



ЭПОХА МАСТЕРОВ

АРХИТЕКТОРЫ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

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

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2020 GARP HILL GAMES
WWW.GARP HILL.COM

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»
РЕДАКЦИЯ ВЫРАЖАЕТ БЛАГОДАРНОСТЬ ИГОРЮ ТРЕСКУНОВУ, ДЕНИСУ КАРПЕНКО, РОМАНУ ДЖЕНБАЗУ, АНДРЕЮ БАГРИКОВУ, АНДРЕЮ КОРОЛЁВУ,
АРИНЕ ПАВЛОВОЙ, ДАРЬЕ АКАМСИНОЙ, МАКСИМУ КНИШЕВИЦКОМУ ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ РУССКОГО ИЗДАНИЯ.

ОБ ИГРЕ

В дополнении «Архитекторы западного королевства. Эпоха мастеров» бывшие подмастерья вернулись в город искусными мастерами. С собой они принесли новые инструменты и знания. Деятельность в гильдии ещё никогда не была столь кипучей! Часть помощников тратит время на изучение навыков, в то время как другие декорируют городские сооружения всем подряд, от золотых гобеленов до витражей. Но не дайте этому блеску обмануть вас. Не всё то золото, что блестит!

СОСТАВ ИГРЫ



2 оранжевые
фишки игрока



20 оранжевых
рабочих



6 мастеров
(6 цветов)

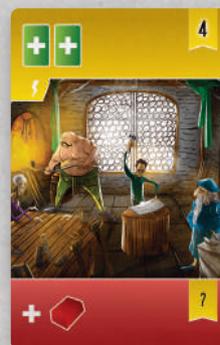
1 планшет гильдии



1 карта-
накладка
чёрного рынка



12 карт
сооружений
(помечены )



24 карты
мастерства



12 карт
помощников
(помечены )



6 карт-
подсказок



2 двусторонних планшета игроков



1 блокнот
для подсчёта
результатов

Подготовьтесь к партии в «Архитекторов западного королевства» по обычным правилам, за исключением следующих изменений:

1. Положите планшет гильдии поверх области гильдии на игровом поле. Кроме того, положите карту-накладку чёрного рынка поверх области чёрного рынка на поле, закрыв первоначальные символы.
2. При подготовке колод помощников и сооружений замешайте в них соответствующие карты из этого дополнения.
3. Перемешайте все карты мастерства и положите взакрытую выше гильдии. Возьмите 4 верхние карты из этой колоды и положите в открытую в ряд вдоль верхней границы игрового поля.
4. К возможным цветам рабочих и фишек игроков добавился оранжевый. Если вы используете стандартные правила подготовки, оранжевый игрок может взять любой из новых планшетов игроков. Если же вы используете особые правила подготовки, обратные стороны этих планшетов дадут игрокам новые свойства и стартовые ресурсы (см. с. 12).
5. Каждый игрок получает 1 карту-подсказку и 1 мастера своего цвета.
6. В обратном порядке хода (начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки), каждый игрок *бесплатно* нанимает 1 помощника из тех, что лежат в открытую на игровом поле. Когда все игроки выберут стартового помощника, откройте новые карты помощников и заполните пустые места, как обычно, сдвинув помощников влево. Этот выбор помощников происходит до выбора карт сооружений. Не забудьте потерять или получить добродетель за выбранных помощников (если необходимо).

Особенности игры вшестером:

- Как и при игре впятером, партия заканчивается, когда все места в гильдии заняты рабочими.
- По правилам требуется положить в стопку наград по 2 карты на игрока и 1 дополнительно. Однако карт наград в базовой игре недостаточно для следования этому правилу при игре вшестером. Поэтому просто используйте все доступные карты наград. Если количество доступных карт наград увеличится за счёт будущих дополнений или промокарт, не забудьте вернуться к этому правилу (по 2 карты наград на игрока и 1 дополнительно).

ПЛАНШЕТ ГИЛЬДИИ

Планшет гильдии добавляет 2 новых действия (*создание украшений и создание инструментов*) и 3 клетки, которые вызывают обновление помощников.

Чтобы создать украшение или инструмент, игроку необходимо разместить своего рабочего поверх другого своего рабочего, который уже был выложен в гильдию ранее. Нельзя размещать своих рабочих поверх рабочих соперников. На одной клетке гильдии никогда не может оказаться больше 2 рабочих.



