



ШЕДЕВРЫ

АРХИТЕКТОРЫ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛД

ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2022 GARP HILL GAMES

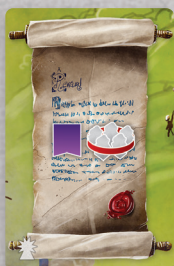
WWW.GARP HILL.COM


РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

РЕДАКЦИЯ ВЫРАЖАЕТ БЛАГОДАРНОСТЬ ИГОРИЮ ТРЕСКУНОВУ, ДЕНИСУ КАРПЕНКО, АНДРЕЮ КОРОЛЁВУ, АНДРЕЮ ЧЕРЕПАНОВУ, ДАРЬЕ ВАХНИНОЙ, АЛЕКСАНДРЕ ЦЕЙТЛИНОЙ, ФИЛИППУ ИВАНОВУ, АНДРЕЮ БАГРИКОВУ И ТАТЬЯНЕ ЛЕОНТЬЕВОЙ ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ РУССКОГО ИЗДАНИЯ.


В дополнении «Архитекторы западного королевства. Шедевры» архитекторы со всего света спешат исполнить новое желание короля — возвести 5 великолепных монументов для украшения города. Но едва ли такое задание можно доверить первому встречному архитектору. Лишь влиятельные и добродетельные удостоятся великой чести. Станете ли вы сопровождать принцессу, пока та изучает проекты, или же заручитесь поддержкой неуловимого пройдохи?

СОСТАВ ИГРЫ



12 карт наград
(помечены )




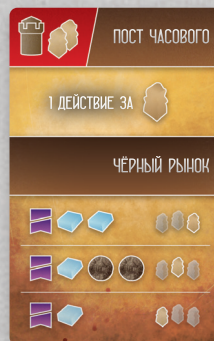
24 карты
помощников
(помечены )



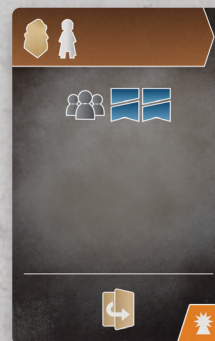
5 карт шедевров



24 карты
сооружений
(помечены )



24 карты интриг
(для одиночной
игры)



1 карта интриги
(для «Хроник»)

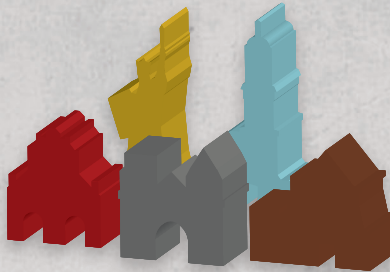
1 планшет влияния



1 фишка
принцессы



1 фишка
пройдохи



5 фишек шедевров



7 карт пожертвований/
последствий

6 планшетов игроков и 3 планшета
соперников (для одиночной игры)



1 фишка
ресурсов
(для одиночной
игры)

