

СЕРДЦЕ ВЕЛИКОГО
ШЕЛКОВОГО ПУТИ



Мерв

ПРАВИЛА ИГРЫ

⚙️ ФАБИО ЛОПИАНО / FABIO LORIANO



ИЭН О`ТУЛ / IAN O`TOOL 🖋️

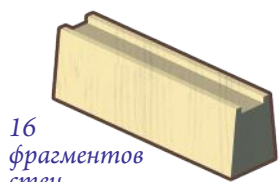
СОСТАВ ИГРЫ

Вы можете пропустить этот разворот!
Откройте стр. 4 и подготовьтесь к игре по схеме, изображённой там.



Маркер года

Игра завершится по прошествии 3 игровых лет. Этот маркер отмечает, какой сейчас «год».



16
фрагментов
стен

20x стен

Части, из которых состоит городская стена. Возводите их, чтобы защитить здания в городе и заслужить почёт у его жителей. Ворота располагаются в середине городской стены с каждой стороны света.

Чтобы возвести стену или ворота, поместите соответствующий фрагмент в одну из подходящих ячеек вокруг города.



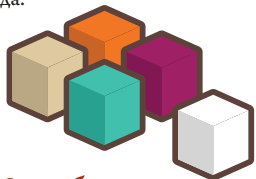
4 фрагмента
ворот



12 верблюдов

Крайне полезные выючные животные. С их помощью можно менять порядок хода и привозить редкие пряности в караван-сарай. На Шёлковом пути с их помощью можно получить товары, а на верблюьем базаре — полезные услуги.

Верблюдов можно раздобыть в караван-сараях, на Шёлковом пути, за помощью в строительстве мечети и на верблюьем базаре, а также если другой игрок обошёл вас по очередности хода.

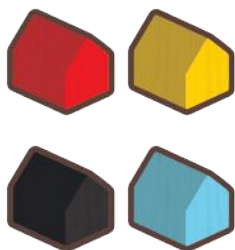


60 кубов ресурсов

(по 12 каждого цвета)

Эти кубы олицетворяют деньги и меновые товары, имеющие ход в городе Мерв. Вы можете производить их в своих зданиях.

Белые кубы ресурсов являются универсальными и могут использоваться вместо кубов остальных цветов.



36 фишек зданий

(по 9 каждого цвета)

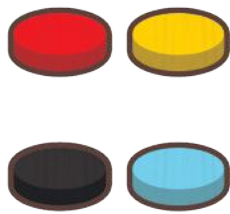
Отмечают здания, которые вы построили в черте города. Здания позволяют вам совершать действия, производить ресурсы и получать ПО в конце каждого года, если они не уничтожены монголами.



4 мипла распорядителей

(по 1 каждого цвета)

С их помощью вы будете строить здания и совершать действия.



40 дисков игроков

(по 10 каждого цвета)

Отмечают ваше положение на шкале влияния, мечети и ПО, а также ваши торговые поселения в городах Великого шёлкового пути.



32 мипла слуг

(по 8 каждого цвета)

Их вы будете отправлять либо в город в качестве воинов, либо во дворец в качестве придворных. Воины будут укреплять ваше влияние в городе и защищать здания от монгольского нашествия. Придворные смогут заработать для вас ПО, но ради этого вам придётся пожертвовать своим расположением.



8 карт корицы 6 карт имбиря 6 карт можжевельника 4 карты перца

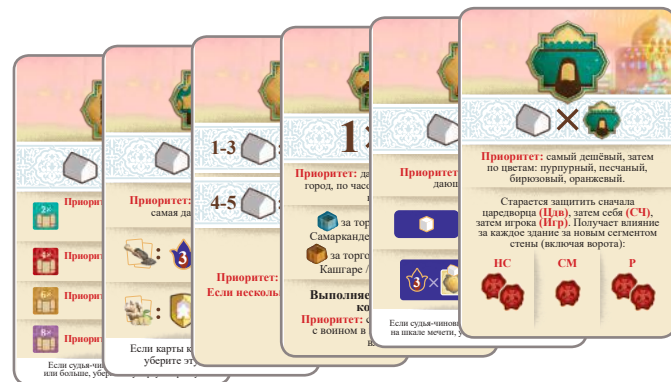
24 карты каравана

- Вид пряности:** корица, можжевельник, имбирь или перец.
- Бонус за пару:** если вы соберёте 2 пряности одного и того же вида, вы немедленно получите указанную выгоду.
- ПО в конце игры:** чем больше сетов из разных пряностей вы соберёте, тем больше ПО получите в конце игры.



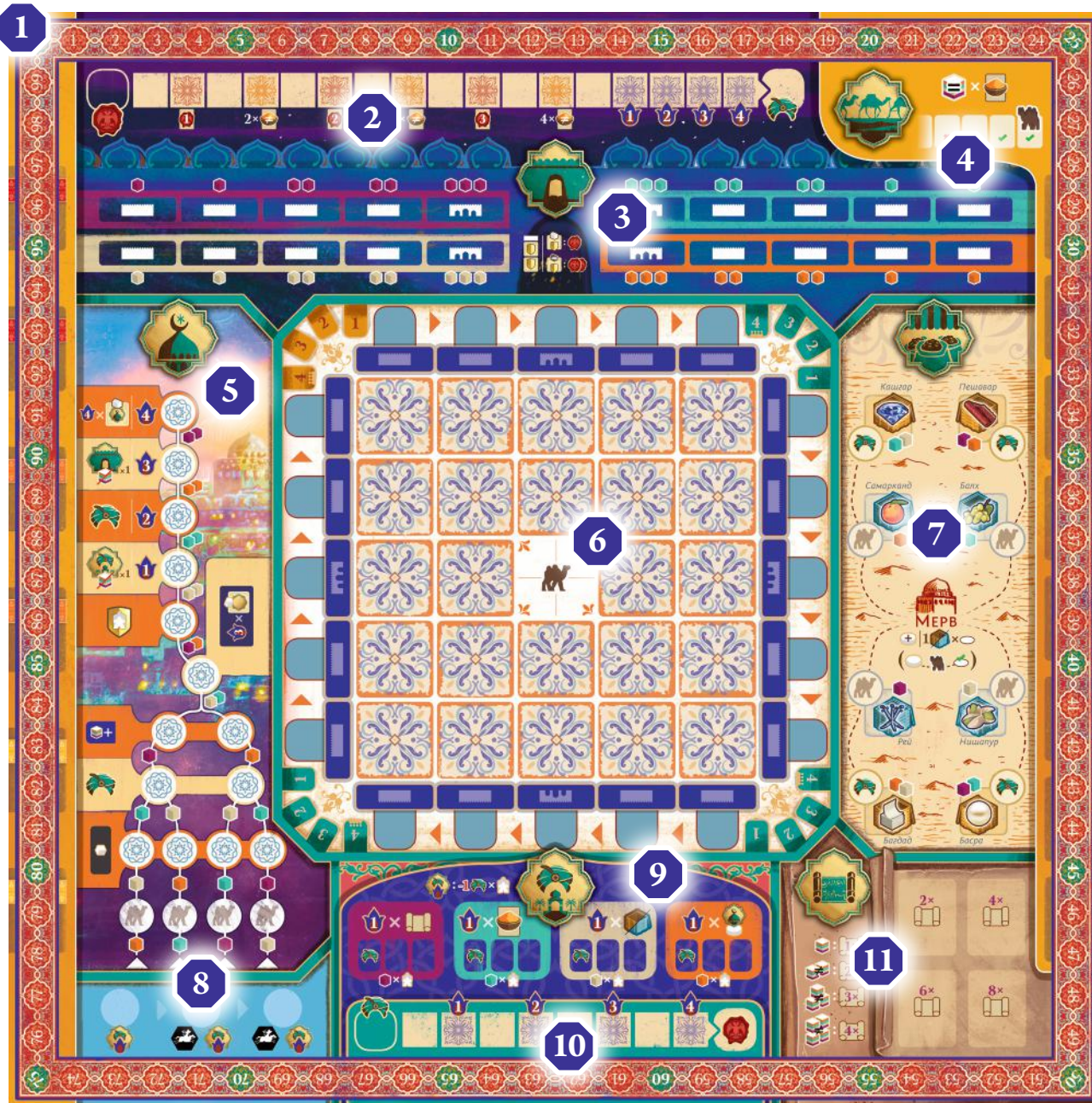
18 карт контрактов

- Победные очки:** успешно выполнив этот контракт, вы получите ПО в награду.
- Предмет договора:** чтобы выполнить контракт, вам нужно поместить на него ресурсы, свитки, обычные и/или редкие товары в указанном количестве. **Важно:** свитки и товары остаются на контракте и учитываются для ряда эффектов.
- Бонус за договор:** выполнив контракт, вы также заслужите расположение или получите воина.
- Уровень влияния:** вы должны достичь как минимум указанного уровня влияния, чтобы выполнить этот контракт.



6 карт судьбы для одиночного режима

Эти карты нужны только при игре в одиночку. От них будут зависеть действия судьбы-чиновника каждый ход.



Игровое поле

- 1 **Шкала ПО.**
- 2 **Шкала влияния.**
- 3 **Стены:** здесь вы сможете вложить ресурсы в строительство городской стены, чтобы защитить здания и заслужить почёт горожан.
- 4 **Караван-сарай:** здесь можно купить пряности.
- 5 **Шкала мечети:** здесь вы сможете вложить ресурсы в строительство великой мечети и заслужить благодарность жителей.
- 6 **Города:** центр игрового поля. Здесь вы будете строить здания и производить ресурсы. Чтобы защитить
- 7 **Шёлковый путь:** здесь вы будете прокладывать торговые пути и покупать товары, чтобы выполнять контракты.
- 8 **Шкала лет.**
- 9 **Дворец:** здесь вы будете использовать своё расположение, чтобы получать ПО.
- 10 **Шкала расположения.**
- 11 **Библиотека:** здесь вы сможете ознакомиться с произведениями учёных мужей и совершить собственные открытия.



24 жетона участков города

- 1 **Место под здание:** когда вы строите своё здание на этом участке, поместите сюда жетон здания.
- 2 **Действие:** если вы решили активировать это здание, выполните указанное действие.
- 3 **Окрестности:** здесь вы можете разместить воина либо построить улучшение.
- 4 **Ресурс:** куб, который будет производить здание на этом участке.



1 жетон верблюжьего базара

Располагается в самом центре города. Здесь можно купить верблюдов и выгодно продать их.



16 жетонов открытий

- 1 **Нужное кол-во свитков:** число свитков, которые вы должны собрать, чтобы совершить это открытие. Свитки, выложенные на карту контракта, не считаются потраченными и также учитываются.
- 2 **Тип эффекта:** немедленный единоразовый (⚡) либо постоянный (∞).
- 3 **Эффект открытия:** выгода, которую вы получите за совершенное открытие.



10 жетонов улучшений

С помощью улучшения здание на участке сможет производить больше ресурсов либо более качественные ресурсы.

Улучшение с белым кубом заменяет ресурс, производимый зданием на этом участке, на белый куб.

Улучшение с дополнительным ресурсом позволяет зданию на этом участке производить ещё один ресурс указанного цвета.



4 жетона бонусных ПО

В благодарность за вклад в строительство городской мечети вы можете получить бонус, который будет давать ПО за ваши здания в каждую фазу подсчёта очков.



