



# ВИКОНТЫ

## ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

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


ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2020 GARPILL GAMES  
[WWW.GARPILL.COM](http://WWW.GARPILL.COM)


Действие игры «Виконты западного королевства» разворачивается во времена упадка королевской власти, около 980 г. Выбрав мир вместо процветания, наш некогда сильный король стал предлагать врагам золото и земли, чтобы усмирить их. Однако такой мир оказался неустойчив. С ростом бедности многие потеряли веру в способность короля вести людей за собой и стали искать независимости от короны. С тех пор, как мы добились благосклонности при дворе, наше будущее впервые оказалось под угрозой. Став виконтами, мы должны быть мудрыми и решительными. По-прежнему храня верность королю, необходимо ещё и завоёвывать расположение людей на случай внезапной смены власти.


## ЦЕЛЬ ИГРЫ


Побеждает игрок, набравший к концу партии больше всех победных очков (ПО). Очки начисляются за возведение сооружений, написание манускриптов, работы в замке и получение грамот на новые земельные угодья. Игроки начинают с небольшим отрядом горожан, однако им следует быстро обзавестись более талантливыми соратниками, чтобы добиться успеха в своих начинаниях. Каждый ход виконты будут путешествовать по королевству, стараясь усилить своё влияние на различные слои населения. Игра завершается, когда королевство достигает бедности или процветания – или даже и того и другого одновременно!

## КОМПОНЕНТЫ


 4 фишки порочности


 4 фишки добродетели


 50 серебра

 80 рабочих  
(по 20 каждого цвета)

 4 виконта  
(по 1 каждого цвета)

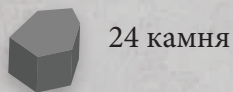
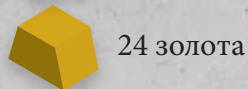
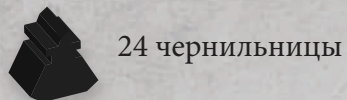
 12 гильдий  
(по 3 каждого цвета)

 12 фабрик  
(по 3 каждого цвета)

 12 мастерских  
(по 3 каждого цвета)

# КОМПОНЕНТЫ

72 ресурса 3 типов:

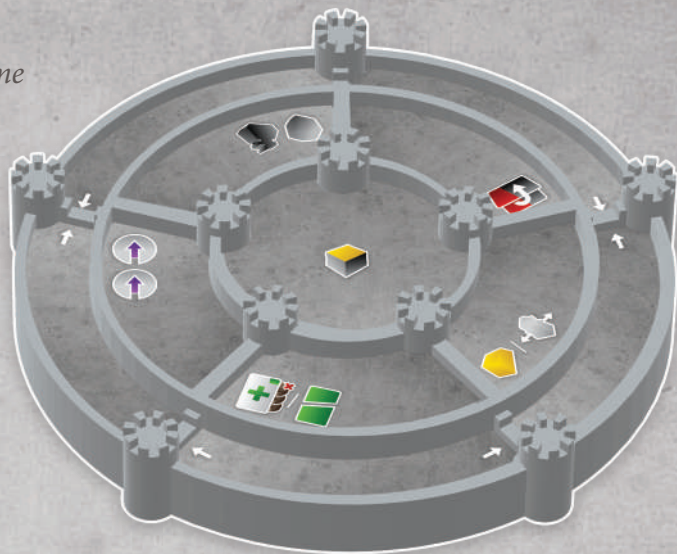


1 замок

Для первой партии выдавите картонные компоненты и разместите их, как указано на картинке.



1 фишка первого игрока



35 манускриптов

4 планшета игрока



5 сегментов игрового поля



68 карт  
нейтральных горожан  
(чёрная полоска)



10 карт  
выдающихся горожан  
(коричневая полоска)



32 карты  
стартовых горожан  
(по 8 каждого цвета)



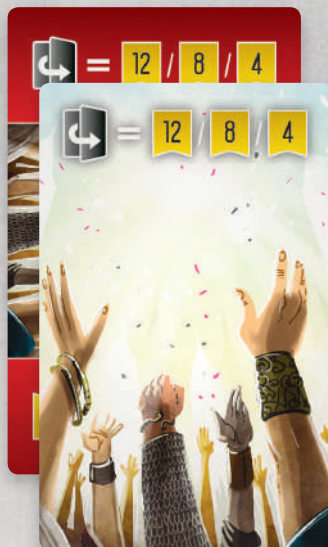
4 бонусных карты  
духовенства



1 карта  
лидера замка



1 карта бедности



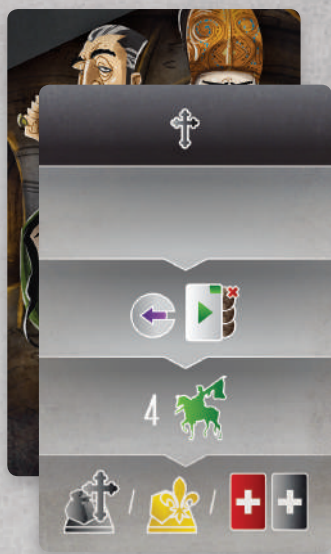
1 карта процветания



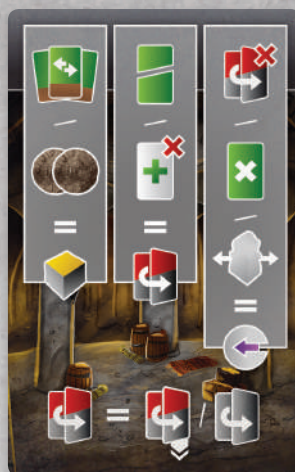
10 карт игроков



8 карт  
стартовых интриг  
(коричневый верх)  
Для одиночной игры



8 карт  
будущих интриг  
(чёрный верх)  
Для одиночной игры



1 карта-подсказка  
Для одиночной игры



4 карты-множителя

Следующие предметы считаются бесконечными: долги, грамоты, чернильницы, камни, золото и серебро. Используйте карты-множители, если что-либо из указанного закончилось.



30 карт долгов  
Лицевая сторона =  
неоплаченный  
(неперевёрнутый)  
Рубашка = оплаченный  
(перевёрнутый)



30 карт грамот  
Лицевая сторона =  
полученная  
(неперевёрнутая)  
Рубашка = заверенная  
(перевёрнутая)



= 10 серебра и  
5 золота

Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Переверните 5 сегментов игрового поля правильной стороной вверх в зависимости от количества игроков (для этого сверьтесь с числами у внутренней части каждого сегмента игрового поля). Перемешайте сегменты и выложите их в случайном порядке (пока что игнорируйте красные цифры), чтобы внутри получился круг.
2. Расположите замок в середине игрового поля таким образом, чтобы он встал на место и зафиксировал все сегменты. Замок должен быть ориентирован случайным образом.
3. Перемешайте все карты нейтральных горожан и разделите на 5 примерно одинаковых стопок. Положите эти стопки лицом вверх на указанные области игрового поля.
4. Найдите 5 манускриптов с серой рубашкой (у остальных рубашка чёрная). Положите их на стол лицом вниз, сформировав 5 стопок. Перемешайте все манускрипты с чёрной рубашкой и положите по 6 лицом вниз в каждую стопку. Таким образом, теперь в каждой стопке будет по 7 манускриптов. Переверните эти стопки и положите лицом вверх на указанные области игрового поля. (манускрипты с серой рубашкой должны теперь оказаться наверху каждой стопки).



