ВІКОНТИ
ЗАХІДНОГО КОРОЛІВСТВА

АВТОРИ ГРИ: ШЕМ ФІЛЛІПС ТА ЕС ДЖЕЙ МАК-ДОНАЛД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДІМІТРІЄВСЬКИЙ
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: ШЕМ ФІЛЛІПС

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

ВСТУП

Події гри «Віконти Західного королівства» відбуваються в той час, коли правління короля почало занепадати, приблизно в 980 році нашої ери. Вибравши мир замість процвітання, наш колись сильний король почав пропонувати нашим ворогам золото й землі, щоб ті перестали нападати. Але мир ніколи не триває вічно. Бідність ширилася, і багато людей втратило віру в здатність короля керувати. Тож їм довелося шукати способів позбутися впливу корони. Відколи ми добилися прихильності при дворі, наше майбутнє стало непевним. Як віконти, ми повинні бути мудрими й рішучими. Зберігаючи вірність королю, треба насамперед завоювати прихильність народу, якщо раптом відбудеться зміна влади.

МЕТА ГРИ

У грі «Віконти Західного Королівства» кожен гравець прагне набрати якнайбільше переможних очок *(ПО)* наприкінці гри. Очки можна набирати за спорудження будівель, переписання манускриптів, роботу в замку та здобуття грамот на нові землі. Гравці починають з групою городян, але повинні швидко шукати майстровитих помічників для втілення своїх задумів. Щоходу віконти мандруватимуть королівством, намагаючись збільшити свій вплив на різні прошарки суспільства. Гра закінчується, коли королівство досягає бідності або процвітання — або навіть і того, й іншого одночасно!

ВМІСТ ГРИ

4 фішки порочності

4 фішки доброчестя

40 срібняків

80 робітників *(по 20 кожного кольору)*

4 віконти *(по 1 кожного кольору)*

12 зал гільдій *(по 3 кожного кольору)*

12 факторій *(по 3 кожного кольору)*

12 майстерень *(по 3 кожного кольору)*

72 ресурси 3 типів:

24 чорнильниці

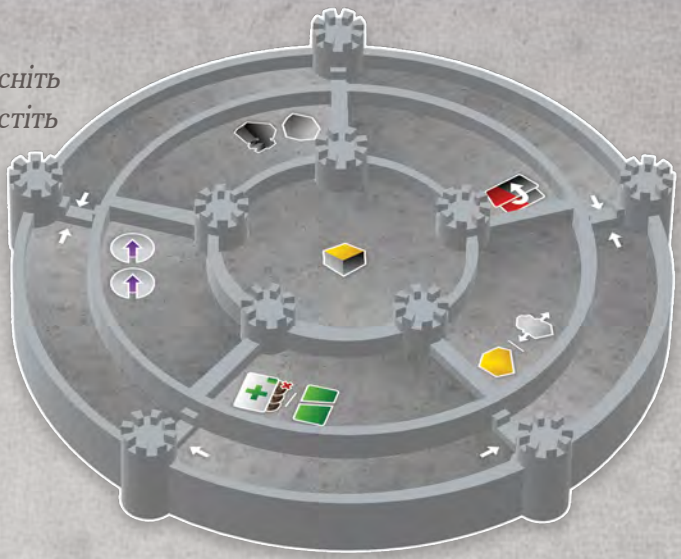
24 фішки золота

24 камені

35 манускриптів

1 замок

Перед першою партією витисніть картонні компоненти й розмістіть їх так, як на малюнку.



1 жетон
першого гравця

4 планшети гравців

5 сегментів ігрового поля

68 карт
посполитих городян
(чорне тло назви)

10 карт
видатних городян
(коричневе тло назви)

32 карти
початкових городян
(тло назви в кольорі гравця)

4 бонусні карти
духовенства

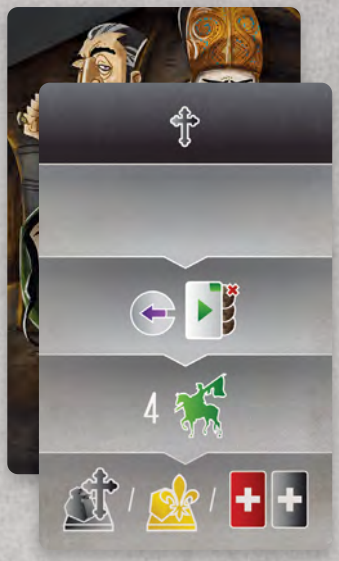
1 карта
очільника замку

1 карта злиднів

1 карта достатку

10 карт гравців

8 карт початкових схем
(коричневий верх карт)
для соло-гри



8 карт майбутніх схем
(чорний верх карт)
для соло-гри

1 карта-пам'ятка
для соло-гри

4 карти-множники

Необмеженою вважають кількість таких компонентів гри: борги, грамоти, чорнильниці, камені, золото й срібняки. Використовуйте карти-множники, якщо вичерпується котрийсь із перелічених вище компонентів.

= 10 срібняків і 5 фішок золота

30 карт боргів
Лице = несплачений борг (неперевернута карта)
Зворот = сплачений борг (перевернута карта)

30 карт грамот
Лице = придбана грамота (неперевернута карта)
Зворот = засвідчена грамота (перевернута карта)

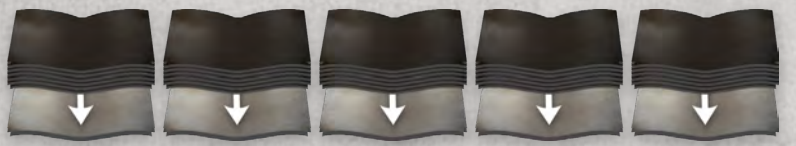
Виконайте такі кроки, щоб підготувати гру:

1. Переверніть 5 сегментів ігрового поля тією стороною догори, що відповідає кількості гравців *(подивіться на числа, зображені на внутрішньому краю кожного сегмента ігрового поля)*. Перемішайте сегменти й викладіть їх у випадковому порядку *(поки ігноруйте червоні цифри)*, щоб усередині вийшло коло.

2. Розмістіть замок посередині ігрового поля так, щоб він увійшов у відведені для нього отвори й зафіксував усі сегменти. Орієнтація замку не має значення.

3. Перетасуйте всі карти посполитих городян і розділіть їх на 5 приблизно рівних стосів. Покладіть по одному стосові горилиць на вказані місця ігрового поля.

4. Знайдіть 5 манускриптів із сірим зворотом *(решта має чорний зворот)*. Покладіть їх долилиць на стіл, утворюючи 5 стосів. Перемішайте всі манускрипти з чорним зворотом і покладіть долилиць по 6 у кожен стос. Тепер у кожному стосі буде по 7 манускриптів. Переверніть ці стоси й покладіть горилиць на вказані місця ігрового поля *(манускрипти з сірим зворотом тепер повинні опинитися зверху кожного стосу)*.



Увага! Хоча карти городян і манускрипти лежать у стосах горилиць, гравці не можуть їх переглядати. Якщо у деяких гравців виникають з цим проблеми, можете покласти ці стоси долилиць, залишаючи відкритими лише верхні карти городян і манускрипти. Однак такий спосіб вимагатиме від гравців додаткової уваги під час гри.

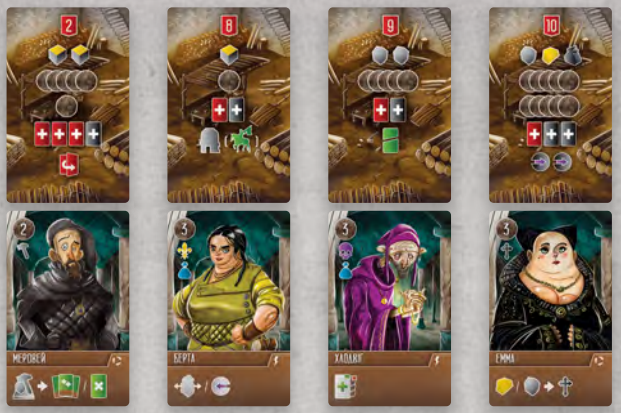
5. Покладіть усі срібняки, чорнильниці, фішки золота, камені й карти-множники до загального запасу біля ігрового поля. Неподалік покладіть 4 бонусні карти духовенства й карту очільника замку.

