



VISCOUNTS OF THE WEST KINGDOM

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAPHIC DESIGN & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

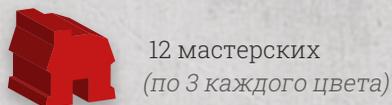
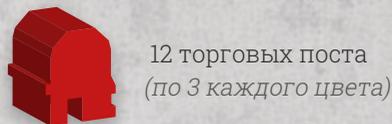
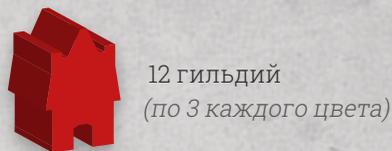
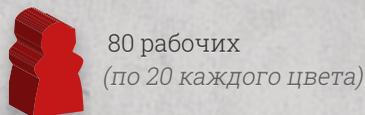
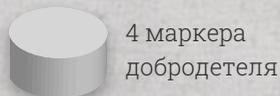
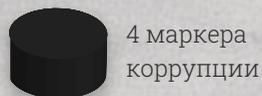
COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

Действие игры происходит примерно в 980 году нашей эры на закате правления короля. Пожертвовав процветанием ради мира, некогда сильный король начал предлагать врагам золото и землю, чтобы откупиться от военной угрозы. Но такой хрупкий мир не может продолжаться вечно, а в это время люди, живущие в бедности, начинают терять веру в своего правителя и его способность стоять во главе государства. Растущее стремление к независимости от короны встает угрозой не только в глазах самого короля, но и его ближайшего окружения. Выступая в качестве виконтов, игроки должны проявить всю свою решительность и мудрость, чтобы, сохраняя лояльность текущей власти, завоевать благосклонность людей на случай ее неожиданной смены.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игроков – заработать наибольшее количество победных очков. Очки набираются за счёт строительства зданий, написания манускриптов, проведения работ в замке и приобретения новых земель. Игроки начинают партию с небольшой группой горожан, постепенно расширяя ее жителями с наиболее подходящими под текущие задачи способностями. Каждый ход игроки будут путешествовать по королевству, стараясь усилить своё влияние в различных сферах жизни общества. Игра заканчивается, когда Королевство достигает бедности либо процветания, а может и того, и другого одновременно!

СОСТАВ ИГРЫ



СОСТАВ ИГРЫ

72 ресурса 3-х типов:



24 чернильницы



24 золота



24 камня



35 манускриптов

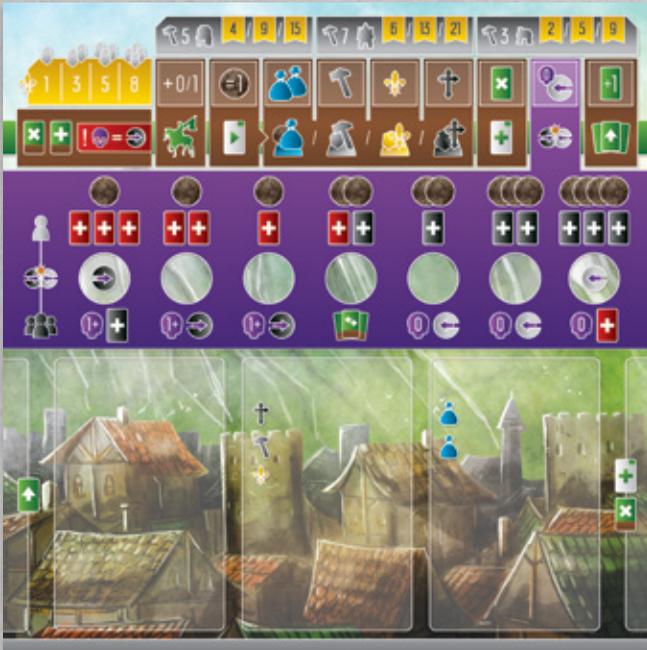
1 замок

При первой игре выньте и разместите необходимые детали внутри замка, как указано в изображении.



1 маркер
первого
игрока

4 планшета игроков



5 сегментов игрового поля

СОСТАВ ИГРЫ



68 карт обычных горожан
(Черный заголовок)



10 карт особых горожан
(Коричневый заголовок)



32 стартовые карты горожан
(Заголовок цвета игрока)



4 бонусных карты церковника



1 карта лидера замка



1 карта бедности



1 карта процветания



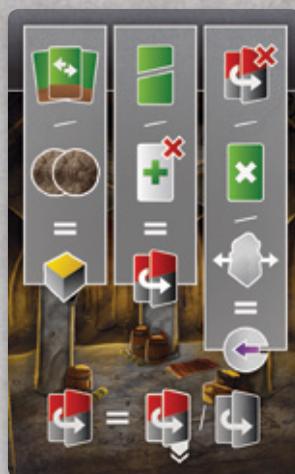
10 карт игроков



8 карт начальных схем
(Коричневый заголовок)
Для одиночной игры



8 карт будущих схем
(Черный заголовок)
Для одиночной игры



1 карта-памятка
Для одиночной
игры



4 карты-
множителя



30 карт долгов
Двусторонние:
Неоплаченный долг и
Оплаченный долг



30 карт сделок
Двусторонние:
Приобретенная сделка и
Одобренная сделка



Все следующие предметы считаются неограниченными: долги, сделки, чернильницы, камень, золото и серебро. Используйте карты-множители, если что-либо из указанного закончилось.

= 10 серебра
и 5 золота

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Поверните 5 сегментов игрового поля необходимой стороной лицом вверх, в зависимости от количества игроков (см. цифры, напечатанные на внутреннем крае каждого сегмента). Перемешайте сегменты и расположите их в случайном порядке (пока игнорируйте цифры красного цвета) так, чтобы внутренние края образовали круг.
2. Поместите замок в середине игрового поля, так чтобы он защёлкнулся в нужном положении, фиксируя все сегменты вместе. При этом ориентация замка должна быть случайной.
3. Перемешайте все обычные карты горожан и разделите их на 5 примерно равных стопок. Положите каждую стопку лицевой стороной вверх на специально-отведенные места на игровом поле.
4. Найдите 5 манускриптов с серой обложкой (остальные – чёрные). Положите их лицевой стороной вниз на стол, образуя 5 стопок. Перемешайте все манускрипты с чёрной обложкой и положите по 6 штук лицевой стороной вниз на каждый манускрипт с серой обложкой. В результате должно быть по 7 в каждой стопке. Поместите каждую стопку лицевой стороной вверх на специально-отведенные места на игровом поле (теперь все манускрипты с серыми обложками должны быть сверху каждой стопки).



Примечание: В то время как карты горожан и манускрипты остаются в стопках лицом вверх, игрокам не разрешается просматривать их. Если у некоторых игроков есть проблемы с этим, они могут создать стопки так, что они будут лежать лицевой стороной вниз, и только самая верхняя карта/манускрипт – лицевой стороной вверх. Однако это потребует большего внимания от игроков на протяжении всей игры.