Хотя карты горожан и манускрипты лежат в стопках лицом вверх, игроки не могут просматривать сами стопки. Если у кого-то из участников могут возникнуть трудности с этим, расположите стопки карт и манускриптов лицом вниз за исключением верхних карт/манускриптов. Однако это потребует чуть большего количества действий от игроков по ходу партии.



- Положите всё серебро, чернила, золото, камни и карты-множители в общий запас рядом с полем. Также положите 4 бонусных карты духовенства и карту лидера замка неподалёку.
- Каждый игрок берёт планшет игрока (той же стороной вверх, как на рисунке ниже), фишки порочности и добродетели, а также компоненты выбранного им цвета. Разместите их на планшете и рядом с ним, как показано на рисунке.



- Случайным образом выберите первого игрока и дайте ему фишку первого игрока. Эта фишка останется у него до конца игры.

8. Перемешайте карты игроков и выложите в ряд на 1 карту больше, чем количество игроков. Затем перемешайте карты выдающихся горожан и положите по одной под каждую из карт игроков, образуя пары карт (1 выдающийся горожанин для каждой карты игрока). Справа показан пример подобной раскладки для игры втроём.



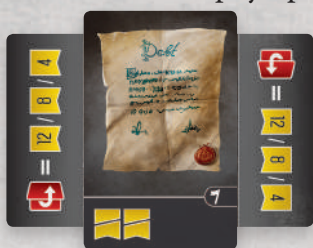
9. В обратном порядке (начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки) каждый игрок выбирает пару карт и выполняет следующие шаги:

- Положите своего виконта в соответствующую пронумерованную локацию игрового поля (в зависимости от числа в верхней части выбранной карты игрока).
- Получите все ресурсы, серебро, долги и грамоты согласно карте игрока.
- Выполните все дополнительные шаги, указанные в нижней части карты игрока (переворот карт грамот, получение добродетели и т.д.).

*Примечание: эффект карт игроков 3, 5 и 6 может быть применён в любом сегменте. Эффект карты игрока 8 должен быть применён в той же локации, где находится виконт этого игрока. Эффект карты игрока 9 можно применить для уничтожения любой карты этого игрока перед перемешиванием.*

- Переверните свою карту игрока и положите её рядом с планшетом игрока в качестве справки.
- Замешайте карту своего выдающегося горожанина вместе с 8 картами стартовых горожан и любыми картами нейтральных горожан, полученными вами во время подготовки к игре. Сформированную таким образом колоду положите лицом вниз слева от планшета игрока. Затем каждый игрок берёт стартовую руку — 3 верхние карты из своей колоды.

10. Поверх карты бедности положите карты долгов (неоплаченной стороной вверх) в зависимости от числа игроков (количество указано на карте бедности). Оставшиеся карты долгов положите под карту бедности. Поверх карты процветания положите карты грамот (полученной стороной вверх) в зависимости от числа игроков (количество указано на карте процветания). Оставшиеся карты грамот положите под карту процветания.



Обратите внимание, что количество долгов и грамот не обязательно совпадает при разном количестве игроков.

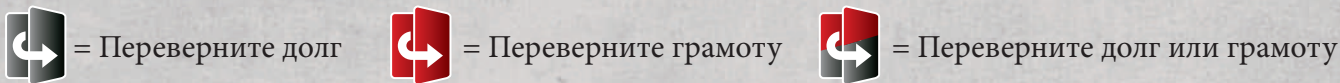


Перед тем как мы углубимся в процесс игры, было бы неплохо рассказать подробнее про долги и грамоты. Как указано в разделе «Подготовка к игре», долги кладутся как поверх карты бедности, так и под неё, а грамоты – как поверх карты процветания, так и под неё. По ходу партии игроки будут получать долги и грамоты, забирая их с верха соответствующей стопки.

Игра заканчивается, когда карта бедности или процветания оказывается наверху стопки. Когда это происходит, переверните её и положите рядом с соответствующей стопкой. Таким образом игроки могут при необходимости продолжить получать долги и грамоты. Долги и грамоты считаются бесконечными. В редком случае, если они закончатся, игроки должны использовать карты-множители.



По ходу партии игроки смогут переворачивать свои долги и грамоты:



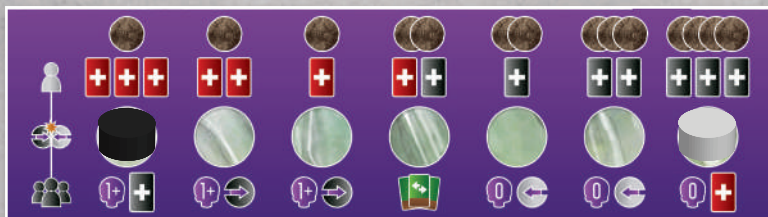
В конце игры неоплаченные долги приводят к потере 2 ПО. Когда вы переворачиваете долг (с неоплаченной стороны на оплаченную), немедленно получите 1 ресурс по своему выбору.



В конце игры полученные грамоты приносят по 1 ПО. Если игроку удастся перевернуть свою грамоту (с полученной стороны на заверенную), он получит 3 ПО вместо 1.

Если карта бедности или процветания оказывается наверху стопки, игрок, перевернувший больше всего карт указанного типа, также получит дополнительные ПО. Это приводит к «эффекту качелей»: если стопка долгов становится всё меньше, игроки понимают, что дополнительные ПО с карты бедности получают те из них, у кого больше всего перевёрнутых грамот, и начинают в свою очередь скупать грамоты, что приближает к окончанию стопки грамот. Это будет подробнее объяснено в разделе «Подсчёт очков».

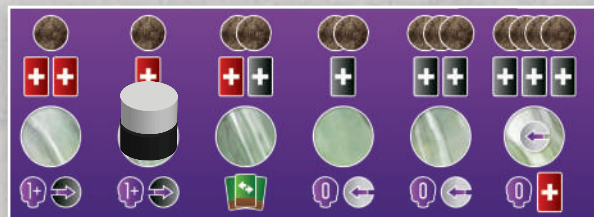
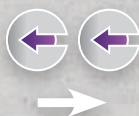
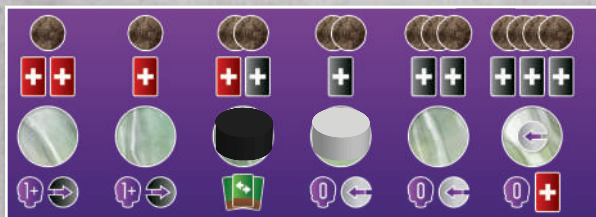
# ДОБРОДЕТЕЛЬ, ПОРОЧНОСТЬ И ПРЕСТУПНИКИ

Ещё одна ключевая механика игры – добродетель и порочность. Игроки будут получать их с помощью различных действий и эффектов. Получение добродетели и порочности – самый простой способ получения долгов и грамот.



