

Штефан Фельд

# Notre Dame

*Власть и интриги в тени Собора.*

## ОБЗОР ИГРЫ

Игроки принимают на себя роль главы влиятельного парижского рода в конце XIV века. В тени Кафедрального Собора игроки будут бороться за процветание.

Игроки стремятся увеличить благосостояние и престиж с помощью карт действия, оказывая влияние на кварталы в своих районах.

Увеличивая свое влияние в банках, игрок получает больше денег; контроль жилых домов увеличивает престиж. Кроме розыгрыша карт действий в каждом раунде у игрока есть возможность нанять персонажей. Игрокам открывается огромный выбор действий – выбирайте с умом! Наиболее успешные игроки не упустят возможность получить преимущество.

**В конце игры побеждает игрок с наибольшим престижем**

## ОБЗОР ИГРЫ

Игроки принимают на себя роль главы влиятельного парижского рода

Игроки разыгрывают карты действий, чтобы разместить маркеры влияния в различных частях своих районов. Это принесет им деньги, престиж и т.п.

У игрока есть возможность нанять персонажей.

Побеждает игрок с наибольшим престижем

## КОМПОНЕНТЫ

5 секций игрового поля

3 тайла Нотр-Дам (по 1 шт.: 3-х, 4-х и 5-тисторонний)

45 карт действий (наборы 5 цветов для каждого игрока: больница, жилой дом, церковная школа, гостиница, банк, каретный двор, парк, Нотр-Дам, верный друг)

15 карт персонажей (6 коричневых и 9 серых)

70 маркеров влияния (14 шт. каждого из 5 цветов)

5 черных маркеров (маркеры крыс)

5 фишек верных друзей (по 1 шт. 5 цветов)

5 карет (по 1 шт. 5 цветов)

1 звонарь (на подставке – фигурка первого игрока)

20 посланий (восьмиугольные фишки; по 4 шт. 5 цветов)

25 золотых монет

84 жетона престижа (шестиугольные)



Дополнение «Новые Персонажи»:

18 серых карт персонажей (по 6 шт. А, В и С)

*Читая правила в первый раз, не обращайте внимание на текст в столбцах справа. Это краткие правила. Они используются, чтобы быстро вспомнить правила по ходу игры.*



Эта игра содержит 12 карт расширения «Торговые Пути» для настольной игры «Замки Бургундии». Они не используются в этой игре. Правила расширения можете найти на [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de).

## ПОДГОТОВКА

Перед Вашей первой игрой аккуратно выдавите все жетоны из рамок.  
Поставьте звоняра в пластиковую подставку.

Разместите секции **игрового поля** в середине стола как указано ниже.

Возьмите тайл Нотр-Дам, который соответствует числу игроков:

3 игрока = 3-хсторонний

4 игрока = 4-хсторонний (стороной с 4 фигурами вверх)

5 игроков = 5-тисторонний

*Примечание: Правила для 2-х игроков  
указаны на стр.8*

Каждый игрок выбирает одну из секций игрового поля для себя. Обычно ту, что ближе к месту, где он сидит.

*Лишние секции игрового поля и тайлы Нотр-Дам  
положите в коробку.*

Отсортируйте жетоны престижа по значению и положите их и золотые монеты в резерв рядом с полем.

**Игроки выбирают** цвет и получают компоненты этого цвета:

**Фишку верного друга** (положите в игровую зону игрока),

**Карету** (поставьте ее на ячейку рынка в центре района игрока),

**4 маркера влияния** (положите их в личный запас игрока),

**10 оставшихся маркеров влияния** (положите их в общий запас рядом с полем),

**4 послания** (перемешайте и выложите лицом вверх по 1 шт. в каждый из 4 рынков по краям района игрока),

**9 карт действий** (перемешайте и положите их *лицом вниз* в зоне игрока)

Игроки также **получают:**

**3 золотые монеты** из запаса (кладите их в игровую зону).

**1 маркер крыс** (положите на ячейку «0» трека чумы (от 0 до 9) в гавани в районе игрока.

*Лишние компоненты уберите в коробку.*

Подготовьте **карты персонажей:**

- Перемешайте **6 коричневых карт персонажей** (без букв на обороте карты) и положите их лицом вниз рядом с полем. Каждый из этих персонажей доступен **один раз в каждый** период.
- Разделите **9 серых карт персонажей** по буквам на обороте (А, В и С). Перемешайте каждый набор карт отдельно и положите в одну колоду лицом вниз рядом с картами персонажей. В самом низу у Вас будут 3 карты с буквой С, в середине – 3 карты с буквой В и 3 карты с буквой А сверху. Каждый из этих персонажей будет доступен *только раз за игру*.

