

етопись

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Жизнь деревни – каждодневный труд! Но у каждого есть возможность выбрать свой жизненный путь. Одни заседают в деревенском совете, другие смиренно служат в церкви, а некоторые, решив увидеть мир, отправляются в путешествия. В этой игре каждый из вас – глава семьи, желающий добиться особого почета. Как бы ни складывалась ваша история, помните: время скоротечно, и в жизни каждого из ваших домочадцев когда-то наступит последний час. Чем более могущественным будет ваш род, тем больше очков известности вы получите. В конце партии игрок, накопивший наибольшее количество очков известности, становится победителем – имя его будет увековечено в деревенской летописи.

Примечание: некоторые игровые компоненты помечены символами, обозначающими их принадлежность к базовой игре, дополнениям или промо-материалам. Для «Летописи» это солнце ☀, для «Тavernы» – кружка 🍺, для «Порта» – якорь ⚓, для «Свадьбы» – два кольца 💍, а для промо-жетонов – звезда ✨.

СОСТАВ ИГРЫ

55 фигурок домочадцев
(по 11 красных, желтых, синих, белых, лиловых)



(12-й домочадец с номером 1 используется только в дополнении «Свадьба»)

30 круглых фишек (по 6 красных, желтых, синих, белых, лиловых)



5 фишек шкалы известности
(по 1 красной, желтой, синей, белой, лиловой)



132 кубика влияния
(по 33 коричневых, розовых, оранжевых, зеленых)



4 фигурки монахов
(черные)



5 фишек времени
(по 1 красной, желтой, синей, белой, лиловой)



1 жетон первого игрока



1 жетон первого игрока следующего раунда



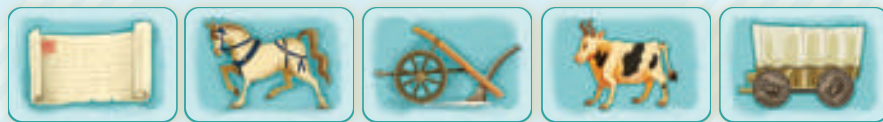
25 жетонов монет



5 жетонов очков
(по 1 красному, желтому, синему, белому, лиловому)



60 жетонов товаров
(12 свитков, коней, плугов, быков, телег)

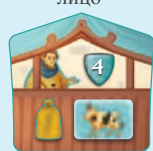


25 жетонов мешков пшеницы



(+1 добавочный для дополнения «Порт»)

24 жетона покупателей



1 карточка церковной службы



(оборотная сторона – для соло-режима)

1 двустороннее игровое поле



1 планшет летописи



5 планшетов подворья
(по 1 красному, желтому, синему, белому, лиловому)



А) Рынок
Б) Квартал ремесленников
В) Путешествия
Г) Деревенский совет
Д) Погост

Е) Церковь
Ж) Семья
З) Колодец
И) Жатва
К) Деревенская летопись

4 памятки по подготовке к базовой игре (для 2, 3, 4 или 5 игроков)



(обратная сторона – для дополнения «Свадьба»)

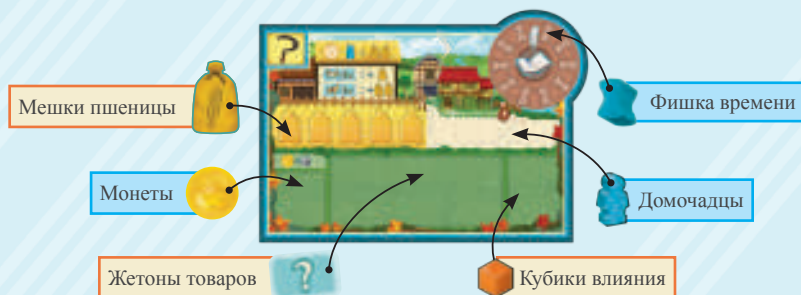
2 мешочка
(1 черный, 1 зеленый)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

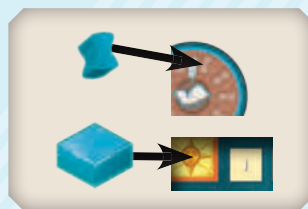
1. Выложите в центр стола **игровое поле** с четырьмя символами солнца в уголках. Это карта вашей деревни и ее окрестностей, со шкалой известности с правой стороны.

2. Каждый игрок выбирает свой цвет. Возьмите соответствующие планшеты **подворий** и выложите их перед собой. Ваше подворье – это дом для ваших домочадцев, а также хранилище кубиков влияния, монет и жетонов товаров, которых вы можете набрать, сколько пожелаете – единственное ограничение в том, что амбар подворья вмещает максимум 5 мешков пшеницы. В правом верхнем углу планшета находится счетчик, отсчитывающий срок жизни ваших домочадцев.



3. Возьмите компоненты своего цвета: **11 домочадцев** (номер «1» – 4 шт., «2» – 3 шт., «3» – 2 шт., «4» – 2 шт.), **6 круглых фишек**, **фишку времени** и **фишку для шкалы известности**. Выставьте 4 домочадцев с номером «1» на ваш планшет подворья – это первое поколение вашей семьи. Оставшиеся 7 домочадцев – это потомки; пока они еще не явились на свет, поэтому отложите их в сторону, где будет складываться общий запас.

4. Выставьте **фишку времени** на счетчик срока жизни на вашем подворье – в ячейку справа от пера. Поместите вашу **фишку известности** на символ солнца в нижнем правом углу игрового поля, в начале шкалы известности (солнце – нулевая клетка шкалы).



5. Каждый игрок получает по **1 монете** и кладет ее на свое подворье. Оставшиеся монеты кладутся рядом с игровым полем – это общий запас.

6. **Жетоны покупателей** положите лицевой стороной вниз, перемешайте и сложите стопкой, лицевой стороной вниз, рядом с рынком. В зависимости от количества игроков откройте и выложите на рынок следующее количество жетонов:

- **4-5 игроков:**
по 1 жетону в каждую из 10 ячеек;
- **3 игрока:**
на все ячейки, кроме тех, что с отметкой «4-5»;
- **2 игрока:**
на все ячейки, кроме тех, что с отметками «3-5» и «4-5».



7. Разместите планшет **деревенской летописи** рядом с игровым полем, около погоста. Если **игроков меньше 5**, разместите домочадцев **незадействованного** цвета для того, чтобы уменьшить доступные места в **летописи** и **на погосте** следующим образом:

- **4 игрока:**
в каждой ячейке и могиле, отмеченной цифрой «5»;
- **3 игрока:**
в каждой ячейке и могиле, отмеченной цифрами «4-5» и «5»;
- **2 игрока:**
в каждой ячейке и могиле, отмеченной цифрами «3-5», «4-5» и «5»;



• кроме того, две ячейки в летописи, отмеченные **символом колец**, при игре без дополнения «Свадьба» тоже накрываются домочадцами незадействованного цвета (либо двумя розовыми фигурками из дополнения «Свадьба»).

8. Положите жетон с перстнем (**жетон первого игрока следующего раунда**) на отведенное для него место в деревенском совете.



9. Положите **60 жетонов товаров** (коней, быков, телег, плугов и свитков) в общий запас рядом с игровым полем.

10. Выложите **25 мешков пшеницы, кубики влияния и 6 кубиков чумы** в общий запас рядом с игровым полем. Там же положите зеленый мешочек.

11. Положите **4 фигурки монахов** в **черный мешочек**; разместив его рядом с церковью.

12. Возьмите **памятку по подготовке к игре**, соответствующую количеству игроков, и положите ее рядом с игровым полем; остальные памятки уберите в коробку. Выложите рядом с полем **карточку церковной службы**.

13. Самый старший игрок будет ходить первым – он получает **жетон первого игрока**.

14. **Рекомендуемые стартовые бонусы:**

- **1-й игрок:** жетон первого игрока
- **2-й игрок:** мешок пшеницы
- **3-й игрок:** 1 кубик влияния, выбранный случайным образом (броском игрового кубика)
- **4-й игрок:** 1 кубик влияния, выбранный игроком из общего запаса
- **5-й игрок:** 1 дополнительная монета

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, в течение которых вы распоряжаетесь судьбами ваших домочадцев, отправляя их на ключевые посты в деревне. В зависимости от того, на какую должность вы их назначите, они принесут вам известность, влияние, товары или деньги.

Каждый район деревни позволяет получить определенную выгоду. На изображенных в этих районах клетках действий вы можете получить различные типы влияния и совершить указанные действия.