Каждый раз, когда игрок получает порочность , он должен подвинуть фишку порочности на 1 клетку вправо на своём планшете игрока. Таким же образом, когда игрок получает добродетель , он должен подвинуть фишку добродетели на 1 клетку влево на своём планшете игрока. Если подвинуть фишку невозможно (потому что она достигла крайнего положения), игнорируйте движение фишки. Если игрок одновременно получает порочность и добродетель, отыграйте сначала движение фишки порочности.

**Как только фишки порочности и добродетели окажутся на одной клетке, они накладываются друг на друга и продолжают двигаться вместе.**



Например, этот игрок только что получил 2 добродетели. Первая добродетель двигает фишку добродетели на одну клетку с фишкой порочности, и игрок кладёт фишку добродетели на фишку порочности. Вторая добродетель двигает обе фишки влево на 1 клетку.



Позже мы подробно объясним, как поступать при столкновениях добродетели и порочности, а пока что эта страница должна помочь в понимании следующих нескольких страниц при первом прочтении.



Преступники – это джокеры! Эта фраза не очень понятна при первом прочтении, однако дальше в правилах мы её разъясним. Просто запомните, что при выполнении базовых действий каждый символ преступника считается любым другим символом. Однако этот символ не считается любым в прочих случаях (получение очков за манускрипты, например).

# СТРУКТУРА КАРТЫ ГОРОЖАНИНА

Количество серебра  
для найма, изгнания  
и движения

Символы

Название

Свойство  
карты



Мгновенный  
эффект при  
найме/изгнании

Момент  
срабатывания  
свойства карты

**Значение всех символов  
указано на обороте книги правил.**

➔ Это обозначает либо стоимость, либо действие, либо требование, либо событие слева и награду или другой эффект справа. Например, «путешественник», находясь на планшете игрока, позволяет игроку считать каждые 2 символа торговцев как символ клирика.

## ОБЗОР ИГРЫ

Партия в «Виконтов западного королевства» длится неопределённое число раундов. Каждый раунд все игроки делают по одному ходу, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Все победные очки (ПО) считаются в конце игры.

Каждый ход игрок будет двигать своего виконта по часовой стрелке по игровому полю, выполнять 1 из 4 базовых действий и по желанию нанимать новых горожан. Фазы, из которых состоит ход игрока, указаны на планшете игрока слева направо:

1. Управление картами

3. Базовое действие

5. Розыгрыш столкновений



2. Движение

4. Найм

6. Добор карт

## Фаза 1: Управление картами

В этой фазе игрок управляет набором горожан на своём планшете.

Эти карты дают игрокам символы, которые пригодятся для 4 базовых действий. Когда карту впервые кладут на планшет, она также определяет передвижение игрока в этом ходу. У всех карт есть либо мгновенный эффект ⚡, либо постоянный эффект ↻, либо эффект при сбросе ✕.



В этой фазе игрок выполняет следующие шаги:

1. Подвиньте все карты горожан на своём планшете на 1 клетку вправо. Если вследствие этого крайняя правая карта уходит с планшета, она кладётся в сброс лицом вверх. Стопка сброса лежит справа от планшета игрока. Если у этой карты есть эффект при сбросе, его необходимо применить сейчас. *Например, «подмастерье» при сбросе даёт игроку бесплатный найм и 1 добродетель.*
2. Положите карту горожанина на левую клетку своего планшета. Если это преступник 🦴, немедленно получите 1 порочность за каждый символ преступника на своём планшете. Если у карты, которую вы только что положили, есть мгновенный эффект, его необходимо применить сейчас. *Например, «соперница» даёт 2 порочности при розыгрыше плюс 1 порочность за каждый другой символ преступника на планшете игрока. Кроме того, её мгновенный эффект даёт игроку карту долга.*

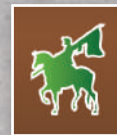


Возможна ситуация, когда у игрока всего 3 карты. Однако меньше их быть не может. Если во время хода игрока у него всего 3 карты, то правая карта сбрасывается, «замешивается», чтобы сформировать новую колоду, и кладётся снова на левую клетку планшета игрока.

Если в начале хода у игрока нет карт в руке, он обязан сыграть вслепую верхнюю карту своей колоды, положив её на левую клетку своего планшета.

## Фаза 2: Движение

В этой фазе игрок двигает своего виконта по игровому полю по часовой стрелке. Расстояние, на которое виконт движется, соответствует количеству серебра в левом верхнем углу карты горожанина, сыгранной в фазе 1. Нельзя подвинуть виконта на меньшее число локаций, но можно доплатить серебро, чтобы подвинуть его дальше (1 серебро за каждую дополнительную локацию).



Если виконт заканчивает движение в локации с виконтом соперника, этот соперник может немедленно поменять порядок карт горожан у себя на планшете. Об этом напоминает карта игрока.

Игрок обязан двигать виконта в направлении стрелок. Назад двигаться нельзя, но можно за 1 ход пройти целый круг и оказаться в той же локации, откуда начал. Правда, это дорого обойдётся.

Например, из этой локации красный игрок может подвинуть своего виконта по внешней дороге (к 1) или по внутренней (к 2). Из (1) можно продолжить двигаться только дальше по внешней дороге на следующий сегмент игрового поля (3). Из (2) можно либо перейти на внешнюю дорогу (1), либо продолжить двигаться дальше по внутренней дороге на следующий сегмент игрового поля (4).



Таким образом, сыграв «аббата», красный игрок имеет движение 2 и может подвинуть своего виконта либо на одну из левых локаций следующего сегмента игрового поля (3 или 4), либо через внутреннюю дорогу (2) снова на внешнюю (1).



## Фаза 3: Базовое действие

В этой фазе игрок выполняет 1 из 4 возможных базовых действий. Какое бы действие игрок ни выбрал, он будет использовать набор символов на своём планшете игрока (за исключением стопки сброса), тратить ресурсы или использовать символы на изгнанном горожанине, чтобы оплатить выбранное действие.



Вот 4 базовых действия:



Торговля



Возведение  
сооружения



Размещение  
рабочих






Перевод  
манускрипта





Во время выполнения базового действия **игрок может изгнать карту горожанина, лежащую лицом вверх по соседству со своим виконтом, чтобы получить больше символов.** Изгнать можно, только если у этой карты горожанина есть символы, совпадающие с выбранным базовым действием игрока (помните, что символы преступников – джокеры). В левом верхнем углу карты горожанина указана стоимость его изгнания в серебре. Игрок может изгнать не больше 1 карты горожанина в ход. Если игрок изгоняет горожанина, он платит указанное количество серебра, убирает карту горожанина из игры насовсем и получает как напечатанные на карте горожанина слева символы для выполнения текущего выбранного базового действия, так и мгновенные эффекты, напечатанные в правом верхнем углу карты горожанина. Любые свойства карты горожанина, указанные в нижней части карты, игнорируются.









