

# Замки Бургундии



ПРАВИЛА ИГРЫ

## Обзор игры

Долина Луары XV века. Игроки — влиятельные дворяне, решившие привести свои земли к процветанию через хорошо спланированный товарооборот и строительство.

Доступные действия определяют два кубика, однако последнее слово всегда будет за игроками. Чем бы вы ни занимались: торговлей, животноводством, градостроительством или научными исследованиями, — каждый из этих путей сможет привести вас к победе!

В игре множество возможностей для получения победных очков. Ход за ходом вам придётся тщательно продумывать свои решения и следовать долгосрочному плану действий. В игре есть несколько разных видов вотчин, благодаря которым каждая новая партия будет непохожа на предыдущую и ваш интерес к «Замкам Бургундии» не угаснет ещё долгое время.

**Победителем станет игрок, набравший к концу игры больше всего победных очков.**

## Обзор игры

Игроки берут на себя роли бургундских дворян XV века.

На протяжении 5 фаз они получают победные очки за торговлю, разведение животных, градостроительство и научные исследования.

**Игрок, набравший к концу игры больше всего победных очков, становится победителем.**

## Состав игры

1 игровое поле

6 личных планшето́в (двусторонние, номер 1 встречается 4 раза, номера 2–9 — по 1 разу).

8 разноцветных фишек игроков (по 2 для каждого из 4 игроков)

9 разноцветных кубиков (по 2 для каждого из 4 игроков и ещё 1 белый кубик)

4 жетона победных очков (с 100/200 очками, по 1 для каждого из 4 игроков)

12 жетонов бонусов (квадратные, по 1 маленькому и 1 большому каждого из 6 цветов)

164 шестиугольных жетона:

- 7 × 8 зданий (бежевые, 16 из них — с чёрным оборотом)
- 7 × 4 животных (светло-зелёные, 8 из них — с чёрным оборотом)
- 26 знаний (жёлтые, 6 из них — с чёрным оборотом)
- 16 замков (тёмно-зелёные, 2 из них — с чёрным оборотом)
- 12 рудников (серые, 2 из них — с чёрным оборотом)
- 26 кораблей (синие, 6 из них — с чёрным оборотом)

42 жетона товаров (квадратные, по 7 каждого из 6 цветов)

20 серебряных самородков (восьмиугольные)

30 жетонов рабочих

(квадратные)

Правила игры



*Читая эти правила впервые, не обращайте внимание на текст в правой колонке каждой из страниц. Этот текст резюмирует основные правила и помогает легко вспомнить их по ходу игры, даже если с момента последней партии прошло долгое время.*

# Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите все жетоны из картонных листов.

Разложите игровое поле посередине стола.

На нём можно увидеть:

5 ячеек фаз (А, Б, В, Г, Д)

5 ячеек раундов

6 пронумерованных хранилищ (1–6):

у каждого 4 ячейки для шестиугольных жетонов и 1 большая ячейка для товаров

1 центральное чёрное хранилище

12 ячеек для жетонов бонусов

1 трек очередности хода

1 счётчик победных очков (0–100)



Положите 20 серебряных самородков, 30 жетонов рабочих и белый кубик рядом с игровым полем.

Рассортируйте 164 шестиугольных жетона по цвету оборотной стороны и положите их рядом с полем отдельными стопками *лицевой стороной вниз*.

Перемешайте 42 жетона товаров (квадратные) *лицевой стороной вниз*.

Поделите их на 5 закрытых стопок по 5 жетонов в каждой. Поместите по одной стопке на каждую ячейку фазы игрового поля (отмечены буквами от А до Д). У вас должно остаться ещё 17 закрытых жетонов в резерве — пока что они вам не понадобятся.

Выложите 12 квадратных жетонов бонусов на соответствующие ячейки игрового поля.

Каждый игрок получает:

- 1 личный планшет, который кладётся перед игроком стороной с номером 1 вверх (*дополнительная информация о сторонах с номерами 2–9 приведена на стр. 11*);
- 1 замок (тёмно-зелёный шестиугольный жетон), который кладётся на центральную тёмно-зелёную ячейку личного планшета (с результатом кубика «6») *лицевой стороной вверх*;
- 3 случайных жетона товаров из оставшихся 17 жетонов, которые кладутся *лицевой стороной вверх* на 3 ячейки для товаров в левой верхней части планшета. Жетоны одного типа (цвета) хранятся вместе, разного типа — отдельно (*оставшиеся жетоны товаров больше не понадобятся, сложите их обратно в коробку*);
- 2 кубика своего цвета;
- 1 фишку своего цвета, которая ставится на деление «0/100» счётчика победных очков;
- 1 серебряный самородок, который кладётся на соответствующую ячейку в левой верхней части планшета на виду у всех игроков;
- 1 жетон победных очков (с числами 100 и 200), который кладётся рядом с планшетом.