32 свитка

Каждый свиток из библиотеки содержит ценные знания и сведения из самых разных уголков мира. С их помощью можно выполнять контракты, получать ПО во дворце и совершать полезные открытия.

Все жетоны свитков считаются одинаковыми вне зависимости от иллюстраций на их жетонах.



24 обычных 24 редких

48 жетонов товаров

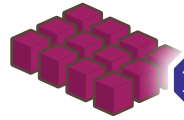
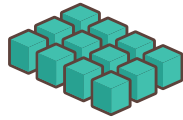
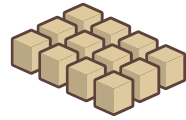
Особо ценные товары, которыми торгуют на Шёлковом пути. С их помощью можно выполнять контракты и получать ПО во дворце.

На жетонах товаров могут быть разные иллюстрации, но значение имеет только тип товара (обычный или редкий).

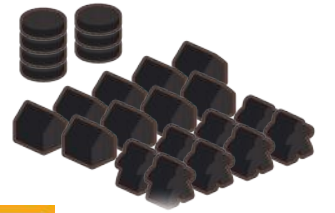
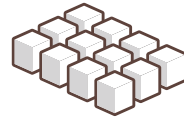
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1



21



12



16



17



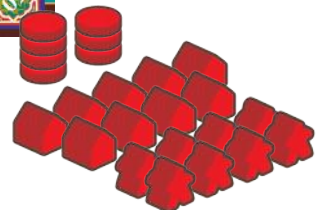
18



10



8



Компоненты игроков

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает миплов, здания и диски своего цвета **1**. Если вы играете не вчетвером, верните в коробку компоненты неиспользуемого цвета(ов).

Поместите распорядителей каждого игрока на деления оранжевой шкалы очередности в углу города в случайном порядке **2**.

Каждый игрок помещает по 1 диску своего цвета на начальные деления шкалы расположения **3**, шкалы влияния **4** и шкалы ПО **5**.

Игра вдвоём

Если вы играете вдвоём, отложите в сторону распорядителя и все здания одного неиспользуемого цвета: они будут обозначать действия царедворца. Поместите распорядителя царедворца на последнее доступное деление на оранжевой шкале очередности в углу города.

Правила для игры вдвоём приведены на стр. 14.

Одиночная игра

Если вы играете в одиночку, отложите в сторону распорядителя и все здания одного из двух неиспользуемых цветов: они будут обозначать действия царедворца. Поместите распорядителя царедворца на 3-е деление оранжевой шкалы очереди в углу города.

Также отложите в сторону все компоненты другого неиспользуемого цвета: они будут обозначать действия судьбы-чиновника. Поместите по 1 диску судьбы-чиновника на начальные деления шкалы расположения, шкалы влияния и шкалы ПО.

Поместите распорядителя судьбы-чиновника на 1-е деление оранжевой шкалы очередности в углу города. Затем поместите своего распорядителя на 2-е деление оранжевой шкалы очередности.

Отложите в сторону карту судьбы «Дворец». Перемешайте остальные карты судьбы лицом вниз и образуйте из них колоду. Возьмите из неё 2 случайные карты и перемешайте их вместе с картой «Дворец», не глядя на них. Отложите с верха колоды 1 карту, не глядя на неё. Поместите 3 перемешанные карты на верх колоды лицом вниз, а затем поместите отложенную карту поверх них лицом вниз. В результате карта судьбы «Дворец» будет 2-й, 3-й или 4-й картой в колоде.

Правила одиночной игры приведены на стр. 15.

Город

Поместите в центральную ячейку города жетон верблюжьего рынка случайной стороной вверх **6**.

Перемешайте все жетоны участков города лицом вниз, выложите их в остальные ячейки города случайным образом и переверните **7**.

Библиотека

Разместите все жетоны свитков рядом с зоной библиотеки **8**.



Рассортируйте все жетоны открытий лицом вниз и сформируйте из них 4 стопки. Поместите их лицом вниз в соответствующие ячейки в библиотеке **9**.

Шёлковый путь

Рассортируйте товары по иллюстрациям на жетонах, сформируйте из них стопки и поместите рядом с зоной Шёлкового пути **10**.

Поместите по 1 верблюду в каждый ближний город (Рей, Самарканд, Нишапур и Балх) **11**.

Карты контрактов

Рассортируйте карты контрактов на 2 стопки по цвету рубашек. Затем разделите карты в каждой из них на 2 отдельные стопки: в одной — карты с символом  в другой — с символом . Всего должно получиться 6 стопок.

Переверните каждую стопку карт контрактов лицом вверх и рассортируйте карты в нисходящем порядке — так, чтобы сверху лежала карта контракта, дающая больше всего ПО.

Поместите эти 6 стопок рядом со шкалой мечети, напротив делений соответствующего цвета на краю поля **12**.

Шкала мечети

Рассортируйте жетоны улучшений по типу. Поместите их напротив соответствующих делений на шкале мечети **13**.

Поместите жетоны бонуса к ПО в специальную ячейку в зоне шкалы мечети **14**.

Поместите по 1 верблюду на 4 нижние деления шкалы мечети **15**.

Караван-сарай

Перемешайте все карты каравана лицом вниз и сформируйте из них колоду. Поместите её рядом с правым верхним углом игрового поля **16**.

Откройте 8 карт каравана из этой колоды и выложите их в ряд, напротив цветных делений на краю игрового поля **17**. Карты в этом ряду считаются справа налево, т. е. **первой всегда будет считаться карта, лежащая дальше всего от колоды**.

Возьмите из запаса 2, 3 или 4 верблюда (по количеству игроков) и поместите по 1 верблюду на самые дальние от колоды карты каравана **18**. В одиночной игре разместите 2 верблюдов вышеописанным образом.

Уберите в коробку всех неиспользованных верблюдов.

Стена

Поместите фрагменты стены (включая ворота) в соответствующие ячейки в верхней части игрового поля **19**.

Прочие компоненты

Поместите маркер года на первое деление шкалы лет **20**.

Рассортируйте кубы ресурсов по цвету и поместите их рядом с игровым полем **21**.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В XII в. Мерв был процветающим торговым центром Великого шёлкового пути, воротами между Западом и Востоком. Этот величайший город своего времени был средоточием культуры и религии, со множеством мечетей, дворцов и библиотек.

В роли влиятельных жителей Мерва вам предстоит проложить себе дорогу к богатству и славе. Стройте здания, торгуйте ценными товарами, обходите конкурентов, пока они не превзошли вас. Ищите мудрость в древних свитках и совершайте невероятные открытия, помогайте строительству великолепной мечети и возводите высокие крепостные стены, чтобы уберечь Мерв от внешних врагов — делайте всё, дабы город рос и процветал, а ваше влияние усиливалось вместе с ним.

Но на горизонте уже маячит угроза.

Беспощадные монголы грозят захватить и разграбить Мерв. Объедините усилия, чтобы защитить город, — или откупитесь от монголов, пока те не сожгли дотла труды всей вашей жизни ...

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Оазис, в котором возник Мерв, был заселён ещё с незапамятных времён, однако первые городские сооружения появились здесь в VI в. до н.э. при персидском царе Кире II Великом. С момента основания города жизнь в нём зависела от вод реки Мургаб, а в период его расцвета важнейшим человеком при дворе считался мир-аб, отвечавший за обслуживание городской дамбы и многочисленных каналов: до 10 000 человек было под его началом! За многие века Мерв не раз переходил из рук в руки: в разное время им владели персы, греки, арабы, турки, монголы и узбеки. В разные эпохи в городе проживали общины зороастрийцев, буддистов, манихейцев, иудеев, христиан и мусульман. Мерв служил ключевым пунктом торговли и культуры Великого шёлкового пути: каждую неделю город принимал тысячи караванов, а в его библиотеках трудились лучшие учёные и богословы. Расцвет Мерва пришёлся на период с VI по XIII вв. н.э.: в нём проживало без малого миллион человек — он мог по праву считаться самым густонаселённым городом мира.

События этой игры разворачиваются в конце XII в. н.э., в эпоху, когда Мерв принадлежал туркам. Уже в 1220 году монголы разорят город и разрушат дамбу: их жертвами станут не менее 700 000 человек. Город так и не оправился от этого сокрушительного нападения и был окончательно заброшен в XIX в.

ХОД ИГРЫ

Партия делится на 3 игровых года. Каждый год начинается с фазы действий, которая делится на 4 раунда. Каждый раунд все игроки сделают по одному ходу: за партию все сделают по 12 ходов.

После фазы действий следует фаза подсчёта очков: игроки смогут получить победные очки (ПО) за своих придворных во дворце, построенные здания и вклад в возведение городской мечети.

Во 2-й и 3-й год монголы атакуют город: после фазы действий наступает фаза вторжения.

Фаза действий

Вокруг города на игровом поле расположены ячейки действий, а в каждом углу — по шкале очередности. Каждый год распорядители всех игроков начинают свой путь из шкалы очередности в северо-западном (верхнем левом) углу города. К концу 1-го раунда они переместятся вдоль северной стены в северо-восточный угол; к концу 2-го раунда — вдоль восточной стены в юго-восточный угол, и так далее. За 4 раунда распорядители обойдут весь город по часовой стрелке и вернутся в северо-западный угол.

Каждый раунд первым ходит игрок, чей распорядитель стоит впереди всех на текущей шкале очередности. После того как он закончил свой ход, право хода передаётся следующему участнику на шкале очередности.

Ход игрока

В игре «Мерв» вам предстоит каждый свой ход определённым образом активировать один или несколько участков города. Активируя пустой участок, вы строите на нём своё здание; активируя участок со своим или чужим зданием, вы совершаете обозначенное на нём действие, а также собираете ресурсы с этого здания и со всех других одного с ним цвета в данной линии.

В свой ход выполните эти шаги строго в указанном порядке:

1) Выберите ячейку действия

Поместите своего распорядителя в незанятую ячейку действия, расположенную вдоль ближайшего края города по часовой стрелке. Вы не можете поместить распорядителя в занятую ячейку.

2) Активируйте участок города

Выберите 1 участок города, расположенный на той же линии, что и ячейка действия с вашим распорядителем. Вы можете выбрать как участок со зданием, так и участок без здания. Верблюжий базар не считается участком.

В 1-м и 3-м раунде фазы действий вы должны выбрать участок в том же столбце, а во 2-м и 4-м раунде — в том же ряду, что и ваш распорядитель.

Линия (столбец или ряд) напротив вашего распорядителя называется **активной линией**.

Если вы выбрали участок, на котором нет здания, вы **обязаны** поместить на него своё здание. Если у вас не осталось зданий, вы можете активировать только участки со зданиями.

Помните, что участок и здание — не одно и то же. Участок — это жетон в зоне города, а здание — домик цвета одного из игроков, который может быть помещён на участок.

3) Произведите ресурсы

Затем возьмите себе ресурсы **за выбранный вами участок и участки со зданиями того же цвета** на активной линии. Если на активной линии присутствуют здания разных цветов, вы получаете ресурсы только за здания того же цвета, что и на выбранном вами участке.

Каждый такой участок производит по 1 кубу ресурса указанного на нём цвета. Если на участке есть улучшение с дополнительным кубом, оно также производит 1 куб указанного цвета в дополнение к своему основному ресурсу.