Например, чтобы изгнать «дровосека», необходимо заплатить 2 серебра. За это текущий игрок получит 1 добродетель и символ строителя для своего базового действия.



 **Действие торговли** можно выполнить только на внешней дороге игрового поля. Для оплаты этого действия игрок может использовать символы торговцев  и преступников  на своём планшете, тратить серебро (по 1 за дополнительный символ торговца) и изгонять горожанина по соседству со своим виконтом.

Что получает игрок взамен, зависит от расположения его виконта. Рядом с каждой локацией внешней дороги игрового поля указаны правила обмена. Игрок может выполнять этот обмен сколько угодно раз, пока позволяют его ресурсы. Возможны следующие варианты обмена:

 →  Получите 1 серебро за каждый символ торговца. Обратите внимание, что трата серебра для оплаты этого действия не принесёт никакой дополнительной выгоды. Однако может быть полезно потратить серебро для изгнания горожанина, чтобы получить больше символов торговцев или чтобы воспользоваться свойством этого горожанина при изгнании (правый верхний угол карты горожанина).

 →  /  /  Получите или 1 чернильницу, или 1 золото, или 1 камень за 2 символа торговцев. Один символ торговца ничего не даёт.



 →  Уничтожьте 1 карту горожанина за 3 символа торговцев. Уничтожение карт позволяет очистить колоду игрока. Каждый раз, когда игрок уничтожает карты, они уходят из игры навсегда. Уничтожив карту, игрок получает столько серебра из общего запаса, сколько указано на уничтоженной карте горожанина. Уничтожать карты можно как из руки, так и вслепую с верха колоды. Уничтожение карт опционально.


 →  Переверните 1 карту долга или грамоты за 4 символа торговцев. Если переворачиваете сразу несколько карт, можете делать это в любом порядке.

Например, красный игрок выбирает торговлю, чтобы получить золото. Сначала он считает количество символов торговцев у себя на планшете (4), а потом решает потратить 2 серебра, чтобы довести число символов торговцев у себя до 6 и получить 3 золота. Кроме того, «меняла» даёт ему ещё 1 серебро за счёт своего постоянного эффекта.











**Возведение сооружения** можно выполнить только на внешней дороге игрового поля. Для оплаты этого действия игрок может использовать символы строителей  и преступников  на своём планшете, тратить камни (по 1 за дополнительный символ строителя) и изгонять горожанина по соседству со своим виконтом.

Для возведения сооружения в локации, где находится виконт текущего игрока, должна быть пустая строительная площадка . Обратите внимание, что в каждом сегменте игрового поля река разделяет разные строительные площадки. Строительные площадки на левом берегу реки доступны только с левой локации сегмента, а на правом берегу – только с правой.

Если пустая строительная площадка есть, игрок может выбрать, какое сооружение он хочет возвести. Можно возвести любое из 9 сооружений на планшете игрока. Стоимость возведения указана в верхней части планшета. Если игрок возвёл все свои сооружения, это действие больше нельзя выполнять.

 3  Мастерские требуют 3 символа строителей  5  Фабрики требуют 5 символов строителей  7  Гильдии требуют 7 символов строителей



Игроки получают ПО за возведённые сооружения, как указано в верхней части планшета игрока. Чем больше сооружений одного типа игрок возвёл, тем больше ПО он получит. Например, игрок получит 4, 9 или 15 ПО за 1, 2 или 3 фабрики соответственно.

Когда игрок выбрал, какое сооружение хочет возвести, он оплачивает это действие (как указано выше). Затем игрок снимает сооружение со своего планшета и располагает его на выбранной строительной площадке. При этом он немедленно применяет эффект, указанный на этой строительной площадке. Кроме того, если новое сооружение оказывается связанным с сооружением, возведённым ранее, каждый игрок (с обоих концов связи) применяет эффект, указанный на связи. Однако если оба сооружения принадлежат одному игроку, он применяет эффект только 1 раз.





Например, красный игрок решил возвести 1 из своих мастерских. Для этого необходимо 3 символа строителей. У игрока нет ни одного символа строителя на планшете, поэтому он решает потратить 1 серебро для изгнания «каменищика» и ещё 2 камня, что в сумме даёт ему требуемое количество символов строителя.

Сначала игрок обязан применить эффект при изгнании «каменищика», который позволяет ему поменять порядок карт горожан на планшете. Затем игрок решает, где разместить мастерскую. В данном случае есть только 1 вариант, поскольку прочие пустые строительные площадки находятся на другом берегу. Разместив мастерскую, игрок сразу получает 1 чернильницу, как указано на строительной площадке. Кроме того, новая мастерская оказывается связанной с факторией синего игрока, так что оба игрока получают по 2 серебра из запаса.





Как только игрок переносит сооружение с планшета на игровое поле, он сразу же получает постоянное свойство до конца игры. Каждое свойство указано над фазой, где это свойство применяется.

Первая возведённая фактория даёт игроку возможность при желании двигать виконта на 1 дополнительную локацию бесплатно. Вторая возведённая фактория даёт игроку возможность изгонять горожан всего за 1 серебро. Третья возведённая фактория, как и все 3 гильдии, даёт игроку постоянные символы на планшете. Первая возведённая мастерская даёт игроку возможность сброса каждый раз, когда он нанимает нового горожанина (любым способом). Вторая возведённая мастерская даёт игроку 1 добродетель, если во время столкновений у него на планшете нет символов преступников (будет объяснено далее). Третья возведённая мастерская увеличивает лимит карт в руке игрока на 1.



**Размещение рабочих** можно выполнить только на внутренней дороге игрового поля.

Для оплаты этого действия игрок может использовать символы знати  и преступников  на своём планшете, тратить золото (по 1 за дополнительный символ знати) и изгонять горожанина по соседству со своим виконтом.

При размещении рабочих игрок может использовать 1, 3, 5 или 8 символов знати, чтобы разместить 1, 2, 3 или 4 рабочих соответственно. На планшете игрока слева сверху есть напоминание об этом. При размещении рабочих в качестве базового действия всегда помещайте их на первом уровне замка по соседству с виконтом игрока. Для выполнения этого действия у игрока должен быть хотя бы 1 рабочий в запасе.