Бросьте кубики и определите, кто начнёт игру. **Первый игрок** получает жетон рабочего и кладёт его на соответствующую круглую ячейку в левом нижнем углу своего планшета так, чтобы он был виден всем игрокам. Следующий по часовой стрелке игрок получает 2 жетона рабочих, третий игрок — 3 жетона рабочих, четвёртый — 4.

Одной общей «башенкой» игроки выставляют вторые фишки своего цвета на первое деление трека очередности хода в соответствии с получившимся порядком хода. Фишка первого игрока размещается на самом верху «башенки», последнего — в самом низу.

Первый игрок получает белый кубик.

## Подготовка к игре

Положите 20 серебряных самородков, 30 жетонов рабочих, 164 шестиугольных жетона (отсортированных по цвету оборотной стороны) и белый кубик рядом с игровым полем.

Разложите 5 стопок жетонов товаров по 5 ячейкам фаз А–Д *лицевой стороной вниз*.

Выложите 12 жетонов бонусов на соответствующие ячейки игрового поля.

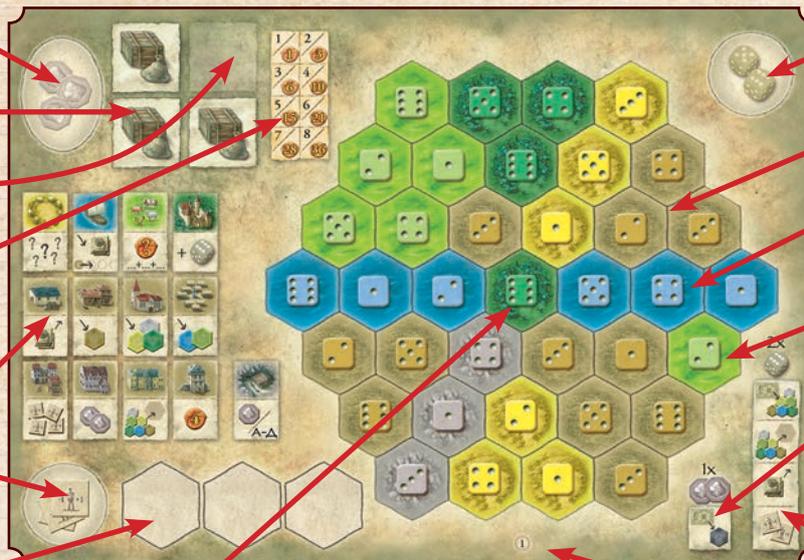
Каждый игрок получает:

- 1 личный планшет;
- 1 «стартовый» замок;
- 3 случайных жетона товаров;
- 2 кубика одного цвета;
- 1 фишку (для победных очков);
- 1 фишку (для очередности хода);
- 1 жетон победных очков;
- 1 серебряный самородок.

Определите первого игрока и в зависимости от очередности хода раздайте каждому игроку от 1 до 4 жетонов рабочих. Отметьте очередность хода на соответствующем треке игрового поля.

Первый игрок берёт белый кубик.

## Личные планшеты



Ячейка для серебряных самородков

3 ячейки для товаров

Ячейка для проданных товаров

Таблица победных очков

Подсказка по шестиугольным жетонам

Ячейка для жетонов рабочих

Ячейки для шестиугольных жетонов

Ячейка для использованных кубиков

Город протяжённостью 3

Река протяжённостью 3

Пастбище протяжённостью 1

Подсказка по дополнительному действию (покупка)

Подсказка по 4 действиям

Вотчина, состоящая из 37 ячеек, объединённых в области одного цвета: пастбище (светло-зелёные), реки (синие), города (бежевые) и т. д.

Номер вотчины (вотчина 1 дублируется на планшетах 4 раза, вотчины 2–9 встречаются по разу)

## Ход игры

Игра длится 5 фаз (от А до Д). Каждая фаза состоит из 5 раундов.

### Подготовка к фазе

В начале *каждой* фазы необходимо выполнять следующие шаги:

— уберите все оставшиеся на игровом поле шестиугольные жетоны в коробку (в начале первой фазы этот шаг пропускается);

*Рисунок на всех жетонах кораблей, рудников и замков один и тот же, поэтому их можно не убирать. Также на поле остаются все жетоны товаров.*

— случайным образом возьмите новые шестиугольные жетоны и выложите их лицевой стороной вверх на соответствующие по цвету шестиугольные ячейки пронумерованных хранилищ. В игре на двоих используются только ячейки, отмеченные цифрой «2» (всего 12 ячеек), в игре на троих — ячейки с цифрами «2» и «3» (всего 18), в игре на четверых жетоны размещаются на всех 24 ячейках;

*Важно! В игре на троих есть исключение для тёмно-зелёной ячейки хранилища № 6: в фазы А, В и Д на неё, как обычно, выкладывается замок, но в фазы Б и Г — рудник (серый жетон)!*

— случайным образом возьмите шестиугольные жетоны с чёрным оборотом и выложите их *лицевой стороной вверх* на чёрное хранилище в центре игрового поля (берите от 4 до 8 жетонов в зависимости от числа игроков);

— возьмите 5 жетонов товаров текущей фазы и выложите их *лицевой стороной вверх* на 5 квадратных ячеек раундов под ячейками фаз.