Помимо прочего, выполнение многих из этих действий оплачивается тратой времени. Когда оно истекает, старейшие из домочадцев уходят в мир иной. Когда кто-то из домочадцев умирает, избранная им карьера определяет его место в памяти потомков: он либо попадает в деревенскую летопись, либо нет.

Игра заканчивается, когда деревенская летопись оказывается полностью заполнена, либо когда на погосте больше нет свободных могил. Когда это случается, начинается подсчет очков за ваших домочадцев, находящихся в разных районах деревни. Игрок с наибольшим количеством очков известности объявляется победителем.

Ход раунда

Фаза 1 – Заполнение клеток действий кубиками

В соответствии с памяткой по клеткам действий разных районов раскладывается определенное количество случайно вытянутых кубиков.

Фаза 2 – Взятие кубиков и выполнение действий

Начиная с первого игрока, все по очереди выбирают действие и выполняют его по следующему алгоритму:

Шаг 1: возьмите с клетки действия один кубик влияния или чумы.

Шаг 2: вы можете выполнить действие выбранной вами клетки действия.






Шаги 1 и 2 повторяются игроками в порядке хода до тех пор, пока на клетках действий не останется кубиков.

Фаза 3 – Конец раунда

В конце каждого раунда совершается церковная служба.

Кубики влияния и кубики чумы

Кубики влияния необходимы для совершения определенных действий в деревне. Тип влияния определяется цветом кубика:

цвет:	значение:	где используется:	
	оранжевый	навыки	ремесла, путешествия
	зеленый	убедительность	рынок, деревенский совет
	коричневый	вера	церковь, путешествия
	розовый	знания	ремесла, путешествия
	черный	Черные кубики не имеют отношения к влиянию. Это кубики чумы, сокращающей срок жизни ваших домочадцев.	

Фаза 1 – Заполнение клеток действий кубиками

В начале каждого раунда клетки действий заполняются кубиками влияния и кубиками чумы. **Памятка по подготовке** укажет, сколько разных кубиков влияния вы должны взять из общего запаса и положить в **зеленый мешочек** перед началом раунда. В этот же мешочек кладутся и **все** доступные кубики чумы (6 штук).

Когда все требуемые кубики окажутся внутри, тщательно перемешайте содержимое мешочка. Затем наугад доставайте из мешочка кубики и выкладывайте их на каждую клетку действия игрового поля. Количество кубиков для каждой клетки также указано в памятке.



Пример подготовки к партии для 3-х игроков

Примечание: все рассчитано так, что вы будете добавлять в мешочек больше кубиков, чем доставать оттуда. Таким образом в конце каждого раунда в мешочке будет оставаться некоторое количество кубиков – они будут замешиваться с новыми, которые вы добавите в начале следующего раунда.

- Если в общем запасе кубиков определенного цвета меньше, чем требуется для отправки в мешочек, положите в мешочек столько кубиков, сколько есть в наличии.
- Возможно, что вы добавите в зеленый мешочек меньше 6 кубиков чумы – это бывает, если некоторые кубики чумы так и не были вытянуты в предыдущих ходах и остались в мешочке.
- Помните: 7-й кубик чумы добавляется в игру только в случае, если вы играете с дополнением «Свадьба».

Фаза 2 – Взятие кубиков и выполнение действий

Начиная с первого игрока, все по очереди выполняют действия:

Шаг 1: Возьмите кубик с клетки действия

Во время вашего хода вы **должны** взять с выбранной вами клетки действия **один** кубик – кубик влияния или кубик чумы.

Исключение: выполнение замещающего действия (см. «Колодец» на стр. 10).

Если вы взяли **кубик влияния**, положите его на свой планшет подворья. (На вашем подворье может храниться любое количество кубиков влияния.)

Если вы взяли **кубик чумы**, немедленно верните его в общий запас и потеряйте 2 единицы времени. Это означает, что вы должны передвинуть фишку времени на вашем счетчике срока жизни вперед – на 2 деления по часовой стрелке (см. ниже раздел «Оплата временем»).

Шаг 2: Выполните действие выбранной клетки действия

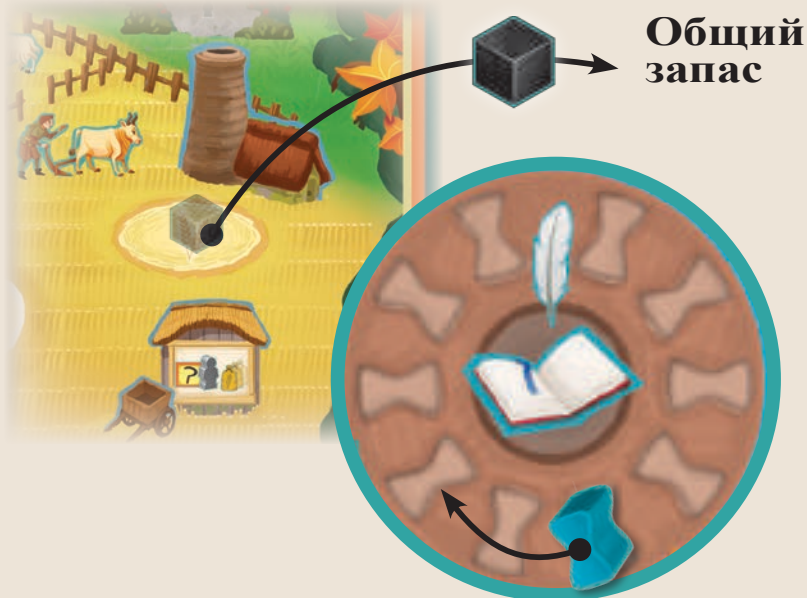
Вы можете выполнить теперь действие той клетки действия, с которой забрали кубик влияния или кубик чумы. Разрешается взять кубик, но не выполнять само действие.

Исключение: если кубик был взят с рынка, базарный день **должен быть отыгран** обязательно (см. «Рынок» на стр. 8).

- Затем шаги 1 и 2 выполняются следующим по очереди игроком и так далее, пока на клетках действий не **закончатся кубики**.

Пример:

Рюрик берет кубик чумы с клетки действия «Жатва». Он немедленно возвращает этот кубик в **общий запас** и передвигает фишку времени на счетчике срока жизни своего подворья на 2 деления вперед. Затем он может выполнить действие «Жатва».



Фаза 3 – Конец раунда

Когда игрок забирает **последний** кубик с игрового поля (т. е., все клетки действий оказываются свободны), он совершает выбранное действие как обычно.

Затем текущий раунд завершается, и проводится церковная служба (см. «Конец раунда» на стр. 11).

Новый раунд начинается с наполнения зеленого мешочка кубиками и последующей раскладки этих кубиков по клеткам действий.

Оплата временем



Всякий раз, когда вы выполняете действие, требующее оплаты временем (каждый символ песочных часов обозначает 1 единицу времени), вы должны передвинуть фишку времени на счетчике срока жизни на требуемое количество делений.



Помимо этого, вы теряете 2 единицы времени всякий раз, когда берете кубик чумы.

Когда фишка времени **проходит над пером**, один из ваших старейших домочадцев умирает (см. «Уход домочадцев в мир иной» на стр. 12).



ДЕЙСТВИЯ

Жатва

Если на вашем подворье есть **один домочадец** или более, вы можете выполнить действие «Жатва».

Немедленно возьмите **2 мешка пшеницы** из общего запаса и разместите их на вашем планшете подворья, на отведенных для этого местах. Если на вашем подворье нет ни одного домочадца, вы **не можете** выполнить это действие!



Возьмите **3 мешка пшеницы**, если у вас на подворье, помимо домочадца, есть конь и плуг.



Возьмите **4 мешка пшеницы**, если у вас на подворье, помимо домочадца, есть бык и плуг.



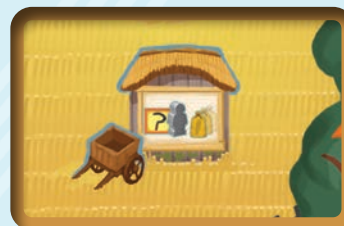
(Вы не можете использовать больше **одной** комбинации, т. е., наличие нескольких домочадцев, плугов, быков и коней никоим образом не увеличит объем прибыли от урожая. Поэтому 4 мешка пшеницы – это максимум, который можно получить за 1 раз при выполнении действия «Жатва».)

