

Райнер Штокхаузен, Инка и Маркус Бранд

# Орлеан

## ВТОРЖЕНИЕ



Большое  
дополнение



Взгляните на старый добрый «Орлеан» по-новому! Шесть новых разнообразных сценариев позволяют сыграть в одиночку, совместно, в режиме дуэли или в компании — друг против друга.

- Стр. 2.** Дополнение «**Процветание**» расширяет базовую игру для 2–5 игроков и добавляет в нее плотника и постройки, позволяющие зарабатывать дополнительные победные очки.
- Стр. 6.** Надвигающееся «**Вторжение**» угрожает Орлеану и заставит компанию из 2–5 человек объединиться, чтобы отразить атаку.
- Стр. 13.** Дополнение «**Дуэль**» позволит двум игрокам испытать себя в суровом состязании торговцев.
- Стр. 16.** «**Цвет общества**» — это одиночный сценарий, в котором вы в качестве видного государственного деятеля постараетесь объединить как можно больше горожан.
- Стр. 18.** «**Столица Вьерзон**» — это второй одиночный сценарий для «Орлеана», в котором вы будете развивать город Вьерзон, чтобы сделать его столицей региона.
- Стр. 20.** В «**Бродячих торговцах**», еще одном одиночном сценарии, игрокам предстоит примерить на себя роль коммивояжеров, объезжающих города и занимающихся доставкой ценных товаров в самые отдаленные уголки государства.
- Стр. 21.** Приложение и подробная информация о новых тайлах мест (вы можете использовать их и в базовой игре).

## Дополнительные компоненты

Для игры в это дополнение вам понадобятся следующие компоненты, помимо базовых (включая компоненты для пятого игрока, если вас будет пятеро).



22 карты построек



1 поле процветания



Тайлы мест «Дилижанс», «Черный рынок», «Хранилище», «Таверна» и «Виноградная плантация»



1 нейтральный маркер

1 фишка плотника



Для каждого игрока:

1 нейтральный маркер



1 дополнительный планшет плотника для планшета игрока



1 тайл-накладка для скриптория

## Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, за исключением следующих изменений:

- Уберите поле благородных деяний обратно в коробку и замените его на поле процветания. На нем изображены 16 событий и 3 благородных деяния. Разместите нейтральный маркер на первом событии. Он будет играть роль счетчика раунда, передвигайте его вперед в конце каждого раунда.
- Перемешайте жетоны товаров и выложите их **лицом вниз** на ячейки на игровом поле (в соответствии с количеством игроков). Они остаются лежать лицом вниз на поле в течение игры, пока вы не возьмете их. Переверните оставшиеся жетоны товаров лицом вверх, рассортируйте их на стопки и разместите на ячейках общего запаса.



- Используйте только нижеперечисленные тайлы мест, рассортировав их на две стопки (I и II): «Черный рынок», «Пивоварня», «Винный погреб», «Сыроварня», «Хранилище», «Сторожевая башня», «Сеновал», «Огород», «Конная повозка», «Больница», «Лаборатория», «Библиотека», «Контора», «Аптека», «Часовня», «Школа», «Доки», «Дилижанс», «Швейная мастерская», «Таверна», «Виноградная плантация», «Мельница», «Виноградник», «Прядильня».

Уберите оставшиеся тайлы обратно в коробку с игрой.

- Выложите жетоны горожан на предназначенные для этого ячейки на шкалах персонажей (*моряка и рыцаря*). Выложите 3 жетона горожан на ячейки рядом с благородными деяниями на поле процветания. Отложите оставшиеся жетоны горожан в общий запас рядом с игровым полем. Не выкладывайте жетоны горожан на шкалу развития и на карту.
- Перемешайте карты построек лицом вниз и раздайте каждому игроку по две карты. Каждый игрок выбирает одну из них. Оставшуюся карту игрок возвращает в низ колоды карт построек. Саму колоду положите рядом с игровым полем.
- Поставьте фишку плотника в Орлеан, туда же, где стоят фишки купцов.
- Каждый игрок берет планшет плотника и кладет его рядом со своим планшетом игрока. Затем возьмите тайл-накладку и поместите его сверху на скрипторий так, чтобы старое действие было закрыто новым. Подготовьте нейтральный маркер, под который позже вы будете помещать карты завершенных построек.

Уберите из игры тайлы песочных часов. В этом сценарии они вам не понадобятся.



## Процесс игры

Игровой процесс этого сценария напоминает базовую игру, за тем исключением, что все события и их порядок определены заранее. Счетчик раундов, расположенный на поле процветания, определяет, какие раунды уже были разыграны, а какие еще впереди. Плотник добавляет в игру новые действия.

### Действие плотника

Плотник на вашем планшете игрока считается местом со своим особым действием.

В фазе 3 «Планирование» вы можете разместить до 3 подданных на ячейках места «Плотник». Этими подданными могут быть моряки или торговцы. Вы не можете поместить жетон технологий в ячейку этого места.

В течение фазы 5 «Действия» вы можете использовать действие плотника, выполнив следующие шаги:



- 1) Сначала вы можете переместить фишку плотника на 1 шаг за каждый жетон персонажа, который вы использовали для активации этого действия. За каждого торговца перемещайте плотника по дороге, а за каждого моряка — по реке. Так же как и в случае с ратушей, для активации этого действия вы можете использовать как все жетоны подданных, выложенные на ячейки этого действия, так и их часть. Возвращайте в мешок те жетоны персонажей, которые вы использовали для перемещения. Вы можете и вовсе пропустить этот шаг и не перемещать плотника.
- 2) Если плотник заканчивает перемещение в городе, который изображен на вашей карте постройки, то вы можете ее построить. Выложите карту постройки лицом вверх и поместите фабрику на жетон товаров, расположенный на дороге или реке, ведущих в этот город. Если поблизости от города отсутствуют жетоны товаров, то вы не можете выполнить строительство.

После завершения строительства возьмите две карты построек из колоды. Оставьте себе одну карту и верните другую в низ колоды.

Вы можете использовать действие плотника сколько угодно раз в течение раунда, выполняя вышеописанные условия.

**Примечание:** фабрики и постройки — это не одно и то же. Если тайл места или действие учитывают количество фабрик (как, например, «Контора»), то подсчитываются только фабрики в городах (но не постройки).

**Пример:** плотник находится в Шатору. У желтого игрока есть подходящая карта постройки, так что он может построить здесь виноградник, поместив факторию на жетон товаров, находящийся на дороге из Шатору в Лош. Для этого также можно использовать любой другой тайл, расположенный на одной из дорог, ведущих в Шатору.



## Постройки

Для того чтобы получить победные очки за постройку в конце игры, вы должны **укомплектовать** ее, разместив в ней требуемых подданных (при помощи ратуши или сторожевой башни).

Некоторые постройки требуют монет или товаров. Вы можете выложить их на карту постройки в любое время, даже если вы еще не разместили на ней всех подданных. Для этого не требуется отдельное действие.

Вы можете выкладывать монахов на карты построек, только если требуются именно они. Вы не можете выкладывать на эти карты жетоны технологий. Выложив жетон персонажа, монеты или товары на карту постройки, вы уже не можете забрать его обратно.

Если вы полностью укомплектовали постройку, то есть разместили на ее карте все необходимые жетоны (персонажей, монет, товаров), вы можете перевернуть карту постройки рубашкой вверх и положить ее под нейтральный маркер. Верните жетоны персонажей в соответствующие стопки на игровом поле (впоследствии они снова могут быть получены). Уберите из игры использованные монеты и товары, они не возвращаются в общий запас.



## Скрипторий

Согласно изменениям, указанным на тайле-накладке, скрипторий теперь позволяет выполнять одно из двух действий:

- Получить очки развития (как и ранее).
- Получить новую карту постройки. Возьмите две карты построек, посмотрите обе и оставьте себе одну из них. Вторую, как уже было сказано ранее, верните в низ колоды. Фактически вы обмениваете карту постройки, которая была у вас, на новую. У вас не может быть больше одной карты постройки в руке одновременно.



## События

Пояснения к эффектам событий:



**Подмога:** каждый игрок достает жетон персонажа из своего мешка. Продвиньте маркер по соответствующей этому подданному шкале и выполните соответствующее действие. Затем возьмите еще один жетон персонажа такого же типа и положите его в свой мешок.



**Индальгенция:** каждый игрок может купить жетон монаха за 4 монеты. В этом случае возьмите жетон монаха из общего запаса и положите его в свой мешок.



**Паломничество:** см. правила базовой игры.



**Налоги:** каждый игрок платит по 3 монеты. Если вы не можете заплатить, то подвергаетесь пыткам (см. правила базовой игры).



**Беспорядки:** каждый игрок возвращает в общий запас по одному рыцарю (из мешка или с рынка) или платит по 5 монет. Если вы не можете сделать ни того, ни другого, то подвергаетесь пыткам (см. правила базовой игры).



**Подкуп:** каждый игрок может купить жетон горожанина за 4 монеты.



**Чума:** см. правила базовой игры.



**Пожар:** каждый игрок должен перевернуть все свои тайлы мест. Их действия больше не могут использоваться. Верните все жетоны технологий, которые были на этих тайлах, в общий запас. Это событие не затрагивает места, которые будут построены после.