Если здание на активированном участке принадлежит другому игроку, он получает ресурсы вместе с вами:

1. Все ресурсы с активированного вами участка города (включая улучшения).
2. По 1 ресурсу с каждого **улучшения** на участках со зданиями своего цвета на активной линии (только если на них есть улучшения!). Если на участке со зданием этого игрока нет улучшений, он не получает за него ресурсы.

Когда вы получаете или производите ресурсы, возьмите из общего запаса указанное количество кубов требуемых цветов и поместите их перед собой. Когда вы тратите ресурсы, верните в запас нужное количество кубов требуемых цветов.

4) Выполните действие

После того как вы произвели ресурсы, вы **обязаны** выполнить одно действие. Вы можете:

1. **Выполнить действие, указанное на активированном участке города.**
2. **Получить расположение во дворце.**
3. **Выставить воина в город.**

Более подробное описание возможных действий приведено на стр. 9.

Верблюжий базар

Если на активной линии есть верблюжий базар, вы можете посетить его в этот ход. Это можно сделать **до либо после** вашего действия в текущий ход.

Если вы решили посетить верблюжий базар, вы можете либо **(а)** взять всех верблюдов с жетона базара и поместить перед собой, либо **(б)** поместить 1 верблюда на незанятый угол жетона базара.

Вы можете поместить верблюда только на углы (четверти) базара, которые не заняты верблюдами. Поместив верблюда, немедленно получите указанную награду.

	Получите 1 белый куб ресурса.
	Получите 1 свиток (и совершите новое открытие, если возможно).
	Возьмите 1 любую карту из караван-сарая и восполните ряд карт каравана. Если на карте был верблюд, вы также получаете его.
	Получите 1 расположение.
	Получите 1 редкий товар.
	Продвиньте свой диск на 1 деление вверх по шкале мечети и получите указанную награду. Вы не платите ресурс за это.
	Выставьте 1 воина в город.

Многие из этих наград описаны далее в правилах.

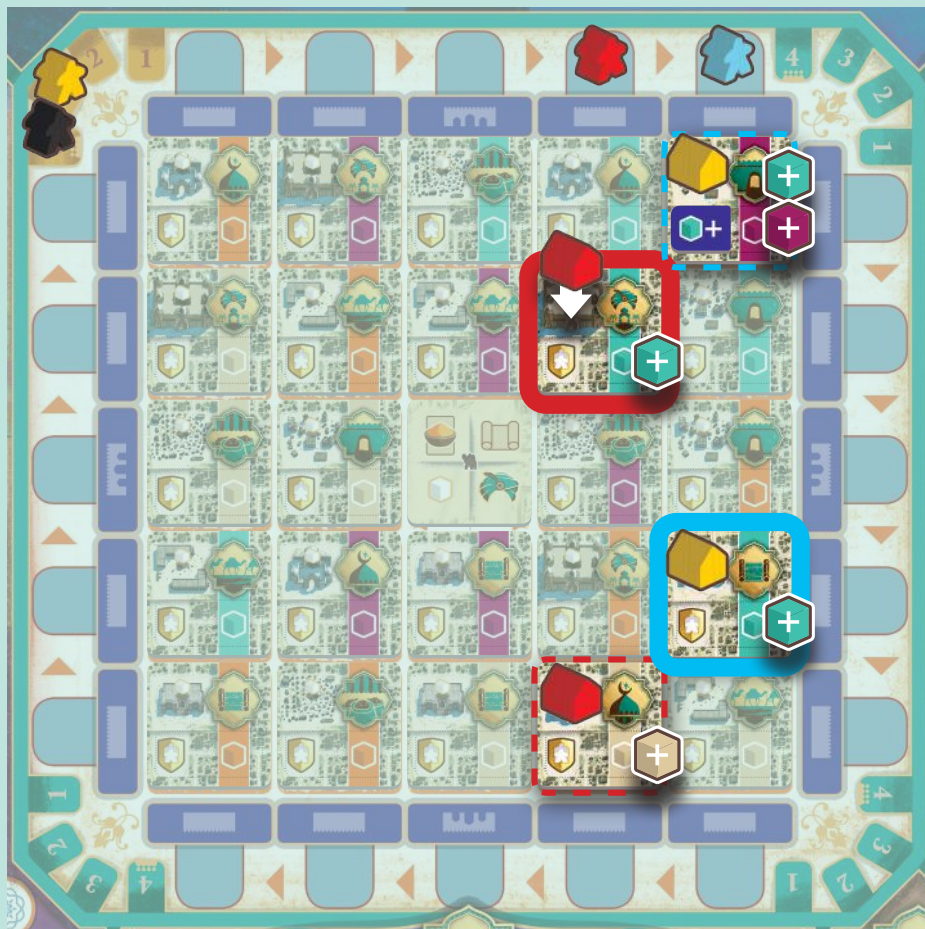
Как выполнять контракты

В любой момент своего хода вы можете выполнить один или несколько открытых контрактов, которые лежат сверху стопок слева от игрового поля. Вы можете выполнить контракт, только если ваш диск на шкале влияния расположен на делении или правее деления с нужным уровнем влияния. Если у вас недостаточно влияния для контракта, вы не можете заключить его.

Для выполнения контракта могут потребоваться ресурсы, свитки, а также обычные и редкие товары. Чтобы выполнить контракт, вы должны потратить 1 куб ресурса и поместить на его карту указанное количество свитков и/или товаров нужного типа. Эти свитки и товары теперь связаны с контрактом: они не могут быть использованы, чтобы выполнить другой контракт. Однако свитки по-прежнему учитываются в библиотеке для открытий, а товары — во дворце в фазу подсчёта очков.

Успешно выполнив контракт, поместите его карту перед собой со всеми связанными товарами и/или свитками. Немедленно получите ПО за его выполнение, а также бонус за контракт, указанный на карте: либо ваше расположение во дворце увеличивается на 1, либо вы помещаете 1 воина в город. За один ход вы можете выполнить сколько угодно контрактов.

ПРИМЕР: ХОД ИГРОКА



Красный игрок помещает своего распорядителя в 4-ю ячейку действий. Он решает активировать 2-й участок сверху: поскольку он пустой, игрок помещает туда своё здание. В активной линии есть ещё одно здание красного игрока, поэтому он получает 2 куба ресурса — бирюзовый и песчаный. Затем красный игрок игнорирует действие на активном участке и решает получить расположение во дворце.

Синий игрок ходит следующим. Он помещает своего распорядителя в 5-ую ячейку действий и выбирает 4-й участок сверху, где уже есть здание жёлтого игрока. В результате синий получает ресурсы со всех участков со зданиями жёлтого игрока на активной линии: 2 бирюзовых куба и 1 пурпурный куб. Жёлтый игрок также получает ресурсы — 1 бирюзовый куб с активированного участка и ещё 1 бирюзовый куб за улучшение на участке со своим зданием (но пурпурный куб с участка он не получает). После этого синий игрок решает выполнить действие, указанное на активированном участке, и отправиться в библиотеку.

Конец раунда

Когда последний по очередности игрок закончил свой ход, игрок, распорядитель которого находится дальше всех от следующей шкалы очередности, помещает его на последнее деление этой шкалы. Затем второй распорядитель предпоследнего игрока перемещается на следующее свободное деление шкалы очередности — и так далее. Чем ближе ваш распорядитель будет к следующей шкале очередности, тем раньше вы будете ходить в следующем раунде.

Обратите внимание, что 4-е деление на каждой шкале очередности используется только в партии на четверых. В остальных случаях игнорируйте эти деления.

Как повлиять на очередность хода

Начиная с игрока, чей распорядитель оказался на последнем месте, игроки делают выбор: остаться на этом месте на шкале очередности или же выбиться вперёд при помощи подкупа. В последнем случае игрок помещает распорядителя на любое свободное (т. е. не занятое другим игроком) деление перед ним, после чего совершает подкуп: помещает по 1 верблюду на каждое свободное деление позади него (включая то, которое он таким образом покинул). Если вы помещаете своего распорядителя на деление шкалы очередности, на котором есть верблюды, вы получаете их.

Если на делении шкалы очередности уже есть верблюд, оставленный там другим игроком, вы всё ещё можете совершить подкуп и оставить на этом делении своего верблюда. В таком случае игрок, который после вас займёт это деление, получит сразу два верблюда к себе в запас.

ПРИМЕР ХОДА: КОНЕЦ РАУНДА (ДЛЯ 3 ИГРОКОВ)



Жёлтый занимает последнюю ячейку действий: он принимает решение первым в конце раунда. Он не хочет ходить последним в следующем раунде — и поэтому помещает 1 верблюда на низшее (третье) незанятое деление на шкале очередности и ставит своего распорядителя на следующее свободное деление. Он мог бы использовать ещё 1 верблюда схожим образом, чтобы гарантировать себе первый ход в следующем раунде.



Следующим принимает решение красный игрок. По обычным правилам он должен поместить своего распорядителя на низшее деление, где уже есть 1 верблюд. Но вместо этого он ставит на это деление ещё 1 верблюда, пропускает второе деление (там уже находится распорядитель жёлтого игрока) и оказывается на 1-м делении. В следующем раунде красный будет ходить первым.



У синего игрока не остаётся выбора. В следующем раунде он будет ходить последним — но по крайней мере у него теперь будет на 2 верблюда больше!



Фаза вторжения

Во 2-й и 3-й игровой год за фазой действий следует фаза вторжения. **В первый год пропустите эту фазу и перейдите к фазе подсчёта очков!** Во время вторжения монголы будут нападать на город с каждой стороны поля по очереди по часовой стрелке. Здания, которые попадут под удар и окажутся без защиты, будут уничтожены — если не заплатит дань.

Монголы нападают с каждой стороны города на 2 участка вглубь. Участки, расположенные за фрагментом стены или за воротами, защищены с этой стороны. Большинство участков в городе попадают под удар с двух сторон одновременно: нужно 2 фрагмента стены, чтобы защитить участок полностью. Для защиты участков, расположенных на одной линии с верблюжьим рынком, достаточно построить одни ворота с соответствующей стороны города. **Каждый участок может быть атакован только 1 раз за фазу** (даже если попадает под удар с двух сторон сразу).

Участок также считается защищённым, если на него был помещён воин любого игрока.

Очень важно строить стены для защиты своих зданий: в противном случае монголы могут их разрушить (убрать с поля). Если во время нападения монголов на одном из незащищённых участков города расположено здание вашего цвета, вы должны вернуть его себе в запас. Чтобы сохранить незащищённое здание от монголов, им можно заплатить дань: 1 куб ресурса того же цвета, который производится на этом участке. Если на участке есть улучшение с дополнительным кубом, вы можете заплатить дань кубом цвета на улучшении. Если на участке есть улучшение с белым кубом, вы можете заплатить дань 1 кубом любого цвета. Поместите куб, который вы отдали в уплату дани, на участок: он не может быть атакован второй раз за эту фазу. Игроки принимают решения насчёт дани в порядке очередности хода.

Улучшения на участке города сохраняются, даже если вы убрали с него здание.

Затем, когда вы проверили все участки города, уберите с поля в запас все кубы ресурсов, которые пошли в уплату дани. Затем верните игрокам все миплы слуг их цветов, которые были выставлены в город в качестве воинов (даже если здания были защищены без их участия).



