



ПАЛАДИНЫ

ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2020 GARRHILL GAMES
WWW.GARRHILL.COM

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

РЕДАКЦИЯ ВЫРАЖАЕТ БЛАГОДАРНОСТЬ ИГОРЮ ТРЕСКУНОВУ, ДЕНИСУ КАРПЕНКО, АНДРЕЮ КОРОЛЁВУ, РОМАНУ ДЖЕНБАЗУ, ЛАЙЛЕ САТИРОВОЙ, ЮЛИИ СТАНОВОЙ, МАКСИМУ КНИШЕВИЦКОМУ, ГЕОРГИЮ КУРАКИНУ, НИКИТЕ БАРАНОВУ, КСЕНИИ ИВАНОВОЙ, ДАРЬЕ АКАМСИНОЙ, АРИНЕ ПАВЛОВОЙ, АНДРЕЮ ЧЕРЕПАНОВУ, АНДРЕЮ БАГРИКОВУ, СЕРГЕЮ СТАЖИЛО-АЛЕКСЕЕВУ ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ РУССКОГО ИЗДАНИЯ.

Действие игры «Паладины западного королевства» разворачивается в беспокойный период истории Западно-Франкского королевства, около 900 г. Несмотря на попытки развития городов, отдалённые поселения продолжают подвергаться набегам иноземцев. Сарацины рыщут у границ, а викинги устраивают грабежи, забирая богатства и скот. Даже византийцы с востока показали свою тёмную сторону. Будучи благородными мужами и дамами, игроки должны объединить усилия городских рабочих, чтобы защититься от врагов, построить укрепления и распространить веру по всей округе. К счастью, вы не одиноки. Мудрый король направил своих лучших рыцарей для помощи в ваших начинаниях. Так что седлайте коней и точите мечи, паладины уже в пути!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, набравший к концу партии больше всех победных очков (ПО). Очки начисляются за сооружение укреплений и застав, поручения монахам и сражения с иноземцами. Каждый раунд игроки будут заручаться поддержкой определённого паладина и набирать рабочих для выполнения заданий. По ходу партии вера, сила и влияние игроков будут постепенно расти. Эти параметры важны не только для итогового результата, но и для определения доступных игрокам действий. Игра завершается в конце 7-го раунда.

СОСТАВ ИГРЫ



СОСТАВ ИГРЫ



48 карт паладинов



32 карты горожан



36 карт иноземцев



10 карт милости короля (зелёная печать)
6 карт приказов короля (красная печать)



24 карты долгов



24 карты подозрений



24 карты таверн



24 карты стен



17 карт интриг (для одиночной игры)



50 серебра



40 припасов



1 жетон первого игрока



1 фишка ресурсов (для одиночной игры)

СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета игроков

(обратная сторона каждого планшета игрока представляет собой планшет игрока-бота)



2 части игрового поля

Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Соедините 2 части игрового поля и положите его в центре стола.
2. Перемешайте карты горожан и положите полученную колоду рубашкой вверх слева от игрового поля. Возьмите 5 верхних карт и разложите их в ряд лицом вверх над игровым полем слева.
3. Перемешайте карты стен и положите полученную колоду рубашкой вверх над игровым полем по центру.
4. В зависимости от числа игроков положите 5–8 серебра над игровым полем, как указано на рисунке. Это считается «казной».
5. Сложите в колоду карты долгов «неоплаченной» стороной вверх и положите её над игровым полем справа.
6. Перемешайте карты подозрений и положите полученную колоду рубашкой вверх справа от колоды карт долгов.



7. Перемешайте карты таверн и положите полученную колоду рубашкой вверх под игровым полем слева.
8. Перемешайте карты приказов короля, возьмите 3 карты и, не подглядывая, разложите их рубашкой вверх в левой части игрового поля. Таким же образом перемешайте карты милости короля, возьмите 5 карт и разложите их рубашкой вверх правее карт приказов короля. Неиспользованные карты приказов и милости короля верните в коробку, не подглядывая.
9. Перемешайте карты иноземцев и положите полученную колоду рубашкой вверх справа от игрового поля. Возьмите 6 верхних карт и разложите их в ряд лицом вверх под игровым полем справа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

10. Положите оставшееся серебро, припасы и рабочих (разнорабочих, разведчиков, торговцев, воинов, клириков и преступников) в общий запас рядом с игровым полем, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

11. Каждый игрок получает планшет и следующие компоненты:



8 мастерских

7 монахов

7 застав



3 фишки параметров
(по одной каждого цвета,
положите их
на деление 0)

7 кувшинов
(в порядке возрастания
номиналов слева направо)

12 карт паладинов
Каждому планшету игрока соответствует набор карт паладинов с отличающимся фоном на лицевой стороне. За исключением этого фона наборы карт паладинов идентичны.

3 серебра и 1 припас
из общего запаса

12. Каждый игрок перемешивает свои карты паладинов и кладёт полученную колоду рубашкой вверх рядом со своим планшетом.
13. Случайным образом определите первого игрока и дайте ему соответствующий жетон.
14. В обратном порядке хода (*начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки*) каждый игрок нанимает в свой отряд 1 горожанина из выложенных над игровым полем. Карты нанятых горожан необходимо держать лицом вверх рядом с планшетом игрока. Обратите внимание, что за этот наём платить не требуется. Когда все игроки наняли горожан, сдвиньте оставшиеся карты горожан вправо, заполнив пропуски. Затем в каждый пустой слот положите лицом вверх новую карту с верха колоды горожан.

Обратите внимание: некоторые горожане (*которых вы нанимаете во время подготовки к игре и по ходу партии*) дают вам мгновенные награды ⚡. Они указаны на картах слева.

Например, если игрок нанимает «архитектора», то немедленно получает 1 припас, как указано на картинке справа.



ХОД ИГРЫ

Партия в «Паладинов западного королевства» длится 7 раундов.

В начале раунда каждый игрок выбирает паладина, который будет помогать ему, а также 6 новых рабочих. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выполняют по 1 действие за ход. Так продолжается, пока все игроки не спасуют.

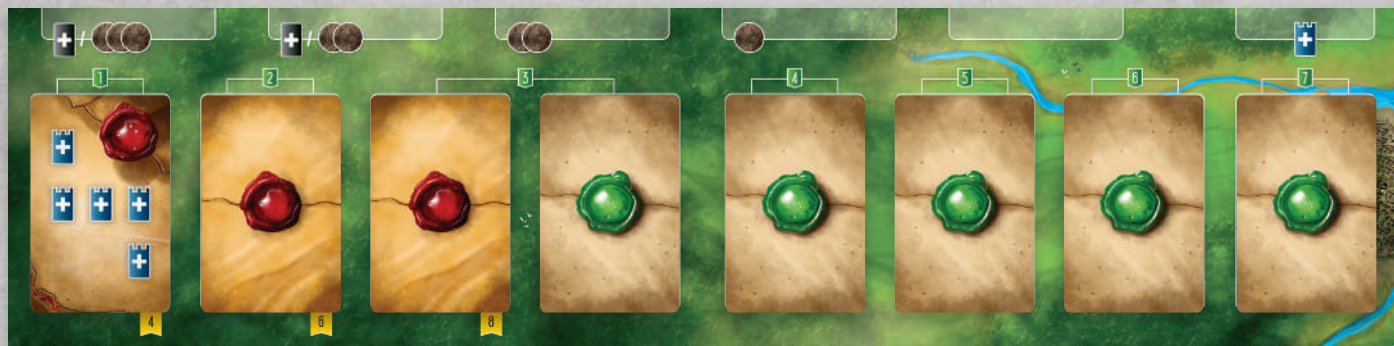
Когда все игроки спасовали, происходит обновление игрового поля, появляются новые горожане и иноземцы, после чего начинается следующий раунд.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый из 7 раундов «Паладинов западного королевства» проходит следующим образом:

1. Передайте **жетон первого игрока** следующему игроку по часовой стрелке (*пропустите этот шаг в первом раунде*).
2. Откройте **карту приказа** или **карту милости короля**, соответствующую текущему раунду. Номер раунда указан на зелёном щите над каждым слотом для карты. В 1-м и 2-м раундах откройте 1 карту приказа короля. В 3-м раунде откройте 1 карту приказа короля и 1 карту милости короля. В раундах с 4 по 7 откройте по 1 карте милости короля.

