



МАРК СУОНСОН

FEUDUM

НЕДЕТСКАЯ, НО ВЕСЁЛАЯ 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 зато сердце преисполнено решимости восстановить справедливость.

Что ж, отправляйтесь в далёкие земли и попробуйте проложить себе дорогу к богатству и славе при дворе 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 об обильном ужине здесь мечтают даже сказочные зверушки. Правда, их ужин — это вы.

Но ей-богу, всё не так плохо. Если вам удастся прижать к ногтю местные гильдии, они точно помогут вам стать самым почтенным феодалом на свете!

* Для тех, кто слегка подзабыл средневековую латынь, напомним, что словечко из названия игры — *feudum* — означает «феод», то есть землю, отдаваемую феодалом 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 серебряные «единички»
и 7 золотых «пятерок».



Кубик перемен



5 кошель
По 1 каждого из 5 цветов игроков.



30 селитры



30 серы



30 железа



30 дерева



50 еды



Походный мешок



2 монстра
Великан и морской змей.

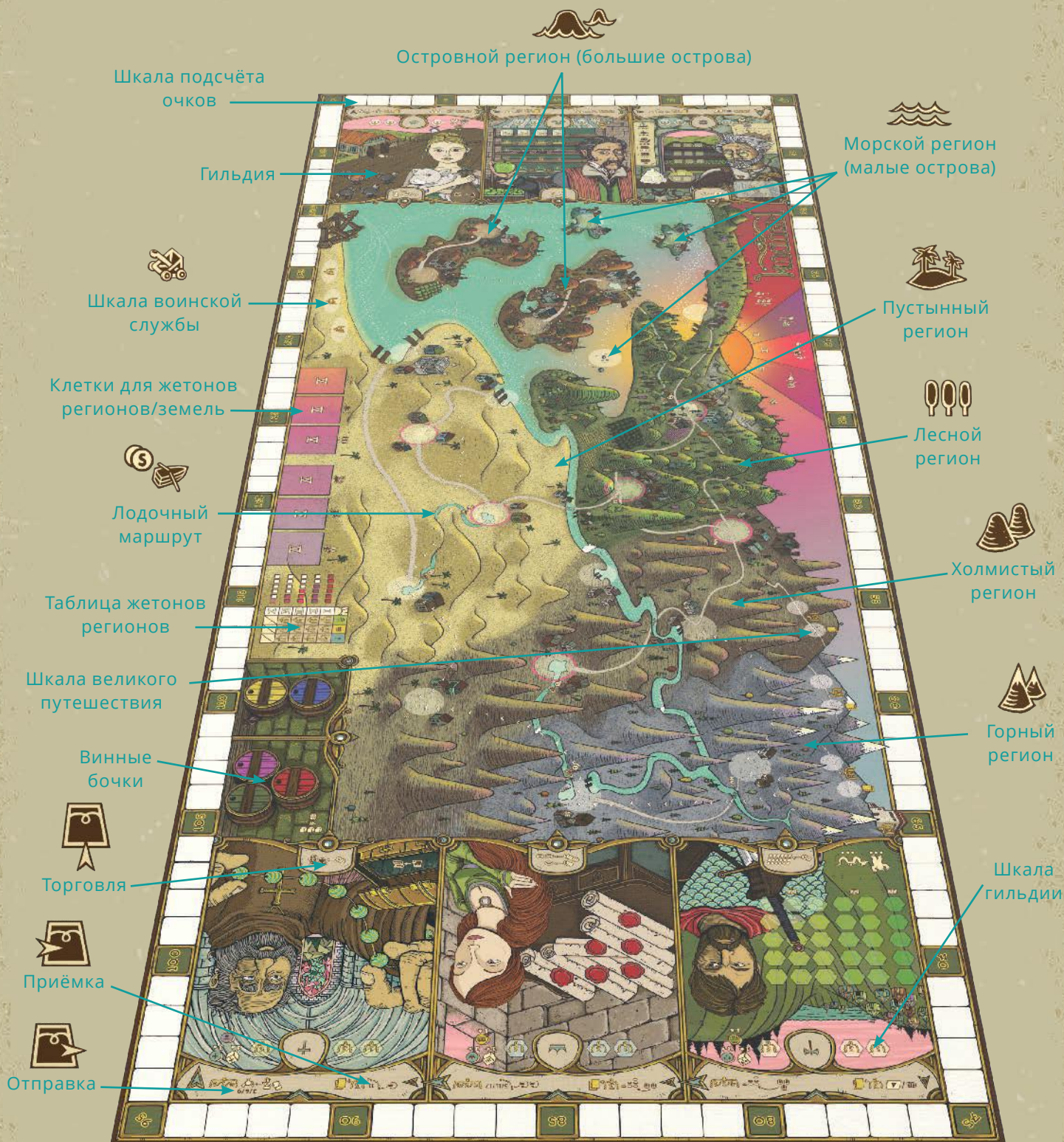


3 буклета с правилами, 15 памяток
На трёх языках.

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 резерва, как показано на рисунке. Если в игре меньше 4 участников, добавьте в ряды маркеры ничейных цветов, чтобы в игре было задействовано 4 цвета.



ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Ваша цель — стать самым почтенным феодалом на свете. Для этого вам нужно набрать больше

2 всех **очков почтения (ОП)** за несколько эпох (примерно 7—10 раундов). В каждом раунде игроки используют карты действий, чтобы перемещать 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 установление своего правления в поселениях, 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 оперативно улучшат поселения в регионах, получат **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.

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 друг за другом выполняют по 1 действию, пока не выполнят их все.



Фаза 2. Пропитание подданных

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



Фаза 3. Кубик перемен

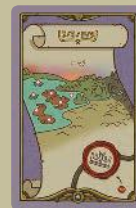
Бросьте **кубик перемен**, чтобы определить, какой жетон региона покидает игру.



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