**Месса:** в конце раунда все игроки получают по 3 монеты за каждого монаха на своем рынке.



**Странствия:** в порядке очередности хода каждый игрок платит по 2 монеты, чтобы переместить свою фишку купца (но не плотника) в соседний город, собирая все попавшиеся по пути жетоны товаров.



**Реконструкция:** переверните все тайлы мест, пострадавшие от события «Пожар», лицом вверх.



**Засуха:** см. правила базовой игры.



**День паломника:** каждый игрок может обменять находящегося на рынке монаха и любого другого подданного (кроме подданного вашего цвета) на жетон горожанина.



**Чума:** см. правила базовой игры.



**Рыночный день:** каждый игрок может купить до 2 товаров из общего запаса за указанную на этом тайле цену. Если в общем запасе не осталось какого-то типа товаров, вы не можете купить этот товар. Нельзя продавать товары с помощью этого действия.



**Налог на развитие:** каждый игрок должен заплатить количество монет, равное его текущему уровню развития. Если у игрока нет такого количества монет, то он должен подвергнуться пыткам (см. правила базовой игры).

## Благородные деяния

На поле процветания находятся 3 благородных деяния. Как и в базовой игре, вы можете использовать ратушу, чтобы отправлять жетоны персонажей для выполнения этих деяний.

- **Основать гильдию плотников:** 1 монета за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за завершение этого благородного деяния.
- **Получить право на собрания:** 2 монеты за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за завершение этого благородного деяния.
- **Построить приют:** 1 монета или очко развития за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за завершение этого благородного деяния.



## Окончание игры и подсчет очков

Игра завершается после 16 раундов.

Вдобавок к победным очкам, которые начисляются по обычным правилам (за монеты, товары и уровень развития), вы получаете победные очки за полностью укомплектованные постройки. Добавьте к вашим победным очкам все очки с карт построек, которые лежат под вашим нейтральным маркером.

### Примечание:

- При подсчете победных очков за уровень развития учитываются только заводы, построенные в городах (жетоны горожан плюс заводы, умноженные на уровень развития). Ваши заводы, выставленные на поле при помощи карт построек, в этом случае не учитываются.
- Только укомплектованные постройки приносят победные очки. Это те постройки, карты которых перевернуты рубашкой вверх и убраны под ваш нейтральный маркер после размещения на них всех необходимых компонентов. Ваши карты построек, лежащие лицом вверх, не учитываются. Монеты и товары, размещенные на не до конца укомплектованных постройках, участвуют в подсчете очков за монеты и товары.

## Цель игры

Зловещие слухи о надвигающемся вторжении разползли по всей стране. Орлеан должен быть укреплен как можно скорее. Все городские мастера рьяно возводят укрепления, а храбрые рыцари собираются в стенах города, чтобы защитить его. Царившую повсюду идиллию сменили шум и суета. Отовсюду раздаются грохот колес многочисленных повозок, стук молотков и ржание лошадей. Обозы, груженные товарами, вереницей тянутся сквозь городские ворота, и их содержимое быстро наполняет склады. Сборщики податей едут из самых дальних уголков страны с сундуками, полными сокровищ. — этого должно хватить для оплаты работы кузнецов, кующих мечи день и ночь. Аристократы ищут убежища за высокими стенами крепости. Достаточно ли у вас времени, чтобы завершить постройку катапульт? Хватит ли у портных теплой одежды на всех горожан в преддверии грядущих холодов? Узнайте это, объединив свои силы ради спасения Орлеана!

## Дополнительные компоненты

Для игры в это дополнение вам понадобятся следующие компоненты, помимо базовых (включая компоненты для пятого игрока, если вас будет пятеро):



1 двусоставное поле обороны города, на котором размещаются 5 достижений и 5 общих целей



31 тайл песочных часов с событиями для кооперативного режима игры (16 × А, 14 × Б, 1 × В)



9 карт персонажей с личными целями



Тайлы мест («Колодец», «Рыночные ряды», «Дилижанс», «Черный рынок», «Таверна» и «Виноградная плантация»)



1 поле зала собраний



Для каждого игрока:



1 планшет действий снабжения

## Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, за исключением следующих изменений:

- Разместите обе части поля обороны города (далее — поле города) рядом с игровым полем.
- Используйте следующие тайлы мест, рассортировав их на две стопки (I и II):

«Черный рынок», «Винный погреб», «Сыроварня», «Сторожевая башня», «Сеновал», «Огород», «Конная повозка», «Лаборатория», «Библиотека», «Рыночные ряды», «Аптека», «Школа», «Доки», «Дилижанс», «Швейная мастерская», «Таверна», «Виноградная плантация», «Колодец», «Мельница», «Виноградник», «Прядильня».

Уберите оставшиеся тайлы мест обратно в коробку.

- Разделите тайлы песочных часов на две стопки (А и Б) и перемешайте их по отдельности. Затем возьмите не глядя указанное ниже количество тайлов:
  - 2–3 игрока: 9 × А и 8 × Б.
  - 4–5 игроков: 8 × А, 7 × Б.

Разместите взятые жетоны «Б» поверх жетонов «В», а жетоны «А» поверх жетонов «Б».

**Примечание:** события с символом ⚡ особенно коварны. Если они вам не нравятся, отделите их от остальных тайлов песочных часов, перед тем как подготовить стопку событий. Если же вам хочется более сложной игры, оставьте эти события в игре и уберите тайлы «Подмога» и «Обучение».

- Выложите жетоны горожан на все отмеченные ячейки игрового поля, исключая ячейку награды за наибольшее количество заводов. Выложите жетоны горожан на каждую ячейку достижений на поле города. Также выложите жетоны горожан рядом с ячейками зерна, сыра и вина на основном игровом поле. Выложите еще один жетон горожанина над последней ячейкой шкалы крестьян, а последний положите на карту в город Ле-Блан.



- Выложите жетоны особых зданий на каждый отдаленный город на карте (см. рисунок). Отдаленные города можно отличить по полупрозрачным дорогам, ведущим за пределы карты.

При игре втроем расставьте фактории неиспользуемого цвета в качестве крепостных башен в следующих городах (вместе с жетонами особых зданий): Ла-Шатр, Бриар, Тур.

При игре вдвоем сделайте то же самое, также добавив крепостные башни в следующие города: Этамп, Монтаржи, Сент-Аман-Монрон, Шинон.

- Перемешайте колоду карт персонажей. Каждый игрок берет по одной карте из этой колоды и кладет ее перед собой лицом вверх. Если один из игроков получил карту «Канцлер», он должен взять планшет зала собраний и разместить его рядом со своим планшетом игрока.

Верните оставшиеся карты персонажей обратно в коробку. В этой партии они вам больше не понадобятся.

**Примечание:** играть за одних персонажей сложнее, чем за других. Если вы предпочитаете полностью контролировать игровой процесс, вы можете выбрать конкретных персонажей, вместо того чтобы раздавать их случайно.

Для более легкой игры используйте следующих персонажей: «Канцлер», «Рыбак», «Генерал», «Трактирщик», «Библиотекарь». А для более сложной возьмите карты «Приказчик», «Мэр», «Торговец» и «Ученый».

- Каждый игрок берет планшет действий снабжения и кладет его рядом со своим планшетом игрока.

Верните тайлы песочных часов и поле благородных деяний из базовой игры обратно в коробку. В этом сценарии они вам не понадобятся.

## Игровой процесс

Все игроки вместе стремятся выполнить общую цель — спасти город. Для этого вам потребуется выполнить все общие и личные цели. Вы можете разыгрывать фазу планирования вместе и обсуждать свои решения между собой.

Игра будет продолжаться 16 или 18 раундов, в зависимости от числа игроков. Для подсчета раундов используйте новые тайлы песочных часов. Если все цели будут выполнены до конца последнего раунда, то все игроки вместе одержат победу.

Игровой процесс идентичен базовой игре, за исключением того, что в этом сценарии пропускается перепись (фаза 2).

### Дополнительные действия

- **Обоз:** вы можете отправить до 3 товаров в город или другому игроку. Однако вы обязаны выбрать только один пункт назначения, отправленные товары нельзя разделить.



- **Гильдия ремесленников:** вы можете отправить до 4 монет в город или другому игроку. Однако вы обязаны выбрать только один пункт назначения, отправленные монеты нельзя разделить.



Когда игрок отправляет деньги или товары в город при помощи обоза или гильдии, он может отправить их одновременно в амбар и на вещевой склад или в городскую казну и сокровищницу соответственно.

- **Постоялый двор:** вы можете отправить подданного на рынок другого игрока. Этот игрок должен тут же разместить его на одном из своих планшетов или тайлов места. Для того чтобы пользоваться этим действием эффективно, обсуждайте обмен подданными еще в фазе планирования. После фазы действий подданный остается в запасе того игрока, которому он был отправлен.



**Пример:** Алисе не хватает одного крестьянина, чтобы активировать цех. Сейчас ход Боба, и он выкладывает жетон монаха в ячейку постоялого двора, а затем использует его действие, чтобы отправить жетон крестьянина со своего рынка Алисе. Она, в свою очередь, выкладывает его в последнюю ячейку своего цеха. После этого наступает ход Алисы, и она может тут же активировать действие цеха.



**Примечание:** если другой игрок передает вам жетон подданного при помощи постоялого двора, вы можете выложить его на ратушу, даже если вы уже использовали ее действие ранее на этом ходу.