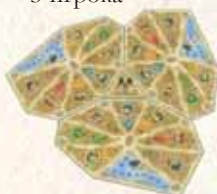
Выберите **первого игрока** и дайте ему фигурку звоняра.

## ПОДГОТОВКА

Разместите секции **игрового поля** в соответствии с числом игроков:



3 игрока



4 игрока



5 игроков



Положите жетоны престижа и золотые монеты рядом с полем в запас.

Каждый игрок берет:

**1 фишку верного друга**

**1 карету**

**4 маркера влияния**

**4 послания**

**9 карт действий**

**3 монеты**

**1 маркер крыс**



Выложите карты персонажей:

**6 коричневых карт** в одну колоду **лицом вниз**

**9 серых карт** – **лицом вниз** в **особом порядке** (сверху ААА, в середине ВВВ, внизу ССС)

**Первый игрок берет звоняра.**

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит в течение 3 периодов (А, В и С), в каждом из которых по 3 раунда. Каждый из 9 раундов состоит из 5 фаз, разыгрываемых в указанном ниже порядке:

### ► Фаза 1: Выложите карты персонажей

В начале раунда игроки выкладывают 3 карты персонажей, открывая 2 верхние коричневые карты персонажей (без букв) и 1 верхнюю серую карту персонажа (с буквой). Выложите эти карты лицом вверх рядом с колодами карт.

### ► Фаза 2: Выберите карты действий

Во-первых, игроки берут 3 карты из личной колоды карт действий, изучают их, оставляют 1, а 2 другие передают лицом вниз игроку слева. Когда все игроки передадут карты, они изучают 2 своих новых карты, оставляют 1, а другую передают игроку слева. Игроки добавляют эту карту себе в руку.

Важно, чтобы игроки не смотрели в карты, которые они получают от игрока справа, пока не передали свои карты. Также игроки не могут передать карту, которую уже взяли себе в руку, т.е. они должны передать 1 из 2 карт, полученных от игрока справа. Игроки всегда держат свои карты в тайне от соперников.

Теперь у каждого игрока по 3 карты действий на руках: 1 из своей колоды карт действий, 1 от игрока справа и еще 1 от игрока, сидящего через одного справа от него. Выберите из этих 3 карт действий 2 карты, которые используете в фазе 3.

### ► Фаза 3: Розыгрыш карт действий

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выбирают 1 карту действия с руки, кладут ее перед собой лицом вверх и выполняют действие карты. После выполнения всеми первого действия, игроки повторяют тоже самое со второй картой действия (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

Наконец, игроки сбрасывают сыгранные карты действий лицом вниз в общую колоду сброса. Примечание: 3-я карта действий каждого игрока не разыгрывается и просто сбрасывается (подложите ее под свою 2-ю карту действия, не показывая соперникам). Игроки не могут просматривать колоду сброса!

- 9 различных действий описаны на стр. 4 и 5.

### ► Фаза 4: Нанять персонажа

После розыгрыша двух и сброса всех трех карт действий каждый игрок может (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) нанять 1 из 3 открытых персонажей и один раз выполнить его особое действие. Стоимость найма любого персонажа – 1 золотая монета, уплаченная в запас. После оплаты игрок может выполнить особое действие нанятого персонажа. Если у игрока нет монет или он не хочет нанимать персонажа, он может спастись. Примечание: Одного персонажа могут нанять несколько игроков (даже все игроки).

- Способности всех 15 персонажей описаны на стр. 9.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

В игре 3 периода; в каждом периоде 3 раунда; каждый раунд состоит из 5 фаз.

### ► Фаза 1:

Выложите 3 карты персонажей: 2 коричневых и 1 серую.



### ► Фаза 2:

Возьмите 3 карты действий, оставьте 1, а 2 другие передайте игроку слева

Из 2 новых карт оставьте 1, а другую передайте игроку слева

Теперь у игроков 3 разноцветные карты

### ► Фаза 3:

Разыграйте 2 из 3 карт действий

3-я карта действий сбрасывается без розыгрыша



1-я карта

2-я и 3-я карта вместе

### ► Фаза 4:

Наймите 1 из 3 открытых персонажей, заплатив 1 монету в запас, и выполните действие нанятого персонажа.

## ► Фаза 5: Определите степень заражения чумой

В последней фазе каждого раунда игроки определяют, кто следил за здоровьем своего района, а кто - нет. Степень заражения чумой суммируется, и игроки передвигают свои маркеры крыс по треку чумы на число шагов, равное степени заражения +/- модификаторы.