Все игроки могут торговать с гильдиями и получать нужные ресурсы. Однако только члены гильдий могут перемещать ресурсы из одной гильдии в другую, получая за это **ОП**. Конечно, вы не обязаны перемещать 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 получают **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 словами присяги? 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!

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.

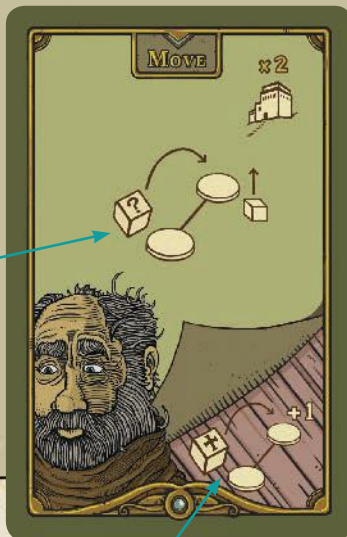


Фаза 1. Действия

Игроки тайно выбирают по 4 карты действий из личных колод в руку. Невыбранные карты откладываются 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

Игрок всегда может выполнить обычное действие, указанное в верхней части карты, без каких-либо условий.








Особая способность (продвинутая игра)

Наличие определённого товара или подданного позволяет использовать особую способность, изображённую в нижней части карты. Способности усиливают или заменяют обычные действия. Например, на этой карте действия «Движение» показан подданный-монах и его особая способность.

Символы на картах

Данные 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 текущем раунде даже при помощи карты действия «Повтор».
-  Эта карта не может быть последней, которую вы разыгрываете в раунде.
-  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 сдвоенное 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 кошель, чтобы показать 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 кошель в походный мешок. В каждом раунде вы можете один раз выполнить либо дополнительное, либо сдвоенное действие, но не оба. Верните серу с кошель в общий резерв, 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 её действие.

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 размера 59×92 мм (Standard European).



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. Вы не платите за это еду.

Примечание. Каждый подданный на поле влияет на ваше положение в 1 из 6 гильдий (см. «Членство в гильдиях» на с. 16).

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

2. ДЕЙСТВИЕ «ДВИЖЕНИЕ»

Число ваших подданных на поле определяет ваше возможное количество очков движения на текущий ход. Очки движения можно делить между несколькими подданными. За 1 очко движения подданный перемещается 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 похитить ресурс с управляемой вами фермы или с земель, возделываемых вашим крепостным. (Ограничение: только 1 украденный ресурс за действие «Движение».)