- **Пфальц:** вы можете использовать действие, которое активировал другой игрок. Этот игрок должен вернуть подданных, использованных для активации, в свой мешок, как будто он сам использовал действие (а его эффект используете вы). Если игрок с картой персонажа «Канцлер» использует действие пфальца, он может взять подданных из ратуши другого игрока и переместить их в зал собраний.

**Примечание:** как и в базовой версии игры, жетоны технологий могут заменять жетоны персонажей во всех областях дополнительных действий, пока это не противоречит базовым правилам размещения жетонов технологий. Монахи могут использоваться вместо любого другого подданного.



## Достижения

Так же как и благородные деяния из базовой версии игры, достижения в этом режиме могут выполняться на протяжении нескольких ходов. По-прежнему используйте ратушу (или сторожевую башню) для отправки персонажей в город. Для отправки товаров используйте обоз, а для монет — гильдию.

Чтобы построить катапульту, вы должны отправить необходимое количество жетонов технологий. Выполняя действие ремесленника, вы выбираете, куда выложить жетон технологий: на ячейку действия или на ячейку катапульты. Правило о первом жетоне технологий продолжает действовать: он должен быть выложен в ячейку крестьянина и не может быть отправлен в ячейку катапульты. Это ограничение не работает в отношении тех жетонов технологий, которые вы получаете благодаря лаборатории.

После выполнения достижения игроки вместе получают жетон горожанина.



## Общие цели

Все игроки, действуя как одна команда, должны выполнить 5 общих целей до конца игры:



**Городские стены:** вы должны выложить на ячейки городских стен необходимое количество жетонов рыцарей.

2 игрока: 5 рыцарей | 3 игрока: 8 рыцарей | 4 игрока: 10 рыцарей | 5 игроков: 13 рыцарей

Используйте ратушу или сторожевую башню для того, чтобы отправлять рыцарей на городские стены.



**Жетоны горожан:** вы должны собрать необходимое количество жетонов горожан.

2 игрока: 7 горожан | 3 игрока: 8 горожан | 4 игрока: 9 горожан | 5 игроков: 10 горожан

Вы получаете жетон горожанина из города Ле-Блан, как только любой из игроков построит там фабрику.

Вы получаете жетоны горожан, расположенные рядом с ячейками зерна, сыра и вина, когда полностью опустошаете соответствующую стопку товаров. Если впоследствии стопка пополняется товарами, уже полученный жетон горожанина все равно остается у игрока.

Вы получаете жетон горожанина, расположенный над шкалой крестьян, когда хотя бы один маркер на шкале каждого персонажа достигнет шестой ячейки. Это могут быть маркеры одного или разных игроков.

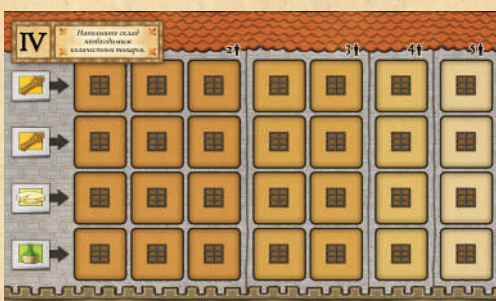




**Городская казна:** наполните городскую казну необходимым количеством денег.

2 игрока: 30 монет | 3 игрока: 40 монет | 4 и 5 игроков: 50 монет

Используйте гильдию, чтобы отправлять монеты в городскую казну.



**Склад:** заполните склад необходимым количеством товаров.

2 игрока: 6 зерна, 3 сыра и 3 вина

3 игрока: 10 зерна, 5 сыра и 5 вина

4 игрока: 12 зерна, 6 сыра и 6 вина

5 игроков: 14 зерна, 7 сыра и 7 вина

Используйте обоз, чтобы отправлять товары на склад.



**Крепостные башни:** постройте крепостные башни в каждом городе, находящемся на краю карты. Чтобы построить крепостную башню в городе, активируйте цех и поместите фабрику на жетон особого здания в этом городе. Вы по-прежнему можете строить обычные фабрики, но только в городах без жетона особого здания.

## Личные цели

Для победы в игре все игроки должны выполнить свои личные цели, указанные на картах персонажей.



### Библиотекарь

Продвиньте свой маркер по шкале развития до ячейки с пятой звездой или дальше.

Также постройте фабрику в Лоше и к концу игры имейте не менее 4 тайлов мест. Неважно, какого типа будут эти тайлы: I или II.



### Ученый

Продвиньте свой маркер по шкале развития до конца (т.е. поместите его на ячейку с шестой звездой). Также вы должны построить не менее 4 фабрик (без учета крепостных башен).



### Мэр

Соберите 2 тайла горожан и не менее 10 монет к концу игры. Когда другой игрок получает тайл горожанина, он не может просто отдать его вам. Вы должны самостоятельно собрать 2 жетона горожан. Эти жетоны не учитываются при подсчете жетонов горожан, собранных всеми игроками вместе.



### Генерал

Продвиньте ваш маркер по шкале рыцарей до конца. Также к концу игры накопите не менее 4 жетонов технологий (размещенных на планшете игрока или на ваших тайлах мест).



### Рыбак

Продвиньте ваш маркер по шкале моряков до конца. Также к концу игры накопите не менее 4 монахов и 2 жетона шерсти (неважно, будут ли жетоны монахов находиться в мешке или в ячейках вашего планшета игрока).



### Торговец

Накопите к концу игры в своем запасе жетоны парчи, шерсти и/или монет на сумму не менее 50 ПО (см. таблицу на игровом поле).



### Канцлер

Заполните подданными зал собраний. Только вы можете отправлять подданных в зал собраний при помощи ратуши. Ваша личная цель считается выполненной, как только все ячейки на поле зала собраний заполнятся.



### Трактирщик

Накопите к концу игры в своем запасе жетоны зерна, сыра и/или вина на сумму не менее 16 ПО (см. таблицу на игровом поле). Также постройте фактории («таверны») в Шатоде́не и Шатору.



### Приказчик

В конце каждого раунда вносите плату в общий запас. Например, в конце первого раунда вы должны заплатить 2 монеты. Если вы не можете заплатить, все игроки тут же вместе проигрывают.

В 5-м и 18-м раундах переместите маркер по шкале развития назад на количество ячеек, равное количеству изображенных книг.

В 8-м и 14-м раундах верните в общий запас фермера и моряка соответственно. Чтобы сделать это, нужный подданный должен находиться на нашем рынке (а не в мешке).

В 10-м раунде верните в общий запас жетон технологий со своего планшета или одного из тайлов.

**Примечание:** если таким образом вы потеряете свой единственный жетон технологий, а затем получите еще один позже, вы не обязаны снова размещать его на ячейку крестьянина. Отдавая жетон, вы не перемещаете назад свой маркер по шкале ремесленников.

В 13-м раунде уберите с карты факторию, построенную вами ранее. Убирая таким образом факторию в Ле-Блане, вы сохраняете жетон горожанина.

В 16-м раунде верните в общий запас тайл места. Не имеет значения, какого типа будет этот тайл: I или II.

При игре вчетвером или впятером вы не должны вносить плату в 17-м и 18-м раундах (так как игра завершается после 16-го раунда). Однако вы должны это сделать при игре вдвоем или втроем.

## События

На некоторых тайлах с песочными часами есть иконка ⌚, означающая, что это событие срабатывает в определенный момент или действует некоторое время согласно условию, указанному на тайле. Тайлы событий без этой иконки разыгрываются в фазе 6 (фаза событий) по обычным правилам.

Если в тексте события указано, что действие нужно выполнить «всем вместе», вы должны самостоятельно решить, какой вклад внесет каждый игрок. Не все игроки обязаны вносить свой вклад, а требования эффекта события могут быть удовлетворены совместно остальными игроками.

### Тайлы А:

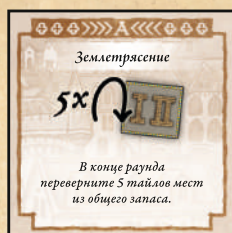
1) **Военная подготовка:** выложите этот тайл на поле города рядом с городскими стенами. Теперь, чтобы спасти Орлеан в этой партии, вы должны выложить на городские стены на одного рыцаря больше. Если к концу игры на этом тайле не будет жетона рыцаря, игроки все вместе проигрывают.



3) **Пожертвование:** игроки все вместе получают 3 очка развития, 1 жетон вина и 3 монеты. Решите, как распределить их между игроками. Например, 3 игрока могут получить по 1 очку развития и/или по монете.



2) **Землетрясение:** переверните 5 тайлов мест из общего запаса. Они не могут быть построены до конца игры. Решите вместе, какие тайлы перевернуть.



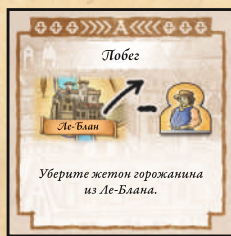
4) **Обучение:** каждый игрок продвигает маркер на шкале по своему выбору (кроме шкалы развития) и разыгрывает соответствующее действие. При этом вы не получаете нового подданного.



*Пример:* Алиса продвигает свой маркер по шкале торговцев. Она может тут же взять тайл места, но не получает жетон торговца в свой мешок.

5) **Паломничество:** см. правила базовой игры.

6) **Побег:** уберите жетон горожанина из Ле-Блана. Если один из игроков уже получил этот жетон, построив факторию в Ле-Блане, ничего не происходит.