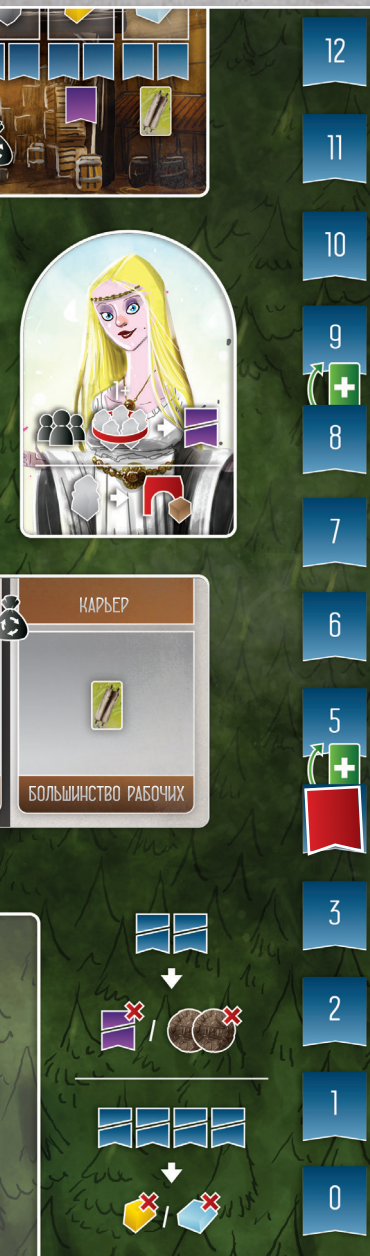




6 фишек
игроков

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

1. Положите планшет влияния вдоль правой границы игрового поля.
2. При подготовке колод помощников, сооружений и наград добавьте в них соответствующие карты из этого дополнения и перемешайте. Колоду помощников можно положить на нижнюю правую клетку планшета влияния. Открывая карты помощников, положите в открытую 2 дополнительных помощников на указанные клетки на планшете влияния (*теперь вам всегда будут доступны 10 открытых карт помощников*). Вместо того чтобы убрать лишние карты наград в зависимости от количества игроков, убедитесь, что все доступные карты наград лежат на соответствующей клетке игрового поля.
3. Теперь вам доступны ещё 6 планшетов игроков. Если вы используете особые правила подготовки, то первым ходит игрок с наибольшей добродетелью. В случае ничьей первым ходит претендент с наибольшим влиянием. Каждый игрок кладёт дополнительную фишку игрока на указанную клетку на шкале влияния (*0, если иное не указано на планшетах игроков*).
4. Прежде чем выбрать карты сооружений, каждый игрок в обратном порядке хода *бесплатно* нанимает 1 открытого помощника из имеющихся 10. После того как все игроки выберут стартовых помощников, сдвиньте все оставшиеся карты влево и откройте новых помощников, разместив их на пустых клетках.
5. Положите 5 карт шедевров и соответствующие им фишки рядом с игровым полем.
6. Перемешайте карты пожертвований/последствий и положите стороной с жертвованиями вверх на указанную клетку в верхней части планшета влияния. Переверните верхнюю карту и положите её стороной с последствиями вверх на пустую клетку под изображениями принцессы и пройдох. Поместите принцессу в локацию, указанную в правой части карты последствий, а пройдоху — туда, куда указывает левая часть карты.





Теперь вам придётся заботиться не только о своей добродетели, но и о влиянии. Влияние можно получить разными способами, чтобы потратить на возведение шедевров либо сохранить за счёт него серебро или добродетель. В конце игры самый влиятельный игрок получит 4 золота. Каждый раз, получая влияние , перемещайте свою фишку игрока вверх по шкале влияния. Аналогично перемещайте её вниз, если вы его тратите . Влияние игрока не может превышать 12 или иметь отрицательное значение.

На шкале влияния есть 2 клетки, которые позволяют вам немедленно получить в награду верхнюю карту из колоды сооружений. Эта награда доступна всем игрокам неограниченное количество раз за игру (каждый раз, когда ваша фишка перемещается с 4-й на 5-ю и с 8-й на 9-ю клетку шкалы влияния).

Например, если красный игрок получит 1 влияние, он переместит свою фишку на 1 клетку вверх и получит карту сооружения.

В любой момент игры вы можете добровольно потерять 2 влияния, чтобы не тратить 2 серебра (не налог) либо чтобы избежать потери 1 добродетели. Также вы можете потерять 4 влияния вместо уплаты 1 золота или 1 мрамора. Вы можете делать так неограниченное количество раз за ход. Об этой возможности напоминают символы над колодой помощников на планшете влияния.

Например, выставив своего рабочего на среднюю клетку чёрного рынка, красный игрок может потерять 4 влияния, чтобы сохранить 1 добродетель и 2 серебра.

Этой возможностью нельзя воспользоваться для пожертвования (см. с. 5), поскольку в этом случае требуется переместить физические ресурсы из вашего личного запаса. Если вы тратите 2 влияния вместо 2 серебра, то можете использовать это в 2 действиях. Например, при использовании торговли на королевском складе, чтобы осуществить несколько обменов (каждый обмен обходится в 1 серебро).

ПРИНЦЕССА И ПРОЙДОХА

Несмотря на разные методы, принцесса и пройдоха являются лучшими источниками влияния в городе.



Каждый раз, выставив рабочего в локацию с принцессой, вы можете сделать 1 пожертвование. Это можно сделать в любой момент вашего хода, но не в процессе розыгрыша действия.