Корабли и корабельные маршруты


Если в вашем резерве есть корабль, вы можете поместить его под одного из своих подданных на поле и переместить вдоль маршрута соответствующего типа. 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.

 Маршрут подводного корабля



 Маршрут обычного корабля



 Маршрут воздушного корабля



Брошенные корабли

Если вы используете корабль, а затем решаете переместиться к следующему поселению иным способом, вы оставляете корабль и продолжаете движение по дороге или на другом корабле (уже выложенном кем-то или выложив его из личного резерва). Впоследствии любой игрок, включая вас, сможет забраться на борт брошенного корабля в рамках действия «Движение».

Лодки

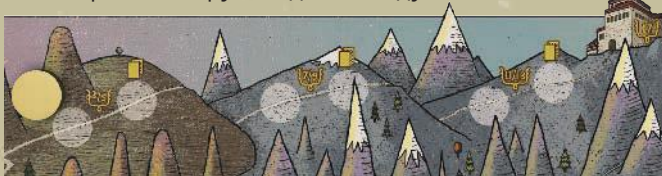
Лодочные маршруты могут использоваться всеми игроками, достаточно лишь уплатить 2 **шиллинга** в общий резерв. Оплатив проезд, вы один раз перемещаетесь по маршруту в одну сторону.

Внимание! Лодочные маршруты закрыты, 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 (верните вторую 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, получает 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 переместиться хотя бы на 1 клетку.

С божьей помощью (продвинутая игра)

Если на поле есть ваш подданный-монах, то 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, принадлежащих 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)

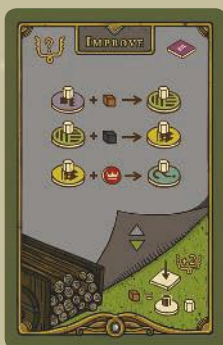
Если рядом с поселением с единственным маркером противника находится ваш подданный-купец, вы можете заплатить 1 шиллинг в общий резерв, чтобы превратить управляющего этого другого игрока в крепостного и выложить свой маркер влияния в качестве нового управляющего. Если на поле несколько ваших купцов, 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	5
II	3	4	5	6
III	4	5	6	7
IV	5	6	7	8
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.

Жетоны-джокеры

Полученные жетоны регионов считаются джокерами, и вы можете в любой момент отдать их за любой товар (еду, дерево, железо, серу или селитру). 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).



Феоды, 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 и обязывает оказывать военную поддержку королю. Если вы не выполните несколько действий «Нападение» до конца игры, то потеряете ОП за неповиновение.



Подсказка. Даже одно выполненное действие «Нападение» уже поможет вассалу.

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. На данный момент 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. Когда вы получаете мишени, они тут же меняются 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, имеет смысл 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

Вы не показываете свои карты королевских указов остальным, пока не решите ими воспользоваться. Королевские указы делятся на **мандаты** и **хартии**. Мандаты используются в процессе игры для получения ресурсов (из общего резерва) или повышения силы атаки. (Иногда для получения награды нужно потратить указанные в квадратиках товары или достичь определённого положения в гильдии.) Мандаты убираются под колоду после розыгрыша. Хартии используются в конце игры для получения дополнительных ОП при выполнении указанных условий.

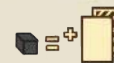


Мандаты уже скреплены королевской печатью, поэтому их можно разыгрывать в любое время. Чтобы использовать хартию, вы открываете её в конце игры и выкладываете на неё имеющуюся у вас **королевскую печать**.

К концу вашего хода у вас не может быть более 3 карт королевских указов. Вы вольны в любой момент убрать неиспользованные карты 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 устраивались 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. Если на ферме 10 и более товаров, вы не можете собрать урожай, пока на ней не останется меньше 10 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).

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



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 тут же перевернутся на сторону с королевскими печатями. Вы лишитесь их бонуса в будущих урожаях, но зато получите королевские печати.



