



Ulam

TEMPORA IN PRISCUM AURUM



NETONUC.B



Первая летопись об Ульме была написана между 1484 и 1500 годами доминиканским монахом Феликсом Фабри и называлась *Tractatus de civitate Ulmensi* (Трактат о городе Ульм). Написанный на латыни от руки, этот документ считается самой старой сохранившейся летописью, в которой упоминается Ульм.

Целью данной летописи является детальное описание игровых элементов.

Перевод: Pandem

Содержание Ульмской летописи:

- I. Городские кварталы и их привилегии
- II. Гербовые щиты
- III. Ульмские воробьи
- IV. Пристани
- V. Карты
- VI. Тайлы Башни - Вариант для продвинутых игроков

I. Городские кварталы и их привилегии

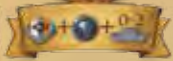
Каждый раз, когда вы выполняете действие Печати и помещаете одну из своих печатей в городской квартал, вы немедленно получаете соответствующую привилегию в качестве бонуса. Привилегии варьируются от квартала к кварталу.





Пахотный квартал:

Возьмите 1 тайл Действия из Пристаней + возьмите 1 монету из общего запаса + передвиньте фишку баржи на 0-2 деления (на сколько желаете) в соответствии с правилами движения по Дунаю.



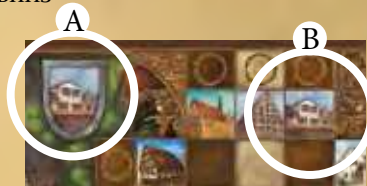
Квартал Кривого дома и Садовый квартал:

Возьмите 2 гербовых щита из соответствующей стопки, выберите один и положите перед собой.

Второй щит положите лицевой стороной вниз под низ стопки. Каждый гербовой щит представлен на игровом поле дважды:

большой (А) - в определённом городском квартале, малый (В) - на краю Соборной площади.

Всякий раз, когда вы получаете гербовый щит, вы помещаете одну из своих печатей возле соответствующего герба на краю Соборной площади. Если выбранный герб имеет золотую окантовку, вы дополнительно помечаете свою зону влияния, положив свой семейный герб поверх гербового щита на игровом поле. Теперь вы можете пользоваться гербовым щитом в ходе игры, получая очки и/или Ульмских воробьёв. (См. раздел "Городские Гербовые щиты").



Квартал Дома присяги:

Получение особой способности, которую предоставляет один из представленных в квартале горожан.

Когда вы выполняете **действие Печати** в этом городском квартале, вы выбираете один из выложенных тайлов Горожан и кладёте его перед собой. После вы помещаете одну из своих печатей на место взятого тайла.



С этого момента вам доступна способность выбранного горожанина.

Горожане:



Аббат: Каждый раз при выполнении **действия** **Изъятия** вы можете взять из Пристаней дополнительный тайл Действия.



Строитель: Вы можете вытягивать из мешочка 2 тайла Действия и выбирать, какой из них будет использован на Соборной площади. Второй тайл возвращаете обратно в мешочек.



Учёный: Вы можете заменить вытащенный из мешка тайл Действия тайлом Действия из своего запаса, чтобы сыграть ним на Соборной площади.



Торговец: Один раз за раунд вы можете обменять 1 из принадлежащих вам тайлов Действия на 1 тайл из Пристаней.



Казначей: Каждый раз при выполнении **действия Денег** вы можете взять ещё 1 монету (это не относится к бонусам, полученным от привилегий или карт).



Член совета: Каждый раз при покупке карты посредством **действия Карты** вы можете выбирать 1 из 2 карт, даже если отдаёте тайлы разных цветов.



Стражник: Вы получаете 2 победных очка, если в свой ход сдвигаете на Соборной площади тайлы Действия так,

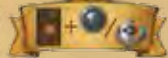
чтобы во внутреннем квадрате 3х3 **образовалась** хотя бы одна линия, состоящая из 3 тайлов только одного цвета - по вертикали, горизонтали или диагонали.



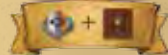
Лодочник: Каждый раз при активации **действия Реки** вы можете сделать 1 дополнительное движение (это не относится к бонусам, полученным от привилегий или карт).



Квартал Ратуши: Возьмите 1 карту из стопки + 1 монету **или** 1 тайл Действия из Пристаней.



