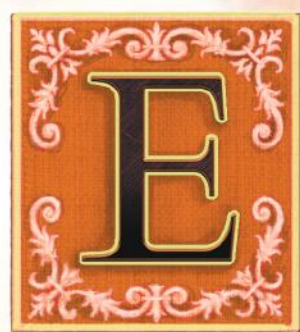


АВТОР ИГРЫ МЭТТ ЛИКОК



ERA

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



# ЭРА

## СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Великая Римская империя пала, настало время социальной трансформации общества. Лорды претендуют на земли, отстраивают свои владения и стремятся способствовать росту науки и искусства. Прекрасный Пиренейский полуостров становится образцом процветания европейского континента. Именно в эту эпоху Испания построила самые впечатляющие соборы мира. Благодаря достижениям науки монастыри и госпитали работали в унисон, помогая больным и бедным. Для лордов это лучшее время, чтобы развить и улучшить свои владения, повысить репутацию, получить уважение и власть.

В «Эре. Средневековье» игроки в роли Лордов соревнуются в развитии своих владений. По ходу игры они будут развивать средневековые города, возводя различные постройки. Вместе с некоторыми новыми зданиями игроки могут получить дополнительные кубики, символизирующие новых жителей, которые необходимы для решения тех или иных задач. Игроки сами выбирают где и как строить здания: предпочесть ли безопасность внутри городских стен или возможность для лучшего развития в сельской местности. Каждая партия в «Эру. Средневековье» отличается от предыдущей!



## СОСТАВ ИГРЫ

### ПОСТРОЙКИ

71 ЗДАНИЕ



8 Башен



18 Домов



16 Ферм



5 Церквей



3 Монастыря



2 Собора



5 Городских домов



3 Гильдии



3 Рынка



3 Госпиталя



3 Лесопилки

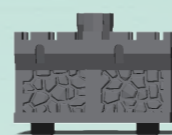


2 Университета

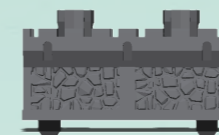
32 СТЕНЫ И 27 ВЫЖЕННЫХ ЗЕМЕЛЬ



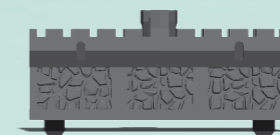
3 стены длиной два



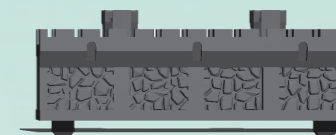
4 стены длиной три



18 стен длиной четыре



4 стены длиной пять



3 стены длиной шесть



27 выжженных земель

36 КУБИКОВ



5 синих (горожане)



5 белых (духовенство)



8 серых (дворянство)



18 желтых (крестьяне)

25 СЧЕТЧИКОВ



(по 6 счетчиков для каждого игрока)

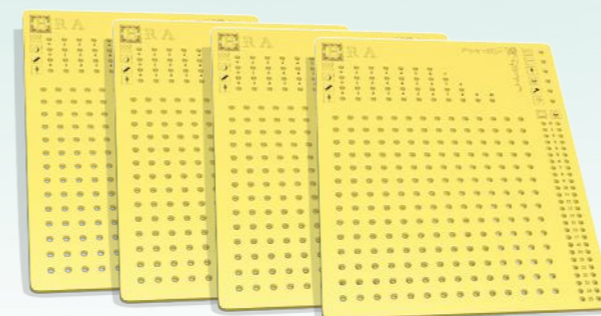
(первый игрок)

5 ЖЕТОНОВ ОТСЛЕЖИВАНИЯ



(с одной стороны изображен X)

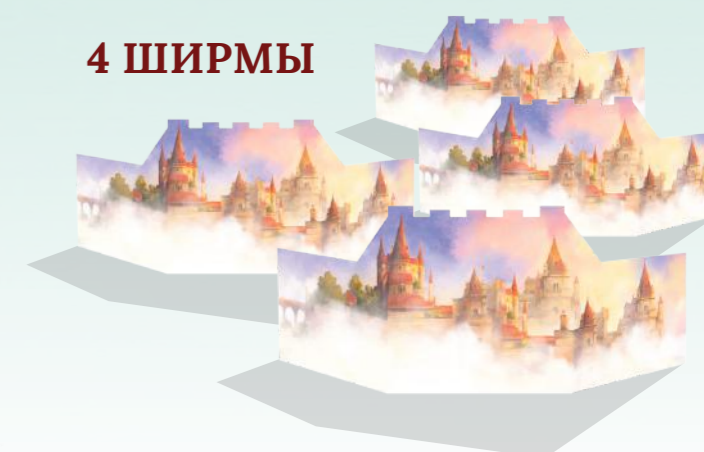
4 ПЛАНШЕТА ИГРОКА



1 БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



4 ШИРМЫ





**1** Подготовьте общий запас, отсортировав здания по типам, стены по длине и кубики по цветам. При игре вдвоем верните обратно в коробку по 1 зданию каждого типа и 1 кубик каждого цвета.

Положите жетоны отслеживания рядом с общим запасом (пустой стороной вверх) в следующем количестве:

- При 4 игроках, используйте все 5 жетонов отслеживания.
- При 2 или 3 игроках, используйте только 3 жетона отслеживания. (Верните 2 лишних жетона обратно в коробку).

