



ГОРОД КОРОН

ПАЛАДИНЫ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

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

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2022 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

ОБ ИГРЕ

«Город корон» — это дополнение к игре «Паладины западного королевства», в котором знатные союзники реагируют на недавние посягательства на ваши границы. Лишь осторожные переговоры и искусство дипломатии помогут вам заручиться столь нужной поддержкой герцогов и баронов, графов и маркграфов. Удастся ли вам привлечь на свою сторону достаточно союзников, чтобы вновь отстоять великий город, или ему суждено пасть жертвой вашей нерешительности и безразличия?

СОСТАВ ИГРЫ



Дипломат



4 мастерские




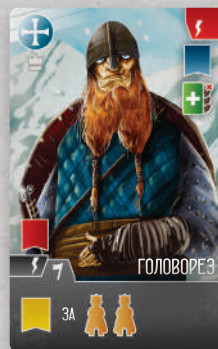
4 фишки параметра
(дипломатия)




30 карт переговоров




16 карт паладинов
(отмеченных )



6 карт иноземцев
(отмеченных )



8 карт горожан
(отмеченных )



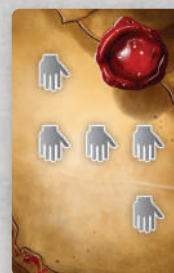
4 карты союзников



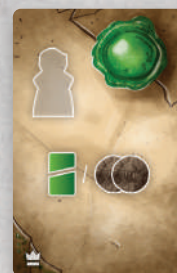
30 карт депеш




2 карты интриг
(для одиночной игры)



2 карты приказов короля



5 карт милости короля
(отмеченных )

7 расширений поля и планшетов
(4 для планшетов игроков/
2 для поля/1 для одиночной игры)

Также 6 дополнительных карт для кооперативного сценария «Хроник западного королевства»

Подготовьтесь к игре «Паладины западного королевства» как обычно, внося следующие изменения:

1. С каждой стороны игрового поля положите по расширению поля, как показано ниже.



2. Добавьте новые карты иноземцев, горожан, приказов и милости короля в соответствующие колоды и перемешайте. Для горожан появляются 2 дополнительных слота: выложив 5 карт горожан по обычным правилам, слева положите лицом вверх ещё 1 карту, а слева от неё — также лицом вверх — оставшуюся колоду горожан. Аналогичным образом 1 дополнительный слот появляется справа от карт иноземцев — положите туда колоду иноземцев лицом вверх. Над колодой иноземцев располагается слот для сброса карт горожан, иноземцев и переговоров.

3. Разложив карты приказов короля на поле, случайным образом раздайте по 1 из оставшихся приказов каждому игроку. Вы можете смотреть свою карту приказа, не показывая соперникам. Это ваш тайный приказ, выполнение которого принесёт вам 6 ПО в конце игры.

4. Отсортируйте карты депеш по 3 этапам (обозначенным цифрами на их рубашках).

Перемешайте 6 депеш 1-го этапа и положите по 1 рубашкой вверх в каждый из 4 слотов левого расширения поля. Верните оставшиеся 2 депеши в коробку. Перемешайте депеши 2-го этапа, **вернув 4 карты в коробку при игре вдвоём или в одиночку**. Положите одинаковое количество депеш 2-го этапа рубашкой вверх поверх каждой из 4 депеш 1-го этапа. Перемешайте все депеши 3-го этапа и положите одинаковое количество депеш рубашкой вверх поверх каждой из стопок. Наконец, переверните все 4 стопки депеш (депеш 1-го этапа окажутся сверху лицом вверх).

