

## Игровой раунд

1. Действия.
2. Пропитание подданных.
3. Кубик перемен.
4. Продвижение маркера эпохи, начисление очков (при смене эпохи):
  - ОП за гильдии, земли и активные регионы.
  - Потеря ОП за неповиновение (только в эпохах II, IV, V).
  - Пополнение земель.
  - Пополнение поля (только в эпохах II, III, IV).
  - Пополнение гильдий (только в эпохе III).
5. Конец раунда или игры, финальный подсчёт очков.

## Атака и защита

- **Подданные:** +1 к атаке, +2 к защите (0 с вином).
- **Монстры:** +1 к атаке, +1 к защите.
- **Селитра:** +1 к атаке (с рыцарем не ограничено).
- **Оружие:** +1 или +2 к атаке.
- **Управляющий:** +2 к защите (при атаке феода).
- **Приближённый:** +1 к защите (при атаке феода).
- **Крепостной:** +1 к атаке (при атаке феода).

## Свойства товаров

-  **Селитра:** дополнительное действие, +1 к атаке, «Дежавю».
-  **Сера:** двоящее действие, пропитание подданных, «Пирушка».
-  **Железо:** улучшение до города, «Мечи и лопаты».
-  **Дерево:** улучшение до фермы, «Возделывание земель».
-  **Еда:** пропитание подданных, «Неприкосновенность».
-  **Жетон региона:** товар на выбор.



**Миграция.** Добавьте подданного на поле или уберите его с поля. «Дальний родственник»: ваш алхимик  на поле позволяет заселять начальные поселения.



**Движение.** Переместите подданных на число клеток, не превышающее число ваших подданных на поле. Украдите 1 ресурс после выполнения действия. «С божьей помощью»: ваш монах  на поле может переместиться на 1 клетку в конце действия.



**Влияние.** Добавьте 1 маркер влияния в каждое поселение с вашим подданным. «Деньги — это власть»: ваш торговец  на поле может потратить 1 шиллинг, чтобы сместить управляющего без приближённого.



**Улучшение.** Улучшите управляемое вами поселение, потратив нужный ресурс. «Возделывание земель»: сбросьте дерево  , чтобы поместить жетон земель к крепостному.



**Исследование.** Если вы управляете заставой, возьмите 2 королевских указа и оставьте 1. «Мечи и лопаты»: сбросьте железо  , чтобы взять ещё 2 указа и оставить 1.



**Урожай.** Если вы управляете фермой, добавьте на неё 5 товаров. Если вы берёте взятку, превратите чётки в печати. «Урожайная инспекция»: ваш фермер  на поле позволяет выбрать взятку.



**Налоги.** Если вы управляете городом, получите 2 шиллинга. «Подкрепление»: ваш рыцарь  на поле приносит 1 маркер влияния.



**Нападение.** Если вы рядом с подданным или феодем, проведите битву, сравнив силу атаки с силой защиты. «Уморить голодом»: ваш дворянин  на поле может убрать соседнего приближённого или крепостного.



**Защита.** Если на вас напали, откройте эту карту (в чужой ход) и получите +1 к защите. «Неприкосновенность»: сбросьте еду  , чтобы отменить эффект «Уморить голодом» и получить королевскую печать.



**Повтор.** Выполните действие с символом «x2» ещё раз. «Дежавю»: сбросьте селитру  , чтобы повторно выполнить любое действие, кроме действий «Нападение» и «Защита».



**Гильдия.** Выполните задачу: торговлю, приёмку или отправку (см. оборот). «Пирушка»: сбросьте серу  с бочки, чтобы сделать приёмку или отправку за игрока, рядом с подданным или феодем которого вы находитесь.

# FEUDUM



### Мгновенное получение очков

- Улучшение: 2, 3, 4, 5, 6 или 7 ОП.
- Отправка из гильдии: 4, 5 или 6 ОП.
- Приёмка в гильдии: 3 ОП и королевский указ.
- Нападение: 2 или 4 ОП.
- Урожай/защита: 1 ОП.
- Пирушка: +3 ОП.

### Начисление очков при смене эпохи

- Положение в гильдиях: 1, 3 или 5 ОП.
- Земли (пустые или с ресурсами): 2 или 4 ОП.
- Активные регионы: 1, 3, 5, 7, 9 или 11 ОП.
- Неповиновение: -3, -4 или -5 ОП суммируются (эпохи II, IV, V).

### Начисление очков в конце игры

- Великое путешествие: 3, 5, 7, 9, 11, 13 или 17 ОП.
- Протяжённость империи:
  - Управляемая застава, ферма, город: 1 ОП.
  - Управляемый феоде: 3 ОП.
  - 3 одинаковых поселения (феоды — джокеры): 3 ОП.
- 3 шиллинга: 1 ОП.
- Королевские указы с печатями: ? ОП.

	 <b>Торговля</b> Любой игрок	 <b>ПРИЁМКА</b> Подмастерье 	 <b>ОТПРАВКА</b> Мастер гильдии 
 	Получите 1 шиллинг или 1 еду за каждые 2 товара, перенесённые с вашей фермы в гильдию фермеров.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 5.	Отправьте 5 товаров в гильдию купцов. Заполните 1—3 ряда или колонки, чтобы получить очки. Поделите шиллинг из фермерского мешка.
 	Купите до 3 товаров по указанным ценам.	Заберите 3 товара из гильдии фермеров. Заполните 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Отправьте 4 товара в гильдию алхимиков. Заполните 1—3 повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.
 	Купите 1 корабль за 3 шиллинга.	Заберите 2 товара из гильдии купцов. Заполните повозки и/или горки порошка, чтобы получить очки.	Изобретите 1—3 корабля и/или бочки пороха, чтобы получить очки. Пополните ряды в гильдии рыцарей.
 	Купите ряд маркеров за 3 шиллинга. Потратьте 3 маркера влияния, чтобы приручить монстра.	Изобретите 1 корабль или бочку пороха в гильдии алхимиков, чтобы получить очки.	Замените 1—3 маркера разного цвета 1—3 королевскими печатями. Заполните 1—3 ряда или колонки, чтобы получить очки.
 	Купите 1 или 2 королевские печати за 3 или 6 шиллингов.	Заберите 2 маркера разного цвета из гильдии рыцарей, замените печатями. Заполните 1 ряд или колонку, чтобы получить очки.	Выложите 2 королевские печати в гильдию монахов, переверните их. Получите очки, если сумма хотя бы 5, 11 или 17.
 	Купите 1 жетон чётков за 3 шиллинга. (Возьмите больший и меньший жетоны и вытяните один.)	Выложите 1 королевскую печать в гильдию монахов, переверните её. Получите очки, если сумма хотя бы 11.	Возьмите больший и меньший жетоны чётков, вытяните один, поместите на курицу. Получите очки, если сумма хотя бы 3, 6 или 9. Поделите шиллинг из церковной казны.