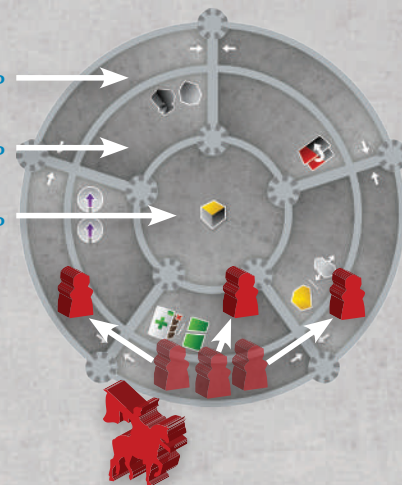
Разместив рабочих, текущий игрок проверяет количество своих рабочих в той секции первого уровня замка, в которой только что разместил их. Если их 3 или больше, происходит следующее:

- Передвиньте 1 своего рабочего из этой секции первого уровня в соответствующую секцию второго уровня.
- Немедленно примените эффект, указанный на секции второго уровня замка, куда только что передвинули рабочего.
- Передвиньте 1 своего рабочего из той же секции первого уровня замка в соседнюю секцию по часовой стрелке. Затем передвиньте ещё 1 своего рабочего таким же образом, но против часовой стрелки.

Первый уровень

Второй уровень

Третий уровень



*В примере выше прозрачные красные рабочие показывают, куда рабочих разместили, а непрозрачные – куда они подвинутся. Это действие также даст игроку либо бесплатный найм, либо уничтожение.*

После розыгрыша таких передвижений в замке текущий игрок проверяет, есть ли на первом уровне замка ещё секции, где у него 3 или более рабочих. Это может произойти из-за передвижения рабочих по часовой стрелке и против. Если такие секции появились, разыграйте передвижения таким же образом, как указано выше.

Если у игрока оказалось сразу несколько секций с 3 или более рабочими, он сам выбирает порядок их розыгрыша. Однако помните, что эффекты от передвижения рабочих на более высокие уровни необходимо применять сразу.

После розыгрыша всех передвижений на первом уровне замка текущий игрок таким же образом проверяет секции на втором уровне. При наличии секции с 3 или более своими рабочими игрок немедленно передвигает 1 своего рабочего на третий уровень замка и получает ресурс по своему выбору (*как указано на замке*). Однако, в отличие от первого уровня, на втором рабочие не двигаются ни по часовой стрелке, ни против неё. Таким образом, игрок может получить короткий путь на третий уровень замка, имея 2 рабочих в определённой секции на втором уровне.

Когда текущий игрок завершил все свои передвижения в замке, он обязан проверить, есть ли на первом или втором уровнях замка секции с 4 или более рабочими (*независимо от цвета*). Если такие секции есть, текущий игрок убирает лишних рабочих, чтобы в каждой секции оказалось в итоге не больше 3 рабочих. Он выбирает, чьих рабочих убрать, и может убрать в том числе и собственных рабочих.

Когда рабочих убирают, они всегда возвращаются в запас своего владельца, и владелец немедленно получает награду. Если рабочего убрали с первого уровня замка, владелец получает 2 серебра. Если со второго – 1 добродетель и ресурс по своему выбору. С третьего уровня рабочих убрать нельзя. Об этом напоминает карта игрока. Она также напоминает, как рабочие приносят ПО в конце игры. Каждый рабочий в замке приносит количество ПО, равное уровню, на котором он находится.



**Карту лидера замка** получает игрок, который первым передвинет своего рабочего на третий уровень замка. Этот игрок должен держать карту лидера замка рядом со своим планшетом. Однако если у другого игрока в какой-то момент окажется больше рабочих на третьем уровне замка, чем у текущего лидера замка, карта лидера замка перейдёт ему. Игрок, который в конце игры обладает картой лидера замка, получает дополнительно 5 ПО. Кроме того, во время добора карт в фазе 6 каждого хода у игрока, обладающего картой лидера замка, лимит карт в руке увеличен на 1. *Обратите внимание, что игрок при потере этой карты не должен сбрасывать карты до нового лимита. Просто в следующий раз, когда этот игрок будет добирать карты, будет учитываться уже новый лимит карт в руке.*



Возможна ситуация, когда у игрока окажется 3 рабочих в одной секции замка во время хода соперника (*например, из-за образования связи или другого мгновенного эффекта*). В таком случае текущий игрок разыгрывает все свои передвижения рабочих, и только потом их разыгрывает соперник. Когда соперник заканчивает свои передвижения рабочих, текущий игрок продолжает свой ход.

Например, красный игрок выполняет размещение рабочих. У него 5 символов знати на планшете (1 от «воровки», 1 от «надсмотрщика», 1 от гильдии и 2 от свойства «мецената»). Он также решает потратить 3 золота, чтобы получить 8 символов знати. Таким образом, красный игрок размещает 4 своих рабочих на первом уровне замка по соседству со своим виконтом.

После расположения 4 рабочих в этой секции первого уровня замка становится 5 рабочих красного игрока. Он передвигает одного рабочего на второй уровень и получает камень и чернильницу. Затем передвигает по одному рабочему по часовой стрелке и против часовой стрелки на первом уровне. В результате этого в нижней левой секции первого уровня замка оказываются 3 рабочих красного игрока, и он передвигает одного из них на соответствующую секцию второго уровня, получая при этом 2 добродетели. Как и раньше, игрок передвигает по одному рабочему по часовой стрелке и против неё, и теперь в секции по соседству с виконтом снова оказываются 3 рабочих, и процесс повторяется, в результате чего игрок снова получает камень и чернильницу. На этом передвижения на первом уровне заканчиваются, и игрок переходит ко второму уровню.



В верхней левой секции второго уровня (секции с камнем и чернильницей) оказываются 4 рабочих красного игрока, поэтому он передвигает 1 из этих рабочих на третий уровень и получает ресурс по своему выбору. Затем, поскольку на 2 уровне по-прежнему есть секция с 3 рабочими, красный игрок снова передвигает рабочего оттуда на третий уровень и получает ресурс по своему выбору. Кроме того, теперь у красного игрока больше всех рабочих на третьем уровне, а значит, он забирает карту лидера замка у синего игрока.


Поскольку все передвижения рабочих отыграны, теперь необходимо проверить, есть ли в замке секции, где количество рабочих больше 3. В верхней правой секции 5 рабочих, и красный игрок решает убрать двух рабочих синего игрока. Тот возвращает рабочих в свой запас и получает по 2 серебра из запаса за каждого. Наконец, красный игрок разыгрывает постоянное свойство «надсмотрщика» и сбрасывает 1 карту из руки в стопку сброса.





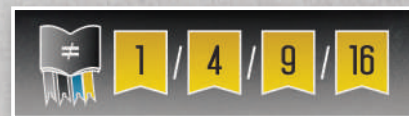
**Перевод манускриптов** можно выполнить только на внутренней дороге игрового поля.

Для оплаты этого действия игрок может использовать символы клириков  и преступников  на своём планшете, тратить чернильницы (по 1 за дополнительный символ клирика) и изгонять горожанина по соседству со своим виконтом.

Для перевода манускрипта игроку необходимо определённое количество символов клириков, как указано на манускрипте, соседнем с его виконтом. Если игроку хватило символов клириков (за счёт символов, чернильниц или изгнанного горожанина), он забирает этот манускрипт и кладёт его рядом со своим планшетом. Если у этого манускрипта есть мгновенный эффект , его необходимо применить в этот момент. Игрок может перевести не больше 1 манускрипта в ход.

