



ХРАНИТЕЛЬ КЛЮЧЕЙ

ВИКОНТЫ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС


ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2023 GARRHILL GAMES
WWW.GARRHILL.COM

ОБ ИГРЕ


В дополнении «Виконты западного королевства. Хранитель ключей» при дворе короля продолжает нарастать напряжение. В такой ситуации кто-то углубляется в тайные заговоры и заключает союзы с единомышленниками, а кто-то предпочитает обыскивать тайники и сокровищницы, укрытые в стенах замка. Останетесь ли вы верны присяге до самого конца или же сами позаботитесь о своём будущем?

СОСТАВ ИГРЫ




10 карт выдающихся горожан (помечены )



12 карт стартовых горожан (помечены )



20 карт нейтральных горожан (помечены )




5 карт игроков



1 карта интриги
Для одиночной игры

4 планшета игроков



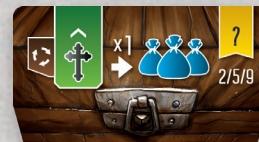
5 манускриптов (помечены )



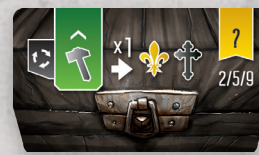
3 общественных сооружений



3 карты общественных сооружений



18 жетонов сундуков



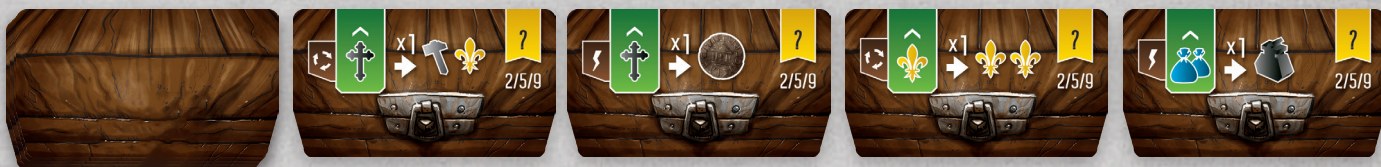
3 жетона сундуков для игрока-бота
Для одиночной игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к партии в «Виконтов западного королевства» как обычно, но со следующими изменениями:

1. Замешайте новые карты выдающихся и нейтральных горожан, а также карты игроков в соответствующие колоды.
2. Добавьте 5 новых манускриптов к прежним. В результате в каждой стопке окажется по дополнительному манускрипту.
3. Поместите рядом с игровым полем общественные сооружения и соответствующие им карты лицом вверх.
4. Замените базовые планшеты игроков на новые.
5. Каждый игрок заменяет базовые карты «Подмастерье», «Ростовщик» и «Меняла» в своей стартовой колоде на их новые версии.
6. Перемешайте все 18 жетонов сундуков и выложите их лицом вниз в стопку рядом с игровым полем. Возьмите 4 верхних жетона сундуков и выложите их возле стопки в ряд лицом вверх.



7. После того как все игроки выбрали себе стартовые карты игрока и выдающегося горожанина, перемешайте все оставшиеся карты выдающихся горожан (включая невыбранную карту) и выложите получившуюся колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Возьмите 3 верхние карты выдающихся горожан и выложите их возле колоды в ряд лицом вверх.



КАРТЫ ВЫДАЮЩИХСЯ ГОРОЖАН



Этот новый эффект позволяет игрокам взять в руку одну из 3 открытых карт выдающихся горожан. Это действие всегда бесплатно (*то есть оно не требует оплаты серебром*). Это действие не считается наймом, и поэтому не активирует никаких свойств, связанных с наймом. Каждый раз, когда одна из 3 открытых карт выдающихся горожан кем-то взята, немедленно выложите вместо неё верхнюю карту из колоды выдающихся горожан.



Некоторые новые карты выдающихся горожан обладают вот таким эффектом. Когда карта с этим символом изгоняется с планшета игрока, она насовсем удаляется из игры, как только будут разыграны все другие эффекты, изображённые в нижней части карты.

Например, карта «Жирар» удаляется из игры и позволяет игроку получить новую карту выдающегося горожанина и 2 серебра.



