



МАРК СУОНСОН

FEUDUM

ФАНАТИЧНАЯ, НО ФЕЕРИЧНАЯ ИГРА
О ФЕОДАХ И ФЕОДАЛАХ ДЛЯ 2-5 ИГРОКОВ

Вот беда! Вас и ваших верных подданных изгнали из родного края! В вашем кошеле лишь пара шиллингов, а в котомке — жалкие объедки, но вы преисполнились решимости восстановить свою честь и отправились в неизведанный край.

Теперь вам предстоит проложить себе дорогу к богатству и славе под пристальным взглядом её величества королевы Анны. Займётесь ли вы возделыванием земель, поступите на военную службу или станете опорой феодализма?*

Какой бы путь вы ни избрали, верно одно: средневековая жизнь не сахар. Плодородных земель раз-два и обчёлся, запасы провизии тают на глазах, а причудливые зверушки мечтают заполучить вас на ужин.

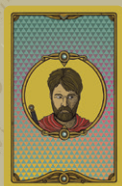
Но ей-богу, всё не так плохо. Если вам удастся прибрать к рукам местные гильдии, вы сможете стать самым почтенным феодалом в королевстве!

*Если вы подзабыли средневековую латынь, напомним, что феодал (feudum) — это земля, которую феодал отдаёт в пользование вассалу.

Что внутри



Игровое поле

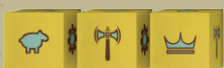


55 карт действий

По 11 каждого из 5 цветов игроков.



16 карт королевских указов



15 подданных

По 3 каждого из 5 цветов игроков.



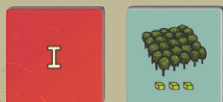
20 дисков прогресса/надсмотрщиков

По 4 каждого из 5 цветов игроков.



100 маркеров влияния

По 20 каждого из 5 цветов игроков.



24 жетона регионов/земель



9 кораблей

По 3 каждого вида.



44 диска поселений

Заставы, фермы, города и феодалы.



17 королевских печатей/чётков



12 мишеней



Маркер эпохи



Маркер первого игрока



50 серебряных и золотых шиллингов

43 серебряных номиналом 1 и 7 золотых номиналом 5.



Кубик перемен



5 кошель

По 1 каждого из 5 цветов игроков.

Товары:



30 селитры



30 серы



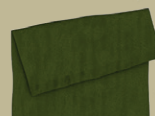
30 железа



30 дерева



50 еды



Походный мешок



2 монстра

Великан и морской змей.

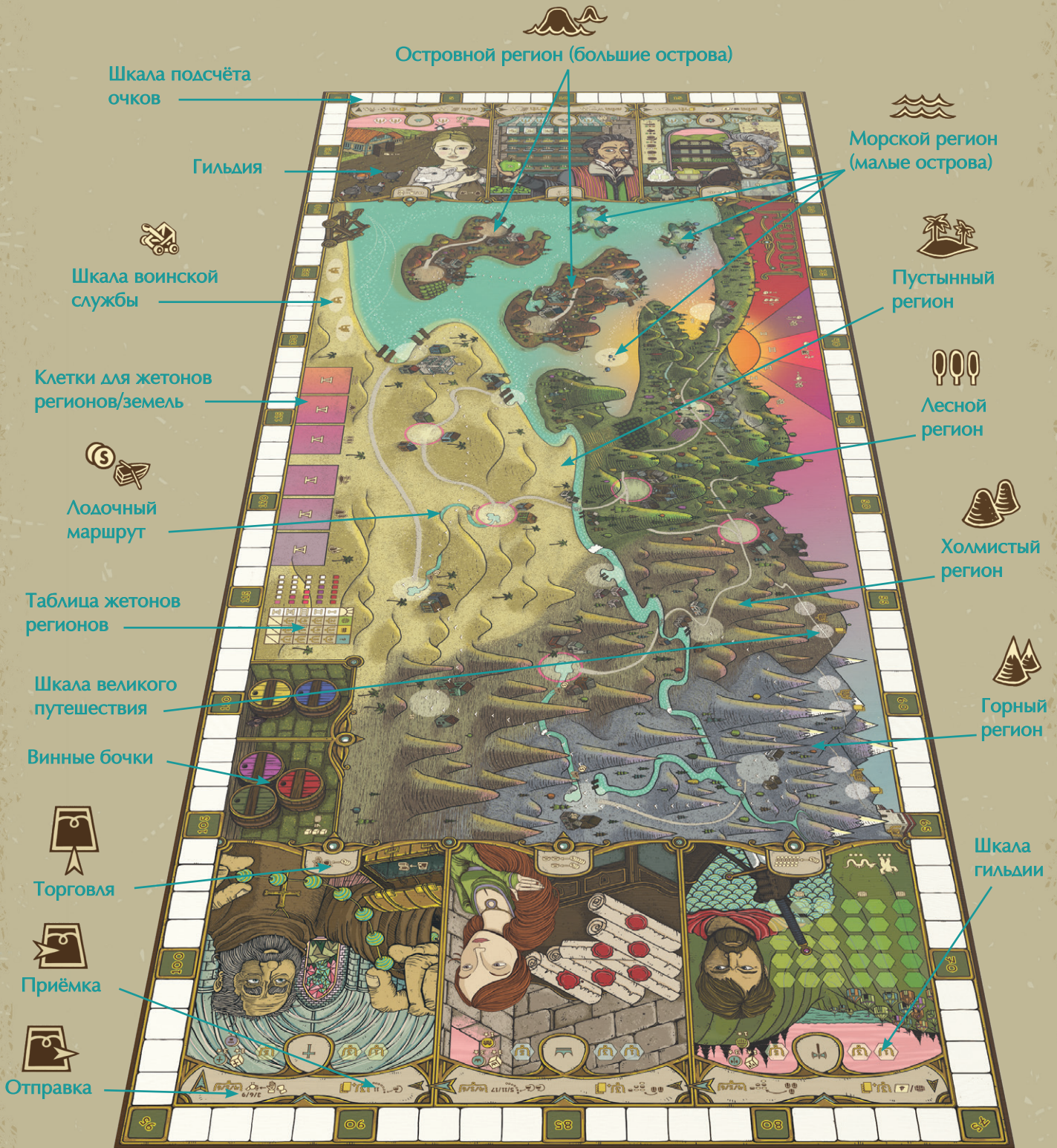


Правила игры, 5 памяток

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Владения короля Даниэля разделены на 6 регионов (**море, острова, лес, пустыня, холмы и горы**). По краям поля изображены 6 средневековых гильдий (фермеров, купцов, алхимиков, рыцарей, дворян и монахов).

На поле есть 22 клетки для дисков поселений (застав, ферм, городов и феодалов), а также множество других важных зон и элементов.



Подготовка к игре

Поместите игровое поле посередине стола. Каждый игрок выбирает цвет и берёт в свой личный резерв следующие компоненты этого цвета: 3 **подданных**, 4 **диска прогресса/надсмотрщиков**, 11 **карт действий**, 7 **маркеров влияния** и **кошель**, а также 7 **еды**, 7 **шиллингов** и **памятку** 1. Игроки кладут по 1 пустому **диску прогресса** 2 на шкалу подсчёта очков.

Соберите общий резерв ресурсов. Для этого поместите **корабли** 3 рядом с гильдией алхимиков, а **маркеры влияния** и **монстров** 4 — рядом с гильдией рыцарей. Поместите **королевские печати/чётки** 5 рядом с гильдией дворян, а **шиллинги** и **мишени** 6 — рядом с полем.

Перемешайте **карты королевских указов** 7 и выложите их на стол лицевой стороной вниз. Соберите 6 стопок **жетонов регионов** 8 в порядке увеличения цифр на рубашке, как показано на рисунке. Отложите двусторонние диски поселений, включая 12 **феодов** 9,

и добавьте их к общему резерву. Перемешайте оставшиеся диски поселений и поместите диски с изображением круга на начальные клетки поля, обведённые розовым кругом 10. Разложите оставшиеся диски поселений по пустым клеткам поля, а затем переверните все диски поселений лицевой стороной вверх.

Поместите товары в **гильдию купцов** 11, как показано на рисунке, оставив пустыми последние клетки в рядах селитры и серы. Поместите товары в **гильдию алхимиков** 12, как показано на рисунке, оставив пустыми 2 клетки в повозке с едой и 2 клетки в ступке с серой. Также добавьте сюда 2 случайно взятых корабля. Уберите оставшиеся **товары** в **походный мешок** 13. Поместите в **гильдию рыцарей** 14 по 2 маркера влияния каждого игрока из общего резерва, как показано на рисунке. При этом, если в игре меньше 4 участников, добавьте ряды маркеры неиспользуемых цветов, чтобы в игре было хотя бы 4 цвета.



Перемешайте все 17 королевских печатей (красной стороной вверх) и выложите 4 из них на свитки в **Гильдии дворян 15**, как показано на рисунке. Возьмите ещё 4 печати, переверните их на сторону с **Чётками** и поместите в **Гильдию монахов 16** на изображение чётков. Возьмите ещё 1 печать, переверните её и выложите на любую курицу (или петуха, в этой игре он тоже считается курицей) в **Гильдии фермеров 17**. Не глядя достаньте 10 товаров из походного мешка и поместите их на сарай в гильдии фермеров.

Выложите **маркер эпохи 18** на деление эпохи I (первый луч солнца). Не глядя достаньте 6 **товаров 19** из походного мешка и выложите по одному из них в каждый регион рядом с поселением, помеченным буквой N. Случайным образом определите первого игрока и вручите ему **маркер первого игрока** и **кубик перемен 20**.

