



АРХИТЕКТОРЫ

ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДМИТРИЕВСКИЙ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

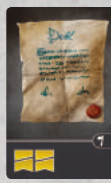
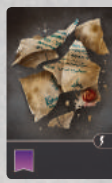
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2018 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

Действие игры «Архитекторы западного королевства» происходит на закате империи Каролингов, примерно в 850-х гг. Вы выступаете в роли придворных архитекторов, которые пытаются удивить короля и стремятся поддерживать свой высокий статус, возводя разнообразные сооружения в доверенных им землях. Добывайте стройматериалы, нанимайте помощников и не спускайте глаз с рабочих. Настали опасные времена. Соперники не побрезгуют ничем, чтобы помешать вам. Сохраните ли вы благоденствие или же станете якшаться с ворами и спекулянтами?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, набравший к концу партии больше всех победных очков (ПО). Очки начисляются за возведение сооружений и строительство кафедрального собора. В ходе игры вы не раз должны будете сделать моральный выбор. Впрочем, судить о вашей добродетели предстоит лишь в конце игры. Пара тёмных сделок может сойти с рук, но стоит увлечься, и наказания не избежать. Игра завершается, когда будет возведено определённое количество сооружений.

СОСТАВ ИГРЫ

	35 глины		25 золота		«Малый»		«Большой»		«Неоплаченный»		«Оплаченный»
	40 древесины		30 мрамора	10 карт чёрного рынка				22 карты долгов			
	40 камня		10 фишек игроков (5 цветов)	11 карт наград				6 карт-множителей			
	50 серебра		100 рабочих (5 цветов)								

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле

Сторона 1: Обычная



Сторона 2: Особая



5 двусторонних
планшетов игроков



40 карт помощников



40 карт сооружений

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Расположите игровое поле посередине стола.
2. Перемешайте колоду чёрного рынка и положите на левую клетку чёрного рынка стороной с «Малым рынком» вверх.
3. Перемешайте все карты наград и положите несколько карт взакрытую стопкой справа от собора: по 2 на игрока и 1 дополнительно. Например, 9 карт в игре на 4-х. Остальные карты уберите в коробку.
4. Положите колоду долгов «неоплаченной» стороной вверх рядом с постом часового.
5. Положите колоду карт-множителей рядом с полем.
6. Перемешайте колоду помощников и положите взакрытую справа от поля. Положите по карте в открытую на каждую из 8 клеток справа от мастерской.
7. Перемешайте колоду сооружений и положите взакрытую слева от мастерской.
8. Положите всю глину, древесину, камень, золото, мрамор и серебро в общий запас рядом с полем.



= 20 серебра
и 10 глины

4

Общий запас 8

Следующие предметы считаются бесконечными: долги, глина, древесина, камень, золото, мрамор и серебро. Используйте карты-множители, если что-либо из указанного закончилось.



Особые правила подготовки

Если хотите разнообразить игру, все игроки должны использовать 2-ю сторону планшетов (выбранных или полученных случайным образом). До конца игры каждый игрок получает уникальное свойство, при этом все начинают с разным количеством серебра, добродетели и прочего. Более подробно см. в «Приложении».

9. Положите 4 серебра из общего запаса на казну.
10. Каждый игрок берёт планшет игрока (стандартной стороной вверх, если не используете особые правила подготовки) и 20 рабочих своего цвета.
11. Каждый игрок ставит 1 фишку игрока под собор, а другую – на 7 деление шкалы добродетели.
12. Раздайте каждому игроку по 4 карты из колоды сооружений. Игроки выбирают и оставляют по 1 карте и кладут её перед собой взакрытую. 3 остальные карты передайте соседу слева. Вновь выберите 1 карту и передайте оставшиеся. Выберите 1 из 2 оставшихся карт, вторую положите взакрытую под низ колоды сооружений. 3 выбранные карты – ваша стартовая рука сооружений. *Карты сооружений на руке – закрытая информация.*
13. Случайным образом выберите первого игрока. Он получает 3 серебра из общего запаса. 2-й игрок получает 4 серебра. Если есть 3-й, он получает 5 серебра, 4-й – 6 серебра, и так далее.