**В конце каждого раунда** игроки кладут открытые карты персонажей под низ соответствующих колод. Первый игрок передает фигурку звоняря игроку слева – он становится первым игроком. Начинается новый раунд. Он разыгрывается так же, как и предыдущий: сначала фаза 1, затем фаза 2 и далее фазы 3, 4 и 5.

**В конце каждого 3-го раунда** сделайте паузу, чтобы

- получить очки за маркеры влияния в Нотр-Даме ( *подробнее см. на стр.6*);
- перемешать 6 коричневых карт персонажей и положить их в колоду лицом вниз;
- разделить карты действий по цвету и вернуть их игрокам. Игроки перемешивают карты и кладут их в колоду лицом вниз перед собой.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

По окончании 9-го раунда подсчитываются маркеры в Нотр-Даме. После этого игра завершается. Побеждает игрок с наибольшей суммой очков престижа. В случае ничьи побеждает тот, у кого больше золотых монет и маркеров влияния в личном запасе.

## Карты действий

**Церковная школа:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал церковной школы своего района. Затем из общего запаса он берет столько своих маркеров влияния, сколько их находится в квартале церковной школы, и кладет в личный запас. Нельзя скрывать количество маркеров влияния.

Если в общем запасе не хватает маркеров влияния цвета игрока, то он берет все, что есть (и не может получить преимущество этого действия полностью)

***Пример:** Пегги играет карту действия Церковная школа. Она берет 1 маркер влияния из личного запаса и кладет его в квартал церковной школы своего района (там у нее уже лежит 2 маркера влияния). Теперь у нее здесь 3 маркера. Пегги берет 3 своих маркера влияния из общего запаса и кладет их в личный. Если позднее она добавит еще один маркер влияния в церковную школу, она сможет взять 4 маркера влияния из общего запаса.*

**Банк:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал банка своего района. Затем из общего запаса он берет столько монет, сколько его маркеров влияния находится в квартале банка. Не скрывайте количество монет в Вашем запасе.

Если в общем запасе недостаточно золотых монет, возьмите недостающие монеты у игрока с наибольшим количеством монет.

**Жилой дом:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал жилых домов своего района. Затем из общего запаса он берет столько жетонов престижа, сколько его маркеров влияния находится в квартале жилых домов.

В отличие от маркеров влияния и золотых монет игроки могут скрывать количество и значения жетонов престижа. Они могут составить их в стопку, чтобы общее количество было скрыто. Игроки могут обменивать жетоны престижа меньшего номинала на больший.

## ► Фаза 5:

**Определите степень заражения чумой и передвиньте маркер крыс**

**В конце каждого раунда** положите открытые карты персонажей под низ соответствующих колод и передайте звоняря

**В конце каждого 3-го раунда**

- получите очки за маркеры влияния в Нотр-Даме
- перемешайте 6 коричневых карт персонажей
- верните карты действий игрокам

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков престижа.



**Церковная школа:** + маркеры влияния (накопительный эффект)



**Банк:** + золотые монеты (накопительный эффект)



**Жилой дом:** + очки престижа (накопительный эффект)

**Каретный двор:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал каретного двора своего района. Затем игрок передвигает свою карету с одного рынка на другой (свой или соперника) количество раз, *равное или меньшее* числу маркеров влияния, находящихся в его квартале каретного двора.

Карета всегда передвигается по улицам от одного рынка к другому (*т.е. карету нельзя остановить на улице или в любом квартале района; она останавливается только на рынке*)

На одном рынке могут стоять несколько карет. Игроки могут остановить карету раньше – они не обязаны использовать все доступное движение кареты. Если на рынке, где *остановилась* карета, есть послание (восьмиугольный жетон), игрок может взять его и сразу использовать его свойство:

- получить 1 очко престижа и 1 монету *или*
- 2 очка престижа и 1 маркер влияния *или*
- 3 очка престижа и возможность передвинуть маркер крыс на 1 шаг назад на треке чумы *или*
- 4 очка престижа

Игроки кладут полученные жетоны лицом вниз перед собой. Игроки не могут взять 2-й жетон того же цвета, пока они не соберут полный набор (т.е. по 1 шт. каждого цвета в игре). Также они не могут получить 3-е послание одного цвета, пока не соберут 2 полных набора, и т.д.

Единственное исключение к этому правилу – когда на поле не осталось посланий нужного цвета, чтобы завершить набор. В этом случае игрок может не собирать недостающий цвет.