Во время жатвы товары, задействованные в ней, не расходуются. Например, задействовав при жатве быка и плуг, вы после этого **не сбрасываете** их. И домочадцы также остаются на вашем подворье.

Примечание: амбар каждого подворья вмещает 5 мешков пшеницы! Большого количества мешков у вас не может быть (исключение – особый случай при игре с дополнением «Порт»).

Семья

Действие «Семьи» представляет собой появление на свет нового домочадца. Немедленно возьмите одного домочадца вашего цвета из запаса и выставьте его на свое подворье. Вы должны всегда брать домочадца с **наименьшим** номером в запасе.



Пример:

у Рюрика в запасе есть один домочадец с номером «2», двое – с «3», и еще двое – с «4». Он должен взять себе домочадца с номером «2».



ВНИМАНИЕ: вместо того чтобы брать нового домочадца из запаса, вы можете использовать это действие для **возвращения** на подворье одного из ваших домочадцев, уже выставленных на игровом поле (тех, что еще живы).

Примечание: домочадцы, выставленные на игровое поле **во время одного из следующих описанных действий** (или добавленные в черный мешочек при выполнении действия «Церковь»), **всегда** берутся с вашего подворья.





Квартал ремесленников

Действие этого района позволяет вам произвести 1 товар в любой из пяти мастерских. (Возьмите соответствующий жетон товара и переложите его на свое подворье.)

Исключение: мельница вместо товара дает вам 2 монеты.

Существует два способа производить товары. В каждой мастерской (за исключением мельницы) вы можете выбрать:

а) потратить на производство товара свое время (для этого в мастерской должен работать ваш домочадец);

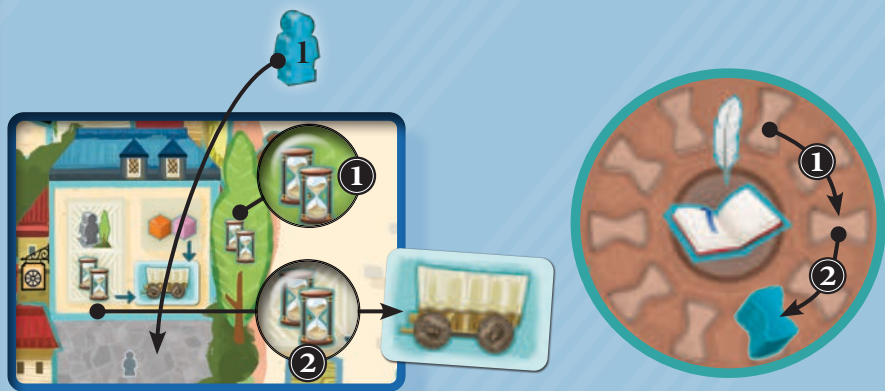
ИЛИ

б) заплатить за производство товара кубиками влияния (или мешками пшеницы – в зависимости от товара).

а) Оплата производства товаров своим временем

Если вы хотите потратить на производство товара свое время, сперва вам нужно будет обучить соответствующему ремеслу вашего домочадца. Разместите любого из домочадцев с вашего подворья во двор мастерской, товарами которой планируете воспользоваться. Обучение домочадца ремеслу потребует траты времени: стоимость обучения равна количеству песочных часов, изображенных на дереве. **Сразу же** после обучения вы можете произвести соответствующий товар, оплатив его количеством времени, указанным в левой части каждой мастерской.

Пример: Рюрику нужна телега. Он берет домочадца со своего подворья, размещает его во дворе мастерской тележника (платит за это 2 единицы времени, согласно указанию на дереве) и производит телегу (за что отдает еще 2 единицы времени). Затем Рюрик берет жетон телеги из запаса и кладет на свое подворье.



Ваш домочадец остается работать в выбранной мастерской **до конца игры** (если только не умрет или не вернется на подворье с помощью действия «Семья»). Пока домочадец остается в мастерской, вы можете снова производить в ней товар в ходе действия «Квартал ремесленников», оплачивая этот товар временем. При этом платить вы будете только временем, указанным в левой части мастерской (ведь ваш домочадец уже обучен).

Примечание: количество товаров и монет, которыми может обладать игрок, не ограничено. Если в запасе закончились нужные жетоны, отмечайте дополнительное имущество любым другим способом (например, сделайте запись в блокноте).

Примечание: домочадцы производят товары только тех мастерских, в которых трудоустроены. (Кузнец может выковать плуг, но не может написать свиток.) Во дворе любой мастерской может находиться неограниченное количество домочадцев, и их цвет значения не имеет.

Исключение: игроки не могут трудоустраивать своих домочадцев на мельницу (у нее даже нет двора).

б) Оплата производства товара кубиками влияния (или мешками пшеницы)

Независимо от того работает ли ваш домочадец в нужной мастерской или нет, вы можете купить производящийся там товар, вернув в запас указанное количество кубиков влияния (или мешков пшеницы). При этом наличие вашего домочадца во дворе мастерской **необязательно**. (В примере слева Рюрик мог получить телегу, вернув в запас 1 оранжевый и 1 розовый кубик, не размещая в мастерской своего домочадца и не тратя свое время.)



Стоимость производства в разных мастерских:



Тележник:

а) Оплата временем: обучение домочадца – 2 ед. времени; получение телеги – 2 ед. времени;

б) Оплата влиянием: получение телеги – 1 розовый, 1 оранжевый кубик.



Конюшни:

а) Оплата временем: обучение домочадца – 3 ед. времени; получение коня **ИЛИ** быка – 3 ед. времени;

б) Оплата пшеницей: получение коня **ИЛИ** быка – 3 мешка пшеницы.



Канцелярия:

а) Оплата временем: обучение домочадца – 2 ед. времени; получение свитка – 2 ед. времени;

б) Оплата влиянием: получение свитка – 1 розовый кубик.



Кузница:

а) Оплата временем: обучение домочадца – 3 ед. времени; получение плуга – 3 ед. времени;

б) Оплата влиянием: получение плуга – 1 розовый, 1 оранжевый кубик.



Мельница:

Здесь нельзя обучить домочадца. Вместо этого можно отдать 2 ед. времени и вернуть в общий запас 2 мешка пшеницы, получив в обмен 2 монеты.



Примечание: не забывайте, что вариант а) применим также и в случае, если вы в этом же ходу уже обучили своего домочадца (т.е., только что выставили его в эту мастерскую).

Рынок

Выбор этого действия становится сигналом для начала базарного дня, в котором участвуют все игроки.

Это действие должно быть выполнено обязательно. Базарный день проводится неукоснительно.

Тот, кто выбрал это действие, становится первым игроком, которому позволяется продать свой товар одному из доступных покупателей. Доступными покупателями называются те, кто стоят у прилавков – т. е., все те, чьи жетоны лежат **на клетках с голубой рамкой**.

(Покупатели на следующих 5 клетках с коричневой рамкой пока что томятся в очереди, и их обслужить невозможно.)

Каждый из покупателей пришел за определенным товаром и/или за мешками пшеницы. Чтобы обслужить покупателя, сдайте нужный ему товар и/или пшеницу в общий запас, заберите жетон покупателя и положите его лицевой стороной вниз на своем подворье. В конце игры этот жетон принесет вам столько очков известности, сколько указано на нем. Затем, в порядке очереди по часовой стрелке, свои товары покупателям продают другие игроки. Каждый игрок может выбрать **одного** из оставшихся покупателей.

Но помимо запрошенных товаров и пшеницы, все последующие игроки должны потратить на обслуживание покупателя **дополнительно 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени**. Игроки, не желающие тратить свои ресурсы или не имеющие их в достаточном количестве, должны спасовать (пропустить свой ход в выборе покупателя), и до конца базарного дня уже не могут принимать участие в торговле.

Когда все игроки по очереди получили возможность продать свои товары, начинается новый круг торговли, и каждый, кто не спасовал, может обслужить еще кого-то из покупателей. Однако теперь уже все без исключения одинаково тратят 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени (бесплатен только первый покупатель, выбранный игроком, задействовавшим рынок). Торговля продолжается до тех пор, пока не будут обслужены все доступные покупатели, или пока все игроки не спасуют. Тогда наступает конец базарного дня.

Учитывая количество игроков, заполните места доступных покупателей жетонами тех, кто стоял в очереди – они сдвигаются вперед, **сохраняя порядок**. Затем пополните очередь жетонами покупателей из стопки рядом с полем. (Если покупатели не были обслужены, все жетоны остаются лежать на своих местах.)