Подробности особых правил подготовки и одиночной игры см. в «Приложении».

ЕСЛИ ЭТО ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете впервые или обучаете новичков, помните о 3-х ключевых аспектах:

1. **Использование рабочих.** У игроков по 20 рабочих. В каждый ход игрок выставляет 1 из них на поле. В целом, чем чаще игрок посещает одну и ту же локацию, тем больше его выгода.
Пример: за первого рабочего в лесу игрок получит 1 древесину; за второго уже 2 древесины, 3 за третьего и т.д.
2. **Арест.** На городской площади можно подговорить горожан арестовать рабочих, убедив их, что работники жадничают и занимаются тёмными делишками. Арестованные рабочие оказываются на планшете арестовавшего их игрока. В дальнейшем этот игрок может отправить их в темницу, выручив по 1 серебру за каждого. Однако игрок, чьих рабочих заключили в темницу, может позже посетить часового и бесплатно вызволить их. Это основной способ вернуть рабочих в игру.
3. **Добродетель** . Положение игрока на шкале добродетели зависит от множества действий. Добродетель напрямую влияет на то, сколько ПО игрок получит в конце игры, если у вас её слишком мало, то вы потеряете ПО. Впрочем, нечистоплотность не так уж плоха – она здорово помогает сэкономить на налогах.

ХОД ИГРЫ

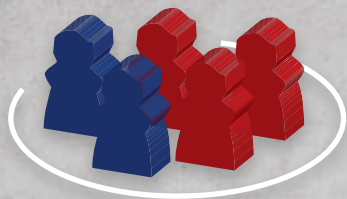
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет свой ход целиком. В свой ход вы должны выставить 1 рабочего со своего планшета на выбранную локацию на поле. Игроки продолжают ходить, пока не будет возведено определённое количество сооружений. После чего каждый выполняет по последнему ходу, и игра завершается.

Количество сооружений, которые должны быть возведены, определяется количеством клеток рабочих в гильдии. *Некоторые клетки используются только при игре большим составом (символы 3+, 4+ и 5+).*

Особое правило: если игрок начинает ход, не имея рабочих на планшете, весь ход тратится на то, чтобы вернуть любого из них с поля на планшет. Этого рабочего можно будет выставить только в следующий ход. Рабочего нельзя забрать из гильдии, чёрного рынка, темницы или планшета соперника.

ВЫСТАВЛЕНИЕ РАБОЧИХ

В игре 3 типа локаций, куда можно выставлять рабочих.



Большинство локаций обозначено большим незамкнутым овалом. Там может находиться неограниченное количество рабочих любых игроков.

Используйте городскую площадь, чтобы арестовать рабочих на любой из таких локаций.



Чёрный рынок – единственная локация, обозначенная малыми незамкнутыми овалами; на каждом может находиться только 1 рабочий.

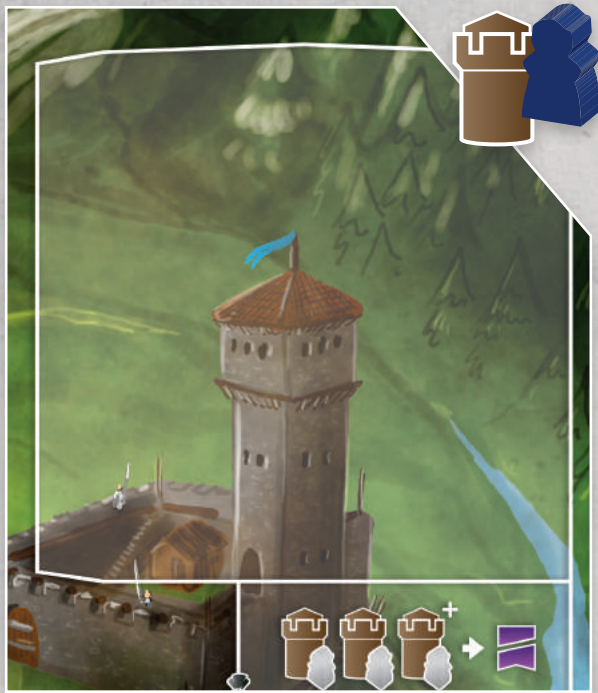
Забрать рабочего оттуда можно только после обновления чёрного рынка (см. с. 17).