5. Поместите всё серебро, чернильницы, золото, камень и карты-множители в общий запас рядом с полем. Также разместите рядом 4 бонусных карты церковника и карту лидера замка.

6. Каждый игрок берёт планшет игрока и выкладывает на него следующие компоненты своего цвета:



Стартовые символы, доступные только на первых 2-х ходах.

7. Случайным образом выберите первого игрока и дайте ему маркер первого игрока. Он останется с ним до конца игры.

8. Перемешайте карты игроков и выложите ряд карт в линию, равную количеству игроков плюс 1. Затем перетасуйте особые карты горожан и выложите по одной ниже карты игрока, образуя пары карт (1 особая карта горожан для каждой карты игрока).

Изображение справа показывает раскладку для 3-х игроков.



9. В обратном порядке хода (начиная с игрока справа от маркера первого игрока и двигаясь против часовой стрелки), каждый игрок выбирает 1 пару карт и выполняет следующие действия:

- Поместите своего виконта на соответствующий пронумерованный (цифры красного цвета) участок игрового поля (на основе цифры выбранной карты игрока, находящейся вверху).
- Получите все ресурсы, серебро, долги и сделки, указанные на карте игрока.
- Выполните любые дополнительные действия, указанные в нижней части карты игрока (перевернуть сделку, получить добродетель и т.д.).

Примечание: эффекты карт игроков 3, 5 и 6 работают в любом сегменте. Эффекты карты игрока 8 работают на том участке, где находится виконт этого игрока. Карта игрока 9 может быть использована для уничтожения любой из своих карт в колоде горожан перед перемешиванием.

- Переверните свою карточку игрока и положите её сверху слева от планшета игрока в качестве справки.
- Перемешайте свои стартовые карты, особую карту горожанина и другие обычные карты горожан, полученные во время подготовки, чтобы сформировать колоду. Положите её лицевой стороной вниз слева от вашего планшета игрока. Каждый игрок должен сформировать стартовую руку из 3-х верхних карт своей колоды.

10. Поверх карты бедности положите несколько карт долгов (неоплаченной стороной вверх), основываясь на количестве игроков (см. примечание на карте бедности). Поместите все оставшиеся карты долгов под карту бедности. Поверх карты процветания положите несколько карт сделок (приобретенной стороной вверх), основываясь на количестве игроков (см. примечание на карте процветания). Поместите все оставшиеся карты сделок под карту процветания.



Обратите внимание, что количество долгов и сделок не всегда одинаково при разном количестве игроков.

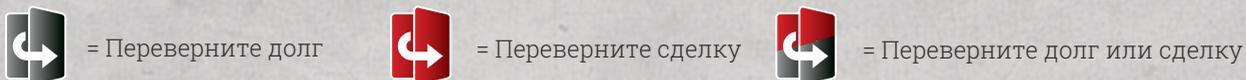
ДОЛГИ И СДЕЛКИ

Прежде чем мы дальше углубимся в игровой процесс, возможно, будет полезно сначала поговорить о долгах и сделках. Как уже упоминалось во время подготовки, долги выкладываются сверху и снизу карты бедности, а сделки выкладываются сверху и снизу карты процветания. На протяжении всей игры игроки будут брать долги и сделки. Они всегда берутся сверху этих двух стопок.

Конец игры наступает, как только раскрывается карта бедности или карта процветания. Когда раскрываются карты бедности или процветания, переверните их и положите рядом с оставшимися долгами и сделками. Таким образом, игроки могут продолжать брать из этих стопок, если это необходимо. И долги, и сделки считаются неограниченными. В том редком случае, когда они заканчиваются, игроки должны использовать карты-множители.



На протяжении всей игры у игроков будет возможность перевернуть как долги, так и сделки:



В конце игры неоплаченные долги приведут к тому, что игроки потеряют 2 ПО за каждый. При перевертывании долга (*из неоплаченного в оплаченный*) игроки сразу же получают 1 любой ресурс. В конце игры приобретенные сделки дадут игрокам 1 ПО за каждую. Однако, если игрокам удастся перевернуть свои сделки (*из приобретенных в одобренные*), они вместо этого получают 3 ПО за каждую.

Если карты бедности или процветания будут раскрыты, то игроки, которые перевернули больше всего карт (*указанного типа*), также получают дополнительные очки. Это вызывает эффект качелей – когда стопка долгов заканчивается, приходит осознание того, что игроки с наибольшим количеством перевернутых сделок наберут больше очков с карты бедности. Поэтому игроки могут стремиться к получению большего количества сделок, что подтолкнет игру ближе к раскрытию карты процветания. Это будет рассмотрено более подробно в разделе подсчета очков данной книги правил.

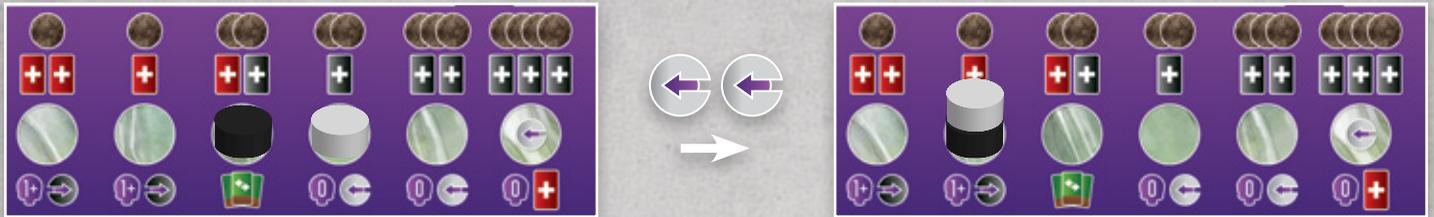
ДОБРОДЕТЕЛЬ, КОРРУПЦИЯ И КРИМИНАЛ

Ещё одна ключевая концепция, которую нужно понять, это влияние добродетели и коррупции на игру. Игроки будут получать их как за счёт различных действий, так и за счёт эффектов. Получение добродетели и коррупции также является наиболее распространённым способом прогресса к приобретению долгов и сделок.



Каждый раз, когда игроки получают коррупцию , они должны переместить свой маркер коррупции на 1 шаг вправо на своем планшете игрока. Точно так же, каждый раз, когда игроки получают добродетель , они должны переместить свой маркер добродетели на 1 шаг влево на своем планшете игрока. Если они не могут переместить ни один маркер (потому что они уже достигли противоположного конца), то любые дополнительные движения игнорируются. Если игроки когда-нибудь получат и коррупцию, и добродетель одновременно, они должны сначала разрешить коррупционное движение.

Как только маркеры коррупции и добродетели сталкиваются, они остаются связанными и будут продолжать двигаться вместе.