**Пример:** В игре присутствуют красное, фиолетовое, желтое и зеленое послания. Лео уже собрал фиолетовое, зеленое и красное послания. Теперь он должен получить желтое.

**Гостиница:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал гостиницы своего района. Если теперь в гостинице 1 или 2 маркера влияния, игрок может взять 1 монету или 1 маркер влияния из общего запаса или передвинуть свой маркер крыс на 1 шаг назад на треке чумы (например, с 4 на 3). Если маркер крыс находится на 0, то игрок не может выбрать этот вариант.

Если в гостинице игрока 3 и более маркеров влияния, то он может получить 2 бонуса (либо два разных, либо один и тот же два раза).

**Пример:** Майк разыгрывает карту действия гостиницы и добавляет свой маркер влияния в квартал гостиницы, где уже есть 1 его маркер. Теперь их два. Он берет 1 монету из общего запаса. Конечно, он мог получить 1 маркер влияния из общего запаса или передвинуть свой маркер крыс на 1 шаг назад на треке чумы. Если Майк добавит еще 1 маркер в гостиницу, в результате у него будет там 3 маркера. Он сможет получить, например, 2 маркера влияния или 2 монеты, или 1 маркер влияния и 1 монету, или 1 монету и передвинуть маркер крыс на 1 шаг назад на треке чумы, или...

**Верный друг:** Выполняя это действие, игрок не кладет маркеры влияния. Вместо этого он ставит фишку верного друга в любой из 7 кварталов своего района (но *не* в гавань, это не «квартал»!). Выполняя действие в первый раз, игроки ставят фишку в свой район (в любой из 7 кварталов). В последующие ходы они переставляют его в *другой* квартал. После этого игроки выполняют действие квартала, в который поставили верного друга так, будто они разместили здесь маркер влияния.



**Каретный двор:** передвиньте карету (накопительный эффект) и соберите разноцветные жетоны посланий

**Пример 1:**

Первым движением кареты Майк (желтый) перемещает свою карету на рынок с красным жетоном: «2 очка престижа+1 маркер влияния» и забирает его. Потом он кладет 2-й маркер влияния в свой каретный двор и теперь может передвинуть карету на расстояние 2 рынков. Желтая карета Майка может добраться до всех рынков с желтым «X». Майк не может взять красный жетон, но все другие цвета доступны и в пределах досягаемости.

**Пример 2:**

В свой ход Пегги (зеленый) может передвинуть карету на один из рынков с зеленым «X», на обоих рынках есть жетоны. Пегги может передвинуть свой зеленый экипаж на рынки с пунктирным зеленым «X», но ни на одном из них нет жетонов посланий, которые она могла бы взять.



**Гостиница:** или 1 монета, или 1 маркер влияния, или передвинуть маркер крыс на 1 шаг назад на треке чумы (если 3 и более маркеров, получите 2 бонуса)



**Верный друг:** поместите в любой квартал и выполните соответствующее действие

**Пример:** Билл играет карту верного друга и ставит его фишку в квартал банка. В этом квартале есть 2 маркера влияния, поэтому Билл получает 3 монеты из общего запаса.

**Примечание:** Фишка верного друга считается как маркер влияния в квартале. Поэтому, когда игрок выполняет действие, эффект которого зависит от числа маркеров влияния в квартале, он считает фишку друга как 1 маркер влияния.

**Парк:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал парка своего района. Затем игрок передвигает маркер крыс на своем треке чумы на 1 шаг назад (в независимости от числа маркеров влияния в парке). Если маркер крыс игрока уже стоит на 0, то игрок просто не двигает маркер.

Маркеры влияния в парке добавляют очки престижа по ходу игры. За каждые 2 маркера влияния в парке (с округлением вниз) игрок получает 1 дополнительное очко престижа *каждый раз*, когда выполняет действия в игре, которые приносят ему очки престижа.

Игрок не получает бонусных очков, если у него только 1 маркер влияния в парке; за 2 или 3 маркера игрок получает 1 очко, за 4-5 – 2 очка, и т.д.