Арестовать рабочих на чёрном рынке нельзя.



Клетки гильдии имеют очертания рабочего. Располагайте там рабочих слева направо и сверху вниз. Рабочий остаётся в гильдии до конца игры.

Игроки не могут использовать действие городской площади, чтобы арестовать рабочих в гильдии.



Рабочие могут оказаться в темнице, однако выставить своих рабочих туда игрок не может. Это делается верхним действием на посту часового во время обновления чёрного рынка, либо за счёт эффектов разных карт.

Игроки не могут использовать действие городской площади, чтобы арестовать рабочих в темнице.

Подсказка новичкам:

Всегда учитывайте, сколько ваших рабочих остаётся в темнице. Если во время обновления чёрного рынка их там слишком много, вы потеряете добродетель или получите карту долга.



Карьер, лес, шахты и чеканщик

В игре 4 основные локации для добычи ресурсов. Выставив рабочего на 1 из них, вы получите указанный ресурс. Количество ресурсов определяется тем, сколько всего рабочих окажется там после выставления нового.

Пример: в предыдущий ход жёлтый игрок выставил 2-го рабочего в карьер и получил 2 камня. Если он позже выставит ещё одного, то получит уже 3 камня.

При получении ресурсов учитываются только ваши рабочие (на любой локации).

Шахты приносят на выбор глину или золото. Вы не можете распределить ресурсы между своими рабочими, взяв и то и другое: либо глина (1 плюс по 1 за рабочего), либо золото (1 за каждую пару рабочих).

Пример: вы выставили 5-го рабочего в шахты и берёте либо 6 глины, либо 2 золота.

За одного рабочего вы получите только 2 глины – вам нужно выставить не менее 2 рабочих, чтобы получить золото.

У чеканщика вы получаете 1 серебро и ещё 1 серебро за каждого рабочего в локации.

Пример: за 4 рабочих у чеканщика вы получите 5 серебра.

Королевский склад

Здесь вы можете выполнить не более 1 действия за каждого своего рабочего. Это действия обмена: обменяйте любые 2 указанных ресурса (глина, древесина или камень) на 1 добродетель, либо обменяйте любые 3 указанных ресурса (древесина или камень) на 1 мрамор. Кроме того, некоторые помощники позволяют выполнить здесь дополнительные действия.

Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.

Пример: жёлтый игрок выставил на королевский склад 5-го рабочего и решил обменять 2 глины на 1 добродетель (1-е действие). Затем он меняет 1 древесину и 2 камня на 1 мрамор (2-е действие). После чего он дважды использует торговку, чтобы обменять 4 серебра на 2 золота (3-е и 4-е действия), и менялу, чтобы отдать 3 глины за 1 мрамор (5-е действие).



Мастерская

В мастерской можно либо нанять 1 помощника, либо поработать над чертежами нового сооружения.

Нанимая помощников, вы получаете дополнительные действия или свойства.

Чтобы нанять помощника, сперва заплатите 4 серебра, 2 из которых – налог (*красные монеты*).

Налог всегда кладётся на казну. Остальное серебро возвращается в общий запас.

Если выставляете в мастерскую первого рабочего, наймите помощника только из крайней левой колонки. Если второго – из 1-й или 2-й колонки. Если четвёртого – вам доступны все колонки.

Об этих ограничениях напоминают символы рабочих между 2 рядами карт помощников.