Запомните!

## Ход игры

В начале каждой фазы:

— *все* остающиеся шестиугольные жетоны убираются с поля (за исключением первой фазы);

— жетоны товаров на ячейках товаров хранилищ остаются;

— выложите лицевой стороной вверх новые шестиугольные жетоны из резерва (в зависимости от числа игроков);

— выложите лицевой стороной вверх 5 новых жетонов товаров на ячейки раундов.

## ПЯТЬ РАУНДОВ ФАЗЫ

Выполнив подготовку к фазе, игроки проводят 5 игровых раундов. Каждый раунд играется одинаково.

Сначала все игроки бросают по 2 кубика своего цвета, а первый игрок бросает ещё и белый кубик. Затем игроки выставляют кубики перед собой так, чтобы выпавшие на них результаты были хорошо видны всем остальным.

*Благодаря одновременному броску кубиков игроки, которые не ходят первыми, получают больше времени для планирования действий.*

Начинает первый игрок. Прежде всего, он берёт жетон товара с самой верхней ячейки раунда и кладёт его на ячейку товаров того хранилища, номер которого выпал на белом кубике.

В текущем раунде белый кубик уже не понадобится. Первый игрок не может использовать его для собственных целей (и не может изменять его результат жетонами рабочих!).

Теперь начинается ход первого игрока. После него будет ходить *следующий по очереди игрок* (двигаясь справа налево по треку очередности хода и сверху вниз в каждой «башенке»). Сделав по ходу, игроки начинают новый раунд и т. д.

Поскольку в каждой фазе на поле добавляются 5 жетонов товаров, каждый из которых перемещается в начале раунда в хранилище, нетрудно понять, какой сейчас раунд, сколько осталось до конца фазы и до окончания партии.

## ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок выполняет 2 действия: по 1 за каждый кубик. Используя кубик, он откладывает его на соответствующую круглую ячейку в правом верхнем углу личного планшета.

**Жетоны рабочих** могут быть использованы в любой момент хода (использованные жетоны возвращаются в общий резерв). Ими вы изменяете результат кубика на 1 в большую или меньшую сторону. Разрешается использовать жетон рабочего для превращения «6» в «1» или «1» в «6». Игрок может сбросить несколько жетонов рабочих, чтобы изменить результат одного кубика несколько раз.

*Пример: используя 2 жетона рабочих, Анна может превратить «2» в «6», а затем забрать шестиугольный жетон из хранилища № 6.*



## ДЕЙСТВИЯ

Для выполнения действий необходимы кубики. За ход игрок выполняет 2 действия — в любой последовательности и комбинации. Можно выполнять одно и то же действие дважды.



### ➤ Взять шестиугольный жетон с игрового поля (действие)

Игрок может взять *один любой шестиугольный жетон* из хранилища, номер которого соответствует результату его кубика. Выбранный жетон кладётся на *пустую* ячейку в левом нижнем углу его планшета (а не напрямую в вотчину!). В случае если все ячейки заняты, игрок предварительно должен сбросить (и убрать из игры) один из уже имеющихся у него жетонов, и только после этого на освободившуюся ячейку можно выложить новый жетон (*игроки должны стараться сбрасывать шестиугольные жетоны как можно реже*).



### ➤ Добавить шестиугольный жетон в вотчину (действие)

Игрок может взять *один любой шестиугольный жетон* с одной из ячеек в левой нижней части своего планшета и добавить его в вотчину. Результат кубика, выбранного для выполнения этого действия, указывает, на какие ячейки можно выложить жетон. Каждый новый жетон обязан граничить хотя бы с одним *выложенным ранее* жетоном. Цвет жетона всегда должен совпадать с цветом ячейки, на которую он выкладывается.

*Таким образом, самый первый жетон всегда выкладывается на одну из 6 ячеек, окружающих стартовый замок.*

## Пять раундов

Игроки одновременно бросают кубики.

Первый игрок перемещает жетон товара в соответствии с результатом белого кубика.



## Ход игрока

Начиная с первого игрока и в порядке очереди, игроки используют кубики для выполнения 2 действий. Каждый использованный жетон рабочего изменяет результат кубика на  $\pm 1$  (включая превращение «1» в «6» и наоборот).