В порядке очереди каждый игрок берёт из походного мешка **3 разных товара** по своему выбору. Если он берёт серу, то либо кладёт её на свою винную бочку (она поможет прокормить его подданных), либо добавляет её в свой личный резерв (она позволит выполнить 2 действия подряд). Подробнее об этом позже.

В порядке очереди выберите, каким персонажем будет 1 ваш подданный, поверните его соответствующей гранью вверх и поместите его рядом с одним из 6 начальных поселений, обведённых розовым кругом. Сразу же поместите маркер влияния из личного резерва на шестиугольное деление с **5 ОП** (очками почтения) шкалы гильдии, соответствующей символу на вашем подданном (или на деление с **3 ОП**, если деление с **5 ОП** уже занято). Теперь вы готовы начать обычную или продвинутую игру.

Правила продвинутой игры будут появляться на таких вот красивых листочках.



ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Ваша цель — стать самым почтенным феодалом страны. Для этого вам нужно набрать больше всех **очков почтения (ОП)** за несколько эпох (обычно 7–10 раундов). В каждом раунде игроки используют карты действий, чтобы перемешать подданных, распространять влияние на поселения, взаимодействовать с гильдиями и делать много чего ещё.

В процессе игры вы будете укреплять своё положение в различных гильдиях, добавляя на поле **подданных** и **феоды**.

Вам предстоит конкурировать за правление поселениями, так как это не только влияет на ваш статус в гильдиях, но и открывает доступ к новым возможностям. Менее расторопным игрокам уготована участь крепостных. Впрочем, и из этого можно извлечь выгоду.

Те, кто первыми улучшат поселения в регионах, получают **ОП** и ценные **жетоны регионов**, которые можно обменять на любой товар или отдать крепостным в качестве возделываемых земель. По мере того как на поле заканчиваются жетоны регионов, в игре сменяются эпохи. Когда это случается, игроки получают **ОП** за положение в гильдиях, возделываемые земли и активность в регионах.



Если вы достаточно амбициозны, то можете получить феод, чтобы стать вассалом и значительно упрочить своё положение в гильдии. Однако при этом у вас появятся обязательства перед королём: чтобы доказывать свою преданность и не терять **ОП**, вам придётся воевать с соседями.

Все игроки могут торговать с гильдиями и получать нужные ресурсы. Однако только члены гильдий могут перемешать ресурсы из одной гильдии в другую, получая за это **ОП**. Конечно, вы не обязаны перемешать товары, но другие игроки всегда могут подпоить вас на весёлой пирушке и похозяйничать в вашей гильдии, пока вы будете приходить в себя.

Когда на поле закончится стопка жетонов одного из регионов, игра завершится, и все получат **ОП** в последний раз (в том числе по **королевским указам**).



В этой игре множество путей к победе. Будете ли вы управлять поселениями или скромно возделывать земли? Станете ли верным вассалом или не свяжете себя присягой королю? Предпочтёте ли вы укреплять феоды или расширять владения? Не сомневайтесь: прозорливость и мастерство приведут вас к цели... если только вас не раздавит зазевавшийся великан. Да здравствует король!

ИГРОВОЙ РАУНД

Каждая эпоха состоит из одного или нескольких раундов. Каждый раунд разделён на 5 фаз, вкратце описанных ниже.

Фаза 1. Действия

Игроки тайно выбирают 4 из 11 личных **карт действий**, а затем поочерёдно в порядке хода выполняют по 1 действию, пока не выполнят их все.



Фаза 2. Пропитание подданных

Игроки кормят подданных, находящихся на поле, **едой** и/или **вином**.



Фаза 3. Кубик перемен

Бросьте **кубик перемен**, чтобы определить, какой жетон региона покидает игру.



Фаза 4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи)

Если выполнено условие смены эпохи, переместите **маркер эпохи**, получите **ОП** и выложите указанные ресурсы на поле. В противном случае переходите к фазе 5.



Фаза 5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков

Передайте **маркер первого игрока** по часовой стрелке и начните новый раунд. Если в ходе раунда началась эпоха V, игра окончена. Проведите финальный подсчёт очков.

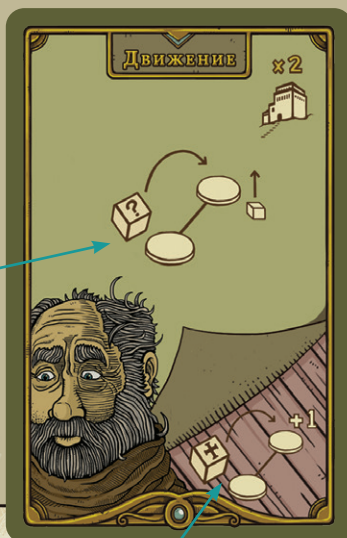


Фаза 1. Действия

Игроки тайно выбирают по 4 карты действий из личных колод в руку, а невыбранные карты откладывают в сторону. Когда все сделали выбор, первый игрок выкладывает перед собой 1 карту из руки лицевой стороной вверх и выполняет указанное действие. Участники продолжают разыгрывать по 1 карте по часовой стрелке, пока не выложат все выбранные карты.

Обычное действие

Вы всегда можете выполнить обычное действие, указанное в верхней части карты.









Особая способность (продвинутая игра)

Если у вас есть определённый товар или подданный, вы можете использовать особую способность, изображённую в нижней части карты. Эти способности усиливают обычные действия или заменяют их.

Например, на этой карте действия «Движение» изображён подданный-монах и его особая способность.

Символы на картах


Символы на картах действий означают следующее:


-  Эту карту можно разыграть снова, выложив на одном из будущих ходов текущего раунда карту действия «Повтор».
-  Эту карту нельзя разыграть снова в одном и том же раунде даже при помощи карты действия «Повтор».
-  Эту карту нельзя разыгрывать последней в раунде.
-  Выполните обычное действие или примените особую способность, но не то и другое вместе.
-  Выполните обычное действие или примените особую способность, но не то и другое вместе.
-  Начислите себе на шкале подсчёта очков указанные очки почтения (ОП).

Дополнительное или двоянное действие

Во время выбора карт действий вы можете потратить 1 селитру или 1 серу, чтобы получить единовременный бонус в текущем раунде. Поместите выбранный товар на свой **кошелек**, чтобы обозначить свой бонус.



 **Дополнительное действие.** Потраченная селитра позволяет тут же добавить в руку пятую карту действия.

 **Сдвоенное действие.** Потраченная сера позволяет разыграть на одном ходу 2 карты действий подряд. Этот бонус **нельзя** получить при помощи серы, хранящейся на бочке (см. «Фаза 2. Пропитание подданных» на с. 20).

Выполнив дополнительное или сдвоенное действие, сбросьте товар с кошелька в походный мешок. В каждом раунде вы можете один раз выполнить либо дополнительное, либо сдвоенное действие, но не оба. Верните серу с кошелька в мешок, если в ходе раунда так и не выполнили сдвоенное действие.

Примечание. На каждом своём ходу вы обязаны разыграть хотя бы 1 карту действия, однако вы можете не выполнять действие с неё.

Да здравствует король!

Прежде чем выбрать карты действий, вы можете подождать, пока игроки, которые ходят раньше вас, решат, будут ли они тратить селитру или серу. Закончив выбирать карты и приняв решение о трате товара, каждый объявляет: «Да здравствует король!» После этого он уже не сможет передумать.

Если вы хотите продлить срок службы карт, раздобудьте 71 прозрачный протектор размером 59 × 92 мм.



ОДИННАДЦАТЬ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Поговорим о доступных на выбор 11 картах действий.

1. Действие «Миграция»

Вы можете переместить 1 своего подданного на поле или с поля.

Если вы помещаете подданного на поле, потратите 1 еду на его пропитание в дороге. Затем возьмите подданного из личного резерва, поверните его любым персонажем вверх и выложите на поле рядом с любым поселением, в котором уже находится ваш подданный или маркер влияния. Если таких поселений нет, поместите подданного рядом с 1 из 6 начальных поселений (с розовым кругом).

Если вы убираете подданного с поля, просто верните его в свой личный резерв. На это не нужно тратить еду.

Примечание. Каждый подданный на поле влияет на ваше положение в одной из 6 гильдий (см. «Членство в гильдиях» на с. 16).



2. Действие «Движение»

Ваше общее количество очков движения равно числу ваших подданных на поле. Очки движения можно делить между несколькими подданными. За 1 очко движения подданный может переместиться из одного поселения в соседнее по дороге или по особому маршруту.

Кража ресурсов

Если после всех перемещений, совершённых действием «Движение», один из переместившихся подданных находится рядом с поселением, в котором имеются ресурсы, вы можете украсть один из них. Ресурсы на жетонах земель (товары, мишени, шиллинги) тоже учитываются. Вы не можете украсть ресурс с управляемой вами фермы или с земель, возделываемых вашим крепостным. (Ограничение: нельзя украсть больше 1 ресурса за действие «Движение».)

Корабли и корабельные маршруты

Если в вашем личном резерве есть корабль, вы можете поместить его под одного из своих подданных на поле и переместить вдоль соответствующего корабельного маршрута. Подданный остаётся на корабле (и вместе с тем считается находящимся в поселении), пока не сойдёт с маршрута корабля.

Чтобы выложить корабль на поле, не нужно выполнять действие: вы можете сделать это в любой момент своего хода. Выложенный корабль уже не покидает поле.