Фаза подсчёта очков

После фазы действий и фазы вторжения наступает фаза подсчёта очков. В эту фазу вы сможете использовать ваше расположение, чтобы получить ПО с помощью сторонников во дворце, своего присутствия в городе и вклада в строительство мечети.

ПО во дворце

Игроку требуется расположение придворных, чтобы сохранять посты своих сторонников в самом сердце политических интриг. Вы обязаны потратить по 1 расположению за каждого придворного, которого поместили в любую часть дворца. Когда вы тратите расположение, переместите свой диск влево по шкале расположения за каждую потраченную единицу. Если при этом вы пересекаете деление с символом ПО, вы не получаете за это победные очки. Потратив расположение, получите ПО за каждого своего придворного по правилам двора, в котором он находится:



Двор учёности

Получите по 1 ПО за каждый ваш свиток

Двор пряностей

Получите 1 ПО за каждую вашу карту каравана

Двор торговли

Получите 1 ПО за каждый ваш товар

Двор веры

Получите 1 ПО за каждый достигнутый вами уровень на шкале мечети

Если вы поместили сразу нескольких придворных в один и тот же двор, вы получаете ПО по правилам этого двора несколько раз.

Если у вас не хватает расположения, потратьте сколько можете. Вы не получаете ПО за своих придворных, на которых не хватило расположения (вы решаете, каких именно).

Каждый придворный приносит вам ПО только один раз в год. Вы всегда тратите расположение на придворного в конце года, **даже если не получаете ПО за него**.

ПО за присутствие в городе

Затем вы получаете ПО за своё присутствие в городе и за вклад в строительство мечети.

• За здания

Получите 1 ПО за каждое здание своего цвета в городе.

• За жетоны бонуса к ПО

Если у вас есть жетон бонуса к ПО, также получите ПО за каждое здание своего цвета на участках с действиями указанного типа.

• За вклад в мечеть

Если ваш диск находится на самом верхнем делении шкалы мечети, также получите по 4 ПО за каждое здание своего цвета на участках с действием «Мечеть».

ПРИМЕР: ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



У красного игрока есть 1 придворный во дворце. В фазу подсчёта очков он обязан потратить 1 расположение. Однако у него нет ни одного свитка, поэтому по правилам двора учёности он не получает ПО (но всё равно тратит расположение).

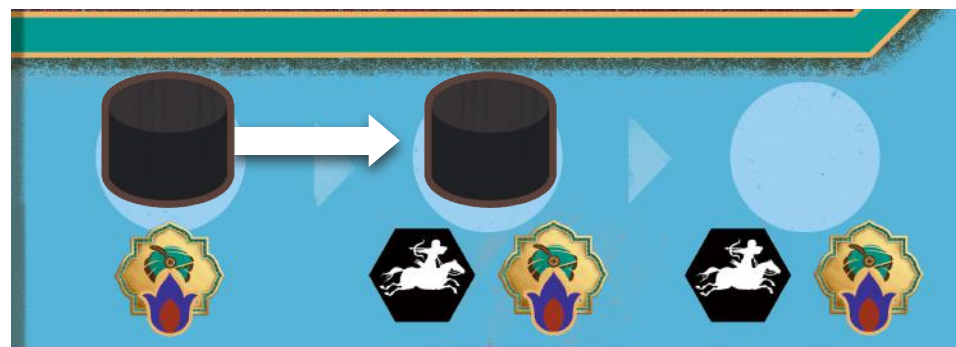
У синего игрока есть 1 расположение и 2 придворных на его стороне: он сможет получить очки только за одного из них. Он решает получить ПО по правилам двора торговли: по 1 ПО за каждый товар (обычный и редкий) в своём распоряжении.

У жёлтого игрока 2 придворных в одном и том же дворе. Он тратит 2 ед. расположения и дважды получает очки по правилам двора пряностей: 2 ПО + 2 ПО (так как у него есть 2 карты каравана).

Вклад игроков в мечеть пока не очень велик: никто не получает очки за жетоны бонуса к ПО или за верхнее деление на шкале мечети. У красного и синего игроков есть по 4 здания в городе (+4 ПО), у жёлтого — 3 здания (+3 ПО).

Конец года

В конце 1-го и 2-го года переместите маркер года на 1 деление вправо по шкале лет: наступает следующий год. Он начинается с фазы действий, как и предыдущий.



В конце 3-го года игра завершается. В конце игры каждый участник получает ПО за собранные карты каравана (стр. 14). Игрок, набравший больше всего ПО, становится победителем!

ДЕЙСТВИЯ



Заслужить расположение

В свой ход в качестве действия вы можете заслужить расположение во дворце. Вы также можете получить расположение в результате других действий — например, за определённое деление на шкале мечети, за полученное влияние, за пару карт можжевельника из караван-сарая, за торговые поселения на Шёлковом пути, за открытие в библиотеке, за награду с верблюжьего рынка и за некоторые выполненные контракты. Каждый раз, когда вы получаете расположение, переместите свой диск вправо по шкале расположения за каждую полученную единицу.

ШКАЛА РАСПОЛОЖЕНИЯ

Расположение во дворце — своего рода валюта в политических интригах города. Ваши сторонники из числа придворных смогут обратить его в победные очки при определённых условиях.

Если вы достигаете или пересекаете деление с символом ПО, когда получаете расположение, немедленно получите победные очки в указанном количестве. Вы не получаете ПО за эти деления, когда тратите расположение.

Если вы получаете расположение, когда ваш диск уже находится на самом правом делении на шкале, вместо этого вы получаете влияние в том же количестве. Если ваш диск влияния также находится на самом правом делении своей шкалы, вы не получаете ничего взамен.



Выставить воина в город

В свой ход в качестве действия вы можете выставить в город 1 воина. Вы также можете выставить воина в город в результате других действий — например, за определённое деление на шкале мечети, за пару карт имбиря из караван-сарая, за открытие в библиотеке, за награду с верблюжьего рынка и за некоторые выполненные контракты. Чтобы выставить воина в город, поместите 1 слугу своего цвета на участок в городе со зданием любого цвета. Пока он находится в городе, этот слуга считается воином. **Если на участке есть улучшение, или он защищён от нападения 2 стенами либо воротами, вы не можете выставить туда воина.** Вы можете отказаться выставлять воина.

Сделать город более безопасным — деяние, достойное великого человека. Если вы выставили воина в город на участок, где расположено ваше здание, — получите 1 влияние. Защита своих соседей — поступок ещё более благородный: если здание на участке, на который вы выставили воина, принадлежит другому игроку, получите 2 влияния.

ШКАЛА ВЛИЯНИЯ

Ваше влияние в городе — это ваша репутация, ваше доброе имя. Нарастив своё влияние, вы сможете заключать более выгодные контракты и собрать больше видов пряностей.

Каждый раз, когда вы получаете влияние, переместите свой диск вправо по шкале влияния за каждую полученную единицу. Если вы достигаете или пересекаете деление с символом ПО, когда получаете влияние, немедленно получите победные очки в указанном количестве (за каждое такое деление, если их несколько).

Если вы получаете влияние, когда ваш диск уже находится на самом правом делении на шкале, вместо этого вы получаете расположение в том же количестве. Если ваш диск также находится на самом правом делении шкалы расположения, вы не получаете ничего взамен.



Караван-сарай

В свой ход в качестве действия вы можете посетить караван-сарай, если на активированном вами участке города есть символ этого действия.

Караван-сарай — это ряд открытых карт каравана справа от игрового поля.


В караван-сараях есть 8 карт (или меньше, если в колоде каравана закончились карты). Карта, расположенная дальше всего от колоды каравана, считается первой в ряду, следующая — второй, и так далее. На каждой карте изображена одна из четырёх пряностей, присутствующих в игре.


Когда вы совершаете действие «Караван-сарай», вы можете потратить один или несколько кубов ресурсов одинакового цвета (белые кубы считаются за ресурсы любого цвета). За каждый потраченный куб возьмите по 1 карте каравана, которую можете приобрести. Берите карты каравана одну за одной.

Вы можете взять из караван-сарая только карту с верблюдом либо следующую после неё карту. Вы всегда можете взять самую первую карту из караван-сарая (даже если на ней нет верблюда). Вы также получаете всех верблюдов, которые были на взятых вами картах. В любой момент этого действия вы можете поместить верблюда на самую дальнюю от колоды карту караван-сарая, на которой нет верблюда: это делает доступной карту после неё. Это можно проделывать сколько угодно раз за одно действие «Караван-сарай».

Вы не можете брать или иметь карты из караван-сарая разных видов, если ваше влияние в городе недостаточно высоко.

В начале игры вы можете собирать пряности только одного вида. Подняв своё влияние в городе, вы сможете собирать пряности нескольких разных видов:

Если ваш диск достиг или пересёк деление с символом , вы можете иметь пряности 2 разных видов.

Если ваш диск достиг или пересёк деление с символом , вы можете иметь пряности 3 разных видов.

Если ваш диск достиг или пересёк деление с символом , вы можете иметь пряности всех 4 видов.

Вы не можете сбрасывать или избавляться от карт каравана, которые взяли. Пряность на первой взятой вами карте каравана становится вашим первым типом пряности до конца игры.

Когда вы больше не можете или не желаете брать карты из караван-сарая, сдвиньте оставшиеся карты каравана в ряд вправо (прочь от колоды) и пополните ряд до 8 карт из колоды. Если в колоде не хватает карт, восполните ряд.

Взятые карты каравана держите перед собой в открытую. Если вы только что собрали одну или несколько новых пар пряностей одного вида, немедленно получите награду за каждую новую пару. Иными словами, вы получите бонус за каждую 2-ю, 4-ю, 6-ю и 8-ю карту каравана с одним и тем же видом пряности.

Это важно помнить: в конце игры вы получите ПО, если соберёте наборы разных пряностей (стр. 14). Кроме того, вы сможете получать за них ПО во дворце по правилам двора пряностей.

Награды за пары пряностей

 : 	За каждую новую пару карт имбиря немедленно поместите воина в город.
 : 	За каждую новую пару карт можжевельника немедленно получите расположение.
 : 	За каждую новую пару карт корицы немедленно получите белый куб ресурса.
 : 	За каждую новую пару карт перца немедленно поместите улучшение с белым кубом на любой участок без улучшения в городе (он может быть с вашим или чужим зданием или без здания вообще). Если на этом участке есть воин, верните его владельцу. Одно улучшение нельзя заменить другим.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ: «КАРАВАН-САРАЙ»

Жёлтый игрок совершает действие «Караван-сарай». Он тратит 2 пурпурных куба и 1 белый куб (который считается кубом любого цвета, в данном случае - пурпурного), чтобы взять 3 карты каравана.