Например, игрок только что получил 2 добродетели. Первая добродетель переместит маркер добродетели поверх маркера коррупции. Вторая добродетель переместит оба маркера на 1 шаг влево.



Как разрешаются конфликты коррупции и добродетели, будет подробно объяснено позже. Но пока эта информация должна помочь сделать следующие несколько страниц немного более понятными при чтении в первый раз.



Символ криминала — это джокер. Это звучит бессмысленно, когда вы читаете это в первый раз, но дальше мы более подробно рассмотрим все правила. Просто обратите внимание, что при выполнении основных действий, каждый символ криминала может считаться 1 любым другим символом. Однако, они не считаются другими символами для других целей (например, для подсчёта манускриптов).

КАРТЫ ГОРОЖАН

Кол-во серебра для найма
и увольнения,
а также кол-во шагов для
перемещения виконта

Символы

Статус горожанина

Свойство карты



Немедленное
действие при найме
или увольнении

Эффект свойства
карты

Смотрите обратную сторону этой книги правил для получения подробной информации о том, что означает каждый символ.

➔ Это указывает на стоимость, действие, условие или событие слева и вознаграждение или какой-то другой эффект справа. Например, этот Путешественник позволяет игрокам рассматривать каждую пару символов торговли, как символ церковника, находясь на планшете игрока.

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Партия в «Виконты западного королевства» проходит в течение неопределенной серии раундов. Каждый раунд состоит из 1 хода каждого игрока (начиная с того, у кого маркер первого игрока), за которым следует игрок слева от него (по часовой стрелке) и так далее. Все победные очки будут подсчитаны в конце игры.

Игроки будут проходить через несколько фаз на каждом ходу, причём основная цель состоит в том, чтобы переместить своего виконта по часовой стрелке вокруг игрового поля, выполнить 1 из 4 основных действий и возможно нанять новых горожан. Фазы, которые игроки выполняют каждый ход, расположены слева направо на их планшетах игроков:

1. Розыгрыш и активация карт

3. Основное действие

5. Разрешение конфликта



2. Движение

4. Найм

6. Добор карт

Фаза 1: Розыгрыш и активация карт

Во время этой фазы вы будете разыгрывать и активировать карты горожан на своём планшете игрока. Эти карты предоставят вам символы, полезные для выполнения 4-х основных действий. Когда карта впервые добавляется на планшет, она также определяет ваше движение на этот ход.

Все карты имеют немедленный ⚡ или постоянный ↻ эффект, либо эффект сброса ✖.

На этом этапе вы должны выполнить следующие действия:

1. Переместите все карты горожан, находящиеся в данный момент на планшете игрока, на 1 шаг вправо. Если это приводит к тому, что карта уходит с планшета, она должна быть помещена лицевой стороной вверх в стопку сброса справа от планшета. Если эта карта имеет эффект сброса, свойство на ней срабатывает немедленно.

Например, этот Подмастерье даёт игроку возможность нанять бесплатно 1-го горожанина, а также даёт 1 добродетель, когда карта уходит с его планшета.

2. Поместите 1 карту горожанина из руки в крайнее левое пустое место планшета игрока. Если это был преступник 🧠, то вы сразу же получаете 1 коррупцию за каждый символ криминала на своём планшете. Также, если эта карта имела немедленный эффект, он должен быть решён сейчас.

Например, играя Антагониста игрок получает 2 коррупции, плюс ещё по 1 коррупции за каждый другой символ криминала на планшете. В дополнение к этому, срабатывает немедленный эффект и он получает 1 карту долга.

Вы можете держать на руке только 3 карты, при этом нельзя иметь меньше 3-х. Когда колода горожан слева от планшета игрока заканчивается, сыгранные горожане справа от планшета перемешиваются, образуя новую колоду. Затем она помещается слева от планшета игрока.

Если, по какой-либо причине, вы начинаете свой ход без карт на руке, вы обязаны вслепую разыграть верхнюю карту из своей колоды, на свой планшет игрока.



Фаза 2: Движение

Во время этой фазы вы будете перемещать своего виконта по часовой стрелке вокруг игрового поля. Расстояние, которое вы должны пройти, равно серебру, указанное в верхнем левом углу карты горожан, которую вы только что разыграли. Вы не можете переместить виконта на меньше, чем это значение, но можете заплатить серебро, чтобы продвинуться дальше (1 серебро за дополнительное продвижение).



Если ваш виконт заканчивает своё движение на участке, где стоит виконт соперника, то соперник может немедленно перегруппировать карты горожан на своём планшете. Напоминание об этом есть на карте игрока.

Вы должны перемещаться по стрелкам, от участка к участку. Никогда нельзя двигаться назад. Тем не менее, можно сделать полный круг по игровому полю, и закончить движение откуда начали. Но это будет стоить много серебра.

Например, начиная движение своим виконтом из этого участка красный игрок может выбрать перемещение по внешнему пути (до 1), или вниз по внутреннему пути (до 2). Из (1), он может двигаться только по внешнему пути к следующему сегменту игрового поля (3). Из (2), он может двигаться либо вверх, к внешнему пути (1), либо по внутреннему пути, к следующему сегменту игрового поля (4).



Таким образом, при значении движения 2 (от разыгранного Аббата) красный игрок может переместиться либо на участок в следующем сегменте игрового поля (3 или 4), либо на участок на внутреннем пути (2), а затем подняться на внешний путь (1), тем самым сделав будто только 1 перемещение из своего первоначального положения.



Фаза 3: Основное действие

Во время этой фазы вы будете выполнять только 1 из 4 возможных основных действий. Независимо от того, какое действие выполняется, вы будете использовать комбинацию символов на своих планшетах (исключая колоду сброса), тратить ресурсы или использовать символы на уволенных горожан, чтобы профинансировать выбранное вами действие.



4 основных действия:



Торговля



Строительство



Размещение рабочих



Написание манускрипта



Как часть основного действия, **вы можете уволить горожанина (сбросить верхнюю карту), расположенную рядом с вашим виконтом, чтобы получить больше символов.** Тем не менее, вы можете сделать это, только если на карте горожанина есть символы, соответствующие основному действию, которое вы предпринимаете (*обратите внимание, что символы криминала работают как джокер*). Стоимость увольнения горожанина указана в верхнем левом углу карты. Вы можете увольнять только 1 горожанина за ход. При увольнении горожанина вы должны заплатить требуемое серебро, а затем полностью убрать карту из игры. Вы временно получаете все символы, указанные на левой стороне этой карты для вашего основного действия, а также получаете немедленные эффекты, указанные в правом верхнем углу карты. Любые способности в нижней части карты уволенных горожан не имеют никакого эффекта.

Например, чтобы уволить этого Дровосека и немедленно получить 1 добродетель нужно заплатить 2 серебра. Игрок также получает 1 дополнительный символ строительства для своего основного действия.