**2** Каждый игрок берет 1 планшет игрока, 1 ширму и набор из 6 счетчиков, которые выставляются на планшете игрока как указано ниже:

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 0  товары | 0  культура |
| 1  камень | 0  бедствия |
| 2  дерево |             |
| 3  еда    |             |

**3** Каждый игрок получает 3 желтых кубика (крестьяне) и 1 серый кубик (дворянин).

**4** Каждый игрок получает 1 башню и ставит точно в центр своих владений.

**5** Каждый игрок получает следующие постройки:

- 3 дома
- 1 ферму
- 3 стены (длиной 4)

**6** Каждый игрок получает следующее количество выжженных земель:

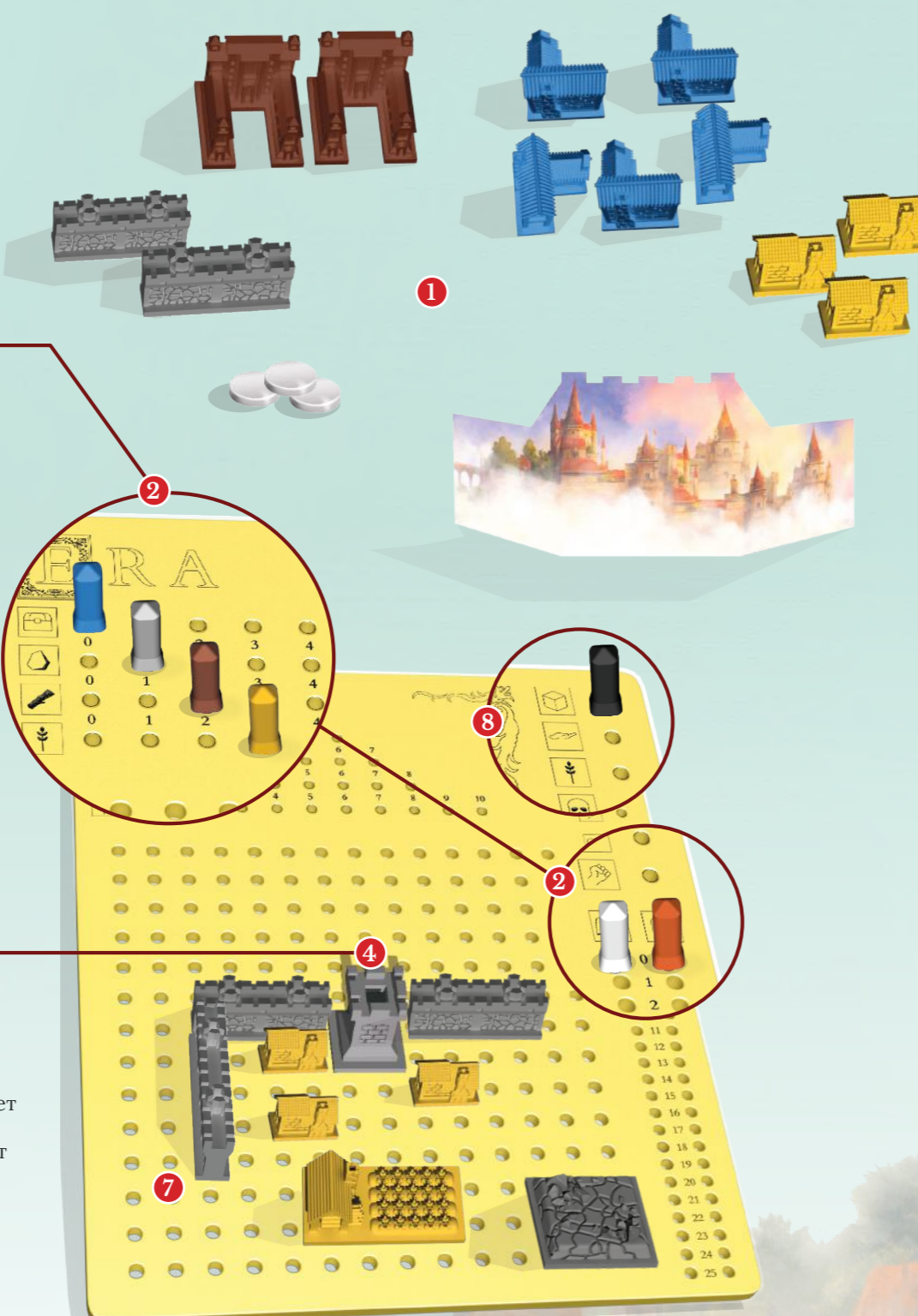
- При 4 игроках ни одной.
- При 3 игроках, каждый игрок получает одну выжженную землю.
- При 2 игроках, каждый игрок получает две выжженные земли.

**7** Каждый игрок за своей ширмой тайно от других игроков расставляет на своих владениях полученные фермы, стены, дома и выжженные земли (если такие есть) так, как сам пожелает. Как только все будут готовы, игроки убирают ширмы и показывают другим игрокам свои владения.

**8** Каждый игрок бросает серый кубик; тот, кто выбросит на нем больше мечей, становится первым игроком и забирает себе черный счетчик первого игрока.

Этот игрок втыкает счетчик на своем планшете игрока напротив значка (бросок кубиков).

**9** Если вы играете в «Эру. Средневековье» впервые, достаньте из коробки игры специальные наклейки и наклейте их на планшет игрока.



Пример расстановки для 3 игроков.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Эре. Средневековье» игроки будут бросать кубики, которые дают ресурсы, используемые для постройки самого безопасного, процветающего и красивого города средневековья. Игрок, набравший больше всех победных очков, победит в игре!

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока разделяется на 4 части:

### 1 Шкала фаз:

При помощи черного счетчика первый игрок будет отмечать на ней, какая фаза идет в данный момент.