5. Поместите дипломата на верх крайней правой стопки депеш, а рядом положите 4 карты союзников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Отсортируйте карты переговоров по 4 этапам (обозначенным цифрами на их рубашках). Перемешайте карты 1-го этапа и разложите 3 в ряд лицом вверх под левым расширением игрового поля. Положите 4-ю карту рубашкой вверх над верхним левым слотом, формируя колоду переговоров. Перемешайте карты 2-го этапа, **вернув 2 карты в коробку при игре вдвоём или в одиночку**. Положите все оставшиеся карты 2-го этапа рубашкой вверх поверх колоды переговоров. То же самое проделайте с картами 3-го этапа, **вернув 2 карты в коробку при игре втроём или меньшим составом**. Перемешайте все карты 4-го этапа и положите их рубашкой вверх поверх колоды переговоров. Наконец, переверните всю колоду переговоров (карта 1-го этапа окажется сверху лицом вверх).
- Случайным образом раздайте каждому игроку по 1 расширению планшета игрока. Положите его справа от своего планшета стороной с цветными клетками для размещения рабочих вверх (обратная сторона используется в одиночной игре).
- Каждый игрок получает 1 фишку параметра дипломатии (положите её на деление 0), 1 дополнительную мастерскую (положите её рядом с планшетом) и 4 новые карты паладинов (добавьте их в свою колоду паладинов и перемешайте её).
- Выбрав начальную карту горожанина во время подготовки, немедленно разместите дополнительную мастерскую на любой из клеток 8 действий с правой стороны (в том числе на клетке депеши или переговоров).



Слот для карт депеш



Пример: вам досталось расширение торговца. Выбрав «кавалера» в качестве начальной карты горожанина, вы решили разместить дополнительную мастерскую на клетке обращения.

Слот для карт переговоров

ВЫБОР ПАЛАДИНОВ

Теперь, выбирая паладинов в каждом раунде, **вы берёте на руку 4 карты, а не 3**. Как и в основной игре, одну из них вы разыграете в раунде, другую положите на верх колоды паладинов, а третью — под низ. Четвёртую карту верните в коробку.

Новые паладины работают так же, как и паладины из основной игры, но, помимо этого, дают временную прибавку к дипломатии. У Астольфо нет особых свойств, но он даёт 2 дополнительных рабочих, которых можно использовать в течение раунда. Могрис позволяет игроку выполнять действия, не тратя серебро или припасы, но вместо этого получая долги.

Пример: разыграв Могриса, вы можете атаковать любого из доступных иноземцев, не потратив серебро (вместо этого получив долг), а также можете не тратить припасы на укрепление (вместо этого тоже получив долг).



КАРТЫ ДЕПЕШ

Теперь вам доступно новое действие: вы можете разместить рабочего на клетке в левом верхнем углу карты депеши аналогично размещению рабочего на карте милости короля.

Делая это, игнорируйте флажок в правой части депеши. Заплатив обозначенную слева стоимость размещения, получите указанную внизу награду.

Пример: вы можете разместить воина (красный) на этой депеше и заплатить 1 припас, чтобы немедленно нанять 1 горожанина бесплатно.

Однако в отличие от карт милости короля, с которых рабочие убираются в конце каждого раунда, **рабочие на карте депеши остаются там, пока кто-нибудь не возьмёт эту депешу**.



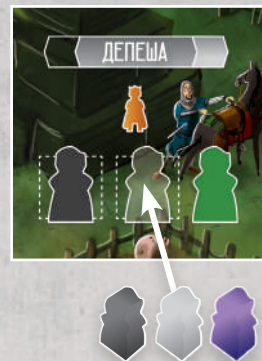


Депеша

Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 клирик, 1 рабочий любого типа и 1 разведчик) и 1–3 припаса. Потратьте столько припасов, сколько соответствующих символов указано между депешами, по которым проходит дипломат.

Выполняя это действие, вы используете 1 из своих параметров, чтобы получить определённую депешу. Под символом дипломата в правой части карты депешы указано значение нужного параметра. Если у вас достаточно припасов и соответствующий параметр достиг требуемого значения, вы можете получить любую депешу, кроме той, на которой в данный момент находится дипломат. Для этого переместите дипломата на выбранную депешу и заплатите требуемое количество припасов. Возьмите депешу и рабочего на ней (если есть), затем получите указанную внизу награду. Помните, что за каждого полученного с депешей преступника вы также получите 1 подозрение. Как указано в правой части карт депеш, каждая из них увеличивает ваш параметр дипломатии хотя бы на 1. Кладите свои депешы рубашкой вверх в слот над действием депешы на расширении вашего планшета.