6. Кожен гравець бере планшет гравця *(тією стороною догори, що й на малюнку нижче)* і такі компоненти вибраного ним кольору.

Початкові символи, доступні лише протягом перших двох ходів гравця.

7. Навмання вибравши першого гравця, дайте йому відповідний жетон. Цей жетон залишиться в нього до кінця гри.

8. Перетасуйте карти гравців і викладіть у ряд на 1 карту більше, ніж є гравців. Потім перетасуйте карти видатних городян і покладіть по одній знизу кожної карти гравця, утворюючи пари карт *(1 видатний городянин для кожної карти гравця)*. На малюнку праворуч зображено приклад для партії втрьох.



9. У зворотному порядку ходів *(починаючи з гравця праворуч від першого гравця й далі проти годинникової стрілки)* кожен гравець, вибравши одну пару карт, повинен виконати такі кроки:

- Поставити свого віконта на відповідну пронумеровану локацію ігрового поля *(залежно від числа у верхній частині вибраної карти гравця)*.
- Узяти всі ресурси, срібняки, борги та грамоти відповідно до карти гравця.
- Виконати всі додаткові кроки, указані в нижній частині карти гравця *(перевернути грамоти, збільшити очки доброчестя тощо)*.
  Увага! Ефекти карт гравців 3, 5 і 6 можна застосувати в будь-якому сегменті. Ефект карти гравця 8 треба застосовувати в тій самій локації, де розміщується віконт цього гравця. Ефект карти гравця 9 можна застосувати для знищення будь-якої карти цього гравця перед тасуванням.
- Перевернути свою карту гравця, поклавши її біля верхньої лівої частини планшета як пам'ятку.
- Перетасувати свою карту видатного городянина разом зі своїми 8 картами початкових городян і будь-якими картами посполитих городян, отриманих під час приготування до гри. Потім сформовану колоду треба долілиць покласти ліворуч від свого планшета. Далі кожен гравець бере 3 верхні карти зі своєї колоди, утворюючи початкову руку.

10. Поверх карти злиднів покладіть кілька карт боргів *(«несплаченою» стороною догори)* залежно від кількості гравців *(указано на карті бідності)*. Решту карт боргів покладіть під карту злиднів. Поверх карти достатку покладіть кілька карт грамот *(«придбаною» стороною догори)* залежно від кількості гравців *(указано на карті достатку)*. Решту карт грамот покладіть під карту достатку.

Зауважте, що кількість карт боргів і грамот не завжди однакова за різної кількості гравців.

Перш ніж зануритися в ігровий процес, варто спершу докладніше розтлумачити про борги та грамоти. Як уже згадувалося в розділі «Приготування до гри», карти боргів кладуть і поверх карти злиднів, і під неї. Так само карти грамот кладуть і поверх карти достатку, і під неї. Упродовж партії гравці отримуватимуть борги та грамоти, завжди беручи верхні карти відповідних стосів.

Кінець гри активується тоді, коли відкривається карта злиднів або карта достатку (тобто вона опиняється зверху стосу). Коли це відбувається, переверніть її, поклавши поряд з відповідним стосом. Таким способом гравці можуть далі за потреби отримувати карти боргів і грамот. Кількість боргів і грамот вважають необмеженою. У рідкісних випадках, коли вони вичерпаються, гравці повинні скористатися картами-множниками.

Протягом партії гравці також матимуть можливість перевертати свої борги та грамоти:

= Перевернути борг = Перевернути грамоту = Перевернути борг або грамоту

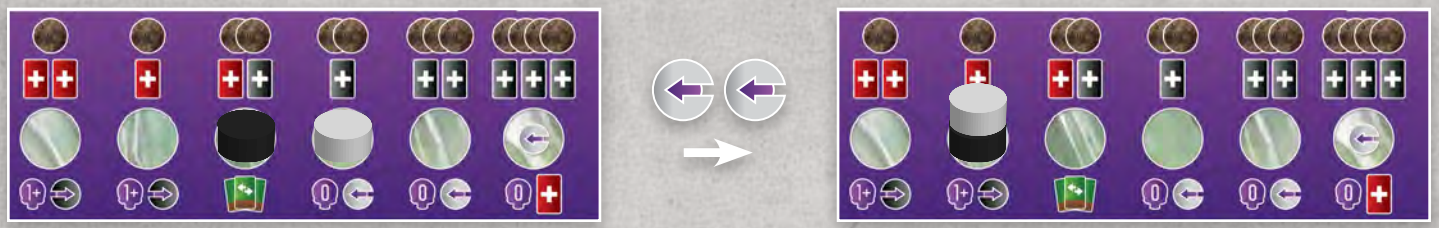
Наприкінці гри кожен несплачений борг призводить до втрати 2 ПО. Перевернувши борг *(з «несплаченої» сторони на «сплачену»)* гравець негайно отримує будь-який 1 ресурс. Наприкінці гри кожна придбана грамота дає по 1 ПО. Однак, якщо гравцеві вдасться перевернути свою грамоту *(з «придбаної» сторони на «засвідчену»)*, він набере за неї 3 ПО замість 1.

Якщо наприкінці гри карта злиднів і/або достатку опиняється зверху стосу, то гравці, що перевернули найбільшу кількість карт *(зазначеного типу)*, також отримають додаткові очки. Це викликає «ефект гойдалок»: коли стос боргів починає вичерпуватися, гравці усвідомлюють, що додаткові ПО з карти злиднів наберуть ті з них, хто має найбільше перевернутих грамот. Тому гравці починають купувати більше карт грамот, а це наближає момент, коли зверху цього стосу опиниться карта достатку. Докладніше про це читайте в розділі «Підрахунок очок».

Ще один ключ до розуміння гри — з'ясування впливу очок доброчестя й порочності. Гравці здобуватимуть їх унаслідок різних дій та ефектів. Отримання очок доброчестя й порочності — найпростіший спосіб отримання боргів і грамот.

Щоразу, коли гравець отримує очко порочності, то повинен перемістити свою фішку порочності на 1 клітинку праворуч на своєму планшеті. Так само, коли гравець отримує очко доброчестя, він повинен перемістити свою фішку доброчестя на 1 клітинку ліворуч на своєму планшеті. Якщо неможливо перемістити жодну з фішок *(бо кожна вже досягла протилежного кінця)*, то ігноруйте будь-які додаткові переміщення. Якщо гравець одночасно здобуває очки доброчестя й порочності, то спершу треба перемістити фішку порочності.

Коли фішки доброчестя й порочності опиняться на одній клітинці (відбувається зіткнення), їх треба розмістити одну на одній і завершити переміщення разом.



Наприклад, ви щойно здобули 2 очки доброчестя. Передусім перемістіть фішку доброчестя на 1 клітинку ліворуч, поклавши її зверху фішки порочності. За друге очко доброчестя перемістіть уже обидві фішки на 1 клітинку ліворуч.

Ми пізніше докладніше розповімо про те, що відбувається під час зіткнення фішок доброчестя й порочності. Поки що ця сторінка повинна допомогти зрозуміти кілька подальших сторінок після першого прочитання.

Злочинці — це джокери! Можливо, вам ще не повністю все зрозуміло, коли ви читаєте це вперше, але далі ми роз'яснимо докладніше. Просто запам'ятайте, що під час виконування основних дій кожен символ злочинця можна вважати будь-яким іншим символом. Однак символ злочинця не заміняє решту символів для інших цілей *(наприклад, під час набирання очок за манускрипти)*.

СТРУКТУРА КАРТИ ГОРОДЯНИНА

Вартість у срібняках за наймання, вигнання та переміщення городянина

Символи

Назва

Властивість карти

Миттєвий ефект під час першого наймання чи вигнання

Умова активації властивості карти

Тлумачення всіх символів читайте на звороті цієї книжки правил.