Сначала он берёт самую первую карту имбиря в ряду караван-сарая, а также получает верблюда с этой карты:

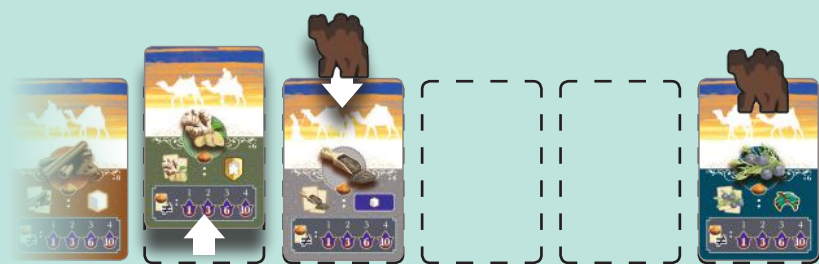


Игрок также был бы рад взять карту можжевельника — но его влияние в городе ещё не достигло деления с символом $2 \times$. Пока жёлтый игрок может иметь только один вид пряностей.

Затем он решает взять следующую по порядку карту имбиря. На предыдущей карте есть верблюд, поэтому её можно взять без дополнительных затрат:



Наконец, жёлтый игрок решает взять следующую по порядку карту имбиря. Ни на ней, ни на предыдущей карте нет верблюда: чтобы взять её, игрок должен поместить верблюда на карту каравана, которая лежит в ряду перед ней:



Затем игрок сдвигает оставшиеся карты на 3 деления вперёд и открывает 3 новых карты каравана из колоды, чтобы восполнить ряд.

В результате этого действия жёлтый игрок собрал новую пару карт имбиря: за это он немедленно помещает 1 воина в город.



Дворец

В свой ход в качестве действия вы можете посетить дворец, если на активированном вами участке города есть символ этого действия.

Зона дворца делится на 4 двора: в каждом может быть до 3 придворных игроков.

Каждый придворный вашего цвета во дворце будет приносить вам очки — однако влиятельные друзья не достаются просто так.

Когда вы совершаете действие «Дворец», вы можете поместить одного или нескольких слуг своего цвета в свободные ячейки одного или нескольких дворов в зоне дворца. Слуга, помещённый во дворец, считается придворным. Немедленно заплатите ресурсы за каждого придворного, которого вы выставили. Когда вы выставляете своего первого придворного в игре, это стоит 1 куб. Второй придворный стоит 2 куба. Третий — 3 и т. д.

Какой именно куб ресурсов нужно заплатить зависит от двора, в который вы поместили нового придворного:



Двор учёности
Приносит ПО
за свитки

Двор пряностей
Приносит ПО
за карты каравана

Двор торговли
Приносит ПО
за товары

Двор веры
Приносит ПО
за положение
на шкале мечети

Помните, что вы можете использовать белые кубы ресурсов в качестве ресурсов любого цвета.

Если ваш новый придворный является первым в своём дворе, поместите его в ячейку с символом и немедленно получите расположение.

Это важно помнить: каждую фазу подсчёта очков придворные будут тратить ваше расположение, чтобы приносить очки.

ШКАЛА РАСПОЛОЖЕНИЯ

Если вы достигаете или пересекаете деление с символом ПО, когда получаете расположение, немедленно получите победные очки в указанном количестве. Вы никогда не получаете ПО за эти деления, когда тратите расположение.

Если вы получаете расположение, когда ваш диск уже находится на самом правом делении на шкале, вместо этого вы получаете влияние в том же количестве. Если ваш диск влияния также находится на самом правом делении своей шкалы, вы не получаете ничего взамен.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ: «ДВОРЕЦ»



Красный игрок совершает действие «Дворец». Он отправляет своего слугу во двор веры, который требует оранжевых кубов ресурсов. Это второй придворный красного игрока во дворце: итоговая стоимость — 2 оранжевых куба.

Новый придворный является первым во дворе веры, поэтому красный игрок немедленно получает расположение.

Красный хочет отправить слугу и во двор торговли — но это будет стоить уже 3 песчаных куба ресурса! Немного подумав, он решает пока этого не делать.



Библиотека

В свой ход в качестве действия вы можете направиться в библиотеку, если на активированном вами участке города есть символ этого действия.

Когда вы совершаете действие «Библиотека», вы можете потратить до 4 кубов ресурсов, при этом все они должны быть разного цвета. Помните, что белые кубы могут заменить любые другие: вы можете потратить сразу несколько белых кубов. Затем возьмите по 1 свитку за каждый куб, потраченный на это действие, и поместите их перед собой.

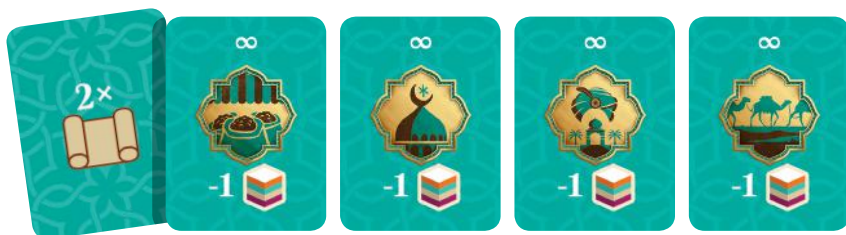
Если вы собрали 2, 4, 6 или 8 свитков, вы совершаете открытие (не более 4 открытий за одну игру). Учитывайте все свои свитки — **даже те, которые лежат на выполненных контрактах**. За один ход можно сделать сразу несколько открытий.

За открытие каждого уровня полагается одна из 4 возможных наград на ваш выбор. Выбрав награду за открытие, возьмите её жетон себе и положите перед собой в открытую. Другие игроки уже не смогут получить эту же награду.

Вы можете собрать сколько угодно свитков за игру, но награда положена только за первые 8 свитков, которые вы получите.

Это важно помнить: свитки также нужны, чтобы выполнять контракты. Кроме того, вы сможете получать за них ПО во дворце по правилам двора учёности.

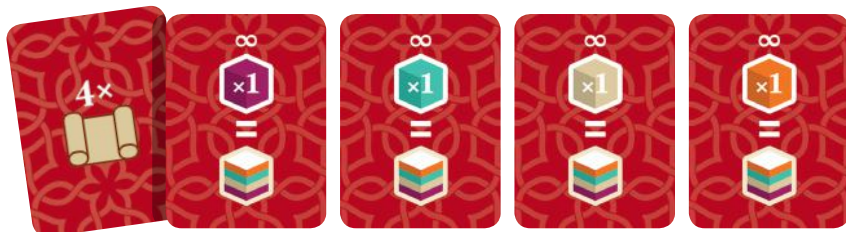
Первое открытие (2 свитка)



В награду за своё первое открытие вы получаете скидку на ресурсы за действие «Караван-сарай», «Дворец», «Шёлковый путь» или «Мечеть». Когда вы совершаете действие, на которое у вас есть скидка, вы можете потратить на него на 1 куб ресурса меньше, чем необходимо. Это позволит вам брать дополнительные карты каравана, размещать больше придворных, покупать больше товаров либо продвигаться дальше (в зависимости от типа скидки). Скидка сохраняется до конца игры.

Скидка экономит вам 1 куб ресурса в ход (не за карту, не за придворного, не за товар, не за деление).

Второе открытие (4 свитка)



Второе открытие даёт вам возможность каждый ход использовать 1 куб указанного цвета в качестве любого другого. Эта способность действует до конца игры.

Эта способность действует только на 1 куб ресурса за каждый ход, а также 1 раз за каждую фазу вторжения.

Третье открытие (6 свитков)



Третье открытие немедленно приносит вам награду, но не даёт долговременного эффекта.

- 1 Возьмите 1 любую карту из караван-сарая, не тратя ресурсы, и немедленно восполните ряд. Если на взятой карте был верблюд, также возьмите его. Вы можете взять любую открытую карту из караван-сарая и не обязаны тратить верблюдов, чтобы сделать её доступной. Однако вы обязаны соблюдать ограничения согласно вашему уровню влияния.
- 2 Создайте новый торговый пост в любом городе (как во время действия «Шёлковый путь»). Также получите обычный товар, если этот пост в ближнем городе, или редкий товар, если этот пост в дальнем городе. Если это первый торговый пост в выбранном городе, вы также получаете верблюда или расположение (по обычным правилам).
- 3 Продвиньтесь вверх по шкале мечети на 1 деление, не тратя ресурсы. Получите награду за достигнутое деление по обычным правилам.
- 4 Выберите 1 любой фрагмент стены или ворот и возведите его с любой стороны города, не тратя ресурсы. Получите влияние по обычным правилам.

Четвёртое открытие (8 свитков)

Четвёртое открытие также немедленно приносит вам награду без долговременного эффекта.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ: «БИБЛИОТЕКА»



Синий игрок совершает действие «Библиотека». Он тратит пурпурный, песчаный и белый кубы, чтобы взять 3 свитка.

У игрока уже было 5 свитков — теперь их достаточно, чтобы совершить третье и четвёртое открытие одновременно. Сначала синий игрок решает в качестве третьей награды построить фрагмент стены (ворота), за что он получает влияние. Затем в качестве четвёртой награды он немедленно получает 8 ПО.

Эти открытия дают единовременные эффекты. Но синий игрок всё равно кладёт их жетоны в открытую перед собой в знак того, что он больше не может совершать открытия за эту игру.



Шёлковый путь

В свой ход в качестве действия вы можете отправиться торговать по Шёлковому пути, если на активированном вами участке города есть символ этого действия.

В игре Шёлковый путь представлен торговой сетью городов вокруг Мерва. Четыре ближних города — Рей, Самарканд, Нишапур и Балх — производят обычные товары. Четыре дальних города — Багдад, Кашгар, Басра и Пешавар — славятся редкими товарами, но путь к каждому пролегает через один ближний город.

Совершая действие «Шёлковый путь», вы создаёте караванный путь между городами и основываете новые торговые посты. Чтобы создать торговый пост в одном из городов вокруг Мерва, поместите на него диск своего цвета. Ваш первый торговый пост должен быть в ближнем городе. В следующий раз вы сможете основать торговый пост либо в ещё одном ближнем городе, либо в дальнем, путь к которому пролегает через ближний город с уже созданным вами торговым постом.

В одном городе могут находиться торговые посты сразу нескольких игроков. Если вы первым основали торговый пост в определённом ближнем городе, возьмите с него верблюда. Если вы первым основали пост в определённом дальнем городе, немедленно получите расположение.

Приобретение товаров

Основав новый торговый пост, вы можете приобрести один или несколько товаров из городов вокруг Мерва.

За одно действие вы можете приобрести по 1 обычному товару из каждого ближнего города и по 1 редкому товару из каждого дальнего города. Если в городе уже есть ваш торговый пост, достаточно заплатить ресурсы требуемого цвета за выбранные товары. Стоимость каждого товара указана рядом с городом. Помните, что вы можете использовать белые кубы ресурсов вместо любых других. Обычный товар всегда стоит 1 ресурс, редкий — 2 разных ресурса.

Если в городе (ближнем или дальнем) нет вашего торгового поста, вы должны будете проложить караванный путь, чтобы приобрести товар. Путь, который вы таким образом прокладываете, должен связать этот город с вашей торговой сетью: если вы хотите приобрести товар в дальнем городе, в котором нет вашего торгового поста, вам потребуется поместить 1 верблюда на путь между ним и ближним городом, в котором ваш пост уже основан. Однако если вы ещё не успели основать торговый пост в ближнем городе, но при этом хотите приобрести товар в дальнем городе, вы должны будете потратить уже 2 верблюда и проложить караванный путь из Мерва в ближний город, а затем из ближнего города в дальний.