Квартал Верфи: Возьмите любой тайл из Пристаней + выполните дополнительное **действие Карты** (купить карту или сыграть дополнительную карту с руки).



Квартал Райхенауэр Хоф: Вы получаете 1 победное очко за каждый городской квартал (в том числе и этот), в котором имеется хотя бы одна ваша печать.



Квартал Гусиной башни: Выберите 1 карту из стопки сброса или среди 3-х верхних карт взакрытую. В последнем случае оставшиеся карты помещаются в стопку сброса лицевой стороной вверх.




Если в ходе игры вы разместили на игровом поле все свои 12 печатей (в городских кварталах и на Соборной площади), то вам больше недоступно **действие Печати**.

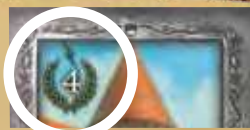
II. Гербовые щиты

Приобретённые Гербовые щиты действуют в ходе всей игры. Они приносят двойную выгоду: 1) вы получаете победные очки - немедленно, а также в дальнейшем, если это применимо (т.е. посредством **действия Печати**); 2) вы можете получить жетон Ульмского воробья, когда вы или другой игрок передвигаете тайлы Действия на Соборной площади в сторону выложенной вами печати.

1. Получение победных очков

 Немедленно

Как только вы выбираете Гербовый щит, вы **немедленно** получаете победные очки, указанные на щите **вверху слева**.



Каждый **золотой** Гербовый щит указывает на здание, расположенное на игровом поле в **определённом городском квартале**. Поместите один из ваших семейных гербов на соответствующее здание, чтобы отметить ваше дальнейшее влияние в данном квартале.



Теперь вы можете получать прибыль в тот момент, когда кто-нибудь (вы или другой игрок) выкладывает в данном квартале печать (см. ниже). Если все 3 ваших семейных щита расположены на игровом поле, вы больше не можете получать золотые щиты, только серебряные (если они доступны).



Серебряные Гербовые щиты позволяют вам немедленно получать победные очки, но в дальнейшем не приносят пользы при размещении печатей, так как они не относятся к значимым городским кварталам. Это значит, что вы не можете помещать в такие кварталы свои семейные гербы.

В дальнейшем в ходе игры (только золотые Гербовые щиты)

Как только вы выполняете **действие Печати** в городском квартале, который отмечен семейным гербом, владелец данного герба (вы или другой игрок) немедленно получает победные очки, указанные **вверху справа** на соответствующем щите.



Пример: Стивен владеет Гербовым щитом квартала Дома присяги. Его семейный герб выставлен в соответствующем квартале на поле, свидетельствуя о его влиянии в этом квартале. Когда Джоан выполняет **действие Печати** в квартале Дома присяги, Стивен получает дополнительную прибыль: в данном случае 2 победных очка.



2. Получение Ульмских воробьёв

Изображение каждого Гербового щита также продублировано по периметру Соборной площади. После приобретения Гербового щита игрок немедленно размещает одну из своих печатей рядом с соответствующим изображением здания. С этого момента всякий раз, когда любой игрок сдвигает тайлы Действия в сторону печати, её владелец получает 1 жетон Ульмского воробья из общего запаса.

Резюме получения Гербового щита: Стивен выбирает Гербовый щит городского квартала. Он кладёт один из своих семейных гербов в квартал Дома присяги, а одну из печатей помещает на Соборной площади рядом с соответствующим изображением здания. Он получает 2 победных очка.



III. Ульмские воробьи

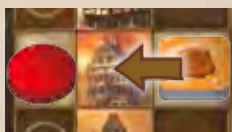
В начале игры каждый игрок владеет 2 Ульмскими воробьями.

В ходе игры вы можете использовать воробья как **джокер**, который даёт право заменить тайл Действия, вытянутый наугад из мешочка, на любой тайл, расположенный в секции Пристаней. Этим обменным тайлом вы сдвигаете тайлы на Соборной площади. Вытасенный тайл остаётся на Пристанях.

Примечание: Вы можете использовать воробья только для замены вытянутого в начале хода тайла на тайл из Пристаней, но не на тайл, принадлежащий вам (например, для выкупа карты).