7) **Погром:** игроки все вместе возвращают в общий запас 2 (при игре вдвоем и втроем) или 3 (при игре вчетвером или впятером) жетона технологий. За каждый жетон технологии, который вы не хотите или не можете вернуть, вы должны заплатить монетами. Если у вас нет необходимого количества жетонов технологий или монет, вы тут же проигрываете.



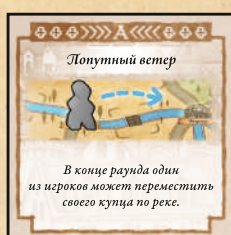
8) **Подмога:** каждый игрок достает жетон персонажа из своего мешка. Продвиньте маркер по соответствующей этому подданному шкале и выполните соответствующее действие. Затем возьмите еще один жетон персонажа такого же типа и положите его в свой мешок.



9) **Неурожай:** уберите с игрового поля 4 жетона зерна и верните их в общий запас. Решите вместе, какие жетоны вернуть.



10) **Попутный ветер:** в конце раунда один из игроков может бесплатно передвинуть фишку купца по реке, собрав по пути жетоны товаров. Решите вместе, чью фишку перемещать. Если ни одна из фишек купцов не может переместиться по реке, ничего не происходит.



11) **Прогресс:** игроки платят по 4 монеты, чтобы построить крепостную башню или факторию в городе, в котором находится их фишка купца. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Это действие необязательно, вы можете не выполнять его.



12) **Разбойник:** вы не можете перемещаться по дорогам в этом раунде, но можете перемещаться по рекам.



13) **Собрание:** игроки не могут использовать ратушу в этом раунде.



14) **Хорошая сделка:** игроки вместе платят 8 монет. Не имеет значения, какой вклад внесет каждый из игроков. Затем выложите 3 жетона зерна из общего запаса в ячейки склада. Если в общем запасе недостаточно зерна, вы совершаете оплату и не получаете ничего. Это действие необязательно, вы можете не выполнять его.



15) **Шерстяной рынок:** все игроки вместе могут покупать или продавать шерсть за 2 монеты и парчу за 3 монеты. Вы можете совершить до 3 покупок/продаж. Совершив сделку, вместе решите, как распределить между собой купленные товары и/или монеты.



16) **Экскурсия:** каждый игрок, чья фишка купца к концу раунда будет находиться в Орлеане, должен заплатить 4 монеты. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Если кто-то из игроков не может заплатить, игроки все вместе проигрывают.



## Тайлы Б:

1) **В добрый путь:** каждый игрок платит по 2 монеты и перемещает фишку своего купца в соседний город, собрав по пути жетоны товаров. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Это действие необязательно, вы можете не выполнять его.



2) **Голод:** каждый игрок возвращает по 3 подданных по своему выбору с планшета, тайлов и/или из мешка в общий запас. Не перемещайте свои маркеры на соответствующих шкалах в обратную сторону. Вы не можете выбрать подданных, отмеченных вашим цветом. Если у вас недостаточно подданных, верните столько, сколько можете.



3) **Грабители:** каждый игрок сбрасывает жетоны товаров общей суммой в 5 ПО или уничтожает одну из своих крепостных башен. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Если у вас недостаточно товаров и крепостных башен, то вы немедленно проигрываете игру.



4) **Доход:** см. правила базовой игры.

5) **Крысы:** уберите 2 жетона сыра и 1 жетон зерна со склада, вернув их в общий запас. Если на складе таких жетонов недостаточно, то удалите столько, сколько возможно.



6) **Общий сбор:** верните все фишки купцов обратно в Орлеан. Вы можете заплатить 5 монет, если хотите, чтобы ваши купцы оставались в том городе, в котором они находятся. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас.



7) **Охота на ведьм:** все игроки вместе теряют в сумме 6 очков развития. Решите вместе, сколько потеряет каждый игрок, переместив свои маркеры назад по шкале развития. За каждое очко развития, которое вы не можете или не хотите терять, верните в общий запас 1 монаха. Если у вас недостаточно очков развития и монахов, то вы немедленно проигрываете игру.



8) **Пираты:** уберите все жетоны парчи и шерсти со всех рек на игровом поле и верните их в общий запас.



9) **Поджог:** все игроки вместе убирают из игры 2 (при игре вдвоем и втроем) или 3 (при игре вчетвером и впятером) тайла мест, которые вы уже построили. Вы не можете построить их снова до конца партии. За каждый тайл, который вы не можете или не хотите убирать таким образом, вы должны заплатить 6 монет. Если у вас недостаточно тайлов мест или монет, игроки все вместе проигрывают.



10) **Приглашение в Рим:** каждый игрок возвращает по 1 монаху в общий запас. Если кто-то из игроков не может сделать это или игроки все вместе решают не выполнять это действие, уберите из игры 1 еще не полученный жетон горожанина. Игроки все вместе решают, какой жетон убрать.



11) **Рыболовные угодья:** получите число монет в зависимости от положения своего маркера на шкале моряков. Если ваш маркер уже на последней ячейке шкалы, вы не получаете монет.



12) **Свириная чума:** см. правила «Чума». Каждый игрок должен взять 2 жетона персонажей из мешка.



13) **Чума:** см. правила базовой игры.

14) **Засуха:** см. правила базовой игры.

### Тайлы В:

1) **Вторжение:** настал момент истины! В конце раунда все общие и личные цели должны быть выполнены. Сейчас все решится: поражение или победа?



## Конец игры

Игра заканчивается в конце раунда, в котором открывается тайл песочных часов «Вторжение». Если к этому моменту все общие и личные цели выполнены, то вы успешно отражаете вторжение и выигрываете игру. Однако если хотя бы одна цель к концу последнего раунда не выполнена, то происходит вторжение и вы проигрываете. Ничего страшного: вы сможете победить в другой раз!

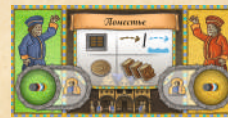
## Цель игры

Готовы к состязанию? Это будет жестокий поединок между двумя опытными торговцами. Попытайтесь выполнить четыре цели до того, как это сделает другой игрок. Как именно вы это сделаете — зависит от вас. Поторопитесь, ведь противник буквально у вас на хвосте! Победит тот, кто первым завершит все четыре цели. Если оба игрока завершат их в одном раунде, то ваши запасы (лучше бы им быть богатыми) решат спор!

## Дополнительные компоненты

Для игры в это дополнение вам понадобятся следующие компоненты, помимо базовых:

1 поле сценария  
«Дуэль»



1 планшет действий поместья



9 нейтральных маркеров

## Подготовка к игре

- Выложите игровое поле.
- Каждый игрок получает: 1 мешок, 1 планшет игрока и компоненты выбранного цвета. Разместите подданных своего цвета (крестьянин, моряк, ремесленник и торговец) на рынке. Поставьте маркеры своего цвета на первые деления шкал на игровом поле. Положите фабрики своего цвета перед собой.  
(Мы рекомендуем игрокам использовать желтый и зеленый цвета, так как на поле действий и поле сценария используются ячейки именно этих цветов.)
- Подготовьте жетоны товаров в соответствии с правилами базовой игры для 2 игроков (перемешайте их лицом вниз и выложите по одному жетону на соответствующие ячейки игрового поля, за исключением помеченных цифрами 3 и 4, а затем переверните жетоны, положив оставшиеся на рынок товаров).
- Начиная с первого игрока, расставьте фишки своих купцов в города на поле по своему выбору (вы не обязаны начинать в Орлеане).
- Положите необходимое количество жетонов подданных (согласно правилам игры для 2 игроков) рядом с каждой шкалой на игровом поле. Подготовьте также 8 жетонов технологий.
- Выложите поле сценария рядом с игровым полем. На нем изображены 16 событий, 4 цели и 4 благородных деяния. Поставьте нейтральный маркер, который будет играть роль счетчика раундов, на событие 1. Игроки берут по 4 нейтральных маркера, для того чтобы отмечать выполненные цели. Выложите жетон горожанина на каждое благородное деяние.
- Выложите планшет действий поместья. Он может использоваться обоими игроками.
- Выберите для текущей партии 20 тайлов мест. Это происходит следующим образом: сначала первый игрок выбирает 5 тайлов типа I, затем второй игрок выбирает по 5 тайлов типа I и типа II. Затем первый игрок выбирает 5 тайлов типа II.
- Игроки берут по 5 монет. Выложите оставшиеся монеты на стол так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться.

Верните тайлы песочных часов и поле благородных деяний из базовой игры обратно в коробку. В этом сценарии они вам не понадобятся.



## Игровой процесс

Этот сценарий играется по тем же правилам, что и базовая игра, за исключением того, что события и их порядок определены заранее. Счетчик раундов на поле сценария отмечает текущий раунд и показывает, какие события произойдут в будущем. Продвигайте маркер вперед в конце каждого раунда.

В этом сценарии пропускается перепись (фаза 2).

Правила попыток из базовой игры не применяются в данном сценарии. Вместо этого, если вы не можете заплатить по эффекту события (например, у вас недостаточно денег), вы тут же проигрываете.