Когда вы больше не можете или не желаете приобретать товары, снимите с Шёлкового пути всех верблюдов, которые размещены не на городах, и поместите их на карты караван-сарая (по 1 на каждую карту, на которой нет верблюда, начиная с самой дальней от колоды). Если на каждой карте в караван-сарая уже есть верблюд, поместите оставшихся верблюдов на жетон верблюжьего рынка: закрывайте ими свободные углы жетона по часовой стрелке, начиная с левого верхнего. Если на жетоне верблюжьего рынка не осталось места, уберите оставшихся верблюдов в коробку.

Это важно помнить: товары нужны, чтобы выполнять контракты. Кроме того, вы сможете получить за них ПО во дворце по правилам двора торговли.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ: «ШЁЛКОВЫЙ ПУТЬ»

Жёлтый игрок совершает действие «Шёлковый путь».

Сначала он помещает диск своего цвета в ближний город Самарканд и забирает оттуда верблюда.

Затем он решает приобрести товары:

- Он тратит 1 оранжевый куб, чтобы купить обычный товар в Самарканде.
- Затем жёлтый игрок тратит 1 пурпурный ресурс, чтобы купить ещё один обычный товар в Рее. Поскольку там нет его торгового поста, он помещает одного из своих верблюдов на пути из Рея в Мерв.
- Наконец, он тратит 1 бирюзовый и 1 песчаный ресурс, чтобы купить редкий товар в Кашгаре. Для этого он помещает верблюда на пути из Кашгара в Самарканд.

Завершив действие, жёлтый игрок снимает обоих верблюдов с путей между городами и помещает их на карты караван-сарая.



Мечеть

В свой ход в качестве действия вы можете вложиться в строительство мечети, если на активированном вами участке города есть символ этого действия.

Нижние деления шкалы мечети поделены на 4 части, два следующих — на 2 части, а самые верхние никак не поделены. Чтобы продвинуться вверх на следующее деление, вы должны заплатить куб ресурса или сочетание кубов. Продвинувшись на новое деление, вы получите награду, изображённую рядом.

Когда вы совершаете действие «Мечеть», вы можете продвинуться на одно или несколько делений по шкале мечети. За каждое продвижение вы должны заплатить 1 или 2 куба ресурсов требуемых цветов, как указано на линии между делениями. Помните, что вы можете использовать белые кубы вместо любых других ресурсов. **На одном делении или части деления могут находиться диски сразу нескольких игроков.**

Если вы продвигаетесь по шкале мечети в первый раз, выберите один из четырёх путей, заплатите указанный куб ресурса и поместите диск своего цвета в соответствующее деление шкалы. Вы можете выбрать путь, уже выбранный другим игроком. Если вы первый выбрали указанный путь, возьмите верблюда из деления шкалы, в которое вы продвинулись.

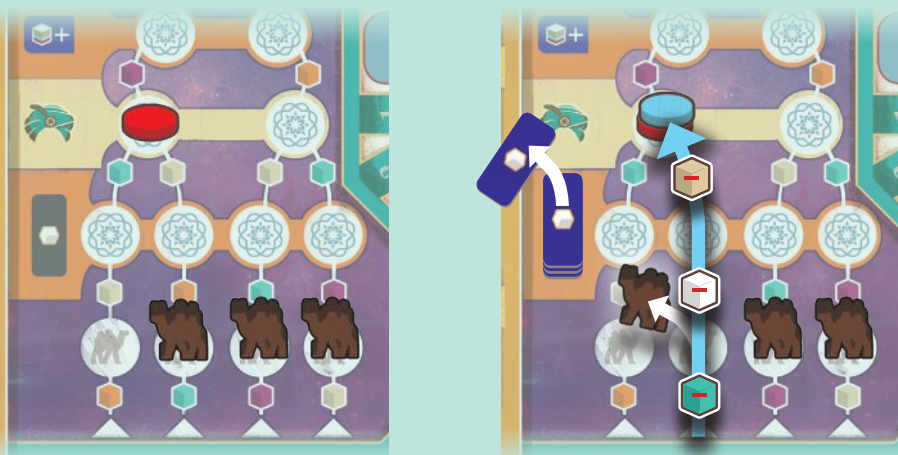
Всякий раз, когда вы продвигаетесь вверх по шкале, вы получаете награду за новое деление и указанные ПО.

Это важно помнить: за вклад в мечеть вы сможете получить победные очки в фазу подсчёта очков (за жетоны бонуса к ПО или за самое верхнее деление). Кроме того, вы сможете получить ПО во дворце по правилам двора веры.

Награды за вклад в мечеть

	Получите верблюда (если его еще не забрали до вас).
	Возьмите улучшение с белым кубом и поместите его на участок без улучшения с вашим зданием. Если на этом участке есть воин, уберите его. Одно улучшение нельзя заменить другим.
	Получите расположение.
	Возьмите улучшение с дополнительным кубом (любое на ваш выбор) и поместите его на участок без улучшения с вашим зданием. Если на этом участке есть воин, уберите его. Одно улучшение нельзя заменить другим.
	Возьмите один из 4 жетонов бонуса к ПО и поместите его перед собой. В каждую фазу подсчёта очков получайте 3 ПО за каждое здание вашего цвета на участках с действием того типа, которое указано на жетоне.
	Поместите 1 воина в город.
	Получите расположение.
	Поместите 1 придворного во дворец на любую свободную ячейку, не тратя ресурсы.
	Выберите 1 любой фрагмент стены или ворота и возведите его с любой стороны города, не тратя ресурсы. Получите влияние по обычным правилам.
	В каждую фазу подсчёта очков получите 4 ПО за каждое здание вашего цвета на участках с действием «Мечеть».

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ: «МЕЧЕТЬ»



Синий игрок совершает действие «Мечеть». Он хочет потратить 1 бирюзовый, 1 оранжевый и 1 песчаный куб, чтобы продвинуться вверх по шкале на 3 деления. С левого пути уже забрали верблюда, а оба пути справа требуют пурпурный куб, что сейчас невыгодно. Синий игрок решает двигаться по второму пути слева.

Сначала он тратит бирюзовый куб, чтобы продвинуться на первое деление. Он получает верблюда из этой части деления.

Затем он тратит оранжевый куб, чтобы продвинуться вверх по пути, и немедленно помещает улучшение с белым кубом на участок в городе со своим зданием.

Наконец, синий игрок тратит песчаный куб, чтобы продвинуться на третье деление по своему пути. За это он получает расположение. Теперь диски красного и синего игрока находятся в одной части третьего деления шкалы мечети (что не запрещено).



Стена

В свой ход в качестве действия вы можете заняться возведением стены, если на активированном вами участке города есть символ этого действия.

В верхней части игрового поля расположены фрагменты стен и ворот, из которых вам предстоит возвести крепостную стену вокруг Мерва. Под каждым фрагментом указана его стоимость в ресурсах определённого цвета.

Когда вы совершаете действие «Стена», вы можете заплатить ресурсы требуемого типа в нужном количестве, чтобы возвести один или несколько фрагментов стен или ворот. Помните, что белые кубы можно использовать вместо ресурсов любого цвета. Фрагмент стены стоит 1 или 2 куба одинакового цвета, а ворота стоят 3 куба.

За одно действие вы можете приобрести и возвести сразу несколько фрагментов стены (включая ворота) в любом сочетании.

Каждый приобретённый фрагмент должен быть немедленно возведён (размещён) в свободной ячейке по краю города. В ячейке с символом ворот (по центру каждой стороны города) можно возвести только ворота. Ворота можно разместить только в ячейке с символом ворот.

Каждый возведённый вами фрагмент стены и/или ворот может принести вам влияние в зависимости от того, сколько зданий он защищает и кому они принадлежат. За каждое здание на двух ближайших участках города на одной линии с новым фрагментом стены вы немедленно получаете 1 влияние, если здание принадлежит вам, и 2 влияния, если оно принадлежит другому игроку. Пустые участки не приносят влияния. За один участок стены (включая ворота) нельзя получить больше 4 влияния. Вы получаете влияние за участок, даже если на нём размещён воин.

Это важно помнить: стены защищают город от нападений монголов каждую фазу вторжения, в то время как воины защищают город лишь один раз, после чего должны быть возвращены в запас.

ШКАЛА ВЛИЯНИЯ

Каждый раз, когда вы получаете влияние, переместите свой диск вправо по шкале влияния за каждую полученную единицу. Если вы достигаете или пересекаете деление с символом ПО, когда получаете влияние, немедленно получите победные очки в указанном количестве (за каждое такое деление, если их несколько).

Если вы получаете влияние, когда ваш диск уже находится на самом правом делении на шкале, вместо этого вы получаете расположение в том же количестве. Если ваш диск также находится на самом правом делении шкалы расположения, вы не получаете ничего взамен.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ: «СТЕНА»



Красный игрок совершает действие «Стена». Он решает потратить 1 песчаный куб, чтобы возвести фрагмент городской стены на севере. На обоих участках непосредственно за этим фрагментом есть по зданию красного игрока: в сумме он получает 2 влияния.

Затем красный игрок тратит 3 бирюзовых куба, чтобы возвести ворота на востоке города. На участках непосредственно за воротами есть 1 здание красного игрока и 1 здание жёлтого игрока, что даёт ещё 3 влияния (2 за своё здание и 1 за чужое).

Красный игрок хочет продолжить строительство, но у него остался только 1 пурпурный куб — а для строительства стены за пурпурный ресурс сейчас нужно минимум 2 куба.

Всего за это действие красный игрок получил 5 влияния. Теперь он может выполнять любые контракты и иметь приности 3 разных видов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда фаза подсчёта очков 3-го игрового года заканчивается, игра завершается. В конце игры каждый игрок получает ПО за свои собранные пряности.

Рассортируйте свои карты каравана по типам пряностей на один или несколько наборов. В каждом наборе пряностей может быть не более 1 карты каждого вида. Затем получите ПО за каждый набор пряностей:

1 ПО за набор из 1 пряности.

3 ПО за набор из 2 пряностей разных видов.

6 ПО за набор из 3 пряностей разных видов.

10 ПО за набор из 4 пряностей разных видов.

Например, если к концу игры вы собрали 5 карт имбиря, 2 карты перца и 1 карту можжевельника, у вас будет набор из трёх разных пряностей (+6 ПО), набор из двух разных пряностей (+3 ПО) и 3 набора из одной пряности (+3 ПО).

Игрок, который набрал больше всего очков в конце игры, побеждает.

В случае ничьей

Если сразу несколько игроков поделили первое место по победным очкам, победителем становится участник с наибольшим расположением к концу игры.

Если лидеры сохранили одинаковое расположение к концу игры, побеждает тот, кто набрал больше всего влияния.

Если лидеры также сравнялись по влиянию, игрок впереди по очередности хода одерживает верх.

ИГРА ВДВОЁМ: ЦАРЕДВОРЕЦ

Верховный царедворец Мерва не соперничает с вами за положение в городе. Но у него настоящий талант путаться у вас под ногами...

Перед игрой вдвоём отложите в сторону распорядителя и все здания одного неиспользуемого цвета: они будут обозначать действия царедворца. Главный царедворец Мерва не получает победные очки и не соревнуется с вами — но он будет строить здания, занимать ячейки действий. Оба игрока влияют на его действия.