Вы можете получить дополнительных воробьёв только после приобретения Гербовых щитов и размещения печатей по периметру Соборной площади, в сторону которых будут сдвигаться тайлы Действия в дальнейшем. Активация печатей может произойти в ваш ход или в ход другого игрока.

Пример: Тайл Действия сдвинут в сторону Дома присяги, и Стивен получает жетон воробья.



В конце игры каждый неиспользованный жетон воробья принесёт 1 победное очко.

IV. Пристань

Вы можете брать тайлы Действия отсюда, когда вы:

- ~ используете жетон воробья;
- ~ выполняете **действие Печати** в Пахотном квартале, квартале Ратуши или квартале Верфи;
- ~ пользуетесь свойством Аббата и выполняете действие Изъятия;
- ~ пользуетесь свойством Торговца.



На место взятого тайла Действия немедленно кладется новый тайл из мешка.

V. Карты

Всего есть 3 типа карт:

1. Карты Собора

Карты Собора символизируют личный вклад и пожертвования жителей Ульма на возведение Ульмского собора, в частности, 3 секций, из которых он состоит.

Карты Собора могут использоваться **в ходе** игры. Если вы жертвуете из личного запаса одним из указанных на карте тайлов Действия и помещаете карту в стопку сброса, то взамен получаете 6 победных очков.

Если вы играете карту, выкладывая её перед собой, она остаётся у вас **до конца** игры (для этого вам не требуется отдавать никакой тайл Действия). В этом случае 1 карта Собора принесёт вам в конце игры 3 победных очка. Если вам удастся принять участие в строительстве всех 3-х секций церкви (т.е. вы выложите перед собой комплект из 3-х карт Собора), вы дополнительно получите 18 победных очков в конце игры (по 3 очка за каждую карту + 9 очков бонуса).



2. Торговые карты

Использование Торговых карт **в ходе** игры предусматривает жертвование 1 тайла Действия. Действия указанного цвета из личного запаса (поместите тайл в мешочек) и сброс карты в стопку сброса. Взамен вы получаете соответствующий доход, указанный на карте.



Пример: Альберт сбрасывает Торговую карту "Вельвет" в стопку сброса и отдаёт 1 серый тайл Действия. Взамен он получает 2 монеты из общего запаса, а также 1 победное очко, которое отмечает на шкале подсчёта очков на игровом поле. Кроме того, он получает право переместить свою баржу вперед по реке на 0-3 позиции.



Выложенные перед вами Торговые карты подсчитываются только **в конце** игры (для этого вам не требуется отдавать никакой тайл Действия). 1 Торговая карта принесёт вам 3 победных очка. За определённые наборы карт вы можете получить дополнительные очки:



~ Если у вас имеется (как минимум) 3 вида одного товара, вы дополнительно получаете 6 победных очков в качестве бонуса. Таким образом, к примеру, 3 тюка вельвета вам принесут в итоге **15 победных очков**.



~ Если у вас имеется набор из 3-х различных товаров (т.е. 1 тюк вельвета, 1 произведение искусства и 1 товар), вы дополнительно получаете 3 победных очка в качестве бонуса. В итоге такой набор принесёт вам **12 победных очков**.

Каждая Торговая карта может быть частью **только одного** набора (или одинаковых, или различных товаров).

3. Карты Летописи

Карта

Выгоды при сбрасывании карты во время игры

Очки, получаемые в конце игры

Летопись Ульма



Вы можете поместить свою печать в один из двух городских кварталов, расположенных по обе стороны баржи, без выполнения **действия Печати**. Заплатите 1 монету.

Вы получаете 2 победных очка за каждый принадлежащий вам гербовой щит.

Городская стена



Если вы выполняете **действие Печати**, то можете поместить свою печать в любой городской квартал по вашему выбору, заплатив 2 монеты (позиция баржи не учитывается).

Получите 2 победных очка за каждый квартал, в котором вы лидируете по печатям (равенства не учитываются).

Закладка фундамента



Вы можете взять 2 монеты из общего запаса **или** вытянуть 2 тайла Действия из мешочка.

Вы получаете по 1 победному очку за каждую вашу монету (не более 6).

Соперничество рыбаков



Вы можете переместить свою баржу на 0-4 места (перепрыгивая баржи других игроков)

Если ваша баржа на I месте, вы получаете 6 победных очков. Если на II, то 3 победных очка.