Пример: вы решили заручиться поддержкой западных союзников. Вы размещаете 3 рабочих и платите 2 припаса в общий запас, решив получить крайнюю левую депешу на поле. Благодаря паладину ваше влияние составляет 2. Вы берёте депешу и 1 торговца (синего), которого кладёте в свой запас. Депеша увеличивает ваш параметр дипломатии на 1 (немедленно передвиньте свою фишку дипломатии на 1 деление вверх по шкале параметров) и возможность перевернуть 1 долг или сбросить 2 подозрения. Серебро в левой части депешы в данный момент не имеет значения, поскольку это стоимость размещения рабочего на ней. Выполнив действие целиком, вы кладёте депешу рубашкой вверх в слот над действием депешы на своём планшете. Теперь дипломат окажется на только что открытой депеше в крайней левой стопке.



Переговоры

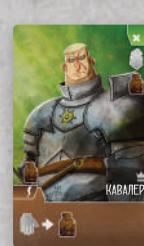
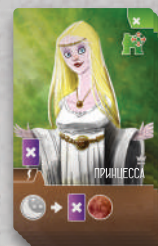
Для выполнения этого действия требуется 3 рабочих (1 воин, 1 рабочий любого типа и 1 торговец) и 1–3 серебра (иногда долг). **Требуемая стоимость в виде серебра/долга указана возле слотов для карт на расширении поля.**

Выполняя это действие, вы используете либо **параметр дипломатии**, чтобы убедить знать выполнить действия для вас (*убеждение*), либо **3 других параметра** (*влияние, вера и сила*), чтобы призвать знать на помощь (*призыв*).

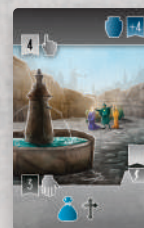


Убеждение

Убеждая знать, обращайтесь внимание только на верхнюю часть карт переговоров. Вы можете убедить знать, если значение вашего параметра дипломатии соответствует требованию в левом верхнем углу карты переговоров. Если ваша цель — верхняя карта в колоде переговоров, заплатите 3 серебра или получите 1 долг. Если цель — одна из трёх нижних карт, заплатите 1–2 серебра, как указано.



Если значение вашего параметра дипломатии соответствует требованию, то, заплатив серебро (*или получив долг*), вы должны выполнить действие, указанное в правом верхнем углу выбранной карты переговоров. Такие действия выполняются как обычно, однако размещать рабочих на соответствующих клетках действий на планшете не требуется. Кроме того, обычную стоимость выполнения действия вы не оплачиваете (*при этом усилить атаку за счёт серебра нельзя*). **Вы также активируете связанных с этим действием горожан** как обычно. При выполнении таких действий карты переговоров дают вам временную прибавку к параметру. **Выполнив действие убеждения, сбросьте карту переговоров.**



Пример: чтобы убедить этих представителей знати, вам необходимо иметь значение параметра дипломатии не менее 5 и заплатить 1 серебро. После этого вы можете дать поручение, получив 4 веры для усиления этого действия.

ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

Призыв

Призывая знать на помощь, обращайтесь внимание только на нижнюю часть карт переговоров. Вы можете призвать знать, если выполняется требование к параметру (*влияние, вера или сила*), указанное в левом нижнем углу карты переговоров. Если ваша цель — верхняя карта в колоде переговоров, заплатите 3 серебра или получите 1 долг. Если цель — одна из трёх нижних карт, заплатите 1–2 серебра, как указано.

Если ваш параметр соответствует требованию, заплатите столько серебра, сколько указано рядом с выбранной картой переговоров (*либо получите долг, если цель — верхняя карта из колоды*). Сделав это, возьмите карту и подложите её под клетками действия переговоров на расширении планшета. Как указано в правой нижней части карты переговоров, это действие немедленно увеличивает значение вашего параметра дипломатии на 1.