Примечание: если в какой-то момент все покупатели будут обслужены, изображенные перед прилавками клетки с голубой рамкой останутся пустыми до конца игры.

Пример: базарный день в партии для 3-х игроков

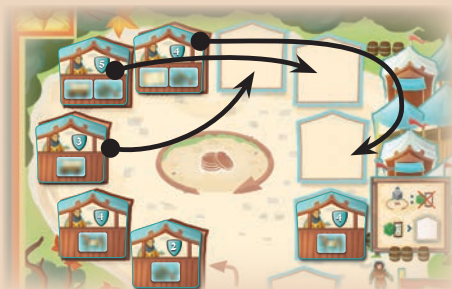
Рюрик начинает базарный день, взяв кубик влияния с клетки действия «Рынок». Он сдает в общий запас **1 коня и 1 плуг**, забирает жетон соответствующего покупателя и выкладывает его лицевой стороной вниз на своем подворье. Этот жетон принесет Рюрику 6 очков известности в конце игры.

Теперь ход Изольды. Она хочет получить жетон покупателя, которому нужны 3 мешка пшеницы. Сначала Изольда должна сдать в общий запас **1 зеленый кубик влияния и потерять 1 единицу времени**. Затем она сдает в общий запас 3 мешка пшеницы и получает нужный ей жетон покупателя. Следующей будет Хельга. У нее есть свиток, но нет ни коня, ни мешка пшеницы. Ей приходится пасовать.

Снова ход Рюрика. В отличие от Хельги, у него есть и свиток, и мешок пшеницы. Чтобы заполучить жетон покупателя, ему сперва придется выложить **1 зеленый кубик влияния и потерять 1 единицу времени**. Он сдает **свиток и пшеницу** в общий запас и забирает жетон покупателя.



У Изольды нет коня, и она пасует. Рюрик тоже пасует (коней у него больше нет). На этом базарный день заканчивается. Теперь продвигается очередь покупателей:



Сначала первые 3 клетки перед прилавками заполняются первыми тремя покупателями из очереди.



Затем оставшиеся в очереди жетоны покупателей сдвигаются вперед.



Последние опустевшие клетки в очереди занимают новые жетоны покупателей из стопки.



Деревенский совет

Это действие позволяет вам повысить влияние в деревенском совете. Есть три варианта использования этого действия:

а) Взять домочадца с вашего подворья и разместить его на 1-й ступени Совета. Стоимость этого действия – 1 ед. времени и 2 зеленых кубика влияния **ИЛИ** 1 ед. времени и 1 свиток. На этой ступени вы можете получить привилегию, изображенную в нижней части клетки (стать первым игроком в следующем раунде).

ИЛИ

б) Переместить одного из ваших домочадцев, уже находящегося на ступенях Совета, на одну ступень дальше (направо). Это будет стоить 2 зеленых кубика влияния **ИЛИ** 1 свиток, плюс дополнительно 2 или 3 единицы времени, как указано на соответствующей ступени. Вы можете получить привилегию **либо** той ступени, на которой находитесь, **либо** предыдущей ступени, с которой ваш домочадец только что ушел.

ИЛИ

в) Если у вас на ступенях Совета уже есть хотя бы один домочадец, вы можете воспользоваться привилегиями ступеней, **не продвигая** домочадца вперед. В этом случае бесплатно воспользуйтесь привилегией **либо** ступени, где он находится, **либо** предыдущей ступени (вы не платите цену в верхней части – платой является совершение действия).



Список привилегий:



1-я ступень: возьмите жетон с перстнем (**жетон первого игрока следующего раунда**) с крыши деревенского Совета. Если этот жетон уже был взят другим игроком, вы не получаете ничего. Если вы взяли этот жетон, то в следующем раунде вы будете первым игроком. В начале следующего раунда заберите себе жетон первого игрока, а жетон с перстнем верните на его законное место – на крышу деревенского совета.



2-я ступень: возьмите из общего запаса и положите на свое подворье 2 кубика влияния на свой выбор (они не должны быть одинаковыми).



3-я ступень: возьмите из общего запаса и положите на свое подворье 1 жетон товара на свой выбор.



4-я ступень: верните 1 монету в общий запас и получите взамен 3 очка известности.

На любой ступени Совета может находиться любое количество домочадцев.

В конце игры каждый из домочадцев, кто поднялся выше первой ступени, принесет вам очки известности (см. «Подсчет очков в конце игры» на стр. 14).





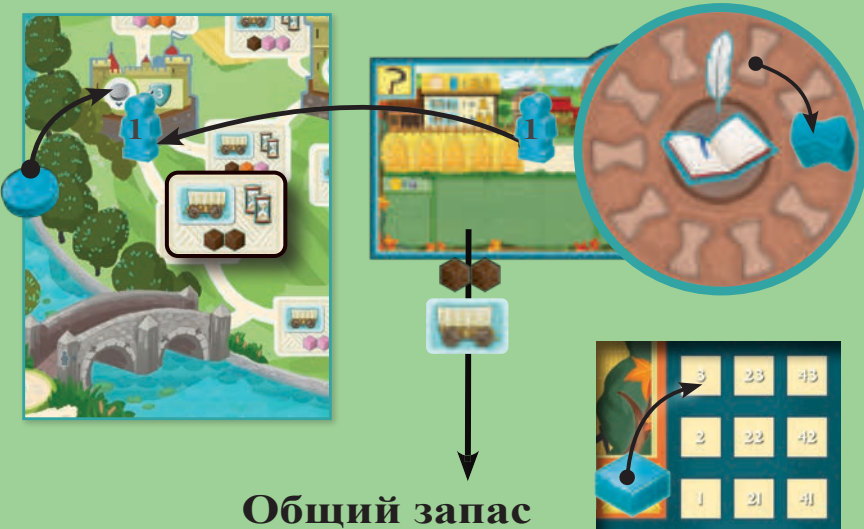
Путешествия

Это действие позволит вам отправить домочадца повидать мир. Если **на карте путешествий игрового поля еще нет ни одного вашего домочадца**, вы можете взять любого со своего подворья и разместить его в одном из двух соседних городов, куда ведут дороги из деревни.

Вы должны выплатить стоимость путешествия, указанную на дороге. Обычная плата – **2 единицы времени** и **1 телега** (ее сдайте в общий запас). В зависимости от выбранного пути, возможно, вам придется также вернуть в общий запас определенное количество кубиков влияния. Возьмите одну из своих круглых фишек и поместите ее на город, в который вы прибыли (на левую его часть). Это принесет вам награду, указанную на городской стене (на его правой части).

Пример:

Рюрик хочет отправить своего домочадца в соседний город на севере. Он берет одного из домочадцев со своего подворья и выставляет в город. Это обходится ему в 2 единицы времени, 1 телегу и 2 коричневых кубика влияния, которые отдаются в общий запас. Затем Рюрик кладет одну из своих круглых фишек на город и получает награду города (3 очка на шкале известности).



Общий запас

Если **на карте путешествий у вас уже есть как минимум один домочадец**, вы можете выбрать:

- отправить еще одного домочадца с подворья в один из соседних с деревней городов;

ИЛИ

- переместить одного из путешествующих домочадцев из города, где он находится, в соседний город.

Соседними называются города, напрямую связанные дорогой с тем городом, где вы находитесь (без пропуска городов по пути). Вы точно так же выплачиваете стоимость путешествия и кладете круглую фишку на город, в который прибыли.

После прибытия в город вы получаете награду города (3 очка известности, 2 кубика влияния по вашему выбору из общего запаса, либо 1 монету).

Примечание: вы можете разместить свою круглую фишку в городе и получить местную награду только один раз. Если ваш домочадец прибывает в город, где уже побывал, вы не можете ни разместить в нем еще одну фишку, ни получить награду.

В любом городе может находиться любое количество домочадцев и фишек **разного цвета**.

В конце игры вы получите очки известности в зависимости от того, сколько городов посетили за партию ваши домочадцы (см. «Подсчет очков в конце игры» на стр. 14).



Церковь

Это действие позволяет вам переместить **одного** из домочадцев с вашего подворья в **черный мешочек**. Чтобы сделать это, вы должны заплатить 1 коричневый кубик влияния (вернув его в запас) **ИЛИ** 3 единицы времени.

Домочадцы, отправленные в мешочек, могут быть вытянуты оттуда и размещены на 1-й ступени церкви **во время церковной службы**. Служба проходит в конце каждого раунда и в конце игры (см. раздел справа «Конец раунда»).

