



# ДЕРЕВНИ

## ПРАВИЛА



1–5 игроков



От 10 лет



Партия 40 минут



Объясняется за 8 минут



## ОБ ИГРЕ

По миру прошлась средневековая чума! У ремесленников больше нет сырья, а у купцов нет клиентов. Многие потеряли свои фермы и мастерские, убегая от чумы.

Еда, одежда, кров и множество других вещей, от которых зависели люди, пропали. Вам предстоит вернуть жизнь в нормальное русло, построив свою деревню! Выбирайте мудро, кому остаться, ведь ваших ресурсов на всех не хватит.

Каждый ход вы будете выбирать, кому поселиться в вашей деревне. Фишка в том, что все жители взаимосвязаны: одно без другого не работает. Плотник не может строить без дерева с лесопилки. Бакалейщик начнёт торговать, когда наладится производство на фермах.

Тот, чья деревня будет самой богатой к концу игры, побеждает.

## СОДЕРЖАНИЕ

Об игре.....	2
Состав.....	3
Подготовка к игре.....	4
Ход игры.....	6
Анатомия карт поселенцев.....	6
Часть найма.....	8
Часть строительства.....	11
Первая ярмарка.....	15
Вторая ярмарка.....	16
Конец игры.....	17
Одиночный режим.....	18
Пояснения к картам.....	21



Строительство деревни – это поиск людей, которые умеют хорошо работать вместе. Время от времени вам придётся принимать тех, кто этого не умеет, и переучивать их. Я вот так стал лесорубом. Не то, чего я хотел, но тоже сойдёт.

## СОСТАВ

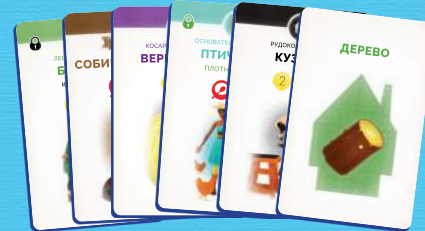
— Пять карт деревенской площади. На ней вы собираете своих жителей.



— 94 карты поселенцев. Ремесленники и особые жители деревни.



— Шесть карт начальных поселенцев. Они первыми прибывают к вашей деревне.



— Пять карт основателей. С них начинается ваша деревня.



— 30 карт обычных поселенцев: лесорубов, рудокопов и косарей.



— 24 карты событий для одиночной игры.



— Пять памяток. На них подсказки по ходу игры.



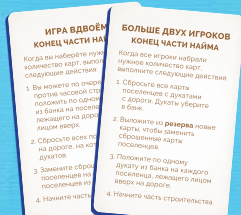
— Две карты ярмарки. Подсказывают, когда наступает ярмарка.



— Карты графини и шута — главных героев одиночной игры.



— Памятка по концу части найма.



— Карта первого игрока, чтобы определить, кто ходит первым.





— 150 дукатов разного достоинства. Это победные очки.



— Правила, которые вы держите в руках.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите все шесть карт начальных поселенцев. Они отмечены знаком  в правом нижнем углу. Положите их лицом вверх в ряд в центре стола. Это дорога.
- 2 Найдите десять карт косарей, десять карт лесорубов и десять карт рудокопов и сложите их в разные стопки. Это обычные поселенцы.
- 3 Раздайте каждому игроку по карте основателей и положите её стороной с золотом  вверх. Карта основателя — это начальная точка каждой деревни. Остальных основателей верните в коробку.

- 4 Раздайте каждому игроку по карте деревенской площади и положите её перед собой любой стороной вверх. Оставшиеся площади уберите в коробку.
- 5 Раздайте каждому игроку по восемь дукатов, это ваш запас. Оставшиеся дукаты положите рядом с дорогой, это банк.

*Дукаты — это общий термин для валюты в игре вне зависимости от цвета дукатов.*

- 6 Дайте игроку, который прожил на одном месте дольше всех, карту первого игрока.



- 7 Если вы играете вдвоём или троём, уберите из игры карты, отмеченные 4+ в правом нижнем углу. Это шерстяные и кожаные цеха.
- 8 Перемешайте все карты поселенцев и разложите их в шесть стопок лицом вниз. В каждую стопку положите в два раза больше карт, чем игроков.

Раскладывайте их над дорогой.

*Например, в игре впятером будет шесть стопок — по десять карт в каждой.*

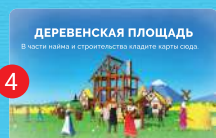
- 9 Под вторую стопку положите первую карту ярмарки, под шестую стопку — вторую карту ярмарки. Теперь дорога готова.

- 10 Из оставшихся карт раздайте по пять каждому игроку лицом вниз. Это ваша рука.
- 11 Положите оставшиеся карты рядом с дорогой. Это резерв.
- 12 Раздайте каждому игроку по памятке.
- 13 Положите возле дороги памятку по концу части найма. Выложите её стороной в соответствии с количеством игроков.

Вот и всё, можно начинать играть, попутно заглядывая в правила.

## РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ:

### КАРТУ ДЕРЕВЕНСКОЙ ПЛОЩАДИ



### КАРТУ ОСНОВАТЕЛЕЙ



### ДЕРЕВНЯ

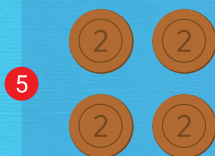


*Важно: ваша площадь — это ещё не ваша деревня.*

### ПАМЯТКУ ИГРОКА



### РЕСУРСЫ





### РУКА ИГРОКА



## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько кругов, пока не закончатся все стопки карт поселенцев на дороге, лежащих лицом вниз, и не пройдёт вторая ярмарка. Каждый круг делится на две части.

**Часть найма:** берите карты поселенцев с дороги и кладите на свою площадь. Когда все наймут поселенцев, возьмите их себе в руку.

**Часть строительства:** выкладывайте карты поселенцев из руки на свою площадь. Платите за разблокировку   и играйте особых поселенцев. Когда все выложат свои карты, переместите их со своей площади в свою деревню.

В игре есть две ярмарки, на которых вы заработаете дукаты. Побеждает игрок, накопивший больше всего дукатов в конце игры.