Пример: чтобы призвать этих представителей знати, вам необходимо иметь значение параметра силы не менее 2 и заплатить 2 серебра. Вы немедленно увеличиваете значение вашего параметра дипломатии на 1 и подкладываете карту переговоров под свой планшет.

Основная цель сбора карт переговоров — получение ПО в конце игры. За каждый набор уникальных символов (как указано в левом нижнем углу расширения планшета) вы получаете до 9 ПО. Кроме того, собрав наборы из 3 одинаковых символов, вы можете получить карты союзников.



Пример: игрок, который первым соберёт 3 карты переговоров с военными символами, немедленно получит эту карту союзника и положит её рядом со своим планшетом. За это он не только может немедленно сбросить 1 подозрение и получить 2 налога, но и в каждом раунде будет получать по 1 воину, когда спасует.

На каждом расширении планшета уже изображён 1 символ, который учитывается в наборах одинаковых символов, но ни в каком другом случае не может считаться картой переговоров.



ОБНОВЛЕНИЕ ПОЛЯ В КОНЦЕ РАУНДА

После того как все игроки спасуют, обновите поле. Выполните шаги, указанные в правилах основной игры, а также сделайте следующее:

Если в крайнем правом нижнем слоте осталась карта переговоров, сбросьте её, затем сдвиньте все оставшиеся в нижней части поля карты переговоров (*если есть*) вправо, заполнив пропуски. Далее **возьмите верхние карты переговоров** из колоды и выложите в оставшиеся пустые слоты. Если колода переговоров опустела, не перемешивайте сброс, количество карт переговоров ограничено намеренно.

Обновлять область депеш на поле не требуется. Все рабочие остаются на своих местах, включая дипломата.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается по обычным правилам. Подсчитывая свой результат, также посчитайте ПО за следующее:

- Положение фишки дипломатии на шкале параметров.
- Тайный приказ короля (6 ПО за выполненный).
- Собранные депеши (по 1 ПО за каждые 2).
- Карты переговоров (0–9 ПО за каждый набор из уникальных символов).

Пример: за полный набор из 4 уникальных символов на картах переговоров вы получите 9 ПО и ещё 2 ПО за набор из 2 символов (торговец и крестьянин). Однако тайный приказ короля по сбору 5 карт переговоров вы не выполнили, поэтому упустили 6 ПО.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Подготовьтесь к одиночной игре согласно правилам «Паладинов западного королевства», учитывая изменения, появившиеся в данном буклете (см. с. 3–4).

Разместите новое расширение для одиночной игры поверх оригинального планшета игрока-бота так, чтобы рисунок совпал. Положите фишку ресурсов игрока-бота на крайнее левое деление шкалы ресурсов. Кроме того, переверните 1 из новых расширений планшета игрока стороной для одиночной игры вверх и расположите его рядом с планшетом игрока-бота. Добавьте 2 новые карты интриг в колоду интриг игрока-бота. Наконец, положите фишку дипломатии игрока-бота на деление 3 его шкалы параметров, фишку силы на деление 2, фишку веры на деление 1, а фишку влияния на деление 0 (номера указаны под шкалой ресурсов).

В игре появляются новые уровни сложности. Выполняя шаг 6 подготовки к одиночной игре из основных правил, используйте эти значения:

Лёгкий — 2 карты приказов короля.

Средний — 4 карты приказов короля.

Тяжёлый — 6 карт приказов короля.

Невероятный — 1 мастерская на клетке каждого действия (всего 8).



Игрок-бот следует правилам из основного буклета, за исключением следующего:

1. Теперь, разыграв карту интриги «милость короля», игрок-бот тоже может размещать рабочих на депешах. Однако, как указано в правой верхней части нового расширения для одиночной игры, депеши могут стать его целью, только если все карты милости короля заняты рабочими.
2. На шкале ресурсов появились новые определители карт горожан и иноземцев. Обратите внимание, что карты в колодах могут стать целью игрока-бота, только если другие карты недоступны.
3. Теперь, если игрок-бот не может сбросить подозрение или уничтожить долг, он не только возвращает 1 серебро из казны в общий запас, но и передвигает свою фишку на 1 деление вправо по шкале ресурсов.
4. Вместо того чтобы передвинуть свою фишку на 1 деление вправо по шкале ресурсов при получении припасов, серебра или налога, игрок-бот передвигает фишку на **2 деления за каждый полученный ресурс**.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА-БОТА