### События

Подробнее о событиях:



**Городское собрание:** оба игрока могут купить жетон горожанина за 3 монеты. Это действие необязательно.



**Налог на товар:** игроки платят по 1 монете за каждый товар в своем запасе.



**Засуха:** см. правила базовой игры.



**Пошлина:** игроки теряют товары и/или монеты общей суммой в 7 ПО (например, 1 парчу и 2 монеты).



**Базарный день:** игроки получают по 3 монеты за каждую свою построенную факторию.



**Засуха:** игроки теряют по 2 жетона еды (пшеница, сыр или вино).



**Бартер:** игроки могут обменять жетон товара из своего запаса на жетон любого товара из общего запаса. Это действие необязательно.



**Базарный день:** игроки получают по 1 монете за каждую свою построенную факторию.



**Сырный день:** игроки возвращают по 1 жетону сыра в общий запас.



**Налог на товар:** игроки платят по 1 монете за каждый товар в своем запасе.



**Налог на технологии:** игроки платят по 1 монете за каждый жетон технологий, который они разместили.



**Пошлина:** игроки теряют товары и/или монеты общей суммой в 7 ПО.



**Базарный день:** игроки получают по 2 монеты за каждую свою построенную факторию.



**Пошлина:** игроки теряют товары и/или монеты общей суммой в 4 ПО.



**Быстрое перемещение:** игроки могут переместить своего купца на 1 или 2 шага (используя дороги и/или реки), не собирая жетоны товаров по пути. Заплатите 1 монету за каждый шаг. Это действие необязательно.



**Возвращение домой:** игроки возвращают своих купцов в Орлеан, не собирая по пути жетоны товаров.

### Поместье

Игроки могут активировать поместье независимо друг от друга, при помощи любых жетонов подданных (за исключением подданных своего цвета).

**Примечание:** после использования поместья жетоны подданных, которые вы разместили на его ячейках, возвращаются в общий запас, а не в ваш мешок.

Для того чтобы использовать поместье, вы также должны заплатить один жетон горожанина. Сделав это, вы можете выбрать один из следующих бонусов:

- Взять 1 жетон товара на свой выбор.
- Переместить своего купца в соседний город по дороге или реке (и собрать по пути все жетоны товаров).
- Получить 5 монет.
- Продвинуть свой маркер на 3 ячейки по шкале развития.



## Благородные деяния

На поле сценария изображены 4 благородных деяния. Как и прежде, вы можете использовать ратушу, чтобы отправлять подданных их выполнять:



**Астрономия:** 1 монета за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за выполнение.



**Винный пресс:** 1 монета за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за выполнение.



**Севооборот:** 1 монета за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за выполнение.



**Ангеология:** 1 монета за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за выполнение.

## Цели

Достигнув цели, вы тут же отмечаете ее как выполненную, выложив нейтральный маркер в ячейку вашего цвета (или закрепленную за вами, если вы с оппонентом выбрали не желтый и зеленый цвета). Выполнять цели можно в любом порядке.

Подробнее о целях:



**Изучить счетоводство:** достигните как минимум 3-го уровня развития.



**Открыть три новых отделения:** постройте как минимум 3 фабрики (в том числе в городе без рек).



**Доставить вино в замок Шательро:** переместите фишку своего купца в Шательро. Находясь там, верните в общий запас 3 жетона вина.



**Пошить наряд своей даме:** переместите фишку своего купца в Орлеан. Находясь там, верните в общий запас 3 ткани (среди которой есть по крайней мере 1 жетон парчи).

## Конец игры

Если в конце раунда один из игроков выполнил все 4 цели, он объявляется победителем. Если оба игрока выполнили все цели в одном раунде, побеждает тот, товары в запасе которого дают в сумме больше победных очков. В случае ничьей игрок с наибольшим количеством монет побеждает. Если же ничья возникает и в этом случае, побеждают оба.

## «Цвет общества» — одиночный сценарий Райнера Штокхаузена. Уровень сложности: I—II.

(Уровни сложности: I — легкий, для начинающих; II — средний, для тех, кто уже играл в «Орлеан»; III — сложный, для опытных игроков.)

### Цель игры

Соберите как можно больше сторонников, представленных в виде жетонов горожан. На протяжении 16 раундов вы должны собрать как минимум 8 горожан (или 7 на более низком уровне сложности). В каждом раунде вы должны справляться с текущим событием.

### Дополнительные компоненты

Для игры в это дополнение вам понадобятся следующие компоненты, помимо базовых:



Тайл места «Диближанс»



1 нейтральный маркер

1 поле сценария  
«Цвет общества»



### Подготовка

- Выложите игровое поле и поле благородных деяний.
- Каждый игрок получает 1 мешок, 1 планшет игрока и компоненты выбранного цвета (крестьянин, моряк, ремесленник и торговец) на рынке. Поставьте маркеры своего цвета на первые деления шкал на игровом поле. Положите фабрики своего цвета перед собой. Также возьмите тайл диближанса. Вы можете использовать его с самого начала партии. Вы начинаете игру без монет.
- Расположите поле сценария рядом с игровым полем. На нем изображены 16 событий для 16 раундов, в течение которых будет продолжаться сценарий, а также 8 ячеек для жетонов горожан, которые вам предстоит собрать. Разместите нейтральный маркер на событии 1, он будет играть роль счетчика раундов.
- Выложите жетоны горожан в Вандом, Тур, Вьерзон, Сансер, Аржантон-сюр-Крез и Сент-Аман-Монрон. Вы получаете эти тайлы, когда перемещаете фишку своего купца в один из этих городов. Выложите оставшиеся 7 жетонов горожан на предназначенные для них ячейки (рядом со шкалой развития, благородными деяниями и т.д.). Жетонов горожан недостаточно для того, чтобы выложить их во все ячейки, поэтому вы сами решаете, какие ячейки останутся пустыми.
- Удалите из игры все тайлы мест, которые производят товары или требуют их для активации. Также удалите из игры следующие тайлы: «Хранилище», «Конная повозка», «Часовня», «Виноградная плантация» и «Таверна». Разделите оставшиеся тайлы на две стопки по типам (I и II) и перемещайте их по отдельности, лицом вниз. Выложите по 5 тайлов из каждой стопки лицом вверх на стол, а оставшиеся удалите из игры.



- Выложите 4 нейтральных жетона подданных каждого типа на соответствующие ячейки игрового поля. Также выложите 6 жетонов технологий рядом со шкалой ремесленников.
- Положите монеты неподалеку так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться.
- Верните тайлы песочных часов и жетоны товаров из базовой игры обратно в коробку. В этом сценарии они вам не понадобятся.




## Игровой процесс

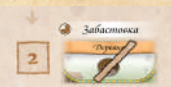
Этот сценарий играется по тем же правилам, что и базовая игра, за исключением того, что события и их порядок определены заранее. Счетчик раундов на поле сценария показывает, какие раунды уже были разыграны, а какие события еще впереди. Перемещайте счетчик раундов вперед в конце каждого раунда.

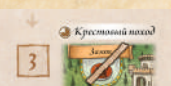
В этом сценарии пропускается перепись (фаза 2).


### События

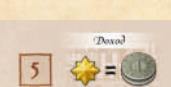
Подробнее о событиях:


 **Конференция:** в этом раунде вы не можете получить жетоны ученых.


 **Забастовка:** в этом раунде вы не можете получить жетоны ремесленников.


 **Крестовый поход:** в этом раунде вы не можете получить жетоны рыцарей.


 **Паломничество:** см. правила базовой игры.


 **Доход:** вы получаете число монет, равное вашему удвоенному уровню развития.


 **Базарный день:** вы получаете 3 монеты за каждую факторию, которую построили.


 **Пошлина:** заплатите 5 монет. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам в соответствии с правилами базовой игры.


 **Налог на технологии:** заплатите 2 монеты за каждый жетон технологий, который вы разместили. Если вы не можете это сделать, вы должны удалить один из своих жетонов технологий. Вы сами решаете, какой жетон удалять.


 **Базарный день:** вы получаете 2 монеты за каждую факторию, которую построили.


 **Доход:** вы получаете число монет, равное вашему уровню развития.


 **Пошлина:** заплатите 10 монет. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам в соответствии с правилами базовой игры.

 **Базарный день:** вы получаете 2 монеты за каждую факторию, которую построили.

 **Саботаж:** механизмы не работают! В этом раунде вы не можете использовать действия, в ячейках которых есть жетоны технологий.

 **Поломка телеги:** в этом раунде вы не можете использовать повозку.

 **Базарный день:** вы получаете 1 монету за каждую факторию, которую построили.

 **Пошлина:** заплатите 15 монет. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам в соответствии с правилами базовой игры.

## Конец игры

В конце раунда, в котором вы получаете 8-й жетон горожанина, вы побеждаете. Если вы не сумеете сделать это до конца 16-го раунда, вы проигрываете и должны попытаться снова.

Для более легкой игры вы можете снизить количество необходимых для победы жетонов горожан до 7.

## «Столица Вьерзон» — одиночный сценарий Райнера Штокхаузена. Уровень сложности: II–III.

(Уровни сложности: I — легкий, для начинающих; II — средний, для опытных игроков; III — сложный, для тех, кто ищет испытаний.)

### Цель игры

Ваша цель — укрепить Вьерзон и сделать его столицей региона. На протяжении 14 раундов вы должны выполнить 5 целей и в каждом раунде справиться с новым событием.

### Дополнительные компоненты

Для игры в этот сценарий вам понадобятся следующие компоненты, помимо базовых:



Тайл места «Рыночные ряды»



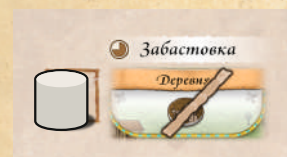
6 нейтральных маркеров

1 поле сценария  
«Столица Вьерзон»



### Подготовка к игре

- Выложите игровое поле.
- Каждый игрок получает 1 мешок, 1 планшет игрока и компоненты выбранного цвета. Разместите подданных своего цвета (крестьянин, моряк, ремесленник и торговец) на рынке. Поставьте маркеры своего цвета на первые деления шкал на игровом поле. Поставьте фишку своего купца в Орлеан и положите фактории своего цвета перед собой. Также возьмите тайл рыночных рядов. Вы можете использовать его с самого начала партии. Вы начинаете игру без монет.
- Вам понадобятся 40 жетонов товаров. Перемешайте все жетоны лицом вниз, возьмите 40 случайных и уберите оставшиеся из игры. Затем разложите жетоны товаров на каждую дорогу и реку, ведущие в Орлеан, Блуа, Тур, Лош, Монришар, Вьерзон, Бурж и Сансер (не выкладываете жетоны в ячейки 3 и 4). После этого переверните все выложенные жетоны товаров лицом вверх, а из оставшихся сформируйте рынок товаров.
- Поместите поле сценария рядом с игровым полем. На нем изображены 14 событий для 14 игровых раундов, а также 5 целей и 2 благородных деяния. Поместите нейтральный маркер на первое событие. Держите остальные нейтральные маркеры под рукой, чтобы отмечать завершенные цели.
- Выложите 7 жетонов горожан в предназначенные для них ячейки: 5 на игровом поле и 2 рядом с благородными деяниями на поле сценария.
- Перемешайте тайлы мест типов I и II лицом вниз, по отдельности. Выберите по 5 тайлов каждого типа и поместите их лицевой стороной вверх на стол. Удалите остальные из игры.
- Выложите 4 нейтральных жетона персонажа каждого типа в соответствующие ячейки игрового поля. Также выложите 4 жетона технологий на шкалу ремесленников.
- Положите монеты неподалеку так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться.



Удалите базовое поле благородных деяний и тайлы песочных часов из игры. В этом сценарии они вам не понадобятся.

### Игровой процесс

Этот сценарий играется по тем же правилам, что и базовая игра, за исключением того, что события и их порядок определены заранее. Счетчик раундов на поле сценария показывает, какие раунды уже были разыграны, а какие события еще впереди. Перемещайте счетчик раундов вперед в конце каждого раунда.

В этом сценарии пропускается перепись (фаза 2).

## События



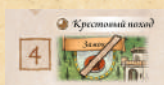
**Забастовка:** в этом раунде вы не можете получить жетоны ремесленников.



**Паломничество:** см. правила базовой игры.



**Засуха:** см. правила базовой игры.



**Крестовый поход:** в этом раунде вы не можете получить жетоны рыцарей.



**Доход:** вы получаете число монет, равное вашему утреннему уровню развития.



**Помилование:** всякий раз, когда вы получаете нового подданного в этом раунде, вы можете сразу же поместить его в ячейку действия. Если вы активируете действие таким образом, вы можете его выполнить.



**Чума:** см. правила базовой игры.



**Саботаж:** механизмы не работают! В этом раунде вы не можете использовать действия, в ячейках которых есть жетоны технологий.



**Налоги на товар:** игроки платят по 1 монете за каждые 2 товара в своем запасе. Если они не могут это сделать, они должны подвергнуться попыткам в соответствии с правилами базовой игры.



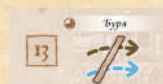
**Базарный день:** вы получаете 2 монеты за каждую факторию, которую построили.



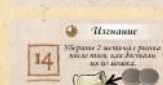
**Конференция:** в этом раунде вы не можете получить жетоны ученых.



**Засуха:** см. правила базовой игры.



**Буря:** в этом раунде вы не можете перемещать фишку купца.



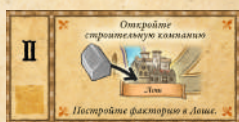
**Изгнание:** сразу после того, как вы взяли жетоны подданных из мешка в этом раунде, вы должны вернуть 2 жетона обратно в мешок.

## Цели

Достигнув цели, вы тут же отмечаете ее как выполненную, разместив на ней нейтральный маркер. Вы можете выполнять цели в любом порядке.



**Своевременно наймите строителя:** перед началом 9-го раунда потратьте 10 монет. Вы должны выплатить все монеты за один раз.



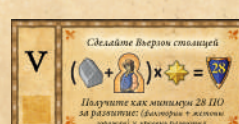
**Откройте строительную компанию:** постройте факторию в Лоше.



**Доставьте строительные материалы во Вьерзон:** переместите вашего купца во Вьерзон. Когда он окажется там, верните в общий запас товары суммарно на 12 ПО. Вы должны потерять необходимое количество товаров за один раз.



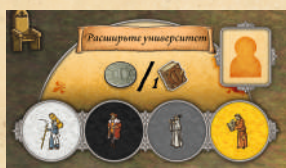
**Перестройте Вьерзон в крепость:** потратьте 25 монет. Вы должны выплатить все монеты за один раз.



**Сделайте Вьерзон столицей:** получите как минимум 28 ПО за развитие. Как обычно, умножьте сумму факторий, которые вы построили, и жетонов горожан на свой текущий уровень развития, чтобы определить, сколько очков вы получаете за развитие.

## Благородные деяния

На поле сценария есть 2 благородных деяния. Как обычно, вы можете использовать ратушу для отправки жетонов:



■ **Расширьте университет:** 1 монета или очко развития за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за завершение этого благородного деяния.

■ **Организируйте городской совет:** 1 монета за каждого размещенного подданного. 1 жетон горожанина за завершение этого благородного деяния.



## Окончание игры

Вы выигрываете игру, как только вы достигаете всех 5 целей! Если вы не сделаете этого до конца 14-го раунда, вы проиграете. Попробуйте снова!

Если вы легко выигрываете этот сценарий, вы можете увеличить сложность, введя два дополнительных правила:

- Вы по-прежнему можете выполнять цели в любое время, но только одну цель за раунд.
- Вы должны выполнять цели по порядку.

## «Бродячие торговцы» — одиночный сценарий Райнера Штокхаузена. Уровень сложности: II—III.

(Уровни сложности: I — легкий, для начинающих; II — средний, для опытных игроков; III — сложный, для тех, кто ищет испытаний.)

### Цель игры

Ваша цель как бродячего торговца — доставить товары в определенные города вокруг Орлеана. В течение 15 раундов вы должны выполнить 5 целей по доставке товаров. В каждом раунде вам придется справляться с новым событием.

### Дополнительные компоненты

Для игры в этот сценарий вам понадобятся следующие компоненты, помимо базовых:



Тайл места «Рыночные ряды»



6 нейтральных маркеров

1 поле сценария  
«Бродячие торговцы»



### Подготовка к игре

- Выложите игровое поле и поле благородных деяний.
- Каждый игрок получает 1 мешок, 1 планшет игрока и компоненты выбранного цвета. Разместите подданных своего цвета (крестьянин, моряк, ремесленник и торговец) на рынке. Поставьте маркеры своего цвета на первые деления шкал на игровом поле. Положите фактории своего цвета перед собой. Также возьмите тайл рыночных рядов. Вы можете использовать его с самого начала партии.
- Возьмите 10 монет и жетоны рыцаря и ученого. Выложите их на свой рынок.
- Подготовьте тайлы товаров как при игре вчетвером, в соответствии с правилами базовой игры (перемешайте их лицом вниз, выложите по одному на предназначенные для них места на карте, перевернув лицом вверх, а оставшиеся жетоны товаров выложите на рынок товаров).
- Поместите поле сценария рядом с игровым полем. На нем изображены 15 событий для 15 раундов, которые вам предстоит разыграть, а также 5 целей. Поместите нейтральный маркер на первое событие.

Положите оставшиеся нейтральные маркеры неподалеку так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться (в качестве альтернативы поместите по одному маркеру в Шартр, Вандом, Тур, Бурж и Аржантон-сюр-Крез). После доставки товаров переместите маркер на планшет сценария, на соответствующую цель, чтобы отметить, что она выполнена.

- Выложите жетоны нейтральных персонажей на соответствующие места игрового поля: по 3 ремесленника, торговца, моряка, рыцаря и ученых, а также 4 монаха и 5 фермеров. Также разместите 8 жетонов технологий рядом со шкалой ремесленников.
- Выложите 10 тайлов мест: «Баня», «Винный погреб», «Сыроварня», «Сеновал», «Огород», «Конная повозка», «Лаборатория», «Доки», «Виноградник» и «Прядильня». Верните оставшиеся тайлы мест в коробку с игрой.
- Положите монеты неподалеку так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться.

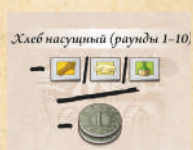
Уберите в коробку с игрой жетоны жителей, тайлы песочных часов и фактории. В этом сценарии они вам не понадобятся.

### Игровой процесс

Этот сценарий играется по тем же правилам, что и базовая игра, за исключением того, что все события и их порядок определены заранее. Счетчик раундов на поле сценария показывает, какие раунды уже были разыграны, а какие события еще впереди. Перемещайте счетчик раундов вперед в конце каждого раунда.

В этом сценарии пропускается перепись (фаза 2).

#### События



1–10

**Хлеб насущный:** потеряйте 1 еду или 2 монеты. Если вы не можете заплатить, вы умираете от голода и тут же проигрываете.

11–15

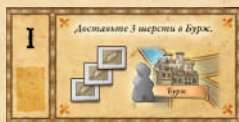
**Пир:** потеряйте 2 еды или 4 монеты. Если вы не можете заплатить, вы умираете от голода и тут же проигрываете.



## Цели

Достигнув цели, вы тут же отмечаете ее как выполненную, разместив на ней нейтральный маркер. Вы можете выполнять цели в любом порядке.

Подробнее о целях:



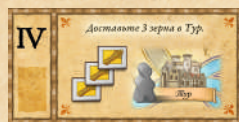
**Доставьте 3 шерсти в Бурж:** переместите вашего купца в Бурж. Когда он окажется там, верните в общий запас 3 шерсти. Вы должны отдать необходимое количество товаров за один раз.



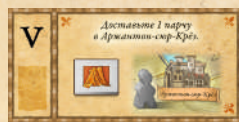
**Доставьте 2 сыра и 2 вина в Вандом:** переместите вашего купца в Вандом. Когда он окажется там, верните в общий запас 2 сыра и 2 вина. Вы должны отдать необходимое количество товаров за один раз.



**Доставьте комплект из всех типов товаров в Шартр:** переместите вашего купца в Шартр. Когда он окажется там, верните в общий запас по 1 товару каждого типа. Вы должны отдать необходимое количество товаров за один раз.



**Доставьте 3 зерна в Тур:** переместите вашего купца в Тур. Когда он окажется там, верните в общий запас 3 зерна. Вы должны отдать необходимое количество товаров за один раз.



**Доставьте 1 парчу в Аржантон-сюр-Крèз:** переместите вашего купца в Аржантон-сюр-Крèз. Когда он окажется там, верните в общий запас 1 парчу. Вы должны отдать необходимое количество товаров за один раз.

## Конец игры

Вы выигрываете сценарий в конце того раунда, к концу которого вы завершаете все 5 целей! Если вы не сделаете этого до конца 15-го раунда, вы проиграете. Попробуйте снова!

Если вы легко выигрываете этот сценарий, вы можете увеличить сложность, введя два следующих правила:

- А) Вы по-прежнему можете выполнять цели в любое время, но только одну цель за раунд.
- Б) Вы должны выполнять цели по порядку.

## Приложение

### Компоненты

- 1 двухчастное поле обороны города
- 5 полей для сценариев
- 1 поле зала собраний
- 5 планшетов действий снабжения
- 5 планшетов действия плотника
- 1 планшет действий поместья
- 5 тайлов-накладок для скриптория
- 31 тайл песочных часов с событиями для кооперативного режима игры
- 22 тайла особых зданий
- 2 жетона горожан
- 22 карты построек
- 1 карта с памяткой по подготовке к игре
- 9 карт персонажей
- 1 фишка плотника
- 7 тайлов мест
- 10 маркеров
- Дополнительные монеты
- Правила



**Рыночные ряды:** вы можете продать и/или купить до 2 товаров одного или разных типов. Цена каждого товара равна количеству ПО, которые он приносит (см. поле базовой игры). Верните товары, которые вы продали, в общий запас. Если в общем запасе закончились товары определенного типа, вы не можете купить их.



**Таверна:** вы можете построить факторию в городе, даже если другой игрок уже построил там свою (максимум 1 на город). Выполните действие таверны, используя цех, чтобы разместить факторию (оба эти действия считаются одним).



**Колодец:** выполните любое действие на вашем игровом планшете или на одном из ваших тайлов зданий, независимо от того, активировано это действие или нет. После выполнения действия верните жетоны из колодца в мешок. Таким образом, вы можете использовать действие более одного раза за раунд.



**Черный рынок:** обменяйте любые 2 товара одного типа на 1 товар другого типа. Верните товары, которые вы обмениваете, в общий запас. Если в общем запасе закончились товары определенного типа, вы не можете купить их.



**Виноградная плантация:** каждый раз, когда вы строите торговую станцию в городе у реки, вы можете купить 1 вино за 1 монету.



**Хранилище:** в конце игры вы получаете дополнительные 5 победных очков за каждый комплект товаров (состоящий из зерна, сыра, вина, шерсти и парчи).



**Дилижанс:** заплатите 3 монеты и переместите своего купца в соседний город по дороге или реке, собрав по пути жетоны товаров если это возможно.

## Подробнее о событиях

- «Столица Вьерзон» 6 — **Помилование:** всякий раз, когда вы получаете нового подданного в этом раунде, вы можете сразу же поместить его жетон на ячейку действия. Если вы активируете действие таким образом, то можете разыграть его эффект.
- «Вторжение» Б — **Поджог:** все игроки вместе должны удалить из игры в общей сложности 2 (при игре вдвоем и втроем) или 3 (при игре вчетвером или впятером) уже построенных тайла мест, которые вы не сможете построить позже. За каждый тайл места, который вы не можете или не хотите удалить, вы должны заплатить 6 монет. Если у вас недостаточно тайлов или монет, вы сразу же проигрываете игру.
- «Вторжение» А — **Собрание:** никто из игроков не может использовать ратушу в этом раунде.
- «Цвет общества» 14 — **Поломка телеги:** в этом раунде вы не можете использовать дилижанс.
- «Столица Вьерзон» 14 — **Изгнание:** сразу же после того, как вы закончите выкладывать жетоны подданных из вашего мешка для этого раунда, вы должны вернуть 2 из них обратно.
- «Вторжение» В — **В добрый путь:** каждый игрок платит 2 монеты и перемещает своего купца в соседний город, собирая товары по пути, если это возможно. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Это действие необязательно, вы можете не выполнять его.
- «Процветание» 6 — **Подкуп:** каждый игрок может купить жетон горожанина за 4 монеты.
- «Дуэль» 5 — **Сырный день:** каждый игрок возвращает 1 жетон сыра в общий запас.
- «Цвет общества» 1, «Столица Вьерзон» 11 — **Конференция:** в этом раунде вы не можете нанимать ученых.
- «Цвет общества» 3, «Столица Вьерзон» 4 — **Крестовый поход:** в этом раунде вы не можете нанимать рыцарей.
- «Вторжение» А — **Погром:** все игроки вместе должны вернуть в общей сложности 2 (при игре вдвоем и втроем) или 3 (при игре вчетвером и впятером) жетона технологий в общий запас. За каждый жетон, который вы не можете или не хотите возвращать, вы должны заплатить монеты. Если у вас недостаточно жетонов или монет, вы сразу же проигрываете игру.
- «Процветание» 16 — **Налог на развитие:** каждый игрок должен заплатить число монет, равное его текущему уровню развития. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам в соответствии с правилами базовой игры.
- «Вторжение» А — **Пожертвование:** получите 3 очка развития, 1 вино и 3 монеты. Решите вместе, как распределить их между игроками. Например, 3 игрока могут получить 1 очко развития и/или монету каждый.
- «Вторжение» А — **Неурожай:** вы должны вернуть 4 жетона зерна с игрового поля в общий запас. Решите вместе, какие жетоны убрать.
- «Дуэль» 15 — **Пошлина:** каждый игрок теряет товары и/или монеты общей суммой в 4 ПО.