➡ *Ліворуч від цієї стрілочки можуть бути вказані вартість, дія, вимога або подія, а праворуч — винагорода чи якийсь інший ефект. Наприклад, поки ця «Мандрівниця» лежить на планшеті, вона дозволяє гравцеві трактувати кожну пару символів купця як символ клірика.*

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія у «Віконтів Західного королівства» триває невизначену кількість раундів. Щораунду кожен гравець виконує 1 хід *(починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою навколо столу).* Усі переможні очки підраховують наприкінці гри.

Щоходу кожен гравець переміщуватиме свого віконта за годинниковою стрілкою по ігровому полю, виконуючи 1 з 4 основних дій і на бажання наймаючи нових городян. Хід гравця складається з фаз, указаних на планшеті гравця зліва направо:

1. Розпоряджання картами
2. Переміщення
3. Основна дія
4. Наймання
5. Розіграш зіткнень
6. Добирання карт

Фаза 1. Розпоряджання картами

У цій фазі гравець розпоряджатиметься рядом карт городян на своєму планшеті. Ці карти забезпечують гравця символами, потрібними для виконання 4 основних дій. Коли карту вперше кладуть на планшет, вона також визначає переміщення гравця в цей хід. Кожна карта має один з трьох видів ефектів: миттєвий ⚡, постійний 🔄 або скидальний ✕.

У цій фазі гравець повинен виконати такі кроки:

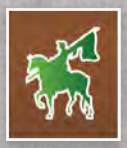
1. Пересунути всі карти городян на своєму планшеті на 1 клітинку праворуч. Якщо внаслідок цього крайня права карта опиняється поза планшетом, її треба горілиць покласти до скиду, який утворюється праворуч від планшета. Якщо ця карта має скидальний ефект, його треба зараз застосувати.
   Наприклад, під час скидання цей «Підмайстер» винагороджує гравця безплатним найманням і 1 очком доброчестя.

2. Покласти 1 карту городянина з руки в крайню ліву клітинку свого планшета. Якщо це злочинець 💀, гравець негайно отримує 1 очко порочності за кожен символ злочинця на своєму планшеті. Якщо карта, яку ви щойно поклали, має миттєвий ефект, то його треба тут же застосувати.
   Наприклад, ця «Суперниця» під час розіграшу дає 2 очки порочності та по 1 очку порочності за кожен інший символ злочинця на планшеті гравця. Ба більше, миттєвий ефект цієї карти дає гравцеві 1 карту боргу.

Можлива ситуація, коли гравець має тільки 3 карти. Однак їх ніколи не може бути менше. Якщо під час ходу гравець має лише 3 карти, то повинен скинути праву карту, щоб «перетасувати» її та сформувати нову колоду, і тоді вже покласти карту на ліву клітинку планшета гравця.

Якщо на початку свого ходу гравець не має карт на руці, то повинен наосліп зіграти верхню карту зі своєї колоди, поклавши її на ліву клітинку свого планшета.

Фаза 2. Переміщення



У цій фазі гравець переміщатиме свого віконта ігровим полем за годинниковою стрілкою. Віконта переміщують на відстань, рівну кількості срібняків у лівому верхньому куті карти городянина, зіграної у фазі 1. Не можна перемістити віконта на меншу кількість локацій, але можна заплатити срібняками, щоб перемістити його далі *(по 1 срібнякові за кожну додаткову локацію)*.

Якщо віконт завершує своє переміщення в локації з віконтом суперника, цей суперник може негайно поміняти порядок карт городян на своєму планшеті. Про це нагадує карта гравця.

Гравець зобов'язаний переміщувати віконта за напрямом стрілок. Переміщуватися назад не можна, однак можна за 1 хід пройти повне коло ігровим полем та опинитися в тій самій локації, звідки починався рух. Утім це коштуватиме багато срібняків.

Наприклад, з цієї локації червоний гравець може перемістити свого віконта зовнішньою дорогою (до 1) або внутрішньою дорогою (до 2). З (1) можна переміститися далі лише зовнішньою дорогою на наступний сегмент ігрового поля (3). З (2) можна переміститися або на зовнішню дорогу (1), або рухатися далі внутрішньою дорогою на наступний сегмент ігрового поля (4).

Отже, після розіграшу «Абата» значення руху червоного гравця дорівнює 2, і він може перемістити свого віконта на одну з лівих локацій наступного сегмента ігрового поля (3 або 4) або через внутрішню дорогу (2) знову на зовнішню (1).

Фаза 3. Основна дія

У цій фазі гравець виконує лише 1 з 4 можливих основних дій. Хай яку дію вибере гравець, він буде використовувати комбінацію символів на своєму планшеті (за винятком скиду), витрачати ресурси або використовувати символи на карті вигнаного городянина, щоб оплатити вибрану дію.

Є 4 основні дії:

Торгівля

Спорудження будівлі

Розміщення робітників

Переписання манускрипту

Виконуючи основну дію, гравець може вигнати городянина (вилучити його карту), що лежить горілиць поряд з його віконтом, щоб отримати більше символів. Однак вигнати городянина можна лише тоді, коли на його карті є символи, що збігаються з основною дією гравця *(зверніть увагу, що символи злочинців — це джокери)*. У лівому верхньому куті карти городянина вказано вартість його вигнання в срібняках. Під час кожного ходу гравець може вигнати лише 1 карту городянина. Виганяючи городянина, гравець повинен заплатити вказану кількість срібняків, а потім вилучити карту з гри. Після цього гравець отримує для виконання основної дії всі символи, зображені в лівій частині цієї карти, а також миттєві ефекти, зображені в правому верхньому куті карти городянина. Будь-які властивості в нижній частині карти городянина не мають ніякого ефекту.

Наприклад, щоб вигнати «Дроворуба», гравцеві треба заплатити 2 срібняки. За це він здобуде 1 очко доброчестя та символ будівельника для основної дії.

Дію торгівлі можна виконати лише на зовнішній дорозі ігрового поля. Для оплати цієї дії гравець може використати символи купців і злочинців на своєму планшеті, витратити срібняки *(по 1 срібнякові за кожен додатковий символ купця)* або за срібняки вигнати городянина, розміщеного поряд з його віконтом.

Те, що гравець отримає внаслідок дії торгівлі, залежить від позиції віконта. Біля кожної локації зовнішньої дороги ігрового поля зображено правила обміну. Гравець може виконувати цей обмін скільки завгодно разів, поки має для цього ресурси. Можливі варіанти обміну:

Отримайте по 1 срібнякові за кожен символ купця. Зауважте, що витрата срібняків на оплату цієї дії не дає додаткової вигоди. Однак може бути корисно витратити срібняки, щоб вигнати городянина, отримуючи більше символів купців, або щоб скористатися властивістю цього городянина під час його вигнання *(у правому верхньому куті кожної карти городянина)*.

Отримайте або 1 чорнильницю, або 1 фішку золота, або 1 камінь за 2 символи купців. Один символ купця не дає нічого.

Знищте 1 карту городянина на 3 символи купців. Знищення карт дає змогу гравцеві очистити свою колоду. Щоразу, коли гравець знищує карту, то повністю вилучає її з гри. Знищивши карту, гравець отримує з запасу кількість срібняків, указану на цій карті. Можна знищувати карти як зі своєї руки, так і з верху своєї колоди (не дивлячись знищувані карти). Знищення карт необов'язкове.

Переверніть 1 карту боргу чи 1 карту грамоти за 4 символи купців. Якщо гравець перевертає кілька карт, то може робити це в довільному порядку.

Наприклад, червоний гравець виконує дію торгівлі, щоб отримати золото. Спершу він рахує всі символи купців (4) на своєму планшеті. Потім він вирішує ще витратити 2 срібняки, щоб мати 6 символів купців та отримати 3 фішки золота. Після виконання цієї дії «Торговець» гравця також дає йому ще 1 срібняк, завдяки своїй постійній властивості.

Спорудження будівлі можна виконати лише на зовнішній дорозі ігрового поля. Для оплати цієї дії гравець може використати символи будівельників і злочинців на своєму планшеті, витратити камені *(по 1 за кожен додатковий символ будівельника)* або за срібняки вигнати городянина, розміщеного поряд з його віконтом.

Для спорудження будівлі в локації, де перебуває віконт активного гравця, там повинен бути доступний *(вільний)* будівельний майданчик. Зауважте, що в кожному сегменті ігрового поля річка розділяє різні будівельні майданчики. Будівельні майданчики на лівому березі річки доступні тільки з лівої локації сегмента, а на правому березі — тільки з правої.

Якщо є вільний будівельний майданчик, гравець може вибрати, яку будівлю він хоче спорудити. Гравець може спорудити будь-яку з 9 будівель, доступних на його планшеті. Вартість спорудження вказано у верхній частині планшета. Якщо гравець спорудив усі свої будівлі, то більше не може виконувати цю дію.

3 Майстерні вимагають 3 символи будівельників.

5 Факторії вимагають 5 символів будівельників.

7 Зали гільдії вимагають 7 символів будівельників.

Гравець набирає ПО за споруджені будівлі, як зазначено у верхній частині його планшета. Що більше будівель певного типу гравець спорудив, то більше очок він набере.
Наприклад, гравець набере 4, 9 або 15 ПО за 1, 2 чи 3 факторії.

Вирішивши, яку будівлю гравець хоче спорудити, він повинен оплатити цю дію *(як указано вище)*. Потім гравець розміщує будівлю зі свого планшета на вибраному будівельному майданчику. Водночас гравець негайно застосовує ефект, зображений на вибраному будівельному майданчику. Додатково, якщо нова будівля виявляється з'єднаною з раніше спорудженою будівлею, власники обох будівель застосовують ефект, указаний для цього зв'язку. Однак, якщо обидві ці будівлі належать одному гравцеві, він застосовує ефект лише 1 раз.

Наприклад, червоний гравець вирішив спорудити одну зі своїх майстерень. Для цього йому потрібні 3 символи будівельників. Гравець не має жодного символу будівельника на планшеті, тому вирішує витратити 2 камені та 1 срібняк для вигнання «Муляра», розміщеного біля його віконта, що загалом забезпечує йому потрібну кількість символів.

Спершу гравець повинен застосувати ефект від вигнання «Муляра», що дає йому змогу змінити порядок карт городян на планшеті. Потім гравець вирішує, де розмістити майстерню. У цьому прикладі є тільки одна можливість, адже решта вільних будівельних майданчиків розміщуються на іншому березі річки. Розмістивши майстерню, гравець одразу отримує 1 чорнильницю (ефект будівельного майданчика). Нова майстерня також виявляється з'єднаною з факторією синього гравця, тому обидва гравці отримують по 2 срібняки з запасу.

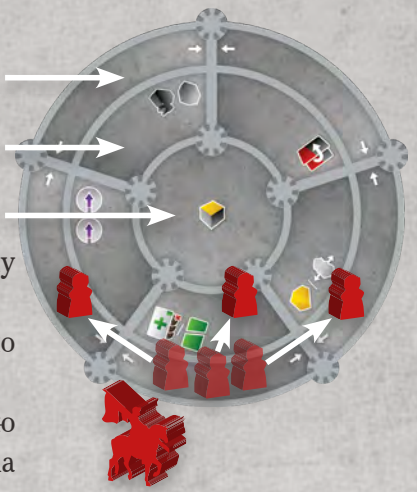
Після переміщення з планшета на ігрове поле кожна будівля одразу забезпечує гравця певною постійною властивістю до кінця гри. Символи цих властивостей зображено над символами фаз, у яких ця властивість застосовується.

Перша споруджена факторія дає змогу гравцеві на бажання безплатно переміщувати віконта на 1 додаткову локацію. Друга факторія дає змогу виганяти всіх городян ціною лише в 1 срібняк. Третя споруджена факторія, як і всі 3 зали гільдії, дає гравцеві постійні символи на планшеті. Перша споруджена майстерня дає змогу гравцеві скидати карту щоразу, коли він наймає нового городянина *(будь-яким способом)*. Друга майстерня дає гравцеві 1 очко доброчестя, якщо під час зіткнень він не має на планшеті символів злочинців *(докладніше далі)*. Третя споруджена майстерня збільшує на 1 ліміт карт на руці гравця.

Розміщення робітників можна виконати тільки на внутрішній дорозі ігрового поля. Для оплати цієї дії гравець може використати символи вельмож і злочинців на своєму планшеті, витратити срібняки *(по 1 срібнякові за кожен додатковий символ вельможі)* або за срібняки вигнати городянина, розміщеного поряд з його віконтом.

Розміщуючи робітників, гравець може використати 1, 3, 5 або 8 символів вельмож, щоб розмістити 1, 2, 3 або 4 робітників відповідно. На планшеті гравця ліворуч угорі є нагадування про це. Розміщення робітників, як основна дія, завжди вимагає від гравця розміщувати їх на першому ярусі замку поряд з віконтом гравця. Для виконання цієї дії гравець повинен мати у своєму запасі принаймні 1 робітника.

Розмістивши робітників, активний гравець повинен перевірити кількість своїх робітників у тій секції першого ярусу замку, де щойно їх розмістив. Якщо їх 3 чи більше, виконайте таке:



- Перемістіть 1 свого робітника з цієї секції першого ярусу замку у відповідну секцію другого ярусу.
- Негайно застосуйте ефект, зображений на другому ярусі замку, куди щойно перемістили робітника.
- Перемістіть 1 свого робітника з тієї ж секції першого ярусу замку в сусідню секцію за годинниковою стрілкою. Також перемістіть ще 1 свого робітника таким же чином, але проти годинникової стрілки.

У наведеному вище прикладі прозорі червоні робітники показують, куди робітників розмістили, а непрозорі — куди їх перемістять. Виконання такої дії дає гравцеві миттєвий ефект безплатного наймання або знищення карти.

Завершивши такі переміщення в замку, активний гравець повинен перевірити, чи є на першому ярусі ще секції, де він має 3 чи більше робітників. Це може статися внаслідок переміщення робітників за та проти годинникової стрілки. Якщо такі секції з'явилися, гравець повторює описані кроки ще раз.

Якщо у гравця виявилося відразу кілька секцій з трьома чи більше робітниками, він сам вирішує у якому порядку їх розіграти. Зауважте, що всі ефекти від переміщення робітників на вищі яруси треба застосовувати відразу.

Розігравши всі переміщення на першому ярусі замку, активний гравець так само перевіряє секції на другому ярусі. Якщо в секції є 3 чи більше робітників, він повинен негайно перемістити одного свого робітника на третій ярус замку й негайно отримати будь-який 1 ресурс *(як зображено на замку)*. Однак, на відміну від першого, на другому ярусі робітники ніколи не переміщуються ні за годинниковою стрілкою, ні проти неї. Отже, гравець може створювати швидкі шляхи на третій ярус, маючи 2 робітників у певній секції на другому ярусі.

Щойно активний гравець завершить усі свої переміщення в замку, він повинен перевірити, чи на першому та другому ярусах є секції з трьома чи більше робітниками *(незалежно від кольору)*. Якщо такі секції є, то активний гравець повинен прибрати зайвих робітників, щоб у кожній з цих секцій залишилося не більше ніж 3 робітники. Активний гравець сам вирішує, чиїх робітників прибирати, і може також прибирати своїх робітників.

Прибраних із замку робітників завжди повертають у запас їхнього власника, який відразу отримує нагороду. Якщо робітника прибрали з першого ярусу, власник отримує 2 срібняки. Якщо з другого — 1 очко доброчестя та будь-який 1 ресурс. Робітників ніколи не можна прибирати з третього ярусу. Про це нагадує карта гравця. Вона також нагадує про те, як робітники дають ПО наприкінці гри. Кожен робітник у замку дає кількість ПО, рівну ярусу, на якому він перебуває.

Карту очільника замку негайно отримує гравець, який першим перемістить свого робітника на третій ярус замку. Цей гравець повинен тримати карту очільника замку біля свого планшета. Однак, якщо інший гравець у будь-який момент гри матиме більше робітників на третьому ярусі, ніж активний очільник замку, то він забирає карту очільника замку собі. Той гравець, який має карту очільника замку наприкінці гри, набирає додаткові 5 ПО. Крім того, під час добирання карт у фазі 6 кожного ходу ліміт карт на руці очільника замку збільшується на 1. *Зауважте, що коли очільник замку втрачає цю карту, йому не треба скидати карти до свого нового ліміту. Просто наступного разу, коли цей гравець добиратиме карти, то вже братиме до уваги новий ліміт карт на руці.*

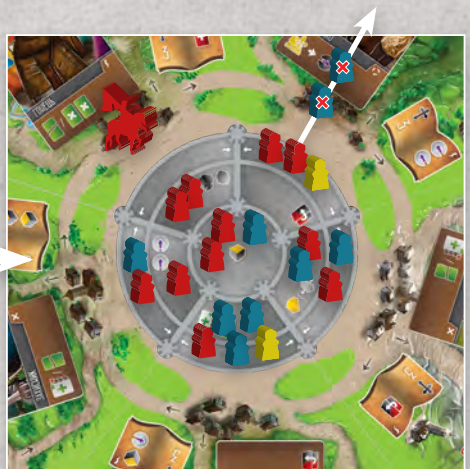
Примітка. Можлива ситуація, коли в гравця виявиться 3 робітники в одній секції замку під час ходу суперника (наприклад, унаслідок утворення зв'язку між будівлями чи іншого миттєвого ефекту). У такому разі спершу активний гравець розігрує всі свої переміщення робітників, а потім — суперник. Після того активний гравець продовжує свій хід.

Наприклад, червоний гравець виконує дію з розміщення робітників у замку за допомогою символу вельможі. Він має 5 символів вельмож на планшеті (1 від «Злодійки», 1 від «Наглядачки», 1 від його зали гільдії та 2 від властивості «Благодійника»). Він також вирішує витратити 3 фішки золота, щоб мати загалом 8 символів вельмож. Отже, червоний гравець розміщує 4 своїх робітників на першому ярусі замку поряд зі своїм віконтом.

Після розміщення 4 робітників у цій секції першого ярусу замку стає 5 робітників червоного гравця. Він переміщує 1 робітника на другий ярус і бере 1 чорнильницю та 1 камінь. Потім червоний гравець переміщує на першому ярусі 1 робітника за годинниковою стрілкою і 1 робітника проти годинникової стрілки. Унаслідок цього в нижній лівій секції першого ярусу замку опиняються 3 робітники червоного гравця, і він переміщує одного з них на відповідну секцію другого ярусу, здобуваючи при цьому 2 очки доброчестя. Як і раніше, гравець переміщує по 1 робітникові за годинниковою стрілкою та проти неї на першому ярусі замку. Це приводить до того, що в секції поряд з віконтом знову опиняються 3 робітники. Червоний гравець повторює процес та отримує ще 1 чорнильницю і 1 камінь. На цьому переміщення на першому ярусі завершуються, і гравець переходить до другого ярусу.

У верхній лівій секції другого ярусу (секція з каменем і чорнильницею) опиняються 4 робітники червоного гравця. Отже, він переміщує 1 робітника на третій ярус, отримуючи будь-який 1 ресурс на вибір. На другому ярусі все ще є 3 робітники, тому червоний гравець знову переміщує робітника звідти на третій ярус, отримуючи будь-який 1 ресурс на вибір. Ба більше, тепер червоний гравець має найбільше робітників на третьому ярусі, тому він забирає карту очільника замку в синього гравця.

Усі переміщення робітників завершено, тож треба перевірити, чи в замку є секції з трьома чи більше робітниками. У правій верхній секції є 5 робітників. Червоний гравець вирішує прибрати обох синіх робітників. Синій гравець повертає цих робітників у свій запас, отримуючи по 2 срібняки з запасу за кожного з них. Нарешті червоний гравець застосовує постійну властивість своєї карти «Наглядачка» та скидає 1 карту з руки до скиду.

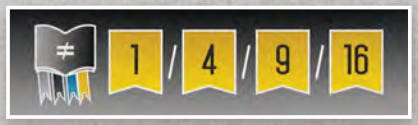


Переписання манускриптів можна виконати лише на внутрішній дорозі ігрового поля. Для оплати цієї дії гравець може використати символи кліриків ✝ і злочинців 💀 на своєму планшеті, витратити чорнильниці *(по 1 за кожен додатковий символ клірика)* або за срібняки вигнати городянина, розміщеного поряд з його віконтом.

Щоб переписати манускрипт, гравцеві потрібна певна кількість символів кліриків, як зображено на манускрипті поряд з його віконтом. Якщо гравець виконує цю умову *(за допомогою символів, чорнильниць або карти вигнаного городянина)*, він забирає цей манускрипт і кладе поряд зі своїм планшетом. Якщо цей манускрипт володіє миттєвим ефектом ⚡, його треба негайно застосувати. За кожен хід гравець може переписати лише 1 манускрипт.

Перший гравець, який переписав 3 манускрипти з закладками одного кольору, негайно отримує відповідну бонусну карту духовенства та кладе її біля свого планшета. Кожна така карта дає 3 ПО наприкінці гри.

Гравці також набирають ПО, зображені на манускриптах, крім ПО за свої набори з закладками різних кольорів. Гравець може мати кілька таких наборів.



Наприклад, набір манускриптів з трьома різними закладками дає 9 ПО.

Якщо стос манускриптів на ігровому полі вичерпався, не поповнюйте його. На самому полі є зображені манускрипти. Гравці не можуть забирати їх, але можуть переписувати для застосування миттєвих ефектів.

Наприклад, червоний гравець хоче переписати манускрипт із сірою закладкою, зображений на малюнку. Для цього йому потрібні 6 символів кліриків. Він має 1 від «Прислужника» і ще 1 від своєї бонусної карти духовенства. Він також вирішує витратити 3 чорнильниці та 1 срібняк, щоб вигнати «Здирника» (що також дозволяє йому затасувати скид у колоду). Маючи тепер 6 символів, червоний гравець забирає манускрипт і кладе його біля свого планшета. Цей манускрипт дасть йому 1 ПО за кожну споруджену ним будівлю та будь-які додаткові ПО за набір з цим манускриптом.

Фаза 4. Наймання

Виконавши основну дію, гравець може найняти городянина, чия карта лежить горілиць у стосі поряд з його віконтом на ігровому полі. Вартість наймання (у срібняках) городянина вказано в лівому верхньому куті його карти. У цій фазі гравець може найняти лише 1 городянина. Наймаючи городянина гравець повинен заплатити потрібну кількість срібняків, а потім покласти його карту до свого скиду. Крім того, гравець негайно застосовує ефекти, вказані у правому верхньому куті карти цього городянина. Якщо стос карт городян на ігровому полі вичерпався, не поповнюйте його. На самому полі є зображені городяни. Їх не можна наймати, але гравці можуть застосовувати їхні миттєві ефекти під час вигнання.

Фаза 5. Розіграш зіткнень

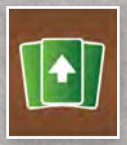
Якщо в цей момент *(і тільки в цей)* фішки доброчестя й порочності активного гравця перебувають на одній клітинці планшета, він повинен застосувати певні ефекти у визначеному порядку:

1. Кожен гравець, що спорудив другу майстерню й не має символів злочинців на своєму планшеті, набирає 1 очко доброчестя.
2. Кожен гравець перевіряє, чи має карти городян з ефектами, які розігруються під час зіткнень, і застосовує їх.
3. Активний гравець отримує предмети, указані безпосередньо над клітинкою, де розміщуються його фішки доброчестя й порочності.
4. Решта гравців, якщо можливо, отримують предмети, указані безпосередньо під клітинкою, де розміщуються фішки доброчестя й порочності активного гравця.

Після застосування всіх указаних вище ефектів, активний гравець повертає на початкові позиції свої фішки доброчестя й порочності, розміщуючи їх на протилежних краях планшета.

Наприклад, червоний гравець повинен розіграти своє зіткнення. Хоч він і спорудив другу майстерню, але на його планшеті є символ злочинця, тому він не здобуває 1 очко доброчестя. «Крамар» дає червоному гравцеві 1 чорнильницю. Його фішки доброчестя й порочності розміщені так, що він отримує 3 срібняки та 2 карти боргів. Решта гравців, на чиїх планшетах немає злочинців, набирають по 1 очку доброчестя. Нарешті, червоний гравець повертає свої фішки доброчестя й порочності на початкові позиції.

Фаза 6. Добирання карт



У цій фазі гравець добирає карти зі своєї колоди, поки не досягне свого ліміту карт на руці або поки не вичерпається колода *(чи скид)*. Початковий ліміт карт на руці — 3, але він може бути збільшений протягом гри. Якщо на цю мить гравець уже досягнув або навіть перевищив ліміт карт на руці, то він просто не добирає карт.

Якщо гравець повинен добрати карти *(у будь-який момент)*, а його колода вичерпалася, він зобов'язаний перетасувати свій скид, щоб сформувати нову колоду. У цей момент гравець повинен перевірити, чи на його планшеті є символи злочинців. Якщо на планшеті є принаймні 1 символ злочинця, він здобуває 1 очко порочності *(але завжди 1)*. Якщо таких символів немає, то гравець здобуває 1 очко доброчестя. Про це нагадує карта гравця. Зауважте, що під час тасування може відбутися зіткнення фішок порочності й доброчестя. Однак це зіткнення буде розігране лише тоді, коли гравець дійде до фази 5 свого ходу *(тобто це станеться вже наступного ходу, якщо тасування відбулося під час фази 6)*.

Після того як активний гравець добрав карти, наступний гравець за годинниковою стрілкою виконує свій хід, починаючи з фази 1 і до фази 6 включно, потім наступний гравець і т. д.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає тоді, коли карта злиднів або карта достатку опиняється зверху відповідного стосу *(див. с. 9)*. У цю мить гравці завершують поточний раунд, а потім розігрують ще 1 фінальний раунд, щоб усі гравці мали однакову кількість ходів. *Інакше кажучи, останній хід завжди виконує гравець праворуч від першого гравця.*

Зауважте, що можлива ситуація, коли зверху відповідних стосів опиняться і карта злиднів, і карта достатку. Це називають «Розділеним королівством», і в такому разі обидві карти будуть активні під час остаточного підрахунку очок.

Примітка. Ефекти карт городян на планшетах гравців не мають ніякого впливу під час остаточного підрахунку очок.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Після закінчення гри гравці додають очки за таке:

Споруджені будівлі
Як зображено у верхній частині планшетів гравців.

Робітники в замку
Кожен робітник у замку дає кількість ПО, що відповідає ярусу, на якому він розміщується.

Переписані манускрипти
ПО за набори манускриптів з закладками різних кольорів і безпосередньо за самі манускрипти.

Карта очільника замку й бонусні карти духовенства
ПО, зображені на кожній з цих карт.

Несплачені борги
−2 ПО за кожен

Придбані грамоти
1 ПО за кожну

Засвідчені грамоти
3 ПО за кожну

Карта злиднів *(якщо відкрита)*
Гравець з найбільшою кількістю перевернутих грамот набирає 12 ПО, другий — 8 ПО, третій — 4 ПО. Зауважте, що для набирання ПО гравець повинен мати принаймні 1 перевернуту карту грамоти. У разі нічиєї всі гравці максимально порівну ділять суму ПО за зайняті місця.

Наприклад, якщо 2 гравці ділять 1-ше місце, кожен з них набирає по 10 ПО ((12+8)/2). Гравець на 3-му місці все одно набирає 4 ПО. Так само, якщо 3 гравці ділять 2-ге місце, кожен з них набере по 4 ПО ((8+4)/3).

Карта достатку *(якщо відкрита)*
Усе так само, як з картою злиднів, лише гравці рахують перевернуті карти боргів, а не грамоти.

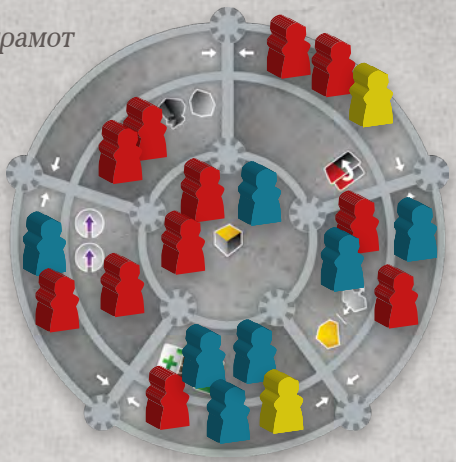
У партіях з 1 чи 2 гравцями середню нагороду на картах злиднів і достатку *(8 ПО)* ігнорують.

Перемагає гравець, що набирає найбільшу кількість ПО. У разі нічиєї за ПО перемагає гравець з найбільшою кількістю срібняків і ресурсів. Якщо далі нічия, усі претенденти ділять перемогу.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Червоний гравець загалом набере 109 ПО за таке:

26 ПО за споруджені будівлі (4+13+9);
19 ПО за робітників у замку (5+8+6);
44 ПО за манускрипти (26 ПО за 3 набори, 6 ПО за споруджені будівлі, 5 ПО за символи вельмож, 4 ПО за символи злочинців і 3 ПО за перевернуті карти боргів);
5 ПО за карту очільника замку;
3 ПО за бонусну карту духовенства;
−2 ПО за несплачений борг;
4 ПО за придбані грамоти;
6 ПО за засвідчені грамоти;
4 ПО за 3-тє місце за кількістю перевернутих карт грамот (відкрита лише карта злиднів).



Для вас приготування залишаються майже без змін. Для приготування гравця-бота виконайте такі кроки:

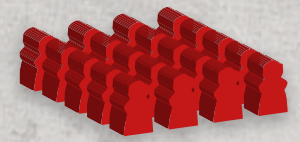
1. Виберіть планшет гравця й переверніть його стороною гравця-бота догори. У лівій верхній частині цього планшета є інформація про те, на чому стратегічно зосереджуватиметься гравець-бот *(розміщення робітників, спорудження будівель тощо)*. У цьому прикладі ми використаємо бота-клірика.

2. Покладіть 9 будівель на планшет гравця-бота *(зауважте, що факторії та зали гільдій помінялися місцями)*. Дайте гравцеві-боту 20 робітників, фішки доброчестя й порочності, віконта й карту-пам'ятку. Гравцеві-боту не потрібні карти городян.

3. Візьміть жетон першого гравця.

4. Відокремте карти початкових схем *(коричневий верх)* від карт майбутніх схем *(чорний верх)*. Перевірте ліву клітинку для карт на планшеті гравця-бота, щоб дізнатися, які карти схем треба вилучити й повернути в коробку. Перетасуйте карти початкових схем і покладіть їх колодою долілиць ліворуч від планшета гравця-бота. Перетасуйте карти майбутніх схем і покладіть їх колодою долілиць поблизу планшета гравця-бота, щоб не плутати з основною колодою схем.

5. Під час кроку 8 базових правил приготування відкрийте на 1 карту гравця й 1 карту видатного городянина менше *(тобто лише 2 пари для звичайної соло-гри)*. Ви вибираєте першим, а потім розміщуєте віконта гравця-бота в локацію ігрового поля, вказану на невибраній карті гравця. Потім можете повернути в коробку невибрану пару карти гравця й карти видатного городянина.