Кроме того, каждый раз, арестовав любое количество рабочих соперника в локации с принцессой, вы теряете ровно 1 добродетель.



Каждый раз, выставив рабочего в локацию с пройдохой, вы получаете 1 влияние.

Его можно получить в любой момент вашего хода, но не в процессе розыгрыша действия.

Кроме того, каждый раз, арестовав любое количество рабочих соперника в локации с пройдохой, вы получаете ровно 1 добродетель.

ПОЖЕРТВОВАНИЯ



Выставив рабочего в локацию с принцессой, вы можете сделать одно пожертвование на возведение шедевров. На карте пожертвований может располагаться только 1 ресурс каждого типа. Если на текущей карте пожертвований уже размещён определённый ресурс, второй такой же вы разместить не сможете (*пока не произойдёт обновление чёрного рынка*). Для того чтобы сделать пожертвование, положите ресурс из вашего запаса на карту пожертвований. Немедленно получите награду, указанную под этим типом ресурса.



Например, на этой карте уже есть глина, камень и золото.

Поэтому вы можете пожертвовать 1 древесину, чтобы получить 2 влияния, или 1 мрамор, чтобы получить 2 влияния и карту награды.

ОБНОВЛЕНИЕ ЧЁРНОГО РЫНКА

Теперь обновление чёрного рынка также может произойти, если на карте пожертвований окажется 5 ресурсов. Независимо от причины обновления чёрного рынка, разыграйте следующие шаги по порядку:

1. **Все рабочие, находящиеся на чёрном рынке, отправляются в темницу.**
2. **Переверните верхнюю карту малого рынка (слева) и положите на карту большого рынка (справа).** Если в ходе обновления чёрного рынка в колоде малого рынка не осталось карт, чтобы перевернуть её, перемешайте все карты большого рынка и сделайте новую колоду малого рынка.
3. Если у вас есть **беспризорник и/или аристократка**, разыграйте их действия.
4. Все игроки, чей рабочий(-е) находится **в локации с пройдохой**, выполняют шаги, указанные на открытой карте последствий (*получите долг или влияние либо потеряйте добродетель, а затем отправьте всех рабочих из этой локации в темницу*).
5. Игрок(и), у которого больше всех рабочих **в локации с принцессой**, получает награду, указанную на открытой карте последствий. Если в локации нет рабочих, никто не получает награду. В случае ничьей за наибольшее количество рабочих, претенденты получают награды в порядке хода, начиная с того игрока, из-за которого произошло обновление рынка и далее по часовой стрелке.
6. **Все ресурсы с карты пожертвований переносятся на соответствующие карты шедевров** (*положите глину на глиняный шедевр, древесину — на деревянный и т. д.*). Если шедевр уже возведён, верните соответствующий ему ресурс в общий запас.
7. **Переверните верхнюю карту пожертвований**, положив её стороной с последствиями поверх предыдущей карты последствий. Если в колоде пожертвований закончились карты, перемешайте все карты пожертвований/последствий и обновите обе колоды, как во время подготовки к игре.
8. **Переместите пройдоху и принцессу** в новые локации, указанные на открытой карте последствий.
9. Все игроки с **помощниками, действия которых связаны с чёрным рынком**, могут выполнить эти действия в любом порядке. *Помните, что действия непризорника и аристократки должны быть разыграны в шаге 3.*
10. **Все игроки, у которых 3 или более рабочих в темнице, теряют 1 добродетель.**
11. **Игрок(и), у которого больше всех рабочих в темнице, получает 1 неоплаченный долг.** Если в темнице нет рабочих, никто не получает долг.

ВОЗВЕДЕНИЕ ШЕДЕВРОВ

Шедевры считаются сооружениями в любой ситуации. Вместо того чтобы возводить сооружение, разыграв его с руки в гильдии, вы можете возвести шедевр. Каждому из шедевров соответствует 1 из 5 ресурсов. Для удобства разместите карты шедевров вместе с их фишками вдоль игрового поля в указанном ниже порядке (от наибольшего требуемого влияния к наименьшему).