Примечание: вы в любой момент можете проверить, какие домочадцы находятся в черном мешочке, в том числе прямо перед началом службы.



Колодец (замещающее действие)

Вместо того чтобы брать кубик с клетки действия, вы можете **взять со своего подворья и вернуть в общий запас 3 кубика влияния одинакового цвета**, выполнив затем любое из вышеописанных действий.

Обратите внимание, что это **единственный** способ выполнить определенное действие, когда **на соответствующей клетке действия не осталось кубиков**.

Примечание: действие «Колодец» доступно до тех пор, пока **хотя бы на одной клетке действия на игровом поле имеется хотя бы один кубик**.



КОНЕЦ РАУНДА

Текущий раунд завершается, когда кто-то из игроков забирает **последний** кубик с игрового поля и выполняет (или нет) выбранное им действие по обычным правилам. После этого начинается церковная служба (см. также на карточку церковной службы).

Служба

Каждая служба состоит из 3-х фаз:

1. Из черного мешочка вытягиваются 4 фигурки.
2. Домочадцы игроков продвигаются вперед по ступеням церковной иерархии.
3. Тот, у кого больше домочадцев в церкви, получает 2 очка известности.

1. Тщательно перемешайте в черном мешочке фигурки домочадцев и монахов. Затем вытяните 4 фигурки – случайным образом **бесплатно ИЛИ выборочно за монеты**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может вытянуть из мешочка одного или нескольких **своих домочадцев**, платя за каждого по 1 монете. (Поскольку в мешочке всегда есть 4 монаха, заплатить за выбор – единственный способ наверняка вытянуть своего домочадца.)

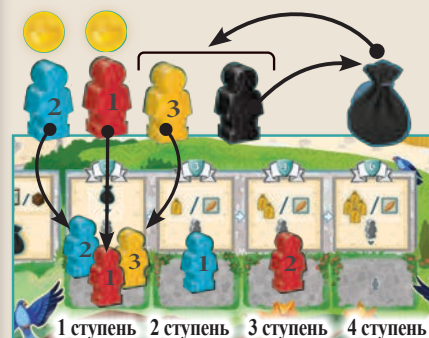
Как только из мешочка будут извлечены 4 домочадца, служба завершается (больше вытягивать нельзя). Если за деньги из мешочка вытянуто меньше четырех домочадцев, **дополните недостающее до 4-х**, вытянув остальные фигурки (домочадцев или монахов) случайным образом.

После того, как вы извлекли 4 фигурки, если среди них оказался один или несколько монахов, верните их обратно в черный мешочек. А вытянутые домочадцы выставляются **на 1-ю ступень церковной иерархии**. Домочадцы, оставшиеся в мешочке, остаются там следующего конца раунда, у них есть шанс трудоустроиться в церковь во время следующей церковной службы.

2. После того, как из черного мешочка были извлечены 4 фигурки (даже если это были одни монахи), **каждый игрок** может продвинуть по ступеням церковной иерархии **одного или нескольких** своих домочадцев (движение происходит на одну ступень вперед вправо). Каждый игрок может выполнить это действие **по одному разу**, начиная с первого игрока и далее по очереди по часовой стрелке. Чтобы переместить домочадца на следующую ступень (вправо), вы должны вернуть в общий запас столько мешков пшеницы, сколько указано в верхней части ступени (заплатить вместо этого хлебом, как нарисовано там же, можно только при игре с дополнением «Свадьба»). Ваши домочадцы могут продвинуться и дальше, чем на одну ступень, если у вас имеется достаточно мешков пшеницы для оплаты каждой ступени продвижения.

3. В конце службы игрок, у которого на ступенях церкви находится **больше** домочадцев, тут же получает **2 очка известности**. В случае ничьей очки получает игрок, чей домочадец дальше других продвинулся по ступеням вперед. Если и в этом случае сохраняется ничья, каждый из них получает по 2 очка известности. (Неважно, на каких ступенях находятся остальные домочадцы. Решающим является только тот домочадец, что на ступенях крайний справа.)

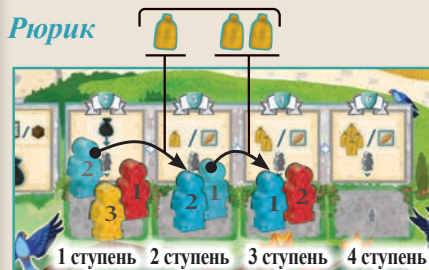
Пример службы:



в партии на троих, к моменту начала церковной службы, первым игроком является Рюрик. Он платит 1 монету и вытягивает из черного мешочка своего синего домочадца с номером «2». Хельга тоже платит 1 монету и вытягивает из черного мешочка своего красного домочадца с номером «1». Изольда не хочет платить за то, чтобы достать именно своего домочадца.

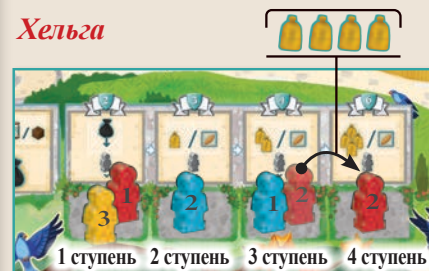
Тогда Рюрик случайным образом достает из мешочка последние 2 фигурки (одна из которых оказывается домочадцем Изольды). Рюрик выставляет 3 цветных домочадца на 1-ю ступень церковной иерархии, а затем возвращает монаха обратно в черный мешочек.

Рюрик

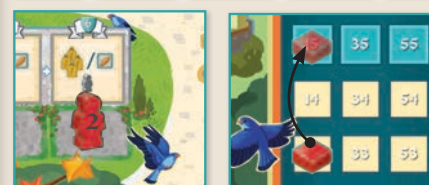


Теперь все игроки, начиная с Рюрика, могут продвинуть своих домочадцев по ступеням иерархии. Рюрик возвращает в общий запас 2 мешка пшеницы и продвигает своего синего домочадца с номером «1» на шаг вперед, на 3-ю ступень. Затем он сдает в запас еще 1 мешок пшеницы и продвигает своего синего домочадца с номером «2» на 1 шаг – на 2-ю ступень.

Хельга



Хельга возвращает в запас 4 мешка пшеницы и продвигает своего красного домочадца с номером «2» вперед – на 4-ю ступень. У Изольды нет пшеницы, и она не может продвинуть своего домочадца.



Теперь кому-то должно быть начислено 2 очка известности. Хотя у Хельги и Рюрика в церкви служит одинаковое количество домочадцев, очки известности получит Хельга, потому что ее домочадец продвинулся дальше всех по ступеням церковной иерархии.

В конце игры каждый домочадец, находящийся на ступенях церкви, принесет вам столько очков известности, сколько указано на его ступени (см. «Подсчет очков в конце игры» на стр. 14).

Начало нового раунда

Если кто-то из игроков в прошедшем раунде получил жетон перстня (**жетон первого игрока следующего раунда**), то теперь он забирает себе **жетон первого игрока**, а жетон с перстнем возвращает на его законное место – на крышу деревенского совета. В противном случае первый игрок остается прежним.

Новый раунд начинается с наполнения зеленого мешочка кубиками согласно памятке по подготовке к игре, а затем игроки выкладывают эти кубики на клетки действия.



Монеты

Монеты вы получаете на мельнице или в процессе путешествия. Использовать их можно тремя способами:

1. Купить очки известности в **деревенском совете** (на 4-й ступени).
2. Обеспечить себе гарантированное извлечение нужного домочадца из черного мешочка во время **церковной службы**.
3. **Использовать как ЗАМЕНУ** любого кубика влияния.

В конце игры каждая непотраченная монета принесет вам 1 очко известности (см. «Подсчет очков в конце игры» на стр. 14).

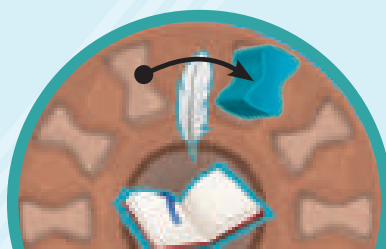
Пример из партии на 3-х:

если Рюрик хочет за 2 зеленых кубика продвинуть домочадца в деревенском совете на ступень дальше, ему придется доплатить еще 1 монету и 1 зеленый кубик ИЛИ 2 монеты.



Уход домочадцев в мир иной

В ходе игры вам довольно часто доведется расплачиваться за совершение действий своим временем, перемещая фишку времени на счетчике срока жизни вперед по часовой стрелке. Как только фишка времени **проходит над пером**, один из ваших старейших домочадцев уходит из жизни. Сначала вы завершаете выбранное действие, а затем, **в конце своего хода**, решаете, кому из ваших старейших домочадцев пришло время умереть.



Исключение: любой игрок, чья фишка времени проходит над пером во время **базарного дня**, выбирает, кто из его домочадцев **мгновенно умирает**.

Первым всегда уходит в мир иной тот из домочадцев, чей номер меньше других. Если у вас есть несколько домочадцев с одинаковым номером, вы можете выбрать любого из них.

Домочадец, к которому приходит смерть, обязан **быть на виду**.

Это значит, что он должен находиться либо на игровом поле, либо на вашем подворье. Домочадцы, находящиеся в черном мешочке или еще не явившиеся на свет (те, что в запасе), умереть не могут.

Посмертная судьба домочадцев может иметь два варианта:

а) В деревенской летописи имеется свободное место

Жизнеописания великих соотечественников и их свершения заносятся в деревенскую летопись. На ее страницах есть свободные места для каждой категории тружеников.

В зависимости от того, кем работал усопший на момент своей смерти, его выкладывают на одно из свободных мест:

Ремесленники



Церковники



Путешественники



Фермеры



Советники



В конце игры вы получаете очки известности в зависимости от того, сколько ваших домочадцев было увековечено на страницах деревенской летописи (см. «Подсчет очков в конце игры» на стр. 14).

б) В деревенской летописи нет подходящих свободных мест

В этом случае домочадец укладывается в одну из могил на погосте, рядом с церковью. Здесь он упокоится с миром, но не принесет очков известности.

Пример: Рюрик выбирает действие «Квартал ремесленников», забрав кубик чумы с соответствующей клетки действия. При этом он теряет 2 единицы времени и перемещает фишку времени по счетчику через перо. Прежде чем кому-то придется умереть, Рюрик еще может завершить действие ремесленничества.

Он перемещает домочадца с номером «1» со своего подворья на обучение в кузницу (платя 3 единицы времени), и производит с его помощью плуг (что обходится еще в 3 единицы времени). Теперь, когда действие завершено, один из домочадцев с наименьшим номером должен умереть.

На игровом поле у Рюрика два домочадца с номером «1», и он принимает решение о смерти ремесленника, которого только что переместил в кузницу.



Пример:

во время своего действия Рюрик перемещает фишку времени по счетчику срока жизни через перо. В конце его действия один из его синих домочадцев с номером «1» должен перейти в мир иной. Если Рюрик выберет домочадца, служащего в церкви, того придется хоронить в простой могиле на погосте (потому что все места церковников в летописи уже заняты). Для любого другого усопшего домочадца с номером «1» свободные места в летописи еще имеются.

Примечание: умершие домочадцы всегда кладутся ничком, чтобы их легче было отличить от живых домочадцев.



Подсказка 1: быстрое размещение домочадцев в деревенской летописи – весьма эффективная стратегия. Не бойтесь расплачиваться временем за выполнение действий.

Подсказка 2: число раскладываемых в начале раунда кубиков влияния и чумы всегда ровно делится на число игроков, поэтому у всех будет одинаковое количество ходов (если только кто-то не воспользуется действием «Колодец»).

Подсказка 3: перемещая домочадца с подворья на игровое поле, учитывайте его номер. Очевидно, что у домочадцев с номером «1» шансов умереть во время игры больше всего. Если вы планируете набирать очки в конце игры, избрав путь служения в церкви или в деревенском совете, лучше назначать туда домочадцев с более высокими номерами.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков размещает своего домочадца:

а) на последнее свободное место в деревенской летописи **ИЛИ** б) в последнюю свободную могилу на погосте



Игрок, который разместил своего домочадца на последнее свободное место в летописи или на погосте, **не получает** дополнительный ход.

А вот все остальные игроки, в порядке очереди по часовой стрелке, могут выполнить по **одному** последнему действию. Как обычно, вы можете либо взять кубик (влияния или чумы) с клетки действия, либо заплатить 3-мя одинаковыми кубиками для выполнения действия на выбор.

Если с поля был взят последний кубик (даже если остались игроки, еще не выполнившие действия), новых кубиков на клетки уже **не выкладываются**. Вместо этого оставшиеся игроки могут выполнить любое действие без обязанности отдавать в запас 3 кубика одного цвета.

Примечание 1: в этом случае фаза церковной службы в конце раунда пропускается / откладывается. Последняя служба не начинается **до тех пор**, пока все игроки не выполнят свое последнее действие.

Примечание 2: если во время последних действий кто-то из домочадцев уходит в мир иной, а ни в летописи, ни на погосте для него не осталось подходящего свободного места, он просто убирается из игры.

Особый случай: если окончание игры наступает во время **базарного дня**, то его нужно полностью отыграть. Затем обратите внимание, кто из игроков инициировал завершение игры, разместив своего домочадца в летописи или на погосте.

Если это тот же, кто начал базарный день, считается, что он уже выполнил свой последний ход, а у всех остальных игроков еще остается одно последнее действие.

Если базарный день начал другой игрок, то **все** игроки в порядке очереди (по часовой стрелке) могут выполнить еще по одному действию.

После того как каждый отыграет свое последнее действие, начинается **последняя церковная служба**. Затем начинается итоговый подсчет очков (см. «Подсчет очков в конце игры» на стр. 14).

Подсчет очков в конце игры

Путешествия

Подсчитайте, сколько городов на карте путешествий посетил ваш домочадец (т.е. количество круглых фишек вашего цвета) и получите соответствующее количество очков известности:

- 1 город = 1 очко 4 города = 10 очков
- 2 города = 3 очка 5 городов = 14 очков
- 3 города = 6 очков 6 городов = 18 очков

Церковь

Каждый ваш домочадец на ступенях церкви принесет вам:

- на 1-й ступени 2 очка.
- на 2-й ступени 3 очка.
- на 3-й ступени 4 очка.
- на 4-й ступени 6 очков.

Жетоны покупателей

В конце игры каждый игрок переворачивает свои жетоны покупателей лицевой стороной вверх и получает указанные на них очки известности.

Всякий раз, получая очки известности, отмечайте это, передвигая вашу фишку по шкале известности. Победителем станет тот, кто наберет наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в амбаре на подворье лежит больше мешков пшеницы. Если и так сохраняется ничья, побеждает тот игрок, у которого в живых осталось больше домочадцев.

Деревенская летопись

Вы получаете очки известности в зависимости от того, сколько ваших домочадцев увековечены в летописи:

- 1 или 2 домочадца – нет очков.
- 3 домочадца – 4 очка.
- 4 домочадца – 7 очков.
- 5 и больше домочадцев – 12 очков.

Деревенский совет

Каждый ваш домочадец на ступенях совета принесет вам очки известности:

- на 1-й ступени – нет очков.
- на 2-й ступени 2 очка.
- на 3-й ступени 4 очка.
- на 4-й ступени 6 очков.

Монеты

Каждая монета, оставшаяся на вашем подворье, принесет вам 1 очко известности.

Пример подсчета очков в конце игры





РЕЖИМ СОЛО-ИГРЫ

Жизнь в деревне становится еще насыщеннее и сложнее...
Клара, с самого детства была вашей соперницей. Теперь она задалась целью сделать свою семью самой известной и почитаемой во всей деревне! Но даже Клара и ее домочадцы не властны над временем – в свой срок и им придется занять места на страницах летописи.

СОСТАВ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

1 планшет Клары



1 карточка церковной службы
(соло-режим) (обратная сторона
обычной карточки церковной службы)



3 деревянные
фишки



6 жетонов судьбы
(2 набора по 3 шт.)



1 карточка свадьбы (соло-режим)
(обратная сторона обычной
карточки свадьбы)



1 розовая
фигурка
домочадца



(используется в дополнении
«Свадьба»)

В режиме соло-игры действуют все те же правила, что и в обычной игре. Подготовка к партии и игровой процесс аналогичны партии для 2-х игроков, с незначительными изменениями.

Вы можете использовать те же стратегические пути, что и в партии на двоих, а можете попробовать другие. Какой бы вариант вы ни выбрали, помните: это гонка со временем.

Кроме того, пока вы изучаете действия и реакции Клары, вы не сможете легко от нее оторваться. В отличие от вас, она не приобретает товары, монеты или мешки пшеницы. Очки известности она также не получает.