Вы можете нанять помощников, используя меньше рабочих, чем требуется: положите 1 серебро на помощника, чтобы пропустить его. Всегда кладите серебро сперва на крайнюю левую карту в ряду, затем на следующую, если хотите пропустить и её.



Пример: синий игрок выставил 2-го рабочего в мастерскую. Он хочет нанять карманника, но выбирать должен только из первых 2-х колонок. Тогда он кладёт 1 серебро на дровосека, получая доступ уже к 3-м колонкам нижнего ряда. Затем он кладёт серебро на шарлатана, получая доступ к карманнику.

Наняв помощника, положите его перед собой в открытую. После этого заполните освободившуюся клетку мастерской. Сперва сдвиньте влево всех помощников (вместе с монетами на них), оказавшихся справа от пустой клетки. Затем откройте верхнюю карту из колоды помощников и положите на крайнюю правую клетку.

Помните о следующих правилах найма помощников:

- Оба ряда карт независимы друг от друга, но используются одинаково.
- У игрока не может быть более 5 помощников, но в любой момент можно сбросить лишних, чтобы освободить место для новых. Сброшенные карты положите взакрытую под низ колоды помощников.
- Некоторые карты имеют немедленный эффект добродетели (справа на карте). Этот эффект (потеря или получение добродетели) разыгрывается при найме помощника и не отменяется, если сбросить карту.
- Серебро, лежащее на карте помощника, получает нанявший его игрок.
- На карте помощника может скопиться много серебра, если его пропускают несколько игроков.
- Можете нанять несколько одинаковых помощников.

Подробнее о свойствах всех карт помощников см. в «Приложении».

Второе действие в мастерской – работа над чертежами новых сооружений. Выбрав это действие, получите карты из колоды сооружений: 1 сооружение и ещё 1 сооружение за каждую пару ваших рабочих в мастерской.

Пример: синий игрок получает 2 карты.

Предел сооружений на руке – 6. Если в конце вашего хода у вас более 6 карт, сбросьте лишние по выбору и положите их взакрытую под низ колоды сооружений.

Подробнее об эффектах всех сооружений см. в «Приложении».



Городская площадь

На городской площади можно нанять горожан для ареста рабочих на любой локации с «большим незамкнутым овалом». За каждого своего рабочего на городской площади можете заплатить по 1 серебру, чтобы арестовать 1 группу рабочих (*одного цвета*) на 1 локации (*до 2 локаций в игре на 2-3-х или одиночной*). Помните, что серебро за первый арест облагается налогом (*всегда кладите налог на казну*).

Помните о некоторых правилах ареста рабочих:

- При игре на 2-3-х (и одиночной) за один ход можете арестовывать не более, чем на 2 локациях, при игре на 4-х и более – только на одной.
- За каждый арест потратьте 1 рабочего и 1 серебро (первое серебро облагается налогом).
- Вы можете сделать меньше арестов, чем позволяет количество ваших рабочих на городской площади.
- Вы можете арестовать рабочих на городской площади, в т.ч. только что выставленного своего рабочего.
- Арестовать рабочих в гильдии, темнице, на чёрном рынке или планшете соперника нельзя.

Пример 1: жёлтый игрок только что выставил 2-го рабочего на городскую площадь. Он платит 1 налог, чтобы арестовать 3 красных рабочих в лесу. Затем он платит ещё 1 серебро, чтобы арестовать ещё раз. В игре на 2-3-х он бы мог арестовать как в той же, так и в другой локации. В примере игра на 4-х, поэтому он снова должен арестовать в лесу. Он решает арестовать обоих зелёных рабочих.

Пример 2: красный игрок выставил 3-го рабочего на городскую площадь. Он платит 1 налог и дополнительно 2 серебра в общий запас, чтобы сделать 3 ареста. Он арестовывает все 3 группы рабочих у чеканищика, в т.ч. и своих собственных.

Арестовав рабочих соперника, поставьте их на верхнюю левую секцию своего планшета. В дальнейшем можете отправить их в темницу, чтобы получить по 1 серебру за рабочего. Арестовав своих рабочих, верните их в ваш запас.