Для возведения каждого из шедевров требуется потратить определённое количество ресурсов, влияния и налогов. Согласно шагу 6 на предыдущей странице, при каждом обновлении чёрного рынка все ресурсы, находящиеся на карте пожертвований, переносятся на карты шедевров. **Каждый ресурс, положенный на карту шедевра, уменьшает количество необходимых для его возведения ресурсов на 1.**

Например, для возведения каменного шедевра требуется потратить 5 влияния, 3 налога и 14 камня. Однако если на его карте уже лежат 3 камня с карт пожертвований, то камня придётся потратить только 11.

Возведя шедевр, положите его перед собой к остальным вашим сооружениям. Все ресурсы с карты шедевра верните в общий запас. Каждый возведённый шедевр немедленно приносит 2 добродетели. Затем поставьте фишку вашего шедевра в 1 из следующих локаций: **королевский склад, городская площадь, мастерская, чеканщик, карьер, лес или пост часового.** Поставить фишку шедевра в шахты, гильдию, на чёрный рынок или в казну нельзя.

В каждой локации может быть только 1 шедевр.



ПОСЕЩЕНИЕ ШЕДЕВРОВ

Разместив свой шедевр в определённой локации, вы получаете дополнительную выгоду при её посещении. Каждый раз, выставляя своего рабочего в эту локацию, считайте, что у вас там есть дополнительный рабочий, либо получайте 1 влияние. За посещение локаций с шедеврами соперников ни наград, ни штрафов нет.

При разыгрывании локаций принцессы и пройдохи в ходе обновления чёрного рынка шедевры не считаются дополнительными рабочими.




ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается как обычно. После того как все игроки разыграют возможную потерю добродетели в конце игры (*вместо этого потенциально потеряв влияние*), **самый влиятельный игрок получает 4 золота из общего запаса**. В случае ничьей претенденты делят 4 золота между собой максимально поровну. Подсчитывая ПО за сооружения, не забудьте посчитать все возведённые вами шедевры.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. ПОДГОТОВКА

Дополнение «Шедевры» включает совершенно новый вариант одиночной игры для «Архитекторов западного королевства». Подготовьтесь к обычной игре на двоих со следующими изменениями:

1. Вместо обычного планшета игрока ваш соперник использует один из новых планшетов соперников. Эти планшеты двусторонние, что позволяет получить 6 уникальных соперников. Выберите сопернику компоненты его цвета: 20 рабочих и 3 фишки игрока для учёта его добродетели, влияния и постройки собора. Отметьте начальные значения добродетели и влияния фишками на общих шкалах в соответствии с информацией на планшете соперника. Положите фишку ресурсов соперника на крайнюю левую клетку на шкале ресурсов. Соперник не получает серебро, карты сооружений и помощников.

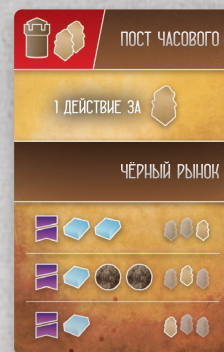
- Отделите карты начальных интриг (*коричневые полосы*) от будущих интриг (*чёрные полосы*). Если вы не используете дополнение «Эпоха мастеров», то уберите 2 связанные с ним карты интриг с символом  в нижнем правом углу. Перемешайте карты начальных интриг и положите колоду взакрытую рядом с планшетом соперника. Перемешайте карты будущих интриг и отложите колоду взакрытую в сторону — берите оттуда карты, только когда это будет указано.
- В этом режиме игры мы рекомендуем использовать особые правила подготовки. Не забудьте также выбрать 1 стартового помощника. После этого сдайте себе 5 карт сооружений, выберите 3 и сбросьте оставшиеся 2.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. КАРТЫ ИНТРИГ

Первый ход всегда делаете вы. Ваш ход разыгрывается точно так же, как и в обычной игре, ваш соперник ходит иначе. В его ход откройте верхнюю карту колоды интриг. Если колода интриг закончилась, сперва перемешайте сброшенные карты интриг, сформировав новую колоду.

В свой ход ваш соперник всегда стремится выставить 1 рабочего. Некоторые карты интриг предполагают только один вариант, а другие — 2 возможные локации и прочие альтернативные действия. Если на карте интриги указаны 2 локации, то соперник выставит рабочего в верхнюю, но только в том случае, если выполнено условие (*красное*). Если оно не выполнено, то он выставит рабочего в нижнюю локацию.