- «Дуэль» 10, 14 — **Пошлина:** каждый игрок теряет товары и/или монеты общей суммой в 7 ПО (например, 1 парчу и 2 монеты).
- «Цвет общества» 7 — **Пошлина:** заплатить 5 монет. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам в соответствии с правилами базовой игры.
- «Цвет общества» 11 — **Пошлина:** заплатите 10 монет. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам по правилам базовой игры.
- «Цвет общества» 16 — **Пошлина:** заплатите 15 монет. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам по правилам базовой игры.
- «Вторжение» А — **Землетрясение:** переверните 5 тайлов мест, которые не могут быть построены до конца игры. Игроки решают вместе, какие тайлы нужно перевернуть.
- «Вторжение» А — **Побег:** уберите жетон горожанина из Ле-Блана, если игрок еще не получил его после постройки там фактории. В этом случае ничего не происходит.
- «Вторжение» Б — **Голод:** каждый игрок возвращает 3 жетона персонажей по своему выбору в общий запас, убирая их с планшета и/или из мешка. Не перемещайте маркеры на соответствующих шкалах. Вы не можете выбирать жетоны своего цвета. Если у вас нет достаточного количества жетонов, верните столько, сколько сможете.
- «Бродячие торговцы» 1–10 — **Хлеб насущный:** заплатите 1 тайл пищи или 2 монеты. Если вы не можете заплатить, вы умираете от голода и тут же проигрываете!
- «Прцветание» 8 — **Пожар:** все игроки должны перевернуть все свои тайлы мест. Они перестают действовать. Верните все жетоны технологий с этих тайлов в общий запас.
- «Вторжение» Б — **Рыболовные угодья:** каждый игрок получает число монет в соответствии с положением своего маркера на шкале моряков. Если ваш маркер находится на последнем месте шкалы, вы не получаете никаких монет.
- «Вторжение» А — **Хорошая сделка:** игроки все вместе могут заплатить 8 монет. Независимо, какой вклад вносит каждый игрок. Затем поместите 3 зерна из общего запаса на склад. Если в общем запасе недостаточно зерна, вы платите и ничего не получаете. Это действие необязательно, вы можете не выполнять его.
- «Вторжение» А — **Попутный ветер:** в конце раунда один игрок может бесплатно переместить своего купца по реке, собрав по пути жетоны товаров. Решите вместе, кто будет перемещать своего купца в соседний город по реке. Если никто из игроков не находится в городе с рекой, ничего не происходит.
- «Дуэль» 9, 13 — **Налог на товар:** каждый платит 1 монету за каждый товар в своем запасе.
- «Столица Вьерзон» 9 — **Налог на товар:** уплатите 1 монету за каждые 2 товара в своем запасе. Если вы не можете это сделать, вы должны подвергнуться пыткам по правилам базовой игры.
- «Бродячие торговцы» 11–15 — **Пир:** потеряйте 2 еды или 4 монеты. Если вы не можете заплатить, вы умираете от голода и тут же проигрываете!
- «Дуэль» 11 — **Засуха:** каждый игрок теряет 2 еды.
- «Дуэль» 2, «Вторжение» Б, «Прцветание» 12, «Столица Вьерзон» 3, 12 — **Засуха:** см. правила базовой игры.
- «Вторжение» А — **Разбойник:** вы не можете использовать дороги в этом раунде, но можете использовать реки.
- «Вторжение» Б — **Доход:** см. правила базовой игры.
- «Столица Вьерзон» 5 — **Доход:** вы получаете число монет, равное своему утроенному уровню развития.
- «Цвет общества» 5 — **Доход:** вы получаете число монет, равное своему удвоенному уровню развития.
- «Цвет общества» 10 — **Доход:** вы получаете число монет, равное своему уровню развития.
- «Прцветание» 2 — **Индальгенция:** каждый игрок может купить монаха за 4 монеты. Возьмите монаха из общего запаса и положите его в мешок.
- «Вторжение» В — **Вторжение:** момент истины! В конце раунда все общие и личные цели должны быть завершены. Каким будет итог: поражение или победа?
- «Дуэль» 16 — **Возвращение домой:** игроки возвращают своих купцов в Орлеан, не собирая по пути жетоны товаров.
- «Прцветание» 15 — **Рыночный день:** вы можете купить до 2 товаров из общего запаса по указанным ценам. Если в общем запасе нет необходимого количества товаров, вы не можете купить их. Вы не можете продавать товары с помощью этого действия!
- «Прцветание» 9 — **Месса:** в конце раунда вы получаете 3 монеты за каждого монаха на вашем рынке.
- «Прцветание» 10 — **Странствия:** в порядке очереди вы можете заплатить 2 монеты, чтобы переместить своего купца (не плотника) в соседний город, собирая тайлы товаров, если это возможно.
- «Цвет общества» 4, «Вторжение» А, «Прцветание» 3, «Столица Вьерзон» 2 — **Паломничество:** см. правила базовой игры.
- «Прцветание» 13 — **День паломника:** вы можете обменять монаха и другого последователя (кроме вашего собственного) с вашего рынка на жетон горожанина.
- «Вторжение» Б — **Пираты:** уберите все жетоны парчи и шелка со всех рек на игровом поле и верните их в общий запас.
- «Вторжение» Б, «Прцветание» 7, 14, «Столица Вьерзон» 7 — **Чума:** см. правила базовой игры.
- «Вторжение» А — **Прогресс:** каждый игрок платит 4 монеты, чтобы построить крепостную башню или факторию в городе, в котором находится ваш купец. Вы должны заплатить самостоятельно, другие игроки не могут платить за вас. Это действие необязательно, вы можете не выполнять его.
- «Дуэль» 8 — **Быстрое перемещение:** вы можете переместить своего купца на 1 или 2 города (используя дороги и/или реки), не собирая товары по пути. Заплатите 1 монету за каждый ход. Это действие является необязательным.
- «Вторжение» В — **Свирепая чума:** см. правила «Чума». Каждый игрок должен потерять 2 жетона подданных из своего мешка.
- «Вторжение» В — **Крысы:** потеряйте 2 сыра и 1 зерно со склада и верните их в общий запас. Если этих тайлов на складе не хватает, потеряйте столько, сколько сможете.
- «Вторжение» А — **Военная подготовка:** поместите этот тайл на поле города рядом с городскими стенами. Чтобы спасти город, вы должны разместить еще одного рыцаря на городских стенах. Если на этом тайле нет рыцаря к концу игры, вся команда проигрывает.
- «Прцветание» 11 — **Реконструкция:** переверните все тайлы мест, пострадавшие от события «Пожар», лицом вверх.
- «Прцветание» 5 — **Беспорядки:** каждый игрок возвращает в общий запас одного рыцаря (из мешка или с рынка) или платит 5 монет. Если вы не можете сделать ни того, ни другого, то подвергаетесь пыткам (см. правила базовой игры).
- «Вторжение» Б — **Грабители:** каждый игрок сбрасывает жетоны товаров общей суммой в 5 ПО или уничтожает одну из своих крепостных башен. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Если у вас недостаточно товаров и крепостных башен, вы немедленно проигрываете игру.

- «Вторжение» Б — **Приглашение в Рим:** каждый игрок возвращает 1 монаха в общий запас. Если кто-то из игроков не может сделать это или игроки все вместе решают не выполнять это действие, уберите из игры 1 жетон горожанина, который не был получен до этого. Игроки все вместе решают, какой жетон убрать.
- «Цвет общества» 13, «Столица Вьерзон» 8 — **Саботаж:** механизмы не работают! В этом раунде вы не можете использовать действия, в ячейках которых есть жетоны технологий.
- «Столица Вьерзон» 13 — **Буря:** в этом раунде вы не можете перемещать фишку купца.
- «Цвет общества» 2, «Столица Вьерзон» 1 — **Забастовка:** в этом раунде вы не можете получить жетоны ремесленников.
- «Вторжение» Б — **Общий сбор:** верните все фишки купцов обратно в Орлеан. Вы можете заплатить 5 монет, если хотите, чтобы ваш купец остался в том городе, в котором он находится. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас.
- «Вторжение» А, «Прцветание» 1 — **Подмога:** каждый игрок достает жетон подданного из своего мешка. Продвиньте маркер по соответствующей этому подданному шкале и выполните ее действие. Затем возьмите еще одного подданного такого же типа и положите его в свой мешок.
- «Прцветание» 4 — **Налог:** каждый игрок платит по 3 монеты. Если вы не можете заплатить, то подвергаетесь пыткам (см. правила базовой игры).
- «Дуэль» 6 — **Налог на технологии:** игроки платят по 1 монете за каждый жетон технологий, который они разместили.
- «Цвет общества» 8 — **Налог на технологии:** заплатите 2 монеты за каждый жетон технологий, который вы разместили. Если вы не можете это сделать, то должны удалить один из своих жетонов технологий. Вы сами решаете, какой жетон удалять.
- «Дуэль» 1 — **Городское собрание:** оба игрока могут купить жетон горожанина за 3 монеты. Это действие необязательно.
- «Цвет общества» 15, «Дуэль» 12 — **Базарный день:** вы получаете 1 монету за каждую фабрику, которую построили.
- «Цвет общества» 9, 12, «Дуэль» 7, «Столица Вьерзон» 10 — **Базарный день:** вы получаете 2 монеты за каждую фабрику, которую построили.
- «Цвет общества» 6, «Дуэль» 3 — **Базарный день:** вы получаете 3 монеты за каждую фабрику, которую построили.
- «Дуэль» 4 — **Торги:** игроки могут обменять жетон товара из своего запаса на жетон любого товара из общего запаса. Это действие необязательно.
- «Вторжение» А — **Обучение:** каждый игрок продвигает маркер на шкале по своему выбору (кроме шкалы развития) и разыгрывает соответствующее действие. При этом вы не получаете нового подданного.
- «Вторжение» А — **Экскурсия:** каждый игрок, чья фишка купца к концу раунда будет находиться в Орлеане, должен заплатить 4 монеты. Вы должны заплатить сами, другие игроки не могут платить за вас. Если кто-то из игроков не может заплатить, игроки все вместе проигрывают.
- «Вторжение» Б — **Охота на ведьм:** все игроки вместе теряют суммарно 6 очков развития. Решите вместе, сколько потеряет каждый игрок, переместив маркеры назад по шкале развития. За каждое очко развития, которое вы не можете или не хотите терять, верните в общий запас 1 монаха. Если у вас недостаточно очков развития и монахов, то вы немедленно проигрываете игру.
- «Вторжение» А — **Шерстяной рынок:** все игроки вместе могут покупать или продавать шерсть за 2 монеты и парчу за 3 монеты. Вы можете совершить до 3 покупок/продаж. Совершив сделку, вместе решите, как распределить между собой купленные товары и/или монеты.



**Авторы:** Райнер Штокхаузен, Инка и Маркус Бранд

**Художник:** Клеменс Франс | atelier198

**Текст:** Стефан Мальц

**Перевод:** Гржегош Кобеля

© dlp games 2015

[www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de)

E-mail: [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)



**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик и руководитель проекта:**

Артем Ясинский

**Редактура:** Антон Сквородин и Андрей Черепанов

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Дизайнер-верстальщик:** Ульяна Гребенева и Фаина Хамидуллина

**Общее руководство:** Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.