Торговать можно только на внешнем пути игрового поля. Чтобы осуществить это действие, вы подсчитываете символы торговли  и криминала  на своём планшете, также можно потратить серебро (1 за дополнительный символ торговли) или потратить серебро, чтобы уволить горожанина, рядом с вашим виконтом.

То, что вы получите взамен, зависит от местонахождения вашего виконта. Каждый участок вдоль внешнего пути имеет связанный с ним обмен. Вы можете торговать столько раз, сколько пожелаете, пока вы можете себе это позволить. Возможные обмены таковы:



Получите 1 серебро за 1 символ торговли. Обратите внимание, что трата серебра на получение дополнительных символов торговли для этого обмена не имеет никакой дополнительной выгоды. Тем не менее, все еще может быть полезно потратить серебро, чтобы уволить горожанина за дополнительные торговые символы и использовать их свойство после увольнения (вверху справа карты горожан).



Получите 1 чернильницу, 1 золото или 1 камень за 2 символа торговли. За один символ торговли вы ничего не получаете.



Увольте своего горожанина за 3 символа торговли. Увольнение помогает улучшить вашу колоду. Каждый раз, когда вы увольняете горожанина, он полностью удаляется из игры. Вы получаете серебро из запаса, равное значению серебра, указанному на удалённых картах (вверху слева). Увольняя горожанина, вы можете делать это либо из своей руки, либо вслепую с верха своей колоды. Увольнение горожан необязательное действие.



Переверните 1 долг или 1 сделку за 4 символа торговли. При переворачивании нескольких карт игроки могут делать это в любом порядке.

Например, красный игрок пошел торговать, чтобы получить золото. Сначала он подсчитал все свои символы торговли (4) на своем планшете. Затем, он решил потратить 2 серебра, чтобы добавить ещё 2 символа торговли, в результате за 6 символов торговли, он получает 3 золота. После выполнения этого действия игрок получает 1 серебро за его Торговца, разыгранного на планшете игрока, так как срабатывает постоянный эффект.





Строить здание можно только на внешнем пути игрового поля. Чтобы осуществить это действие, вы подсчитываете символы строительства  и криминала  на своём планшете, также можно потратить камень (1 за дополнительный символ строительства) или потратить серебро, чтобы уволить горожанина рядом с вашим виконтом.

При строительстве здания должно быть свободное (*никем не занятое*) место для строительства  там, где находится ваш виконт. Обратите внимание, что на каждом сегменте игрового поля река делит различные места строительства. Места для строительства слева от реки доступны только из левого участка, в то время как те, что справа, доступны только из правого участка.

Если есть свободное место для строительства, вы решаете, какое здание хотите построить. Вы можете выбрать 1 любое из 9 доступных зданий на своём планшете. Расходы на их строительство показаны в верхней части планшета игрока. Если вы построили все свои здания, вы больше не можете совершать действие строительства.



3 Мастерские требуют 3 символа строительства.



5 Торговые посты требуют 5 символов строительства.



7 Гильдии требуют 7 символов строительства.



В конце игры вы получаете ПО в зависимости от построенных зданий, как указано в верхней части планшета игрока. Чем больше определенного типа зданий вы построите, тем больше очков наберёте.

Например, вы наберёте 4, 9 или 15 ПО за 1, 2 или 3 построенных торговых поста.

После принятия решения о том, какое здание построить, вы должны собрать необходимое количество символов строительства (*как, уже упоминалось выше*). Затем вы помещаете здание со своего планшета на выбранное место строительства. При этом вы сразу же получаете ресурс или эффект, указанный на выбранном месте строительства. Кроме того, если вы помещаете здание и оно связывается с ранее построенным зданием другого игрока, вы оба получаете ресурс или эффект находящийся на пунктирной линии. Если на обоих концах связи стоят ваши здания, вы получаете ресурс или эффект только один раз.



Например, красный игрок решил построить одну из своих мастерских, для чего требуется 3 символа строительства. У него нет ни одного символа на планшете игрока, поэтому он решает потратить 2 камня (что равно 2-м символам строительства) и 1 серебро, чтобы уволить Каменщика, соседствующего с его виконтом. Теперь у него есть 3 символа строительства, которые ему нужны.

Во-первых, он должен решить вопрос о немедленном эффекте перегруппировки карт горожан на своём планшете, сработанным после увольнения Каменщика, он не обязан этого делать. Затем он решает, где разместить свою мастерскую. В данном случае есть только 1 место, так как все остальные места строительства находятся на другом берегу реки. При размещении своей мастерской он сразу же получает 1 чернильницу, указанную на этом месте строительства. Также, теперь его мастерская связана с торговым постом синего игрока, поэтому оба игрока получают по 2 серебра из запаса.



После размещения на игровом поле, каждое здание раскрывает постоянную способность на планшете игрока до конца игры. Каждая такая способность расположена над той фазой, к которой она причастна.

Первый торговый пост даёт вам возможность дополнительно перемещать своего виконта на 1 шаг, если вы того пожелаете. Второй торговый пост позволяет платить только 1 серебро, чтобы уволить горожанина. Третий торговый пост и все 3 следующие ячейки гильдий дают вам постоянные символы на своём планшете. Первая мастерская даёт вам возможность сбрасывать свои карты в колоду сброса каждый раз, когда вы нанимаете горожан (любыми способами). Вторая мастерская даёт вам 1 добродетель, когда произошло столкновение, но только если у вас нет символов криминала на планшете (будет объяснено позже). Третья мастерская увеличивает лимит вашей руки на 1 карту.



Размещение рабочих может быть осуществлено только на внутреннем пути игрового поля. Чтобы осуществить это действие, вы подсчитываете символы благородства  и криминала  на своём планшете, также можно потратить золото (1 за дополнительный символ благородства) или потратить серебро, чтобы уволить горожанина рядом с вашим виконтом.

Чтобы разместить 1, 2, 3 или 4-х рабочих, вы тратите символы благородства в количестве 1, 3, 5, или 8 соответственно. Об этом есть напоминание в верхней левой части планшета игрока. При размещении рабочих, в качестве основного действия, они всегда помещаются в первый ярус замка, примыкающий к вашему виконту. Вы должны иметь хотя бы 1 работника в своём запасе, чтобы выполнить это действие.

После размещения рабочих, вы должны проверить, есть ли у вас 3 или более ваших рабочих в первом ярусе замка. Если это условие выполняется, то происходит следующее:

- Переместите 1-го из своих рабочих из этой части замка внутрь, с первого яруса во второй ярус.
- Немедленно получите ресурс или эффект, указанный во втором ярусе замка, куда вы только что переместили своего рабочего.
- Переместите 1 рабочего из той же секции первого яруса замка по часовой стрелке в соседнюю секцию. Затем переместите 1 работника в направлении против часовой стрелки таким же образом.