Игрок с картой первого игрока ходит первым.

## АНАТОМИЯ КАРТ ПОСЕЛЕНЦЕВ

Для начала вам нужно научиться читать карты и понимать, что на них написано.

**Символ цеха:** определяет, к какому из девяти цехов принадлежит этот поселенец. Большинство карт поселенцев нужно класть поверх поселенцев того же цеха.

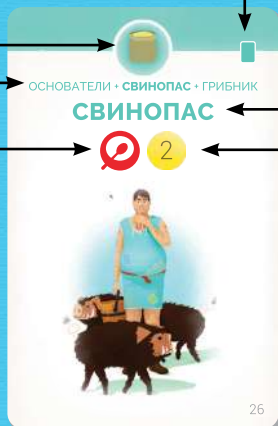
**Подсказка по складыванию карт:** показывает, сколько карт поселенцев можно выложить поверх этой карты. В данном случае вы можете выложить всего одну карту. Если подсказки нет, то на такую карту нельзя выкладывать карты.

**Производственная цепь:** показывает, на карту какого поселенца нужно положить эту карту и какую карту нужно положить на неё, если это возможно (подробнее на странице 11).

**Символ еды:** за каждый символ еды берите по дополнительному поселенцу в части найма (подробнее на странице 8).

**Символ строителя:** каждый из них позволяет вам выложить дополнительную карту поселенца в части строительства (подробнее на странице 11).






**Имя поселенца:** профессия поселенца.




**Золото:** показывает, сколько дукатов этот поселенец принесёт на ярмарке. Дукаты – это ваши победные очки.

**Замок:** показывает, что этого поселенца нужно разблокировать (подробнее на странице 13).

**Знамя:** на нём написано название цеха. Символ знамени есть только у поселенцев, которых можно выложить первыми в производственной цепи.

**Разблокировка:** показывает, какой поселенец может открыть замок на этом поселенце (подробнее на странице 13).

**Серебро** : показывает дукаты, которые поселенец может заработать на второй ярмарке (подробнее на странице 16).

**Связка ключей**  : показывает, как много замков  поселенец может разблокировать (подробнее на странице 14).

**Указатель:** есть только у начальных поселенцев. Имеет значение только при подготовке к игре.

**Символ сброса:** сбросьте карту после того, как вы её сыграли (подробнее на странице 14).

**Рубашки карт:** показывают принадлежность поселенца к цеху. Полезно, когда вы берёте карты лицом вниз или хотите угадать, какие карты у других игроков.

## ЧАСТЬ НАЙМА

В этой части по очереди, начиная с первого игрока, берите по одной карте поселенцев с дороги. Вы можете взять любую карту с дороги или взять карту из любой стопки над дорогой в закрытую.

Вы должны взять две карты поселенцев и по одной карте за каждую еду 🍷 в вашей деревне.

Например, если у вас одна еда, возьмите три карты поселенцев. Вы не можете взять больше пяти карт, даже если у вас четыре еды.

Это называется лимит найма.

Возьмите карту поселенца, затем берёт следующий игрок по часовой стрелке. Кладите взятые карты поселенцев на вашу деревенскую площадь. Они пока не работают.

Если на взятой карте лежит дукат, заберите его себе в запас. Если вы взяли карту с дороги, сразу положите на её место карту из крайней левой стопки.

Если вы взяли поселенца из стопки, положите его лицом вверх на вашу деревенскую площадь.

Продолжайте по очереди брать карты, пока количество карт на вашей деревенской площади не сравняется с вашим лимитом найма. Возьмите новые карты к себе в руку.

Не трогайте карты ярмарки, они должны оставаться на своих местах до начала ярмарки. Если стопка закончилась, не пополняйте её.

Когда все игроки достигнут лимита найма, перейдите к шагу обновления дороги.

## ПРИМЕР ЧАСТИ НАЙМА



- 1 Положите карту поселенца с дороги на вашу деревенскую площадь, положите дукат в ваш запас.
- 2 Замените взятую карту на карту из левой крайней стопки.
- 3 Так как у вас одна еда в деревне, ваш лимит найма — три. Когда вы возьмёте третью карту, перестаньте нанимать поселенцев и возьмите все ваши новые карты в руку.



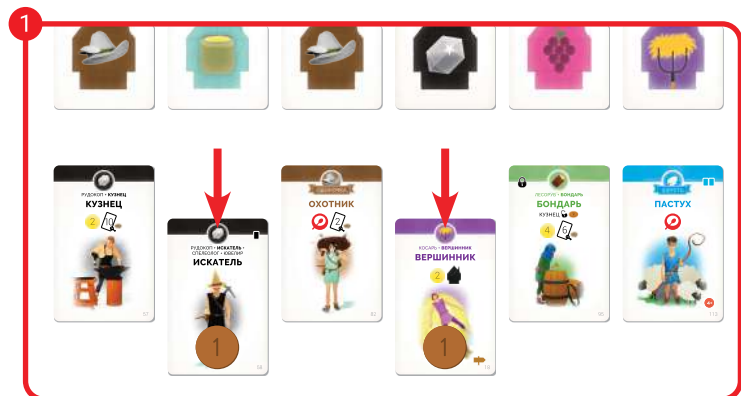
Вы можете взять верхнюю карту из одной из стопок вместо лежащей лицом вверх карты поселенца. Если вы берёте карту, лежащую лицом вниз, переверните её и положите на вашу деревенскую площадь, чтобы её видели другие игроки.



## ОБНОВЛЕНИЕ ДОРОГИ

После того как все игроки закончили нанимать поселенцев, сделайте следующее:

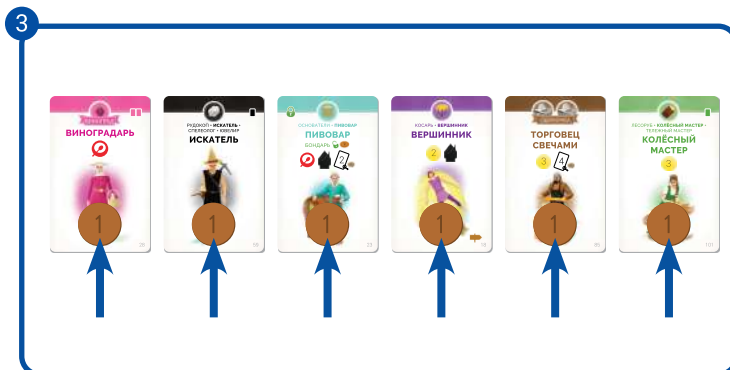
- 1 Сбросьте все карты поселенцев с дукатами с дороги. Дукаты уберите в банк.