«Дальний родственник» (продвинутая игра)

Если на поле есть ваш подданный-алхимик, вы можете поместить нового подданного у любого из 6 начальных поселений, даже если там нет вашего подданного или маркера влияния.



Шесть подданных-персонажей



Фермер



Алхимик



Купец



Рыцарь



Дворянин




Монах

 Маршрут подводного корабля



 Маршрут обычного корабля



 Маршрут воздушного корабля



Брошенные корабли

Если вы использовали корабль, а затем решили переместиться к следующему поселению иным способом, вы можете бросить корабль и продолжить движение по дороге или на другом корабле (уже выложенном кем-то или выложив его из личного резерва). Впоследствии любой игрок, включая вас, сможет взойти на борт брошенного корабля во время действия «Движение».

Лодки

Лодочными маршрутами может воспользоваться любой игрок. Оплатив 2 **шиллинга** в общий резерв, вы один раз перемещаете своего подданного по маршруту в одну сторону.

Внимание! Лодочные маршруты закрыты (недоступны), если в гильдии алхимиков продаётся хотя бы 1 корабль.

Великое путешествие

Если вы выполняете действие «Движение» дважды за раунд (см. описание действия «Повтор» на с. 14), возьмите диск прогресса из личного резерва и поместите его на первое деление шкалы великого путешествия. Если ваш диск уже на этой шкале, переместите его на следующее деление. Достигнув деления, помеченного символом карты, возьмите 2 карты **королевских указов** и оставьте себе любую из них, а вторую верните под её колоду.



Шкала великого путешествия разделена на секции. В конце игры участники получают ОП в зависимости от занимаемых ими секций, причём тот, кто продвинулся дальше в той или иной секции, получит большее из двух указанных значений ОП: **3 или 5, 7 или 9, 11 или 13 ОП** (см. описание фазы 5 на с. 21). В четвёртой секции лишь одно деление — монастырь. Каждый диск, достигший этого деления, принесёт **17 ОП**.

Примечание. Чтобы действие «Движение» считалось выполненным, достаточно переместить подданного хотя бы на 1 клетку.

«С Божьей помощью» (продвинутая игра)

Если на поле есть ваш подданный-монах, вы можете дополнительно переместить его на 1 клетку в конце своего обычного действия «Движение», даже если он не перемещался на этом ходу.

Если на поле несколько ваших монахов, выберите одного, который воспользуется этой способностью.



3. Действие «Влияние»

Вы можете добавить по 1 маркеру влияния во все поселения с вашими подданными. Например, если все ваши подданные находятся в разных поселениях, вы сможете добавить 3 маркера влияния.

В процессе игры в каждом поселении может быть не более 3 маркеров влияния, принадлежавших двум игрокам, при этом у одного игрока не может быть более 2 маркеров влияния в одном поселении.



Управляющие, приближённые и крепостные

Если вы первый, кто добавляет маркер влияния в поселение, кладите его **поверх** диска — это **управляющий** поселения. Если вы добавляете маркер влияния вторым (а первый выложили не вы), то это **крепостной**. Ваш крепостной даёт вам право возделывать земли в этом поселении (см. «Возделывание земель» на с. 11).

На будущем ходу любой из этих двух игроков сможет добавить последний маркер влияния. Если вы управляете поселением, поместите маркер рядом с диском — это **приближённый**, защищающий управляющего. Если вы крепостной, сместите управляющего с диска и поместите его рядом с поселением. Теперь он становится крепостным, а вы кладёте свой новый маркер влияния на диск в качестве нового управляющего.



Положение в гильдиях и активные регионы

Поселения, которыми вы управляете, могут упрочить ваше положение в гильдиях и принести очки почтения за активные регионы (см. описание фазы 4 на с. 21).

«Деньги — это власть» (продвинутая игра)

Если рядом с поселением с единственным маркером противника находится ваш подданный-купец, вы можете заплатить 1 шиллинг в общий резерв, чтобы превратить управляющего этого другого игрока в крепостного и выложить свой маркер влияния в качестве нового управляющего.

Если на поле несколько ваших купцов, выберите одного, который воспользуется этой способностью.



4. ДЕЙСТВИЕ «УЛУЧШЕНИЕ»

Заплатите требуемый ресурс, чтобы улучшить поселение с вашим управляющим, превратив:

- заставу в ферму (за дерево);
- ферму в город (за железо);
- город в феоде (за королевскую печать).

Замените диск поселения **новым** диском из общего резерва и снова поместите на него свой маркер влияния (управляющего). Если вы улучшаете город до феода, выберите диск феода с символом гильдии, в которой хотите улучшить своё положение (см. «Членство в гильдиях» на с. 16).



Застава



Ферма



Город



Феод

Примечание. Если вы улучшаете ферму до города, сбросьте все товары с фермы в походный мешок.

Жетоны регионов и очки почтения

В качестве награды за улучшение возьмите верхний жетон региона из стопки, соответствующей региону, в котором вы выполнили улучшение. Этот жетон должен принадлежать текущей или одной из прошлых эпох. Соответствие стопок регионам на поле определяется **символами регионов**, изображёнными рядом со стопками (см. «Игровое поле» на с. 3).



Сверьтесь с **таблицей жетонов регионов** и получите ОП в зависимости от номера эпохи на полученном жетоне и типе нового поселения. Например, улучшив ферму до города и взяв жетон с цифрой I, вы, как указано в таблице, получаете **3 ОП**.

				?
I	2	3	4	
II	3	4	5	
III	4	5	6	
IV	5	6	7	
V				

Если подходящего жетона региона на поле нет, возьмите жетон региона прошлой эпохи из другой стопки жетонов. Вы не получаете за него ОП. Если жетонов прошлых эпох не осталось, вы не берёте жетон региона.

Универсальные жетоны

Полученные **жетоны регионов** считаются универсальными — вы можете в любой момент отдать их вместо любого товара (еды, дерева, железа, серы или селитры). Также их можно использовать как жетоны земель (см. «Возделывание земель» на с. 11).



Примечание. Получение жетона региона может привести к смене эпохи (см. с. 21).

Феоде, вассалы и воинская служба



Как только вы становитесь управляющим хотя бы одного феода, вы превращаетесь в **вассала**. Это значительно укрепляет ваше положение в выбранной гильдии, но также обязывает вас нести воинскую службу у короля. Если вы не выполните несколько действий «Нападение» до конца игры, то потеряете ОП за неповиновение.

Подсказка. Даже одно успешное нападение будет чрезвычайно полезно для вассала.

Как устраивать нападения, будет рассказано позже (см. с. 13), а пока обсудим шкалу воинской службы. После успешного нападения на противника вы можете поместить диск прогресса из личного резерва (пустой стороной вверх) на **первое** овальное деление шкалы воинской службы (рядом с катапультой). После выполнения следующего действия «Нападение» вы сможете поместить другой свой диск прогресса на **второе** деление и так далее. (Одно деление шкалы могут занимать диски нескольких игроков.)

Если вы не успеете сделать нужное число нападений к началу эпох, отмеченных **символами катапульта** на солнечных лучах, вы потеряете ОП, указанные на соответствующих делениях шкалы воинской службы, а также на всех предшествующих не занятых вами делениях: штраф за неповиновение суммируется. Вы можете заполнять деления шкалы как до начала указанных эпох, так и после.



Пример. Произошла смена эпохи, и началась эпоха IV. У Жёлтого игрока есть феоде, но на шкале воинской службы нет его дисков прогресса. Когда началась эпоха II, он уже потерял 3 ОП. Теперь он теряет 4 ОП и ещё 3 ОП, поскольку так и не занял первое деление шкалы. Таким образом, он потерял уже 10 ОП. Если до конца игры он не займёт ни одного деления на шкале, то потеряет ещё 12 ОП, то есть всего 22 ОП за игру.

Не вассалы

Если вы не управляете (или больше не управляете) ни одним феоде, то вам не грозит потеря очков за неисполнение воинского долга. Но, даже не управляя феоде, игрок может выполнять действия «Нападение» и выкладывать диски прогресса на шкалу воинской службы, рассчитывая стать вассалом позже.

«Возделывание земель» (продвинутая игра)

Сбросив **дерево** в походный мешок, вы можете выложить 1 жетон земель из личного резерва рядом с любым поселением со своим крепостным и получить **2 ОП**. Рядом с каждым поселением может находиться только 1 жетон земель, и его нельзя убрать или заменить.

Внимание! Эта способность применяется вместо обычного действия «Улучшение».

Сразу же после размещения жетона земель, а также после смены каждой следующей эпохи (после подсчёта очков) возьмите 3 указанных ресурса и добавьте их на жетон. Всякий раз вы либо тут же забираете все накопившиеся ресурсы в личный резерв, либо оставляете их на жетоне (чтобы они копились дальше). Если вы забираете ресурсы, то отдаёте один из них управляющему поселению. С разными землями связаны разные ресурсы.



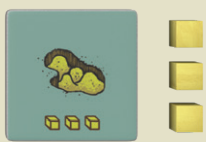
Сад:
еда



Стрельбище:
мишени



Серебряный рудник:
шиллинги



Серная шахта:
сера

Примечание. Забирая мишени, сразу же обменивайте их на маркеры влияния из общего резерва.

Во время подсчёта очков при смене эпохи (но до добавления ресурсов) вы получаете ОП за каждый жетон земель, возделываемый вашими крепостными: **2 ОП** за пустой жетон земель и **4 ОП** за каждый жетон с хотя бы 1 ресурсом. Чтобы получить больше ОП, вы можете отказаться от немедленного получения ресурсов, однако нужно помнить, что другие игроки могут вас обокрасть.