В приведенном выше примере прозрачные красные рабочие показывают, где были размещены 3 рабочих. Непрозрачные красные рабочие показывают, куда они будут двигаться. Это дало бы текущему игроку немедленный эффект бесплатного найма, либо увольнения.

После выполнения любого движения в замке, вы должны проверить, есть ли у вас теперь 3 или более рабочих в другой секции первого яруса. Это может произойти из-за того, что рабочие перемещаются по секциям первого яруса. Если условие выполняется, то повторяются предыдущие действия.

Если у вас есть более 1-й секции с присутствием 3 или более рабочих, вы можете разрешить их в любом порядке. Обратите внимание, что при перемещении рабочих внутрь, должны быть немедленно получены все ресурсы или эффекты.



После выполнения всех движений в первом ярусе, вы должны посмотреть на второй ярус. Опять же, если в секции присутствуют 3 или более ваших рабочих, вы должны переместить 1 рабочего внутрь, в третий ярус, и немедленно получить 1 любой ресурс (*это указано в замке*). Однако, в отличие от первого яруса, рабочие никогда не перемещаются по часовой или против часовой стрелке во втором ярусе. Это позволяет вам быстрее дойти до третьего яруса, удерживая 2-х рабочих, размещенных в определенной секции второго яруса.

После того, как вы закончили все свои движения в замке, вы должны проверить, есть ли более 3 рабочих (*независимо от цвета*) в любой из секций первого или второго яруса. Если они есть, то вы должны удалить такое количество рабочих, пока в этой секции не останется только 3. Только вы решаете, какие рабочие будут удалены. Вы даже можете удалить своих рабочих.

Рабочие, удалённые из замка, возвращаются в запас своего владельца. Этот игрок также получает немедленное вознаграждение. Когда его рабочих удаляют из первого яруса, игрок получает 2 серебра. Когда рабочего удаляют из второго яруса, игрок получает 1 добродетель и 1 любой ресурс по своему выбору. Рабочие никогда не могут быть удалены из третьего яруса. Подсказка об этом есть на картах игроков. Карта игрока также напоминает игрокам о том, как рабочие зарабатывают ПО в конце игры. Каждый рабочий в замке получает ПО, равный ярусу, на котором он находится.



Карта лидера замка немедленно вручается игроку, который первый перемещает рабочего в третий ярус замка. Эта карта должна храниться рядом с планшетом игрока текущего лидера. Однако, если у другого игрока когда-либо будет больше рабочих в третьем ярусе, чем у нынешнего лидера, он забирает карту лидера замка у предыдущего лидера и помещает её рядом со своим планшетом. Тот, у кого находится карта лидера замка в конце игры, получит дополнительные 5 ПО. Кроме того, при розыгрыше карт в фазе 6 каждого хода игрок, держащий эту карту, имеет увеличенный лимит руки на 1. *Обратите внимание, что если лидер теряет эту карту, ему не нужно сбрасывать карты горожан до своего нового лимита руки. Он просто применяет свой новый лимит руки в следующий раз, когда ему нужно добирать карты.*



Примечание: игроки могут иметь 3-х своих рабочих в секции яруса замка не в их ход (*например, из-за связи зданий при строительстве или какого-то другого немедленного эффекта*). В этом случае сначала своё движение совершает текущий игрок, а затем противник. Как только эта ситуация будет полностью решена, текущий игрок продолжит свой ход.

ХОД ИГРОКА

Например, красный игрок решает разместить рабочих в замке. У него есть 5 символов благородства на игровом поле (1 символ криминала от его Вора, 1 символ благодетеля от его Надзирателя, 1 от его гильдии и 2 от способности его Мецената). Он также решил потратить 3 золота, сделав в общей сложности 8 символов благородства. Поэтому он помещает 4-х рабочих в первый ярус замка, примыкающий к его виконту.

После размещения 4-х рабочих, он имеет в общей сложности 5 в секции первого яруса замка. Он двигает 1-го рабочего во второй ярус, получая 1 чернильницу и 1 камень. Затем он перемещает 1-го рабочего по часовой стрелке и 1-го – против часовой стрелки. Это приводит к тому, что у него теперь есть 3 рабочих в нижней левой секции первого яруса замка. Он двигает 1-го рабочего во второй ярус, получая 2 добродетели. Далее по-прежнему, он перемещает по 1-му рабочему в оба направления вокруг первого яруса замка. Это приводит к тому, что он снова имеет 3-х рабочих в секции, смежной с их виконтом. Он повторяет процесс снова, как и раньше, получая еще 1 чернильницу и 1 камень. Теперь, когда он сделал все свои движения для первого яруса, он переходит ко второму ярусу.

В результате манипуляций с первым ярусом у него получилось 4 рабочих во втором ярусе верхней левой секции (секция чернильницы/камня). Он перемещает 1-го рабочего в третий ярус, получая 1 любой ресурс по своему выбору. Затем, поскольку у него все еще есть 3 рабочих во втором ярусе, он перемещает еще одного рабочего в третий ярус, получая еще один ресурс по своему выбору. Это также приводит к тому, что у него оказывается больше всего рабочих в третьем ярусе замка, поэтому он забирает карту лидера замка у синего игрока.

Теперь, когда все его перемещения сделаны, он проверяет, есть ли в каких-либо секциях замка более 3-х рабочих. В правой верхней секции находятся 5 рабочих. Он решает убрать 2-х рабочих синего игрока. Синий игрок возвращает их в свой запас и получает по 2 серебра за каждого из общего запаса. Наконец, красный игрок получает эффект с карты Надзирателя со своего планшета. Он решает сбросить 1 карту из своей руки в свою стопку сброса.





Написать манускрипт можно только на внутреннем пути игрового поля. Чтобы осуществить это действие, вы подсчитываете символы церковника  и криминала  на своем планшете, также можно потратить чернильницу (1 за дополнительный символ церковника) или потратить серебро, чтобы уволить горожанина рядом с вашим виконтом.

Чтобы написать манускрипт, вам требуется столько символов церковника, сколько показано на манускрипте, расположенного рядом с вашим виконтом. После того, как вы собрали нужное количество (*с помощью символов, чернильниц или уволенного горожанина*), вы берёте манускрипт и кладёте его рядом со своим планшетом. Если на нем есть немедленный эффект , вы должны исполнить его сейчас. Вы можете написать только 1 манускрипт за ход.

Первый игрок, который напишет 3 манускрипта с лентой одного цвета, немедленно берёт соответствующую бонусную карту церковника и кладёт ее рядом со своим планшетом. Каждая такая карта приносит 3 ПО в конце игры.

Вы получаете ПО за символы и эффекты, указанные на определенных манускриптах, также в дополнение начисляются ПО для каждого комплекта с разноцветными лентами. Вы можете иметь несколько комплектов.