Урожайная инспекция (продвинутая игра)

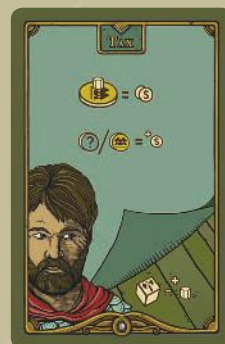
Если на поле есть ваш подданный-фермер, вы можете сначала взять из походного мешка весь урожай (случайным образом), а затем самостоятельно выбрать товары-взятку.



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 напасть на него, чтобы убрать его из игры.

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



Выполнение действия «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 феодед. Подданные и крепостные других игроков НЕ участвуют в сражении. Для победы нужно, чтобы ваша сила атаки оказалась выше, чем сила защиты противника. При ничьей действие «Нападение» не считается выполненным.

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 ваше нападение закончилось победой, получите 2 ОП, верните атакованного подданного в резерв противника, обновите положение игроков в гильдиях и при желании поместите свой диск прогресса (пустой стороной вверх) на шкалу воинской службы. Если побеждённый подданный находился на корабле, этот корабль остаётся на поле.

После победы или провала нападения сбросьте возможные использованные карты королевских указов и/или селитру (см. «Селитра и оружие» далее).

Нападение на феодед

При нападении на феодед игроки учитывают значения атаки и защиты:

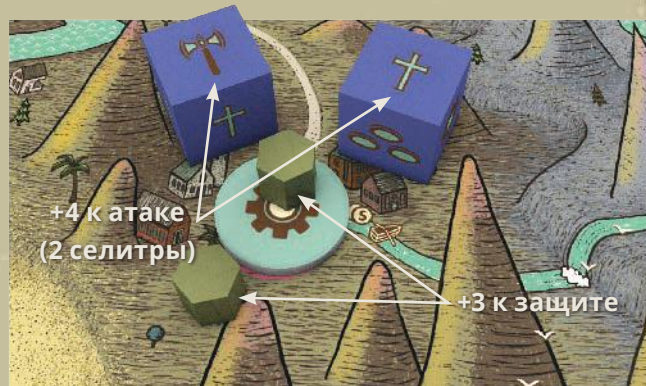
- **подданных-персонажей и монстров;**
- **управляющего феодедом:** +2 к защите;
- **обороняющегося приближённого:** +1 к защите;
- **восставшего крепостного (атакующего игрока):** +1 к атаке.

Если ваша атака успешна, получите 4 ОП, замените феодед 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, чтобы увеличить силу атаки на +1 или +2. Селитру и/или оружие можно добавить даже после розыгрыша противником карты действия «Защита».



Пример. Синий игрок атакует феодед 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 феодед 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 вернуть ему одного из них. **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, вы сбрасываете ВСЕ жетоны чётков с куриц и возвращаете 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.



Неприкосновенность (продвинутая игра)

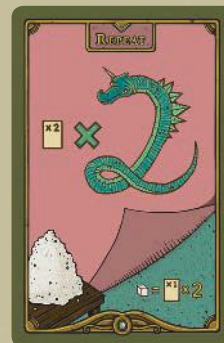
Если дворянин противника пытается *уморить вас голодом*, вы можете сбросить 1 еду в походный мешок и разыграть карту «Защита» (пусть даже сейчас не ваш ход), чтобы отменить этот эффект. Также поместите под своего спасшегося приближённого или крепостного королевскую печать, чтобы показать, что он получил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



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.

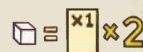
10. ДЕЙСТВИЕ «ПОВТОР»

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



11. Действие «Гильдия»

Действием «Гильдия» игрок взаимодействует с 1 из 6 гильдий на игровом поле. Здесь вы найдёте лишь общее описание этого действия, подробнее о гильдиях мы поговорим чуть позже (см. «Шесть гильдий» на с. 17).