- 2 Выложите из резерва новые карты, чтобы заменить сброшенные карты поселенцев. Если резерв пуст, выложите карты из крайней левой стопки на дороге.



- 3 Положите по одному дукату из банка на каждого поселенца, лежащего лицом вверх на дороге.



- 4 Переходите к части строительства.

При игре вдвоём дорога обновляется иначе (подробнее на следующей странице). Игра вдвоём отличается от игр с большим количеством игроков только этим пунктом.

*Резерв – это дополнительная стопка вне дороги. Убедитесь, что во время этого шага выкладываете карты именно из этой стопки.*

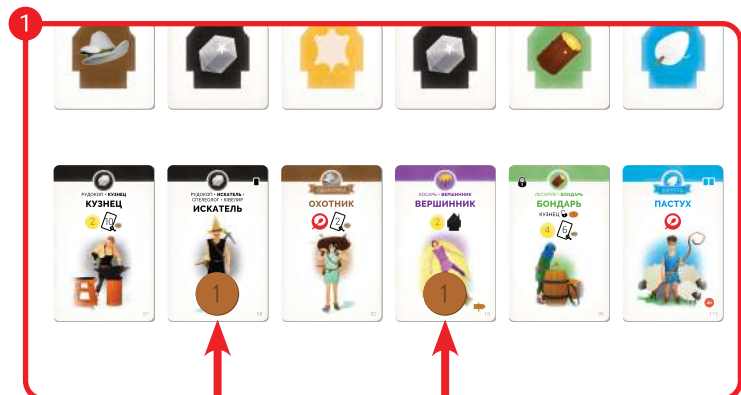


## ОБНОВЛЕНИЕ ДОРОГИ ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

После того как оба игрока закончили нанимать поселенцев, выполните следующие шаги:

- 1 Вы можете поочерёдно против часовой стрелки положить один дукат из банка на любую карту поселенца на дороге.

Вы оба можете положить дукаты на одного и того же поселенца либо не класть их вообще.



- 2 Сбросьте с дороги все карты поселенцев без дукатов.



- 3 Замените сброшенные карты на поселенцев из резерва.



Выкладываете карты из резерва.

- 4 Если резерв пуст, выкладываете карты из левой крайней стопки на дороге.

Переходите к части строительства.

Карты с лежащими на них дукатами не сбрасываются. Можно складывать по несколько дукатов на одной карте.

*Резерв – это дополнительная стопка вне дороги. Убедитесь, что во время этого шага выкладываете карты именно из этой стопки.*

## ЧАСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

По очереди приступайте к части строительства.

Вы можете выложить поселенца из руки на деревенскую площадь.

Проверьте, есть ли у поселенца замок. Если есть, то придётся заплатить за его разблокировку. Подробнее об этом на странице 13.

Проверьте, состоит ли поселенец в производственной цепи. Если да, то нужно выкладывать его поверх другого поселенца. Подробнее об этом справа.

Также вы можете нанять обычных поселенцев: это особый наём, доступный только в части строительства.

Вы не сможете убрать карту поселенца, если уже выложили её.

Обычно вы можете выложить двух поселенцев за ход и по одному дополнительному за каждый символ строителя 🏠 в деревне. Это называется лимитом строительства.

*Например, если у вас в деревне два строителя, вы можете выложить четыре карты поселенцев.*

Вы не можете выложить больше пяти карт поселенцев, даже если у вас четыре строителя. Вы можете выложить меньше карт, чем вам позволяет лимит, если захотите.

Перед тем как выложить всех поселенцев в вашу деревню, выложите их на вашу деревенскую площадь. Это позволит всем легко сосчитать, сколько поселенцев вы хотите выложить, чтобы вы не превысили лимит строительства. Обратите внимание на производственные цепи и замки, перед тем как выкладывать карты.

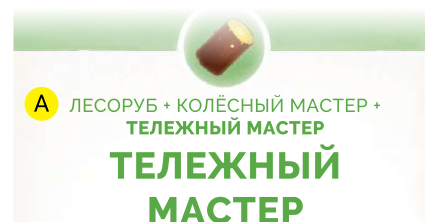
После того как у вас закончатся действия, уберите поселенцев с площади в свою деревню. Передайте ход следующему игроку. Теперь он приступает к части строительства.

Каждый игрок заканчивает все свои действия в части строительства до того, как ход перейдёт к следующему игроку.

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕПИ

Если у поселенца есть производственная цепь **A** в верхней части карты, его можно выложить только в соответствии с ней. Все поселенцы, указанные до имени поселенца, должны быть выложены под ней в таком же порядке.

*К примеру, тележный мастер должен быть выложен поверх лесоруба и колёсного мастера.*



Выкладывайте карты друг на друга таким образом, чтобы всё, кроме имени карты, было закрыто. Когда одна карта накрыта другой, все символы кроме её имени перестают действовать.

*К примеру, если вы положите свинопаса на основателей, то больше не сможете использовать еду и золото с основателей.*

Производственную цепь необязательно завершать сразу же. К примеру, вы можете выложить лесоруба и колёсного мастера в одном ходе, а тележного мастера — в другом.

Выкладывайте карты по порядку: сначала ту, которая указана в цепи первой, затем следующую и так далее.

На первых поселенцев в цепочке производства можно положить до двух других карт поселенцев, таким образом создавая две ветви в производственной цепи.

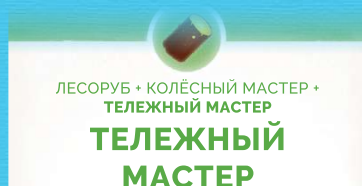
*К примеру, на карту лесоруба можно положить плотника и колёсного мастера, а производственная цепь колёсного мастера может быть позже продолжена тележным мастером.*

У вас могут быть одинаковые поселенцы в деревне, если это покажется вам нужным.