Игрок, который первым переведёт 3 манускрипта с закладками одинакового цвета, немедленно получает соответствующую бонусную карту духовенства и кладёт её рядом со своим планшетом. Каждая такая карта даёт 3 ПО в конце игры.

Игрок получает как ПО, указанные на своих манускриптах, так и ПО за наборы манускриптов с закладками разных цветов. У игрока может быть несколько таких наборов. Например, набор из 3 манускриптов с разными закладками даст 9 ПО.



Если стопка манускриптов на игровом поле опустела, не пополняйте её. На самом поле также напечатаны манускрипты. Игроки не могут забирать их, но могут переводить для применения мгновенного эффекта.

Например, красный игрок хочет перевести манускрипт с серой закладкой, изображённый на рисунке. Для этого требуется 6 символов клириков. У игрока есть 1 символ от «послушника» и 1 от бонусной карты духовенства. Он решает также потратить 3 чернильницы и 1 серебро для изгнания «вымогателя» (что также даёт ему мгновенный эффект в виде замешивания сброса в колоду). Получив 6 символов, игрок забирает манускрипт и кладёт его рядом со своим планшетом. Этот манускрипт принесёт ему 1 ПО за каждое его сооружение плюс какое-то количество ПО за набор с этим манускриптом.



## Фаза 4: Найм

Выполнив базовое действие, игрок может нанять горожанина, лежащего лицом вверх в стопке по соседству с виконтом этого игрока. Стоимость найма указана в левом верхнем углу карты горожанина. Игрок может нанять не больше 1 горожанина в этой фазе. При найме игрок платит указанное количество серебра и кладёт карту нанятого горожанина в свою стопку сброса. Кроме того, игрок немедленно применяет эффект, указанный в правом верхнем углу карты нанятого горожанина. Если стопка горожан на игровом поле опустела, не пополняйте её. На самом поле также напечатаны горожане. Игроки не могут нанимать их, но могут применять их мгновенные эффекты при изгнании.



## Фаза 5: Розыгрыш столкновений

Если в этой (и только в этой) фазе фишки добродетели и порочности текущего игрока находятся на одной клетке планшета, он обязан применить определённые эффекты строго в указанном порядке:



1. Все построившие вторую мастерскую игроки, у которых нет символов преступников на планшете, получают 1 добродетель.
2. Игроки применяют все разыгрываемые во время столкновений эффекты горожан на своих планшетах.
3. Текущий игрок получает предметы, указанные непосредственно над клеткой, где находятся его фишки добродетели и порочности.
4. Все остальные игроки получают предметы, указанные непосредственно под клеткой, где находятся фишки добродетели и порочности текущего игрока, если возможно.

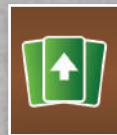
После того как были применены все эффекты, указанные выше, текущий игрок возвращает на стартовые позиции свои фишки добродетели и порочности, выставляя их на противоположные концы планшета.

*Например, красному игроку необходимо разыграть своё столкновение. Хотя он уже построил вторую мастерскую, сейчас на его планшете есть символ преступника, так что 1 добродетель он не получает. «Старьёвщик» даёт красному игроку чернильницу. Его фишки добродетели и порочности расположены таким образом, что он получает 2 долга и 3 серебра. Все остальные игроки, на чьих планшетах нет символов преступников, получают по 1 добродетели. Наконец, красный игрок возвращает свои фишки добродетели и порочности на стартовые позиции.*



## Фаза 6: Добор карт

В этой фазе игрок добирает карты из своей колоды, пока не достигнет лимита карт в руке или пока не закончится колода (или *стопка сброса*). Начальный лимит карт в руке – 3, но он может быть увеличен по ходу игры. Если на этом этапе у игрока уже достигнут или даже превышен лимит карт в руке, он просто не добирает карты.




Если игрок должен добрать карты (*в любой момент*), а его колода опустела, он обязан перемешать свой сброс и таким образом сформировать новую колоду. В этот момент игрок должен проверить, есть ли на его планшете символы преступников. Если на планшете есть хотя бы 1 символ преступника, игрок получает 1 порочность (*строго 1, не больше*). Если же таких символов нет, игрок получает 1 добродетель. Об этом напоминает карта игрока. Обратите внимание, что во время перемешивания может произойти столкновение фишек добродетели и порочности, однако это столкновение будет разыграно, только когда игрок дойдет до фазы 5 своего хода (*т.е. произойдет в следующий ход, если перемешивание произошло во время фазы 6*).

Как только текущий игрок добрал карты, следующий по часовой стрелке игрок делает свой ход с фазы 1 и до фазы 6 включительно, затем следующий игрок и так далее.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда карта бедности или процветания оказывается наверху соответствующей стопки (*см. стр. 9*). Игроки заканчивают текущий раунд, а потом отыгрывают финальный, чтобы у всех игроков было одинаковое число ходов. *Другими словами, последний ход всегда будет за игроком справа от первого.*

Обратите внимание, что возможна ситуация, когда и карта бедности, и карта процветания окажутся наверху соответствующих стопок. Это называется «Расколотым королевством» и означает, что обе эти карты будут работать при финальном подсчёте очков.

*Постоянные эффекты*  карт горожан на планшетах игроков не работают во время финального подсчёта очков.

# ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда игра завершилась, все игроки суммируют свои очки за следующие пункты:



## Возведённые сооружения

Как напечатано в верхней части планшетов игроков.



## Рабочие в замке

Каждый рабочий в замке приносит количество ПО, равное уровню, на котором он находится.



## Переведённые манускрипты

ПО за наборы манускриптов с закладками разных цветов и непосредственно за сами манускрипты.



## Карта лидера замка и бонусные карты духовенства

ПО, как напечатано на картах.



## Неоплаченные долги

-2 ПО за каждый



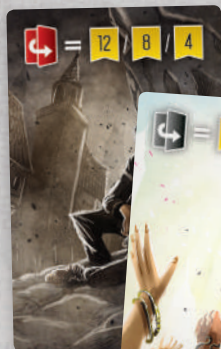
## Полученные грамоты

1 ПО за каждую



## Заверенные грамоты

3 ПО за каждую



## Карта бедности (если вскрыта)

Игрок с наибольшим количеством перевёрнутых грамот получает 12 ПО, следующий за ним – 8 ПО, третий – 4 ПО. Для получения ПО у игрока должна быть хотя бы 1 перевёрнутая грамота. В случае ничьей все игроки-претенденты делят очки за спорные места максимально поровну.

Например, если 2 игрока делят 1-е место, каждый из них получит по 10 ПО  $((12+8)/2)$ . Игрок на 3-м месте по-прежнему получит 4 ПО. Таким же образом, если 3 игрока делят 2-е место, каждый из них получит по 4 ПО  $((8+4)/3)$ .

## Карта процветания (если вскрыта)

Всё то же самое, как с картой бедности, только считаются перевёрнутые долги, а не грамоты.

В играх на 1 или 2 игроков средняя награда на картах бедности и процветания (8 ПО) игнорируется.

Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством серебра и ресурсов. Если опять ничья, все игроки-претенденты считаются победителями.



# ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

Результат красного игрока – 109 ПО. Вот как он получился:

26 ПО за возведённые сооружения (4+13+9).

19 ПО за рабочих в замке.

44 ПО за манускрипты (26 за 3 набора, 6 за возведённые сооружения, 5 за символы знати, 4 за символы преступников, 3 за перевёрнутые долги).

5 ПО за карту лидера замка.

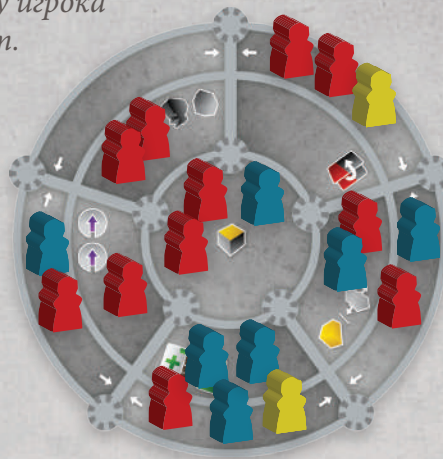
3 ПО за бонусную карту духовенства.

-2 ПО за неоплаченный долг.

4 ПО за полученные грамоты.

6 ПО за заверенные грамоты.

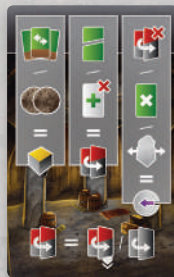
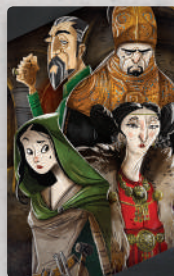
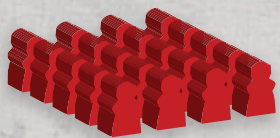
4 ПО, если была вскрыта только карта бедности и у игрока 3-е место по количеству перевёрнутых грамот.



# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка для вас остаётся практически без изменений. Для подготовки игрока-бота выполните следующие шаги:

1. Выберите планшет игрока и переверните его на сторону игрока-бота. Область в левом верхнем углу планшета подскажет вам, на чём будет концентрироваться игрок-бот (*размещение рабочих, возведение сооружений и т.д.*). В этом примере мы будем использовать бота-клирика.
2. Положите на планшет игрока-бота 9 сооружений (*обратите внимание, что фабрики и гильдии поменялись местами*). Выдайте игроку-боту 20 рабочих, фишки добродетели и порочности, виконта и карту-подсказку. Карты горожан игроку-боту не потребуются.
3. Возьмите себе фишку первого игрока.
4. Отделите стартовые интриги (*коричневый верх*) от будущих интриг (*чёрный верх*). Сверьтесь с левым слотом для карты на планшете игрока-бота, чтобы увидеть, какие интриги необходимо убрать, и верните их в коробку. Перемешайте стартовые интриги и положите их рубашкой вверх в колоду слева от планшета игрока-бота. Перемешайте будущие интриги и сложите их рубашкой вверх в колоду неподалёку от планшета игрока-бота, чтобы не перепутать с основной колодой интриг.
5. На шаге 8 стандартных правил подготовки игры откройте на 1 карту игрока меньше, как и на 1 карту выдающегося горожанина (*т.е. всего 2 пары для стандартной одиночной игры*). Вы выбираете первым, а затем помещаете виконта игрока-бота в локацию игрового поля, указанную на невыбранной карте игрока. После этого можете вернуть в коробку невыбранную пару карты игрока и карты выдающегося горожанина.



6. Выдайте игроку-боту все стартовые предметы, указанные в левом слоте для карты на его планшете. Например, бот-клирик начинает с 1 чернильницей, 1 камнем, 1 грамотой, 1 долгом и 1 гильдией в той же локации, где находится его виконт (он также применяет мгновенный эффект при возведении сооружения).

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В целом, одиночная игра проходит так же, как и стандартная. Ходы выглядят абсолютно так же. В ход оппонента вы переворачиваете карту интриги из его колоды и применяете её эффекты. Так происходит имитация соревнования с живым игроком.

Есть несколько правил, которым необходимо следовать при принятии решений за игрока-бота. Большинство этих правил напечатаны на карте-подсказке:



Виконт игрока-бота всегда двигается только по внешней дороге.



Если ваш виконт заканчивает движение в локации с виконтом игрока-бота, соперник вместо изменения порядка карт на планшете получает ресурс по своему выбору, как следует из карты-подсказки.

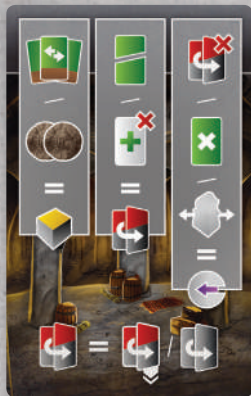


Когда игрок-бот получает ресурс по своему выбору, большинство игроков-ботов следуют схеме на своём планшете (область с зелёным фоном). Только игрок-бот, сконцентрированный на картах, расценивает все ресурсы одинаково.

Например, бот-клирик в первую очередь собирает чернильницы. Если у него их уже 6 или больше, то он возьмёт камень. Если и камней уже 4 или больше, то выбор будет в пользу золота.

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Карта-подсказка показывает, что игрок-бот будет делать при применении определённых эффектов:



Колонка 1: каждый раз, когда игрок-бот получает 2 серебра или возможность поменять порядок карт горожан на планшете, он получает вместо этого 1 ресурс по своему выбору.

Колонка 2: каждый раз, когда игрок-бот получает эффект уничтожения или когда он должен получить карту будущей интриги, а колода этих карт пуста, игрок-бот применяет эффект переворота карты.

Колонка 3: каждый раз, когда игрок-бот получает эффект переворота карты, но ему нечего переворачивать, он получает 1 добродетель. Он также получает 1 добродетель, когда должен скинуть карту или получает бесплатное передвижение в замке.



Если у игрока-бота есть выбор, какую карту переворачивать (*долг или грамоту*), он выберет тот тип карт, который меньше представлен среди перевернутых. В случае одинакового количества игрок-бот перевернёт долг. Если у игрока-бота неперевернутые карты только одного типа, он просто перевернёт одну из них.



Все эти символы для игрока-бота работают одинаково: он просто берёт верхнюю карту из колоды будущих интриг и кладёт её лицом вверх в свою стопку сброса.



Этот символ означает, что игрок-бот изгонит горожанина по соседству со своим виконтом. Карта горожанина уходит из игры, а игрок-бот применяет мгновенный эффект, указанный в правом верхнем углу карты этого горожанина. В отличие от живого игрока, игрок-бот не получает символы для оплаты своих действий.



Этот символ показывает, на чём сконцентрирован игрок-бот. Когда карта интриги предписывает выполнить такое действие, сверьтесь с левым верхним углом планшета игрока-бота, чтобы понять, какое действие подразумевается.