Например, комплект манускриптов с 3 различными лентами даст 9 ПО.



Если стопка манускриптов на игровом поле закончится, не пытайтесь её восполнить. На игровом поле есть заранее напечатанные рукописи. Они не могут быть собраны, но вы всё ещё можете написать их, чтобы использовать их немедленные эффекты.

Например, красный игрок хочет переписать манускрипт с серой лентой. Для этого потребуется 6 символов церковника. У него есть 1 от Послушника и ещё 1 от ранее полученной бонусной карты церковника. Он решает потратить 3 чернильницы, а также 1 серебро, чтобы уволить Рэкетира рядом с его виконтом (что также принесёт ему немедленную перетасовку своего сброса). Он берёт новый манускрипт и кладёт его рядом со своим планшетом. Эффект на манускрипте позволяет получить по 1 ПО за построенные им здания, а также дополнительные ПО, если манускрипт будет входить в комплект с разными лентами.



Фаза 4: Найм

После завершения своего основного действия, вы можете нанять горожанина (*открытая карта*), который находится рядом с вашим виконтом на игровом поле. Стоимость найма горожанина указана в верхнем левом углу карты. Вы можете нанять только 1-го горожанина во время этой фазы. При найме горожанина, вы должны заплатить необходимое серебро, а затем поместить карту в свою стопку сброса. Вы также должны немедленно получить эффект, указанный в правом верхнем углу карты. Если колода карт горожан на игровом поле закончится, не пытайтесь восполнить ее. На игровом поле есть предварительно напечатанные карты горожан. Их нельзя нанять, но игроки все равно могут использовать немедленные эффекты, когда увольняют горожан.



Фаза 5: Разрешение конфликта

Если в этот момент (*и только в этот момент*) ваши маркеры добродетели и коррупции находятся на одной и той же клетке вашего планшета игрока, вы должны разрешить этот конфликт прямо сейчас. Существует целый ряд эффектов, и вы должны выполнить их в следующем порядке:



1. Все игроки, построившие свою вторую мастерскую, и не имеющих преступников на своих планшетах получают 1 добродетель.
2. Все карты горожан на планшетах игроков, у которых есть эффект столкновения, выполняются.
3. Вы получаете то, что указано над тем местом (*сверху*), где находятся ваши маркеры добродетели и коррупции.
4. Все соперники получают то, что указано под тем местом (*снизу*), где находятся ваши маркеры, если это применимо.

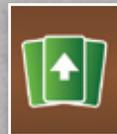
Как только все вышеперечисленные эффекты будут выполнены, вы сбрасываете свои маркеры коррупции и добродетели на дальние концы своего планшета.

Например, красный игрок должен разрешить столкновение. Несмотря на то, что он построил свою вторую мастерскую, у него есть преступник на планшете, и поэтому он не получает 1 добродетель. Его Бродячий торговец даёт ему 1 чернильницу. Положение его маркеров коррупции и добродетели дает ему 2 долга и 3 серебра. Все остальные игроки, не имеющие преступников на своих планшетах, получают 1 добродетель. Наконец, красный игрок сбрасывает свои маркеры коррупции и добродетели.



Фаза 6: Добор карт

Во время этой фазы вы собираете карты из своей колоды до тех пор, пока не достигнете своего лимита руки, или у вас не останется карт в своей колоде (*или колоде сброса*). Лимит руки равен 3-м картам, но может быть увеличен в ходе игры. Вполне возможно, что вы уже имеете на руках необходимый лимит или даже превышаете его, в этом случае вы просто не собираете карты из своей колоды.



Если вам необходимо добрать карты (*в любой момент игры*), а ваша колода пуста, то вы должны перемешать свой сброс, чтобы сформировать новую колоду. В этот момент проверьте свой планшет на наличие преступников.

Если у вас есть 1 или более символов криминала, получите 1 коррупцию (*но не более 1*). Если у вас нет символов криминала, получите 1 добродетель. Напоминание об этом есть на вашей карточке игрока. Обратите внимание, что маркеры коррупции и добродетели могут сталкиваться при перетасовке. Но имейте в виду, что это столкновение не будет решено до тех пор, пока вы не достигнете фазы 5 (*это будет в вашем следующем ходу, если вы находитесь уже в фазе 6 при перетасовке карт сброса*).

Как только вы собираете карты, чтобы пополнить свою руку, следующий игрок по часовой стрелке приступает к своему ходу, начиная с фазы 1 и переходя к фазе 6, за которой следует следующий игрок и так далее.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только открывается карта бедности или карта процветания (*см. стр. 9*). В этот момент завершается текущий раунд, затем происходит 1 финальный раунд. По итогу должно получиться, что все игроки совершат одинаковое количество ходов. *Другими словами, игрок, сидящий справа от игрока, у которого находится маркер первого игрока, всегда будет иметь последний ход.*

Обратите внимание, что карты бедности и процветания могут быть раскрыты одновременно. Это называется разделённым Королевством, что означает, что обе карты будут активны во время финального подсчета очков.

Примечание: все карты горожан на планшетах игроков с постоянными эффектами  не имеют никакого эффекта во время финального подсчета очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Как только игра завершается, игроки подсчитывают очки за следующее:



Построенные здания

Как указано на верхней части планшетов игроков.



Рабочие в замке

ПО за каждого рабочего, равные ярусу замка.



Написанные манускрипты

ПО за комплекты с различными цветами лент и за конкретные манускрипты.



Карта лидера замка и бонусные карты церковника

ПО, что указаны на каждой карте.



Неоплаченные долги

-2 ПО за каждый



Приобретённые сделки

1 ПО за каждую



Одобрённые сделки

3 ПО за каждую



Карта бедности (если она будет открыта)

Игроки делят 1, 2 и 3 место по количеству одобренных сделок, и получают 12, 8 и 4 ПО соответственно. Обратите внимание, что игроки должны иметь по крайней мере 1 одобренную сделку, для получения права на место. В случае ничьей игроки делят ПО между каждым уровнем, как можно более равномерно.

Например, если бы 2 игрока были привязаны к первому месту, они бы набрали по 10 ПО каждый, то есть поделили бы поровну 1 и 2 место. $((12 + 8) / 2)$. Игрок, занявший третье место, все равно получит 4 очка. Точно так же, если бы 3 игрока были привязаны ко второму месту, они набрали бы по 4 ПО каждый $((8 + 4) / 3)$.

Карта процветания (если она будет открыта)

Подсчёт очков такой же, как и при карте бедности, за исключением лишь того, что считаются уже оплаченные долги, а не одобренные сделки.

Если играют менее чем 3 игрока средняя награда (8 ПО) игнорируется на картах бедности и процветания.

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится тот игрок, у которого осталось наибольшее количество серебра и ресурсов.