На планшет Клары складываются все кубики (влияния или чумы), которые она собирает за раунд (за нее это делаете вы). И всякий раз, когда нижеприведенные правила гласят, что Клара что-то берет – это означает, что вы делаете это за нее.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Процесс подготовки к партии тот же, что и для **2-х игроков**. Вы можете воспользоваться инструкцией на стр. 3 правил, внося изменения в указанные ниже пункты:

- Положите **планшет Клары** рядом со своим планшетом подворья. В зависимости от того, играете ли вы только базовую игру, или используете дополнения, на планшете Клары **деревянными фишками** закрываются недоступные ячейки действий.
- Клара получает **11 домочадцев** любого цвета (12, если вы играете с дополнением «Свадьба»), и только **1 круглую фишку** того же цвета. Верните в коробку оставшиеся компоненты того же цвета (5 круглых фишек, фишку времени и фишку для шкалы известности). Все домочадцы Клары с номерами «1» и «2» размещаются рядом с ее планшетом, а 4 домочадца с номерами «3» и «4» выставляются на церковь на игровом поле.
- Клара не получает монет.
- Разместите круглую фишку Клары (в качестве напоминания) **перед самым первым жетоном покупателя** на рынке. Затем переверните лицом вниз и тщательно перемешайте каждый набор ее **жетонов судьбы**, и выложите их лицевой стороной вниз на отведенные им места на планшете Клары (3 на верхние ячейки и 3 на нижние).

ВНИМАНИЕ: каждый набор содержит только 1 жетон с пером.

- Используйте **памятку по подготовке игры** для 2-х игроков (если играете с дополнениями, то используйте соответствующую памятку). Используйте также **карточку церковной службы**, перевернув ее оборотом вверх. (Оборотные стороны упомянутых карточек содержат инструкции для игры в соло-режиме.)
- Первый игрок – всегда вы (на протяжении всей партии).

Примечание: в режиме соло-игры жетон перстня (**жетон первого игрока следующего раунда**) можно использовать как обычную монету; используя, сдайте жетон в общий запас. Однако как монета он полезен лишь до тех пор, пока вы не перешли к фазе «Начало нового раунда». Т. е., если вы взяли жетон перстня, но не воспользовались им как монетой, то в начале нового раунда перед наполнением зеленого мешочка кубиками, вы должны будете вернуть жетон перстня на его законное место – на крышу деревенского совета.

Игровой раунд

- Каждый раз**, когда вы берете кубик влияния или чумы (выполняя действие или нет), Клара, если возможно, берет **кубик того же цвета с той же самой клетки действия** (т. е. откуда вы последний раз взяли кубик).
- Если на этой клетке действия нет кубика того же цвета, Клара берет **такой же кубик со следующей (по часовой стрелке) клетки действия**, где такой кубик имеется. (Порядок клеток действия указан на планшете Клары.)



Если кубика нужного цвета не оказалось на игровом поле, Клара берет кубик **по вашему выбору с той же клетки действия**, откуда вы только что взяли свой кубик (это может быть кубик влияния или чумы).

Если на этой клетке действия кубиков нет, Клара берет кубик **по вашему выбору со следующей (по часовой стрелке) клетки действия**, где он есть.

Совет: размещайте свои кубики влияния на подворье в том порядке, в котором их брали, чтобы легче было отследить, какой кубик был взят последним. В качестве напоминания можете подложить 1 из неиспользуемых фишек Клары под кубик, который она будет брать следующим.

Альтернативное правило получения кубиков Кларой: вместо вышеописанных действий вы можете бросать четырехгранный кубик с 4-я цветами влияния (из дополнения «Свадьба»); выпавшая грань определит, какой кубик возьмет Клара (после того, как вы возьмете кубик влияния или чумы).

Клара берет кубик **выпавшего цвета с той же клетки действия**, откуда только что взяли кубик вы. Если такого цвета здесь нет, она берет кубик **выпавшего цвета со следующей (по часовой стрелке) клетки действия**, где он есть.

Если на поле больше нет кубиков выпавшего цвета, бросьте кубик еще раз (пока не выпадет цвет присутствующих кубиков) и следуйте вышеописанным правилам.

Однако если на поле **остался только 1 цветной кубик влияния** (и обычно парочка кубиков чумы), бросать четырехгранник не надо. Клара всегда забирает кубик любого цвета **с той же клетки действия, что и вы**, или (если вы клетку только что опустошили) **со следующей клетки действия**, где есть нужный кубик.

Если кубиков несколько – вы выбираете за Клару, что она возьмет.

Этот кубик (или кубики) размещается на ее планшете.

Первый кубик всегда выставляется на деление **рядом со значком деревенского совета**.

Следующий кубик выставляется **на следующее деление по направлению стрелки**. Соблюдайте этот порядок размещения всякий раз, когда Клара получает кубик. (При игре с дополнениями может потребоваться взять больше 1 кубика)

ВНИМАНИЕ: как только на планшет Клары выкладывается кубик влияния или чумы на деление после жетона судьбы, **немедленно** переверните этот жетон. Если на нем ничего не изображено – ничего и не происходит.

Если **на перевернутом жетоне судьбы изображено перо**, один из старейших домочадцев Клары умирает. Этот домочадец размещается в летописи, в категории тружеников, **соответствующей клетке действия**, с которой Клара только что взяла кубик для размещения на счетчик срока жизни на ее планшете (ориентируясь на цвет клетки и символ). Если же в подходящей категории труженников **не осталось места** – этот домочадец отправляется в обычную могилу на погост. В случае если Кларин последний кубик (приведший к перевертыванию жетона с пером) был взят с клетки действия **«Рынок»**, то ее старейший домочадец также отправляется в обычную могилу. Домочадцы с клеток действия **«Жатва»** и **«Семья»** считаются относящимися к категории **«Фермеры»**.

Пример:

Рюрик берет зеленый кубик с клетки «Рынок» и обслуживает самого первого по порядку покупателя. Затем он берет жетон второго по порядку покупателя и кладет его рядом с планшетом Клары. Теперь Рюрик может заплатить 1 зеленый кубик и 1 ед. времени за право обслужить третьего доступного покупателя, но не делает этого.

Тогда базарный день заканчивается (Клара в базарный день торгуется только с одним покупателем), и клетки с голубой рамкой заполняются жетонами из очереди, а пустые места в очереди пополняются из стопки покупателей.



Теперь черед Клары. Т.к. на клетке «Рынок» всегда лежит 1 кубик, она ищет зеленый кубик влияния на поле, перемещаясь по клеткам действия по часовой стрелке. Не отыскав его (т.к. на поле не оказалось зеленых кубиков) и не имея возможности взять кубик с «Рынка» (т.к. там был всего один кубик), Клара вынуждена взять кубик с клетки действия «Деревенский совет» (т.к. на клетке «Путешествия» кубиков тоже больше не осталось).

На клетке «Деревенский совет» есть коричневый и черный кубики. Рюрик выбирает за Клару черный кубик чумы и кладет его на планшет Клары, на след. свободное деление.



Взятый Кларой кубик чумы кладется на ее планшете после жетона судьбы. Жетон переверачивается: на нем изображено перо. Значит, один из домочадцев Клары с наименьшим номером умирает и перемещается с игрового поля в летопись, в категорию тружеников «Советники» (т.к. последний кубик Клары – кубик чумы – был взят с клетки «Деревенский совет»).



Нечасто, но случается, что **все домочадцы с номерами «1» и «2»**, находившиеся рядом с планшетом Клары (в начале игры), **уже отправились в мир иной**, и теперь приходит черед умирать домочадцам, **находящимся в церкви** (сначала тем, что с номером «3», затем «4»). Последними умирают те, кто стоит на ступенях церковной иерархии – по порядку слева направо.

Примечание: как только **все 3** жетона судьбы в верхней или нижней части планшета Клары будут **раскрыты**, переверните этот набор жетонов лицом вниз, перемешайте и снова выложите лицом вниз на соответствующие места ее планшета. Повторяйте это действие **каждый раз**, когда один из двух наборов полностью открывается – до самого окончания игры.

Действия и реакции Клары

Клара не выполняет никаких действий после того как берет кубик. Однако она определенным образом реагирует на получение кубика влияния или чумы с клеток действия рынка и церкви.

Рынок: Клара всегда выбирает **самого первого покупателя** у прилавка – из тех, что на клетках с голубой рамкой.

- Если вы начинаете базарный день, и вы забрали себе жетон самого первого покупателя, Клара возьмет, соответственно, второго (следующего по порядку) покупателя.
- Если вы начинаете базарный день, и вы забрали себе жетон любого другого покупателя, кроме самого первого – Клара, как и было сказано, выберет именно самого первого.

Церковь: Клара берет одного из домочадцев, выставленных в начале игры на церковь (выбирает того, что с наименьшим номером, т.е. начиная с «3») и кладет его в черный мешочек.

- Клара **не отдает за это** ни 3 единицы времени, ни коричневый кубик влияния.
- Если в церкви больше нет домочадцев соперника, Клара не выполняет это действие до конца игры (когда берет отсюда кубик).

Особый случай действия «Колодец»: если вы выбираете клетку действия колодца (замещающее действие), за ним сразу же следует ваш ход – Клара не берет кубик с игрового поля (и не реагирует) непосредственно после действия колодца!

Служба

Служба в конце раунда проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

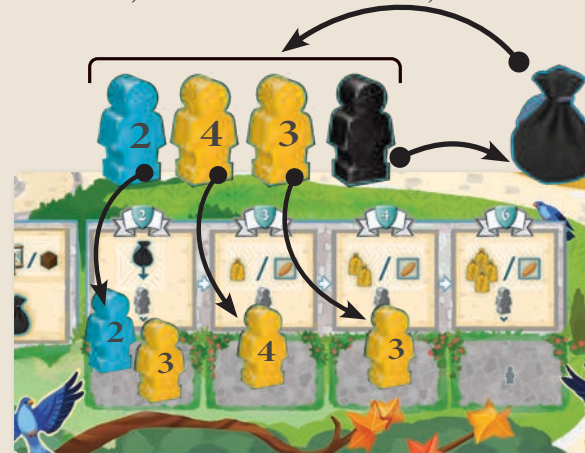
На каждой ступени церковной иерархии у Клары может находиться **только по одному** домочадцу. Следовательно, всего на ступенях у нее может быть максимум 4 домочадца.

Если из черного мешочка вытянут один из домочадцев Клары, он движется слева направо по ступеням иерархии, пока не дойдет до ступени, где нет другого такого же домочадца (т.е., того же цвета).

Пример:

В первой фазе церковной службы Рюрик решает отказаться от возможности заплатить за гарантированное извлечение своего домочадца из черного мешочка. Поэтому из мешочка, одну за другой, случайным образом вытягивают 4 фигурки. Первым извлечен домочадец Рюрика (синий номер «2») – он встает на 1-ю ступень слева. Поскольку на той же ступени уже стоит один из домочадцев Клары (желтый номер «3»), то следующий извлеченный из мешочка Кларин домочадец (желтый номер «4») сразу встает на 2-ю ступень, а последующий (еще один желтый номер «3») – на 3-ю ступень. Фигурка монаха, извлеченная последней, возвращается обратно в мешочек.

Даже если Рюрик продвинет своего домочадца до высшей ступени иерархии, заплатив, например, разом 3 мешка пшеницы и 1 хлеб, домочадцев Клары здесь гораздо больше, и Рюрик не получит 2 очка известности.



Начало нового раунда:

Перед началом нового раунда **все кубики** с планшета Клары **КРОМЕ ПОСЛЕДНЕГО**, выложенного туда (со счетчика срока жизни), возвращаются в общий запас. После этого зеленый мешочек наполняется кубиками, которые затем раскладываются по клеткам действия. Первый кубик, который впоследствии возьмет Клара, выложите на ее планшет по ходу движения стрелки – следующим после кубика, выложенного последним в предыдущем раунде. Игра заканчивается как обычно.



Обведенные кубики возвращаются в общий запас

Титул по итогам подсчета очков:

0 – 39 : Ученик	60 – 69 : Прославленный мастер
40 – 49 : Подмастерье	70 – 79 : Гений
50 – 59 : Мастер	80 – ∞ : Легенда

В соло-режиме можно играть со всеми дополнениями

Все правила используемых дополнений применимы и к соло-режиму, но в каждом дополнении будут внесены некоторые корректировки:

Дополнение «Таверна»: если последний кубик, **вскрывший** жетон судьбы с пером, был взят Klarой с клетки действия «Таверна», старейший домочадец Klarы отправляется на погост (как и в случае с действием рынка). Карточки односельчан Клара никогда не берет.

Дополнение «Порт»: если последний кубик, **вскрывший** жетон судьбы с пером, был взят Klarой с клетки действия «Морское путешествие», следуйте инструкции, изложенной в правилах дополнения «Порт», в разделе «Смерть домочадца на морских просторах». Согласно этим правилам, если в деревенской летописи не осталось свободных мест в категории «Путешественники», старейший домочадец Klarы может быть упокоен на свободном месте среди моряцких могил. Это может привести к окончанию игры – если занятое домочадцем место моряцкого захоронения было **последним** свободным.

Дополнение «Свадьба»:

- В ходе подготовки к партии в общий запас добавьте **розовую фигурку домочадца**. Рядом с игровым полем положите **карточку свадебной церемонии**.
- Поскольку клетка действия «Свадьба» желтого цвета, к ней применимы те же процедуры переноса домочадцев, что и к клеткам «Жатва» и «Семья» – и все они относятся к категории «Фермеры». Поэтому, если последний кубик, **вскрывший** жетон судьбы с пером, был взят Klarой с клетки действия «Свадьба», один из ее старейших домочадцев (с наименьшим номером) умирает и отправляется в деревенскую летопись в категорию «Фермеры» (если там есть свободное место). Однако же, если смерть старейшего домочадца последовала за взятием кубика с клетки действия «Контрабандист» – этот домочадец отправляется сразу на погост (как и в случае с клеткой действия «Рынок»).
- В ходе свадебной церемонии бросайте четырехгранный кубик второй раз, и выставьте вторую розовую фигурку домочадца (по тому же принципу, что первую). Если **к моменту выпадения результата** второго броска рядом с планшетом свадьбы не осталось розовых фигурок домочадцев, возьмите одну из домика новобрачных и выставьте ее в область свадебной церемонии.

Корректировка диапазона очков для таблицы слева:

- Если вы играете соло-режим с дополнением «Таверна», каждый диапазон очков в таблице слева увеличивается на 10.
- Если вы играете соло-режим с дополнением «Порт», каждый диапазон очков в таблице слева увеличивается на 5.
- Если вы играете соло-режим с дополнением «Свадьба», каждый диапазон очков в таблице слева увеличивается на 15. Т. е., чтобы получить титул «Легенда» вам нужно будет набрать 95 очков.

Например: диапазон очков для получения титула «Гений» в игре со всеми тремя дополнениями составляет 100-109 очков.

Пример:

у Рюрика в области свадебной церемонии есть 1 домочадец; в ходе церемонии на первом шаге он дважды бросает четырехгранный кубик. По итогу первого броска нужно выставить розовую фигурку домочадца на 3-ю ступень в области свадебной церемонии. К моменту второго броска в общем запасе розовых фигурок не имеется. Однако Рюрик не может взять розовую фигурку из домика новобрачных по обычному условию, потому что вторым броском снова выпал цвет 3-ей ступени, а она уже занята. Затем Рюрик переходит ко второму и третьему шагу свадебной церемонии.

Первый бросок:



Второй бросок:



Если поженились две розовые фигурки, то они возвращаются в общий запас.



Над игрой работали

Авторы игры: Инка и Маркус Бранд
Иллюстраторы: Джеки Дэвис и Крис Квилльям
Арт-директор и продюсер: Софи Гравель
Дизайнеры: Тарек Сауди, Эмелин д'Ост, Нина Аллен, Мартин Рой, Дэн Герлах
3D моделирование: Тарек Сауди, Дэн Герлах, Эмелин д'Ост
Редактура: Андре Биерт
Перевод на русский язык: Олеся Шамарина

Авторы и издатель благодарят всех тестировщиков игры, а в особенности Армина Вейера, Бирджит Фоллендара, Констанцию Дальски, Оливера Гамбрича и Райнера Рейнхардта

Разработано: ©2023 Plan B Games Europe GmbH



Eggertspiele – зарегистрированная торговая марка Plan B Games Europe GmbH.

Никакая часть данной игры не может быть воспроизведена без специального разрешения.

Сделано в Китае.

www.planbgames.com
info@planbgames.com



Арт. 8884