*Например, бот-кликер сконцентрирован на переводе манускриптов.*



Когда колода игрока-бота опустеет, он наверняка уже сбросит 1 карту со своего планшета, оставив всего 2 карты на планшете при перемешивании. Это сделано намеренно.



При возведении сооружений игрок-бот всегда стремится возвести самое левое сооружение (среди тех, что он может возвести) на своём планшете на самой левой (по часовой стрелке) доступной строительной площадке игрового поля (где находится его виконт).

Игрок-бот применяет все эффекты от строительных площадок и связей, как живой игрок. Также игрок-бот не может пересекать реку для возведения сооружений.

*При применении эффекта, позволяющего бесплатно возвести сооружение (например, благодаря манускрипту), игрок-бот попытается возвести его на самой левой (по часовой стрелке) строительной площадке из доступных по соседству со своим виконтом. Если эта строительная площадка уже занята, то он выберет по часовой стрелке ближайшую доступную строительную площадку (даже если она на другом берегу реки). Только если все строительные площадки заняты, игрок-бот не сможет применить этот эффект.*



Игрок-бот может размещать рабочих в замке, если его виконт находится на внешней дороге. Он просто размещает рабочих в той секции первого уровня замка, которая находится на том же сегменте игрового поля, что и его виконт. Игрок-бот всегда размещает как можно больше рабочих. Обратите внимание, что игрок-бот никогда не размещает одного рабочего в качестве базового действия. Это указано на его планшете. Если игрок-бот должен убрать рабочих, он всегда будет убирать ваших. Игрок-бот может стать обладателем карты лидера замка и получить за это 5 ПО в конце игры, однако он не получает никакого бонуса от увеличенного лимита карт в руке. Если у игрока-бота оказывается несколько секций с 3 или более его рабочими на первом уровне замка, он их разыгрывает по часовой стрелке, начиная с секции по соседству со своим виконтом. Если игрок-бот может выбрать одну из наград на втором уровне замка, он всегда выбирает первую.

*При применении эффекта, позволяющего бесплатно разместить рабочих (например, благодаря манускрипту), игрок-бот размещает рабочих в той секции первого уровня замка, которая находится на том же сегменте игрового поля, что и его виконт.*



Игрок-бот может переводить манускрипты, если его виконт находится на внешней дороге. Игрок-бот будет переводить манускрипт, находящийся на том же сегменте игрового поля, где и его виконт. Если игрок-бот получает бонусную карту духовенства, он забирает её, как и живой игрок.

*При применении эффекта, позволяющего бесплатно перевести манускрипт (например, благодаря манускрипту), игрок-бот в первую очередь попытается перевести манускрипт, находящийся на том же сегменте игрового поля, где и его виконт. Если этот манускрипт нельзя забрать, он продолжит двигаться по игровому полю по часовой стрелке, пока не найдет манускрипт, который можно забрать. Если ни один манускрипт нельзя забрать, игрок-бот не сможет применить этот эффект.*

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ХОДЫ ИГРОКА-БОТА

В начале хода игрока-бота сдвиньте все карты на его планшете на 1 клетку вправо (как в стандартной игре). Далее переверните верхнюю карту колоды интриг и расположите её в левом слоте для карт. После этого просто примените все эффекты, указанные на новой карте, сверху вниз. Символы в верхней части карты не дают никакого эффекта, они просто нужны для оплаты действий игрока-бота.

Например, на первом ходу игрок-бот сначала изгоняет горожанина (допустим, что это даст ему 1 добродетель). Затем он двигает виконта на 2 локации по часовой стрелке по внешней дороге игрового поля. Наконец, игрок-бот пытается разместить рабочих, однако у него всего 2 символа знати и совсем нет золота, поэтому вместо размещения рабочих он переворачивает 1 долг и получает ещё 1 добродетель (вторая опция в нижней части карты интриги).

На втором ходу он играет карту с символом преступника. Как и предписывает карта, игрок-бот получает 1 порочность за каждый символ преступника у себя на планшете (1). Далее он получает верхнюю карту из колоды будущих интриг и кладёт её лицом вверх в свою стопку сброса. Затем игрок-бот двигает виконта на 1 локацию и пытается выполнить то, на чём сконцентрирован. Для бота-клирика это перевод манускриптов. Манускрипт на том же сегменте игрового поля, где сейчас находится виконт игрока-бота, требует всего 3 символа клириков. У игрока-бота хватает таких символов на планшете (включая символ преступника и символ за гильдию), поэтому он забирает манускрипт себе, кладёт его рядом с планшетом и за счёт мгновенного эффекта манускрипта получает ещё одну карту будущих интриг.



## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ИГРОКА-БОТА

Одиночная игра заканчивается таким же образом, как и стандартная. Не забывайте, что последний ход всегда за игроком-ботом.

Игрок-бот подсчитывает ПО таким же образом, как живой игрок. Кроме того, он дополнительно получает по 1 ПО за каждый оставшийся ресурс, о чём напоминает планшет игрока-бота.




Чтобы победить игрока-бота, вы должны набрать больше ПО, чем он. Если вы хотите бросить себе вызов, попробуйте обыграть каждого из 4 игроков-ботов.


Если вы хотите увеличить сложность одиночной игры, замешайте 1, 2 или 3 карты будущих интриг в колоду интриг во время подготовки к игре.





# ПАМЯТКА ЭФФЕКТОВ


Все эффекты обязательные, если не указано обратное


 Получите 1 чернильницу


 Получите 1 камень


 Получите 1 золото


 Получите 1 серебро


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


 Получите 1 долг *(неоплаченный)*


 Получите 1 грамоту *(полученную)*


 Переверните 1 неоплаченный долг *(на оплаченную сторону)*


 Переверните 1 полученную грамоту *(на заверенную сторону)*


 Переверните 1 неоплаченный долг или 1 полученную грамоту


 Бесплатно получите 1 манускрипт стоимостью 3 или 4 из тех, что видны на игровом поле


 Этот символ ссылается на любое/все здания


 Бесплатно наймите 1 горожанина из тех, что видны на игровом поле


 Этот символ ссылается на розыгрыш столкновения любым игроком


 Получите 1 порочность


 Получите 1 добродетель


 Поменяйте порядок карт горожан на планшете *(опционально)*


 Сбросьте 1 карту из руки или своей колоды. Если колода опустела, можете замешать сброс и потом сбросить из новой колоды *(опционально)*

 Уничтожьте 1 карту из руки или своей колоды. Если колода опустела, можете замешать сброс и потом уничтожить из новой колоды *(опционально)*. Уничтоженные карты уходят из игры, а вы получаете за них серебро

 Замешайте свой сброс в свою колоду. Для применения этого эффекта у игрока должна быть хотя бы 1 карта в сбросе

 Передвиньте своего рабочего из одной секции первого уровня замка в соседнюю секцию первого уровня *(опционально)*

 Бесплатно разместите указанное число рабочих в любой секции первого уровня замка

 Бесплатно возведите указанное сооружение на любой доступной строительной площадке