Если снова ничья, претенденты разделяют победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Красный игрок наберёт в общей сложности 109 ПО за следующее:

26 ПО за свои построенные здания (4 + 13 + 9).

19 ПО за своих рабочих в замке.

44 ПО за свои манускрипты (26 за 3 комплекта, 6 за построенные здания, 5 за символы благородства, 4 за символы криминала и 3 за выплаченные долги).

5 ПО за карту лидера замка.

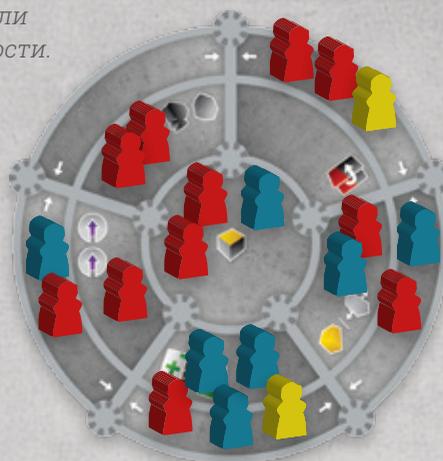
3 ПО за бонусную карту Церковника

-2 ПО за неоплаченный долг

4 ПО за приобретённые сделки

6 ПО за одобренные сделки

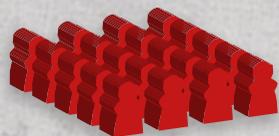
4 ПО за третье место по количеству одобренных сделок, если предположить, что была раскрыта только карта бедности.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА: ПОДГОТОВКА

Подготовка для вас остаётся в основном той же самой. Чтобы настроить Автому, выполните следующие действия:

1. Выберите 1 из планшетов игроков и переверните его на сторону с Автомой. Верхняя левая часть планшета Автомы даёт вам представление о том, на чём она будет сосредоточена стратегически (*размещение рабочих, строительство зданий и т.д.*).
2. Как и в случае с обычным планшетом игрока, поместите 9 зданий на планшет Автомы (*обратите внимание, что позиции торговых постов и гильдий поменялись местами*). Дайте Автоме её 20 рабочих, маркеры добродетели и коррупции, виконта и карту-памятку для одиночной игры. Ей не нужны карты горожан.
3. Возьмите себе маркер первого игрока.
4. Отделите начальные схемы (*коричневые заголовки*) от будущих схем (*чёрные заголовки*). Посмотрите на левую часть планшета Автомы, чтобы увидеть, какие карты схемы должны быть удалены. Верните их в коробку. Перемешайте начальные схемы и положите их взакрытую слева от планшета Автомы. Перемешайте будущие схемы и положите их взакрытую где-нибудь в стороне от планшета Автомы, чтобы не перепутать будущие схемы с начальными.
5. Во время шага 8 стандартных правил подготовки выложите на 1 пару меньше карт игрока и особых карт горожан (*2 пары для стандартной одиночной игры*). Сначала выбираете вы, а затем, посмотрев на оставшуюся карту игрока, помещаете виконта Автомы на указанное место игрового поля. Верните оставшуюся карту игрока и особую карту горожанина в коробку.



6. Выдайте Автоме все её стартовые ресурсы, как указано в левой части её планшета.

Например, Автома начинает с 1 чернильницей, 1 камнем, 1 сделкой, 1 долгом и 1 гильдией в том же месте, что и её виконт (также, получая немедленный эффект от размещения здания).

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

По большей части, одиночная игра очень похожа на стандартную игру. Ваши ходы действуют точно так же. На ход вашего соперника вы будете переворачивать одну карту схемы из его колоды начальных схем и выполнять ряд эффектов. Это позволит имитировать ощущение противостояния с реальным противником.

Есть несколько основных правил, которым нужно следовать при принятии решений для Автомы. Большинство из них указаны в качестве напоминания на карте-памятке для одиночной игры:



Виконт Автомы всегда движется только по часовой стрелке по внешнему пути игрового поля. Она не использует внутренний путь.



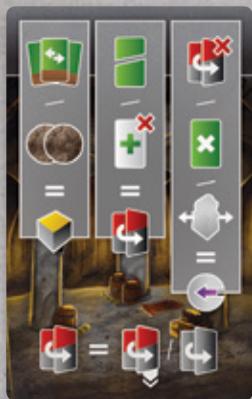
При встрече ваших Виконтов, и вы и Автома перегруппировываете карты на планшете. Но как показывает карта-памятка, Автома вместо перегруппировки получает ресурс по своему выбору.



При получении ресурса по выбору Автомы, необходимо следовать схеме на планшете Автомы (область с зеленым фоном). Только Автома рассматривает все ресурсы как единый тип.

Например, Автома-церковник отдает предпочтение сбору чернильниц. Если у неё уже есть 6 или больше, она вместо этого будет собирать камень. Если у неё уже есть 4 или более камня, она будет собирать золото.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА



Карта-памятка одиночной игры показывает, что Автома будет делать при разрешении определенных эффектов:

Колонка 1: Каждый раз, когда она получает 2 серебра или эффект перегруппировки, она вместо этого получает 1 ресурс по своему выбору.

Колонка 2: Каждый раз, когда она получает эффект увольнения, или ей нужно взять карту из колоды будущих схем, но не может, так как колода пуста, она получает возможность перевернуть карту долга или сделки.

Колонка 3: Каждый раз, когда Автома получает эффект переворота карты долга или сделки, но у неё нет ни одной такой карты, она получает 1 добродетель. Она также получает 1 добродетель, когда ей необходимо сбросить карту или она получает бесплатный ход в замке.



При выборе карты, которую нужно перевернуть (*долг или сделка*), Автома сначала попытается перевернуть то, что у неё перевернуто меньше всего. Если количество перевернутых карт одинаково, то она перевернёт долг. Если у неё есть только 1 тип, доступный для переворачивания, она просто перевернёт 1 из этих карт.



Все эти символы служат одной и той же цели для Автомы: они просто добавляют 1 верхнюю карту из колоды будущих схем, лицевой стороной вверх поверх стопки сброса.



Этот символ указывает на то, что Автома будет отклонять карту горожан, которая в данный момент находится рядом с её виконтом. Карта удаляется из игры, и она сразу же получает эффект в правом верхнем углу карты. В отличие от того, когда люди-игроки увольняют горожан, Автома не получает символы с этих карт, чтобы помочь профинансировать свои действия.



Этот символ является «Главным фокусом» Автомы. Когда будет предложено выполнить это действие, обратитесь к верхнему левому краю планшета Автомы, чтобы узнать, что это за действие. Например, основной задачей Автомы-церковника является написание манускриптов.