### ➤ Возьмите шестиугольный жетон с игрового поля

Кубик показывает, из какого хранилища можно взять жетон. Этот жетон кладётся в пустую шестиугольную ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

### ➤ Добавьте шестиугольный жетон в вотчину

Кубик показывает, на какую пустую ячейку вотчины можно выложить жетон с левого нижнего угла личного планшета. Выложенный жетон должен граничить хотя бы с одним уже выложенным жетоном и совпадать по цвету с ячейкой вотчины.

Что происходит после добавления жетона в вотчину, зависит от типа этого жетона.

**Знание** (жёлтый жетон). В игре 26 различных жёлтых жетонов. Подробно их функции описаны на страницах 10 и 11.

**Корабль** (синий жетон). Каждый раз, когда в вотчину добавляется жетон корабля (это может случиться не более 6 раз), сразу же происходят две вещи:

1. Игрок забирает *все* жетоны товаров из одного любого хранилища и добавляет их к своим товарам в левом верхнем углу личного планшета.

*Важное замечание. Вы можете выбрать любое хранилище, его номер никак не связан с результатом кубика, выбранного для выкладки корабля!*

На личном планшете может храниться не более 3 различных типов (цветов) товаров. Товары одного цвета кладутся на одну ячейку поверх друг друга, товары разного типа хранятся на разных ячейках. Если из-за этого ограничения игрок не может переместить на планшет все товары из хранилища, он просто оставляет какие-то из них в хранилище.

**Пример:** Валерия добавила в вотчину корабль и решила взять товары, изображённые на иллюстрации: голубой жетон (она добавляет его к собственному голубому жетону) и ещё один жетон: либо коричневый, либо розовый (она кладёт его на пустую ячейку товаров).

2. Игрок передвигает фишку своего цвета на одно деление вправо по треку очередности хода. В случае если деление занято, он кладёт фишку *поверх* уже имеющихся. Если после этого он становится первым игроком следующего раунда, то получает белый кубик.

**Животные** (светло-зелёный жетон). Каждый раз, когда в вотчину добавляется жетон животных (это может случиться не более 6 раз), игрок тут же получает победные очки (и продвигает свою фишку по счётчику победных очков на соответствующее число делений). На каждом жетоне изображено от 2 до 4 животных, именно столько победных очков получает игрок.

В случае если на пастбище игрока (область, состоящая из нескольких светло-зелёных ячеек) уже есть животные того же типа, что и на новом выкладываемом жетоне, он получает очки за *все* жетоны с животными этого типа на этом пастбище, включая животных на новом жетоне (см. пример ниже).

*Важное замечание. Не имеет значения, граничат ли однотипные жетоны животных друг с другом. Главное, чтобы они были на одном пастбище.*

Однотипные животные с других пастбищ победные очки не приносят.

**Пример:** Борис выкладывает в вотчину жетон с 4 коровами (самый верхний на иллюстрации) и получает  $4 + 3 = 7$  победных очков. Если по ходу игры он добавит к этому же пастбищу ещё один жетон с 4 коровами, то получит уже  $4 + 4 + 3 = 11$  победных очков.

**Замок** (тёмно-зелёный жетон). Каждый раз когда в вотчину добавляется жетон замка (это может случиться не более 3 раз), игрок тут же выполняет 1 любое дополнительное действие, как если бы у него появился ещё один кубик, на котором бы выпал нужный ему результат.

*К примеру, игрок может тут же добавить в вотчину ещё один шестиугольный жетон или...*

**Рудник** (серый жетон). У этих жетонов нет немедленного эффекта при добавлении в вотчину (добавление может случиться не более 3 раз). Зато в конце каждой фазы игрок получает по 1 серебряному самородку из резерва за каждый рудник в своей вотчине.

**Знания (жёлтые):**  
см. стр. 10–11.

**Корабли (синие):**

1. Игрок переносит все товары из одного любого хранилища на личный планшет.

2. Игрок сдвигает фишку на 1 деление вправо по треку очередности хода.

**Животные (светло-зелёные)**

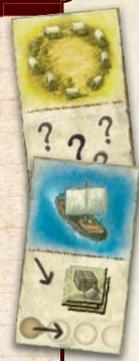
Приносят столько победных очков, сколько животных нарисовано на жетоне. Когда к пастбищу добавляются животные уже имеющегося на нём типа, ранее выложенные жетоны с животными этого типа снова приносят победные очки.

**Замки (тёмно-зелёные)**

Дают немедленное дополнительное действие.

**Рудники (серые)**

В конце каждой фазы приносят по 1 серебряному самородку.



**Здание** (бежевый жетон). Каждый раз, когда в вотчину добавляется жетон здания (это может случиться не более 12 раз), игрок *тут же* применяет свойство этого здания. Сделать это он может только один раз.

*Важное замечание.* В одном городе (область, состоящая из нескольких бежевых ячеек) не может быть более одного здания каждого из 8 типов. В зависимости от выбранного планшета, в вотчине может быть от 2 до 6 городов разной протяжённости (от 1 до 8 ячеек).