Скарлетт — одна из новых карт выдающихся горожан. При розыгрыше она позволяет игроку немедленно совершить перевод манускрипта. Это происходит до перемещения виконта. Перевод манускрипта таким образом происходит по обычным правилам (*как если бы это было базовое действие*).

КАРТЫ ИГРОКОВ

Новые карты игроков вносят больше разнообразия в процесс подготовки к игре. На этих картах все стартовые локации виконтов на игровом поле находятся на внутренней дороге. *Например, позиция 3.5 будет находиться на внутренней дороге сегмента поля с номерами 3 и 4.*

Карта выдающегося горожанина и жетон сундука, которые нужно получить согласно картам игроков 1.5 и 3.5, выбираются в конце подготовки из имеющихся открытых вариантов. Карта 7.5 указывает сбросить 3 карты, которые игрок выбирает сам и добавляет их в свою стопку сброса перед тем, как перемешать свою стартовую колоду.



ОБЩЕСТВЕННЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Эти новые общественные сооружения доступны при выполнении базового действия «возведение сооружения». Чтобы возвести общественное сооружение, игрок должен сделать следующее:

1. Виконт игрока должен находиться в локации с одним из его ранее возведённых сооружений того же типа, что и общественное сооружение, которое он хочет возвести.
2. Игрок выплачивает стоимость возведения, указанную на карте выбранного общественного сооружения в левом верхнем углу. Всё происходит по тем же правилам, что и при возведении стандартных сооружений.
3. Игрок убирает своё сооружение с игрового поля, размещая на его месте общественное сооружение. При этом сооружение игрока возвращается на его планшет (*занимая любое свободное место своего типа*). Уже полученные награды за возведение сооружения или завершение связей при этом нельзя получить вновь. Возвращённые на планшет сооружения могут быть возведены заново на следующих ходах.
4. Игрок размещает карту общественного сооружения рядом со своим планшетом и применяет её немедленный эффект, изображённый на карте в её правой части.



При получении эффекта, дающего бесплатное возведение сооружения, игрок не может воспользоваться им для возведения общественного сооружения. Один игрок, если у него есть такая возможность, может возвести несколько общественных сооружений. Каждое общественное сооружение можно возвести лишь один раз.

После возведения эти сооружения дают своему владельцу постоянное свойство:

Общественная фактория — каждый раз, когда её владелец получает или уничтожает карту выдающегося горожанина, он может перевернуть 1 долг или 1 грамоту.

Общественная гильдия — у её владельца есть постоянный символ преступника, эффект которого активен всегда и распространяется на все базовые действия, на размещение преступников на планшете игрока, на розыгрыш столкновений и на перемешивание карт.

Общественная мастерская — её владелец может игнорировать один символ преступника на своём планшете во время всех столкновений. Также во время всех столкновений он берёт в руку верхнюю карту из своей колоды.

ЖЕТОНЫ СУНДУКОВ



Этот новый эффект позволяет игроку получить один из четырёх жетонов сундуков, выложенных в ряд лицом вверх. Получив жетон сундука, игрок должен поместить его под одну из 3 ячеек для карт на своём планшете. По желанию игрок может сбросить ранее полученный жетон сундука, чтобы освободить место для нового. Сброшенные таким образом жетоны следует убрать из игры насовсем. Когда игрок получает жетон сундука, на освободившееся место в ряду немедленно выкладывается верхний жетон из стопки жетонов сундуков.

Полученные жетоны сундуков предоставляют новые преимущества или награды, когда в ячейки над ними попадают определённые карты. Это происходит только тогда, когда карта сыграна в первую ячейку или перемещена во вторую либо третью ячейку в процессе управления картами. Другими словами, вы не получите немедленного преимущества от жетона сундука, переместив карты с помощью эффекта «поменять порядок карт».

Например, этот игрок только что поместил карту «Жулик» в первую ячейку на своём планшете. Поскольку у игрока теперь есть как минимум 1 символ преступника, он немедленно получает 1 чернильницу. В последующих ходах, когда карта «Жулик» окажется в третьей ячейке, благодаря имеющемуся там сундуку, 1 символ строителя на этой карте будет считаться за 2.