Когда колода схем Автомы закончится, она, скорее всего, уже сбросила 1 карту со своего планшета, оставив только 2 карты на своем планшете при перемешивании. Так и было задумано.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



При строительстве зданий, Автома всегда берёт своё самое левое здание (которое она может себе позволить) со своего планшета и выставляет его на самом левом (по часовой стрелке) доступном месте для строительства на игровом поле (где в настоящее время стоит её виконт). Автома получает эффект от создания связи между зданиями, как и люди-игроки. Автома также не может пересечь реку, чтобы разместить здания.

При разрешении эффекта немедленно построить здание бесплатно (например, из манускрипта), она сначала попытается построить его на самом левом (по часовой стрелке) доступном месте для строительства, где в настоящее время стоит её виконт. Если это место для строительства занято, она будет продолжать двигаться по часовой стрелке вокруг игрового поля (даже пересекая реки), пока не найдёт свободное место для строительства. Только в том случае, если все места строительства будут заняты, она потеряет этот эффект.



Когда применяется действие благородства по размещению рабочих в замке, Автома может сделать это с внешнего пути. Она просто помещает своих рабочих в первый ярус замка с сегмента игрового поля, где в настоящее время находится её виконт. Автома всегда хочет разместить как можно больше рабочих. Обратите внимание на планшет Автомы, что она никогда не будет пытаться разместить одного рабочего во время своего действия. Когда Автома получает возможность убрать рабочих, она всегда будет нацелен на вас. Автома может получить карту лидера замка для бонуса 5 ПО в конце игры, но она не получает никакой выгоды от увеличенного лимита рук. Если у Автомы есть несколько секций из 3 или более работников в первом ярусе, она всегда решает по часовой стрелке из секции, смежной с её виконтом. Если предоставляется выбор наград во втором ярусе замка, она всегда выбирает первый вариант.

Когда решается вопрос о бесплатном размещении рабочих (например, из манускрипта), Автома всегда помещает своих рабочих в первый ярус замка с сегмента игрового поля, где в настоящее время находится её виконт.



Автома может писать манускрипты с внешнего пути. Она будет сосредоточена на манускрипте на сегменте игрового поля, где в настоящее время находится её виконт. Если Автома получает бонусную карту Церковника, она берёт её точно так же, как это сделал бы человек-игрок.

При решении вопроса о том, чтобы написать манускрипт бесплатно (например, из манускрипта), она сначала попытается написать манускрипт с сегмента игрового поля, где в настоящее время находится её виконт. Если этот манускрипт не может быть взят из-за ограничений эффекта, она будет продолжать двигаться по часовой стрелке вокруг игрового поля, пока не найдёт манускрипт, который она сможет взять. Только в том случае, если ни один из манускриптов не может быть взят, она утратит этот эффект.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: ПРИМЕР ХОДА АВТОМЫ

В начале хода Автомы сдвиньте все карты на её планшете на 1 место вправо (так же, как в стандартной игре). Затем переверните верхнюю карту из колоды стартовых схем, поместив её в левое свободное место планшета. После этого просто выполните все эффекты, перечисленные на карте сверху вниз. Обратите внимание, что символы в верхней части каждой карты не указывают на эффект. Они просто существуют, чтобы помочь Автоме поспособствовать её действиям.

Например, в свой первый ход Автома начала с того, что удалила карту горожанина из секции текущего местоположения её виконта (для этого примера мы решили, что это даёт ей 1 добродетель с удалённой карты). Затем она переместила своего виконта на 2 шага по часовой стрелке по внешнему пути игрового поля. Наконец, она пытается разместить рабочих. Однако, у неё только 2 символа благородства и ни одного золота, поэтому вместо этого она переворачивает 1 долг и ещё получает 1 добродетель (второй вариант в нижней строчке карты-схемы).

Во втором ходу она разыграла карту-схему с символом криминала. Как показывает карта, она получает 1 коррупцию за каждый символ криминала на своём планшете (1). Затем она получила верхнюю карту из своей колоды будущих схем, поместив её лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. После этого её виконт перемещается на 1 шаг и пытается сосредоточиться на главной цели. Для Автомы-церковника это написание манускриптов. Манускрипт на её нынешнем сегменте игрового поля требует только 3 символов церковника. У неё есть 3 символа на планшете (включая символ криминала и её гильдию). Она взяла манускрипт, положила его рядом со своим планшетом и получила ещё одну карту будущей схемы от его немедленного эффекта.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА: КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ АВТОМЫ

Игра заканчивается так же, как и стандартная игра, имея в виду, что Автома всегда будет делать последний ход.

Автома набирает очки победы точно так же, как и люди-игроки. Однако она также получает 1 ПО за каждый оставшийся ресурс. Игрокам напоминает об этом информация на планшете Автомы.



Чтобы победить Автому, вам нужно набрать больше победных очков, чем она. Если вы хотите получить вызов, посмотрите, сможете ли вы победить всех 4-х различных противников Автомы.

Если вы хотите увеличить сложность любого противника Автомы, попробуйте замешать 1, 2 или 3 карты будущей схемы в колоду начальных схем во время подготовки игры.



ПРАВКА ПО СИМВОЛАМ И ЭФФЕКТАМ

Если не указано иное, все последствия являются обязательными



Получите 1 чернильницу



Получите 1 камень



Получите 1 золото



Получите 1 серебро



Получите 1 чернильницу, золото или камень *(не серебро)*



Получите 1 долг *(неоплаченный)*



Получите 1 сделку *(неодобренную)*



Переверните 1 неоплаченный долг *(оплатить)*



Переверните 1 одобренную сделку *(одобрить)*



Переверните 1 неоплаченный долг или 1 одобренную сделку



Получите бесплатно 1 манускрипт стоимостью 3 или 4 из тех, что видны на игровом поле



Это относится к любому / всем зданиям



Возьмите бесплатно 1 любую карту видимого горожанина с игрового поля



Это относится к тому, когда любой игрок разрешает столкновение.



Получите 1 коррупцию



Получите 1 добродетель



Перегруппируйте карты горожан на вашем планшете игрока в любом порядке *(необязательное действие)*



Сбросьте 1 горожанина из вашей руки или верхнюю карту из колоды добора. Если у вас нет колоды добора, вы можете перемешать свой сброс, чтобы сформировать новую колоду добора *(необязательное действие)*



Увольте 1 горожанина из вашей руки или верхнюю карту из колоды добора. Если у вас нет колоды добора, вы можете перемешать свой сброс, чтобы сформировать новую стопку добора и уволить горожанина с неё *(необязательное действие)*. Уволенные горожане удаляются из игры и вы получаете серебро равное их стоимости.



Перемешайте свой сброс обратно в свою колоду добора. Вы должны иметь по крайней мере 1 карту в своем сбросе, чтобы выполнить это действие.



Переместите 1 вашего рабочего из 1 секции первого яруса замка в соседнюю секцию первого яруса *(необязательное действие)*



Разместите указанное количество рабочих бесплатно на любой 1 секции первого яруса замка



Разместите указанное здание бесплатно на любом доступном месте для строительства