Казна

Вы можете украсть всё положенное в казну серебро и пополнить им свой запас. Но это будет стоить вам 2 добродетели. Если налогов в казне нет, выставлять рабочего на неё нельзя.

Пример: красный игрок выставил сюда рабочего, украл 11 серебра и потерял 2 добродетели.



Помните, что красные монеты символизируют налог: уплатив её, положите на казну.



Чёрный рынок

Одни признают лишь тяжёлый и праведный труд, а другие не прочь кое-где схитрить. На чёрном рынке есть 3 клетки для выставления рабочих, каждая связана с действием под ней. На каждую клетку можно выставить только 1 рабочего.



Например, в данный момент доступны следующие действия:

1. Заплатите 1 серебро и потратьте 1 добродетель, чтобы получить 1 мрамор и 1 камень.
2. Заплатите 2 серебра и потратьте 1 добродетель, чтобы выполнить одно из двух:
 - Нанять любого открытого помощника (и получить серебро, лежащее на его карте, если есть);
 - Взять 5 сооружений, оставить 1 и сбросить 4 под низ колоды сооружений.
3. Заплатите 3 серебра и потратьте 1 добродетель, чтобы получить 1 золото, 1 камень и 2 древесины.

Помните, что получая указанные ресурсы, игроки никак не взаимодействуют с картами чёрного рынка. Карты сменяются во время обновления чёрного рынка.

Пост часового

На посту часового можно выполнить по 1 действию за каждого своего рабочего там, а именно:

1. Отправить всех арестованных рабочих со своего планшета в темницу, получив по 1 серебру за каждого.
2. Освободить своих рабочих из темницы, вернув их на свой планшет.
3. Заплатить 5 серебра (2 налога), либо взять 1 долг и потратить 1 добродетель, чтобы освободить всех своих рабочих с планшета соперника и поставить на свой. Чтобы выполнить это действие, хотя бы 1 рабочий должен быть арестован.
4. Заплатить 6 серебра (3 налога), чтобы выплатить 1 долг.

Пример: красный игрок может выполнить до 3-х действий на посту часового. Он отправляет 3 жёлтых и 2 зелёных арестованных рабочих с планшета в темницу и получает 5 серебра. Затем он освобождает 2 своих рабочих из темницы и возвращает на свой планшет. Третье действие он выполнять не стал.

Вы можете выполнять действия в любом порядке и выплачивать сколько угодно долгов за один ход (выплачивайте каждый долг по отдельности).

Гильдия

В гильдии можно либо возводить сооружения  с руки, либо строить собор . Кладите сюда рабочих в порядке слева направо и сверху вниз.

Если вы играете неполным составом, то доступны не все колонки. В данном примере идёт игра на 4-х, поэтому крайняя правая колонка недоступна: следующего рабочего кладите во второй ряд, рядом с синим.

Подробнее о возведении сооружений и постройке собора см. далее.



Выплатив долг, переверните карту долга и положите перед собой. Вы немедленно получаете 1 добродетель и дополнительные награды за свойства любых своих помощников, связанных с долгом.



ВОЗВЕДЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ И ПОСТРОЙКА СОБОРА

Выставив своего рабочего в гильдию, вы можете либо строить собор, либо возводить сооружение с руки.

Возведение сооружения

 Чтобы возвести сооружение, положите его в открытую над своим планшетом. У каждого сооружения своя стоимость, требования, награда и эффект:



Для некоторых сооружений потребуются помощники с определёнными навыками (*плотника, плиточника и каменщика*). Для возведения сооружения с 1 или несколькими символами на рисунке вам нужно нанять хотя бы 1 помощника с тем же символом.

Помощник, использовавшийся для возведения сооружения, не сбрасывается.



За каждое сооружение игрок должен заплатить в общий запас указанные в левой части карты ресурсы.



Некоторые сооружения позволяют (справа на карте) немедленно повысить или понизить  добродетель: переместите фишку игрока по шкале добродетели вверх или вниз.