Например, в первом раунде открыли первую карту приказа короля, на ней 5 символов стен.



Приказы короля

Эти карты дают всем игрокам возможность получить дополнительные победные очки (ПО). Обратите внимание на жёлтые флажки под 3 слотами для карт приказов короля. Первый приказ короля даст игрокам дополнительно 4 ПО, если они выполняют его условие (*5 стен в данном примере*). Второй приказ даст дополнительно 6 ПО, а третий — 8 ПО. Эти дополнительные ПО получат все игроки, выполнившие указанные условия к концу игры.

Милость короля

Эти карты открывают новые клетки действий для игроков. Каждая милость короля может быть использована лишь 1 раз за раунд (*эти клетки нельзя очистить с помощью молитвы — будет объяснено далее*).

3. Откройте и выложите в ряд число **карт таверн** из колоды, превышающее количество игроков на 1.

Например, при игре вчетвером откройте 5 карт таверн.



4. Каждый игрок берёт на руку 3 верхние карты из своей колоды **карт паладинов** и делает следующее:

- Выбирает 1 карту паладина для использования в текущем раунде и кладёт её рубашкой вверх в слот в левой части своего планшета.
- Кладёт рубашкой вверх другую карту паладина на верх своей колоды карт паладинов (*чтобы добрать её в следующем раунде*).
- Кладёт рубашкой вверх последнюю карту паладина под низ своей колоды карт паладинов.

2 рабочих, полученных на этот раунд

Временная прибавка параметров на этот раунд

Имя паладина

Особое свойство на этот раунд



Выбор паладина для использования (*а также для помещения на верх и под низ колоды*) — ключевое решение, которое необходимо принять в начале каждого раунда.

Каждый паладин немедленно даёт 2 рабочих для текущего раунда. Также он даёт временную прибавку к одному или нескольким параметрам. Наконец, он обладает особым свойством, которым можно воспользоваться в текущем раунде.

Например, Анжелье даёт 1 воина (красный) и 1 разведчика (зелёный). Он также даёт прибавку к силе на 3 и к вере на 1. Наконец, он приносит по 2 серебра каждый раз, когда атакует иноземца в этом раунде.

5. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок открывает карту выбранного паладина и получает из общего запаса **2 рабочих**, указанных в левом верхнем углу, после чего выбирает одну из доступных карт таверн и получает из общего запаса **4 рабочих**, указанных на ней.

Совет: после выбора карты таверны поверните её на 90 градусов или переверните, чтобы обозначить, что она более не доступна. Каждый раунд будет оставаться 1 карта, которую никто не выбрал.

Храните рабочих, полученных за счёт карт паладинов и таверн, ниже своего планшета игрока. Когда все игроки открыли свои карты паладинов и получили рабочих как с них, так и с карт таверн, переходите к следующему пункту.

6. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок **либо выполняет действие, либо пасует**. Так продолжается, пока не спасуют все игроки. Как выполнять каждое действие, будет подробно описано далее.
7. Когда все игроки спасовали (см. с. 24), необходимо обновить игровое поле. Для этого выполните следующие шаги:
- Если в крайнем правом слоте всё ещё есть карта горожанина, сбросьте её и сдвиньте все оставшиеся карты (если такие есть) вправо, заполнив пропуски. Затем **откройте новые карты горожан** из колоды и заполните ими пустые слоты. Если колода горожан опустела, не перемешивайте сброс, количество горожан ограничено намеренно.
 - Если в крайнем левом слоте всё ещё есть карта иноземца, сбросьте её и сдвиньте все оставшиеся карты (если такие есть) влево, заполнив пропуски. Затем **откройте новые карты иноземцев** из колоды и заполните ими пустые слоты. Если колода иноземцев опустела, не перемешивайте сброс, количество иноземцев ограничено намеренно.
 - Положите все **карты таверн**, которые были доступны в этом раунде, лицом вверх в стопку сброса слева от колоды карт таверн. Если колода карт таверн опустела, перемешайте её стопку сброса, сформировав новую колоду.
 - Верните всех рабочих, расположенных на картах милости короля, обратно в общий запас (начиная с 3-го раунда).

Например, раунд завершился с таким положением на игровом поле:



Выполняя шаги, указанные на предыдущей странице, мы сбрасываем карту горожанина из крайнего правого слота («сборщик долгов»). Затем сдвигаем оставшиеся 2 карты горожан («оруженосец» и «защитник») на крайние слоты справа, так что «защитник» оказывается на месте «сборщика долгов». Далее мы открываем 3 новые карты горожан, выкладывая их на освободившиеся слоты слева от «оруженосца».

В крайнем левом слоте нет карты иноземца, так что нет необходимости сбрасывать карту. Оставшиеся 4 карты иноземцев сдвигаются влево, а из колоды открываются 2 новые карты иноземцев, заполняя освободившиеся слоты справа от «наёмника».

Наконец, соберите все 5 карт таверн и положите их в стопку сброса слева от колоды карт таверн.



ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: ВСТУПЛЕНИЕ

Как указано на предыдущих страницах, после того как игроки открыли карты своих паладинов и получили рабочих, они начинают выполнять действия. В порядке хода по часовой стрелке каждый игрок выполняет по одному действию или пасует. Так продолжается, пока все игроки не спасуют.

Игроки выполняют действия, размещая 1 или более рабочих из своего запаса либо на своих планшетах, либо на одной из открытых карт милости короля на игровом поле. Действия в левой части планшетов игроков нацелены на построение игрового движка и получение ресурсов. Действия в правой части — на получение победных очков и увеличение значений параметров.

Все действия в правой части планшетов игроков требуют определённый параметр и в награду увеличивают другой параметр. При обучении новичков очень важно понимать, как это работает. Требуемый параметр указан слева на флажке действия, а получаемый в награду — справа.

Например, для укрепления требуется влияние (синий цвет), а в награду увеличивается сила (красный цвет).

На следующих страницах будет подробно описано, как работает каждое действие. А пока запомните это на будущее.

Каждое действие требует определённого количества рабочих, и зачастую они должны быть определённого типа (цвета).

Есть несколько правил размещения рабочих на цветных и прозрачных клетках:

- На прозрачных клетках можно размещать любых рабочих (независимо от их цветов).
- На цветных клетках необходимо размещать рабочих соответствующих цветов.
- Преступники (фиолетовые) считаются джокерами. Их можно размещать как на прозрачных клетках, так и на цветных.

Например, для укрепления требуется 1 торговец (синий), 1 любой рабочий и 1 разведчик (зелёный).

Важное правило: такие действия, как укрепление, поручение, гарнизон, прощение и обращение, каждый игрок может выполнить не более 7 раз за партию каждое. На количество атак ограничений нет.



Развитие

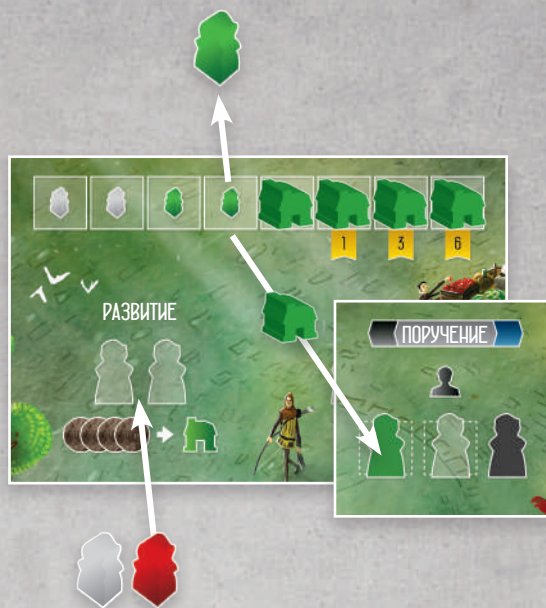
Для выполнения этого действия требуется 2 любых рабочих и 4 серебра. Разместив рабочих и заплатив серебро, игрок снимает крайнюю левую мастерскую со своего планшета и размещает её на одной из клеток действий в правой части своего планшета.