Задачи гильдий

Действие «Гильдия» позволяет вам выполнить одну из трёх задач: торговля, отправка или приёмка. Каждый игрок может **торговать** с гильдией за товары, указанные в её нижней части. Игрок, занимающий самое ценное деление на шкале гильдии, является **мастером гильдии** и может делать **отpravku**. Игрок, занимающий второе по значимости деление, считается **подмастерьем** и может делать **приёмку**. **Примечание.** В партии с 4 и более участниками игрок, занимающий последнее деление на шкале гильдии, является учеником (см. «Членство в гильдиях» на с. 16).



Повтор действия «Гильдия»

Если игрок с помощью карты действия «Повтор» выполняет действие «Гильдия», он обязан взаимодействовать с **другой** гильдией.

1. Торговля (любой игрок)

Вы можете **торговать** с любой гильдией за её ресурсы (даже если не являетесь её членом).



- **Гильдия фермеров:** 1 еда (из походного мешка) или 1 шиллинг за каждые 2 товара, перенесённые в гильдию фермеров.
- **Гильдия купцов:** от 1 до 3 товаров по указанным ценам (в шиллингах).
- **Гильдия алхимиков:** 1 корабль за 3 шиллинга.
- **Гильдия рыцарей:** 1 ряд маркеров влияния за 3 шиллинга.
- **Гильдия дворян:** 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.
- **Гильдия монахов:** 1 жетон чётков за 3 шиллинга.

Правила торговли

Когда вы покупаете ресурсы (товары, корабли, маркеры влияния, королевские печати и чётки) за шиллинги, ваши деньги получают члены гильдии в соответствии со своим положением. Например, если вы тратите 3 шиллинга, то отдаёте:

- 1 шиллинг мастеру гильдии;
- 1 шиллинг подмастерью;
- 1 шиллинг на противоположную сторону поля: либо в фермерский мешок, либо в церковную казну. (Доля ученика ВСЕГДА отдаётся на благотворительность.)

Если не все деления шкалы гильдии заняты, то соответствующие шиллинги отправляются в общий резерв (за исключением доли ученика). Если стоимость ресурсов больше 3 шиллингов, повторяйте описанную

выше процедуру, пока не распределите всю сумму.

Внимание! Даже когда игрок торгует со своей гильдией и платит часть денег себе, у него изначально должна иметься полная сумма для покупки ресурсов.



Пример. Фиолетовый игрок (подмастерье) покупает в своей гильдии товары на 5 шиллингов. Он платит первый шиллинг Синему игроку (мастеру гильдии), второй себе, третий в церковную казну, четвёртый Синему игроку, пятый снова себе. Хотя он и получил 2 шиллинга обратно, но ещё до начала покупки у него должно было быть не меньше 5 шиллингов.

2. Приёмка (подмастерье)

Подмастерье **принимает** ресурсы в своей гильдии (от гильдии, расположенной слева), чтобы получить 3 ОП и 2 карты **королевских указов**. Одну из них он оставляет себе, а вторую возвращает под её колоду. **Примечание.** Гильдия монахов находится слева от гильдии фермеров, а гильдия алхимиков — слева от гильдии рыцарей.



3. Отправка (мастер гильдии)

Мастер гильдии **отправляет** ресурсы из своей гильдии (в гильдию, расположенную справа), чтобы получить 4, 5 или 6 ОП в зависимости от результата (см. «Шесть гильдий» на с. 17).



Пирушка (продвинутая игра)

Сбросив **серу** со своей винной бочки в походный мешок, вы можете закатить пирушку для владельца любого подданного или феода, рядом с которым находится ваш подданный. Выполните его задачу (приёмки или отправки), чтобы получить положенные ему ОП и ещё 3 ОП. Если выполнение задачи отправки приводит к распределению денег из церковной казны или фермерского мешка, вы также получаете шиллинги за этого игрока (см. «Шесть гильдий» на с. 17).



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 феоде), 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** тут 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 занимает маркером влияния крайнее правое деление шкалы гильдии, являясь **мастером гильдии**. Игроки со вторым и третьим по величине числом звёзд занимают находящиеся левее деления, являясь 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, доля ученика при денежной оплате ресурсов **ВСЕГДА** отдаётся на противоположную сторону поля: в церковную казну или в фермерский мешок.



Ученик Подмастерье Мастер гильдии

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).