Депеша

При выполнении этого действия игрок-бот всегда пытается получить карту депешы с наибольшим значением параметра. Если таких депеш несколько, он выбирает депешу с тем параметром, значение которого на шкале параметров игрока-бота больше (*помните, что при ничьей всегда выбирается фишка параметра, находящаяся сверху*).

Аналогично правилам игры для обычных игроков, игрок-бот не может выбрать депешу, на которой стоит дипломат. Вместе с депешами, которые учитываются при подсчёте результата в конце игры, он забирает всех размещённых на них рабочих. Кроме того, получив депешу, игрок-бот получает награду, указанную в нижней части карты. Как и в случае с прочими действиями, если игрок-бот не может получить карту депешы по любой причине, вместо этого он попытается выполнить крайнее левое из доступных действий, указанных в верхней левой части его планшета.

Пример: игрок-бот открыл карту интриги «депеша» и разместил рабочих из своего запаса на соответствующих клетках действия. Среди доступных депеш наибольшее значение у параметра силы — 5. Однако у игрока-бота недостаточно силы, чтобы получить эту депешу. Следующие депешы с наибольшим значением параметра — 4 влияния и 4 веры. Влияния и веры у игрока-бота достаточно, чтобы взять любую из этих депеш, однако фишка веры занимает более высокое положение на шкале параметров игрока-бота, поэтому он выбирает крайнюю правую депешу. Взяв депешу и преступника (и получив 1 подозрение), он также передвигает фишку дипломатии на 1 деление вверх по шкале параметров. Как указано в нижней части этой депешы, он немедленно выполняет молитву: перемешивает колоду интриг и убирает всех рабочих с правой части своего планшета.



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА-БОТА

Переговоры

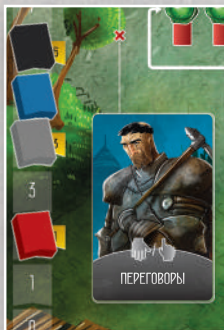
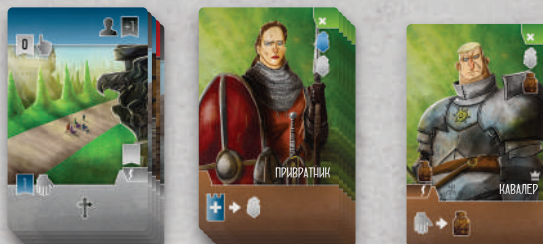
При выполнении этого действия игрок-бот всегда пытается «призвать» (взять) крайнюю правую карту переговоров в нижней части поля. Если у игрока-бота не хватает требуемого параметра, он выберет карту слева от той, затем следующую за ней и, наконец, карту с верха колоды переговоров. Если он не может «призвать» ни одну из доступных карт, то попытается «убедить» (сбросить) карту переговоров, следуя той же схеме. В обоих случаях он не платит серебро.

Призывая знать, игрок-бот берёт карту переговоров, подкладывает её под свой планшет и передвигает фишку дипломатии на 1 деление вверх по шкале параметров. Кроме того, он может собирать карты союзников, получая как мгновенные награды, так и по 1 дополнительному рабочему в каждом раунде за каждую имеющуюся у него карту союзника.

Убеждая знать, игрок-бот разыгрывает указанное на карте переговоров действие, не размещая рабочих на клетках этого действия и не неся никаких расходов. Кроме того, он получает временные прибавки к параметрам, указанные на картах переговоров.

Пример: игрок-бот открыл карту интриги «переговоры» и разместил рабочих из своего запаса на соответствующих клетках действия. Сперва он пытается «призвать» крайнюю правую карту, но ему не хватает силы. Чтобы «призвать» следующую карту, ему требуется 4 влияния, которое у него имеется. Он берёт карту переговоров, подкладывает её под планшет и немедленно увеличивает параметр дипломатии на 1.