Разместив первого рабочего на клетке гильдии с такими символами, сбросьте обе карты помощников в крайней левой колонке игрового поля и заполните пустые места, как обычно, сдвинув помощников влево.



Сделайте это после того, как текущий игрок выполнит свой ход целиком. Если на сброшенных картах помощников было серебро, верните его в общий запас.



СОЗДАНИЕ УКРАШЕНИЙ



Украшения дают игрокам как мгновенные награды, так и дополнительные победные очки в конце игры. Для создания украшения выполните следующие шаги:

1. Разместите своего рабочего из запаса поверх другого своего рабочего, который уже был выложен в гильдию ранее.
2. Заплатите 2 серебра в казну (налог) и 3 серебра в общий запас.
3. Выберите 1 из 4 карт мастерства, лежащих вдоль верхней границы игрового поля. Обратите внимание, что эти карты многофункциональны. При создании украшения для вас имеет значение только верхняя часть каждой из карт мастерства.



4. Подложите выбранную карту мастерства под 1 из возведённых вами сооружений таким образом, чтобы из-под него выступала только её верхняя часть.

Важное правило: у любого сооружения не может быть больше 1 украшения. Таким образом, если у игрока нет возведённого сооружения без украшения, он не может создать украшение.

5. Получите указанные на украшении награды (или наказания).

6. Откройте верхнюю карту мастерства из колоды, выложив её на место выбранной. Если колода закончилась, ничего не происходит. Число этих карт ограничено намеренно.

Например, игрок только что разместил своего рабочего из запаса поверх другого своего рабочего, который был выложен в гильдию ранее. Он заплатил требуемое серебро и решил создать украшение, указанное на рисунке справа. Игрок подкладывает карту мастерства под внутренний двор и немедленно получает 3 глины, как указано в верхней части карты мастерства. Кроме того, украшение принесёт ему 3 ПО в конце игры.

Уже подложенное украшение нельзя перемещать под другое сооружение.



Эффекты украшений

Большинство украшений дают ресурсы, долги или влияют на добродетель. Однако некоторые требуют более подробного объяснения:



2

Получите мгновенную награду сооружения, под которое подложили это украшение (подложив такое украшение под сооружение, дающее ПО в конце игры, вы ничего не получаете).



4

Освободите всех своих арестованных рабочих или сделайте 1 арест.



3

Сбросьте карты всех помощников с игрового поля. Откройте 8 новых карт помощников и бесплатно наймите 1 из них, после чего заполните пустое место, предварительно сдвинув помощников влево.



4

Освободите всех своих рабочих из темницы.



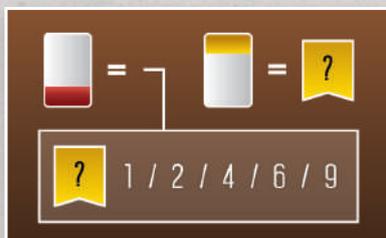
Инструменты улучшают помощников, наделяя их дополнительными свойствами, и приносят победные очки в конце игры. Для создания инструмента выполните следующие шаги:

1. Разместите своего рабочего из запаса поверх другого своего рабочего, который уже был выложен в гильдию ранее, или на центральную клетку чёрного рынка (это обойдётся в 2 серебра и 1 добродетель, зато вы не лишитесь рабочего до конца игры).
2. Выберите 1 из 4 карт мастерства, лежащих вдоль верхней границы игрового поля. Обратите внимание, что эти карты многофункциональны. При создании инструмента для вас имеет значение только нижняя часть каждой из карт мастерства.
3. Подложите выбранную карту мастерства под 1 из ваших помощников таким образом, чтобы из-под него выступала только её нижняя часть.

Важное правило: у любого помощника не может быть больше 1 инструмента. Таким образом, если у игрока нет помощника без инструмента, он не может создать инструмент.

4. Откройте верхнюю карту мастерства из колоды, выложив её на место выбранной. Если колода закончилась, ничего не происходит. Число этих карт ограничено намеренно.

Например, игрок только что разместил своего рабочего из запаса поверх другого своего рабочего, который уже был выложен в гильдию ранее. Он создаёт инструмент, указанный на рисунке справа, и подкладывает карту мастерства под менялю. Начиная с этого момента, игрок 1 раз за свой ход может при использовании менялы дополнительно потерять 1 добродетель, чтобы получить 1 мрамор. Поскольку это первый инструмент игрока, он принесёт ему 1 ПО в конце игры. В нижней части карты-подсказки указано, как считаются ПО за инструменты в конце игры.