Примечание. Возделываемые земли учитываются в рамках подсчёта очков за **активные регионы** при смене эпохи.

5. ДЕЙСТВИЕ «ИССЛЕДОВАНИЕ»

Если вы управляете заставой, вы можете выполнить действие «Исследование». Возьмите 2 карты **королевских указов** и ещё по 1 карте за каждую дополнительную заставу и/или феода с вашим управляющим. Оставьте себе любую одну из этих карт и верните остальные под их колоду.

Королевские указы

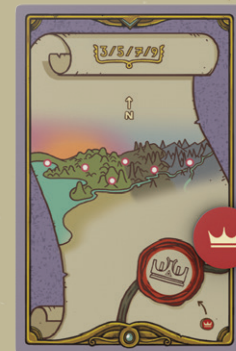
Королевские указы делятся на **мандаты** и **хартии**.

Мандаты наделяют вас ресурсами (из общего резерва) или повышают вашу силу атаки. Иногда для получения награды нужно потратить обведённые квадратиками товары или достичь определённого положения в гильдии.

Хартии наделяют вас дополнительными ОП в конце партии при выполнении указанных условий.

Мандаты уже скреплены королевской печатью, поэтому их можно разыгрывать в любое время. Разыграв мандат, уберите его под колоду королевских указов. Чтобы использовать хартию, вы должны открыть её **в конце** игры и выложить на неё имеющуюся у вас **королевскую печать**.

К концу вашего хода у вас не может быть более 3 карт королевских указов. Не показывайте свои карты остальным, пока не решите ими воспользоваться. Вы вольны в любой момент сбросить неиспользованные королевские указы под их колоду (см. «Королевские указы» на с. 24).



«Мечи и лопаты» (продвинутая игра)

Сбросив **железо** в походный мешок, возьмите 2 дополнительные карты и оставьте себе одну из них.

Примечание. Это делается **после** выполнения обычного действия «Исследование».

В Средние века для обучения стрельбе из лука обустроивались специальные места — стрельбища. Для установки мишеней использовали особые земляные холмики.

6. Действие «Урожай»

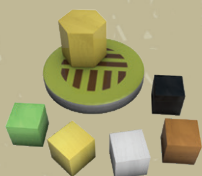
Если вы управляете фермой, вы можете выполнить действие «Урожай». Возьмите 5 случайных товаров из походного мешка, поместите их рядом с одной из своих ферм и получите **1 ОП**.

Добавьте ещё 1 товар за каждую дополнительную ферму и/или феода с вашим управляющим и ещё от 2 до 5 товаров за каждый имеющийся у вас жетон чётков.

Примечание. Максимальный урожай за одно действие не может превышать 10 товаров, даже если в сумме у вас получается больше.

Примечание. Вы не можете выполнять действие «Урожай» на ферме, на которой уже есть 10 или более товаров.

На будущем ходу вы сможете выполнить действие «Гильдия» (задание торговли), чтобы переместить все товары с управляемой фермы в гильдию фермеров и получить 1 еду или 1 шиллинг за каждые 2 товара (см. описание действия «Гильдия» на с. 15).



Чётки

Пока у вас есть **чётки**, они прибавляют к вашему урожаю от +2 до +5 товаров. Однако если вы присвоите часть урожая себе в качестве взятки (что, несомненно, будет большим грехом), то все ваши жетоны чётков сразу же перевернутся на сторону с королевскими печатями. Вы лишитесь их бонуса в будущих урожаях, но зато получите королевские печати.



«Урожайная инспекция» (продвинутая игра)

Если на поле есть ваш подданный-фермер, вы можете сначала взять из походного мешка весь урожай (случайным образом), а затем самостоятельно выбрать товары-взятку.



Взятка

Вместо того чтобы поместить весь урожай на управляемую вами ферму, вы можете выложить туда лишь его часть (случайно взятые товары), а затем добавить оставшуюся часть урожая (случайно взятые товары) в свой личный резерв. Это ваше скромное и не очень законное вознаграждение за труды. В **таблице урожая** показано, как делить урожай.

Весь урожай	5	6	7	8	9	10
Частичный урожай	4	5	5	5	6	6
Взятка	1	1	2	3	3	4

7. Действие «Налоги»



Если вы управляете городом, вы можете выполнить действие «Налоги», чтобы получить **2 шиллинга**.

Возьмите ещё 1 шиллинг за каждый дополнительный город и/или феода с вашим управляющим.



«Подкрепление» (продвинутая игра)

Если на поле есть ваш рыцарь, вы можете также взять 1 маркер влияния из общего резерва или, если их там не осталось, из гильдии рыцарей. Если у вас несколько рыцарей, вы всё равно получаете только 1 маркер влияния.



8. ДЕЙСТВИЕ «НАПАДЕНИЕ»

Если один или несколько ваших подданных находятся в поселении с подданным или феодом другого игрока, вы можете попытаться напасть на него, чтобы убраться из игры.

Внимание! Действие «Нападение» не может быть вашим последним действием в раунде. Нельзя нападать на заставы, фермы и города.

Успешное нападение приносит вам **2 или 4 ОП** и позволяет добавить диск прогресса на шкалу воинской службы (см. «Феоды, вассалы и воинская служба» на с. 10).

Игроки могут атаковать и защищаться несколькими подданными, однако целью нападения может стать только 1 подданный или феоод. Подданные и крепостные других игроков **не участвуют** в сражении. Для победы нужно, чтобы ваша сила атаки оказалась выше, чем сила защиты противника; если они равны, то нападение провалено.

Нападение на подданного

При нападении на подданного игроки складывают значения атаки и защиты:

- **подданных-персонажей:** +1 к атаке, +2 к защите;
- **монстров:** +1 к атаке, +1 к защите.

Если атака оказалась успешной, получите **2 ОП**, верните атакованного подданного в резерв противника, обновите положение игроков в гильдиях и, если хотите, поместите свой диск прогресса (пустой стороной вверх) на шкалу воинской службы. Если побеждённый подданный находился на корабле, этот корабль остаётся на поле.

Нападение на феоод

При нападении на феоод игроки учитывают значения атаки и защиты:

- **подданных-персонажей и монстров;**
- **управляющего феоодом:** +2 к защите;
- **обороняющегося приближённого:** +1 к защите;
- **восставшего крепостного (атакующего игрока):** +1 к атаке.

Если атака оказалась успешной, получите **4 ОП**, замените феоод заставой, обновите положение игроков в гильдиях и, если хотите, поместите свой диск прогресса на шкалу воинской службы. Верните все маркеры влияния в личный резерв игроков, за исключением вашего восставшего крепостного, если он был. Поместите его на диск заставы в качестве управляющего. Все товары и жетон земель остаются на поле.



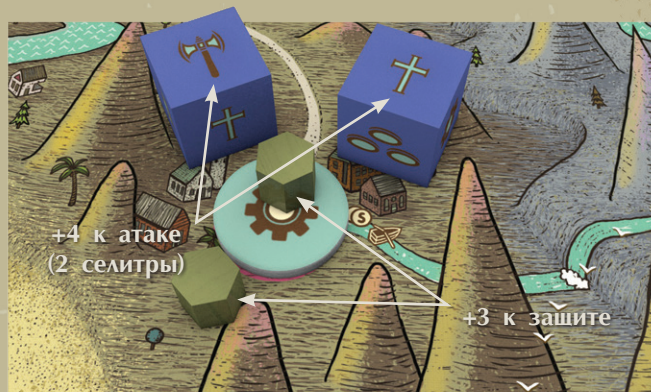
Селитра и оружие

Сбросьте 1 селитру в походный мешок, чтобы увеличить силу атаки на +1.

Внимание! По умолчанию можно потратить не более 1 селитры, однако, если в нападении участвует рыцарь, вы можете использовать сколько угодно селитры.

Помимо этого, любые ваши подданные могут использовать **оружие** с карт королевских указов, чтобы увеличить силу атаки на +1 или +2. Селитру и/или оружие можно добавить даже после розыгрыша противником карты действия «Защита».

Если вы использовали селитру и/или оружие, сбросьте их после победы или провала нападения.



Пример. Синий игрок атакует феоод Зелёного игрока, сила защиты которого составляет 3 (+2 за управляющего и +1 за приближённого). Сила атаки Синего игрока равна 2 (+1 за каждого подданного). Поскольку нападение возглавляет рыцарь, Синий игрок тратит 2 селитры, чтобы увеличить силу атаки до 4. Зелёный игрок не разыгрывает карту действия «Защита», поэтому феоод уничтожается и заменяется заставой. Синий игрок получает 4 ОП и кладёт диск прогресса на шкалу воинской службы.

«Уморить голодом» (продвинутая игра)

Если ваш подданный-дворянин находится у поселения с приближённым или крепостным другого игрока, вы можете напасть на одного из них — вернуть его владельцу.

Внимание! Эта способность применяется вместо обычного действия «Нападение».

Вы не получаете ОП за это неблагородное деяние, однако можете поместить диск прогресса на шкалу воинской службы.

Внимание! Уморив кого-то голодом, сбросьте с куриц **все** жетоны чётков и верните их в общий резерв.



9. Действие «Защита»

Если противник атакует вашего подданного или феода, а у вас в руке есть карта «Защита», вы можете открыть её (пусть даже сейчас не ваш ход), чтобы получить +1 к силе защиты и заработать 1 ОП. Если никто не атакует вас в течение раунда, вы всё равно получаете 1 ОП.