Пример. Красный игрок управляет дворянским феодем (+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), вы можете добавить ровно 1 диск **надсмотрщика** в свою гильдию (выложив его над своим делением), чтобы тут же получить бонус в +1 ОП. Если в гильдии уже есть ваш надсмотрщик, получите за него 1 ОП 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 Эллисон

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 и/или шиллинги берутся из походного мешка и/или 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 клетку курицы. 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

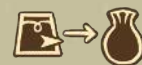


Мастер гильдии фермеров перемещает 5 товаров (если это невозможно, то меньше) по своему выбору из гильдии фермеров в гильдию купцов. Кладите товары на предназначенные для них полки. Если для каких-либо товаров нет места, не перемещайте их. Если вы целиком заполняете 1, 2, 3 ряда **или** колонки товаров, 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 делит шиллинги в **фермерском мешке** 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 перемещайте 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 перемещайте 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 перемещайте 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 (корабли и/или бочки с порохом), убирая в походный мешок товары, указанные в производственной таблице, из 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, но чем дальше, тем проще их делать.

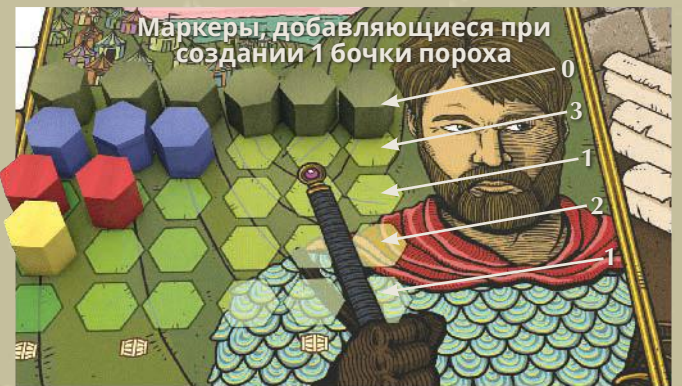
Корабли и закрытые лодочные маршруты

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 пустые пороховые секции в ряду каждого игрока в гильдии рыцарей. У каждого игрока есть свой ряд в гильдии рыцарей. Все ряды разделены на 3 пороховые секции. В первой секции у игроков по 1 маркеру 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. Некоторые игроки могут получить меньше маркеров за бочку из-за неравномерности заполнения пороховых секций в рядах.



Пример. Мастер гильдии алхимиков изготовил 1 бочку пороха. Он добавляет 0 маркеров влияния в ряд Зелёного игрока (см. рис. выше), 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. Древние датчане называли его krud.



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)

При получении хотя бы 3 маркеров влияния из своего ряда вы можете вернуть 3 из них, чтобы взять под контроль 1 монстра. Верните 2 маркера влияния в общий резерв и поместите 3-й на изображение доступного монстра, чтобы показать, что вы его приручили. Затем тут же выставьте этого монстра на поле рядом с любым поселением с вашим подданным или маркером 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. Он 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 дождаться его ухода).
- Сила защиты монстра равна 1.
- Монстры НЕ выполняют действие «Влияние», не закатывают пирушки и не пользуются 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 разного цвета, 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.



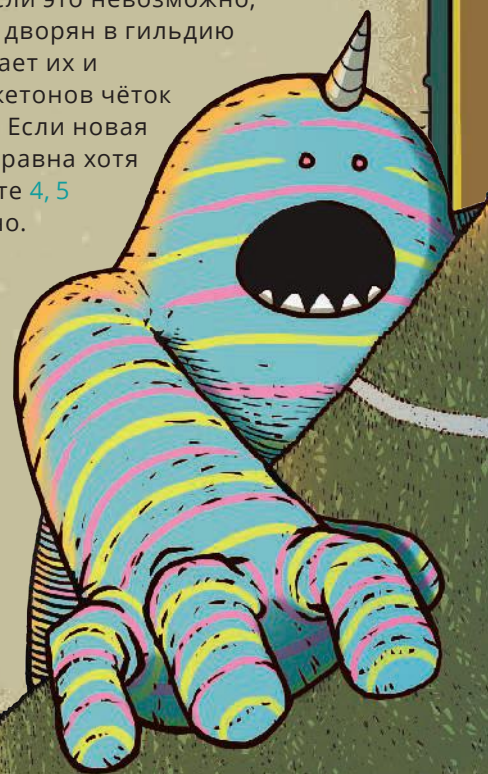
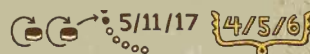
2. Приёмка в гильдии

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.