Обратите внимание на пунктирные линии вокруг 2 левых клеток каждого действия. Именно на эти клетки можно размещать мастерские при выполнении развития. Размещение мастерских на клетках действий позволяет игроку использовать меньше рабочих для выполнения соответствующих действий в будущем. Каждое из 6 действий в правой части планшета игрока может вместить не более 2 мастерских.

Кроме того, игрок сразу получает рабочего, указанного на клетке, с которой только что снял мастерскую.

Например, игрок решил разместить 1 разнорабочего (белый) и 1 воина (красный) на клетках действия развития. Он возвращает 4 серебра в общий запас и решает разместить мастерскую на левой клетке действия поручения. С этого момента для выполнения поручения будут нужны всего 2 рабочих. Кроме того, игрок немедленно получает 1 разведчика (зелёный) из общего запаса, потому что он изображён на клетке, откуда только что сняли мастерскую.


Обратите внимание: игрок может разместить мастерскую даже на клетке, занятой рабочим (рабочий был размещён на ней ранее в этом раунде). В таком случае просто верните рабочего в общий запас перед размещением мастерской.




Наём

Для выполнения этого действия требуется 1 или 2 рабочих и может потребоваться серебро. Стоимость найма указана под слотами карт горожан в левой верхней части игрового поля. Горожан в двух крайних левых слотах можно нанять, взяв долг вместо уплаты серебра. Когда игрок берёт долг, он забирает верхнюю карту из колоды долгов и кладёт её рядом со своим планшетом «неоплаченной» стороной вверх.

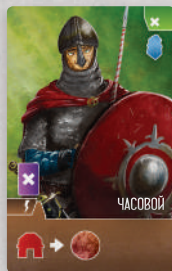
Важное правило: если игрок размещает одного рабочего в свой ход, он не сможет разместить второго рабочего в последующих ходах этого же раунда. Игрок обязан сразу решить, 1 или 2 рабочих он будет размещать за одно своё действие.

 Если игрок использует только 1 рабочего, это может быть рабочий любого цвета, но его необходимо разместить на левой клетке. Разместив 1 рабочего, игрок может сбросить карту горожанина из ряда над игровым полем слева. Считайте, что посылаете этого горожанина на задание. Выполняя это действие, игрок обращает внимание только на символы в правом верхнем углу каждой карты горожанина. Они обозначают награду, которую игрок получает немедленно при выполнении этого действия.

Например, можно заплатить 2 серебра, чтобы сбросить «аббата» и немедленно получить 1 клирика и 1 разнорабочего.

 Разместив 2 рабочих (один из которых должен быть воином), игрок может нанять горожанина в свой отряд. В таком случае обращайте внимание только на символы в нижней части каждой карты горожанина. Они обозначают постоянное свойство, которое игрок получает до конца игры, и, возможно, какую-либо мгновенную награду. Всех нанятых таким способом горожан игроки держат лицом вверх рядом со своими планшетами.

Например, можно заплатить 3 серебра или взять 1 долг, чтобы нанять «привратника», который сразу же вернёт вам 1 серебро. Кроме того, до конца партии игрок, владеющий «привратником», будет получать 1 серебро каждый раз, когда выполняет укрепление.



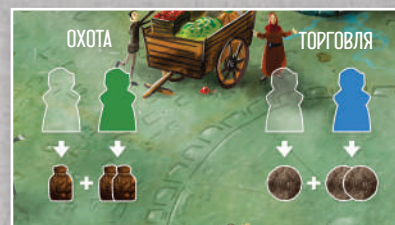
Охота и торговля

Для выполнения каждого из этих действий требуется 1 или 2 рабочих.

Если игрок использует 1 рабочего, это может быть рабочий любого цвета, но его необходимо разместить на левой клетке.

Разместив 1 рабочего, игрок получает 1 ресурс указанного типа (*припас, если охота; серебро, если торговля*) из общего запаса.

Разместив 2 рабочих (*один из них должен быть разведчиком для охоты, торговцем для торговли*), игрок получает суммарно 3 ресурса указанного типа из общего запаса.



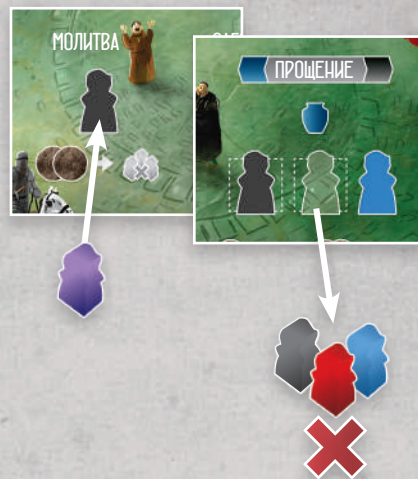
Важное правило: если игрок размещает одного рабочего в свой ход, он не сможет разместить второго рабочего в последующих ходах этого же раунда. Игрок обязан сразу решить, 1 или 2 рабочих он будет размещать за одно своё действие.



Молитва

Для выполнения этого действия требуется 1 клирик (*чёрный*) и 2 серебра. Разместив клирика и заплатив 2 серебра в общий запас, игрок немедленно убирает всех рабочих с клеток 1 действия на своём планшете и возвращает их в общий запас. Это позволяет очистить все клетки другого действия от рабочих для повторного использования в этом же раунде.

Например, игрок размещает 1 преступника (не забывайте, что преступники — джокеры) и платит 2 серебра, чтобы выполнить молитву. Он решает убрать всех рабочих с клеток действия прощения и вернуть их в общий запас.



Заговор

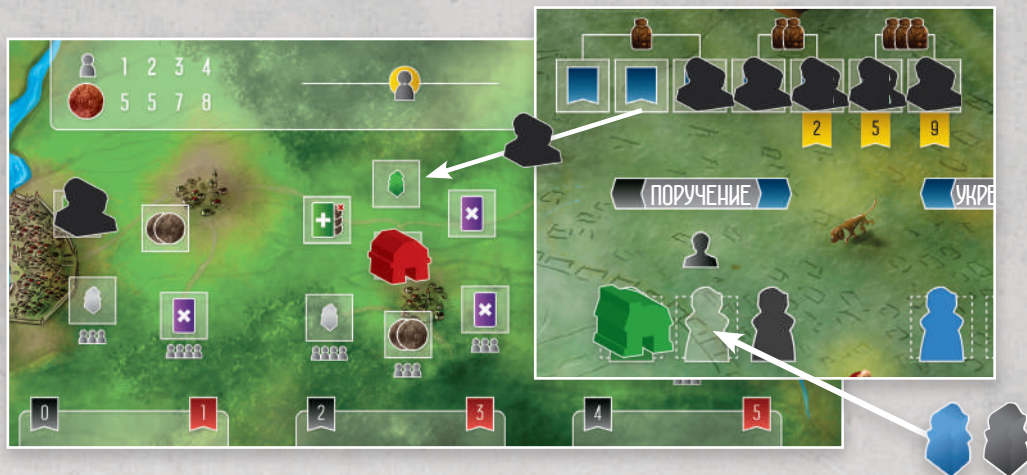
Для выполнения этого действия требуется 1 любой рабочий. Разместив его на клетке действия, немедленно получите 1 преступника (*фиолетовый*). **Каждый раз, когда вы получаете преступника, возьмите 1 карту подозрения.** Как работает подозрение, подробно описано на с. 22.

Поручение

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 разведчик, 1 любой и 1 клирик) и количество припасов, которое по ходу партии будет расти. **Количество припасов, необходимое для выполнения этого действия, указано над монахами на планшете игрока.** Первые 3 монаха требуют по 1 припасу, следующие 2 требуют по 2 припаса, и, наконец, последние 2 — по 3 припаса. Игрок обязан всегда отдавать поручение крайнему левому монаху. Размещать их в произвольном порядке нельзя.