Если бы ему не хватило влияния, он был бы вынужден перебирать карты дальше, не имея возможности «призвать» их. Вместо этого игрок-бот воспользовался бы дипломатией, чтобы убедить знать на крайней правой карте выполнить действие укрепления.



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ОБНОВЛЕНИЕ ПОЛЯ В КОНЦЕ РАУНДА

Согласно основным правилам одиночной игры, игрок-бот не переносит рабочих из раунда в раунд. Это правило остаётся в силе, однако теперь в начале каждого раунда он получает по 1 дополнительному рабочему за каждую имеющуюся у него карту союзника.

В обычной игре, если в крайнем правом нижнем слоте осталась карта переговоров, её нужно сбросить. В одиночной игре также сбросьте предпоследнюю карту (слева от крайней правой).

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Как и обычный игрок, игрок-бот подсчитывает ПО за положение фишки дипломатии, карты депеш и переговоров. Поскольку при подготовке к игре он не получает карту тайного приказа короля, в этой категории дополнительные ПО он заработать не может.



ИНОЗЕМЦЫ И ГОРОЖАНЕ

Теперь игроки могут взаимодействовать с открытыми верхними картами в колодах иноземцев и горожан. Сделав это, откройте новую карту. Таким образом, в каждом раунде вам всегда будет доступен по меньшей мере 1 горожанин и 1 иноземец *(пока колоды не закончатся)*.



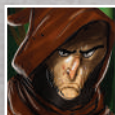
Головорез

Получите по 1 ПО за каждые 2 карты депеш у вас.



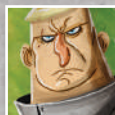
Посланник

Получите по 1 ПО за каждые 4 очка дипломатии у вас.



Плут

Получите по 1 ПО за каждые 2 карты переговоров у вас
(не учитывайте карты, сброшенные с помощью убеждения).



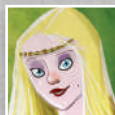
Кавалер

Получите указанную награду, взяв карту переговоров
(не учитывайте карты, сброшенные с помощью убеждения).



Верховой

Получите указанную награду, выполняя действие депеши.



Принцесса

В каждом раунде, спасовав, получите указанные награды *(это происходит после обновления планшета и проверки допустимого количества рабочих, поэтому у вас может оказаться более 3 рабочих)*.

НОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Если справа от этого символа изображена стрелка и награды, это означает «спасовав, получите это». Согласно с. 16, милость короля с этим символом вынуждает игроков (*но не игрока-бота*) спасовать.



Этот символ позволяет вам бесплатно сбросить с поля карту горожанина и получить её мгновенную награду.



Этот символ позволяет вам переместить 1 из своих мастерских с клетки любого действия на другую. В одиночной партии игрок-бот никогда не пользуется этой возможностью. Вместо этого он выбирает другой доступный вариант.



Этот символ позволяет вам сбросить 1 из нанятых вами горожан, чтобы немедленно получить его награду при сбросе (*указанную в правом верхнем углу карты*). Если игрок-бот получает эту награду в одиночной игре, он использует её, чтобы согласно обычным правилам выбрать своей целью карту горожанина в ряду над полем.

КООПЕРАТИВНЫЙ СЦЕНАРИЙ «ХРОНИК ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА»

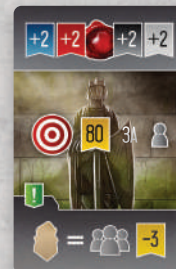
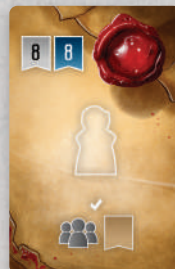
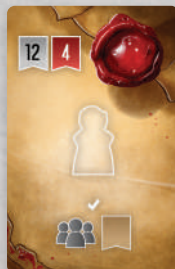
В состав «Города корон» входят 6 дополнительных карт для совместимости с кооперативным сценарием «Хроник западного королевства». При подготовке к игре добавьте новые карты угроз Владыки и приказов короля в соответствующие колоды оригинального сценария и перемешайте. Замените оригинальную карту угрозы короля новой.