Ход царедворца

Когда наступает ход царедворца, сделайте следующие шаги:

1) Выберите ячейку действия

Игрок, который ходит (или должен походить) раньше другого, помещает распорядителя царедворца в любую доступную ячейку действия.

2) Активируйте участок города

Игрок, который ходит (или должен походить) позже другого, выбирает участок города на активной линии, который активирует царедворец. Если на активной линии есть участки без зданий, он должен выбрать участок без здания: в этом случае поместите здание царедворца на него. Если все участки на активной линии заняты зданиями, царедворец не активирует ни один участок.

Царедворец не совершает никаких действий и не производит ресурсы ни при каких условиях.

Конец раунда и очередность хода

В конце каждого раунда определите новую очередность хода по обычным правилам. Если игроки влияют на очередность хода с помощью верблюдов, царедворец может получить этих верблюдов по обычным правилам, как любой другой игрок.

Если в конце раунда у царедворца есть хотя бы один верблюд, он обязан использовать как можно больше верблюдов, чтобы повлиять на очередность хода в следующем раунде.

Здания царедворца

В свой ход вы можете активировать участки города со зданиями царедворца по обычным правилам. Царедворец никогда не получает ресурсов, когда вы производите ресурсы за счёт его зданий.

Если вы возведёте ворота или фрагмент стены, за которым находятся здания царедворца, вы получаете по 2 влияния за каждое такое здание (как если бы они принадлежали сопернику).

Если в фазу вторжения здания царедворца попадают под удар, уберите их с поля. Царедворец никогда не платит дань и не пытается сохранить свои здания.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: СУДЬЯ-ЧИНОВНИК

Продажный судья города Мерв — коварный и могущественный соперник. Возможно, ему недостаёт прозорливости, однако он готов использовать каждый шанс, чтобы поставить вас на место...

Перед одиночной игрой отложите в сторону все компоненты одного неиспользуемого цвета: они будут обозначать действия судьи-чиновника. Этот автоматический оппонент будет пытаться заслужить влияние и расположение в городе, строить здания и получать ПО, руководствуясь инструкциями на картах для одиночного режима.

В одиночной игре также участвует царедворец — по тем же правилам, что и для игры вдвоём (стр. 14).

Если судья-чиновник выбирает ячейку действий для царедворца, он всегда выбирает ячейку, напротив которой есть больше всего зданий вашего цвета. Если таких несколько, судья-чиновник выбирает ту линию, в которой при этом меньше всего зданий его цвета. Если и таких несколько, он выбирает ближайшую к текущей шкале очередности.

Если судья-чиновник выбирает участок для здания царедворца, он старается, чтобы перпендикулярно ему было больше всего зданий вашего цвета. Если таких несколько, судья-чиновник выбирает участок, перпендикулярно которому также находится меньше всего зданий его цвета. Если и таких несколько, он выбирает ближайший к ячейке действия царедворца.

Ход судьи-чиновника

В ход судьи-чиновника проделайте следующие шаги:

1) Откройте карту судьи

Откройте верхнюю карту из колоды судьи и поместите её рядом с компонентами судьи-чиновника. Эта текущая карта указывает на **желаемый тип** участка: судья будет ориентироваться на него при выборе ячейки действия.

Если в этот ход судья-чиновник не сможет активировать участок с действием желаемого типа никаким образом, сбросьте текущую карту судьи и откройте новую.

2) Выберите ячейку действия

Судья-чиновник всегда стремится выбрать ячейку действия по алгоритму А:

Алгоритм А

Судья-чиновник выбирает незанятую ячейку действия, на доступной линии в которой есть **пустой участок желаемого типа**.

Если таких линий несколько, он выбирает линию, на которой больше всего зданий его цвета.

Если и таких несколько, он выбирает ту, на которой при этом больше всего зданий царедворца.

Если и таких несколько, он выбирает ту, на которой больше всего ваших зданий.

Если и таких несколько, он выбирает самую дальнюю от текущей шкалы очередности.

Если напротив незанятых ячеек действия нет пустых участков желаемого типа, судья-чиновник выбирает ячейку действия по алгоритму Б.

Алгоритм Б

Судья-чиновник выбирает незанятую ячейку действия, на доступной линии в которой есть **участок желаемого типа с его зданием или зданием царедворца**.

Если таких линий несколько, он выбирает линию, на которой больше всего зданий его цвета и цвета царедворца (вместе).

Если и таких несколько, он выбирает ту, на которой при этом больше всего зданий судьи-чиновника.

Если и таких несколько, он выбирает ту, на которой при этом больше всего ваших зданий.

Если и таких несколько, он выбирает самую дальнюю от текущей шкалы очередности.

Если судья-чиновник выставил в город все свои здания, он всегда выбирает ячейку действия по алгоритму Б.

ПРИМЕР ХОДА: СУДЬЯ-ЧИНОВНИК



На открытой карте судьи изображено действие «Шёлковый путь». Судья-чиновник (красный) должен выбрать незанятую ячейку действия с пустым участком желаемого типа — но это невозможно. Судья вынужден действовать по алгоритму Б. Он должен выбрать линию с участком желаемого типа со своим зданием или зданием царедворца. Таких линий несколько (2-я, 4-я и 5-я по часовой стрелке). Среди них у судьи и царедворца в сумме больше всего зданий на 2-ой линии: судья-чиновник ставит своего распорядителя во 2-ю ячейку действия.

3) Постройте здание

Если судья-чиновник следовал алгоритму А, он помещает своё здание на пустой участок желаемого типа.

Если на активной линии несколько пустых участков, он старается, чтобы перпендикулярно выбранному участку было больше всего зданий своего цвета. Если таких несколько, судья-чиновник выбирает участок, перпендикулярно которому также находится больше всего зданий вашего цвета. Если и таких несколько, он выбирает самый дальний от ячейки действия.

Если судья-чиновник следовал алгоритму Б, он не строит здание в этот ход.

4) Совершить действие

Судья-чиновник всегда совершает действие, указанное на текущей карте судьи. **Он совершает указанное действие по 1 разу за каждое своё здание и здание царедворца на своей активной линии.**

Как судья-чиновник совершает действия, подробно описано далее.

5) Верблюжий базар

Судья-чиновник всегда посещает верблюжий базар, если он расположен на его активной линии. Он следует следующим правилам:

Если на верблюьем рынке есть хотя бы 2 верблюда или у судьи-чиновника нет верблюдов, он забирает всех верблюдов оттуда.

Если на верблюьем рынке меньше 2 верблюдов, он помещает 1 верблюда на базар (если может) и получает награду, указанную ниже. Он всегда пытается поместить верблюда в верхний левый угол, а если он занят — то в верхний правый.



Судья-чиновник совершает действие «Библиотека» 1 раз.



Судья-чиновник совершает действие «Караван-сарай» 1 раз.



Судья-чиновник получает 1 редкий товар.



Судья-чиновник совершает действие «Мечеть» 1 раз.

Конец раунда и очередность хода

В конце раунда определите новую очередность хода по обычным правилам. Если кто-то влияет на очередность хода с помощью верблюдов, царедворец и судья-чиновник могут получить этих верблюдов по обычным правилам, как и игрок.

И царедворец, и судья-чиновник стараются использовать как можно больше верблюдов, чтобы повлиять на очередность хода в следующем раунде (если у них есть верблюды).

В конце раунда сбросьте текущую карту судьи.

Фаза вторжения

Монголы никогда не уничтожают здания судьи-чиновника.

Если здания царедворца попадают под удар (т. е. они не защищены стенами, воротами или воинами), уберите их с поля.

Фаза подсчёта очков

Судья-чиновник никогда не тратит расположение в фазу подсчёта очков. Однако он всегда получает ПО за дворец по обычным правилам.

В конце каждой фазы подсчёта очков перемешайте все сброшенные карты судьи и поместите их на верх его колоды.

Конец игры

В конце игры судья-чиновник получает ПО за собранные карты каравана по тем же правилам, что и игрок. Если вам удалось обойти его по очкам, вы побеждаете!

Действия судьи-чиновника

Вы не можете активировать участки со зданиями судьи-чиновника ни при каких условиях.

Судья-чиновник не может активировать участки с вашими зданиями ни при каких условиях.



Заслужить расположение

Судья-чиновник никогда не получает расположение в свой ход в качестве действия. Однако он может получить расположение в результате других действий.

Судья-чиновник может получить ПО, продвигаясь по шкале расположения (по тем же правилам, что и игрок). Если его диск уже находится на самом правом делении шкалы расположения, вместо этого он получает влияние в том же количестве. Если его диск также находится на самом правом делении шкалы влияния, вместо этого он получает по 2 ПО.

Важно: судья-чиновник никогда не тратит своё расположение!



Выставить воина в город

Судья-чиновник никогда не выставляет воина в город в свой ход в качестве действия. Однако он может сделать это в результате других действий.

Он всегда выставляет своего воина на самое северное (верхнее) незащищённое здание царедворца. Если таких несколько, он выбирает самое левое (западное) из них. За это судья-чиновник всегда получает 2 влияния.

Судья-чиновник не может выставить воина на участок, который полностью защищён стенами или воротами.

Если в городе не осталось незащищённых зданий царедворца, судья-чиновник выставляет воина на одно из своих зданий, следуя принципам выше. За это он получает 1 влияние (на 1 ед. меньше).

Судья-чиновник может получить ПО, продвигаясь по шкале влияния (по тем же правилам, что и игрок). Если его диск уже находится на самом правом делении шкалы влияния, вместо этого он получает расположение в том же количестве. Если его диск также находится на самом правом делении шкалы расположения, вместо этого он получает по 2 ПО.

Важно: судья-чиновник может выполнить любой контракт и собирать карты каравана любого типа — независимо от своего влияния в городе!



Караван-сарай

За каждое действие «Караван-сарай» судья-чиновник берёт 1 карту каравана, которая принесёт ему больше всего ПО в конце игры. Если таких несколько, он выбирает ту, которая ближе к началу ряда (дальше всего от колоды). Если на карте есть верблюд, он получает и его.

Судья-чиновник может взять любую карту из караван-сарая и игнорирует правило верблюдов. Он может иметь пряности всех 4 видов — независимо от своего влияния в городе.

Когда судья-чиновник выполнил все действия за этот ход, восполните караван-сарай по обычным правилам.

	За каждую новую пару карт имбиря он немедленно помещает воина в город.
	За каждую новую пару карт можжевельника он немедленно получает расположение.
	За каждую новую пару карт корицы он получает 3 ПО .
	За каждую новую пару карт перца он получает 3 ПО .

Если во время хода судьи-чиновника карты каравана закончились, уберите в коробку карту чиновника «Караван-сарай».



Дворец

Если судья-чиновник должен выполнить 1-3 действия «Дворец» в текущий ход, вместо этого он помещает 1 своего слугу во двор, который принесёт ему больше всего ПО и в котором есть место.

Если судья-чиновник должен выполнить 4-5 действий «Дворец» в текущий ход, вместо этого он помещает 2 своих слуг во двор, который принесёт ему больше всего ПО и в котором есть место. Если таких несколько, он выбирает тот, который при этом может принести вам больше всего ПО. Если и таких несколько, он выбирает тот, который при этом расположен левее всего. Если в выбранном дворе только одна свободная ячейка, он помещает второго слугу в другой двор по тем же правилам.