### 2 Шкала ресурсов:

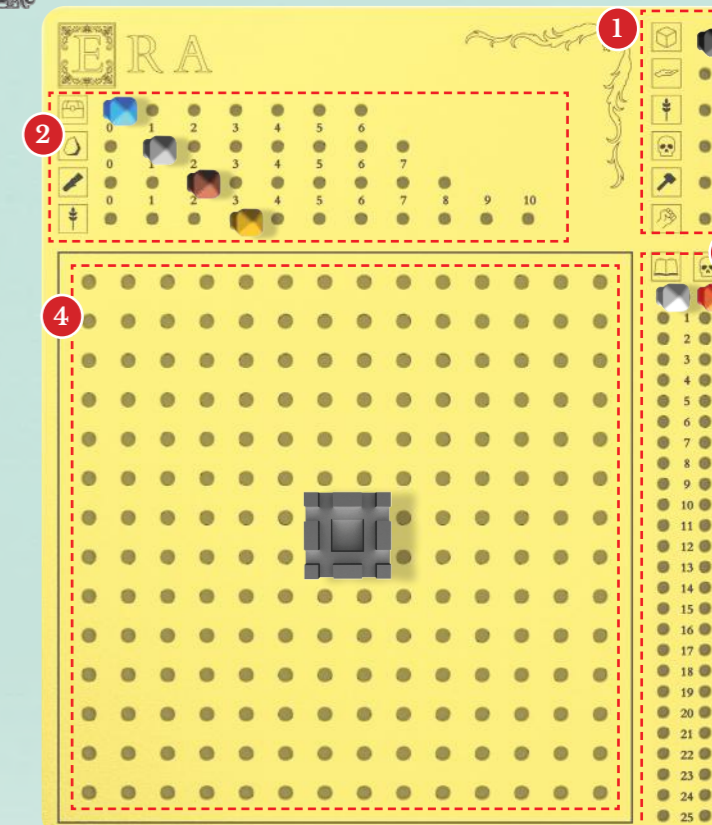
Тут игроки собирают и тратят свои ресурсы (товары , камни , дерево и еда , для того, чтобы кормить население и возводить новые постройки.

### 3 Шкала культуры и бедствий:

Тут игроки будут отмечать очки культуры и бедствий.

### 4 Владения:

Все возведенные игроком постройки размещаются тут.



## ФАЗЫ РАУНДА

Игра длится несколько раундов, состоящих из 6 фаз каждый.

Фаза должна быть завершена полностью всеми игроками, чтобы первый игрок смог переместить черный счетчик на следующую фазу, и начать ее.

Фаза 1. «Бросок кубиков» проходит одновременно для всех игроков.

Во время любой другой фазы, ход передается по часовой стрелке, начиная с первого игрока.



### 1. БРОСОК КУБИКОВ

Игроки одновременно бросают все свои кубики.



### 2. СБОР

Прибавьте ресурсы и культуру, указанные на ваших кубиках.



### 3. СОДЕРЖАНИЕ ЖИТЕЛЕЙ

Вычтите 1 еду за каждый кубик, который у вас есть.



### 4. БЕДСТВИЯ

Если на кубиках выпали черепа, произойдет бедствие.



### 5. СТРОИТЕЛЬСТВО

Постройте стены и здания, чтобы улучшить ваши владения.



### 6. НАБЕГ

Потребуйте ресурсы у слабых оппонентов.

**Примечание:** опытные игроки могут выполнять фазы 2. «Сбор» и 3. «Содержание» одновременно.

Когда все игроки закончат текущую фазу, переходите к следующей фазе, до тех пор, пока не закончится раунд (после фазы 6. «Набег»).

В конце раунда проверьте, не закончилась ли игра. Игра заканчивается тогда, когда все жетоны отслеживания будут перевернуты. Если еще не все жетоны отслеживания перевернуты, передайте фишку первого игрока следующему игроку по часовой стрелке (теперь он будет ходить первым) и начинайте новый раунд.



# ХОД ИГРЫ

## 1. БРОСОК КУБИКОВ

Кубики приносят вам ресурсы и культуру, позволяют строить и дают специальные свойства и действия (смотрите Приложение, чтобы увидеть все возможные результаты бросков кубиков).

Во время этой фазы, игроки одновременно бросают кубики за своими ширмами. Это первый бросок каждого игрока.

Теперь игроки должны отложить в сторону (поставить вне ширмы на всеобщее обозрение) все кубики, на которых выпали черепа; кубики с черепами обычно не могут быть переброшены.

Каждый игрок может бросить кубики второй раз, выбирая, какие именно кубики (не показывающие черепа) он хочет перебросить.

После второго броска каждый игрок опять должен отложить в сторону все кубики с выпавшими на них черепами (добавляя их к кубикам с черепами от первого броска).

Затем игроки могут сделать третий бросок (последний), перебросив любое количество кубиков, на которых не выпали черепа. Игроки также могут перебросить кубики, отставленные в сторону после первого броска, на которых не выпали черепа.

После того как все закончили все три броска, все игроки убирают свои ширмы и показывают выпавшие результаты.



**Примечание:** каждый белый кубик, на котором в итоге выпало перо, может быть переброшен в открытую, в порядке очереди игроков. Одновременно вместе с этим кубиком может быть переброшен **любой** другой, даже с выпавшим черепом. Вы можете перебрасывать белые кубики до тех пор, пока не выпадет грань без пера.

## 2. СБОР

Добавьте **товары** , **камень** , **дерево** , **еду** и **культуру** , выпавшие на ваших кубиках, путем передвижения соответствующих счетчиков на планшете игрока.

**Примечание:** культура может быть получена с помощью белых и синих кубиков. Выпавшие черепа на кубиках **не добавляются** на шкале бедствий.

После этого добавьте 1 еду на вашей шкале ресурсов, за каждую ферму в ваших владениях (вы начинаете с 1 фермой). Добавьте 2 дерева на вашей шкале ресурсов за каждую лесопилку в ваших владениях.

Если у вас кончилось место на шкале ресурсов для размещения всех полученных ресурсов, то излишки пропадают безвозвратно.