Например, соперник планирует выставить рабочего на пост часового, но сделать это можно, только если в темнице находится не менее 2 его рабочих. Если это не так, то он выставит рабочего на чёрный рынок. В этой секции есть 3 действия на выбор, соперник всегда выбирает верхнее из возможных.

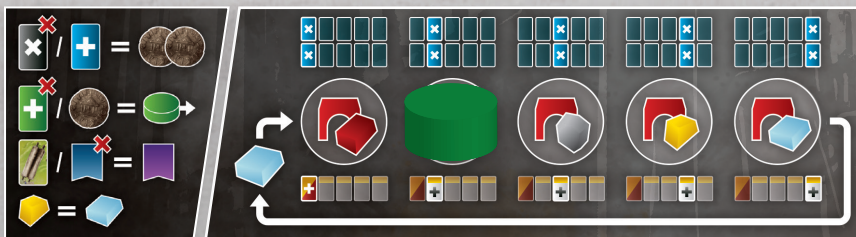


- Выставив рабочего в локацию с пройдохой, соперник всегда получает 1 влияние, но делает пожертвование в локации с принцессой, только если это явно указано.
- Если карта интриги требует выставить рабочего в локацию с принцессой, то соперник делает только одно пожертвование (*не выполняя никаких других действий, связанных с этой локацией*). Сделав пожертвование, он всегда получает указанное влияние и добродетель.
- Арестовывая чужих рабочих в локациях пройдохи/принцессы, соперник всегда получает/теряет добродетель (*как и обычный игрок*).

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. ШКАЛА РЕСУРСОВ

Шкала ресурсов определяет решения соперника и позволяет ему накапливать мрамор, учитывающийся при подсчёте очков в конце игры, и возводить шедевры. **Каждый раз, когда соперник должен получить серебро, вместо этого он перемещает свою фишку ресурсов на 1 клетку вправо** (по 1 клетке за каждое серебро). Перемещаясь с крайней правой клетки, фишка возвращается на крайнюю левую и соперник получает 1 мрамор из общего запаса.

За исключением использования мрамора для возведения шедевров, соперник никогда не тратит ресурсы. Если карта интриги требует сделать пожертвование или выплатить налог в казну, всегда берите эти ресурсы из общего запаса.



Шкала ресурсов также определяет, каких помощников, пожертвования, шедевры и украшения («Эпоха мастеров») выберет соперник, если потребуется. Обратите внимание, что крайняя левая ячейка украшений даёт карту из колоды мастерства (берётся случайная карта с её верха).

- Если сопернику требуется уничтожить долг, которого у него нет, либо взять помощника, вместо этого он получает 2 серебра (переместите фишку ресурсов на 2 клетки по шкале ресурсов).
- Если ему требуется добавить карту будущей интриги в стопку сброса интриг, но их колода закончилась, либо если он любым способом получает серебро, то вместо этого переместите его фишку на 1 клетку по шкале ресурсов.
- Каждый раз, когда он должен получить карту награды или, находясь на верхней клетке шкалы влияния, влияние, вместо этого соперник получает 1 добродетель.
- Каждый раз, когда он должен получить золото, вместо этого он получает мрамор.



Сопернику всегда доступны чёрный рынок и возможность постройки собора, независимо от его позиции на шкале добродетели.



Если у соперника есть возможность выбрать одну из 2 наград принцессы, он всегда сперва попытается получить левый вариант. Если это невозможно, он выберет правый вариант.



В игре есть 4 карты рыночных сооружений, которые приносят дополнительные ПО за большинство определённых ресурсов в конце игры. Поскольку соперник не копит эти ресурсы, то в конце игры сравните количество ваших ресурсов с его влиянием.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. ВОЗВЕДЕНИЕ ШЕДЕВРОВ



Для того чтобы возвести шедевр, соперник должен потратить определённое количество влияния и мрамора. Сумма этих двух элементов должна составлять 10. Соперник тратит столько же влияния, сколько и вы (*значение указано на карте шедевра*). Разницу он всегда доплачивает мрамором, доводя итоговую сумму до 10.

Если сопернику доступно сразу несколько шедевров для возведения, воспользуйтесь шкалой ресурсов, чтобы определить, который из них он выберет. Определителем является тип ресурса. *Например, на крайней левой клетке изображена глина, поэтому он возведёт глиняный шедевр*. Если этот шедевр недоступен либо соперник не может оплатить возведение, он выберет шедевр справа, обойдя шкалу и вернувшись к глиняному шедевру, если придётся.

Соперник тратит влияние, перемещая свою фишку вниз по соответствующей шкале, мрамор он тратит из своего запаса, возвращая в общий. Он не получает никаких скидок за пожертвованные ресурсы на картах шедевров. Кроме того, добавьте указанный на картах шедевров налог в казну (*взяв из общего запаса*).

Возведя шедевр, соперник немедленно получает 2 добродетели. Положите карту шедевра рядом с его планшетом. Возьмите фишку соответствующего шедевра и поместите в выбранную им локацию, исходя из списка приоритетов внизу планшета соперника. **Выставляя рабочих в локации с возведёнными им шедеврами, соперник получает только левый бонус его карты шедевра** (действуя, как если бы у него там был дополнительный рабочий).

Например, соперник открыл карту начальной интриги «Гильдия». Выставив рабочего в гильдию, он пытается возвести шедевр. У него есть 6 влияния и 5 мрамора, что даёт ему возможность возвести деревянный или каменный шедевр. Фишка ресурсов находится на клетке с древесиной, поэтому он возводит деревянный шедевр. Заплатив 6 влияния и 4 мрамора в общий запас (в сумме 10), он добавляет 4 налога (из общего запаса) в казну и получает 2 добродетели. В списке приоритетов первой локацией для размещения шедевра является городская площадь (1). Однако шедевр там уже есть, поэтому он выбирает следующую локацию — чеканищика (2).



В данном случае если бы соперник не смог оплатить возведение шедевра, то вместо этого он бы строил собор. Если бы и это было ему недоступно, он бы получил 4 мрамора.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. АРЕСТ И ПОСТ ЧАСОВОГО

Каждое действие ареста позволяет сопернику арестовать 1 группу чужих рабочих (1 игрока) в одной локации. Если соперник производит несколько арестов, он может арестовывать рабочих в нескольких локациях (в отличие от игроков-людей). Он всегда выбирает ту локацию, в которой больше рабочих. Если таких локаций несколько, воспользуйтесь указателем приоритетов внизу планшета соперника. Независимо от количества арестов, он добавляет в казну только 1 серебро.

Например, соперник производит 3 ареста. На городской площади, в карьере, у чеканищика и в шахтах по 3 чужих рабочих. Принцесса также находится у чеканищика, поэтому именно здесь будет произведён первый арест. Затем соперник выберет шахты и, наконец, городскую площадь.



➔ БОЛЬШИНСТВО РАБОЧИХ (ПРИНЦЕССА/ШАХТЫ/КОРОЛЕВСКИЙ СКЛАД/ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ/ЛЕС/КАРЬЕР/ЧЕКАНИЩИК/ПОСТ ЧАСОВОГО/МАСТЕРСКАЯ)

Если соперник участвует в игре с несколькими людьми, то он всё равно выбирает наиболее многочисленные группы рабочих одного цвета (необязательно те локации, где больше всего рабочих соперников суммарно). В редких случаях, когда соперник выбирает локацию, в которой у нескольких игроков-людей одинаковое количество рабочих и ему не хватает действий, чтобы арестовать их всех, он арестует всех этих рабочих одним действием.

Например, если сопернику доступно только одно действие ареста и у 2 игроков-людей в лесу по 4 рабочих (у обоих там большинство), то он арестует всех 8 рабочих одновременно.

Выполняя действие на посту часового, соперник всегда стремится выполнить верхнее действие на своём планшете, прежде чем переходить к следующему. Оба нижних действия можно выполнить несколько раз, пока ему хватает доступных действий. Однако соперник не сможет перейти к действию 5, если у него ещё остались неперевернутые долги.

Например, сопернику доступны 4 действия, и у него есть 3 неоплаченных долга. В темнице нет его рабочих, как нет арестованных чужих рабочих и его рабочих, арестованных игроками-людьми. Поэтому он переворачивает все 3 своих долга (добавив 9 налогов и получив 3 добродетели), а затем 4-м действием получает карту будущей интриги.

ПРИОРИТЕТ ДЕЙСТВИЙ НА ПОСТУ ЧАСОВОГО



РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Акцент — см. подробнее на планшете соперника.



Выставьте рабочего в локацию с принцессой.



Переместитесь на 1 уровень собора выше и получите 1 добродетель (вместо карты награды).



Возьмите карту будущей интриги и положите в стопку сброса интриг соперника.



Переверните и разыграйте следующую карту интриги.



Верните все налоги в общий запас и получите за это столько же серебра.



Уберите 2 помощников, на которых указывает положение фишки ресурсов.



Пожертвование. Все жертвования соперник делает с помощью ресурсов из общего запаса. Положение фишки ресурсов указывает на тот ресурс, который будет жертвован. Если недоступно, выберите следующий ресурс справа, вернувшись к глине, если потребуется.

Получите 1 украшение («Эпоха мастеров»). Положение фишки ресурсов указывает на ту карту, которую получает соперник.



Примечание: в отличие от варианта одиночной игры, представленного в первом дополнении, выставление рабочего в гильдию не приносит сопернику украшения. Игнорируйте любые мгновенные эффекты украшений.

Выставьте рабочего в указанную локацию, если:



В любой из локаций находится 3 или 4 рабочих одного из игроков-людей.



В казне не менее 4 или 8 налогов.



У соперника есть арестованный рабочий(-е).



Не менее 2 рабочих соперника в темнице.



У соперника больше рабочих в локации с принцессой, чем у любого из игроков-людей.



Соперник может успешно возвести шедевр или построить собор.



Соперник может строить собор, а его добродетель не превышает 9.



Соперник может строить собор, а колода будущих интриг закончилась.

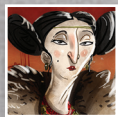


Влияние соперника не превышает 5.



Соперник может разместить рабочего поверх другого в гильдии («Эпоха мастеров»).

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ. СОПЕРНИКИ



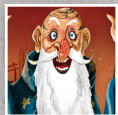
Аристократка

Акцент: локация с принцессой. Сделайте пожертвование и получите карту будущей интриги.
Способность: для возведения каждого из шедевров требуется на 2 мрамора меньше.



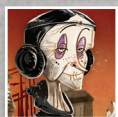
Наёмник

Акцент: городская площадь. Отправьте арестованных рабочих в темницу либо заплатите 1 налог и произведите по 1 аресту за рабочего.
Способность: отправляя арестованных рабочих в темницу, получайте 1 мрамор.



Чародей

Акцент: чёрный рынок.
Способность: выставляя рабочих на чёрный рынок, вы не теряете добродетель.



Злоумышленница

Акцент: мастерская. Уберите 2 помощников, получите 2 налога и 2 карты будущих интриг.
Способность: возводя шедевр или строя собор, производите 1 арест.



Покровитель

Акцент: королевский склад. Получите по 1 мрамору за каждую пару рабочих либо 1 добродетель, если там только 1 рабочий.
Способность: выставляя рабочих на королевский склад, получайте 1 влияние.



Старьёвщик

Акцент: чеканщик. Получите 1 серебро и по 1 серебру дополнительно за каждого рабочего.
Способность: получайте 1 влияние и 2 серебра при каждом обновлении чёрного рынка.

ОДИНОЧНАЯ И КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Одиночная: соперник получает ПО за свои шедевры, строительство собора, добродетель и мрамор. Также он теряет ПО за неоплаченные долги и рабочих в темнице, как игроки-люди. При игре с дополнением «Эпоха мастеров» он также получает ПО за свои украшения.

Кооперативная: в конце игры самый влиятельный игрок получает 4 золота, только если его влияние превышает 8. Поставьте фишку Владыки из «Хроник» на шкалу влияния, чтобы не забыть об этом в процессе игры.

Аристократка

Получайте указанные ресурсы при каждом обновлении чёрного рынка, если в локации с принцессой есть хотя бы 1 ваш рабочий.

Беспризорник

Получайте указанные ресурсы при каждом обновлении чёрного рынка, если в локации с пройдохой есть хотя бы 1 ваш рабочий.

Вымогатель

Каждый раз, получая долг, также получайте 1 влияние.

Делец, лудильщик

В качестве действия на королевском складе вы можете сбросить ресурсы слева, чтобы получить те, что справа.

Кавалер, дипломат

Выставляя рабочего в указанную локацию, получайте 1 влияние.

Меценат

В качестве действия на королевском складе вы можете потерять 1 камень, древесину или глину, чтобы получить 1 влияние.

Подмастерье

Возводя сооружение (включая шедевры), получайте указанную награду.

Прохиндей

Вы можете терять по 1 влиянию, чтобы не платить 1 указанный ресурс за что угодно. Вы можете делать так неоднократно в течение одного хода.

Аббатство, ателье

Все игроки немедленно получают указанную награду (*освобождение рабочих из темницы или карту сооружения*).

Арена, купальня, суд, трибуна, колодки

Немедленно получите указанную награду или действие.

Монастырь

Немедленно получите по 1 влиянию за каждый из уровней собора, над которым вы работали.

Усадьба, особняк, застава, убежище, стена

В конце игры получите добродетель или ПО в зависимости от указанных условий (*для стены учитывайте каждую пару из сооружения и уровня собора*).

Хранилище, острог, домишко, мельница, монетный двор, театр

Немедленно выставите рабочего в указанную локацию и разыграйте её как обычно.

Цех плотников, цех каменщиков, цех плиточников

В конце игры получите добродетель за каждого вашего помощника с соответствующим навыком.

Цитадель

В конце игры освободите всех своих рабочих из темницы.

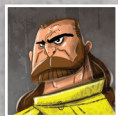
Школа

Немедленно уберите с игрового поля 8 крайних левых помощников, остальных 2 сдвиньте влево, заполните пустые клетки, затем бесплатно наймите любого доступного помощника.



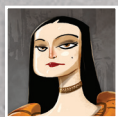
Арнульф

В начале игры: 3 рабочих в темнице, 4 серебра, 6 добродетели, 0 влияния и 3 глины. Каждый раз, выставляя рабочих в локацию с принцессой, считает принцессу одним из своих рабочих.



Шарль

В начале игры: 0 рабочих в темнице, 3 серебра, 8 добродетели, 3 влияния и 2 древесины. Каждый раз, выставляя рабочего в локацию с пройдохой, получает 1 серебро.



Клотильда

В начале игры: 0 рабочих в темнице, 0 серебра, 13 добродетели, 1 влияние и 1 долг. Каждый раз, теряя добродетель, получает 1 глину.



Изабетта

В начале игры: 5 рабочих в темнице, 7 серебра, 4 добродетели, 2 влияния и 1 карта сооружения. Каждый раз, получая помощника (включая выбор стартовых помощников), получает 1 мрамор.



Людовик

В начале игры: 13 рабочих в темнице, 11 серебра, 2 добродетели, 2 влияния и 1 золото. Может тратить 2 серебра, чтобы не терять влияние. Кроме того, может строить собор при любом значении добродетели.



Зесиро

В начале игры: 0 рабочих в темнице, 2 серебра, 10 добродетели, 1 влияние и 2 камня. Каждый раз, возводя сооружение или строя собор, получает 1 влияние. Кроме того, чёрный рынок доступен ему при любом значении добродетели.

ОБНОВЛЕНИЕ ЧЁРНОГО РЫНКА. КРАТКАЯ СПРАВКА



1. Рабочие на чёрном рынке попадают в темницу.
2. Обновите карты чёрного рынка.
3. Разыграйте действия беспризорника и аристократки.
4. Разыграйте последствия пройдохы.
5. Разыграйте последствия принцессы.
6. Перенесите пожертвованные ресурсы на шедевры.
7. Обновите карты пожертвований/последствий.
8. Переместите принцессу и пройдоху.
9. Разыграйте соответствующие свойства помощников.
10. Каждый игрок, у которого в темнице не менее 3 рабочих, теряет 1 добродетель.
11. Игроки, у которых больше всех рабочих в темнице, получают по 1 долгу.