При выполнении этого действия игрок учитывает **параметр веры** для размещения монахов на игровом поле. Значение этого параметра определяет, какое поручение можно дать монаху. **Это ограничение указано на флажках веры в правой нижней части игрового поля.** Требуемое количество веры увеличивается в регионах (областях строго над рядом карт иноземцев) слева направо (первый регион требует любое количество веры, второй — 2 или больше, третий — 4 или больше и т. д.). Чтобы дать поручение монаху, в выбранном регионе также должна быть свободная клетка (не занятая другим монахом или заставой). На этих клетках изображены различные мгновенные награды. Обратите внимание, что некоторые клетки доступны только при определённом количестве игроков.

Например, на картинке ниже игрок решает выполнить действие поручения. Поскольку ранее он выполнил развитие действия поручения, последнее теперь требует всего 2 рабочих. Игрок размещает 2 рабочих и возвращает 1 припас в общий запас. Значение параметра веры игрока — 3 (2 на шкале параметров +1 за счёт паладина), и он решает отдать поручение монаху во втором регионе игрового поля и немедленно получить за это 1 разведчика (зелёный) из общего запаса. На клетке под монахом изображён флаг влияния, так что игрок дополнительно передвигает свою фишку влияния на 1 деление вверх по шкале параметров.

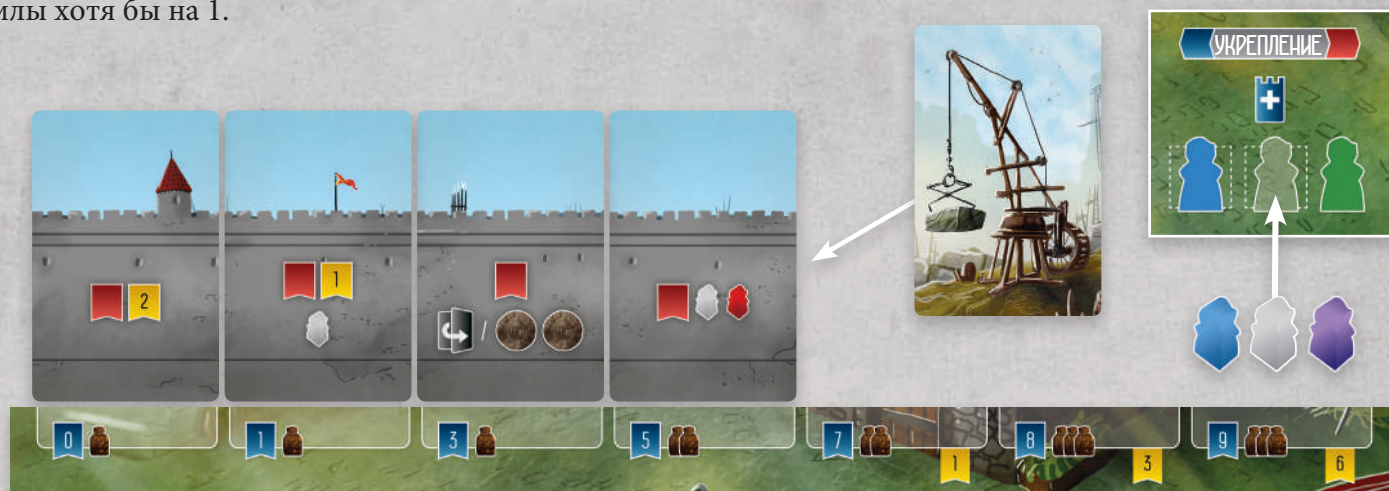


Укрепление

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 торговец, 1 любой и 1 разведчик) и количество припасов, которое по ходу партии будет расти. **Количество припасов, необходимое для выполнения этого действия, указано под слотами для карт вдоль верхней границы планшета игрока.**

Первые 3 стены требуют по 1 припасу, следующие 2 требуют по 2 припаса, и, наконец, последние 2 — по 3 припаса. Игрок обязан всегда размещать карту стены в самом левом из свободных слотов. Размещать их в произвольном порядке нельзя.

При выполнении этого действия игрок учитывает **параметр влияния**. Это ограничение указано вдоль **верхней границы планшета игрока** (первая стена требует любое количество влияния, вторая — 1 или больше, третья — 3 или больше и т. д.). Для укрепления города игрок берёт верхнюю карту из колоды стен и располагает её лицом вверх в самом левом пустом слоте над своим планшетом. Каждая карта стены приносит мгновенные награды, среди которых всегда есть увеличение параметра силы хотя бы на 1.



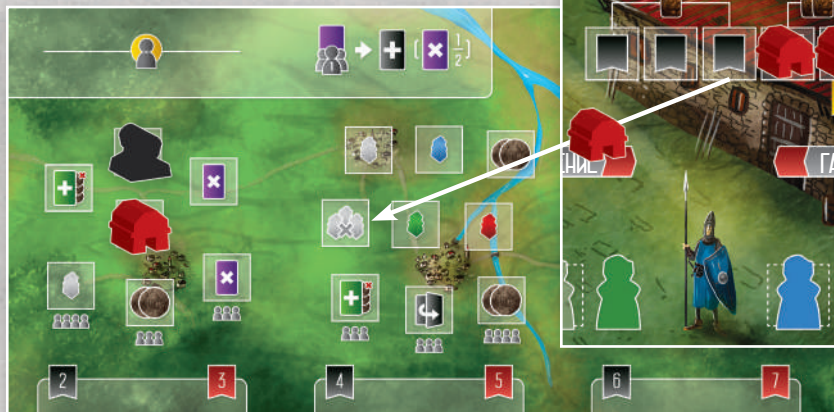
Например, на картинке выше игрок решил соорудить четвёртую стену. Из примера на предыдущей странице мы знаем, что значение его параметра влияния — 5 (+1 после действия поручения и +3 за счёт паладина). Он размещает 3 рабочих на клетках действия укрепления, но не тратит припасы благодаря свойству своего паладина (Ансеис). Далее он берёт верхнюю карту из колоды стен и размещает её в самом левом пустом слоте вдоль верхней границы своего планшета. Эта стена мгновенно приносит игроку 1 силу, двигая его фишку силы вверх по шкале параметров, и 2 рабочих из общего запаса (1 разнорабочего и 1 воина). Следующее действие укрепления потребует уже 7 влияния и 2 припаса.

Гарнизон

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 торговец, 1 любой и 1 воин) и количество припасов, которое по ходу партии будет расти. **Количество припасов, необходимое для выполнения этого действия, указано над заставами на планшете игрока.** Первые 3 заставы требуют по 1 припасу, следующие 2 требуют по 2 припаса, и, наконец, последние 2 — по 3 припаса. Игрок обязан всегда размещать крайнюю левую заставу. Размещать их в произвольном порядке нельзя.

При выполнении этого действия игрок учитывает **параметр силы** для размещения застав на игровом поле. Значение этого параметра определяет, где можно разместить заставу. **Выбор места для заставы ограничивается флажками силы в правой нижней части игрового поля.** Требуемое количество силы увеличивается в регионах (областях строго над рядом карт иноземцев) слева направо (первый регион требует 1 силу или больше, второй — 3 или больше, третий — 5 или больше и т. д.). Чтобы выполнить действие гарнизона, в выбранном регионе также должна быть свободная клетка (не занятая другой заставой или монахом). На этих клетках изображены различные мгновенные награды. Обратите внимание, что некоторые клетки доступны только при определённом количестве игроков.

Например, на картинке ниже игрок решает выполнить действие гарнизона. Он размещает 3 рабочих и возвращает 1 припас в общий запас. Значение параметра силы игрока — 5, он решает разместить заставу в третьем регионе игрового поля и немедленно выполнить за это действие молитвы, убрав всех рабочих с клеток 1 действия на своём планшете. На клетке под заставой изображён флаг веры, так что игрок дополнительно передвигает свою фишку веры на 1 деление вверх по шкале параметров.