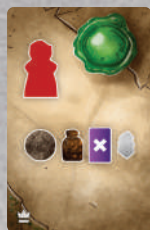
Наказание:
потеряйте
1 честь или
1 дипломатию



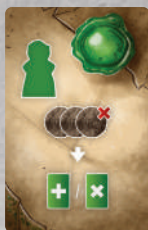
Наказание:
потеряйте
1 честь или
1 горожанина
(без эффекта)



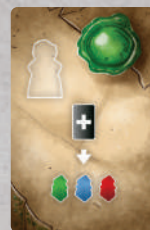
КАРТЫ МИЛОСТИ КОРОЛЯ – ОСНОВНАЯ ИГРА И ДОПОЛНЕНИЕ



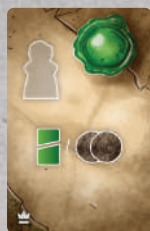
Получите 1 серебро и 1 припас, сбросьте 1 подозрение и получите 1 разнорабочего.



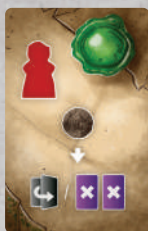
Не тратя серебро, наймите или сбросьте горожанина в ряду над полем.



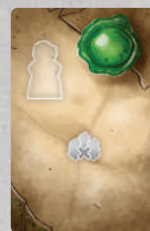
Получите 1 долг, чтобы получить 1 разведчика, 1 торговца и 1 воина.



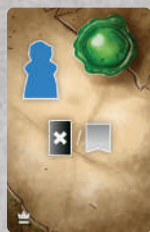
Сбросьте 1 из нанятых вами горожан, чтобы немедленно получить его награду за сброс, или получите 2 серебра.



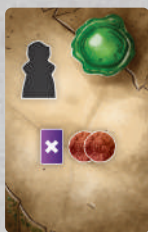
Заплатите 1 серебро, чтобы перевернуть 1 долг или сбросить 2 подозрения.



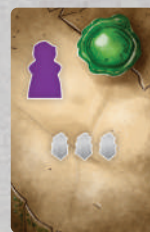
Уберите всех рабочих с клеток любого действия, вернув их в общий запас.



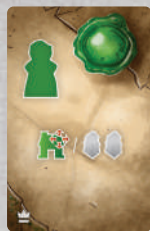
Уничтожьте 1 долг или увеличьте параметр дипломатии на 1.



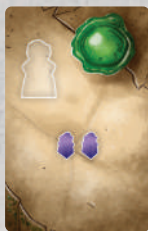
Сбросьте 1 подозрение и получите 2 налога. Вы можете разыграть эти 2 эффекта в любом порядке.



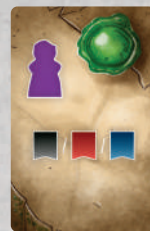
Получите 3 разнорабочих.



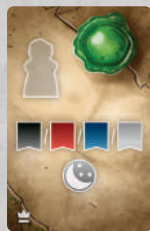
Переместите 1 из ваших мастерских с клетки любого действия на клетку другого действия или получите 2 разнорабочих.



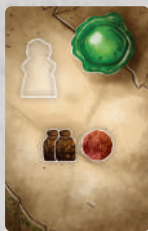
Получите 2 преступников (и 2 подозрения, как обычно, разыграв по 1 карте за раз).



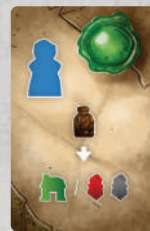
Увеличьте параметр веры, силы или влияния на 1.



Увеличьте параметр веры, силы, влияния или дипломатии на 1 и немедленно спасуйте (в одиночной игре эта карта не вынуждает игрока-бота спасовать).



Получите 2 припаса и 1 налог.



Заплатите 1 припас, чтобы выполнить действие развития или получить 1 воина и 1 клирика.