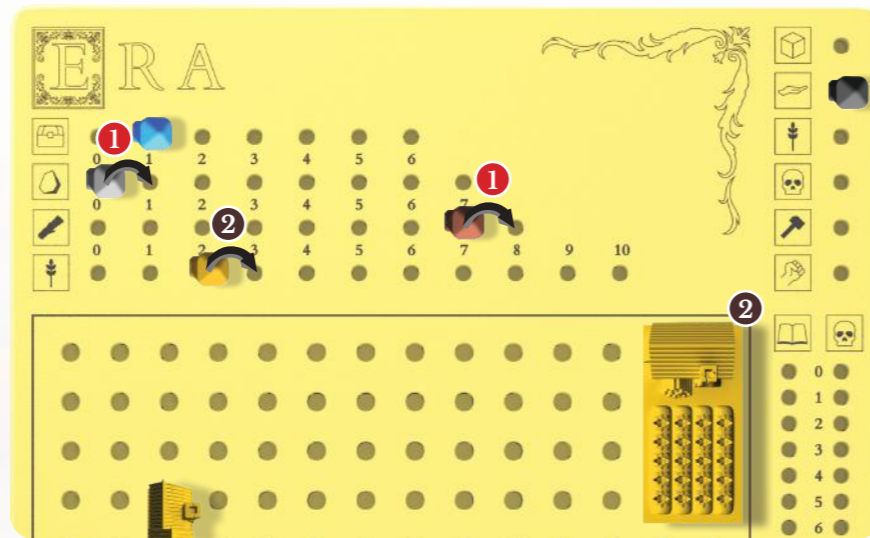
**Исключение:** если при передвижении по шкале культуры у вас закончилось место, запишите «+25 очков» в блокноте подсчета очков под своим именем, а затем переставьте счетчик на ноль и продолжайте набирать очки культуры.

**Пример:** Коля начал раунд с 1 товаром , 0 камней , 7 дерева и 2 еды . Он закончил бросать кубики со следующими результатами:



1 Он перемещает счетчик камня на своей шкале ресурсов с 0 на 1, дерево с 7 на 8 (теряя при этом 1 дерево, так как он не может хранить больше 8 дерева).

2 Также Коля получает 1 еду со своей фермы.

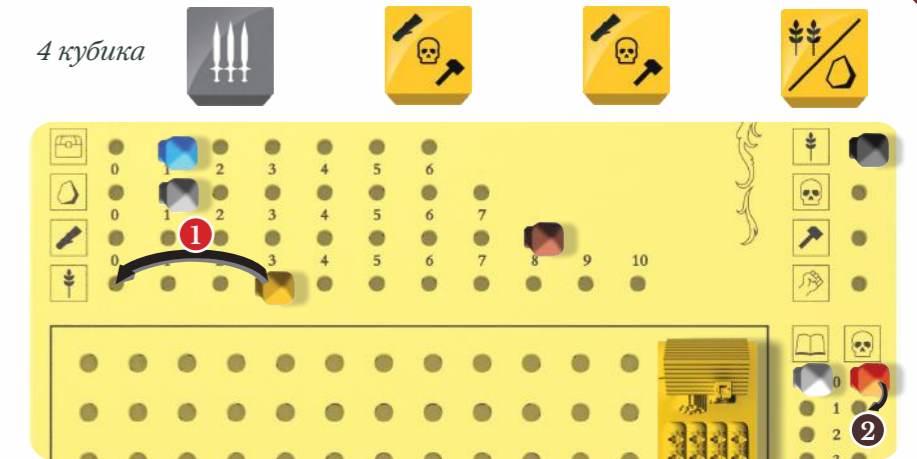


## 3. СОДЕРЖАНИЕ ЖИТЕЛЕЙ

В эту фазу игроки кормят население своих владений. Вычтите 1 еду со своей шкалы ресурсов за каждый свой кубик. Кубики олицетворяют ваше население, которое станет испытывать голод, если не будет накормлено. Передвиньте счетчик по шкале бедствий на один за каждый кубик, который не можете содержать.



**Пример:** у Коли 4 кубика, но есть только 3 еды. 1 Он двигает счетчик на шкале ресурсов, указывающей еду, на значение (0) 2 и перемещает счетчик на шкале бедствий на 1 деление.

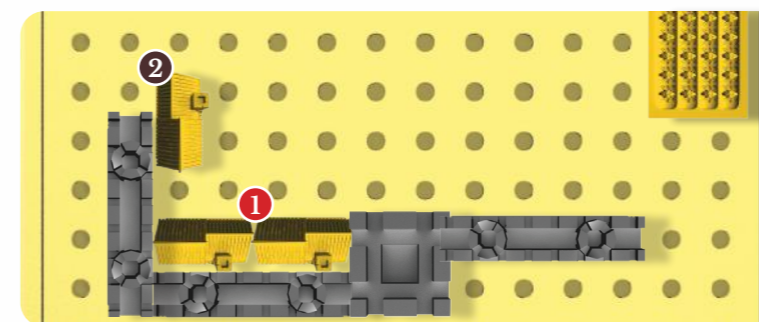


## 4. БЕДСТВИЯ

Если кубики игрока показывают один или несколько черепов, происходит бедствие. Смотрите таблицу бедствий в приложении на стр. 11. Первый игрок разыгрывает свое бедствие первым, затем следующий игрок по часовой стрелке разыгрывает свое бедствие и т.д.

**Примечание:** вы всегда должны складывать все свои выпавшие черепа. Каждый игрок может разыграть только одно бедствие за фазу.

**Пример:** Коля выбросил 2 черепа во время фазы броска кубиков, поэтому он проверяет нет ли у него зданий в кластере. 1 2 его дома соприкасаются друг с другом; поэтому он продвигает счетчик на шкале бедствий на 2 вперед. Они также примыкают к стенам и башне, но это не оказывает какого-либо эффекта. 2 Его третий дом не соприкасается с каким-либо зданием, поэтому он не получает очков бедствия за него. Если бы Коля построил все 3 дома соединенными друг с другом, он получил бы 3 очка бедствия, так как каждое здание в кластере считается только один раз.



Теперь ход Риты. К сожалению, у нее выпало 4 черепа на кубиках и она должна убрать 1 здание обратно в коробку игры.