**Пример:**

- 1) Скотт кладет 2-й маркер влияния в свой парк. Он передвигает маркер крыс на 1 шаг назад на треке чумы. *II* все. Он не получает бонусного очка престижа, т.к. он не получает очков за это действие.
- 2) Позднее Скотт кладет 3-й маркер влияния в квартал жилых домов, получая 3 очка престижа за 3 маркера влияния здесь + 1 бонусное очко за парк (там 2 маркера влияния) = 4 очка престижа.
- 3) Скотт нанимает адвоката (см. стр. 10). Он собрал 5 посланий, поэтому получает 6 очков престижа (за адвоката) + 1 бонусное очко (за парк) = 7 очков престижа.
- 4) Несколькими раундами позднее у Скотта уже 5 маркеров влияния в парке. Он разыгрывает карту Нотр-Дам (см. ниже) и жертвует 2 монеты. Он получает 3 очка престижа (за пожертвование) + 2 бонусных очка (за парк) = 5 очков престижа.
- 5) В конце 9-го раунда у Скотта 6 маркеров влияния в парке. За 2 его маркера влияния в Нотр-Даме (см. ниже) он получает 6 очков престижа + 3 бонусных очка (за парк) = 9 очков престижа.

**Больница:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал больницы своего района. Затем игрок передвигает маркер крыс на своем треке чумы на 1 шаг назад (в независимости от числа маркеров влияния в парке). Если маркер крыс игрока уже стоит на 0, то игрок просто не двигает маркер.

Маркеры влияния в больнице уменьшают эффект чумы в Фазе 5 (подробнее см. в разделе «Чума» ниже)

**Нотр-Дам:** Выполняя это действие, игрок кладет 1 маркер влияния из личного запаса в квартал Нотр-Дам по середине поля. Затем игрок *должен* пожертвовать *от 1 до 3* монет церкви из личного запаса, положив их в общий запас. За это он получает очки престижа: 1 монета = 1 очко; 2 монеты = 3 очка и 3 монеты = 6 очков.

Если игрок не может или не хочет пожертвовать золото, он все равно может сыграть карту, но не может положить маркер влияния в Нотр-Дам. При выполнении этого действия нельзя жертвовать более 3 монет, а также класть более 1 маркера влияния. Игроки могут выполнять это действие сколько угодно раз в течение раунда или периода, каждый раз жертвуя монеты и размещая маркеры влияния.

**Важное замечание:** В конце каждого периода (после каждого 3-го раунда) игроки получают очки престижа за свои маркеры влияния в



**Парк:**  
передвиньте маркер крыс на 1 шаг назад

За каждые 2 маркера влияния в парке: игрок всегда получает 1 бонусное очко престижа



**Больница:**  
передвиньте маркер крыс на 1 шаг назад

уменьшает эффект чумы (5-я фаза)



**Нотр-Дам:**  
Пожертвование 1/2/3 монет приносит 1/3/6 очков (+ еще очки в конце периода)

В конце каждого периода: очки престижа (6/8/10/12) распределяются между игроками с маркерами влияния в Нотр-Дам

Верните все маркеры влияния в *общий* запас

в Нотр-Дам. Игроки распределяют очки, указанные в Нотр-Дам (6, 8, 10 или 12) поровну на все маркеры влияния. Они просто делят количество распределяемых очков на число маркеров влияния в Нотр-Дам, округляя вниз. После этого игроки получают из общего запаса столько очков престижа на каждый маркер влияния, сколько их маркеров находится в Нотр-Дам. После получения очков всеми игроками маркеры влияния возвращаются в общий запас.

**Пример:** При игре четвером распределяется 10 очков престижа. В конце периода в Нотр-Дам 1 синий и 2 зеленых маркера влияния. Игроки делят 10 на 3 и получают, что на каждый маркер влияния в Нотр-Дам приходится по 3 очка. Зеленый получает 6 очков, а синий – 3. После этого все 3 маркера влияния возвращаются в общий запас.

### У игрока не осталось маркеров влияния в личном запасе

Если при выполнении действия у игрока не осталось маркеров влияния в личном запасе, он может переместить один из своих маркеров (но не верного друга) из любого другого квартала (или из Нотр-Дам) в квартал, который соответствует выполняемому действию. Другими словами, чтобы выполнить действие, игрок должен положить 1 маркер влияния в соответствующий квартал (или из личного запаса или, если запас пуст, с другого места на поле, но не из общего запаса).

**Пример:** Пегги хочет выполнить действие карты Нотр-Дам, но у нее нет маркеров в личном запасе. Она решает передвинуть маркер влияния из больницы в Нотр-Дам, чтобы выполнить действие. Она выбирает, сколько монет пожертвовать, и получает очки.