Эффекты сооружений срабатывают либо в конце игры , либо немедленно , т.е. сразу после возведения сооружения.

Для постройки колодца не нужны помощники. Заплатите 2 древесины и 2 камня.

Построенный колодец позволит его владельцу немедленно получить 4 глины. В конце игры он принесёт 3 ПО.



Для возведения форта требуются 3 навыка помощников, 5 древесины, 2 камня и 2 золота.

Построенный форт отнимает у своего владельца 2 добродетели. В конце игры он принесёт 12 ПО и по 1 ПО за каждые 3 арестованных рабочих.



Постройка собора



Помимо возведения собственных сооружений вы можете поучаствовать в строительстве собора. Для этого выполняйте следующие шаги:

1. Заплатите ресурсы, указанные слева от собора на 1 уровень выше того, где в данный момент находится ваша фишка игрока *(все игроки начинают ниже первого уровня)*.
2. Сбросьте с руки 1 любое сооружение и положите взакрытую под колоду сооружений.
3. Переместите свою фишку игрока на 1 уровень собора вверх.
4. Возьмите верхнюю карту награды из колоды и получите указанное, затем уберите разыгранную карту из игры.

Если в колоде наград не осталось карт, игрок получает 1 добродетель.

В конце игры игроки получают столько ПО, сколько указано на жёлтом флажке  слева от занимаемого ими уровня собора.

Пример: жёлтый игрок находится внизу собора. Он выставляет рабочего в гильдию, платит 1 золото и сбрасывает 1 сооружение, чтобы переместиться на уровень выше. Затем он берёт верхнюю карту награды и получает по ней 1 добродетель и 1 золото. Если до конца игры он останется на этом же уровне, то получит 2 ПО за постройку собора.

Важное правило:

Вы не можете строить собор, если уровнем выше нет доступной клетки.

Пример: зелёный игрок не может строить собор, пока красный или синий не продвинутся выше.



Этот символ означает «заплатите 4 камня или 4 древесины в любом сочетании». Символ на 4-м уровне собора означает «8 камня или 8 древесины в любом сочетании».

ШКАЛА ДОБРОДЕТЕЛИ

Отмечайте своё положение по шкале добродетели, немедленно продвигая фишку игрока: вверх, если получили , вниз, если потеряли . В зависимости от положения на шкале в конце игры вы потеряете или получите ПО: столько, сколько указано на флажке  у верхнего и нижнего уровней шкалы.

Символы на шкале имеют следующий эффект:



За каждое значение добродетели свыше 14 можете сбросить 1 свой неоплаченный долг. В отличие от выплачивания долгов, это действие не имеет дополнительных эффектов (вы не получаете добродетель и не активируете свойства помощников). Верните сброшенный долг в колоду долгов.



За каждое значение добродетели ниже 0 возьмите долг из колоды долгов, «неоплаченной» стороной вверх.



Если у вас 3 или менее добродетели, вы начинаете экономить на налогах: за каждый символ «избежать налога» на текущем уровне шкалы добродетели можете игнорировать 1 налог при всех последующих расходах.



Если у вас 10 и более добродетели, вы больше не можете выставлять рабочих на чёрный рынок, пока ваше положение по шкале не понизится.



Если у вас 4 и менее добродетели, вы больше не можете строить собор, пока ваше положение по шкале не повысится.

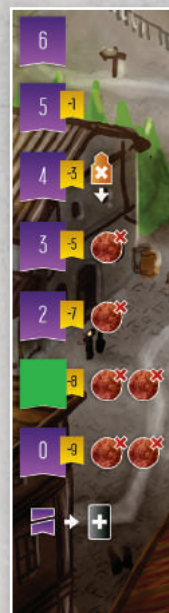


Пример: у жёлтого игрока 13 добродетели, поэтому он не может посетить чёрный рынок. Если он закончит игру на этой отметке, то получит 5 ПО. В свой ход он выполнил действие, которое повысило его добродетель на 3, он перемещает фишку игрока на 1 клетку вверх по шкале. За 2 добродетели сверх 14 он сбрасывает 2 свои карты долга.