Пример. Дворянин Синего игрока, подговорив монаха и раздобыв селитру, нападает на купца Красного игрока. Сила атаки Синего игрока равна 3, а сила защиты Красного игрока — 2. Однако, заранее подготовившись к такому развитию событий, Красный игрок разыгрывает карту «Защита» (в ход Синего игрока), и нападение проваливается.

«Неприкосновенность» (продвинутая игра)

Если дворянин противника пытается уморить голодом вашего приближённого или крепостного, вы можете сбросить 1 еду в походный мешок и разыграть карту «Защита» (пусть даже сейчас не ваш ход), чтобы отменить этот эффект. Также поместите под своего спасшегося приближённого или крепостного королевскую печать из общего резерва, чтобы показать, что он получил королевскую неприкосновенность от дальнейших попыток уморить его голодом. В любой момент вы можете забрать эту печать и использовать по своему усмотрению, но тогда ваш приближённый или крепостной лишится неприкосновенности.



10. Действие «Повтор»

Действие «Повтор» позволяет снова выполнить действие уже разыгранной вами в текущем раунде карты, если в её верхней части есть символ «x2».



«Дежавю» (продвинутая игра)

Сбросив селитру в походный мешок, вы можете повторно разыграть карту, в верхней части которой нет символа «x2». Например, вы можете вновь выполнить действие «Миграция», чтобы добавить на поле второго подданного за раунд.

Примечание. Действия «Нападение» и «Защита» нельзя выполнить дважды за раунд, на что указывает перечёркнутый символ «x2».

ЧЛЕНСТВО В ГИЛЬДИЯХ

Членство в гильдиях является важнейшим аспектом игры. Оно не только позволяет выполнять задачи приёмки и отправки, которые приносят очки почтения во время игры, но также даёт **постоянные ОП** при смене эпох. Ваша позиция в той или иной гильдии определяется полученными звёздами этой гильдии:

- Каждый соответствующий **ПОДДАННЫЙ** на поле: +1 ★ (основное требование).
- Каждый соответствующий управляемый **ФЕОД**: +3 ★ (основное требование).
- Каждое соответствующее управляемое **ПОСЕЛЕНИЕ**: +1 ★ (неосновное требование).



Если у вас не будет выполнено хотя бы 1 основное требование гильдии (подданный или феод), звёзды по неосновному требованию (указанные заставы, фермы и города) учитываться не будут. (См. символы поселений в каждой гильдии.)

Шкала гильдии

Если вы получили 1 или несколько звёзд какой-либо гильдии, вы **должны** сразу же поместить маркер влияния из личного резерва на соответствующую **шкалу гильдии**. Если в вашем резерве не осталось маркеров влияния, поместите маркер на шкалу, как только его получите. Если на шкале гильдии нет свободных делений, а число звёзд каждого члена гильдии превосходит ваше, вы займёте деление на шкале, как только у вас станет больше звёзд. Вы не можете по своей воле убрать ваш маркер влияния со шкалы гильдии.

Положение в гильдии

Игрок с наибольшим числом звёзд кладёт свой маркер влияния на крайнее правое деление шкалы гильдии, становясь **мастером гильдии**. Игроки со вторым и третьим по величине числом звёзд занимают находящиеся левее деления, становясь соответственно **подмастерьем** и **учеником**. При смене каждой эпохи мастер гильдии, подмастерье и ученик получают соответственно **5, 3 и 1 ОП**.

Примечание. Деление ученика **не используется** при игре менее чем вчетвером. Однако независимо от того, занято оно или нет, при оплате во время торговли с гильдией доля ученика всегда отдаётся на противоположную сторону поля: в церковную казну или в фермерский мешок.

Чтобы сместить другого игрока с его деления на шкале гильдии, вы должны получить больше звёзд, чем он. Если вам это удалось, займите своим маркером влияния его деление, а его маркер сместите на 1 деление влево (или верните в резерв, если пустых делений нет).



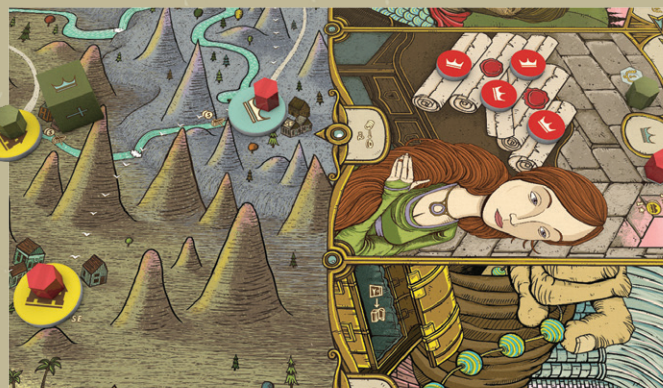
Ученик



Подмастерье



Мастер гильдии



Пример. Красный игрок управляет дворянским феодом (+3 ★) и городом (+1 ★). Итого у него 4 ★, что делает его мастером гильдии. У Зелёного игрока есть подданный-дворянин (+1 ★) и город (+1 ★). Итого у него 2 ★, что делает его подмастерьем. Через какое-то время Красный игрок лишается феода, а значит, и его город уже не приносит ему звезду. Красный игрок теряет членство в гильдии, а Зелёный игрок становится мастером гильдии. Позже действием «Миграция» Красный игрок добавляет на поле подданного-дворянина (+1 ★). Его город вновь начинает приносить звезду, но суммарно у него столько же звёзд, сколько и у Зелёного игрока (2 ★), так что пока он будет довольствоваться положением подмастерья.

Надсмотрщики (продвинутая игра)

Когда вы делаете приёмку (задача подмастерья) или отправку (задача мастера гильдии), если в гильдии ещё нет вашего диска **надсмотрщика**, вы можете выложить ровно 1 такой диск над своим делением. Затем получите бонус в **+1 ОП**, если в этой гильдии есть диск надсмотрщика (выложенный только что или ранее) и ещё **+1 ОП**, если ваш второй надсмотрщик находится в другой гильдии.

Примечание. Игроки, закатывающие пирушки, **не получают** бонус за надсмотрщиков противников.

Если вы были подмастерьем, а стали мастером гильдии (или наоборот), поместите своего надсмотрщика над своим новым делением. Если вас разжаловали в ученики (при игре с 4–5 участниками) или исключили из гильдии, верните надсмотрщика в личный резерв.

Примечание. Использование надсмотрщиков ограничивает ваши возможности по занятию шкал великого путешествия и воинской службы.



ШЕСТЬ ГИЛЬДИЙ

Выполняя действие «Гильдия», вы выбираете одну из трёх задач. Все 6 гильдий и их задачи описаны на следующих страницах, а также в **памятках**.

Примечание. Количество ресурсов в игре ограничено, из-за чего некоторые действия «Гильдия» могут потерять эффективность или оказаться невыполнимыми.



Мисс Элисон

1. ГИЛЬДИЯ ФЕРМЕРОВ

1. Торговля с гильдией

Любой игрок может перенести все товары с 1 управляемой им фермы в гильдию фермеров и получить 1 еду или 1 шиллинг за каждые 2 перенесённых товара.



Примечание. Получаемая еда берётся из походного мешка, а шиллинги — из общего резерва.

Излишки

Гильдия фермеров вмещает не более 10 товаров. Все «лишние» перенесённые товары сбрасываются в походный мешок (то, какие товары добавятся в гильдию, а какие сбрасываются, определяется случайным образом), **если только** на **курицах** нет жетонов чётков. В этом случае сумма чисел на чётках определяет, сколько случайных «лишних» товаров попадает сначала в гильдию купцов, а затем в гильдию алхимиков, если там есть свободное место. Всё, что осталось или не поместилось, убирается в походный мешок.



2. Приёмка в гильдии

Подмастерье гильдии фермеров берёт 2 жетона чётков из гильдии монахов — один с наименьшим числом, другой с наибольшим — и отдаёт их другому игроку, который тайно зажимает по 1 жетону в каждом кулаке. Подмастерье выбирает кулак и кладёт доставшийся ему жетон на свободную курицу. Второй жетон возвращается на изображение чётков в гильдии монахов.



Если новая сумма чисел на чётках, лежащих на курицах, 5 и более, получите **3 ОП**, возьмите 2 карты **королевских указов** и оставьте себе одну из них (верните другую карту под её колоду).

3. Отправка из гильдии

Мастер гильдии фермеров перемешивает 5 товаров (если это невозможно, то меньше) по своему выбору из гильдии фермеров в гильдию купцов. Кладите товары на предназначенные для них полки. Если для каких-либо товаров нет места, не перемешивайте их. Если вы целиком заполняете 1, 2, 3 ряда **или** колонки товаров, вы получаете **4, 5, 6 ОП** соответственно. (Вы можете заполнять частично заполненные ряды и колонки.)



Примечание. В ходе выполнения этого задания вы можете заполнить либо ряды, либо колонки, но не то и другое одновременно, так как одни и те же товары не должны учитываться дважды.