Аристократ



Вы можете вытянуть из мешка тайл по своему выбору.

Вы получаете 4 победных очка.

Реформация



Вы можете изъять до 2 тайлов Действия, которые находятся вне Соборной площади (то есть вне квадрата 3х3).

Вы получаете по 2 победных очка за каждую карту Собора, лежащую перед вами.



Осада



Вы можете превратить до 3 монет в победные очки. За каждую отданную в общий запас 1 монету вы получаете 2 победных очка.

Вы получаете по 1 победному очку за каждую лежащую перед вами карту (включая эту).

Швабский союз



Вы можете выполнить дополнительное действие, воспользовавшись одним из принадлежащих вам тайлов Действия. После выполнения тайл сбрасывать не нужно.

Вы получаете по 2 победных очка за каждую разновидность тайлов Действия, лежащих перед вами.

Ульмский воробей



Вы можете обменять до 5 жетонов воробьёв на деньги. За каждого воробья вы получаете 1 монету из общего запаса.

Вы получаете 2 победных очка (вместо 1) за каждый лежащий перед вами жетон воробья (не более 5).

Если в ходе игры колода карт исчерпалась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую.

VI. Тайлы Башни

Вариант для продвинутых игроков

В отличие от базовой игры, этот вариант играется с тайлами Башни, повёрнутыми вверх стороной с символами (т. е. крышей вниз).

В начале игры первый игрок перемешивает все 12 тайлов крышей вверх и вслепую убирает в коробку 2 тайла, а оставшиеся 10 складывает стопкой, которую помещает перед собой на **Устав присяги** (маркер первого игрока). Далее перед началом первого и последующих раундов он кладёт верхнюю плитку из стопки на башню собора.



Изображённое на тайле условие относится к текущему раунду. При этом игрокам видно условие, которое будет действовать в следующем раунде, что позволяет подготовиться к нему загодя.

Пример: Тайл Башни справа помещается на крышу собора. Таким образом, если игроки в этом раунде выполняют **действие Печати**, они получают возможность выложить на поле одну из своих печатей за 1 монету вместо 2-х. Верхний тайл башни в стопке уже показывает условия следующего раунда. На тайле изображено:



Это означает, что в следующем раунде игроки обязаны будут отдать 2 тайла Действия, если не желают потерять 5 очков. Таким образом, игроки получают возможность в течение этого и следующего раундов собрать недостающие тайлы. Особое условие тайла Башни действует только в том раунде, когда тайл расположен на башне собора. В следующем раунде он будет накрыт новым тайлом, взятым из стопки.



Описание тайлов Башни:



В этом раунде при активации **действия Реки** на Соборной площади, вы можете переместить свою баржу на 1 дополнительно место. Это свойство применяется один раз к каждому активированному бирюзовому тайлу Действия.

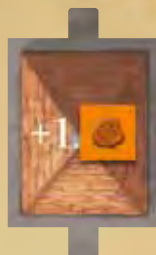


В этом раунде при активации **действия Денег**, вы можете взять 1 дополнительную монету из общего запаса. Это свойство применяется один раз к каждому активированному серому тайлу Действия.





В этом раунде каждый игрок при активации **действия Карты** может купить верхнюю карту из колоды всего за 1 тайл Действия.



В этом раунде каждый игрок может выполнить **действие Печати** без активации соответствующего тайла Действия (т.е. как дополнительное действие).



В этом раунде **действие Печати** стоит на 1 монету больше.



В этом раунде **действие Печати** стоит на 1 монету меньше.



В этом раунде каждый игрок должен отдать 2 тайла Действия из своего запаса. Если игрок не может или не хочет отдавать тайлы до конца своего хода, он теряет 5 победных очков.



В этом раунде каждый игрок при активации **действия Карты** может купить верхнюю карту из колоды за 1 монету.



В этом раунде каждый игрок обязан заплатить налог в 2 монеты. Если игрок не может или не хочет отдавать монеты до конца своего хода, он теряет 5 победных очков.



В этом раунде игроки могут выполнять **действие Печати** в кварталах, расположенных в 3-х местах позади и в 3-х местах впереди относительно их барж.



В этом раунде в свой ход игрок может изъять тайл Действия, который он вытолкнул.



В этом раунде каждый игрок может выбрать из мешка тайл Действия по своему выбору.

