего запаса и выложите все это на своем подворье.



Мастер на все руки

Немедленно получите 1 очко на шкале известности. Затем 4 раза бросьте четырехгранный кубик. За каждый выпавший результат возьмите из общего запаса кубик влияния соответствующего цвета.



ПРОМО-ЖЕТОНЫ



Вы можете добавить эти жетоны к прочим жетонам покупателей.



Этот жетон покупателя вы можете получить бесплатно (не считая обычного налога в 1 зеленый кубик влияния и 1 ед. времени).



Проявите человеколюбие! Нищий – такой же добропорядочный покупатель, и вы можете получить его жетон, вернув в общий запас 2 монеты.



Чтобы обслужить этого покупателя, у вас должен быть жетон с перстнем (жетона первого игрока следующего раунда), и вам необходимо вернуть его обратно на крышу Совета.



Испытайте свой невероятный дар убеждения на этом покупателе, вернув в общий запас 2 зеленых кубика влияния.



В конце игры вы получите по 1 очку известности за каждые 2 жетона покупателей, которые у вас есть (включая этот).



Эти 3 покупателя обслуживаются как обычно.

Эти жетоны используются только с дополнением «Тaverna»!



В конце игры вы получите дополнительно по 1 очку известности за каждую вашу карточку односельчанина со значком **пустой чернильницы**.



Эти 2 покупателя обслуживаются как обычно.

Эти жетоны используются только с дополнением «Порт»!



Продайте этому покупателю сундук сокровищ, который вы доставили на подворье, но еще не вскрыли, превратив в монеты (или инструменты).



Вы можете добавить этот жетон сундука к другим сундукам с сокровищами.