Фермерский мешок

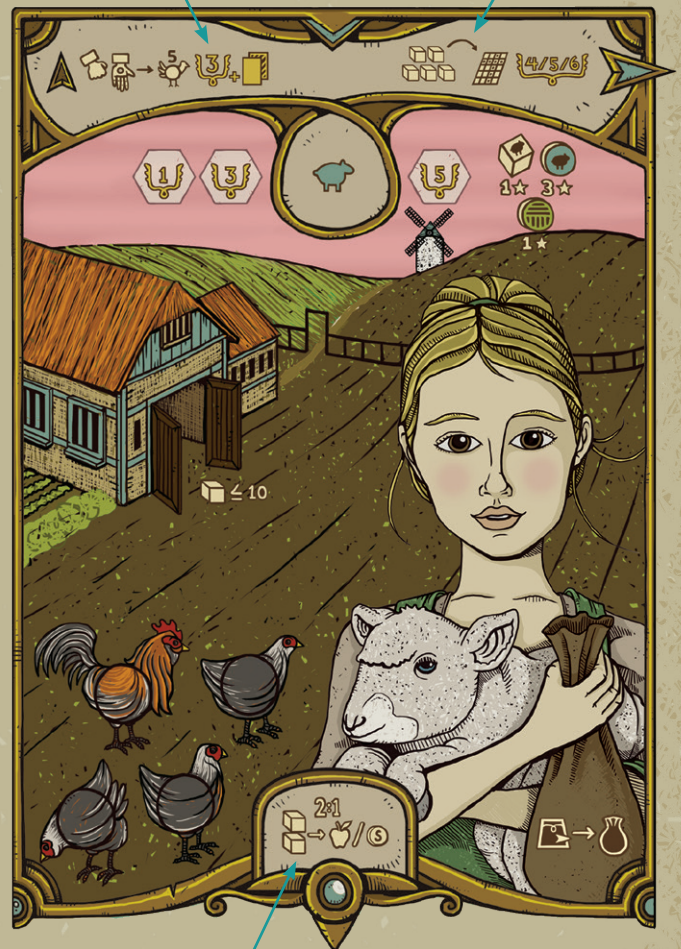
Когда мастер гильдии фермеров выполняет задачу отправки, он забирает все шиллинги из **фермерского мешка** и делит их поровну с подмастерьем, при необходимости округляя свою долю вверх. Если подмастерья нет, то его доля остаётся в мешке до следующего раза.



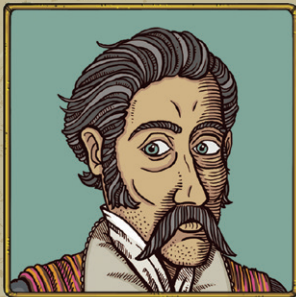
Приёмка



Отправка



Торговля



Лорд Бретт

2. Гильдия купцов



1. Торговля с гильдией

Любой игрок может купить до 3 товаров на рынке. Стоимость в шиллингах указана под самими товарами.



2. Приёмка в гильдии

Подмастерье гильдии купцов перемещает 3 товара (если это невозможно, то меньше) из гильдии фермеров в гильдию купцов. Просто поместите товары на предназначенные для них полки. Если для каких-либо товаров нет места, не перемешайте их. Если вы целиком заполнили хотя бы 1 ряд или колонку, получите 3 ОП, возьмите 2 карты королевских указов и оставьте себе одну из них (верните другую карту под её колоду).



3. Отправка из гильдии

Мастер гильдии купцов перемещает 4 товара (если это невозможно, то меньше) из гильдии купцов в гильдию алхимиков. Просто поместите товары на предназначенные для них повозки или горки порошка. Если для каких-либо товаров нет места, не перемешайте их. Если вы целиком заполняете 1, 2, 3 повозки и/или горки, то получаете 4, 5, 6 ОП соответственно.



Лорд Артур

3. Гильдия алхимиков



1. Торговля с гильдией

Любой игрок может купить 1 корабль из гильдии алхимиков за 3 шиллинга.



2. Приёмка в гильдии

Подмастерье гильдии алхимиков перемещает 2 товара (если это невозможно, то меньше) из гильдии купцов в гильдию алхимиков. Просто поместите товары на предназначенные для них клетки. Если для каких-либо товаров нет места, не перемешайте их. Если вы заполнили хотя бы 1 повозку или 1 горку порошка, получите 3 ОП, возьмите 2 карты королевских указов и оставьте себе одну из них (верните другую карту под её колоду).



3. Отправка из гильдии

Мастер гильдии алхимиков делает от 1 до 3 изобретений (кораблей и/или бочек с порохом), убирая в походный мешок товары, указанные в производственной таблице, с повозок и горок порошка.



Производственная таблица

- Обычный корабль: 1 еда + 2 дерева.
- Подводный корабль: 1 еда + 2 железа.
- Воздушный корабль: 1 еда + 1 железо + 1 дерево.
- 1-я бочка пороха: 2 селитры + 1 сера.
- 2-я бочка пороха: 1 селитра + 1 сера.
- 3-я бочка пороха: 1 дерево.

Делая 1, 2 или 3 изобретения, вы получаете 4, 5 или 6 ОП соответственно.

Примечание. Первая бочка пороха всегда стоит 3 товара, так что дешевле делать сразу несколько бочек.

Корабли и закрытые лодочные маршруты

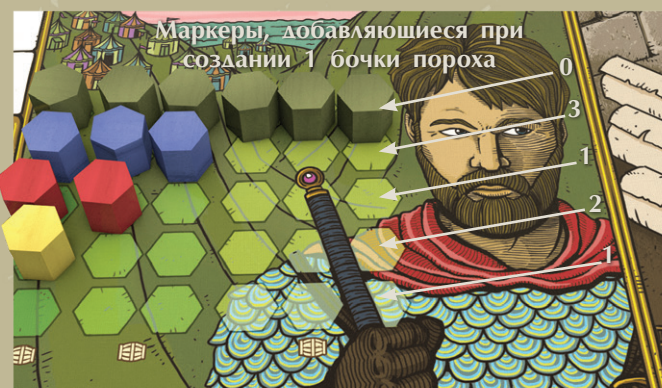
Изготовив корабли, мастер гильдии кладёт их стопкой на предназначенную для них клетку в гильдии алхимиков, накрывая изображение лодки.

Примечание. Если символ лодки накрыт хотя бы одним кораблём, все лодочные маршруты закрыты.

Бочки пороха

Изобретя бочки пороха, мастер гильдии заполняет маркерами влияния последнюю пороховую секцию в ряду каждого игрока в гильдии рыцарей. У каждого игрока есть свой ряд в гильдии рыцарей, разделённый на 3 пороховые секции: в первой секции может находиться 1 маркер влияния, во второй — 2, в последней — 3. Если весь ряд хотя бы одного игрока пуст, вы можете изобрести 3 бочки пороха; в противном случае ваши производственные возможности ограничены.

Примечание. Игрок может получить меньше маркеров за бочку, если пороховая секция в его ряду уже частично заполнена.



Пример. Мастер гильдии алхимиков изготовил 1 бочку пороха. Он добавляет 0 маркеров влияния в верхний ряд Зелёного игрока, 3 маркера в ряд Синего игрока, 1 маркер в ряд Красного игрока, 2 маркера в ряд Жёлтого игрока и 1 маркер в пустой ряд (Фиолетового игрока).



В Средние века порох получали из смеси селитры, серы и сухой древесины.

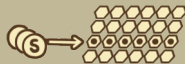


Сэр Маркус

4. Гильдия рыцарей

1. Торговля с гильдией

Любой игрок может заплатить 3 шиллинга, чтобы получить все маркеры влияния из своего ряда.



«Приручение монстра» (продвинутая игра)

Когда вы получаете хотя бы 3 маркера влияния из своего ряда, вы можете взять под контроль 1 монстра. Для этого верните 2 маркера влияния в общий резерв, а третий поместите на изображение доступного монстра, чтобы показать, что вы его приручили. Затем сразу же выставьте этого монстра на поле рядом с любым поселением, где есть ваш подданный или маркер влияния. (Морской змей должен находиться в поселении с выходом к реке или морю.)



Морской змей перемещается только по маршрутам обычных и подводных кораблей. Великан перемещается только по дорогам и маршрутам воздушных кораблей. Если монстра побеждают, верните его в гильдию рыцарей (его можно будет приручить вновь) и заберите свой маркер влияния с его изображения.

Великан и морской змей

Каждый монстр добавляет вам очко движения, может красть ресурсы, нападать и использовать оружие, как если бы был вашим подданным. Но есть и отличия:

- Подданные других игроков не могут переместиться из поселения с монстром (им остаётся лишь мигрировать с поля, победить монстра или дожидаться его ухода).
- Значение защиты монстра равно лишь 1.
- Монстры **не могут** выполнять действие «Влияние», закатывать пирушки и пользоваться кораблями.
- Вам не нужно кормить монстров (они едят людей).

2. Приёмка в гильдии



Подмастерье гильдии рыцарей сбрасывает товары из гильдии алхимиков, чтобы изобрести либо 1 бочку пороха (и добавить маркеры в ряды), либо 1 корабль (и добавить его в гильдию алхимиков). В обоих случаях получите 3 ОП, возьмите 2 карты королевских указов и оставьте себе одну из них (верните другую карту под её колоду).

3. Отправка из гильдии



Мастер гильдии рыцарей сбрасывает из гильдии в общий резерв 1–3 маркера влияния разных цветов, меняет их на столько же королевских печатей и помещает эти печати (не глядя на числа на их обратной стороне) на свитки в гильдии дворян.

Если вы целиком заполняете 1, 2 или 3 ряда или колонки, вы получаете 4, 5 или 6 ОП соответственно.

Примечание. В ходе выполнения этого задания вы можете заполнить либо ряды, либо колонки, но не то и другое одновременно, так как одни и те же печати не должны учитываться дважды.



Королева Анна

5. Гильдия дворян

1. Торговля с гильдией

Любой игрок может приобрести 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов соответственно.