6. Дайте гравцеві-боту всі початкові предмети, указані в лівій клітинці для карти на його планшеті.
Наприклад, бот-клірик починає з 1 чорнильницею, 1 каменем, 1 грамотою, 1 боргом і 1 залою гільдії в тій самій локації, де розміщується його віконт (він також застосовує миттєвий ефект спорудження зали гільдії).

ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ. ОСНОВНІ ПРАВИЛА

Здебільшого соло-гра дуже схожа на звичайну гру. Ви виконуєте свої ходи так само. У хід гравця-бота ви перевертаєте одну карту схеми з його стосу й застосовуєте її ефекти. Це імітація гри з гравцем-людиною.

Є кілька загальних правил, яких слід дотримуватися, коли ви вирішуєте, що робитиме гравець-бот. Більшість цих правил надруковано на карті-пам'ятці.

Віконт гравця-бота завжди переміщується за годинниковою стрілкою лише зовнішньою дорогою ігрового поля. Він не використовує внутрішню дорогу.

Коли віконт гравця-бота опиняється в одній локації з вашим віконтом, ви можете змінити порядок карт своїх городян, а якщо навпаки, то гравець-бот отримує вибраний ним ресурс.

Коли гравець-бот отримує ресурс на свій вибір, більшість гравців-ботів дотримуються схеми на своєму планшеті *(ділянка з зеленим фоном)*. Тільки гравець-бот, зосереджений на картах, трактує всі ресурси як один тип.

Наприклад, бот-клірик насамперед збирає чорнильниці. Якщо він має їх 6 або більше, то натомість братиме камені. Якщо й каменів уже 4 або більше, то гравець-бот братиме фішки золота.

Карта-пам'ятка показує, що гравець-бот робитиме під час застосування певних ефектів:

Стовпчик 1. Щоразу, коли гравець-бот отримує 2 срібняки або можливість поміняти порядок карт городян на планшеті, він натомість отримує 1 ресурс на свій вибір.

Стовпчик 2. Щоразу, коли гравець-бот отримує ефект знищення карти або коли повинен отримати карту майбутньої схеми, а колода цих карт вичерпалася, гравець-бот застосовує ефект перевертання карти.

Стовпчик 3. Щоразу, коли гравець-бот отримує ефект перевертання карти, але не має для цього карт, то здобуває 1 очко доброчестя. Він також отримує 1 очко доброчестя, коли повинен скинути карту чи отримати безплатне переміщення в замку.

Якщо гравець-бот має вибір, яку карту перевернути *(борг чи грамоту)*, він вибере той тип карт, яких перевернув найменше. У разі однакової кількості карт, гравець-бот переверне карту боргу. Якщо гравець-бот має неперевернуті карти лише одного типу, він просто перевертає одну з них.

Усі ці символи мають однаковий ефект для гравця-бота: він просто бере верхню карту з колоди майбутніх схем і кладе її горілиць до свого скиду.

Цей символ означає, що гравець-бот вижене городянина поряд з його віконтом. Карту городянина вилучають із гри, а гравець-бот застосовує миттєвий ефект, указаний у правому верхньому куті карти. На відміну від живого гравця, гравець-бот не отримує символів для оплати своїх дій.

Цей символ показує «головну ціль», на якій зосереджується гравець-бот. Коли карта схеми передбачає виконати таку дію, подивіться на верхній лівий кут планшета гравця-бота, щоб дізнатися, яка це буде дія.
Наприклад, бот-клірик зосереджений на переписуванні манускриптів.

Коли вичерпається колода гравця-бота, він найпевніше вже скине 1 карту зі свого планшета, залишивши тільки 2 карти на планшеті під час тасування. Так і задумано.

Споруджуючи будівлю, гравець-бот завжди намагається спорудити крайню ліву будівлю *(з тих, які він може спорудити)* на своєму планшеті на крайньому лівому *(за годинниковою стрілкою)* доступному будівельному майданчику ігрового поля *(де розміщується його віконт)*. Гравець-бот застосовує всі ефекти від будівельних майданчиків і зв'язків, як гравець-людина. Гравець-бот також не може перетинати річку для спорудження будівель.

Застосовуючи ефект, що дає змогу безплатно спорудити будівлю (наприклад, завдяки манускриптові), гравець-бот спершу спробує спорудити її на крайньому лівому (за годинниковою стрілкою) доступному будівельному майданчику поряд зі своїм віконтом. Якщо цей будівельний майданчик зайнятий, то він вибере за годинниковою стрілкою найближчий доступний будівельний майданчик (навіть на протилежному березі річки). Гравець-бот не може застосувати цей ефект лише тоді, коли всі будівельні майданчики зайняті.

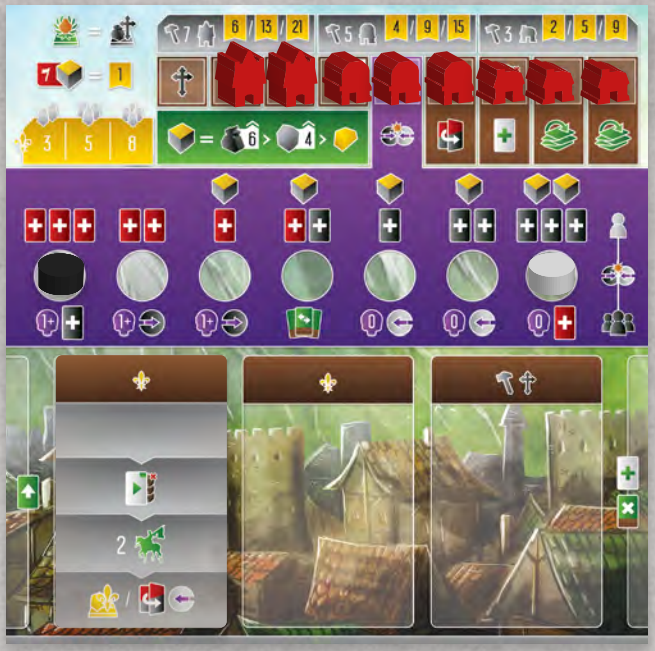
Гравець-бот може розміщувати робітників у замку, якщо його віконт перебуває на зовнішній дорозі. Він просто розміщує своїх робітників у секції першого ярусу, який розміщується в тому самому сегменті ігрового поля, що і його віконт. Гравець-бот завжди прагне розміщувати якомога більше робітників. Зауважте, що під час виконання основної дії гравець-бот ніколи не розміщує одного робітника (це вказано на його планшеті). Коли гравець-бот повинен прибрати робітників, він завжди прибиратиме ваших. Гравець-бот може отримати карту очільника замку й набрати за неї 5 ПО наприкінці гри, однак він не отримує ніякої вигоди від збільшеного ліміту карт на руці. Якщо у гравця-бота є кілька груп з трьох або більше робітників на першому ярусі замку, він завжди розігрує їх за годинниковою стрілкою, починаючи з секції поряд з його віконтом. Якщо гравець-бот може вибрати одну з нагород на другому ярусі замку, він завжди вибирає першу.

Застосовуючи ефект, що дозволяє безплатно розмістити робітників *(наприклад, завдяки манускрипту)*, гравець-бот розміщує робітників у тій секції першого ярусу замку, яка розміщується в тому самому сегменті ігрового поля, що і його віконт.

Гравець-бот може переписувати манускрипти, коли його віконт перебуває на зовнішній дорозі. Гравець-бот переписуватиме манускрипт з сегмента ігрового поля, де розміщується його віконт. Якщо гравець-бот отримує бонусну карту духовенства, він забирає її, як гравець-людина.

Застосовуючи ефект, що дозволяє безплатно переписати манускрипт (наприклад, завдяки манускрипту), гравець-бот насамперед спробує переписати манускрипт з сегмента ігрового поля, де розміщується його віконт. Якщо гравець-бот не зможе забрати цей манускрипт, то далі рухатиметься ігровим полем за годинниковою стрілкою, поки не знайде манускрипт, який зможе забрати. Якщо жоден з манускриптів не можна взяти, то гравець-бот не зможе застосувати цей ефект.