Прощение

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 клирик, 1 любой и 1 торговец) и количество серебра, которое по ходу партии будет расти. **Количество серебра, необходимое для выполнения этого действия, указано над кувшинами в нижней части планшета игрока.** Первый кувшин требует 1 серебро, следующие 3 требуют по 2 серебра, и, наконец, последние 3 — по 3 серебра. Игрок обязан всегда выполнять действие прощения, используя крайний левый кувшин (с наименьшим значением). Использовать их в произвольном порядке нельзя.

При выполнении этого действия игрок учитывает **параметр влияния.** Это ограничение указано на кувшинах в нижней части планшета игрока. Выполняя действие прощения, игрок передвигает свой крайний левый кувшин на свободную клетку (на которой ещё нет кувшина) в нижней правой части своего планшета. На этих клетках изображены мгновенные награды, которые игрок получает, когда перемещает кувшины на них. Кроме того, каждое действие прощения увеличивает значение параметра веры игрока на 1 (игрок передвигает свою фишку веры на 1 деление вверх по шкале параметров) и позволяет ему сбросить 1 карту подозрения, лежащую над его планшетом.

Например, на картинке ниже игрок решает выполнить действие прощения. Он размещает 3 рабочих и возвращает 1 серебро в общий запас. Первое действие прощения можно выполнить при любом значении параметра влияния. Игрок решает передвинуть кувшин на клетку «заплатить долг», что позволяет ему немедленно перевернуть карту долга «оплаченной» стороной вверх. Кроме того, игрок сбрасывает 1 карту подозрения, лежащую над его планшетом. На клетке под кувшином изображён флаг веры, так что игрок дополнительно передвигает свою фишку веры на 1 деление вверх по шкале параметров.



Атака

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 разведчик, 1 любой и 1 воин). Также может потребоваться серебро, но не в качестве обязательной платы. Это будет подробно объяснено далее.

При выполнении этого действия игрок учитывает **параметр силы** для атаки на иноземцев. **Выбор иноземца для атаки ограничивается флажками силы в правой нижней части игрового поля (непосредственно над каждой картой иноземца)**. Для атаки на иноземца у игрока должно быть значение параметра силы не меньше указанного над этим иноземцем. В то же время, **если значение параметра силы недостаточно высокое, игрок может заплатить 1 серебро, вернув его в общий запас, за каждые 2 недостающих очка силы, чтобы выполнить атаку (иными словами, игрок может заплатить по 1 серебру за каждого иноземца, которого хочет пропустить, начиная с того, для которого достаточно текущего значения его параметра силы)**. Считайте, что игроки на это серебро нанимают местных ополченцев, готовых помочь в бою. При атаке обращайте внимание только на символы в правом верхнем углу каждой карты иноземца. Они обозначают мгновенные награды за выполнение действия атаки. Обратите внимание, что среди них всегда есть увеличение параметра влияния хотя бы на 1. **После выполнения атаки на иноземца и получения мгновенных наград игрок переворачивает его карту рубашкой вверх и кладёт рядом со своим планшетом.**

Например, на картинке ниже игрок решает выполнить действие атаки и в качестве цели выбирает «наёмника», лежащего под флажком силы 7. Значение параметра силы игрока — 5, поэтому он платит 1 серебро в общий запас, так как ему не хватает 2 очка силы. Он немедленно передвигает свою фишку влияния на 1 деление вверх по шкале параметров. Кроме того, игрок получает 2 разнорабочих из общего запаса и кладёт карту «наёмника» рубашкой вверх рядом со своим планшетом.



Обращение

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 воин, 1 любой и 1 клирик) и количество серебра, которое по ходу партии будет расти. **Количество серебра, необходимое для выполнения этого действия, указано над слотами для карт в нижней части планшета игрока.** Первое действие обращения не требует серебра, второе потребует 1 серебро, следующие 3 потребуют по 2 серебра, и, наконец, последние 2 — по 3 серебра. Игрок обязан всегда размещать карту обращённого иноземца в крайний левый пустой слот.

При выполнении этого действия игрок учитывает **параметр веры** для обращения иноземцев в христианство. **Выбор иноземца для обращения ограничивается флажками веры в правой нижней части игрового поля** (непосредственно над каждой картой иноземца). Для обращения значение параметра веры игрока должно быть не меньше указанного над этим иноземцем. При обращении принимайте во внимание только символы в нижней части каждой карты иноземца. Они обозначают бонус для финального подсчёта очков, а также мгновенную награду в виде увеличения параметра силы на 1 или больше. После обращения иноземца и получения мгновенных наград игрок кладёт его карту лицом вверх вдоль нижней границы своего планшета (но не забывайте вернуть серебро в общий запас за выполнение этого действия).

Например, на картинке ниже игрок решает выполнить действие обращения и в качестве цели выбирает «ассасина», лежащего под флажком веры 2. Это действие допустимо, поскольку значение параметра веры игрока — 4 (3 на шкале параметров +1 за счёт паладина). Для обращения игрок также возвращает 2 серебра в общий запас, как указано над крайним левым пустым слотом в нижней части его планшета. В качестве мгновенной награды за обращение игрок передвигает свою фишку силы на 2 деления вверх по шкале параметров. Кроме того, в конце игры «ассасин» принесёт ему по 1 ПО за каждого сарацина, атакованного этим игроком.



Налоги

Каждый раз, когда игрок получает налоги (*символ красной монеты*), он обязан взять указанное количество серебра из казны. **Получение налогов — обязательное действие**, так что будьте внимательны. В некоторых случаях действие игрока приведёт к опустошению казны, когда это будет для него невыгодно.

Подозрение

Каждый раз, когда игрок получает преступника в свой запас, он немедленно берёт верхнюю карту подозрения из соответствующей колоды и кладёт её лицом вверх над своим планшетом справа, чтобы её видели все игроки. Когда игрок открывает новую карту подозрения, он обязан немедленно взять указанное на ней количество серебра (0, 1 или 2) из казны (*над игровым полем, по центру*).

Если колода карт подозрений закончилась, перемешайте стопку сброса этих карт и сформируйте новую колоду. Изредка возможна ситуация, когда игроку необходимо взять новую карту подозрения из колоды, но колода закончилась, а в сбросе нет карт. В таком случае немедленно разыграйте инквизицию (*чтобы появились доступные карты подозрений*), после чего игрок берёт карту подозрения, как обычно.

Если игрок должен взять больше серебра, чем осталось в казне, он забирает всё из казны, а недостающее — из общего запаса. Когда в казне не остаётся серебра, немедленно разыграйте инквизицию. По этой причине, если игрок должен взять несколько карт подозрений одновременно, он должен разыграть их по очереди.

Например, этот игрок только что получил 2 преступников. На первой взятой им карте подозрения изображены 2 символа налогов. Поскольку в казне осталось всего 1 серебро, игрок забирает его в свой запас, а ещё 1 серебро получает из общего запаса.



Так как казна опустела, необходимо разыграть инквизицию. После этого игрок должен взять ещё 1 карту подозрения за своего второго преступника.

Долги

Игроки могут получать, оплачивать и уничтожать долги несколькими способами.

Полученные долги выкладываются перед игроком «неоплаченной» стороной вверх. Каждый неоплаченный долг в конце игры приводит к потере 3 ПО.

Оплаченные долги продолжают лежать перед игроком, но их необходимо перевернуть с «неоплаченной» на «оплаченную» сторону. Каждый оплаченный долг в конце игры приносит 1 ПО.

Уничтоженные долги сразу же возвращаются в колоду карт долгов.



«неоплаченная» сторона «оплаченная» сторона

Инквизиция

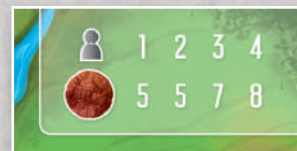
Каждый раз, когда из казны забирают последнее серебро, необходимо разыграть инквизицию.

В этот момент игрок(и) с наибольшим количеством карт подозрений немедленно получает(-ют) 1 карту долга. Если ни у кого из игроков нет карт подозрений, карту долга никто не получает. Каждый игрок, получивший таким образом карту долга, кладёт половину своих карт подозрений (округляя в меньшую сторону) в стопку сброса карт подозрений над игровым полем справа. Игрок всегда сбрасывает свои карты подозрений, начиная с полученной позднее всех (с верха своей стопки карт подозрений).