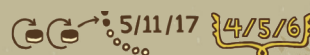


2. Приёмка в гильдии



Подмастерье гильдии дворян сбрасывает из гильдии рыцарей в общий резерв 2 маркера влияния разных цветов и меняет их на королевские печати. Если вы целиком заполняете этими печатями хотя бы 1 ряд или колонку свитков, получите 3 ОП, возьмите 2 карты королевских указов и оставьте себе одну из них (верните другую карту под её колоду).

3. Отправка из гильдии



Мастер гильдии дворян перемещает 2 королевские печати (если это невозможно, то меньше) из гильдии дворян в гильдию монахов, переворачивает их и добавляет в качестве жетонов чётков на изображение чётков. Если новая сумма чисел на чётках равна хотя бы 5, 11 или 17, получите 4, 5 или 6 ОП соответственно.





Брат Юстиний

6. Гильдия монахов

1. Торговля с гильдией

Любой игрок может заплатить 3 шиллинга за возможность получить ценные чётки. Возьмите 2 жетона чётков из гильдии монахов — один с наименьшим числом, другой с наибольшим — и отдайте их другому игроку. Он тайно зажимает по 1 жетону в каждом кулаке. Выберите кулак и добавьте доставшийся вам жетон в свой личный резерв, а другой верните на изображение чётков. Чётки повышают урожай при выполнении действия «Урожай» (см. «Чётки» на с. 12).

2. Приёмка в гильдии

Подмастерье гильдии монахов перемещает 1 королевскую печать из замка (это дарственная на землю) в гильдию монахов, переворачивает её и добавляет в качестве жетона чётков на изображение чётков.

Если новая сумма чисел на чётках составляет хотя бы 11, получите 3 ОП, возьмите 2 карты королевских указов и оставьте себе одну из них (верните другую карту под её колоду).

3. Отправка из гильдии

Мастер гильдии монахов берёт 2 жетона чётков из гильдии монахов — один с наименьшим числом, другой с наибольшим — и отдаёт их другому игроку, который тайно зажимает по 1 жетону в каждом кулаке. Мастер гильдии выбирает кулак и кладёт доставшийся ему жетон на свободную курицу в гильдии фермеров (это дар от церкви). Второй жетон возвращается на изображение чётков в гильдии монахов.

Если новая сумма чисел на чётках, лежащих на курицах, хотя бы 3, 6 или 9, получите 4, 5 или 6 ОП соответственно.

Церковная казна

Когда мастер гильдии монахов выполняет задачу отправки, он забирает все шиллинги из церковной казны и делит их поровну с подмастерьем, при необходимости округляя свою долю вверх. Если подмастерья нет, то его доля остаётся в церковной казне до следующего раза.

Фаза 2. ПРОПИТАНИЕ ПОДДАННЫХ

После того как была разыграна последняя карта действия в раунде, вы обязаны накормить своих подданных едой и/или вином (вы также можете использовать для этого универсальные жетоны, но не обязаны делать это). Ненакормленные подданные возвращаются в ваш личный резерв. Если из-за потери подданного вы лишаетесь членства в гильдии, заберите из неё свой маркер влияния.

Еда

Чтобы накормить подданного едой, сбросьте 1 еду в походный мешок. Подконтрольных игрокам монстров кормить не нужно.

Вино

Чтобы накормить подданного вином, перенесите 1 серу со своей винной бочки на подданного — это поддержит его силы на протяжении 2 раундов. В конце следующего раунда сбросьте с подданного серу вместо того, чтобы кормить его (он трезвеет).



В Средние века для сохранности вина в него добавляли серу.

Хоть вино и кажется более эффективным способом кормления подданных, оно приносит определённый риск.

Внимание! Пока на подданном есть сера (то есть весь следующий раунд), его сила атаки и сила защиты уменьшаются до 0.

Винные бочки и сера

Всякий раз, когда вы покупаете, крадёте или ещё каким-либо образом получаете серу, вы решаете, куда её поместить: в личный резерв или на винную бочку. На вашей винной бочке может находиться максимум 3 серы.



Фаза 3. КУБИК ПЕРЕМЕН

Накормив подданных, киньте кубик перемен и сбросьте верхний жетон региона из стопки, соответствующей выпавшему результату. Сбрасываемый жетон должен относиться к текущей или предшествующей эпохе.



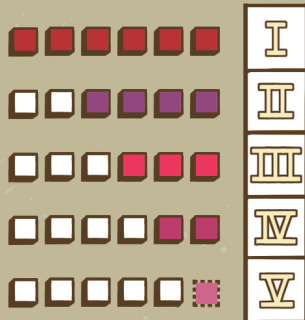
Если такого жетона нет, перебрасывайте кубик, пока на нём не выпадет подходящий регион. Если в стопках не осталось жетонов текущей и предшествующих эпох, не бросайте кубик перемен.

ФАЗА 4. ПРОДВИЖЕНИЕ МАРКЕРА ЭПОХИ, НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ (ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ)

После броска кубика перемен сверьтесь с **таблицей жетонов регионов**, чтобы определить, выполнены ли условия перехода к следующей эпохе.

Условия смены эпохи

- Эпоха II: видны 4 жетона эпохи II.
- Эпоха III: видны 3 жетона эпохи III.
- Эпоха IV: видны 2 жетона эпохи IV.
- Эпоха V: видна 1 клетка эпохи V.



Если произошла смена эпохи, переместите **маркер эпохи** на новый луч солнца и сделайте следующее:

1. Подсчитайте очки за эпоху

(в начале каждой эпохи)

- **Положение в гильдиях: 1, 3 или 5 ОП.**
- **Жетоны земель:**
 - Пустой жетон земель: **2 ОП.**
 - Жетон земель с хотя бы 1 ресурсом: **4 ОП.**
- **Активные регионы: 1, 3, 5, 7, 9 или 11 ОП** (очки за число регионов с хотя бы 1 вашим управляющим или возделывающим земли крепостным).

2. Потеряйте очки за неповиновение

(только в эпохах II, IV и V)

Потеряйте очки за неповиновение (**-3, -4 или -5 ОП**), если вы управляете феодалом, но не заняли на шкале во-



инской службы деление, соответствующее новой эпохе. Также потеряйте очки за все предыдущие не занятые вами деления на шкале.

3. Пополните жетоны земель

(в начале каждой эпохи)

Добавьте на каждый жетон земель 3 указанных ресурса. Владельцы крепостных, возделывающих земли, тут же решают: забрать все накопившиеся ресурсы или оставить их на месте. Если крепостной забирает ресурсы, он отдаёт один из них управляющему поселению.

4. Пополните игровое поле

(только в эпохах II, III и IV)

Не глядя берите товары из походного мешка и добавляйте по одному в крайнее южное (S), восточное (E) или западное (W) поселение каждого региона (в соответствии с указаниями на солнечном луче). Для удобства они отмечены буквами S, E и W. (В крайние северные поселения товары добавляются в начале игры.) Товары, выложенные на фермы, становятся частью их урожая.



5. Пополните гильдии

(только в начале эпохи III)

При наступлении эпохи III пополните 6 гильдий ресурсами (товарами, кораблями, маркерами влияния, королевскими печатями и чётками), как вы делали это при подготовке к игре. Если где-то выложено больше ресурсов, не убирайте их. (Как и в начале игры, в гильдии алхимиков должно быть не менее 2 кораблей.)



ФАЗА 5. КОНЕЦ РАУНДА ИЛИ ИГРЫ, ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце раунда передайте **маркер первого игрока** по часовой стрелке, возьмите свои разграничные карты действий и начните новый раунд.

Если в текущем раунде началась эпоха V, игра почти окончена — осталось лишь провести финальный подсчёт очков.

В **финальном подсчёте очков** учитывается следующее:

- **Великое путешествие: 3 или 5, 7 или 9, 11 или 13, 17 ОП.** Если все диски в секции занимают левое деление, их владельцы получают большее значение ОП из указанных. Если диски в секции распределены по 2 делениям, то все, кто занимают левое

деление, получают меньшее значение ОП, а все, кто занимают правое, — большее.

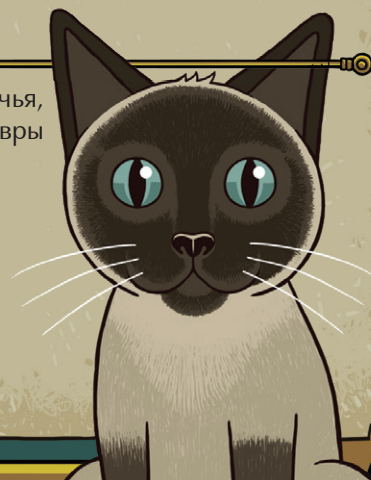
• Протяжённость империи:

- Каждая управляемая вами застава, ферма, город: **1 ОП.**
- Каждый управляемый вами феодал: **3 ОП.**
- 3 одинаковых управляемых вами поселения: **3 ОП** (при этом можете считать феодал поселением любого типа).
- **3 шиллинга: 1 ОП.**
- **Королевский указ (хартия) с королевской печатью: ? ОП.**

ПОБЕДИТЕЛЬ

Игрок, набравший больше всех **ОП**, торжественно объявляется самым почтенным феодалом страны! В случае ничьей победителем становится претендент с наибольшим числом серы на винной бочке (трезвость более почтенна).

Если по-прежнему ничья, то претенденты делят лавры победителя.





Многих королей очаровывали блеск и богатство придворных одежд, а свой высочайший титул они носили словно порфиру. Другие теряли голову от изысканной посуды и тончайшего постельного белья. Но не такова была **королева Анна!**

Её огневласое величество отличала другая страсть — страсть к золоту! Она увешивалась им с головы до пят: начиная со сверкающей короны на челе и заканчивая золочёными кольцами на пальчиках ног. Ни одна королева ещё не была столь самозабвенно влюблена в этот металл. Но так было не всегда. Некогда его величество взял в жёны девушку добросердечную и не склонную к стяжательству. Увы, когда красота Анны начала меркнуть, она нашла утешение в компании льстецов и визитах в королевскую сокровищницу.