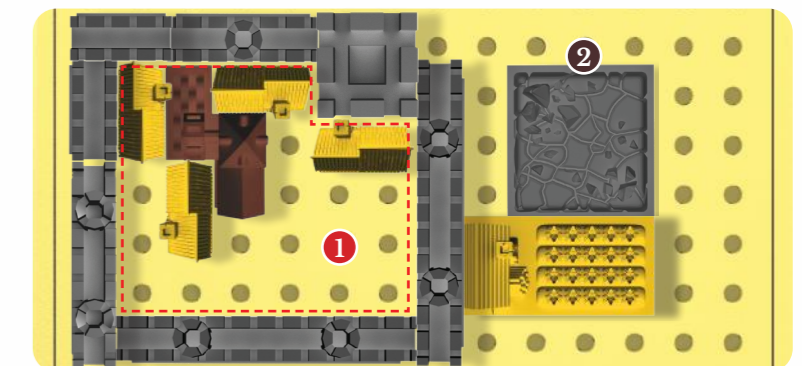
Теперь ходит Артем. У него выпал один череп на кубиках, и он решает потратить один ресурс.



Петя счастлив, что у него выпало 3 черепа на кубиках. Он дает всем остальным игрокам по одной выжженной земле.



Соответственно игроки, получившие выжженные земли, должны разместить их в своих владениях. 1 Рита не может разместить их внутри окруженной стеной территории, так как выжженная земля должна размещаться снаружи стен. 2 Она решает разместить выжженную землю на пустом месте рядом со своей фермой. Если бы места не было, ей пришлось бы убирать здания снаружи стен до тех пор, пока не освободилось бы достаточно места для выжженной земли.





## 5. СТРОИТЕЛЬСТВО

Во время фазы строительства игроки могут строить стены и здания, чтобы улучшить свои владения, используя ресурсы со шкалы ресурсов на их планшетах. Первый игрок строит раньше всех, затем следующий по часовой стрелке игрок и т.д.

Вы можете построить 1 стену (любой длины) или 1 здание за каждый молоток, что у вас выпали на кубиках. Вычтите необходимое количество ресурсов с вашей шкалы ресурсов, затем возьмите стену или здание из общего запаса и установите в своих владениях, сориентировав по вашему желанию. Если у вас не хватает требуемых для строительства ресурсов, вы не можете построить стену или здание. Вы можете строить только те стены и здания, что еще доступны в общем запасе (про все здания, которые вы можете построить, написано в Приложении на стр. 12). Если вы взяли последнее здание (не стену) одного из типов из общего запаса, переверните один жетон отслеживания на сторону с красным крестом X вверх. Когда все жетоны отслеживания покажут красные кресты X, игра закончится в конце текущего раунда.

**Примечание:** вы можете построить несколько одинаковых зданий и их эффект сложится (к примеру 2 монастыря принесут 2 кубика; каждый из 2 университетов принесет дополнительные очки).

Стены или здания, примыкающие только по диагонали друг к другу, не считаются кластером. Стены, примыкающие друг к другу только по диагонали, не закрывают территорию.

Здания, примыкающие друг к другу только по диагонали, не считаются объединенными в кластер, когда определяется, какие постройки подвержены эффекту бедствия - болезнь.

**Примечание:** здания считаются окруженными стеной, когда они построены на территории, полностью окруженной стенами и башнями, примыкающими друг к другу ортогонально (по вертикали или горизонтали, но не по диагонали).

## 6. НАБЕГ

В фазу Набега, дворяне поднимают свои мечи, сравнивают военную силу (количество мечей) и требуют ресурсы у более слабых оппонентов. Первый игрок совершает Набег раньше всех, затем это делает следующий игрок по часовой стрелке и т.д.

Чтобы совершить Набег, потребуйте 1 ресурс по вашему выбору у каждого игрока с меньшим количеством мечей, выброшенных на кубиках. Делайте это в порядке очереди хода игроков. От каждого подверженного Набегу игрока вы можете потребовать одну единицу еды, дерева, камня, или товаров (при условии, что этот ресурс есть у игрока на его шкале ресурсов). Если у игрока нет ресурсов или он отказывается платить откуп, он должен продвинуть вперед счетчик на своей шкале бедствий дважды за каждый ресурс, который он не отдает сопернику.

Игрок, который выбросил число щитов, равное или превышающее число мечей, выброшенных другим игроком, считается защищенным от Набега и не выполняет требований игрока о передаче ресурсов.

**Пример:** игроки выбросили следующие результаты во время фазы Броска кубиков. Коля первый игрок.

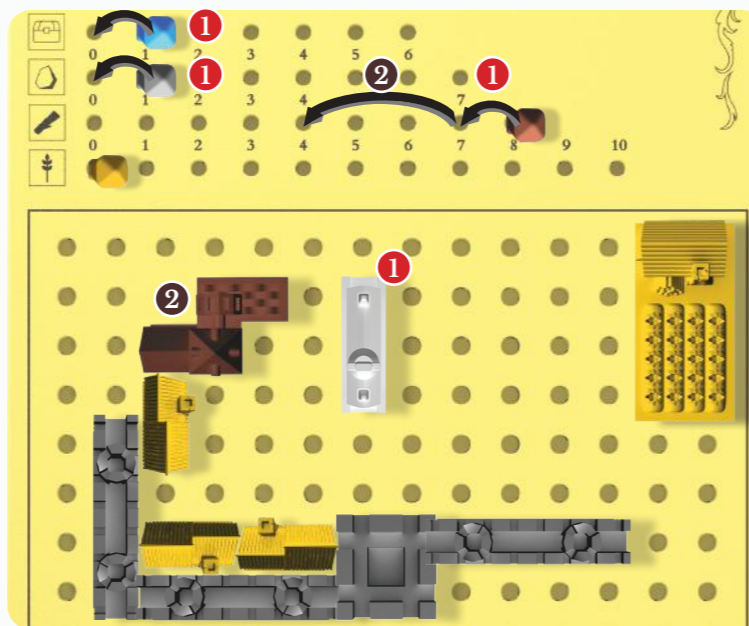
В фазу Набега игроки совершают следующее:

- Коля требует 1 ресурс у Риты (у Артема тоже меньше мечей, чем у Коли, но его число щитов больше, чем число мечей у Коли).
- Рита не может потребовать ресурсы ни у кого.
- Артем тоже не может потребовать ресурсы ни у кого.
- Петя требует по 1 ресурсу у каждого игрока.

