

ПАМЯТЬ ПО ПОЗИЦИЯМ: СТОРОНА «А»

Помните: каждая постройка активируется, когда вы отправляете в неё соответствующего ей персонажа.

Исключение: персонаж, который возвращается в постройку из лазарета благодаря исцелению, не активирует эту постройку.

Персонажи в вашем королевстве приносят очки только вам. Тем не менее персонажи других игроков **могут приносить им очки** во время вашего хода, если вы активируете постройку, в описании свойства которой присутствует чёрный символ «все игроки» (👤👤👤).

Карты, находящиеся в лазарете, как и персонажи на нижних половинах двойных карт, **не учитываются** при применении свойств активированной постройки.



За первую крестьянку, которую вы выложите, вы получите 2 очка. Если вы выложите вторую крестьянку, вы получите 4 очка и т. д.



За первого пивовара, которого вы выложите, вы получите 2 очка и 1 фигурку работника.

За второго пивовара, которого вы выложите, вы получите 4 очка и 2 фигурки работников и т. д.

После этого вы должны объявить, что **все** игроки (включая вас), у которых в королевстве есть хотя бы 1 крестьянка, получают по 2 очка.

Пример: вы выкладываете своего третьего пивовара. Вы немедленно получаете 6 очков и 3 фигурки работников. Две полученные

фигурки работников вы должны положить рядом со своей картой работников, так как на ней не осталось свободных мест. Затем вы объявляете всем игрокам, что все, у кого есть хотя бы 1 крестьянка, получают по 2 очка. Так как у вас тоже есть карта крестьянки, вы получаете ещё 2 очка.



На этом ваш ход завершается. В конце хода вы должны вернуть в общий резерв 2 фигурки работников, которые не лежат на вашей карте работников. За них вы получаете 2 очка.



Выкладывая ведьму в ведьмин дом, **сначала проверьте**, нет ли у вас в лазарете раненых персонажей. Если есть — исцелите одного персонажа, лежащего на вершине стопки раненых персонажей. Помните: всегда исцеляется лишь одна верхняя карта, вне зависимости от того, сколько ведьм у вас в королевстве. Затем получите по 2 очка за **каждого** персонажа, изображённого на карте ведьмино дома. Чтобы получить очки, иметь полный набор этих персонажей не нужно!

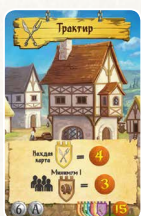
Пример: вы выкладываете вашу вторую ведьму и исцеляете верхнего персонажа, находящегося в лазарете. Это оказывается крестьянка, и она возвращается на мельницу. Мельница при этом не активируется. Теперь вы получаете очки. Так как в вашем королевстве 5 персонажей, изображённых на карте ведьмино дома, вы получаете 10 очков.



Выкладывая стражу в сторожевую башню, вы получаете по 2 очка за **каждого** рыцаря, трактирщика и **каждую** стражу в вашем королевстве. Кроме этого, стража теперь сможет вас защитить при атаке — подробнее об этом на *стр. 6* правил.



Выкладывая рыцаря в казармы, **сначала проверьте**, успешно ли вы атаковали королевства соперников, — подробнее об этом на *стр. 6* правил. Затем вы получаете 3 очка за каждого рыцаря в вашем королевстве.



Выкладывая трактирщика в трактир, вы получаете 4 очка за каждого трактирщика в вашем королевстве. После этого вы должны объявить, что **все** игроки (включая вас), у кого в королевстве есть хотя бы 1 пивовар, получают по 3 очка.

Пример: вы выкладываете вашего третьего трактирщика, и это приносит вам 12 очков. После чего каждый игрок, у которого есть хотя бы 1 пивовар, получает 3 очка.



Выкладывая первую дворянку в замок, вы получаете 5 очков и 1 фигурку работника. Отправив в замок вторую дворянку, вы получите 10 очков и 2 фигурки работников и т. д.





Все карты раненых персонажей в лазарете лежат в стопке лицевой стороной вниз. В конце игры вы потеряете 1 очко за каждого персонажа, оставшегося в лазарете. Вы можете посмотреть карты в лазарете в любой момент, однако вы не можете менять порядок карт в стопке.



ПАМЯТЬ ПО ПОЛАЦИЯМ: СТОРОНА «Б»

Советуем вам попробовать сыграть с картами стороны «А» хотя бы 5 раз, прежде чем пробовать сыграть с картами стороны «Б». Правила игры остаются прежними, а вот свойства построек несколько меняются.

Здесь мы расскажем только о тех постройках стороны «Б», которые получили совершенно новые свойства или сильно отличаются от своей версии со стороны «А». Обратите внимание, что у каждой постройки изменилась ценность. Правила подсчёта очков за разнообразие остаются прежними.

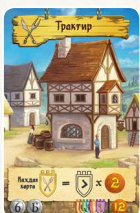


Активировав пивоварню, вы сначала получаете 1 фигурку работника за **каждую** крестьянку и **каждого** пивовара в вашем королевстве.

Затем, если у вас есть хотя бы один набор карт из трактирщика и дворянки, вы получаете 10 очков. Даже если у вас есть 2 таких набора или больше, вы всё равно получите 10 очков.

После этого, как в конце любого хода, верните в общий резерв все лишние фигурки работников, лежащие рядом с вашей картой работников, и получите 1 очко за каждого.

При активации этой карты возможна ситуация, когда вы вообще не получаете очки.



Активируя трактир, сначала проверьте, каких персонажей в вашем королевстве больше всего. Вы получаете 2 очка за каждого персонажа этого типа, при этом вы получаете эту сумму очков за **каждого** трактирщика в вашем королевстве.

Пример: вы выкладываете своего второго трактирщика.

Сейчас в вашем королевстве 3 ведьмы и 3 стражи, таким образом у вас два типа персонажей, которых больше всего в вашем королевстве. В этом случае вы учитываете любой из этих типов, то есть у вас 3 карты персонажей, которых больше всего в королевстве. 3 персонажа × 2 очка = 6 очков, но, так как у вас 2 трактирщика, вы получаете 12 очков.



Сначала вы можете обменять 1 фигурку работника на 1 очко или наоборот. Вы можете делать это не больше 5 раз, так как после этого ваша карта работников либо заполнится, либо опустеет. После этого вы получаете 4 очка за **каждую** дворянку в вашем королевстве и за **каждого** раненого персонажа в лазарете.

Пример: после того как вы выложили карту дворянки, вы решаете не обменивать работников на очки (и наоборот). За 2 ваших дворянок и 1 раненого персонажа в вашем лазарете вы получаете суммарно 12 очков.



Как и в случае со стороной «А», свойство лазарета применяется только в конце игры. Однако, в отличие от лазарета со стороны «А», теперь вы теряете 2 очка за каждого раненого персонажа, находящегося там в конце игры.

Кроме того, игрок с наибольшим количеством раненых персонажей в конце игры потеряет ещё 10 очков. Если таких игроков несколько, каждый из них теряет 10 очков.

