







## ИГРОВОЙ РАУНД

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.



## АТАКА И ЗАЩИТА

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).


## СВОЙСТВА ТОВАРОВ

-  **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
-  **Сера:** двоящее действие, пропитание подданных, «Пирушка».
-  **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
-  **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
-  **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
-  **Жетон региона:** товар на выбор.




**Миграция.** Добавьте подданного на поле, потратив еду , или уберите его с поля. **«Дальний родственник»:** ваш алхимик  на поле позволяет заселять начальные поселения.




**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. **«С Божьей помощью»:** ваш монах  на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.




**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. **«Деньги — это власть»:** ваш купец  на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.




**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс, и возьмите жетон региона. **«Возделывание земель»:** сбросьте дерево , чтобы поместить жетон земель к крепостному.




**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. **«Мечи и лопаты»:** сбросьте железо , чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.




**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. **«Урожайная инспекция»:** ваш фермер  на поле позволяет выбрать взятку.




**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. **«Подкрепление»:** ваш рыцарь  на поле приносит 1 маркер влияния.




**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. **«Уморить голодом»:** ваш дворянин  на поле может убраться соседнего приближённого или крепостного.




**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. **«Неприкосновенность»:** сбросьте еду , чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.

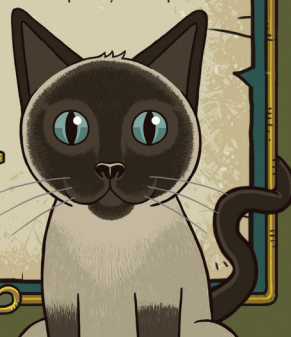


**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. **«Дежавю»:** сбросьте селитру , чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). **«Пирушка»:** сбросьте серу  с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



## МГНОВЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

- Улучшение: **2, 3, 4, 5, 6** или **7 ОП.**
- Отправка из гильдии: **4, 5** или **6 ОП.**
- Приёмка в гильдии: **3 ОП** и **королевский указ.**
- Нападение: **2** или **4 ОП.**
- Урожай или зашта: **1 ОП.**
- Пирушка: **+3 ОП.**

## НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ

- Положение в гильдиях: **1, 3** или **5 ОП.**
- Земли (пустые или с ресурсами): **2** или **4 ОП.**
- Активные регионы: **1, 3, 5, 7, 9** или **11 ОП.**
- Неповиновение: **-3, -4** или **-5 ОП** суммируются (эпохи II, IV, V).

## НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Великое путешествие: **3, 5, 7, 9, 11, 13** или **17 ОП.**
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: **1 ОП.**
  - Управляемый феодал: **3 ОП.**
  - 3 одинаковых поселения (феоды — любой тип): **3 ОП.**
- 3 шиллинга: **1 ОП.**
- Королевские указы с печатями: **? ОП.**

	 <b>ТОРГОВЛЯ</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье 	 <b>ОТПРАВКА</b>  4/5/6 Мастер гильдии
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинги из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1–3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните хотя бы 1 повозку или горку порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1–3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите хотя бы 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1–3 маркера разных цветов 1–3 королевскими печатями. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинги из церковной казны.

## ИГРОВОЙ РАУНД

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.

## АТАКА И ЗАЩИТА

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).

## СВОЙСТВА ТОВАРОВ

- 📄 **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
- 📦 **Сера:** двоящее действие, пропитание подданных, «Пирушка».
- 📦 **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
- 📦 **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
- 📦 **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
- 📄 **Жетон региона:** товар на выбор.



**Миграция.** Добавьте подданного на поле, потратив еду 📦, или уберите его с поля. **«Дальний родственник»:** ваш алхимик 📦 на поле позволяет заселять начальные поселения.



**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. **«С Божьей помощью»:** ваш монах 📦 на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.



**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. **«Деньги — это власть»:** ваш купец 📦 на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.