## Чума

В конце 5-й, последней, фазы каждого раунда игроки определяют степень заражения чумой и передвигают на это количество маркер крыс на треке чумы. Степень заражения равна сумме крыс, изображенных на 3 картах персонажей этого раунда. Поэтому с самого начала игроки знают, какой эффект чумы будет, и могут предпринять действия для его уменьшения. Игроки двигают маркер крыс вперед по треку чумы в своей гавани на число шагов, равное сумме крыс на картах персонажей. Все игроки подвергаются влиянию чумы, независимо от того, нанимали они персонажа или нет. Но каждый игрок может снизить этот эффект, если он предпринял для этого необходимые действия.

Если у игрока в квартале больницы есть маркеры влияния или верный друг, то он может уменьшить влияние эффекта чумы (только для себя) на число маркеров плюс верный друг, если он находится там же. Игрок вычитает эту сумму из величины эффекта чумы перед тем, как подвинуть маркер крыс. Таким образом можно получить отрицательное значение и подвинуть свой маркер крыс назад на треке чумы (но не ниже 0).

**Пример:** При игре троим степень заражения чумы в раунде равна  $2+0+1=3$ .

- У Анны 2 маркера влияния в больнице. А ее маркер крыс на ячейке 4. Анна передвигает свой маркер крыс на 1 шаг вперед (3-2) на ячейку 5.
- У Скотта нет маркеров влияния в больнице. А его маркер крыс на ячейке 6. Скотт передвигает его на 3 шага вперед (3-0) на ячейку 9.
- У Майка в больнице 3 маркера влияния и верный друг. Его маркер крыс стоит на ячейке 5. Он передвигает свой маркер крыс на 1 шаг назад (3-4) на ячейку 4.



Зеленый = 6 очков престижа  
Синий = 3 очка престижа

Игрок может передвинуть 1 маркер влияния из другого квартала района, если у него не осталось маркеров в личном запасе.

Сумма крыс на 3 картах персонажей – это степень заражения чумой в этом раунде

Игроки передвигают свои маркеры крыс вперед на величину чумы...

...уменьшенную на число маркеров влияния (и верного друга) в больнице



степень заражения = 3



Постепенно маркеры крыс будут двигаться вперед - одни быстрее, другие медленнее. Если игрок вынужден передвинуть свой маркер дальше ячейки 9 (неважно, насколько дальше), происходит следующее:

- Игрок останавливает свой маркер крыс на ячейке 9 трека чумы (не дальше)
- Игрок возвращает 2 очка престижа из своего запаса в общий
- Игрок возвращает 1 маркер влияния из квартала с наибольшим количеством маркеров в общий запас

Верный друг учитывается при определении квартала, где больше всего маркеров, но его убрать нельзя. Если наибольшее количество в нескольких кварталах, игрок сам выбирает один из них.

**Пример:** В 5-й фазе раунда, следующего за раундом из примера выше, величина чумы равна 7.

- У Анны до сих пор 2 маркера влияния в больнице, а маркер крыс на ячейке 5. Она передвигает свой маркер крыс на 5 шагов вперед (7-2), но останавливается на ячейке 9. Т.к. она должна была продвинуть маркер дальше ячейки 9, то она возвращает 2 очка престижа в общий запас и убирает 1 маркер влияния из квартала, где у нее больше всего маркеров.
- Скотт так и не поставил маркер влияния в больницу, а его маркер крыс на ячейке 9. Он должен подвинуть маркер крыс на 7 шагов вперед (7-0), но он оставляет его на ячейке 9, т.к. больше не может его передвинуть. Он также отдает 2 очка престижа и убирает 1 маркер влияния из квартала, где у него больше всего маркеров, в общий запас.
- У Майка в больнице 1 маркер влияния и верный друг, а маркер крыс на ячейке 4. Он двигает маркер крыс на 5 шагов вперед (7-2) на ячейку 9.

## ИГРА ДВОЕМ

### Подготовка

Разложите поле как для игры вчетвером, но возьмите тайл Нотр-Дам стороной с 2 фигурками вверх (=6 очков престижа в периоде). Игроки берут 1 из 4 районов и располагают их друг напротив друга. Далее следуйте инструкциям раздела «Подготовка» на стр. 2.

**Примечание:** В двух нейтральных районах игроки размещают послания незанятых цветов. Кареты незанятых цветов остаются в коробке. Игрок должен собрать послания всех 4 цветов (2 цвета игрока + 2 нейтральных цвета), чтобы получить 2-е послание одного из цветов, и т.д.

### Процесс игры

Все правила игры для 3-5 игроков остаются без изменений. Но в фазе 2 передайте 2 карты другому игроку, а затем получите от него 1 карту. Поэтому у игроков будет 2 карты своего цвета и 1 карта цвета соперника.



Когда игрок передвигает свой маркер крыс дальше ячейки 9, то он...