К примеру, в вотчине с номером 1 четыре города: один протяжённостью в 1 ячейку, другой — в 5 ячеек и два — в 3 ячейки.

Свойства зданий применяются сразу же после их постройки. Эти свойства условно показаны в левой части личного планшета.

## Здания

### Склад

Добавив в вотчину склад, игрок тут же (не используя кубик!) продаёт 1 любой имеющийся у себя *тип* товаров, как если бы выбрал действие продажи товаров (см. стр. 9).

### Столярная мастерская

Добавив в вотчину столярную мастерскую, игрок тут же забирает 1 любой бежевый жетон здания из любого пронумерованного хранилища (но не из чёрного хранилища!) и кладёт его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

### Церковь

Добавив в вотчину церковь, игрок тут же забирает 1 любой рудник (серый жетон), знание (жёлтый жетон) или замок (тёмно-зелёный жетон) из любого пронумерованного хранилища (но не из чёрного хранилища!) и кладёт его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

### Рынок

Добавив в вотчину рынок, игрок тут же забирает 1 любой корабль (синий жетон) или животных (светло-зелёный жетон) из любого пронумерованного хранилища (но не из чёрного хранилища!) и выкладывает его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

### Гостиница

Добавив в вотчину гостиницу, игрок тут же забирает 4 жетона рабочих из общего резерва и кладёт их на соответствующую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

### Банк

Добавив в вотчину банк, игрок тут же забирает 2 серебряных самородка из общего резерва и кладёт их на соответствующую ячейку в левом верхнем углу личного планшета.

### Ратуша

Добавив в вотчину ратушу, игрок может тут же добавить в вотчину второй шестиугольный жетон по своему *выбору* с одной из трёх ячеек в левом нижнем углу своего планшета. Этот жетон может быть любого цвета. Все его свойства применяются как обычно.

### Сторожевая башня

Добавив в вотчину сторожевую башню, игрок тут же продвигает фишку своего цвета на 4 деления вперёд по счётчику победных очков.



Здания (бежевые)

В зависимости от типа имеют разные свойства.



Запомните!

В городе не может быть одинаковых зданий!



Склад

Игрок продаёт любой тип товаров.



Столярная мастерская

Игрок забирает 1 любой жетон **здания** из пронумерованного хранилища.



Церковь

Игрок забирает 1 любой жетон **рудника**, **знания** или **замка** из пронумерованного хранилища.



Рынок

Игрок забирает 1 любой жетон **животных** или **корабля** из пронумерованного хранилища.



Гостиница

Игрок получает 4 жетона рабочих.



Банк

Игрок получает 2 серебряных самородка.



Ратуша

Игрок дополнительно добавляет со своего планшета в вотчину любой шестиугольный жетон.



Сторожевая башня

Игрок получает 4 победных очка.



**В общем случае**, когда вы выкладываете *любое* здание:

- свойство здания вступает в силу сразу после добавления этого здания в вотчину. Для применения свойства здания не нужно дополнительно использовать кубик (т. е. расходовать действие);
- если игрок не может применить свойство здания (*например, он выложил рынок, а в хранилищах нет ни синих, ни светло-зелёных жетонов*), он всё равно может построить это здание, просто его свойство пропадёт впустую;
- запас рабочих и серебряных самородков неограничен. Если у вас закончились эти жетоны (что может произойти в крайне редком случае), замените их чем-то ещё.

### Дополнительные правила размещения шестиугольных жетонов

- Взяв шестиугольный жетон с игрового поля, игрок *обязан* положить его на одну из свободных шестиугольных ячеек в левом нижнем углу своего планшета. Он не должен нарушать данное правило, даже если своим вторым действием добавляет тот же самый жетон в вотчину.
- Выложенные в вотчину шестиугольные жетоны не перемещаются и не сбрасываются.
- Как только ячейки одной из одноцветных областей вотчины (не важно, какой протяжённости) *полностью* заполняются жетонами, область считается законченной и приносит победные очки двумя способами.

1) В зависимости от протяжённости (1–8 ячеек), законченная область приносит 1–36 победных очков (см. таблицу победных очков на личном планшете). Эти очки сразу же отмечаются на счётчике.

2) В зависимости от текущей фазы, законченная область приносит 10–2 победных очка. Под каждой ячейкой фазы (А–Д в левом верхнем углу игрового поля) указано, сколько дополнительных победных очков получит игрок за каждую область, законченную в этой фазе (независимо от её протяжённости!): от 10 (первая фаза, А) до 2 (последняя фаза, Д).