**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс, и возьмите жетон региона. **«Возделывание земель»:** сбросьте дерево 📦, чтобы поместить жетон земель к крепостному.



**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. **«Мечи и лопаты»:** сбросьте железо 📦, чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.



**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. **«Урожайная инспекция»:** ваш фермер 📦 на поле позволяет выбрать взятку.



**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. **«Подкрепление»:** ваш рыцарь 📦 на поле приносит 1 маркер влияния.



**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. **«Уморить голодом»:** ваш дворянин 📦 на поле может убрать соседнего приближённого или крепостного.



**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. **«Неприкосновенность»:** сбросьте еду 📦, чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.

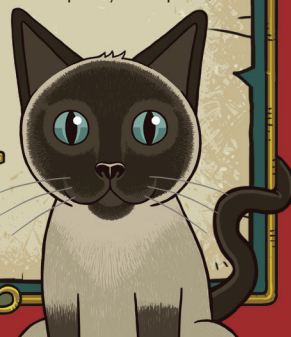


**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. **«Дежавю»:** сбросьте селитру 📄, чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). **«Пирушка»:** сбросьте серу 📦 с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



### МГНОВЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

- Улучшение: **2, 3, 4, 5, 6** или **7 ОП.**
- Отправка из гильдии: **4, 5** или **6 ОП.**
- Приёмка в гильдии: **3 ОП** и **королевский указ.**
- Нападение: **2** или **4 ОП.**
- Урожай или защита: **1 ОП.**
- Пирушка: **+3 ОП.**

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ

- Положение в гильдиях: **1, 3** или **5 ОП.**
- Земли (пустые или с ресурсами): **2** или **4 ОП.**
- Активные регионы: **1, 3, 5, 7, 9** или **11 ОП.**
- Неповиновение: **-3, -4** или **-5 ОП** суммируются (эпохи II, IV, V).

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Великое путешествие: **3, 5, 7, 9, 11, 13** или **17 ОП.**
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: **1 ОП.**
  - Управляемый феодал: **3 ОП.**
  - 3 одинаковых поселения (феоды — любой тип): **3 ОП.**
- **3 шиллинга: 1 ОП.**
- **Королевские указы с печатями: ? ОП.**

	 <b>ТОРГОВЛЯ</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье 	 <b>ОТПРАВКА</b>  Мастер гильдии
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинги из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1–3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните хотя бы 1 повозку или горку порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1–3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите хотя бы 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1–3 маркера разных цветов 1–3 королевскими печатями. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинги из церковной казны.

## ИГРОВОЙ РАУНД

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.

## АТАКА И ЗАЩИТА

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).

## СВОЙСТВА ТОВАРОВ

- 📄 **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
- 📦 **Сера:** двоящее действие, пропитание подданных, «Пирушка».
- 📦 **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
- 📦 **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
- 📦 **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
- 📄 **Жетон региона:** товар на выбор.



**Миграция.** Добавьте подданного на поле, потратив еду 📦, или уберите его с поля. **«Дальний родственник»:** ваш алхимик 📄 на поле позволяет заселять начальные поселения.



**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. **«С Божьей помощью»:** ваш монах 📄 на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.



**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. **«Деньги — это власть»:** ваш купец 📄 на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.



**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс, и возьмите жетон региона. **«Возделывание земель»:** сбросьте дерево 📦, чтобы поместить жетон земель к крепостному.



**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. **«Мечи и лопаты»:** сбросьте железо 📦, чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.



**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. **«Урожайная инспекция»:** ваш фермер 📄 на поле позволяет выбрать взятку.



**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. **«Подкрепление»:** ваш рыцарь 📄 на поле приносит 1 маркер влияния.



**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. **«Уморить голодом»:** ваш дворянин 📄 на поле может убрать соседнего приближённого или крепостного.



**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. **«Неприкосновенность»:** сбросьте еду 📦, чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.