- ставит свой маркер на ячейку 9
- теряет 2 очка престижа
- возвращает 1 маркер влияния в общий запас (из квартала, где их больше)

**Примечание:** Новое значение степени заражения чумой влияет на позиции игроков на треке чумы в каждом раунде. Если игрок не будет следить за состоянием своего района, то крысы по треку чумы будут двигаться быстрее. В каждом раунде игрок теряет 1 маркер влияния и 2 очка престижа, если его маркер крыс надо будет передвинуть дальше ячейки 9. Хотя получение штрафа не гарантирует, что игрок проиграет, но это точно не поможет победить!

Разложите поле как для игры вчетвером, но возьмите тайл стороной с 2 фигурками вверх

Игроки размещают районы друг напротив друга и кладут 16 посланий (4 x 4)

Игроки сначала передают 2 карты, а потом получают 1 обратно.



## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Общая информация по картам персонажей:



- ← период серых карт (А, В или С)
- ← изображение персонажа
- ← свойство при найме персонажа
- ← крысы для значения чумы

6 **коричневых** карт (без букв на обороте)



Нанимая **хозяйку**, игрок берет 3 очка престижа и 1 монету или 1 маркер влияния из запаса или двигает свой маркер крыс на 1 шаг назад



Нанимая **менестреля**, игрок переставляет 1-3 своих маркеров влияния (включая верного друга) из 1 квартала в любой другой квартал района (но не Нотр-Дам). Игрок не выполняет действие нового квартала.



Нанимая **ростовщика**, игрок берет 2 монеты и 1 очко престижа из запаса.



Нанимая **шута**, игрок переставляет 1 любой свой маркер влияния (или верного друга) из одного квартала или Нотр-Дам в любой другой квартал своего района.

**Пример:** Пегги наняла шута. Она переставляет 1 свой маркер влияния из банка в каретный двор. У нее там уже есть 2 маркера влияния, поэтому теперь она сможет переместить свою карту до 3-х рынков и получить послания.



Нанимая **монаха**, игрок берет 2 маркера влияния и 1 очко престижа из запаса.



Нанимая **доктора**, игрок уменьшает значение чумы для себя в этом раунде до 0 вне зависимости от ее размера. Если в больнице игрока есть маркеры влияния и/или верный друг, то он передвигает свой маркер крыс назад на столько шагов, сколько фишек в его больнице

**Пример:** Степень заражения чумой  $2+3+1=6$ . Майк в этом раунде нанял Доктора, поэтому снизил влияние чумы для себя до 0. Кроме того в больнице Майка есть 1 маркер влияния и верный друг, поэтому он передвигает свой маркер крыс на 2 шага назад с 7 до 5. Если бы он не нанял доктора, то передвинул был маркер крыс дальше ячейки 9 ( $7+6-2=11$ ) и получил бы штраф.

3 карты периода А



Нанимая **городского стражника**, игрок получает 1 очко престижа за *каждый* маркер влияния (и верного друга) в каждом из 7 кварталов и в Нотр-Дам



Нанимая **ночного сторожа**, игрок получает 1 очко престижа за *каждый* пустой квартал своего района. Пустым считается квартал без маркеров влияния и верного друга. *Гавань и Нотр-Дам в подсчете не участвуют.*



Нанимая **епископа**, игрок получает 1 маркер влияния из *общего* запаса и кладет его в любой *пустой* квартал своего района (но не Нотр-Дам) и выполняет соответствующее действие.

3 карты периода В



Нанимая **главу гильдии**, игрок получает 2 очка престижа за *каждый* свой квартал (но не Нотр-Дам), в котором как минимум 2 маркера влияния (в том числе верный друг)



Нанимая **попрошайку**, игрок получает 1 очко престижа за каждую ячейку *после* его маркера крыс. **Пример:** Маркер крыс Лео на ячейке 4 трека чумы. Он получает 5 очков престижа (за 5 ячеек - 5, 6, 7, 8 и 9).