## ПРИМЕР ЧАСТИ СТРОИТЕЛЬСТВА

Аня хочет сыграть своего тележного мастера. В производственной цепи написано, что он должен лежать поверх лесоруба и колёсного мастера.

- 1 У Ани есть колёсный мастер в руке и лесоруб в деревне. Сыграть тележного мастера будет просто. Она выкладывает карты колёсного и тележного мастеров. У Ани в деревне один строитель (плотник), Аня может выложить ещё одну карту. Она решает выложить свинопаса поверх основателей, уже лежащих в деревне. Аня выкладывает все три карты на деревенскую площадь, позволяя другим игрокам увидеть свои действия.



- 2 Аня выкладывает три карты в свою деревню. Свинопас выкладывается поверх основателей, как указано в производственной цепи. Колёсный мастер выкладывается поверх лесоруба, на котором лежит плотник: теперь они делят карту лесоруба. И, наконец, тележный мастер выкладывается поверх колёсного мастера.



На поселенцев, таких как основатели, лесорубы и пастухи, можно положить по два поселенца, которые разделят их производство на две разные или одинаковые ветви.

## НАЁМ ОБЫЧНЫХ ПОСЕЛЕНЦЕВ



В части строительства вы можете получить обычных поселенцев: лесорубов, рудокопов и косарей. Все поселенцы с цехами сена, руды и дерева должны быть расположены поверх них.

Чтобы взять обычного поселенца, верните поселенца лицом вниз из руки в любую стопку на дороге. На карту ярмарки возвращать поселенца нельзя. Возьмите одного обычного поселенца с дороги и выложите в вашу деревню. Вы можете сделать это до трёх раз за часть строительства.

Можете не показывать остальным игрокам лицо карт, которые возвращаете.

Если все стопки на дороге закончились (что случится в последней части строительства), возвращайте поселенцев наверх стопки резерва. Если стопка резерва закончилась, уберите из игры сброшенные карты поселенцев.

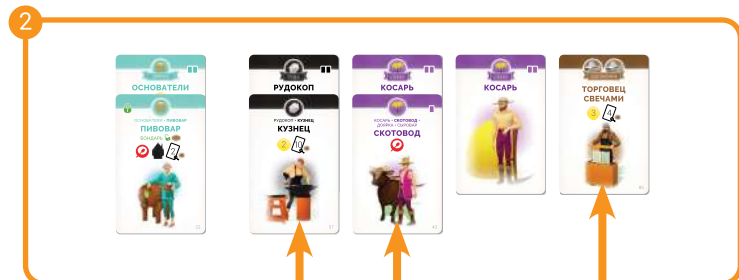
Обычные поселенцы не считаются в лимите строительства, а также они не считаются в лимит в пять поселенцев. Они никак не относятся к вашему лимиту строительства.

## ПРИМЕР НАЁМА ОБЫЧНЫХ ПОСЕЛЕНЦЕВ

- 1 Боря возвращает трёх поселенцев из руки в стопки по своему выбору на дороге. Затем он выкладывает трёх обычных поселенцев на свой выбор в свою деревню.



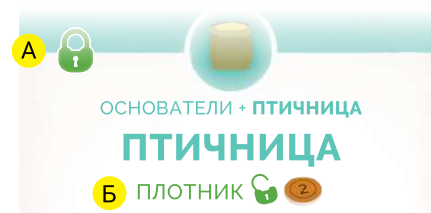
- 2 Затем он выполняет три действия строительства: выкладывает кузнеца на нового рудокопа, скотовода на одного из косарей и торговца свечами. Торговец свечами — одиночка, его не нужно выкладывать поверх другой карты.



## ЗАМКИ

Чтобы выложить на площадь поселенца с замком **А**, вы должны сперва разблокировать его. Для этого заплатите разблокирующему поселенцу. Проверьте, есть ли у вас или другого игрока поселенец в деревне с символом разблокировки для вашего поселенца.

Такие поселенцы называются разблокирующие **Б**.



## КАК ПЛАТИТЬ ЗА РАЗБЛОКИРОВКУ?

- Если **у вас в деревне** есть разблокирующий поселенец, положите на него два дуката из банка.
- Если **у другого игрока в деревне** есть разблокирующий поселенец, положите на него два дуката из вашего запаса.
- Если **ни у кого нет** подходящего разблокирующего поселенца, положите два дуката в банк, чтобы разблокировать поселенца, которого вы выкладываете.

Если доступны несколько разблокирующих поселенцев, то вам выбирать, кому из них платить. Если разблокирующий поселенец есть у другого игрока, вы не можете заплатить в банк.

Вы можете разблокировать поселенца, используя другого поселенца, которого вы выложили в этой же части строительства. Смотрите пример на следующей странице.



## ПРИМЕР РАЗБЛОКИРОВКИ ЗАМКОВ

Гена собирается сыграть бондаря, пивовара и рыбака. У всех есть замок.



- 1 Сначала Гена выкладывает бондаря. Разблокирующий поселенец для бондаря – кузнец, поэтому Гена платит кузнецу Ани два дуката.



- 2 Далее Гена выкладывает пивовара, который разблокируется бондарем. Поэтому он платит своему новому бондарю два дуката из банка.



- 3 Наконец, Гена выкладывает рыбака, которому для раскрытия нужен корабел. Ни в одной деревне нет корабеля, поэтому Гена платит два дуката из своего запаса в банк.



## СВЯЗКА КЛЮЧЕЙ

Число на этом символе **A** показывает, сколько поселенцев в игре этот поселенец может разблокировать.

*К примеру, кузнец может разблокировать десять поселенцев, заработав на этом 20 дукатов.*



## ОСОБЫЕ ПОСЕЛЕНЦЫ

В части строительства вы можете разыграть особых красных поселенцев. Они обладают особыми мощными умениями. Они разыгрываются так, как указано на их картах.

Особые поселенцы с символом сброса **A** сбрасываются сразу после розыгрыша, они не идут в счёт вашего лимита строительства. Вы можете сыграть их столько, сколько захотите!