Библиотека

Судья-чиновник берёт по 1 свитку за каждое действие «Библиотека».

Если после действия «Библиотека» у судьи-чиновника накопилось 8 свитков или более, уберите в коробку карту судьи «Библиотека».

Если он собрал 2, 4, 6 или 8 свитков, он совершает открытие по тем же правилам, что и обычный игрок, но со следующими изменениями:

Первое открытие

Подсчитайте, как далеко судья-чиновник продвинулся по шкале мечети и сколько карт каравана он уже собрал.



Если он продвинулся на большее число делений, чем собрал карт каравана, то он получает жетон открытия «Мечеть».



В противном случае он получает жетон открытия «Каравансарай».

Если одна из этих двух наград недоступна, судья-чиновник забирает другую.

С этого момента и до конца игры всякий раз, когда судья чиновник хотя бы 1 раз за ход выполняет действие, указанное на своём жетоне первого открытия, он выполняет его ещё 1 раз. Важно: это правило не распространяется на прочие действия.

Второе открытие

Судья-чиновник получает 3 ПО и забирает себе один случайный жетон открытия. Он игнорирует эффект на жетоне второго открытия.

Третье открытие



Судья-чиновник берёт жетон открытия «Шёлковый путь», если это возможно. В этом случае он создаёт торговый пост в дальнем городе и получает редкий товар; если это невозможно — создаёт пост в ближнем городе и получает обычный товар. Он старается создать торговый пост в городе, где нет ни одного поста (и получить верблюда за это). Если таких

несколько, он следует особым приоритетам: северо-запад (Багдад/Рей), северо-восток (Кашгар/Самарканд), юго-запад (Басра/Нишапур), юго-восток (Пешавар/Балх). Если судья-чиновник может выполнить контракт с помощью нового товара, он немедленно делает это (см. действие «Шёлковый путь»).



В противном случае судья-чиновник берёт жетон открытия «Мечеть» и выполняет действие «Мечеть» 1 раз.

Четвёртое открытие



Если возможно, судья-чиновник берёт жетон открытия с символом ПО и немедленно получает за него 8 ПО.



В противном случае он берёт жетон открытия с символами расположения и получает расположение 2 раза.



Шёлковый путь

Судья-чиновник создаёт новый торговый пост в дальнем городе; если это невозможно — в ближнем городе. Он всегда создаёт 1 пост за ход, сколько бы действий «Шёлковый путь» он ни сделал. Он старается создать торговый пост в городе, где нет ни одного поста (и получить верблюда за это). Если таких несколько, он следует своим приоритетам, от высшего к низшему: северо-восток (Кашгар/Самарканд), юго-восток (Пешавар/Балх), юго-запад (Басра/Нишапур), северо-запад (Багдад/Рей).

Затем судья-чиновник получает по 1 обычному товару за каждый свой торговый пост в ближнем городе и по 1 редкому товару за каждый свой торговый пост в дальнем городе.

Если после этого судья-чиновник может выполнить контракт, он заключает тот, который принесёт ему больше всего ПО. Если таких несколько, он выбирает тот, который требует наибольшего влияния и позволяет разместить воина. Судья-чиновник может выполнить любой контракт независимо от своего влияния в городе. Он помещает товары и свитки на выполненный контракт по обычным правилам. Если пункт контракта требует обычный или редкий товар на выбор, судья-чиновник всегда использует обычные товары в первую очередь.

В свой ход судья-чиновник старается выполнить как можно больше контрактов по правилам выше. Его ход заканчивается, когда он не может выполнить ни один открытый контракт.



Мечеть

За каждое действие «Мечеть» судья-чиновник продвигается на 1 деление вверх по шкале мечети. Он всегда начинает с самого левого пути, на котором есть верблюд. За каждое деление он получает награду по следующим правилам вместо обычных:

	Судья-чиновник получает верблюда, который находится здесь.
	Судья-чиновник получает 3 ПО.
	Судья-чиновник получает 3 ПО.
	Судья-чиновник получает жетон бонуса к ПО, который принесёт ему больше всего очков. Если таких несколько, он получает один из них случайным образом. Поместите его рядом с компонентами судьи-чиновника.
	Судья-чиновник помещает воина в город.
	Судья-чиновник получает расположение.
	Судья-чиновник совершает действие «Дворец» 1 раз.
	Судья-чиновник совершает действие «Стена» 1 раз.
	В каждую фазу подсчёта очков судья-чиновник получает по 4 ПО за каждое здание своего цвета на участке с действием «Мечеть».

Если на делении также указан символ ПО, он получает победные очки в указанном количестве.

Если после действия маркер судьи-чиновника продвинулся на самое верхнее деление шкалы мечети, уберите в коробку карту судьи «Мечеть».



Стена

За каждое действие «Стена» судья-чиновник возводит 1 фрагмент стены, начиная с самых дешёвых. Если таких несколько, он следует своим приоритетам, от высшего к низшему: пурпурный — песчаный — бирюзовый — оранжевый. Судья-чиновник может строить ворота, только если все обычные фрагменты стены уже возведены.

Судья-чиновник возводит каждый фрагмент стены, руководствуясь принципами ниже, и получает за это указанное влияние.

Он пытается закрыть своей стеной:

- A) Два здания царедворца (4 ед. влияния)**
- B) Одно здание царедворца и одно своё здание (3 ед. влияния)**
- C) Два своих здания (2 ед. влияния)**
- D) Одно здание царедворца (2 ед. влияния)**
- E) Одно своё здание (1 ед. влияния)**
- F) Одно здание царедворца и одно ваше здание (4 ед. влияния)**
- G) Одно своё здание и одно ваше здание (3 ед. влияния)**
- H) Одно ваше здание (2 ед. влияния)**
- I) Два пустых участка (не получает влияния)**

Если у судьи-чиновника есть несколько вариантов, равных по приоритету, он строит новый фрагмент стены в ближайшей свободной ячейке по часовой стрелке от самой западной на северной стене.

Судья-чиновник не может возводить обычные фрагменты стен в центральных ячейках с каждой стороны (так как там можно возвести только ворота).

Судья-чиновник может получить ПО, продвигаясь по шкале влияния (по тем же правилам, что и игрок). Если его диск уже находится на самом правом делении шкалы влияния, вместо этого он получает расположение в том же количестве. Если его диск также находится на самом правом делении шкалы расположения, вместо этого он получает по 2 ПО.

СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Фабио Лопиано

Иллюстратор и графический дизайнер: Иэн О'Ту

Разработчики: Филип Фолк Хартелиус и Энтони Хауге

Помощь с книгой правил: Пол Гроган

Консультант по культуре и этике: Кальвин Вонг Цзе Лун

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев

Редакторы: Антон Сквородин, Полина Попова

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Никита Черкасов

Общее руководство: Антон Сквородин



Это издание игры «Мерв» выпущено ООО «ГаГа Трейд» по соглашению с Osprey Games, частью Bloomsbury Publishing Plc.

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Создатели игры выражают особую благодарность Дэвиду Дигби за помощь в разработке одиночного режима.

First published in Great Britain in 2020 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Fabio Lopiano, 2020. This edition © 2020 Osprey Publishing Ltd. All rights reserved.

This translated edition of Merv: The Heart of the Silk Road is published by Gaga Trade Co.

Ltd. by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

www.ospreygames.co.uk



Порядок действий каждый год

Фаза действий

Каждый год состоит из 4 раундов.

По очерёдности хода каждый игрок выполняет следующие действия подряд:

1) Выберите ячейку действия

2) Выберите участок города на линии от ячейки действия

Если участок пустой, поместите туда своё здание.

3) Произведите ресурсы

Ваши здания: получите ресурсы за свои здания.

Здания оппонента: получите ресурсы за их здания (*оппонент получает ресурсы за своё здание на активном участке и свои улучшения на активной линии*).

4) Выполните действие

Заслужите расположение/Выставьте воина/Выполните действие на участке.

Верблюжий базар

Взять всех верблюдов с базара/Поставить верблюда на базар в обмен на выгоду.

Как выполнить контракт

Поместите на контракт все нужные ресурсы, свитки и товары, чтобы выполнить его и получить награду (*только если у вас хватает влияния!*).

Получите ПО и расположение/воина.

Конец раунда

Самый отстающий распорядитель перемещается на низшее деление следующей шкалы очерёдности, затем далее по порядку.

Можно обойти незанятые деления, если есть верблюды.

Фаза вторжения

Пропустите эту фазу в 1-ый год!

Монголы атакуют на 2 участка вглубь с каждой стороны.

Участок защищён, если прикрыт стенами или под охраной воина.

Если здание под ударом: уберите его с поля или заплатите дань (1 ресурс, который производит участок, или 1 белый ресурс).

Верните игрокам всех воинов, выставленных в город.

Фаза получения очков

ПО во дворце

За каждого придворного: потратьте 1 расположение (обязательно) и получите очки:

Двор учёности: 1 ПО/свиток (*в том числе на контрактах*).

Двор пряностей: 1 ПО/карта каравана.

Двор торговли: 1 ПО/товар (*в том числе на контрактах*).

Двор веры: 1 ПО/достигнутый уровень шкалы мечети.

ПО за присутствие в городе

За жетоны бонуса к ПО: +3 ПО/каждое здание на участке указанного типа.

За вклад в мечеть: 4 ПО/участок с действием «Мечеть» с вашим зданием (*если вы на верхнем делении шкалы мечети!*).

За здания: 1 ПО/здание.

Перечень символов в игре

	Кубы ресурсов		Получите X ПО
	Белый куб ресурса (заменяет любой другой)		Улучшите участок (+1 ресурс)
	Любой ресурс		Улучшите участок (заменяет ресурс на белый)
	Простой товар		Возьмите жетон бонусных ПО
	Редкий товар		Не платите ресурс за это действие
	Любой товар		Все участки с этим действием с вашими зданиями
	Свиток		Фаза подсчёта очков
	Карта каравана		Фаза вторжения
	Карта контракта		Ваше положение на шкале мечети
	Получите 1 расположение		Ваши здания, которые защищены 2 фрагментами стены, воротами или воином
	Выставьте воина в город		Здания оппонентов, которые защищены 2 фрагментами стены, воротами или воином
	Получите 1 влияние		

Действия

	Караван-сарай Потратьте X кубов разных цветов, возьмите столько же карт каравана из ряда. Можете разместить верблюдов на карты ряда, чтобы добраться до них. Можно брать карты разных видов, только если хватает влияния.		Шёлковый путь Создайте торговый пост. Можно приобрести товары там, где есть ваши посты. Можно использовать верблюдов, если не хватает постов.
	Дворец Потратьте X кубов одного ресурса, чтобы поместить X-го придворного (<i>цвет зависит от двора</i>).		Мечеть Потратьте ресурс(ы) на выбранном пути, чтобы продвинуться выше. Получите награду за каждое достигнутое деление (и за верхнее, если достигли).
	Библиотека Потратьте X разных кубов ресурсов, возьмите X свитков. Выберите открытие за 2-й/4-й/6-й/8-й свиток.		Стена Постройте 1 или несколько фрагментов стены, заплатив указанные ресурсы. За каждое своё здание под защитой фрагмента стены: 1 влияние . За каждое здание оппонента под защитой фрагмента стены: 2 влияния .