Эффекты инструментов

Подложив карту мастерства под помощника, вы можете получить множество как прекрасных, так и нелепых комбинаций. Поэтому существует несколько незыблемых правил:

- Каждый инструмент можно использовать только 1 раз за ход игрока или во время обновления чёрного рынка.

Например, независимо от того, сколько раз использует сборщика долгов, игрок получит всего 1 серебро за ход (а не по количеству выплаченных долгов).

- Игрок должен получать какую-то выгоду от использования помощника, чтобы иметь возможность применить эффект инструмента. Однако, если это условие выполняется, игрок может применить эффект инструмента перед использованием самого помощника.

Например, если игроку требуется 6 серебра, чтобы выплатить долг, а у него только 5, он может сначала применить эффект инструмента под сборщиком долгов и получить 1 серебро, а уже затем выплатить долг и тем самым использовать свойство самого сборщика долгов.

Другими словами, инструменты могут давать не только награду, но и скидку.

- После того как инструмент подложили под помощника, его нельзя переместить под другого помощника или сбросить. Однако если какой-либо эффект заставляет сбросить карту помощника, то его инструмент можно бесплатно подложить под другого помощника, не имеющего инструмента, того же игрока. В случае если это невозможно, сбросьте инструмент.

Обратите внимание, что некоторых сочетаний лучше избегать. Например, инструмент, позволяющий арестовывать рабочих при выполнении действий, будет бесполезен со старьевщиком или оруженосцем (их свойства срабатывают только во время обновления чёрного рынка, поэтому вы не сможете воспользоваться эффектом инструмента).

На следующей странице можно найти ещё больше примеров, как свойства помощников и эффекты инструментов работают вместе.



ПРИМЕРЫ СОЧЕТАНИЙ ПОМОЩНИКОВ И ИНСТРУМЕНТОВ

Для облегчения понимания, как сочетаются свойства некоторых помощников и эффекты инструментов, рассмотрим несколько примеров:



Этот инструмент не активируется. Вместо этого он даёт аббату по одному символу каждого навыка. Это важно при возведении сооружений или подсчёте очков за сооружения, такие как дом каменщика или спальня.



Эта заговорщица позволяет платить на 1 серебро меньше при аресте рабочих. Первое серебро за арест всегда облагается налогом. Таким образом, игрок может использовать серебро, получаемое за счёт инструмента, чтобы заплатить налог за первый арест (но только если он сделает второй арест и тем самым активирует свойство заговорщицы).



При выставлении рабочего на городскую площадь соперница позволяет игроку считать, как будто у него там на 1 рабочего больше. Поскольку это пассивное свойство, эффект инструмента под ней будет активироваться, давая игроку карту сооружения, каждый раз, когда он использует действие городской площади.



Этот силач позволяет игроку платить на 2 серебра меньше при выставлении его мастера. Если игрок использовал это свойство силача, он может немедленно арестовать до 2 рабочих одного цвета (но не собственного мастера) в локации, куда он поместил своего мастера (арест за счёт этого инструмента всегда происходит в локации, куда игрок выставил мастера).



Во время каждого обновления чёрного рынка этот оруженосец приносит игроку 1 золото, если у того нет рабочих в темнице. Однако, если у него был всего 1 рабочий в темнице, этот инструмент позволит освободить его из темницы и тем самым воспользоваться свойством оруженосца.

 У каждого игрока теперь есть 1 мастер. В большинстве случаев он используется абсолютно так же, как обычный рабочий, однако есть несколько дополнительных правил для этого уникального рабочего:

– При выставлении на поле мастер считается за 2 рабочих. Однако в последующие ходы он снова считается за 1 рабочего.

Например, если у игрока нет рабочих в лесу, то при выставлении туда мастера он получит 2 дерева. Но если этот игрок на следующий ход выставит обычного рабочего в лес, он снова получит всего 2 дерева (поскольку теперь мастер считается за 1 рабочего, а не 2, как в момент выставления).

– При выставлении на поле мастера вы можете проигнорировать потерю 1 добродетели.

Например, если игрок разместил мастера на казну, он потеряет всего 1 добродетель вместо 2. Точно так же, если он использовал мастера для найма помощника, который заставляет потерять 1 добродетель, игрок её не теряет.