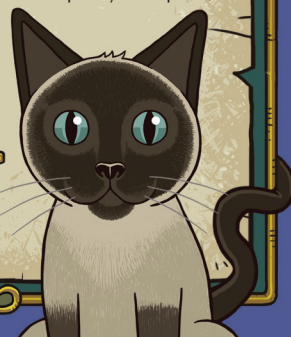


**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. **«Дежавю»:** сбросьте селитру 📄, чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). **«Пирушка»:** сбросьте серу 📦 с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



### МГНОВЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

- Улучшение: **2, 3, 4, 5, 6** или **7 ОП.**
- Отправка из гильдии: **4, 5** или **6 ОП.**
- Приёмка в гильдии: **3 ОП** и **королевский указ.**
- Нападение: **2** или **4 ОП.**
- Урожай или защита: **1 ОП.**
- Пирушка: **+3 ОП.**

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ

- Положение в гильдиях: **1, 3** или **5 ОП.**
- Земли (пустые или с ресурсами): **2** или **4 ОП.**
- Активные регионы: **1, 3, 5, 7, 9** или **11 ОП.**
- Неповиновение: **-3, -4** или **-5 ОП** суммируются (эпохи II, IV, V).

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Великое путешествие: **3, 5, 7, 9, 11, 13** или **17 ОП.**
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: **1 ОП.**
  - Управляемый феодал: **3 ОП.**
  - 3 одинаковых поселения (феоды — любой тип): **3 ОП.**
- 3 шиллинга: **1 ОП.**
- Королевские указы с печатями: **? ОП.**

	 <b>ТОРГОВЛЯ</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье	 <b>ОТПРАВКА</b> <b>4/5/6</b> Мастер гильдии
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинги из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1–3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните хотя бы 1 повозку или горку порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1–3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите хотя бы 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1–3 маркера разных цветов 1–3 королевскими печатями. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинги из церковной казны.

## ИГРОВОЙ РАУНД

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.

## АТАКА И ЗАЩИТА

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).

## СВОЙСТВА ТОВАРОВ

- 📄 **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
- 📦 **Сера:** свдвоенное действие, пропитание подданных, «Пирушка».
- 📦 **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
- 📦 **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
- 📦 **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
- 📄 **Жетон региона:** товар на выбор.



**Миграция.** Добавьте подданного на поле, потратив еду 📦, или уберите его с поля. **«Дальний родственник»:** ваш алхимик 📦 на поле позволяет заселять начальные поселения.



**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. **«С Божьей помощью»:** ваш монах 📦 на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.



**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. **«Деньги — это власть»:** ваш купец 📦 на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.



**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс, и возьмите жетон региона. **«Возделывание земель»:** сбросьте дерево 📦, чтобы поместить жетон земель к крепостному.



**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. **«Мечи и лопаты»:** сбросьте железо 📦, чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.



**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. **«Урожайная инспекция»:** ваш фермер 📦 на поле позволяет выбрать взятку.



**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. **«Подкрепление»:** ваш рыцарь 📦 на поле приносит 1 маркер влияния.



**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. **«Уморить голодом»:** ваш дворянин 📦 на поле может убрать соседнего приближённого или крепостного.



**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. **«Неприкосновенность»:** сбросьте еду 📦, чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.

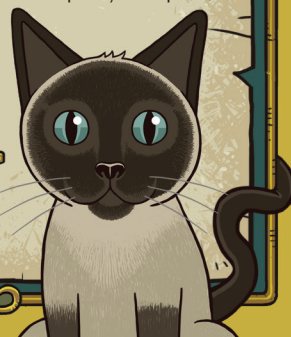


**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. **«Дежавю»:** сбросьте селитру 📦, чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). **«Пирушка»:** сбросьте серу 📦 с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



## МГНОВЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

- Улучшение: **2, 3, 4, 5, 6** или **7 ОП.**
- Отправка из гильдии: **4, 5** или **6 ОП.**
- Приёмка в гильдии: **3 ОП** и **королевский указ.**
- Нападение: **2** или **4 ОП.**
- Урожай или защита: **1 ОП.**
- Пирушка: **+3 ОП.**

## НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ

- Положение в гильдиях: **1, 3** или **5 ОП.**
- Земли (пустые или с ресурсами): **2** или **4 ОП.**
- Активные регионы: **1, 3, 5, 7, 9** или **11 ОП.**
- Неповиновение: **-3, -4** или **-5 ОП** суммируются (эпохи II, IV, V).

## НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Великое путешествие: **3, 5, 7, 9, 11, 13** или **17 ОП.**
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: **1 ОП.**
  - Управляемый феодал: **3 ОП.**
  - 3 одинаковых поселения (феоды — любой тип): **3 ОП.**
- **3 шиллинга: 1 ОП.**
- **Королевские указы с печатями: ? ОП.**

	 <b>ТОРГОВЛЯ</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье	 <b>ОТПРАВКА</b> <b>4/5/6</b> Мастер гильдии
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинги из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1–3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните хотя бы 1 повозку или горку порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1–3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите хотя бы 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1–3 маркера разных цветов 1–3 королевскими печатями. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинги из церковной казны.

## ИГРОВОЙ РАУНД

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.

## АТАКА И ЗАЩИТА

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).

## СВОЙСТВА ТОВАРОВ

- 📄 **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
- 📦 **Сера:** свдвоенное действие, пропитание подданных, «Пирушка».
- 📦 **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
- 📦 **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
- 📦 **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
- 📄 **Жетон региона:** товар на выбор.



**Миграция.** Добавьте подданного на поле, потратив еду 📦, или уберите его с поля. **«Дальний родственник»:** ваш алхимик 📦 на поле позволяет заселять начальные поселения.



**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. **«С Божьей помощью»:** ваш монах 📦 на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.



**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. **«Деньги — это власть»:** ваш купец 📦 на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.



**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс, и возьмите жетон региона. **«Возделывание земель»:** сбросьте дерево 📦, чтобы поместить жетон земель к крепостному.



**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. **«Мечи и лопаты»:** сбросьте железо 📦, чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.



**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. **«Урожайная инспекция»:** ваш фермер 📦 на поле позволяет выбрать взятку.



**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. **«Подкрепление»:** ваш рыцарь 📦 на поле приносит 1 маркер влияния.



**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. **«Уморить голодом»:** ваш дворянин 📦 на поле может убрать соседнего приближённого или крепостного.



**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. **«Неприкосновенность»:** сбросьте еду 📦, чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.

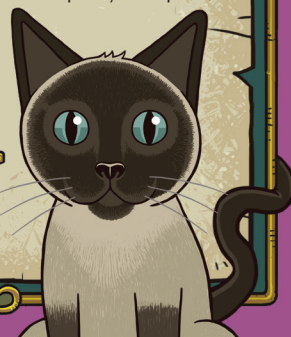


**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. **«Дежавю»:** сбросьте селитру 📦, чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). **«Пирушка»:** сбросьте серу 📦 с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



### МГНОВЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

- Улучшение: **2, 3, 4, 5, 6** или **7 ОП.**
- Отправка из гильдии: **4, 5** или **6 ОП.**
- Приёмка в гильдии: **3 ОП** и **королевский указ.**
- Нападение: **2** или **4 ОП.**
- Урожай или защита: **1 ОП.**
- Пирушка: **+3 ОП.**

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ

- Положение в гильдиях: **1, 3** или **5 ОП.**
- Земли (пустые или с ресурсами): **2** или **4 ОП.**
- Активные регионы: **1, 3, 5, 7, 9** или **11 ОП.**
- Неповиновение: **-3, -4** или **-5 ОП** суммируются (эпохи II, IV, V).