1	2
1	3
3	4
6	10
5	6
15	21
7	8
28	36

- Первый, кто заканчивает *все области вотчины* одного цвета (*например, выкладывает свой третий рудник или шестой жетон животных*), сразу же забирает с игрового поля *большой жетон бонуса* соответствующего типа и получает победные очки в зависимости от текущего числа игроков (5 победных очков, если играют двое; 6 — если играют трое; 7 — если четверо).

Второй, кто заканчивает все области вотчины того же цвета, забирает *маленький жетон бонуса* соответствующего типа и получает от 2 до 4 победных очков. За третье и четвёртое место награда не даётся.



Если игрок набирает 100 или больше победных очков (на соответствующем счётчике), то кладёт в правый верхний угол личного планшета (рядом с ячейкой для использованных кубиков) жетон победных очков стороной с числом 100 вверх.

Если игрок набирает 200 победных очков, то переворачивает жетон обратной стороной.



**Для активации свойств зданий не нужны кубики.**

**Никогда не выкладывайте взятые с игрового поля жетоны сразу в вотчину.**

**Добавленные в вотчину жетоны остаются там до конца игры. Полностью заполнив область жетонами, начислите себе победные очки:**

1) за протяжённость области (1–8 ячеек): 1–36 ПО;

2) за текущую фазу (А–Д): 10–2 ПО.

**Первый, кто заполняет жетонами все ячейки одного цвета в вотчине, получает соответствующий большой жетон бонуса и победные очки (2–4 игрока: 5–7 ПО).**

**Второй, кто заполняет жетонами все ячейки того же цвета, получает маленький жетон бонуса и победные очки (2–4 игрока: 2–4 ПО).**



### ⇒ Продать товары (действие)

Игрок может продать один из имеющихся на его личном планшете типов товаров. Результат кубика, выбранного для выполнения этого действия, указывает, товары какого типа (цвета) можно продать. Для выполнения действия игрок перемещает все жетоны товаров соответствующего кубика типа из ячейки товаров на ячейку проданных товаров личного планшета (одной стопкой, лицевой стороной вниз). Он получает:

- ровно один серебряный самородок, независимо от того, сколько жетонов товаров он продал (перевернул);
- по 2, 3 или 4 победных очка за каждый проданный жетон (в соответствии с числом игроков).

*Этим действием игрок всегда продаёт все имеющиеся у него товары одного типа.*

*Он не может оставить часть жетонов на потом.*



### ⇒ Взять жетоны рабочих (действие)

Наконец, игрок может просто использовать кубик, чтобы получить 2 жетона рабочих из общего резерва. В этом случае результат кубика значения не имеет.

### Центральное чёрное хранилище

В дополнение к двум действиям, выполняемым за кубики, раз в ход каждый игрок может *купить* один из шестиугольных жетонов центрального чёрного хранилища. Сделать это можно в *любой момент* хода: до действий, между ними или после них.

Чтобы совершить покупку, игрок возвращает в общий резерв 2 серебряных самородка и выкладывает новоприобретённый шестиугольный жетон (как и любой другой шестиугольный жетон в игре) на пустую ячейку в левом нижнем углу своего планшета.



### Конец фазы

Фаза завершается с окончанием 5-го раунда. Игроки с рудниками получают столько серебряных самородков, сколько рудников имеется в их вотчинах. Также в конце фазы действуют свойства некоторых жёлтых жетонов знаний. Затем начинается новая фаза.

## Окончание игры

Игра оканчивается после завершения 5-й фазы. Игроки подсчитывают итоговый результат, добавляя победные очки за следующее:

- каждый непроданный жетон товаров: 1 победное очко;
- каждая непотраченный серебряный самородок: 1 победное очко;
- каждые 2 жетона рабочих: 1 победное очко;
- столько победных очков, сколько указано на жёлтых жетонах (см. стр. 10 и 11).

*Шестиугольные жетоны, выложенные в левом нижнем углу планшета, не приносят победных очков.*

Победителем становится тот, кто продвинулся по счётчику победных очков дальше всех. При ничьей победителем объявляется тот из претендентов, в вотчине которого осталось больше пустых ячеек. Если ничья не разрешается, победителем становится последний по очерёдности хода претендент.



### ⇒ Продайте товары

Кубик показывает, товары какого типа можно продать (перевернуть).

При продаже:

- +1 серебряный самородок;
- +2–4 ПО за жетон (при 2–4 игроках).

### ⇒ Взять жетоны рабочих

Независимо от результата кубика игрок получает 2 жетона рабочих из общего резерва.

*Один раз в ход* каждый игрок может заплатить 2 серебряных самородка и забрать 1 любой жетон из чёрного хранилища.

Фаза заканчивается после 5 раундов. Игроки с рудниками получают серебряные самородки. И не забывайте про жетоны знаний!

## Окончание игры

Игра завершается после 5-й фазы (после 25 раундов / 50 действий).