Особые поселенцы без символа сброса, например монах, остаются в вашей деревне и идут в счёт лимита строительства.

Особыми поселенцами нельзя украсть основателей другого игрока.

## ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ОСОБЫХ ПОСЕЛЕНЦЕВ

Вова выкладывает монаха и ювелира. Его лимит строительства — две карты. Также он разыгрывает контрабандиста и лудильщицу. Обе эти карты сбрасываются после использования и не идут в счёт лимита строительства.



- 1 Монах — это джокер, так что Вова выкладывает его на место спелеолога между искателем и ювелиром.



- 2 Далее он использует лудильщицу, чтобы разблокировать ювелира, так как она раскрывает любых поселенцев бесплатно.
- 3 Потом Вова выкладывает контрабандиста, чтобы получить половину цены ювелира — десять дукатов. У контрабандиста тоже есть символ замка, но Вова использует лудильщицу, чтобы разблокировать и его. Затем он сбрасывает лудильщицу и контрабандиста.

## КОНЕЦ ЧАСТИ СТРОИТЕЛЬСТВА

Когда все закончат строить, проверьте, у всех ли есть хотя бы одна еда в деревне. Если у вас нет еды после части строительства, переверните свою карту основателей на сторону с едой. Если основатели уже перевернуты на эту сторону, их больше нельзя перевернуть на сторону с золотом.

У Димы в деревне нет еды, поэтому он переворачивает своих основателей на сторону с едой.



Передайте карту первого игрока налево. Часть строительства окончена. Начните новую часть найма, если не началась ярмарка.

## ПЕРВАЯ ЯРМАРКА

Когда две левые стопки на дороге закончатся, сразу после части строительства начинается первая ярмарка. Карта первой ярмарки напомнит вам об этом.

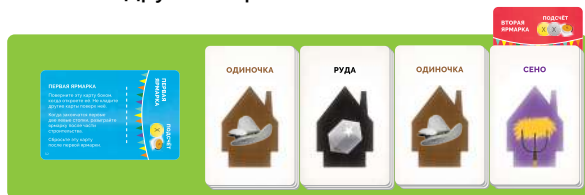
В первую ярмарку все получают столько дукатов, сколько золота на картах в их деревне, плюс столько же дукатов, сколько на них лежит.

Считайте **только верхние карты** каждой производственной цепи. Золото, закрытое другими картами, ничего не приносит.

Не убирайте дукаты, лежащие на картах, они зачтутся второй раз на второй ярмарке.

По очереди возьмите из банка заработанные дукаты и положите их в свой запас. Серебро не приносит вам дукатов на первой ярмарке. Первая ярмарка заканчивается, когда все игроки возьмут свои дукаты. Сбросьте карту первой ярмарки и начните следующую часть найма.

Первые две стопки закончились. Это означает, что в конце круга начнётся первая ярмарка. Карту ярмарки поверните на бок, чтобы на неё не положили другие карты.



### ПРИМЕР ПЕРВОЙ ЯРМАРКИ

Егор торгует. Всё, что нужно сделать, — это сложить все видимые символы золота и дукаты, лежащие на поселенцах. Егор игнорирует символ серебра у архитектора, так как он имеет значение только на второй ярмарке. Егор заработал 23 дуката, он берёт их из банка и кладёт в свой запас. Заметьте, что дукаты с поселенцев не убираются, они будут посчитаны снова на второй ярмарке.

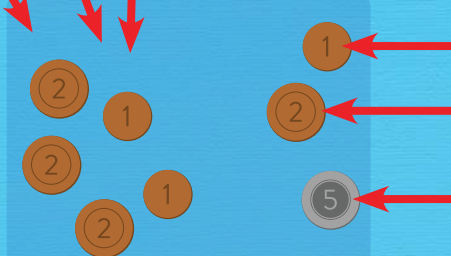
Впервые торгуете? Не гонитесь за краткосрочной выгодой. Зачастую лучше играть вдолгую, сосредоточившись на строительстве и добыче пищи. Моя деревня стала процветать, когда я стал предлагать бесплатные напитки. Кстати, вы знали, что корабел и дома неплохо строят?



### ДЕРЕВЕНСКАЯ ПЛОЩАДЬ



### ЗАПАС



### ВТОРАЯ ЯРМАКА

Когда все стопки на дороге закончатся, после части строительства начнётся вторая ярмарка. Она проходит точно так же, как и первая. Но на ней учитываются золото и серебро. На второй ярмарке вы в последний раз получаете очки. Посчитайте серебро и заберите дукаты с поселенцев в собственные запасы.

### СЕРЕБРО

На некоторых картах есть символы серебра и описание, сколько дукатов они принесут. Правила для каждой из карт написаны на них самих. Только ваши карты учитываются при подсчёте этих символов.

Например, бакалейщик получает дукаты за еду только в вашей деревне.





Причина, по которой на этих картах серебро, а не золото, в том, что эффекты некоторых карт действуют только на золото. Например, резчик по дереву получает бонус от золота корабела, но не получает ничего от серебра сплавщика брёвен.

Еда, строители и золото, закрытые другими картами, не учитываются при подсчёте серебра. Символы цехов и замков в верхней части карт всегда считаются в конце, независимо от положения в производственной цепи.

На некоторых поселенцах указано, что бонус равен значению золота, поэтому не считайте дукаты, лежащие на них. Например, резчик по дереву, использованный для подсчёта дукатов с тележного мастера, получит не более девяти дукатов, даже если на тележном мастере будут лежать дополнительные четыре дуката.

Перед концом игры в части найма, когда все стопки закончились, берите карты из резерва, чтобы заменить карты, лежащие лицом вверх на дороге. Вы можете брать карты из резерва, только когда все остальные стопки закончились. Если карт в резерве не осталось, карты больше не заменяются.

Каждый раз, когда вы получаете дукаты за серебро, используйте полное значение серебряной формулы на карте, как если бы вы подсчитывали его во второй ярмарке. Это нужно для одиночного режима.



## КОНЕЦ ИГРЫ

После окончания второй ярмарки игра заканчивается. Побеждает игрок, накопивший больше всех дукатов.

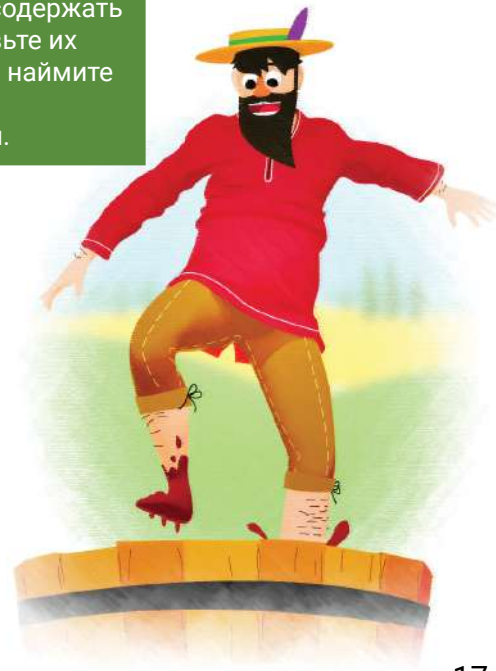
В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим количеством поселенцев.

## ПРИМЕР ВТОРОЙ ЯРМАРКИ С ПОДСЧЁТОМ СЕРЕБРА

У Жоры два бакалейщика, каждый из них приносит три дуката за каждую еду в деревне. Каждый из них получает по девять дукатов. В дополнение к этому бондарь приносит четыре дуката. Жора берёт из банка 22 дуката (9 + 9 + 4). Он кладёт дукаты с плотника в запас и учитывает их при подсчёте очков.

Теперь осталось посчитать дукаты в своём запасе и сравнить с другими игроками, чтобы определить победителя.

Иногда поселенец, на которого вы надеялись, не попадает, и приходится продавать вино без бутылок или золотые самородки. Но если думать глобальнее, то нет никаких проблем. Не нужно содержать безработных, отправьте их рубить лес! А заодно наймите новых интересных поселенцев с дороги.



## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

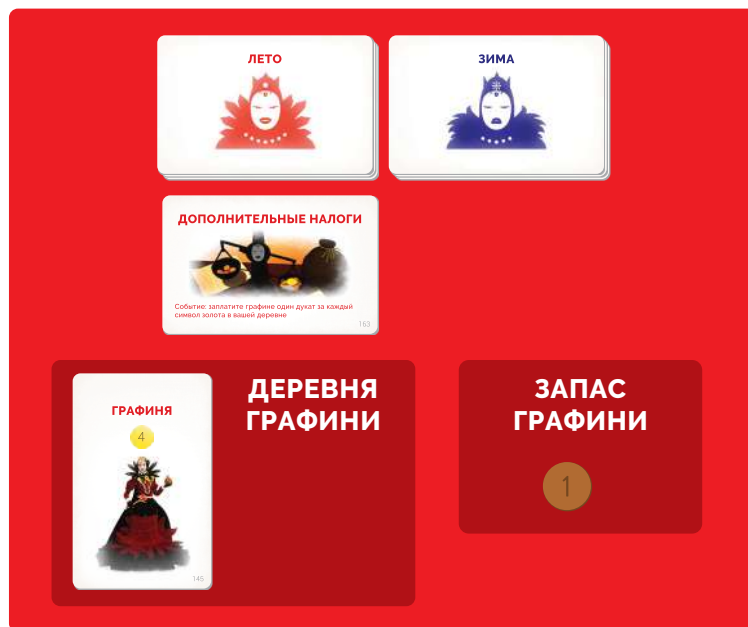
*Графиня — последняя живая родственница воинственной королевской семьи, некогда правившей страной. Используя огромное состояние и армию солдат, она хочет вернуть былую славу и стать королевой. Она использует все свои уловки, чтобы не дать фермерам объединиться без неё. Ей не хватает лишь любви народа и знания экономики, вместо них она использует взятки, грязные трюки и насилие.*

В одиночном режиме вам понадобятся две колоды событий. В правилах есть небольшие изменения, чтобы играть против злой графини. У вас есть преимущество: вы контролируете, в какую деревню пойдут поселенцы. Но каждый круг вам придётся адаптировать вашу стратегию к новым событиям.

### ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь как при игре вдвоём, а потом:

- 1 Уберите в коробку всех особенных поселенцев.
- 2 Положите в каждую стопку на дороге ещё одну карту. Получится по пять карт, а не по четыре.
- 3 Положите карту шута рядом с вашей деревенской площадью.
- 4 Перемешайте отдельно летние и зимние события и сложите их в стопки лицом вниз. Переверните верхнее летнее событие. Оно будет действовать с первого же круга.
- 5 Искусственным игроком становится графиня.
  - Графиня строит свою собственную деревню. Положите её карту стороной с четырьмя символами золота вверх.
  - Положите в запас графини один дукат.
  - У графини нет руки с картами.
  - У графини нет основателей.



### ХОД ИГРЫ

В одиночном режиме действуют те же правила, что и в игре на двоих, но из-за того, что играет только один человек, есть дополнительные правила.

### ЧАСТЬ НАЙМА

Каждый раз, когда вы берёте карту с дороги, кладите другого поселенца с дороги в деревню графини лицом вверх (графиня строит во время части найма). Это делается до того, как вы выложите новые карты из стопок на дорогу.

Поселенцы в деревне графини игнорируют производственные цепи, каждый из них выкладывается отдельно.

Графиня игнорирует замки. Вам всё так же придётся платить её поселенцам за разблокировку ваших поселенцев.

Обновляйте дорогу так же, как если бы играли вдвоём, только графиня не будет класть дукаты ни на кого. Про то, как обновлять дорогу вдвоём, — на странице 10. Если графиня получает поселенца, на которого вы клали дукаты, то они уходят к ней в запас.

## ЧАСТЬ СОБЫТИЙ

После части строительства начинается часть событий. Если в этом круге должна была быть ярмарка, то она начнётся после части событий.

Выполните по порядку следующие шаги:

- 1 Разыграйте все карты событий, лежащие лицом вверх. Вы можете сделать это в любом порядке. Как только вы разыграли событие, сбросьте его карту. Некоторые события нужно разыгрывать не в части событий, а во время других частей. Такие карты тоже сбрасываются в части событий.
- 2 Когда все события разыграны, графиня берёт верхнюю карту из резерва и кладёт её в свою деревню, игнорируя замки и производственные цепи.

В зависимости от ценности этой карты возьмите несколько новых карт событий.

*Ценность — это количество золота, указанное на карте.*

- если ценность десять дукатов и больше — возьмите одну карту событий
- если ценность от одного до девяти дукатов — возьмите две карты событий
- если ценности нет — возьмите три карты

Если у поселенца есть серебро, подсчитайте его ценность и разыграйте карты событий согласно правилам выше.

*Пример: взятый поселенец — рудокоп, ценность которого составляет девять дукатов (потому что у графини шесть символов руды в деревне), возьмите две карты событий.*

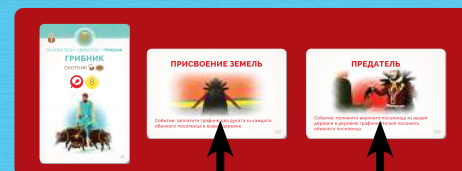
## ПРИМЕР ОДИНОЧНОЙ ЧАСТИ НАЙМА

Зоя берёт поселенца ①, затем кладёт поселенца с дороги в деревню графини лицом вверх ②. После этого нужно выложить две карты из левой крайней стопки на дорогу. Так как у Зои одна еда, она возьмёт ещё двух поселенцев и выложит двух поселенцев в деревню графини.



## ПРИМЕР КОНЦА ЧАСТИ СОБЫТИЙ

Графиня берёт грибника в конце части событий. Его ценность — восемь дукатов, значит, нужно взять две карты событий.



## ПЕРЕХОД ОТ ЛЕТНИХ СОБЫТИЙ К ЗИМНИМ

Разыгрывайте события из летней колоды до конца первой ярмарки. После её окончания играйте карты из зимней колоды.

## КАРТА ШУТА

Карта шута принадлежит вам. Вы можете разыграть её в любой момент, чтобы сбросить событие. Шутом нельзя сбросить событие, которое уже произошло или разыгрывается в данный момент.

*Например, когда графиня получает карту лицом вниз по событию «Призыв на службу», вы не сможете отменить событие, после того как посмотрели на карту.*

Уберите шута в коробку после использования. Шут не учитывается в вашей руке. Его нельзя обменять на обычного поселенца.

## ЯРМАРКИ

Дукаты графини считаются точно так же, как и ваши. Серебро на второй ярмарке тоже считается. Дукаты на карте графини участвуют в подсчёте.

## ПОСЛЕДНИЙ КРУГ

В последнем круге, когда началась вторая ярмарка, графиня не берёт верхнюю карту из резерва.

## ПОБЕДА

Вы побеждаете, если в конце игры у вас больше дукатов, чем у графини.

## УПРОЩЁННЫЙ ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Для более щадящей игры измените правила так:

- 1 Всегда разыгрывайте только одну карту события, независимо от того, какого поселенца графиня берёт в конце части событий.

- 2 Переверните карту графини на сторону без золота.

- 3 Уберите событие «Это был ты» из зимней колоды.

## УСЛОЖНЁННЫЙ ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

- 1 Разыгрывайте две карты из колоды событий вместо одной.

- 2 Уберите из игры карту шута.

- 3 Уберите событие «Это был ты» из зимней колоды.

- 4 В начале игры положите в запас графини десять дукатов вместо одного.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

Если вы хотите начать играть побыстрее, можете пропустить правила на этой странице и просто начать играть, а потом вернуться к ним в процессе игры.

## ЗАКОНЧИЛИСЬ СОБЫТИЯ

Если закончились события, перемешайте убранные карты событий и сделайте из них новую стопку.

## СОБЫТИЯ ВНЕ ЧАСТИ СОБЫТИЙ

Большая часть событий ничего не делает, пока не будет разыграна в части событий. Текст на этих картах начинается со слова «событие». Некоторые события влияют на отдельные части следующего круга. К примеру, событие «Крысы» изменит вашу следующую часть найма. Если вы получили его в начале игры, оно будет действовать с первого круга.



## СОБЫТИЯ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОРОГУ

Некоторые события позволяют графине брать поселенцев с дороги. Если это карта, лежащая лицом вверх, замените её картой из левой крайней стопки — как в части найма. Карты, полученные с дороги, могут начать ярмарку и конец игры!

## ПУСТОЙ РЕЗЕРВ

Если вам нужно взять поселенца из резерва, а он закончился, перемешайте стопку сброса и сделайте из неё резерв. Такое возможно, например, из-за события «Повинность».

## ПОСЕЛЕНЦЫ С ДУКАТАМИ

Иногда графиня будет красть у вас поселенцев. Если на них есть дукаты, положите их в ваш запас.

## ОСНОВАТЕЛИ

События не влияют на ваших основателей и не убирают их из вашей деревни.

## ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ДУКАТЫ

Много событий заставляют вас платить банку или графине. Если у вас не хватает дукатов, заплатите, сколько можете. Если дукатов нет совсем, то не платите.



## ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ



### ВЕРХНИЙ ПОСЕЛЕНЕЦ:

на некоторых особых поселенцах и событиях в одиночном режиме упоминаются верхние поселенцы. Верхний поселенец — это поселенец в вашей деревне, поверх которого нет других поселенцев. Считаются и поселенцы, под которыми нет карт, например одиночки.

### ПОДМАСТЕРЬЕ:

вы можете поменять его местами с любым поселенцем в любой деревне, на котором лежит карта из его производственной цепи. Вы можете использовать его в деревне другого игрока или в вашей. Выкладываете новую карту по обычным правилам.

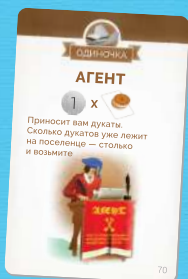
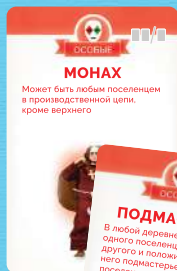


Использование подмастерья тратит одно действие строительства, а не два. Подмастерье не может украсть основателей другого игрока. Но его можно поменять местами с вашими основателями, если на них лежит хотя бы одна карта. Если вы это сделаете, вы можете выбрать, какой стороной вверх выложить основателей.



### МОНАХ:

считается за любого поселенца, если не находится в конце производственной цепи. Это означает, что его нужно выкладывать одновременно с другим поселенцем, чтобы монах оказался под ним. Монах выполняет роль одного из поселенцев в производственной цепи. Все остальные карты в этой производственной цепи должны лежать в правильном порядке. В одной производственной цепи может быть до двух монахов.

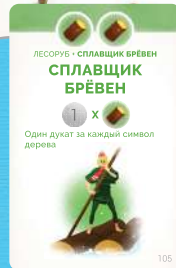
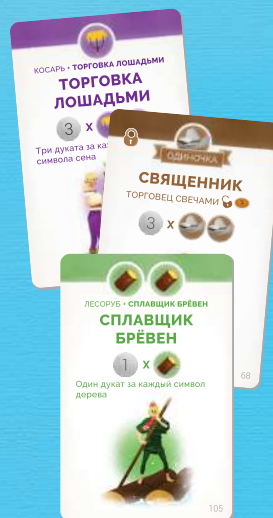
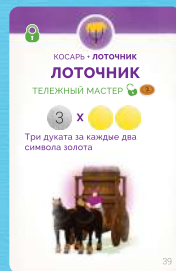


**МОНАХИ И ПОДМАСТЕРЬЯ:** не считаются за карты, которые заменяют. Они остаются особыми картами. Их цель — помочь быстрее выложить поселенца поверх них. Если по какой-либо причине карта монаха или подмастерья становится верхней в производственной цепи, она возвращается в руку игрока, в деревне которого находилась.

Если карта подмастерья или монаха находится в начале производственной цепочки, поверх неё могут лежать две карты. Эти карты должны принадлежать одному цеху.

**ЛУДИЛЬЩИЦА:** может разблокировать несколько карт, даже если они разблокируются при помощи других карт. Неважно, есть ли у вас или у другого игрока разблокирующие поселенцы. Вы можете бесплатно разблокировать их при помощи лудильщицы, если вы разыгрываете их в той же части строительства. Вы можете разблокировать часть поселенцев при помощи лудильщицы, а других без неё. Например, чтобы положить дукаты на ваших поселенцев.

**АГЕНТ:** получает столько дукатов, сколько лежит на одном из ваших поселенцев на ваш выбор.



**ЛОТОЧНИК:** приносит вам три дуката за каждые два символа золота, а не за число на них. Если, например, в вашей деревне символы золота есть на двух ювелирах (каждый из которых принесёт вам 20 дукатов), то лоточник принесёт вам три дуката.

**ТОРГОВКА ЛОШАДЬМИ, СПЛАВЩИК БРЁВЕН, СВЯЩЕННИК:** учитывайте символы цеха этих карт при подсчёте дукатов. У некоторых поселенцев есть два символа цеха, что делает их ещё более ценными при подсчёте дукатов.

## КРАТКИЙ ХОД ИГРЫ

### ЧАСТЬ НАЙМА

По очереди возьмите по одному поселенцу, пока не достигнете своего лимита найма. Берите двух и по одному за каждую еду — вплоть до пяти.

Вы должны взять карты на ваш лимит.

### ЧАСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

По очереди вы можете выполнить следующие действия:

- Выкладывайте поселенцев в свою деревню, пока не достигнете лимита строительства. Выкладывайте двух и по одному за каждого строителя — вплоть до пяти.

Вы можете выложить меньше поселенцев, чем ваш лимит строительства. Все замки должны быть раскрыты (подробнее на странице 13).

- Верните поселенцев в стопки на дороге в обмен на обычных поселенцев. Максимум три обычных поселенца.
- Разыграйте особых поселенцев. Сброшенные поселенцы не идут в счёт лимита строительства.

В конце части строительства передайте карту первого игрока налево.

### ЯРМАРКИ

Ярмарки проходят в двух случаях:

- Когда закончатся первые две стопки карт на дороге. Посчитайте дукаты и золото в каждой деревне. Считается золото на картах и дукаты, лежащие на них. Не забирайте дукаты с поселенцев и не считайте серебро.
- Когда закончатся все стопки карт на дороге, наступает вторая ярмарка. Посчитайте дукаты и золото в каждой деревне. Считается золото на картах и дукаты, лежащие на них. Посчитайте серебро. Заберите дукаты с поселенцев.

## ЦЕХА ПОСЕЛЕНЦЕВ



### ДЕРЕВО, СЕНО, РУДА:

все производственные цепи в этих цехах начинаются с обычных поселенцев. Эти цеха составляют почти половину всех поселенцев с дороги.

*Совет: сосредоточьтесь на одном из этих цехов.*



### ВИНОГРАД, ШЕРСТЬ И КОЖА:

к этим цехам принадлежит всего несколько поселенцев. Их производственная цепь должна начинаться со взятых с дороги поселенцев.

*Совет: если вы начали собирать их, берите тех, которые лежат лицом вниз.*



### ЗЕРНО:

эти поселенцы образуют производственные цепи, начиная с основателей. Помните, что поверх основателей вы можете положить только двух поселенцев!

*Совет: все поселенцы из этого цеха приносят еду.*



### ОДИНОЧКА:

эти поселенцы не образуют производственных цепей, однако их можно выложить отдельно.



### ОСОБЫЕ:

у них особые правила. Помните, что сброшенные поселенцы не идут в счёт действий строительства.

*Совет: если вы не знаете, какую карту с дороги взять, возьмите особую карту, лежащую лицом вниз. Возможно, она окажется полезной.*



мосигра  
mosigra.ru



Magellan  
mglan.ru



sinisterfish.com

Автор и художник игры Хокон Хойль Гордер.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева,  
Дмитрий Чупикин, Анна Давыдова.

Дизайн и вёрстка Ольга Карпова.

Корректор Ксения Ларина.

Перевод Валентин Кадников.

© Sinister Fish Games LTD. 2019. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2021.

111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9,

этаж 2, комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