На початку ходу гравця-бота посуньте всі карти на його планшеті на 1 клітинку праворуч *(як у звичайній грі)*. Потім переверніть верхню карту колоди схем і покладіть її в ліву клітинку для карт. Після цього просто застосуйте всі ефекти, вказані на новій карті, зверху вниз. Зауважте, що символи у верхній частині кожної карти не вказують на ефект. Вони потрібні лише для оплати дій гравця-бота.



Наприклад, свій перший хід гравець-бот починає з того, що виганяє городянина з його поточного місця (припустімо, що це дає йому 1 очко доброчестя). Потім він переміщує свого віконта на 2 локації за годинниковою стрілкою по зовнішній дорозі ігрового поля. Нарешті гравець-бот намагається розмістити робітників. Однак він має лише 2 символи вельмож і не має золота, тому натомість перевертає 1 борг і здобуває ще 1 очко доброчестя (другий варіант в нижній частині карти схеми).

У другий хід гравець-бот грає карту схеми з символом злочинця. Згідно з вказівками карти, він отримує 1 очко порочності за кожен символ злочинця на своєму планшеті (1). Потім гравець-бот отримує верхню карту з колоди майбутніх схем і кладе її горілиць до свого скиду. Після цього він переміщує віконта на 1 локацію і намагається виконати те, на чому зосереджений. Для бота-клірика це переписання манускриптів. Манускрипт на тому сегменті ігрового поля, де розміщується віконт гравця-бота, вимагає лише 3 символи клірків. Гравець-бот має потрібну кількість цих символів на планшеті (зокрема, символ злочинця та символ за залу гільдії). Отже, гравець-бот забирає манускрипт собі, кладе його біля планшета та завдяки миттєвому ефекту манускрипту отримує ще одну карту майбутньої схеми.

Соло-гра закінчується так само, як і звичайна гра, проте пам'ятайте, що гравець-бот завжди виконуватиме останній хід.

Гравець-бот набирає ПО точно так само, як гравець-людина. Однак він також набирає 1 ПО за кожен ресурс, що залишився в нього. Про це є нагадування на планшеті гравця-бота.

Щоб перемогти гравця-бота, вам треба набрати більше ПО, ніж він. Якщо ви хочете випробувати свою майстерність, спробуйте перемогти кожного з 4 гравців-ботів.

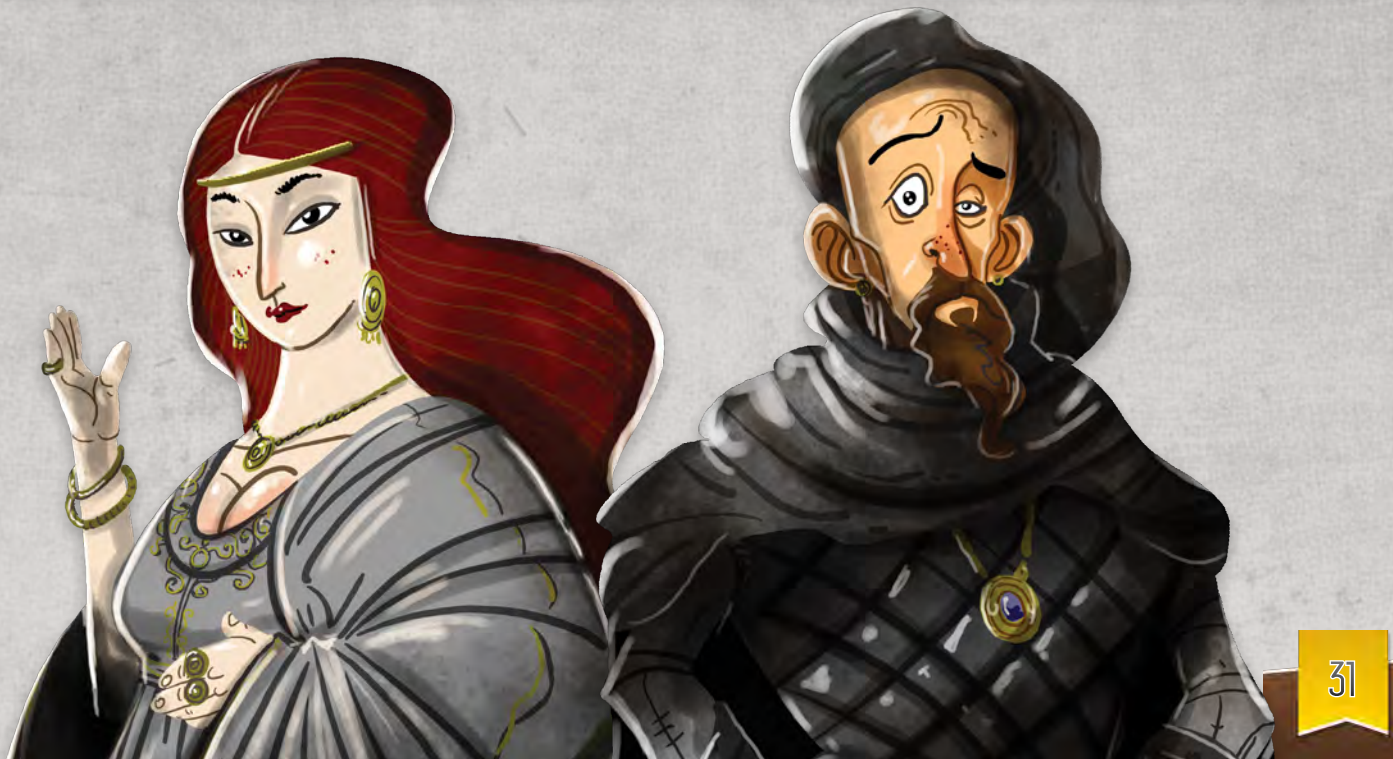
Якщо хочете збільшити складність будь-якого гравця-бота, спробуйте затасувати 1, 2 або 3 карти майбутніх схем у його колоду схем під час приготування до гри.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Випусковий редактор: Анастасія Артюх

Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Анатолій Хлівний
Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

Lord of Boards
WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA



ТЛУМАЧЕННЯ СИМВОЛІВ ЕФЕКТІВ

Усі ефекти обов'язкові, якщо не вказано інакше

Отримати 1 чорнильницю

Отримати 1 камінь

Отримати 1 фішку золота

Отримати 1 срібняк

Отримати або 1 чорнильницю, або 1 фішку золота, або 1 камінь *(не срібняк)*

Отримати 1 борг *(несплачений)*

Отримати 1 грамоту *(придбану)*

Перевернути 1 несплачений борг *(на сплачену сторону)*

Перевернути 1 придбану грамоту *(на засвідчену сторону)*

Перевернути 1 несплачений борг або 1 придбану грамоту

Безплатно отримати 1 манускрипт вартістю 3 або 4 з тих, які видно на ігровому полі

Цей ефект стосується будь-якої будівлі або всіх будівель

Безплатно найняти 1 городянина з тих, які видно на ігровому полі

Цей ефект активується, коли будь-який гравець розігрує зіткнення

Отримати 1 очко порочності

Отримати 1 очко доброчестя

Поміняти порядок карт городян на планшеті *(завжди необов'язково)*.

Скинути 1 верхню карту зі своєї колоди або з руки. Якщо колода вичерпалася, можете перетасувати скид і потім з нової колоди скинути карту *(завжди необов'язково)*.

Знищити 1 верхню карту зі своєї колоди або з руки. Якщо колода вичерпалася, можете перетасувати скид і потім з нової колоди знищити карту *(завжди необов'язково)*. Знищені карти вилучають з гри, а ви отримуєте їхню вартість у срібняках.

Затасувати свій скид у свою колоду. Щоб це зробити, гравець повинен мати у своєму скиді принаймні 1 карту.

Перемістити 1 свого робітника з будь-якої секції першого ярусу замку в сусідню секцію першого ярусу *(завжди необов'язково)*.

Безплатно розмістити вказану кількість робітників у будь-якій секції першого ярусу замку.

Безплатно спорудити вказану будівлю на будь-якому доступному будівельному майданчику.