Король Даниэль был бескорыстен и великодушен. Подданные верили, что ему благоволит само небо. Однако королева Анна имела собственный взгляд на то, как следует править державой, и великодушие бескорыстного супруга просто убивало её. Отправляясь в славный боевой поход вместе с храбрейшим из всех рыцарей, сэром Маркусом, ничего не подозревавший Даниэль оставил на троне супругу. «Не поминайте меня лихом, любовь моя», — молвил он перед разлукой и запечатлел поцелуй на её устах, не ведая, что ни в устах её, ни в сердце давно не осталось и следа былых чувств.



Сэр Маркус был доблестным, закалённым и изрядно потрепанным в боях рыцарем. Всё королевство славил его имя. В минуты покоя он любил грезить о некоей юной крестьянке, расцветшей, словно роза. Однако верность трону рыцарь ставил превыше всего. Служа его величеству, сэр Маркус вербовал для королевского войска солдат и добросовестно взывал налоги, на которые оплачивалось строительство цепи приграничных застав. При содействии сэра Маркуса король Даниэль составил несколько указов — хартий, расширявших пределы королевства, и мандатов на поощрение отличившихся подданных.



На время своего отсутствия король вверил супруге право даровать феоды — земельные надель. Он вручил ей свою королевскую печать, оттиск которой на алом сургуче мог в мгновение ока превратить обыкновенного мешанина в преданного вассала. Её величество частенько сиживала у окна в королевской башне, перебирая огненные волосы и шушукаясь с ручным змеем **Самуэлем**. «Ничто не склоняет наше сердце к просителям сильнее, чем их золото», — шептала она, а её питомец соглашался: «Ш-ш-ш...»

Когда в страну пришёл голод, добрый король не на шутку обеспокоился. Он воззвал к монахам, наказав им усердно молиться о богатом урожае, и пожертвовал церкви земли и немалые богатства, чтобы она помогала нуждающимся. Его верный подданный и духовник **брат Юстиний** возликовал, когда король опустил тугу набитый кошель в церковный ларь. «Чернь почитит вас паче чаяния за исключительную широту души, сир! Зазвучат голоса певчих, читающих осанну вашей чрезвычайной щедрости, и сам Чосер сочтёт за честь начертать ваше честное имя в своих строчках». Звук золота заполнял залы базилики: «Дзинь-дзинь-дзинь...»





Прилюдно королева восхваляла милосердные порывы своего супруга, однако сердце её сжималось от ужаса при мысли об истощении казны. Однажды морозной ночью, завернувшись в тёмно-изумрудную накидку, она выбралась из замка, чтобы разыскать **лорда Артура**, магистра алхимии.

Все знали магистра как большого знатока по части шестерёнок, рычагов и всяческих механизмов, но молва приписывала ему, помимо прочего, чародейскую силу, позволяющую ему создавать взрывные смеси и превращать обычные вещества в золото.

Уже стемнело, когда магистр и его кошка **Норрин** услышали стук в дверь. «Ваша королева пришла навещать вас, дражайший магистр, — послышался голос. — Мне нужно обсудить с вами некоторые собственные рецепты».



Королева говорила вкрадчиво, пытаясь выведать у магистра секреты его алхимии. Но, когда тот отказался поделиться нестабильной формулой, она украдкой стащила его записи и ушла. Едва дверь за ней затворилась, магистр не сдержался: «Погибель пади на проклятую порочную притвору!» Норрин, ставшая свидетельницей подлой проделки королевы, красноречиво мяукнула: «Мр-ряу!»

Королева говорила вкрадчиво, пытаясь выведать у магистра секреты его алхимии. Но, когда тот отказался поделиться нестабильной формулой, она украдкой стащила его записи и ушла. Едва дверь за ней затворилась, магистр не сдержался: «Погибель пади на проклятую порочную притвору!» Норрин, ставшая свидетельницей подлой проделки королевы, красноречиво мяукнула: «Мр-ряу!»

Возмущённая вызывающей шед-ростью супруга, королева Анна возвратила уготованные для бедняков пожертвования в королевскую сокровищницу, восстановив её былое великолепие. Вскоре вероломство её величества привело не только к голоду среди простого люда, но и к резкому росту цен на товары. А это приятно отяжелело карманы **лорда Бретта**, богатейшего купца во всей державе. «Почтенным гражданам подобает непрерывно преумножать сбережения», — произнёс он, спихивая с набитой яблоками бочки крысу, недобольно пискнувшую: «Пи!»



В стремлении проникнуться бедами простых людей король призвал ко двору **мисс Эллисон**, деревенскую девушку, не понаслышке знакомую с тяготами бедняцкой жизни. Мисс Эллисон не обладала изящными манерами, зато сама была воплощением изыщества. Ореховые глаза её казались бездонными, невинные уста умилили бы любого буяна, и даже изящные ключицы будто раскрывали вам её сердце. Когда пришло время обратиться к королю, она, не спуская с рук ягнёнка, храбро высказалась от лица всех обездоленных: «Уж лучше б нам отправиться в изгнание, чем тут терпеть такое наказание!» И белый ягнёнок без боязни подтвердил: «Бе-е-е!»



...Наше эпичное сказание продолжается в дополнении **«Мельницы и катапульты»**.

...Наше эпичное сказание продолжается в дополнении **«Мельницы и катапульты»**.

ОТ АВТОРА

Я хочу поблагодарить людей, тестировавших эту игру с самого начала: Артура Хартла, Сэмюэла Тама, Бретта Бартона, Дэна Фрица, Энди Уайта, Джастина Виссмана и Джеймса Галла. Вы работали над этой игрой задолго до того, как она обрела свои законченные черты, и ваша обратная связь (поступавшая порой в 2 часа ночи) во многом помогла их обретению! Я благодарю всех, кто присоединился к тестированию позже, а также тех, кто принял участие в редакции правил, в особенности Тима Мэйлендера, Глена Грисона, Эрика Гердтса, Майкла Галло, Фила Ширрера и Трэвиса Д. Хилла.

Бесконечная благодарность моему художнику Джастину Шульцу, потрясшему меня своими иллюстрациями, смелостью образов и маленькими деталями, которые не сразу найти. Джастин, ты и сам настоящая находка! Наконец, я благодарю моих замечательных детей, Элизабет, Розалинду и Пенни, за то, что позволили отцу прятаться в подвале и заниматься «этой своей игрой».

Издатель: Odd Bird Games.
Руководители проекта: Марк Суонсон.
Художник: Джастин Шульц.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Редакторы: Владислава Орешонок, Александр Петрунин, Анна Полянская, Анна Смирнова.
Переводчики: Михаил Кружков, Владислава Орешонок.
Корректоры: Кирилл Егоров, Полина Ли.
Верстальщики: Михаил Кузнецов, Вероника Романова.



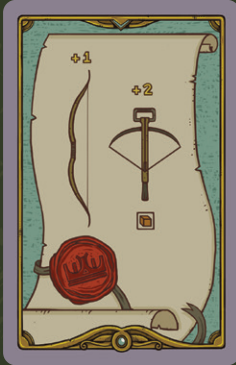
Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

Мандаты (разыгрываются один раз в любой момент)

Хартии (разыгрываются в конце игры)



Используйте лук бесплатно: **+1 к атаке**.
Сбросьте дерево: **+2 к атаке**.



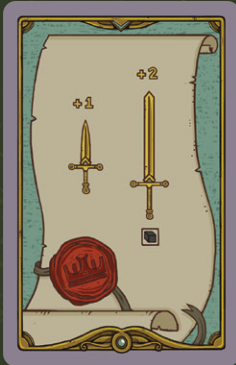
Сбросьте еду: **воздушный корабль***.
Сбросьте дерево: **обычный корабль***.



Закончите игру с 2 или 3 серы на бочке: **5 или 7 ОП**.



Восточное королевство (за число управляемых поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП**.



Используйте кинжал бесплатно: **+1 к атаке**.
Сбросьте железо: **+2 к атаке**.



Сбросьте дерево: **обычный корабль***.
Сбросьте железо: **подводный корабль***.



Если вы победили любого монстра: **7 ОП**.



Западное королевство (за число управляемых поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП**.



Сбросьте еду: **3 шиллинга**.
Сбросьте дерево и еду: **7 шиллингов**.



Получите 3 ★ в 1 гильдии, чтобы получить **3 товара, 3 шиллинга** или любой **корабль***.



Северное королевство (за число управляемых поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП**.



Центральное королевство (за число управляемых поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП**.



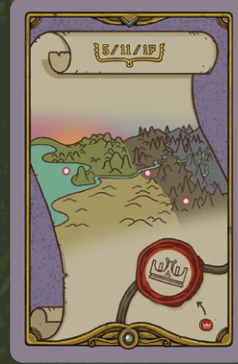
Сбросьте железо, дерево и еду: **9 шиллингов**.
Сбросьте серу, железо, дерево и еду: **13 шиллингов**.



Получите 3 ★ в 1 гильдии, чтобы получить **3 маркера влияния***, **1 королевскую печать*** или **1 жетон чётков***.



Южное королевство (за число управляемых поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП**.



Раздробленное королевство (за число управляемых поселений): **5, 11 или 17 ОП**.

* Возьмите из общего резерва.