<b>Коля</b>	<b>Рита</b>
<b>3 меча</b>	<b>2 меча</b>
<b>Петя</b>	<b>Артем</b>
<b>5 мечей</b>	<b>2 меча и 4 щита</b>

**Пример:** Коля выбросил на кубиках 2 молотка, во время фазы Бросков кубиков. Это означает, что он может построить до 2 зданий (или стен).

1 Он тратит 1 товар, 1 камень и 1 дерево на церковь, которую размещает в своих владениях. 2 Также он тратит 3 дерева на лесопилку и размещает ее в своих владениях. Так как это была последняя лесопилка в общем запасе, он переворачивает жетон отслеживания на сторону с красным крестом X вверх.



## КОНЕЦ РАУНДА

**Важно:** убедитесь, что к этому времени у вас есть все правильные кубики!

Если вы построили любое здание, которое дает кубик (то есть башню, дом, городской дом или церковь) убедитесь, что вы взяли соответствующий кубик. Если вы потеряли одно из таких зданий (от последствий бедствия), убедитесь, что вернули соответствующий кубик обратно в коробку.

Если в данный момент все жетоны отслеживания лежат стороной с красным крестом X вверх, игра окончена. Следуйте правилам, указанным в разделе Конец игры. В другом случае игрок, у которого сейчас находится счетчик первого игрока, передает его следующему игроку по часовой стрелке. Новый первый игрок вставляет счетчик в (бросок кубиков), чтобы отслеживать следующий раунд. Продолжайте играть до тех пор, пока не закончится игра.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Игроки сравнивают свои финальные результаты набранных победных очков. Игрок, набравший больше всего победных очков, становится победителем!

В случае ничьей побеждает игрок у которого осталось больше товаров. Если все еще остается ничья, побеждает игрок у которого осталось больше камня. Если все еще остается ничья, сравните дерево, затем еду. Если у обоих игроков осталось одинаковое количество всех ресурсов, они разделяют победу.

### Пример подсчета очков

Коля подсчитывает свои очки:

Сначала он получает очки за все здания в его владениях. Все очки за здания, окруженные стеной, удваиваются.

1 Он начинает с Башен и получает  $3 \times 2 = 6$  победных очков за них, так как Башни считаются зданиями, окруженными стеной и всегда приносят по 2 очка каждая. Он получает  $4 \times 2 = 8$  за свои Дома (их очки удваиваются, так как они находятся внутри территории окруженной стеной).

Здание	Победные очки	Коля
Башня	2	6
Дом	2	8
Городской дом	2	3

Он получает 3 победных очка за свои Городские дома ( $1 \times 2 = 2$  за Городской дом, окруженный стеной, и  $1 \times 1 = 1$  победных очка за Городской дом, не окруженный стеной).

Он продолжает подсчитывать победные очки и за все остальные здания.

Здание	Победные очки	Коля
Церковь	2	2
Ферма	2	2
Лесопилка	2	4
Госпиталь	2	-
Монастырь	2	4
Рынок	2	2
Гильдия	2	-
Университет	2	-
Собор	2	10

2 Затем он получает все дополнительные очки за Рынок, так как все 8 соседних клеток по вертикали и горизонтали пусты.

Бонусы Рынка	8
--------------	---

3 У него нет Гильдии или Университета, поэтому дополнительных очков за них он не получает.

Бонусы Гильдии	-
Бонусы Университета	-

4 У него есть Собор и он получает 10 дополнительных победных очков за 10 своих кубиков.

**Кубики Коли**

Бонусы Собора: 10

**Примечание:** дополнительные очки не удваиваются, даже если соответствующее здание окружено стеной.

5 Он получает 4 победных очка за культуру, так как счетчик на шкале культуры стоит на значении 4. У другого игрока больше культуры, поэтому Коля не получает дополнительных очков за наибольшее значение культуры.

Культура	4
Наиболее развитая культура	-

6 У него ничья с другим игроком за самую большую территорию, окруженную стеной (всего 26 клеток). Поэтому оба игрока получают по 10 дополнительных очков.

Наибольшая область, окруженная стеной	10
---------------------------------------	----

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

### КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки подсчитывают набранные очки в блокноте победных очков:

**Здания:** получите очки за каждое здание в ваших владениях. Здания, построенные на территории окруженной стеной, приносят вдвое больше очков.

**Дополнительные очки:** получите очки за рынки, гильдии, университеты и соборы в ваших владениях.

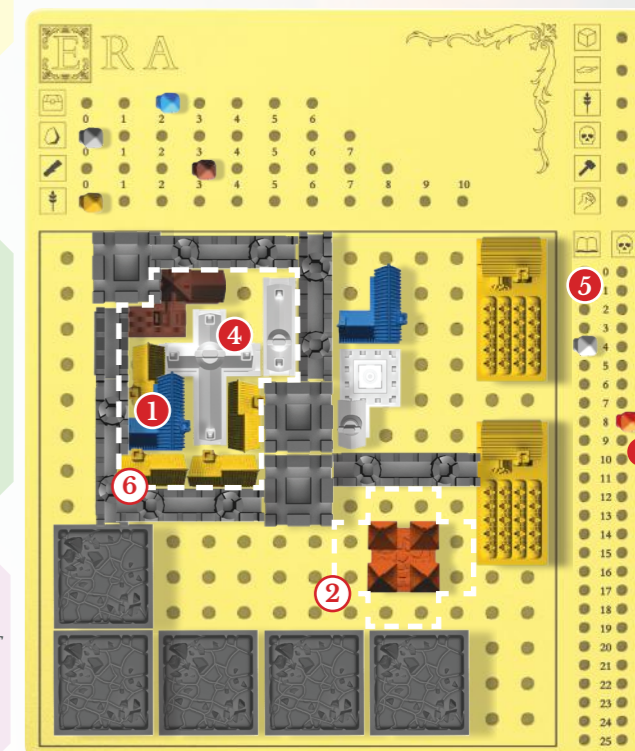
**Культура:** получите 1 победное очко за каждую единицу культуры отмеченную на вашей шкале культуры. Игрок (или в случае ничьей - игроки) с большим количеством (но хотя бы с 1) получает 5 дополнительных очков.