Свойства некоторых горожан могут сработать во время розыгрыша инквизиции.

Например, «заговорищица» позволяет сбросить 1 карту подозрения перед подсчётом, у кого их больше всех. Игроки могут разыгрывать такие свойства своих горожан в любом порядке, однако все они должны быть разыграны до получения карт долгов.

Когда карты долгов розданы (если применимо), а карты подозрений сброшены, пополните казну серебром из общего запаса. Начальное количество серебра в казне указано на игровом поле, оно зависит от числа игроков.



Например, разыгрывается инквизиция. У первого игрока 1 карта подозрения, у второго нет карт подозрений, у третьего и четвёртого по 3 карты подозрений. Таким образом, третий и четвёртый игроки получают по 1 карте долга и сбрасывают по 1 карте подозрения, после чего в казну добавляется 8 серебра из общего запаса.

Когда у игрока не осталось рабочих для выполнения действий или когда он решает, что больше не хочет выполнять действия, он пасует. В этот момент игрок **возвращает всех рабочих со своего планшета** в общий запас. Если в запасе игрока ещё есть рабочие, **он может оставить не более 3 на следующий раунд**. Если их больше 3, лишних необходимо вернуть в общий запас.

Когда игрок пасует, он больше не может выполнять никаких действий в этом раунде. Однако он всё ещё участвует в розыгрышах инквизиции (*может получать карты долгов и сбрасывать карты подозрений*). Кроме того, свойства некоторых горожан можно разыгрывать, даже если игрок уже спасовал («старьёвщик», «заговорщица», «оруженосец» и др.).

Когда все игроки спасовали, выполните шаги для обновления поля, указанные на с. 10 (пункт 7). Если завершился седьмой раунд, игра подошла к концу — перейдите к итоговому подсчёту очков.

КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОВОКИЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается немедленно после седьмого раунда. В этот момент игроки суммируют свои очки за следующие пункты:

- Выполненные приказы короля
- Шкала параметров
- Развитие (*если действие выполнено 6 раз или больше*)
- Долги (*оплаченные и неоплаченные*)
- Серебро/Припасы (*1 ПО за каждый набор из 3*)
- Поручение (*если действие выполнено 5 раз или больше*)
- Укрепление (*если действие выполнено 5 раз или больше +ПО на некоторых стенах*)
- Гарнизон (*если действие выполнено 5 раз или больше*)
- Прощение (*если действие выполнено 5 раз или больше*)
- Обращённые иноземцы

Игрок с наибольшим итоговым результатом объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент, набравший больше ПО за приказы короля. Если всё ещё ничья, победителем среди них становится игрок с наименьшим количеством карт подозрений. Если и в этом случае ничья, все игроки-претенденты считаются победителями.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Результат этого игрока — 66 ПО. Вот как он получился:

4 ПО за выполненный первый приказ короля (наличие 5 или более стен);
 8 ПО за выполненный третий приказ короля (5 или более поручений); 16 ПО
 за параметр силы; 13 ПО за параметр влияния; 6 ПО за параметр веры; 5 ПО
 за 6 поручений; 3 ПО за 6 стен и ещё 3 ПО на первых двух стенах; 3 ПО за обращённого
 «авантюриста»; по 1 ПО за каждого обращённого «воителя»; 3 ПО за обращённого
 «ассасина»; 2 ПО за оплаченные долги и -3 ПО за неоплаченный; наконец, 1 ПО за набор
 из 3 припасов/серебра.

Подготовка к игре

Подготовка для вас остаётся без изменений. Для подготовки игрока-бота выполните следующие шаги:

1. Выберите планшет игрока и переверните его на сторону игрока-бота.
2. Разместите на планшете игрока-бота по 7 монахов, застав и кувшинов, как в обычной партии.
3. Разместите фишки параметров игрока-бота в стопку на нулевом делении шкалы таким образом, чтобы **фишка влияния была снизу стопки, фишка веры посередине, а фишка силы сверху**.
4. Разместите фишку ресурсов на крайнем левом делении шкалы ресурсов в левой части планшета игрока-бота.
5. Отложите 5 карт интриг «милость короля», затем перемешайте оставшиеся карты интриг и положите полученную колоду рубашкой вверх в правый слот на планшете игрока-бота.



6. Выберите уровень сложности игры. Перемешайте все 6 карт приказов короля и, в зависимости от выбранного уровня сложности, откройте столько карт, сколько указано ниже. За каждую открытую карту разместите 1 мастерскую игрока-бота на клетке соответствующего действия его планшета.

Лёгкий — 1 карта
приказа короля

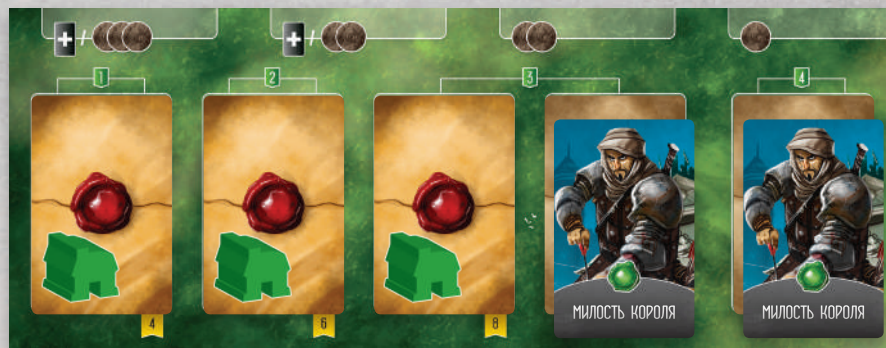
Средний — 3 карты
приказов короля

Тяжёлый — 5 карт
приказов короля

Например, вы выбрали средний уровень сложности и открыли 3 карты приказов короля (поручение, атака и прощение). На клетках этих действий на планшете игрока-бота вы размещаете по 1 его мастерской.

Затем снова перемешайте все карты приказов короля и выложите 3 рубашкой вверх на игровом поле по обычным правилам.

7. После размещения карт приказов и милости короля на игровом поле разместите по 1 мастерской игрока-бота поверх каждой карты приказа короля и по 1 карте интриги «милость короля» лицом вверх поверх каждой карты милости короля.



8. Жетон первого игрока не понадобится, вы всегда будете ходить первым.

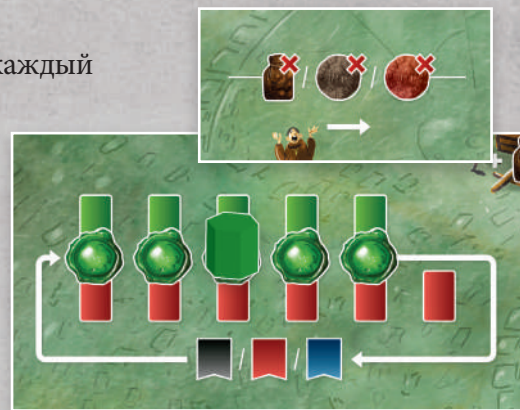
Подготовка раунда и карт таверн

В раундах 1–3 перемещайте мастерскую игрока-бота с карты приказа короля на клетку действия на планшете игрока-бота, соответствующую действию на этой карте. Это поможет игроку-боту выполнять приказы короля. В раундах 3–7 просто добавляйте карту интриги «милость короля» в стопку сброса карт интриг.

Когда открываете карты таверн, открывайте только 2 карты. Вы выбираете 1, как по обычным правилам. Игрок-бот не получает рабочих с карты таверны, но немедленно берёт карту подозрения за каждого преступника на оставшейся карте таверны.

Шкала ресурсов

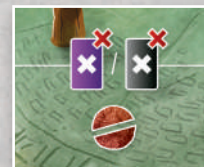
Игрок-бот не получает припасы, серебро или налоги. Вместо этого каждый раз, когда он должен получить ресурсы, передвигайте фишку ресурсов на планшете игрока-бота на 1 деление вправо по шкале за каждую единицу ресурса. Если он получает серебро из казны, верните необходимое количество серебра из казны в общий запас (и не забудьте передвинуть фишку ресурсов). Если фишка ресурсов дошла до крайней правой позиции и её необходимо передвинуть, верните её на крайнюю левую позицию и продолжайте движение. Каждый раз, когда это происходит, передвигайте фишку параметра с наименьшим значением на планшете игрока-бота на 1 деление вверх по шкале. В случае ничьей передвигайте фишку параметра, лежащую сверху стопки на этом делении (поэтому фишки параметров на планшете игрока-бота необходимо держать в виде стопки, а не в ряд).



Шкала ресурсов не только постепенно увеличивает значения параметров игрока-бота за счёт получения им ресурсов, но и определяет карту, с которой он будет взаимодействовать в некоторых случаях. Внешний вид шкалы ресурсов отражает фактическое расположение рядов карт горожан (5 зелёных карт), карт милости короля (5 зелёных печатей) и карт иноземцев (6 красных карт). При взаимодействии с картами этих типов игрок-бот в первую очередь выбирает карту, положение которой соответствует положению фишки ресурсов. Если такая карта недоступна, он выберет ближайшую к ней карту справа (согласно шкале ресурсов). Если игрок-бот пытается выбрать крайнюю правую карту, но она недоступна, он выберет крайнюю левую карту. Обратите внимание, что в случае с картами иноземцев, если пятая карта слева недоступна, игрок-бот сначала попытается выбрать шестую карту в ряду, считая слева направо, прежде чем вернуться к крайней левой в ряду.

Например, сейчас фишка ресурсов находится посередине шкалы. Это означает, что игрок-бот будет в первую очередь выбирать третью карту слева. Если она окажется недоступной, то четвертую, если и она недоступна — пятую и т. д.

Каждый раз, когда игрок-бот должен сбросить карту подозрения или долга, а у него такой карты нет, вместо этого возвращайте 1 серебро из казны в общий запас, но не двигайте фишку ресурсов.



Важное правило: игрок-бот игнорирует стоимость в припасах и серебре.

Например, если игрок-бот использует карту милости короля, которая стоит 1 серебро, он выполняет указанное действие, но не платит серебро.

Рабочие

Для игрока-бота все рабочие одинаковые. Однако каждый раз, когда он получает преступника (фиолетовый), он по-прежнему берёт карту подозрения. Игрок-бот не получает рабочих с карт паладинов или таверн. Вместо этого он начинает каждый раунд с определённым количеством рабочих (число рабочих = номер текущего раунда + 3).

Например, в начале 4-го раунда у игрока-бота будет 7 рабочих (4+3).

Карты интриг

С помощью карт интриг игрок-бот выполняет действия. В каждом раунде первое действие выполняете вы. Когда вы выполнили своё первое действие, переверните верхнюю карту из колоды интриг и положите её лицом вверх в слот слева от колоды интриг. На этой карте указано, какое действие будет пытаться выполнить игрок-бот. Если у него недостаточно рабочих для выполнения этого действия или оно заблокировано с прошлых ходов, игрок-бот выполняет самое левое из доступных действий, указанных в верхней левой части его планшета (наём, молитва, торговля, заговор, отдых). Когда игрок-бот выполнит действие, вы выполняете своё следующее действие, потом очередь снова переходит к игроку-боту и т. д.

Как и в обычной игре, вы продолжаете выполнять действия, пока не решите спасовать. Игрок-бот продолжает выполнять действия, пока у него не закончатся рабочие или он не выполнит действие отдыха на своём планшете.

Например, вы раскрыли карту интриги «поручение». Поскольку на клетках этого действия на планшете игрока-бота уже есть 1 мастерская, для выполнения этого действия требуется всего 2 рабочих. Игрок-бот размещает 2 рабочих и выполняет поручение. Если бы в этот момент у игрока-бота остался всего 1 рабочий, он бы не смог выполнить действие поручения и вместо этого попытался бы выполнить самое левое из доступных действий, указанных в верхней левой части его планшета.

Особенности выполнения каждого действия игроком-ботом будут описаны далее.



Наём

При выполнении этого действия игрок-бот всегда пытается сбросить карту горожанина, соответствующую положению фишки ресурсов на шкале. Если эта карта недоступна, он пытается сбросить следующую карту, как описано на с. 28. Подобно настоящему игроку, сбросив карту горожанина, игрок-бот получает с неё все мгновенные награды.

Молитва

При выполнении этого действия игрок-бот убирает всех рабочих с правой части своего планшета (*рабочие в левой части планшета остаются на месте*). Если в правой части планшета игрока-бота не было рабочих, вместо этого он получает 1 рабочего из общего запаса. В любом случае **все карты интриг (колода и стопка сброса) перемешиваются, чтобы сформировать новую колоду карт интриг.**



Торговля

При выполнении этого действия просто передвиньте фишку ресурсов на 1 деление вправо по шкале на планшете игрока-бота.

Заговор

При выполнении этого действия игрок-бот получает 1 карту подозрения и 2 рабочих из общего запаса. За каждый символ налога на раскрытой карте подозрения верните по 1 серебру из казны в общий запас и передвиньте фишку ресурсов на 1 деление вправо по шкале.

Отдых

При выполнении этого действия передвиньте фишку ресурсов на 1 деление вправо по шкале на планшете игрока-бота. За каждого рабочего, оставшегося в запасе игрока-бота, передвиньте фишку ресурсов ещё на 1 деление вправо по шкале. **После выполнения этого действия игрок-бот пасует до конца раунда.**

Поручение и гарнизон

При выполнении любого из этих двух действий игрок-бот всегда будет пытаться разместить крайнюю слева фишку (*монаха для поручения, заставу для гарнизона*) на игровом поле. Кроме того, указанный под этой фишкой параметр будет немедленно увеличиваться на 1. Как и в случае с настоящим игроком, для выполнения этого действия у игрока-бота должно быть определённое значение соответствующего параметра. При размещении монахов и застав на свободных клетках игрового поля игрок-бот всегда руководствуется определённым порядком. **Если игроку-боту доступно несколько клеток с одинаковой наградой, он всегда выберет из них ту, что расположена левее.**

В первую очередь игрок-бот выберет клетки с «бесплатным наймом», потом с «оплатой долга» (*при условии, что у него есть неоплаченный долг*). Затем идут «молитва», «получение 2 рабочих», «получение 1 рабочего», «получение 2 серебра» и, наконец, «сброс 1 карты подозрения». Обратите внимание, что при найме игрок-бот всегда сбрасывает карту горожанина ради мгновенной награды, а при молитве он убирает рабочих только с правой части своего планшета (*или получает 1 рабочего*) и перемешивает колоду карт интриг со стопкой сброса.



Прощение

При выполнении этого действия значение параметра влияния игрока-бота должно равняться числу на крайнем левом кувшине на планшете или превышать его. Если это условие выполняется, просто **переверните этот кувшин**. В таком случае игрок-бот немедленно передвигает свою фишку веры на 1 деление вверх по шкале параметров и сбрасывает 1 карту подозрения. Кроме того, он либо переворачивает карту долга «оплаченной» стороной вверх, либо сбрасывает ещё 1 карту подозрения (*именно в таком порядке*).

Укрепление

При выполнении этого действия значение параметра влияния игрока-бота должно равняться числу на крайнем левом пустом слоте для карт стен или превышать его. Подобно настоящему игроку, игрок-бот размещает карты стен над своим планшетом слева направо и получает за это мгновенные награды. **Если карта стены предоставляет выбор награды, игрок-бот в первую очередь выбирает левый вариант.**

Атака

При выполнении этого действия игрок-бот всегда будет в первую очередь выбирать карту иноземца, соответствующую положению фишки ресурсов на шкале. Если эта карта недоступна, он перейдёт к следующей, как указано на с. 28. Однако для выполнения атаки у игрока-бота должно быть необходимое значение параметра силы. Поэтому **выбор карт иноземцев для атаки ограничен значением параметра силы игрока-бота**. Подобно настоящему игроку, игрок-бот получает за атаку одну или несколько мгновенных наград и кладёт карту иноземца рубашкой вверх рядом со своим планшетом.