Эти сундуки применительно к карте в своей ячейке рассматривают каждый символ клирика, строителя или знати (но не преступника) как 2 таких же символа.

Эти сундуки применительно к карте в своей ячейке рассматривают каждый символ клирика, строителя или знати (но не преступника) как 2 других символа.

Эти сундуки применительно к карте в своей ячейке рассматривают каждый символ клирика, строителя или знати (но не преступника) как 3 символа торговцев.

Эти сундуки дают 1 чернильницу, камень или золото, когда в их ячейку попадает карта с 2 или более символами торговцев (но не преступника).

Эти сундуки дают 1 чернильницу, камень или золото, когда в их ячейку попадает карта с 1 или более символом преступника.

Эти сундуки дают 1 серебро, когда в их ячейку попадает карта с 1 или более символами клирика, строителя или знати (но не преступника).

Жетоны сундуков имеют отношение только к символам, напечатанным на картах (а не к символам, которые генерируются благодаря свойствам карт). Каждый символ может быть использован во время базового действия лишь единожды. Жетоны сундуков используются для преобразования символов по желанию — это не обязательное требование.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В дополнение к обычным этапам подсчёта очков, игроки также получают победные очки (ПО) за свои общественные сооружения и собранные жетоны сундуков (2, 5 или 9 ПО за наличие 1, 2 или 3 жетонов сундуков).

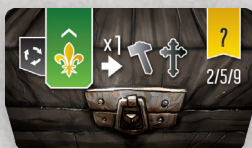
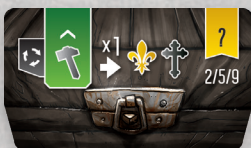
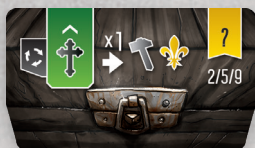
ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре все правила остаются неизменными, за исключением следующего. Есть несколько дополнительных правил, касающихся взаимодействия игрока-бота с картами выдающихся горожан и с жетонами сундуков. В процессе подготовки к партии замешайте в колоду интриг игрока-бота новую карту интриги. Перемешайте 3 жетона сундуков игрока-бота и выложите их лицом вниз под ячейками карт на планшете игрока-бота.

Когда будет раскрыта эта новая карта интриги, уберите 2 крайние справа карты выдающихся горожан и 2 жетона сундуков. Эти карты и жетоны немедленно замените новыми. Всегда сдвигайте оставшиеся карты и жетоны вправо, прежде чем добавлять новые. Таким образом, игрок-бот всегда будет нацеливаться первым делом на старые карты. Следует так же сдвигать карты выдающихся горожан и жетоны сундуков, когда игрок забирает какие-то из них себе.

После этого игрок-бот перемещает своего виконта на 1 локацию вокруг игрового поля. Напоследок в нижнем ряду имеется 3 варианта действия игрока-бота: перевернуть жетон сундука игрока-бота; сконцентрироваться; или получить 1 долг и перевернуть 1 грамоту.

В первый раз, когда игрок-бот раскрывает эту карту интриги, он переворачивает жетон сундука игрока-бота под первой ячейкой карты на своём планшете. Во второй раз он перевернёт второй жетон сундука, а в третий раз — третий жетон. Как только все 3 жетона сундуков игрока-бота будут перевернуты, он больше не будет выполнять это действие.



Эти сундуки применительно к карте в своей ячейке рассматривают каждый символ клирика, строителя или знати как 2 других символа.

Игрок-бот всегда будет выбирать преобразование символов, если это выгодно для его действий. В конце игры игрок-бот получает 2, 5 или 9 ПО за свои перевернутые жетоны сундуков.

Игрок-бот может возводить общественные сооружения как для подсчёта очков в конце игры, так и для своих внутриигровых эффектов. Что касается мастерской — игрок-бот всегда игнорирует символ преступника, а также не берёт карту из колоды. Игрок-бот отдаёт приоритет возведению общественных сооружений перед возведением собственных. Возвращая сооружения на планшет, игрок-бот помещает их на крайнее справа свободное место.