**Территория, окруженная стеной:** игрок (или в случае ничьей игроки) с самой большой территорией (количество клеток внутри) получают 10 дополнительных очков. Если у вас больше одной окруженной стеной территории, сложите количество клеток вместе. Клетки, занятые зданиями (за исключением башен) и окруженные стенами, также учитываются при подсчете территории, окруженной стеной. Клетки, занятые выжженной землей, не учитываются при подсчете территории окруженной стеной.

**Бедствия:** вычтите 1 победное очко за каждую единицу бедствий, отмеченную на вашей шкале бедствий.

7 Наконец Коля вычитает 8 очков бедствия. Его финальный счет 65 победных очков.

Промежуточный итог	73
Очки бедствий	-8
Финальный итог	65





## РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

В режиме для одного игрока, вы будете играть 8 раундов и пытаться набрать как можно больше победных очков.

Совет: используйте шкалу дерева на не используемом планшете игрока, чтобы следить за оставшимся количеством раундов. Поставьте счетчик на значение 8 и перемещайте его назад на один после последней фазы каждого раунда. Когда вы доберетесь до последнего значения на шкале дерева, вы будете знать, что вы сыграли 8 раундов и игра окончена.

### ПОДГОТОВКА

Верните 1 дом, 2 башни и все жетоны отслеживания обратно в коробку. Все остальные здания и кубики используются в игре. Постройте свои стартовые постройки, как и при обычной игре, но дополнительно разместите 3 выжженные земли.

Используйте правила для обычной игры с небольшими изменениями:

### ХОД ИГРЫ

По большей части ход игры остается тем же, за исключением того, что вы бросаете 3 кубика за виртуального игрока – давайте назовем его Сэрм Филиппом – все бедствия предательства и атаки, которые получатся в результате бросков ваших кубиков, будут воздействовать на вас (вместо оппонентов).

### БРОСОК КУБИКОВ

После бросков ваших кубиков (до трех раз), бросьте 2 серых кубика и 1 желтый за Сэра Филиппа. Бросайте их только один раз в конце фазы броска кубиков (но до того, как разыграть ваши кубики с выпавшим на них пером). Отложите их в сторону до фазы Набег.

### БЕДСТВИЕ

В отличие от игры для нескольких игроков, когда происходит бедствие предательства и атаки, они воздействуют на **вас** вместо оппонентов. Череп, выпавшие на кубиках Сэра Филиппа, не воздействуют на вас и никак не учитываются.

### СТРОИТЕЛЬСТВО

Все кубики в игре доступны (для соответствующих зданий) кроме тех, здания которых вы вернули в коробку во время подготовки к игре.

### НАБЕГ

Сравните мечи и щиты, которые вы выбросили на кубиках со значениями, выпавшими на кубиках Сэра Филиппа.

«Игрок» с наибольшим количеством мечей забирает 1 ресурс у другого, как обычно. Ресурс, забранный Сэрм Филиппом, вычитается с вашей шкалы ресурсов. Когда вы забираете ресурс у Сэра Филиппа, вы можете выбрать только такой, который выпал на его кубиках. Если его кубики не показывают ресурсы, то вы не можете получить ресурс. Когда Сэр Филипп берет ресурс у вас, то выбирает последовательно: в первую очередь он берет товар, если товара нет – он берет камень, нет камня – дерево, нет дерева – еду. Если вы не можете отдать какой-либо ресурс или отказываетесь отдавать – передвиньте вместо этого счетчик бедствий дважды.

### КОНЕЦ ИГРЫ

После того как вы завершите 8 раундов, подсчитайте свои победные очки и сравните их с таблицей.

Не забудьте получить дополнительные 5 очков за самое большое количество культуры (для этого у вас должна быть хотя бы 1 культура) и за самую большую территорию, окруженную стенами (это территория должна быть полностью окружена стенами, соединенными вертикально или горизонтально).

Каков ваш ранг?

Попробуйте побить свой предыдущий рекорд при каждой новой игре.

Победные очки	Уровень	Комментарий
< 45	Раб	Терпимо. Продолжайте возделывать землю.
45-64	Крестьянин	Неплохое начало. Вы хотя бы свободны.
65-79	Торговец	Хорошее предложение. Повысим ставки?
80-89	Рыцарь	Отличный турнир. Сумеете лучше в следующий раз?
90-94	Знать	Величественное представление!
95-99	Монарх	Королевское достижение!
100+	Папа	Ваши кубики, несомненно, были благословлены.

### НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

**Автор игры:** Мэтт Ликок  
**Продюсер:** Софи Гравель  
**Разработка:** Питер Эггерт, Катя Волк, Андре Биерт, Мартин Бушар, Мориц Тиль

**Художественный директор:** Софи Гравель

**Иллюстрация:** Крис Квилльямс

**Графический дизайн:** Даник Рено, Стефан Вашон, Марис Эберт-Лемир

**Редактура:** Андре Биерт

**3D моделирование:** Уолфред Кандиалес

**Разработано:** ©2020 Plan B Games Europe GmbH  
 Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany



Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.

www.eggertspiele.com  
 info@eggertspiele.com



## ПРИЛОЖЕНИЕ

### КУБИКИ

Крестьянин	Эффект	Горожанин	Эффект	Дворянин	Эффект	Духовенство	Эффект
	Получите 3 еды		Получите 2 товара		Добавьте 4 к вашим щитам		Получите 2 еды
	Получите 3 дерева		Получите 1 товар		Добавьте 1 к мечам		Получите 1 камень или 2 дерева
	Получите 2 камня		Получите 2 камня		Добавьте 2 к мечам		Вы можете перебросить этот кубик после третьего своего броска, в дополнение с этим кубиком вы можете перебросить любой другой (даже тот, на котором выпал череп).
	Получите 2 еды или 1 камень		Получите 1 культуру		Добавьте 3 к мечам		Вы можете делать это до тех пор, пока у вас будет выпадать перо на кубике.
	Совершите до 2 построек		Совершите до 2 построек		Получите 1 товар		Получите 1 культуру
	Получите 1 дерево и совершите 1 постройку; добавьте 1 череп, когда будете подсчитывать бедствия		Получите 1 камень и совершите 1 постройку; добавьте 1 череп, когда будете подсчитывать бедствия		Получите 2 товара; добавьте 1 череп, когда будете подсчитывать бедствия		Получите 2 культуры; добавьте 1 череп, когда будете подсчитывать бедствия

### БЕДСТВИЯ

Причина	Результат	Эффект
	<b>Разбойники</b>	Продвиньте счетчик на шкале бедствий на 1 вперед или потеряйте 1 любой ресурс.
	<b>Болезнь</b>	Продвиньте счетчик на шкале бедствий на 1 вперед за каждое здание в кластере. Здания находятся в кластере, если находятся по соседству и соединены по вертикали или горизонтали. Здания, стоящие по диагонали друг от друга не считаются в кластере. • Госпиталь и соприкасающиеся с ним здания образуют кластер, но не приносят очков бедствий. Здания этого же кластера, не соприкасающиеся с госпиталем, очки бедствий приносят. • Башни никогда не участвуют в кластере, так как считается, что они всегда окружены стенами.
	<b>Предательство</b>	Выдайте из общего запаса каждому вашему оппоненту по одной выжженной земле. Они размещают их в своих владениях. Если в запасе больше не осталось выжженных земель, никакого эффекта не происходит. Выжженные земли должны быть размещены снаружи стен. Если на ваших владениях не осталось открытого пространства для размещения выжженных земель, вы должны убирать здания (но не стены или башни) до тех пор, пока вы не сможете разместить выжженные земли. Верните убранные таким образом здания обратно в коробку от игры. Вам не надо добавлять выжженные земли в ваши владения, если снаружи окруженной стеной территории больше нет места.
	<b>Пожар</b>	Уберите одно здание с ваших владений и верните его обратно в коробку.
	<b>Атака</b>	Каждый ваш оппонент должен убрать по одному зданию на свой выбор обратно в коробку. Здания, находящиеся внутри окруженной стеной территории, не могут быть убраны. Если все постройки игрока находятся на территории, окруженной стенами, атака на этого игрока не возымеет действия.
	<b>Бунт</b>	Уберите все товары с вашей шкалы ресурсов.

Череп на ваших кубиках не прибавляют очки бедствий на вашей шкале. Они только определяют, какое бедствие вам надо разыграть.



## СТЕНЫ И ЗДАНИЯ

Постройки	Форма	Стоимость	Победные очки	Эффект
Стена (любой длины)		1	0	Здания на территории, окруженные стеной: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не могут быть уничтожены атакой или выжженной землей (но могут быть уничтожены пожаром)</li> <li>• Приносят в два раза больше победных очков в конце игры (дополнительные победные очки не удваиваются)</li> <li>• Приносят <b>10</b> победных очков игроку (или игрокам в случае ничьей) с самой большой территорией, окруженной стеной.</li> </ul>
Башня		3	1	Добавьте к вашим кубикам 1 кубик дворянина Башня особенное здание. Она всегда считается зданием, окруженным стеной. Поэтому башня не страдает от выжженной земли, болезни или атаки. И так как оно окружено стеной, всегда удваивайте очки за башню, когда получаете их в конце игры.
Дом		2	1	Добавьте к вашим кубикам 1 кубик крестьянина
Городской дом		2	1	Добавьте к вашим кубикам 1 кубик горожанина
Церковь		1  1  1	1	Добавьте к вашим кубикам 1 кубик духовенства
Ферма		1	1	Приносит 1 дополнительную еду  в фазе сбора каждого раунда.
Лесопилка		3	2	Приносит 2 дополнительных дерева  в фазе сбора каждого раунда.
Госпиталь		6  1	3	Госпиталь и все примыкающие к нему здания по горизонтали или вертикали не считаются зданиями в кластере при розыгрыше бедствия Болезнь.
Монастырь		4  2  1	4	До второго броска кубиков фазы Бросок кубиков вы можете поставить один из ваших кубиков на любую сторону, которую хотите. Вы даже можете перевернуть кубик с черепом на грани. Во время третьего броска вы можете перебросить кубик, который вы выставляли, но только если он без черепа.
Рынок		1  4	2	В конце игры получите по <b>1</b> дополнительному победному очку за каждую соседнюю пустую клетку по горизонтали или вертикали (до 8 победных очков).
Гильдия		5  2	3	В конце игры получите <b>1</b> дополнительное победное очко за каждый товар  , камень  , дерево  и еду  оставшиеся на вашем планшете игрока.
Университет		3  3  3	4	В конце игры получите <b>1</b> дополнительное победное очко за каждую единицу культуры  на вашей шкале культуры.
Собор		2  4  6	5	В конце игры получите <b>1</b> дополнительное победное очко за каждый кубик, который у вас есть.

Вы можете иметь несколько одинаковых построек, и каждая будет давать вам тот или иной эффект.  
Вы не можете по своему желанию убирать постройки, чтобы освободить место для других построек.