Дополнительные победные очки начисляются за:

- непроданные товары: по 1 ПО за жетон;
- непотраченное серебро: по 1 ПО за серебряный самородок;
- оставшиеся жетоны рабочих: по 1 ПО за пару;
- жёлтые жетоны: согласно их свойствам.

Игрок с наибольшим числом победных очков побеждает в игре!

## Жёлтые жетоны знаний

Всего в игре 26 различных жёлтых жетонов. Многие из них действуют сразу же после добавления в вотчину, изменяя некоторые правила игры. Есть и такие, свойства которых проявляются лишь в конце игры.

1. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может игнорировать правило о том, что в одном городе не может быть больше 1 здания (бежевого жетона) одного типа. Таким образом, он может застраивать города любыми зданиями — без каких-либо ограничений.

2. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, в конце каждой фазы получает за каждый свой рудник в вотчине не только серебряный самородок, но и 1 жетон рабочего из общего резерва.

3. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, получает при продаже товаров не 1 серебряный самородок, а 2 (знание действует и на обычную продажу через кубик, и на свойство добавленного в вотчину склада).

4. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, получает при продаже товаров не только 1 серебряный самородок, но и 1 жетон рабочего из общего резерва (знание действует и на обычную продажу через кубик, и на свойство добавленного в вотчину склада).

5. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, при добавлении в вотчину корабля переносит на ячейки товаров личного планшета товары не из одного хранилища, а из двух соседних.

6. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может покупать шестиугольные жетоны не только из центрального чёрного хранилища, но и из пронумерованных тоже (то есть он может покупать жетоны из всех 7 хранилищ). Игрок по-прежнему может совершить только одну такую покупку за ход.

7. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, при добавлении в вотчину жетона животных получает на 1 победное очко больше за каждый жетон (но не за каждое изображённое животное!) животного этого типа на пастбище.

**Пример:** Борис добавляет в вотчину жетон с 3 овцами. На этом же пастбище у него уже есть жетон с 4 овцами, поэтому он получает  $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$  победных очков. Если по ходу игры он добавит на то же пастбище жетон с 2 свиньями, то заработает 3 победных очка.

8. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может изменять результат кубика на  $\pm 2$  за каждый потраченный жетон рабочего.

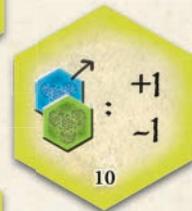
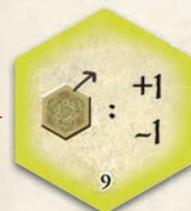
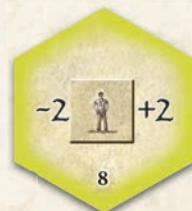
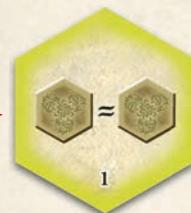
**Пример:** если бы Валерия захотела превратить «6» в «3», ей понадобилось бы всего 2 жетона рабочих.

9. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может изменять результат всех кубиков, выбранных для выкладывания зданий (бежевые жетоны), на  $\pm 1$ , как если бы он тратил жетон рабочего.

10. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может изменять результат всех кубиков, выбранных для выкладывания кораблей и животных (синие и светло-зелёные жетоны), на  $\pm 1$ , как если бы он тратил жетон рабочего.

11. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может изменять результат всех кубиков, выбранных для выкладывания замков, рудников и знаний (тёмно-зелёные, серые и жёлтые жетоны), на  $\pm 1$ , как если бы он тратил жетон рабочего.

## Жёлтые жетоны знаний



12. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, может изменять результат любых кубиков, выбранных для получения новых шестиугольных жетонов с игрового поля, на  $\pm 1$ , как если бы он тратил жетон рабочего.

13. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, при выполнении действия получения жетонов рабочих берёт не только 2 жетона рабочих, но и 1 серебряный самородок.

*Примечание: это знание не действует на свойство добавляемой в вотчину гостиницы.*

14. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, при выполнении действия получения жетонов рабочих берёт не 2, а 4 жетона рабочих.

15. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, в конце игры получает по 3 победных очка за каждый *тип проданных* товаров. Непроданные товары не учитываются.

*Свои проданные товары игроки могут смотреть в любое время.*

**Пример:** Денис продал следующие жетоны товаров: 4 красных, 3 фиолетовых, 3 розовых и 1 оранжевый. Он получает по 3 победных очка за каждый из 4 типов, итого 12 победных очков.

16–23. Игроки, добавившие жетоны с номерами 16–23 в вотчины, в конце игры получают по 4 победных очка за каждое указанное на этих жетонах здание (бежевый жетон), построенное в их вотчинах.

**Пример:** конец игры, в вотчине Бориса выложены жёлтые жетоны № 17 (сторожевые вышки) и № 22 (банки), а также 2 сторожевые вышки и 4 банка. Всё это приносит ему  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  победных очка.