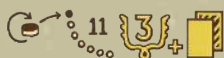
Брат Юстиний

6. Гильдия монахов

1. Торговля с гильдией

Любой игрок может заплатить 3 шиллинга за возможность получить ценные чётки. Возьмите 2 жетона чёток 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).

Фаза 2. Пропитание подданных

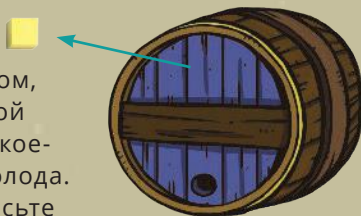
После того как была разыграна последняя карта действия в раунде, вы обязаны попотчевать своих подданных едой и/или вином. Также при желании можно использовать жетоны-джокеры. Ненакормленные подданные возвращаются в ваш личный резерв. Если из-за потери подданного вы лишаетесь членства в гильдии, заберите из неё свой маркер влияния.

Еда

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

Вино

Чтобы насытить подданного вином, перенесите 1 серу со своей винной бочки на подданного. Вино на какое-то время заглушит его чувство голода. В конце следующего раунда сбросьте



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 клетку курицы 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 делит все шиллинги из церковной казны с подмастерьем, при необходимости округляя свою долю вверх. Если подмастерья нет, то его доля остаётся в церковной казне до следующего раза.



с подданного серу вместо того, чтобы кормить его (в этот момент он трезвеет). Хотя вино и кажется более эффективным способом насыщения подданных, злоупотреблять им не следует. **Внимание!** Во время следующего раунда сила атаки и сила защиты каждого подданного с серой 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.



В Средние века для сохранности вина в него добавляли серу.

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



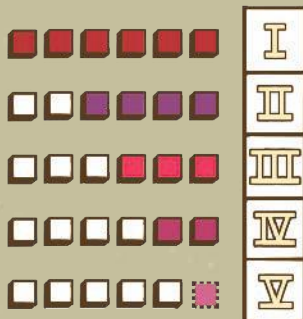
предшествующей эпохе. Если такого жетона нет, перебрасывайте кубик, пока на нём не выпадет подходящий регион. Если в стопках не осталось жетонов текущей и предшествующих эпох, не бросайте кубик перемен.

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



воинской 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 вытаскивайте 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 разыгранные 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** (феодал — это джокер, его можно назначить любым поселением, даже феодалом).
- **3 шиллинга: 1 ОП.**
- **Королевский указ с королевской печатью: ? ОП.**

Победитель

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

Если по-прежнему ничья, то игроки 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 подозревающий 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 потрёпанным 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 взыскивал налоги, на которые оплачивалось строительство цепи приграничных застав. При посильном содействии сэра Маркуса король Даниэль подписал несколько указов, споспешествующих процветанию страны, и грамот с поощрением отличившихся подданных.

На время своего отсутствия король вверил супруге право даровать земельные надель и вручил ей свою королевскую печать. Оттиск оной на алом сургуче мог в мгновение ока превратить обыкновенного мещанина 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 нашим просителям сильнее, чем их золото», — поделилась она мыслью со змеем, и тот согласно зашипел в ответ: «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 опустошил туго набитый кошель в церковный ларь. «Чернь почтит 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». Золото звонко звенело в залах базилики, заполняя закрома: «Дзинь-дзинь-дзинь...»





Королева прилюдно 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, что магистр большой дока по части шестерёнок, рычагов и всяческих механизмов, однако молва приписывала ему, помимо прочего, чародейскую силу, а также умение создавать взрывные смеси и превращать любое вещество в золото.