Нанимая **адвоката**, игрок получает 3 очка престижа за каждые 2 собранных послания. **Пример:** Пегги собрала 5 посланий. За них она получает  $2 \times 3 = 6$  очков престижа

3 карты периода С



Нанимая **придворную даму**, игрок получает 1 очко престижа за *каждый* маркер влияния в квартале своего района, в котором больше всего маркеров (включая верного друга). **Пример:** В двух кварталах района Анны – гостинице и каретном дворе – по 5 маркеров влияния. Больше, чем в любых других кварталах. Анна получает 5 очков престижа



Нанимая **мэра**, игрок получает 3 очка престижа за *каждый* свой квартал (но не Нотр-Дам), в котором как минимум 3 маркера влияния (в том числе верный друг)



Нанимая **плотника**, игрок получает 1 очко престижа за *каждый* свой квартал (но не Нотр-Дам), в котором как минимум 1 маркер влияния (в том числе верный друг)

## ДОПОЛНЕНИЕ: НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### 18 новых карт персонажей (по 6 серых карт А, В и С)

Игра проходит по обычным правилам за исключением следующих моментов:

Измените подготовку к игре: Разложите 27 серых карт по буквам на их обороте: А, В и С. Перемешайте 3 стопки по 9 карт по отдельности. Возьмите по 3 карты из каждой колоды. Переверните их лицом вверх, чтобы ознакомиться с персонажами. Остальные карты уберите в коробку. Перемешайте 3 карты каждого набора и положите их в колоду лицом вниз как в обычной игре (сверху А, по середине В, внизу С). Теперь можно начать игру!

#### 6 карт периода А



Нанимая **служящего**, игрок удваивает свои очки престижа. Игрок немедленно получает из общего запаса столько очков престижа, сколько у него есть на данный момент.



Нанимая **сиделку**, игрок получает 1 маркер влияния из *общего* запаса, кладет его в больницу и сдвигает свой маркер крыс на 1 шаг назад.



Нанимая **ученого**, игрок немедленно выполняет действие своей 3-й карты действия.

*Если этот персонаж открыт, то игрок оставляет свою 3-ю карту действия перед собой и сбрасывает ее после фазы 4.*



Нанимая **священника**, игрок получает 1 маркер влияния из *общего* запаса и кладет его в центральный квартал Нотр-Дам. Больше ничего не происходит.



Нанимая **управляющего**, игрок выполняет действие *1* *любого* своего квартала с учетом количества маркеров влияния (и верного друга) в нем.



Нанимая **звоняря**, игрок получает 3 очка престижа за каждый маркер влияния своего цвета в Нотр-Дам

#### 6 карт периода В



Нанимая **шпиона**, игрок может просмотреть оставшиеся серые карты персонажей в колоде (но не меняя их порядок!). Также получает 2 очка престижа.



Нанимая **цыган**, игрок может вернуть любое количество своих маркеров влияния (*но не верного друга*) с поля в *общий* запас. За каждый такой маркер игрок получает 2 очка престижа.



Нанимая **кучера**, игрок может использовать все послания *одного* типа, которые он собрал.

**Пример:** Анна собрала 5 посланий: 2 – «4 очка», 2 – «2 очка + 1 маркер» и 1 – «1 очко + 1 монета». Она может получить или 8 очков, или 4 очка и 2 маркера, или 1 очко и 1 монету



Нанимая **торговца**, игрок получает 1 монету из запаса за каждый свой рынок, на котором нет послания.



Нанимая **бенефактора**, игрок может вернуть в запас *любое* количество монет. За каждую такую монету он может передвинуть свой маркер крыс на 1 шаг назад (*но не ниже 0*).



Нанимая **мясника**, игрок кладет по 1 маркеру влияния из *общего* запаса в *каждый пустой* квартал своего района. Действия кварталов *не выполняются*.

## 6 карт периода С



Нанимая **советника**, игрок может нанять 2 дополнительных персонажей (стоимость каждого – 1 монета!) Игрок может нанять одного другого персонажа дважды или двух – по одному разу. *Нельзя* снова нанять советника.



Нанимая **стражника**, игрок получает 3 очка престижа за каждые 2 своих маркера влияния в *общем* запасе.  
*Пример:* В *общем* запасе 5 маркеров влияния Лео. Он получает 6 очков престижа.



Нанимая **хозяина**, игрок получает 2 очка престижа за каждый маркер влияния в своей гостинице (включая верного друга)



Нанимая **могильщика**, игрок получает столько очков престижа из общего запаса, каково значение степени заражения чумой в этом раунде.



Нанимая **актрису**, игрок перемещает все маркеры влияния (включая верного друга) из одного квартала (но не Нотр-Дам) в любой *другой* квартал своего района (но не Нотр-Дам) и выполняет соответствующее действие.



Нанимая **госпожу**, игрок получает 1 маркер влияния из общего запаса, кладет его в квартал с верным другом и выполняет соответствующее действие.  
*(Если верный друг в запасе игрока, госпожа не дает никаких действий)*

Do you have comments or questions about this game? Contact us:

Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2007/17 Ravensburger Spielverlag