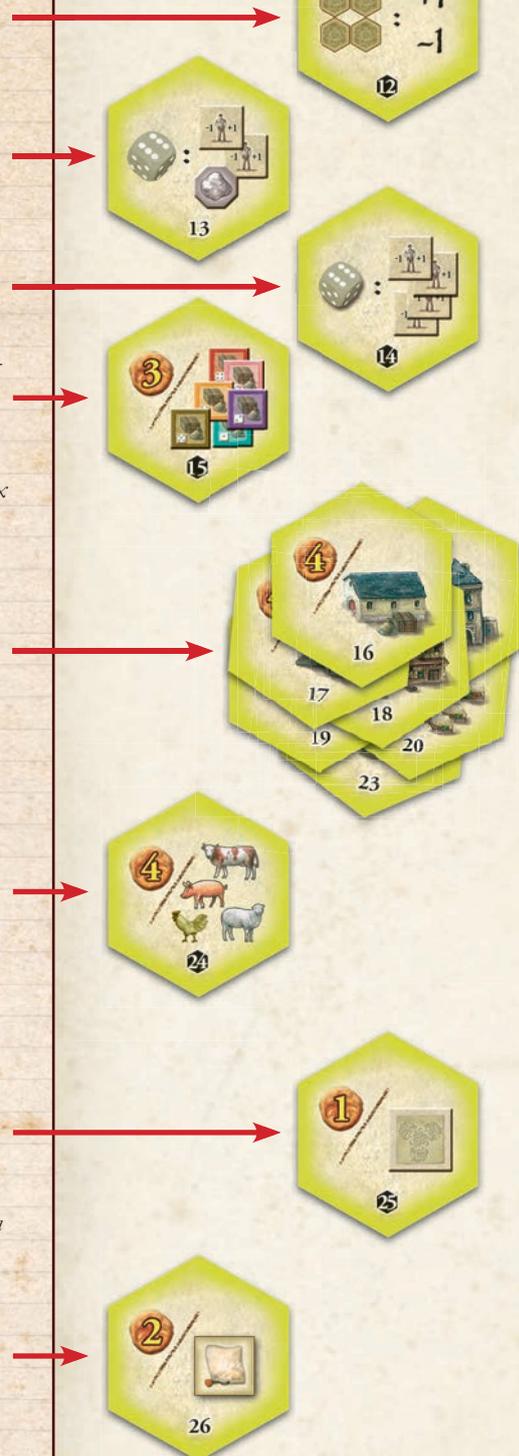
24. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, в конце игры получает по 4 победных очка за каждый *тип* животных, добавленных в его вотчину.

**Пример:** конец игры, в вотчине Анны выложены: 1 жетон с коровами, 1 жетон с курицами и 3 жетона с овцами. Она получает по 4 победных очка за каждый из 3 типов, итого 12 победных очков.

25. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, в конце игры получает по 1 победному очку за каждый *проданный* жетон товаров. Непроданные товары не учитываются.

**Пример** из описания свойства жетона 15. Выложив и этот жетон знаний, Денис получил бы ещё 11 победных очков.

26. Игрок, добавивший этот жетон в вотчину, в конце игры получает 2 победных очка за каждый свой жетон бонуса, независимо от того, большой он или маленький.



## Для тех, кто хорошо изучил игру

Освоившись в игре, внесите в процесс **подготовки** небольшое изменение. Выполнив обычную подготовку к игре и определив первого игрока, случайным образом распределите между собой личные планшеты. Игроки сами вольны выбирать сторону планшета (лицевую или оборотную), равно как и тёмно-зелёную ячейку размещения стартового замка.

Игроки с самого начала должны решить, как они будут осуществлять свой выбор: *открыто* и по очереди друг за другом или *тайно*, но одновременно.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Штефан Фельд  
Иллюстрация на обложке: Жюльен Дельваль  
Прочие иллюстрации: Харальд Лиске  
Дизайн: Харальд Лиске и Г. Шоссов  
Производство: Штефан Брюк

Автор и издатель хотели бы поблагодарить за участие и советы всех, кто помогал тестировать игру, а особенно: Фридера Бенцинга, Вилли Бродта, Сюзанну Фельд, Йонатана Фельда, Бенджамина Флека, Томаса Кословского, Амоса Кремера, Дениса Леонарда, Роланда Лурка, Михаэля Шмитта, Айко Шумана, Мариуса Шмитта, Кристофа Туссена, Роланда Вильке, Андреаса Циммермана, а также игровые группы в Бахарахе, Бёдефельде, Мюнхене, Оффенбурге, Ройтте и Зигсдорфе.  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2010 Штефан Фельд

© 2011 Ravensburger, издательство настольных игр



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Выпускающий редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Александр Петрунин  
Редактор: Валентин Матюша  
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова  
Корректор: Ольга Португалова  
Вопросы издания игр: Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно