

Орлеан

Торговля и интриги

Райнер Штокхаузен

«Торговля и интриги» обостряет конкуренцию между игроками и добавляет не только четыре самостоятельных дополнения, но и радует вас новыми тайлами мест для большей вариативности игры.

- **«Заказы»** — это еще один способ получения победных очков. Отправляйтесь в торговые экспедиции и попробуйте новые стратегии, которые приведут вас к успеху.
- **«Новые события»** — добавляют в базовую игру еще больше разнообразия, заставляя вас адаптироваться к нескончаемому потоку трудностей, возможностей и ограничений.
- **«Новые благородные деяния»** — предлагают вам пройти по совершенно новым путям развития, делая игру более динамичной.
- Дополнение **«Интриги»** — обостряет взаимодействие между игроками, добавляя в игру способы навредить оппонентам.

Вы можете добавлять дополнения в базовую игру по одному или играть с ними в любой комбинации. Новые тайлы мест можно использовать с любым из дополнений, а также их можно просто добавить в базовую игру. Особенно эффективны они с дополнением «Заказы».

Авторы: Райнер Штокхаузен,
Инна и Маркус Бранд

Художник: Клеменс Франс | atelier198

Текст: Стефан Мальц

Перевод на английский: Гржегош Кобеля

dlp games

GaGa
GAMES

Издатели и авторы игры благодарят всех плейтестеров, особенно Маркуса Анженента и Йохана Шелленбергера за их ценные советы и время, которое они посвятили этому проекту.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик и руководитель проекта: Артем Ясинский

Редактура: Антон Сквородин и Андрей Черепанов

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Компоненты



23 карты заказов



10 закрывающих жетонов

1 поле благородных деяний



34 тайла песочных часов



3 тайла мест



1 поле интриг

Заказы

Подготовка к игре

Перемешайте карты заказов и положите их стопкой рядом с игровым полем лицом вниз. Возьмите 5 карт из колоды и выложите их лицом вверх рядом друг с другом.



Игровой процесс



На каждой карте заказа указан город и товары, которые нужно доставить в этот город. Если фишка вашего купца находится в указанном городе, то после одного из ваших ходов вы можете выполнить заказ. Верните в общий запас требуемые товары и возьмите соответствующую карту заказа. Тут же возьмите из колоды новую карту заказа и поместите ее лицом вверх рядом с остальными картами. Уберите доставленные товары из игры: **не возвращайте их в общий запас.**

Примечание: после выполнения заказа вы **должны** спасовать, так как выполнение заказа должно быть **последним вашим действием** в текущем раунде.



Окончание игры и подсчет очков

В конце игры добавьте к своему результату победные очки (ПО) с ваших выполненных карт заказов.

Новые события

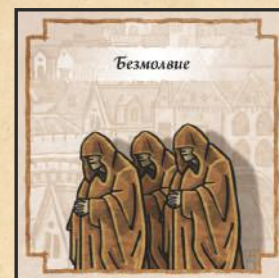
Подготовка к игре

Не используйте тайлы песочных часов из базовой игры. Вместо этого возьмите 34 новых тайла из этого дополнения.

Отложите в сторону 2 тайла «Безмолвие». Отсортируйте оставшиеся тайлы по букве на обратной стороне (А, Б, В и Г). Перемешайте каждый набор тайлов и выложите их отдельными стопками лицом вниз. Затем соберите стопку из 18 тайлов песочных часов следующим образом:

Положите тайл «Безмолвие» лицом вниз на ячейку для тайлов песочных часов, начав тем самым стопку. Возьмите 4 тайла сверху стопки Г и поместите их лицом вниз на тайл «Безмолвие». Повторите процедуру с тайлами В, Б и А (именно в таком порядке). Наконец поместите второй тайл «Безмолвие» наверх получившейся стопки.

Альтернативный способ подготовки: вместо тайла «Безмолвие» поместите вниз стопки событий тайл «Крестьянское восстание» с буквой Г на обратной стороне. Затем добавьте 4 случайных тайла Г поверх и так далее. В результате в последнем раунде «Крестьянское восстание» заменит собой «Безмолвие».



Игровой процесс

В фазе 1 откройте тайл песочных часов. Обычно эффект события применяется в фазе 6. Но на некоторых тайлах песочных часов изображен символ ⌚. События, отмеченные этим символом, могут происходить в различные моменты раунда или даже влиять на весь раунд в целом.

Если вы не можете заплатить нужное число монет согласно эффекту события, то вас подвергают пыткам в соответствии с разделом «Пытки» правил базовой игры.

События


А


Индюльгенция: каждый игрок может купить жетон монаха за 2 монеты. В этом случае возьмите жетон монаха из общего запаса и положите его в свой мешок. Не продвигайте свой маркер по соответствующей шкале.


Обучение: каждый игрок может заплатить 2 монеты и продвинуть маркер по выбранной шкале, получив соответствующий бонус. При этом вы не получаете нового подданного.

Засуха: см. правила базовой игры.

В добрый путь: каждый игрок (начиная с первого) платит по 2 монеты и перемещает фишку своего купца в соседний город, собрав по пути все жетоны товаров.

Конференция : в этом раунде вы не можете нанимать ученых.

Крестовый поход : в этом раунде вы не можете нанимать рыцарей.

Забастовка : в этом раунде вы не можете нанимать рабочих.

Налог: каждый игрок платит по 3 монеты.

Б

Экскурсия: каждый игрок, чья фишка купца к концу раунда находится в Орлеане, платит 4 монеты.




Доход: вы получаете число монет, равное вашему удвоенному уровню развития (количеству звезд).

Засуха: см. правила базовой игры.

Рыболовные угодья: каждый игрок получает число монет в соответствии с положением своего маркера на шкале моряков. Получите указанное над делением количество монет.


Переподготовка: каждый игрок теряет 1 жетон товара по своему выбору, чтобы продвинуться по шкале развития. Продвиньте маркер вперед на число делений, равное значению стоимости товара в победных очках (1 деление для зерна, 2 для сыра и т. д.). Если вы не можете или не хотите тратить товар, вы должны заплатить штраф в размере 3 монет, не продвигаясь по шкале развития.

Свадьба: каждый игрок берет 2 жетона персонажей из своего мешка и выкладывает их на свой рынок.

Саботаж : В этом раунде вы не можете использовать действия, на ячейках которых есть жетоны технологий.

Налог: каждый игрок платит по 3 монеты.

В

Помилование : всякий раз, когда вы получаете нового подданного в этом раунде, вы можете сразу же поместить его жетон на ячейку действия. Если вы активируете действие таким образом, то можете разыграть его эффект.

Поломка: каждый игрок должен сбросить жетон технологий по своему выбору, вернув его в общий запас.



Пытки: каждый игрок теряет до 5 ресурсов из списка, приведенного в разделе «Пытки» в правилах базовой игры (кроме монет).



Базарный день: игроки получают по 1 монете за каждую свою построенную фабрику.



Чума: см. правила базовой игры.

Отдых: сбросьте этот тайл и замените его другим тайлом из стопки событий, сократив тем самым продолжительность игры с 18-ти раундов до 17-ти.



Сожжение книг: каждый игрок должен вернуть свой маркер на шкале развития на предыдущее деление со звездой (даже если он уже на таком делении). Вы ничего не теряете, если при этом маркер пересекает деление с монетами. Вы получаете монеты еще раз, если ваш маркер снова попадет на это деление или пересечет его.



Налоги на товар: игроки платят по 1 монете за каждые 3 товара в своем запасе.



Г

Полшина: каждый игрок теряет 1 или несколько товаров на сумму не менее 5 ПО (например, 1 зерно и 1 шерсть). Если вам пришлось сбросить меньше (этот вариант нельзя выбрать), то вы подвергаетесь пыткам в соответствии с количеством недостающих ПО.



Крестьянское восстание: в этом раунде (в фазе 4) фермеры могут заменить любых подданных, кроме монахов. В фазе 6 вы должны вернуть в ваш мешок жетоны всех фермеров, оставшихся на ячейках действий, предназначенных для других подданных.



Налог на технологии: игроки платят по 1 монете за каждый жетон технологий, который они разместили.



Общий сбор: верните все фишки купцов обратно в Орлеан (не собирая по пути товары). Вы можете заплатить 5 монет, если хотите, чтобы ваш купец остался в том городе, в котором он находится.



Засуха: каждый игрок теряет 2 еды (зерно, сыр или вино) или платит 5 монет за каждый сохраненный жетон еды.



Голод: каждый игрок возвращает по 3 подданных по своему выбору с поля и/или из мешка в общий запас. Вы не можете выбрать подданных, отмеченных вашим цветом.



Подушный налог: каждый игрок платит по 2 монеты за каждого подданного, расположенного на планшете (включая рынок) и тайлах мест.



Десятина: каждый игрок платит 1 монету за каждые 10 монет у себя в запасе.



Благородные деяния

Подготовка к игре

Не используйте поле благородных деяний из базовой игры. Вместо него используйте новое поле из этого дополнения.

При игре вдвоем или втроем используйте закрывающие жетоны, выложив их в крайние правые ячейки каждого благородного деяния. Кроме того, при игре вдвоем вам недоступны деяния «Исследование» и «Суд присяжных».

Поместите соответствующие товары на ячейки благородных деяний «День благодарения» и «Овцеводство». Выложите рядом с деянием «Навигация» количество жетонов технологий по количеству пустых ячеек этого деяния.



Игровой процесс

Играя с новыми благородными деяниями, придерживайтесь правил базовой игры (в том числе вы не можете размещать на них подданных вашего цвета).

Важно: благородные деяния «Буксир», «Городская хартия» и «Навигация» могут не приносить вам никаких бонусов, если не будут выполнены особые условия. Но вы по-прежнему можете отправлять подданных на ячейки этих деяний, даже если вы ничего за это не получаете. Если вы совершите благородное деяние, бонус которого не можете использовать, вы по-прежнему получите жетон горожанина.

Подробнее о благородных деяниях

- **Алхимия:** на ячейки этого деяния можно размещать подданных любого типа. Разместив подданного, вы можете сразу взять еще одного из мешка и поместить его на ячейку действий по вашему выбору (на планшете или на одном из тайлов мест). Если при этом вы активировали действие, то можете использовать его уже в этом раунде (в свой следующий ход). Таким образом вы можете активировать одно действие несколько раз в раунд. Если вы размещаете двух подданных на этом деянии, вы сразу берете еще 2 жетона из мешка и размещаете их на ячейках действий с возможностью их активации. Кроме того, при размещении последнего подданного на этом деянии вы получаете жетон горожанина.
- **Суд присяжных:** на ячейках этого деяния можно размещать подданных любого типа. За каждого вы получаете по 1 монете. При размещении последнего подданного вы можете немедленно выполнить действие по своему выбору (на планшете или на одном из тайлов мест), независимо от того, активировано оно или нет. Не удаляйте подданных из ячеек этого действия после его выполнения.
- **День благодарения / Овцеводство:** возьмите товар из ячейки, на которую размещаете подданного. После размещения последнего подданного вы получаете 2 монеты из запаса.
- **Чеканка монет:** вы получаете по 3 монеты за подданного, размещенного на ячейках этого благородного деяния. После размещения последнего подданного вы получаете 3 монеты дополнительно (из общего запаса).
- **Исследование:** за каждого подданного продвиньте свой маркер на 2 деления по шкале развития. При размещении последнего подданного вы продвигаетесь на 3 деления дополнительно (всего 5 делений).
- **Буксир:** за каждого моряка переместите по реке фишку вашего купца (собрав по пути товары). Если фишка купца не находится в городе с рекой, то вы не перемещаете его. При размещении последнего подданного вы получаете жетон горожанина.
- **Архитектура:** за каждого подданного получите 1 жетон горожанина. После размещения последнего подданного постройте фабрику в месте нахождения вашего купца, если она еще не построена в этом городе. В противном случае ничего не происходит. Если у вас есть тайл места «Таверна», то вы можете построить фабрику даже при наличии в этом городе фабрики другого игрока (**независимо от того, есть ли подданный в вашей таверне**). Другие тайлы мест не влияют на это бонусное действие!
- **Городская хартия:** за каждого размещенного подданного получите 1 тайл места в соответствии с вашим положением на шкале торговцев. Если ваш маркер на делении 1, то вы получаете тайл места из категории I по вашему выбору. Если ваш маркер на делении 2 или дальше, то вы получаете любой тайл места по вашему выбору. В любом ином случае действие не разыгрывается. При размещении последнего подданного вы получаете жетон горожанина.
- **Навигация:** за каждого размещенного подданного вы получаете 1 жетон технологий из отложенных рядом с деянием «Навигация» в соответствии с вашим положением на шкале ремесленников. Применяются общие правила для жетонов технологий: если ваш маркер на делении 1, то вы размещаете жетон технологий на ячейке с фермером. Если ваш маркер на делении 2 или дальше, то жетон технологий можно разместить на любой ячейке, кроме ячеек монаха и мест только с одной ячейкой действия. Иначе действие не разыгрывается. При размещении последнего подданного вы получаете жетон горожанина.

Интриги

Подготовка к игре

Вместо поля благородных деяний используйте поле интриг из этого дополнения. При игре вдвоем или втроем используйте закрывающие жетоны, чтобы закрыть крайние правые ячейки каждого злодея. Кроме того, при игре вдвоем вам недоступны действия злодеев «Поджигатель» и «Шпион».



Игровой процесс

Аналогично благородным деяниям, вы можете отправлять подданных к различным злодеям для того, чтобы получить бонусы или навредить своим соперникам. Порядок, в котором вы заполняете подданными доступные ячейки действий, не имеет значения. Например, вы не обязаны размещать подданных слева направо.

Вы не можете размещать подданных вашего цвета на поле интриг. Вы можете поместить подданного на ячейку, даже если по какой-либо причине не можете выполнить это действие. В таком случае вы просто его игнорируете.

Подкуп

Если вы являетесь целью злодеяния активного игрока, то вы можете его подкупить, предлагая монеты и/или товары. Если активный игрок возьмет вашу взятку, то вы не пострадаете от эффектов этого злодеяния.

Подробнее о злодеях

- **Мошенник:** выберите другого игрока и обменяйте 1 товар из его запаса на 1 ваш. Награда за завершение: 1 товар из общего запаса по вашему выбору.
- **Поджигатель:** вы можете убрать фабрику из города, в котором находится фишка вашего купца. Верните фабрику владельцу. Награда за завершение: постройте 1 фабрику в городе, в котором находится ваш купец.
- **Похититель:** возьмите из общего запаса 1 монету и верните фишку купца другого игрока в Орлеан. Награда за завершение: 1 жетон горожанина.
- **Пыточных дел мастер:** возьмите 1 монету из общего запаса. Остальные игроки должны потерять 1 ресурс из списка, приведенного в разделе «Пытки» в правилах базовой игры (кроме монет). Награда за завершение: 1 жетон горожанина.
- **Палач:** возьмите 2 монеты из общего запаса. Выбранный вами игрок теряет одного из своих подданных. Для этого он должен вытащить 1 жетон персонажа из мешка, как во время чумы. Если это подданный его цвета, то ничего не происходит. В противном случае подданный возвращается в общий запас. Награда за завершение: 1 жетон горожанина.
- **Саботажник:** возьмите 1 монету из общего запаса и выберите другого игрока. Удалите жетон одного из его подданных с ячейки действия. Этот жетон возвращается в мешок. Если при этом действие деактивируется, то оно не может быть выполнено в этом раунде. Награда за завершение: 1 жетон горожанина.
- **Шпион:** заберите жетон технологий с планшета другого игрока и поместите его на ту же самую ячейку на вашем планшете. Если при этом вы активируете действие, то позже, в этом же раунде, сможете его выполнить. Если вы деактивировали действие другого игрока, то в этом раунде он не сможет его выполнить. Награда за завершение: 1 жетон технологий (размещается по обычным правилам).
- **Сборщик налогов:** все остальные игроки должны заплатить вам по 2 монеты. Если у другого игрока не хватает монет, то он должен отдать все имеющиеся монеты. Награда за завершение: 2 монеты из общего запаса.
- **Изменник:** продвиньте ваш маркер по любой выбранной вами шкале на 1 деление вперед. Передвиньте на 1 деление назад по той же шкале принадлежащий другому игроку маркер. Маркер другого игрока **перед выполнением действия** должен быть впереди вашего. Никто не получает и не теряет ни подданных, ни награды. Если вы выбрали шкалу развития, а маркер другого игрока, двигаясь назад, пересек деление с монетами, то выбранный игрок снова получит эти монеты, если продвинется до этого деления или пересечет его. Награда за завершение: 1 жетон горожанина.

Новые тайлы мест

Подготовка к игре

Добавьте новые тайлы мест к уже имеющимся в игре тайлам.

Подробнее о новых тайлах мест

Брассери: сразу поместите 2 сыра и 2 вина (или меньше, если в общем запасе их недостаточно) на этот тайл. В фазе 6 вы можете сбросить с этого тайла 1 товар, чтобы отменить для себя эффект текущего события. В любое время вы можете потратить товары с этого тайла (например, для выполнения заказа). Кроме того, вы должны оплачивать налоги за эти товары. Как обычно, в конце игры они принесут вам победные очки.

Торговый дом: в конце игры вы получаете 4 победных очка за каждый тип товара, которого у вас больше, чем у любого другого игрока.



Овечья ферма: вы можете потратить 1 сыр, чтобы получить или 1 шерсть, или 4 монеты, или продвинуться на 3 деления по шкале развития.



Альтиплано



2-5



от 60'



12+

Умная игра от автора «Орлеана» для любителей серьезных стратегий. «Альтиплано» подскажет, как стать самым успешным фермером в Южной Америке. Вам предстоит много трудиться, путешествовать по локациям, добывать ресурсы и выгодно их обменивать. Продуманная экономика, необычный игровой процесс, новый взгляд на знакомые механики и забавная фигурка альпака ждут вас в коробке «Альтиплано».



G G A
GAMES



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.