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Великое путешествие: **3, 5, 7, 9, 11, 13** или **17 ОП.**
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: **1 ОП.**
  - Управляемый феодал: **3 ОП.**
  - 3 одинаковых поселения (феоды — любой тип): **3 ОП.**
- **3 шиллинга: 1 ОП.**
- **Королевские указы с печатями: ? ОП.**

	 <b>ТОРГОВЛЯ</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье	 <b>ОТПРАВКА</b> <span style="float: right;">4/5/6</span> Мастер гильдии
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинги из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1–3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните хотя бы 1 повозку или горку порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1–3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите хотя бы 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1–3 маркера разных цветов 1–3 королевскими печатями. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинги из церковной казны.

## ИГРОВОЙ РАУНД

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.

## АТАКА И ЗАЩИТА

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).

## СВОЙСТВА ТОВАРОВ

- 📄 **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
- 📦 **Сера:** двоящее действие, пропитание подданных, «Пирушка».
- 📦 **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
- 📦 **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
- 📦 **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
- 📄 **Жетон региона:** товар на выбор.



**Миграция.** Добавьте подданного на поле, потратив еду 📦, или уберите его с поля. **«Дальний родственник»:** ваш алхимик 📦 на поле позволяет заселять начальные поселения.



**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. **«С Божьей помощью»:** ваш монах 📦 на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.



**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. **«Деньги — это власть»:** ваш купец 📦 на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.



**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс, и возьмите жетон региона. **«Возделывание земель»:** сбросьте дерево 📦, чтобы поместить жетон земель к крепостному.



**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. **«Мечи и лопаты»:** сбросьте железо 📦, чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.



**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. **«Урожайная инспекция»:** ваш фермер 📦 на поле позволяет выбрать взятку.



**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. **«Подкрепление»:** ваш рыцарь 📦 на поле приносит 1 маркер влияния.



**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. **«Уморить голодом»:** ваш дворянин 📦 на поле может убраться соседнего приближённого или крепостного.



**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. **«Неприкосновенность»:** сбросьте еду 📦, чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.

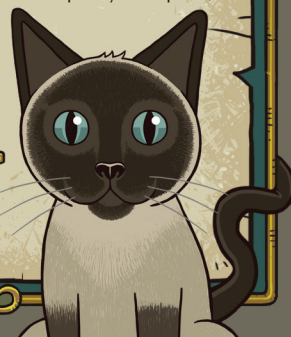


**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. **«Дежавю»:** сбросьте селитру 📄, чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). **«Пирушка»:** сбросьте серу 📦 с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



### МГНОВЕННОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

- Улучшение: **2, 3, 4, 5, 6** или **7 ОП.**
- Отправка из гильдии: **4, 5** или **6 ОП.**
- Приёмка в гильдии: **3 ОП** и **королевский указ.**
- Нападение: **2** или **4 ОП.**
- Урожай или защита: **1 ОП.**
- Пирушка: **+3 ОП.**

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ПРИ СМЕНЕ ЭПОХИ

- Положение в гильдиях: **1, 3** или **5 ОП.**
- Земли (пустые или с ресурсами): **2** или **4 ОП.**
- Активные регионы: **1, 3, 5, 7, 9** или **11 ОП.**
- Неповиновение: **-3, -4** или **-5 ОП** суммируются (эпохи II, IV, V).

### НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Великое путешествие: **3, 5, 7, 9, 11, 13** или **17 ОП.**
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: **1 ОП.**
  - Управляемый феодал: **3 ОП.**
  - 3 одинаковых поселения (феоды — любой тип): **3 ОП.**
- 3 шиллинга: **1 ОП.**
- Королевские указы с печатями: **? ОП.**

	 <b>ТОРГОВЛЯ</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье	 <b>ОТПРАВКА</b> <b>4/5/6</b> Мастер гильдии
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинги из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1–3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните хотя бы 1 повозку или горку порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1–3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите хотя бы 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1–3 маркера разных цветов 1–3 королевскими печатями. Заполните 1–3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните хотя бы 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинги из церковной казны.