Уже стемнело, когда магистр и его кошка **Норрин** услышали стук в дверь. «Ваша королева пришла



навестить вас, дражайший магистр, — послышался голос. — Нам нужна ваша консультация в вопросе великого делания». Королева пыталась выведать у магистра его секреты, но тот не хотел открывать тайны алхимии, ссылаясь на неточность науки и ненадёжность формул. Тогда она потихоньку выкрала 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 мякнула: «Мр-ряу!»

Возмущённая вызывающей щедростью супруга, королева Анна возвратила уготованные для бедняков монеты в королевскую сокровищницу, восстановив её былое великолепие. Вскоре вероломство Её Величества привело не только к голоду, но и к резкому взлёту цен.



Что, безусловно, вельми приятно отяжелило карманы **лорда Бретта**, богатейшего купца во всей державе. «Почтенным гражданам подобает беспрерывно преумножать свои сбережения», — произнёс он, спихивая с набитой яблоками бочки крысу, недовольно пискнувшую: «Пи!»

Чтобы получше понять, сколь пагубно положение простого люда, 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 изящества. 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 белую овечку, храбро высказалась от лица всех обездоленных: «Уж лучше б нам отправиться в изгнание, чем тут терпеть такое наказание!» И белая овечка без боязни подтвердила: «Бе-е-е!»

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

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».

Автор: Марк Суонсон
Художник: Джастин Шульц
© 2017 Odd Bird Games

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Александр Петрунин
Редакторы: Анна Полянская, Анна Смирнова
Переводчик: Михаил Кружков
Корректор: Кирилл Егоров
Вёрстка: Odd Bird Games



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

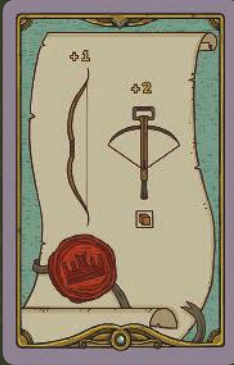
odd
bird



КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

Мандаты (разыгрываются один раз в любое время)

Хартии (разыгрываются в конце игры)



Лук используется бесплатно: **+1 к атаке.**
Сбросьте дерево: **+2 к атаке.**



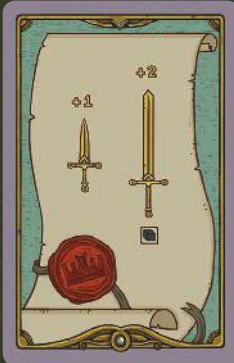
Сбросьте еду: **воздушный корабль***.
Сбросьте дерево: **обычный корабль***.



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.**



Кинжал используется
бесплатно: **+1 к атаке.**
Сбросьте железо: **+2 к атаке.**



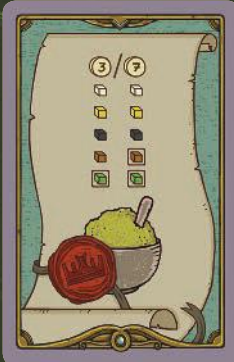
Сбросьте дерево: **обычный корабль***.
Сбросьте железо: **подводный корабль***.



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



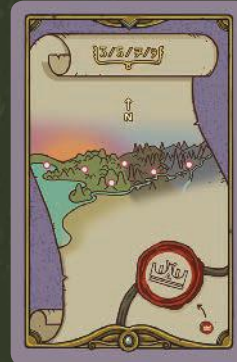
Западное королевство
(за число управляемых
поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП.**



Сбросьте еду:
3 ш. (шиллинга).
Сбросьте дерево и еду: **7 ш.**



Получите 3 * 1 гильдии,
чтобы получить 3 товара,
3 ш. или любой **корабль***.



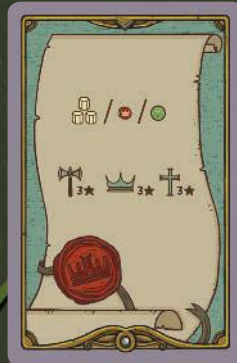
Северное королевство
(за число управляемых
поселений): **3, 5, 7 или 9 ОП.**



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



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



Получите 3 * 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.

* Берётся из общего резерва.



odd
bird