У красного игрока 11 добродетели. Он решает обокрасть казну, потеряв 2 добродетели. Теперь у него меньше 10 добродетели, и в следующий ход он может посетить чёрный рынок.

У зелёного игрока 1 добродетель, он не может строить собор. Если он закончит игру на этой отметке, то потеряет 8 ПО. В свой ход он выставляет рабочего в мастерскую, чтобы нанять помощника. Благодаря своему положению по шкале он игнорирует 2 налога за это действие и платит в общий запас лишь 2 серебра.

16



ОБНОВЛЕНИЕ ЧЁРНОГО РЫНКА



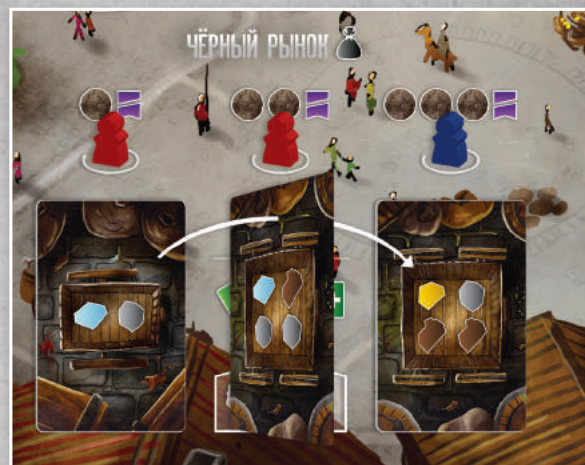
Пусть король и не всегда в курсе, что творится в его владениях, время от времени он изволит проверить, все ли рабочие заняты делом.

Два события в игре приводят к обновлению чёрного рынка:

1. Все 3 клетки чёрного рынка заняты рабочими.
2. Игрок выставил рабочего в гильдию на 1 из крайних левых клеток в двух нижних рядах.

Вне зависимости от того, почему чёрный рынок должен быть обновлён, сперва выполните действие, приведшее к обновлению. Затем выполняйте следующие шаги:

1. Все рабочие, находящиеся на чёрном рынке, отправляются в темницу.
2. Переверните верхнюю карту малого рынка (слева) и положите на большой рынок (справа).
3. Все игроки с помощниками, действия которых связаны с обновлением чёрного рынка, могут выполнить эти действия в любом порядке.
4. Все игроки, у которых 3 и более рабочих в темнице, теряют 1 добродетель.
5. Игрок(и), у которого больше всех рабочих в темнице, получает 1 неоплаченный долг.



Пример: красный игрок только что выставил рабочего на чёрный рынок. Поскольку все 3 клетки заняты, в конце его хода рынок обновляется. Оба красных рабочих и синий отправляются в темницу; карты рынка обновляются. Синий игрок использует свойство привратника и освобождает из темницы 2 из 3 своих рабочих. Ни у кого нет 3 рабочих в темнице, поэтому никто не теряет добродетель. Однако у жёлтого и красного теперь больше всех рабочих в темнице (по 2), поэтому каждый получает по 1 долгу.

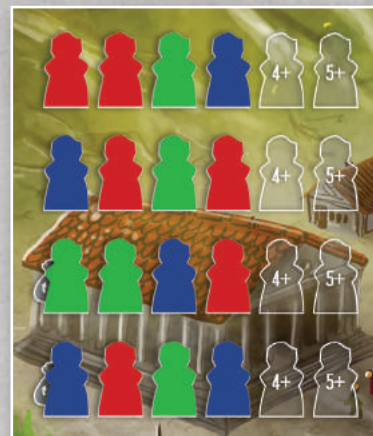
Если в ходе обновления в колоде малого рынка не осталось карт, чтобы перевернуть, перемешайте все карты из колоды большого рынка и сделайте новую колоду малого рынка.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только последний рабочий будет выставлен в гильдию. Текущий игрок завершает свой ход, затем каждый игрок (включая текущего) делает 1 последний ход, и игра заканчивается (последний раунд).