Обращение

При выполнении этого действия игрок-бот всегда будет в первую очередь выбирать карту иноземца, соответствующую положению фишки ресурсов на шкале. Если эта карта недоступна, он перейдёт к следующей, как указано на с. 28. Однако для обращения у игрока-бота должно быть необходимое значение параметра веры. Поэтому **выбор карт иноземцев для обращения ограничен значением параметра веры игрока-бота**. Подобно настоящему игроку, обратив иноземца, игрок-бот кладёт его карту лицом вверх в крайний левый пустой слот под своим планшетом. **Важное правило: игрок-бот всегда получает минимум 1 ПО за каждого обращённого иноземца.**

Приказы короля

При выполнении этого действия **игрок-бот всегда будет в первую очередь выбирать самый правый раскрытый приказ короля из тех, что он ещё не выполнил**. Однако если он выполнил их все, он всё равно выберет самый правый. Как и в других случаях, если выполнить действия, относящиеся к приказам короля, невозможно, игрок-бот попытается выполнить самое левое из доступных действий, указанных в верхней левой части его планшета.



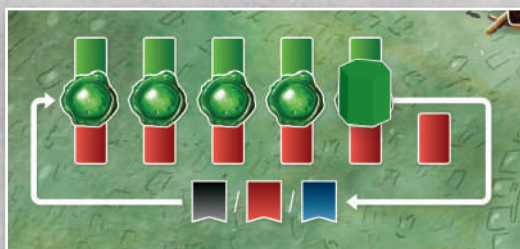
Например, при таком раскладе карт приказов короля игрок-бот сначала попытается выполнить действие поручения, затем — обращения и последним — укрепления.

Если игрок-бот выполнил действие поручения уже 5 раз, он выберет вместо этого обращение. По такому же принципу, если клетки действия поручения заняты, он выберет обращение.

Милость короля

При выполнении этого действия **игрок-бот всегда будет в первую очередь выбирать карту милости короля, соответствующую положению фишки ресурсов на шкале**. Если эта карта недоступна, он перейдёт к следующей, как указано на с. 28. Как и в других случаях, если выполнить действие на картах милости короля невозможно, игрок-бот попытается выполнить самое левое из доступных действий, указанных в верхней левой части его планшета.

Например, игрок-бот открыл карту интриги «милость короля». Поскольку фишка ресурсов находится на крайнем правом делении шкалы ресурсов, он пытается выполнить действие с пятой (крайней правой) карты милости короля, однако на ней уже размещён рабочий. В этом случае игрок-бот переходит дальше, к первой (крайней левой) карте милости короля. На ней тоже размещён рабочий, поэтому игрок-бот выбирает следующую карту милости короля, размещает на ней рабочего и за это сбрасывает 1 карту подозрения и получает 2 серебра из казны (налоги). Поскольку игрок-бот не копит ресурсы, вместо этого 2 серебра возвращаются из казны в общий запас, а фишка ресурсов движется на 2 деления вправо по шкале ресурсов, вследствие чего оказывается на втором делении шкалы, а параметр игрока-бота с наименьшим значением увеличивается на 1.

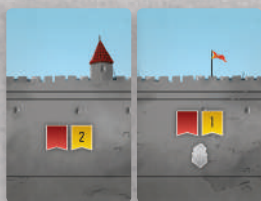


Конец раунда

Обратите внимание, что **игрок-бот не может оставить рабочих на следующий раунд**. Вместо этого он всегда начинает раунд с указанным количеством рабочих. Ещё один важный момент — **не перемешивайте карты интриг между раундами**. Перемешивание происходит только во время выполнения игроком-ботом действия молитвы.

В обычной игре, если крайняя правая карта горожанина или крайняя левая карта иноземца всё ещё находятся в игре в конце раунда, они сбрасываются. В одиночной игре **необходимо сбросить ещё и вторую справа карту горожанина и вторую слева карту иноземца**.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Например, результат игрока-бота — 76 ПО. Вот как он получился:

14 ПО за выполнение второго и третьего приказов короля; 49 ПО за значения параметров; 5 ПО за 6 выполненных действий поручения; 2 ПО за 5 выполненных действий гарнизона; 3 ПО за «оружейника»; 1 ПО за «дозорного»; 3 ПО за «стража»; 1 ПО за «заступника»; 2 ПО за «захватчика»; 1 ПО за «охотника» (игрок-бот всегда получает минимум 1 ПО за каждого обращённого иноземца); 1 ПО за оплаченный долг и -6 ПО за неоплаченные долги.

Авантюрист, лучник, страж, охотник, дозорный, каратель

Получите 1 ПО за каждые 2 указанных действия, выполненные вами (*поручение, гарнизон, развитие, наём, укрепление, прощение*).

Оружейник, мародёр, воитель


Получите 1 ПО за каждые 4 очка указанного параметра (*сила, влияние, вера*) у вас.

Ассасин, варвар, захватчик

Получите 1 ПО за каждого атакованного вами иноземца указанного типа (*сарацины, византийцы, викинги*).

Боец

Получите 1 ПО; получите дополнительно 1 ПО за каждый выполненный вами приказ короля.

Наёмник 

Получите 1 ПО; получите дополнительно 1 ПО за каждого обращённого вами «наёмника».

1 «наёмник» = 2 ПО, 2 «наёмника» = 3 ПО за каждого и т. д.

Заступник

Получите 1 ПО за каждый ваш оплаченный долг.

Вор

Получите 1 ПО за каждую оставшуюся у вас в конце игры карту подозрения.

Отступник

Вы теряете на 1 ПО меньше за каждый ваш неоплаченный долг.

Аббат, послушник, архитектор, защитник, привратник, миссионерка, часовой

Получите награду, выполняя указанное действие (*прощение, поручение, развитие, атака, укрепление, обращение, гарнизон*).

Заговорщица

Сбросьте 1 карту подозрения при каждом розыгрыше инквизиции.

Сборщик долгов

Оплатив долг, получите указанного рабочего.

Старьёвщик

Получите указанную награду во время каждого розыгрыша инквизиции, если у вас 2 или более карт подозрений.

Оруженосец

Увеличьте указанный параметр во время каждого розыгрыша инквизиции, если у вас нет карт подозрений.

Обратите внимание: свойства «заговорщиц», «старьёвщиков» и «оруженосцев» срабатывают до получения карт долгов во время розыгрыша инквизиции. Игроки могут применять эти свойства в любом порядке. Например, у игрока есть 2 «заговорщицы», 1 «старьёвщик» и 2 «оруженосца». Допустим, что во время розыгрыша инквизиции у этого игрока 2 карты подозрений. Таким образом, игрок сначала может применить свойство «старьёвщика», получая ресурсы, затем свойства «заговорщиц», сбрасывая 2 карты подозрений, и, наконец, свойства «оруженосцев», поскольку у него не осталось карт подозрений.

ПАМЯТКА НАГРАД



Получите 1 веру



Получите 1 силу



Получите 1 влияние



Получите 1 разнорабочего



Получите 1 разведчика



Получите 1 торговца



Получите 1 воина



Получите 1 клирика



Получите 1 преступника
(не забудьте взять карту подозрения)



Молитва *(уберите всех рабочих с клеток
1 действия на своём планшете)*



Получите 1 припас



Получите 1 серебро
(из общего запаса)



Получите 1 серебро
(из казны)



Сбросьте 1 карту подозрения



Уничтожьте *(сбросьте)*
1 карту неоплаченного долга



Оплатите *(переверните)*
1 неоплаченный долг



Бесплатно наймите 1 горожанина
*(это не требует серебра, если получено
в качестве награды за поручение,
гарнизон, прощение или милость короля)*

Ограничения на игровом поле



Эти клетки можно использовать,
только если игроков 3 или больше



Эти клетки можно использовать,
только если игроков 4