Карты-подсказки напоминают об этих особенностях мастеров.

Мастеров можно арестовать, как обычных рабочих. При отправке в темницу они приносят 1 серебро и в темнице считаются за 1 рабочего. Любое действие, затрагивающее рабочего, затрагивает мастера в той же степени. **Мастеров никогда нельзя выставлять в гильдию.**



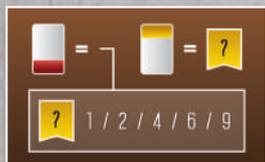
= Любой рабочий (обычный или мастер)



= Мастер

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается по обычным правилам. Помимо обычных ПО, игроки получают дополнительные очки за свои украшения и инструменты. Рекомендуем использовать блокнот для подсчёта очков, входящий в комплект этого дополнения.



Украшения приносят ПО в соответствии с числами в правом верхнем углу карт мастерства. Инструменты приносят тем больше ПО, чем больше их у игрока.
Например, 3 инструмента принесут игроку 4 ПО, а 5 – 9 ПО.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Выполните подготовку к одиночной игре, как указано в правилах базовой игры. Выполните дополнительные шаги, указанные на с. 3 этого буклета правил.

Соперник играет точно так же, как в базовой игре, с одним исключением. Каждый раз, выставляя рабочего в гильдию, он выполняет не только шаги, указанные на его карте интриг, но и создаёт 1 украшение. Обратите внимание, что соперник выставляет только 1 рабочего в гильдию для выполнения вышеуказанного. У соперника никогда не может быть больше 1 рабочего на одной и той же клетке гильдии.

При создании украшений соперник не получает ни мгновенных наград, ни наказаний с карт мастерства. Для него имеет значение только количество ПО на этих украшениях. Просто возьмите карту мастерства и положите её рядом с планшетом соперника (наличие сооружения без украшения в этом случае не требуется).

Соперник всегда выбирает карту мастерства с наибольшим количеством ПО в правом верхнем углу. Если таких карт несколько, перемешайте их и возьмите 1 случайным образом, а оставшиеся верните на место в открытую. Затем откройте верхнюю карту мастерства из колоды, выложив её на место выбранной.

При подсчёте не забудьте добавить ПО за созданные украшения.

НОВЫЕ ПОМОЩНИКИ



Аббат — Получите 1 серебро, когда выставляете рабочего на королевский склад.



Соперница — Считайте, что у вас на городской площади на 1 рабочего больше.



Наёмник — Получите указанный предмет, когда отправляете рабочих в темницу.



Наблюдатель — Считайте, что у вас на посту часового на 1 рабочего больше.



Силач — Улучшает способности вашего мастера. Кроме того, у него 2 навыка вместо 1.

Свойства силача



При выставлении мастера вы платите на 2 серебра меньше. Например, это может дать вам скидку при найме помощника, посещении чёрного рынка или использовании свойства менялы на королевском складе.



Ваш мастер арестовывает всех рабочих одного цвета в локации, куда его выставляют. Вы можете таким образом арестовать своих рабочих, но не своего мастера.



Вашего мастера освобождают из темницы во время каждого обновления чёрного рынка.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ



Валарик

В начале игры: 0 рабочих в темнице, 0 серебра, 12 добродетели, 1 инструмент (получите любой из доступных после выбора карт сооружений), 1 долг. Его мастер считается за 3 рабочих при выставлении.



Гизела

В начале игры: 0 рабочих в темнице, 2 серебра, 13 добродетели. Каждый раз, создав инструмент, получите мгновенную награду, указанную в верхней части карты мастерства, перед тем, как подложить её под карту помощника.

НОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Арка – получите 2 долга.

Барак – бесплатно получите 1 инструмент.

Внутренний двор – получите 1 камень, 1 дерево и 1 глину.

⚡ **Галерея** – бесплатно получите 1 украшение.

Капелла – получите столько карт сооружений, сколько составляет занимаемый вами уровень собора.

Колонна – все игроки получают по 3 серебра.

Академия – получите 1 ПО за каждый ваш инструмент.

Аркада – получите 1 добродетель за каждое ваше украшение.

Зал переговоров – получите 1 добродетель за каждый ваш инструмент.

7 **Погреб** – получите 1 ПО за каждое ваше украшение.

Склад – получите 1 добродетель за каждый набор из 3 разных символов навыков.

Спальня – получите 2 ПО за каждый набор из 3 разных символов навыков.