При игре на 3-х 2 правые колонки гильдии не используются, поэтому, когда синий выставляет последнего рабочего (нижний справа), игра завершается. Все игроки, включая синего, делают по последнему ходу, и начинается подсчёт очков.

Обратите внимание, что в последнем раунде игроки всё ещё могут выставлять рабочих в гильдию – кладите их рядом с ней.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Как только игра завершается, игроки немедленно применяют эффекты всех возведённых ими сооружений, действующие в конце игры. Все свойства помощников и эффекты на поле в этот момент активны. Например, если игрок должен был получить добродетель выше верхнего значения на шкале, он может использовать её для сброса неоплаченных долгов.

Затем игроки подсчитывают очки за следующее:



Получите ПО за все возведённые сооружения, включая бонусы, активирующиеся в конце игры.



Получите ПО за уровень собора, который вы занимаете.



Получите/потеряйте ПО за итоговое положение по шкале добродетели.



Потеряйте по 2 ПО за каждый неоплаченный долг.



Получите по 1 ПО за каждое золото и по 1 ПО за каждый мрамор на вашем планшете.



Получите по 1 ПО за каждые 10 серебра на вашем планшете.



Потеряйте по 1 ПО за каждую пару рабочих в темнице (если рабочий 1, эффекта нет).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает самый добродетельный игрок. Если всё ещё ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством серебра. Если снова ничья, претенденты разделяют победу.

Пример: красный игрок получает 38 ПО за следующее:



(+4 ПО)

За 4 сооружения, 3-й уровень собора, 12 добродетели, 2 неоплаченных долга, 2 золота, 1 мрамор, 6 серебра и 3 рабочих в темнице.

Синий игрок получает 40 ПО за следующее:



За 5 сооружений, 2-й уровень собора, 6 добродетели, 0 неоплаченных долгов, 1 золото, 22 серебра и 4 рабочих в темнице.

(+1 ПО)

(+2 ПО)

 Налоги

Красные монеты символизируют налоги. Уплачивая налоги, кладите их в казну. Все прочие монеты (*не налоги*) кладите в общий запас.

 Обновление чёрного рынка

Это происходит, если 3-й рабочий выставлен на рынок, либо рабочий выставлен на любую из крайних левых клеток в двух нижних рядах гильдии. Не забудьте отправить всех рабочих на чёрном рынке в темницу и обновить карты рынка. Каждый игрок, у которого 3 и более рабочих в темнице, теряет 1 добродетель. Игрок(и), у которого больше всех рабочих в темнице, получает 1 долг.



ЭТАПЫ ОБЫЧНОЙ ПОДГОТОВКИ

1. Положите все карты чёрного рынка на левую клетку.
2. Карты наград = по 2 на игрока плюс 1.
3. Положите все карты долгов, множителей и ресурсы рядом с полем.
4. Перемешайте и откройте 8 карт помощников.
5. Перемешайте и положите колоду сооружений рядом с мастерской.
6. Положите 4 серебра на казну.
7. Все игроки начинают с 7 добродетели и 20 рабочими.
8. Раздайте игрокам по 4 сооружения. Каждый выбирает по 1, остальные передаются игроку слева. Повторяйте, пока не выберите по 3 сооружения.
9. Первый игрок получает 3 серебра. Все прочие игроки получают на 1 серебро больше, чем игрок справа от них.

РЕСУРСЫ/КАРТЫ ЗА РАБОЧЕГО

						...
Чеканщик		2	3	4	5	...
Шахты		2	3	4	5	...
Лес		1	2	3	4	...
Карьер		1	2	3	4	...
Мастерская		1	2	2	3	...
Шахты		0	1	1	2	...

Хотите сделать игру на 2-х более разнообразной и напряжённой?
Прочитайте правила одиночной игры в Приложении
и карту справки «Двое против бота».