



Хитроумная стратегическая игра Штефана Фельда для 3-5 мастеров гильдий старше 12 лет



Суть игры

Страсбург XV-го столетия. Судьбу города вершат влиятельные гильдии ремесленников, которым иногда даже удается получить большинство голосов в городском совете.

Вы выступаете в роли амбициозных городских семей. Ваша цель состоит в том, чтобы члены вашей семьи были приняты в гильдии. Только разумное использование очков влияния даст им возможность быть принятым в ряды гильдии в качестве ученика, подмастерья или даже мастера. Естественно в том случае, если у вас есть достаточно денег для того, чтобы оплатить вступительные взносы. При этом не стоит недооценивать могущество дворянства и церкви.

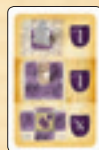
Компоненты игры



1 Игровое поле



5 Щиты игроков



5 Карт помощи



30 Жетонов товаров (по 6 для каждого из 5 цветов гильдий)



5 Жетонов зданий



1 Маркер раунда



1 Маркер первого игрока



5 Фишек часовен



5 Карточек раундов



1 Сводный лист



120 Карт влияния

(5-и цветов игроков, по 4 каждого цвета со значениями 1-6)

25 Карт заданий



10 Жетонов привилегий



40 Монет



75 Членов семей

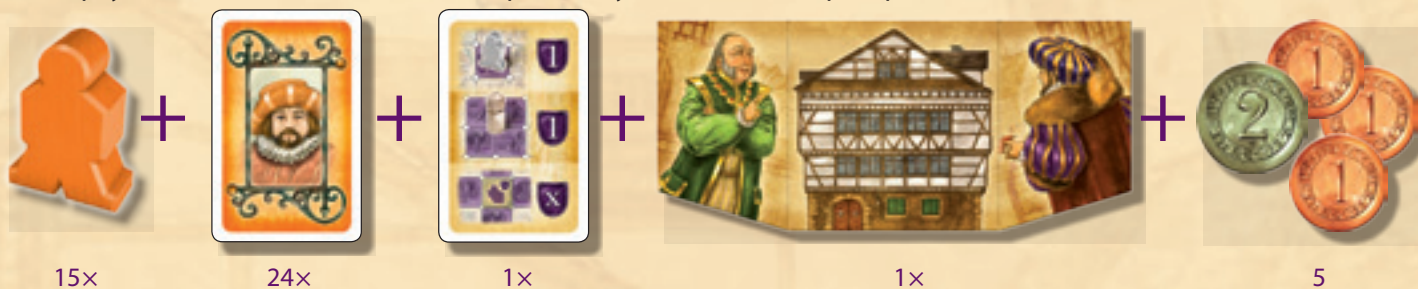
(по 15 каждого из 5 цветов игроков)



5 Маркеров престижа (5-и цветов игроков)

Каждый игрок выбирает **цвет игрока** и берет по **15 членов семьи** и **24 карты влияния** выбранного цвета. Перетасуйте ваши **карты влияния** и положите **колоду** перед собой рубашками кверху. Дополнительно каждый игрок получает

1-у **карту помощи**, 1-у **ширму** игрока и **монет** на общую сумму в **5 единиц**, которые вы кладете за полученную ширму. Оставшиеся **монеты** вместе с **товарами, привилегиями и часовнями** кладутся в **общий резерв**.



Поместите **маркер престижа** вашего цвета на стартовое деление **шкалы престижа**. При получении **очков престижа** во время игры, вы сдвигаете маркер престижа вперед на соответствующее число делений.

Тот, кто последним был в Страсбурге (или случайным образом выбранный участник), становится **первым игроком**. Он берет **маркер первого игрока** и помещает 1-го из **членов своей семьи** на **дворянское место** в городском совете. Затем сидящий слева от него игрок помещает 1-го из **членов своей семьи** на **место церкви** в городском совете. (Оставшиеся места в совете сначала остаются свободными.)



Перетасуйте все **карты заданий** и раздайте их **взакрытую**, пока каждый из игроков не получит по **5 карт**. Посмотрите на свои 5 карт и решите, сколько и какие из них вы хотите **оставить** и сколько вы хотите **сбросить**. Вы должны оставить как **минимум 1-у** и можете оставить **до 5-и карт заданий**. Положите оставленные вами карты за вашу ширму. Вы также можете скрыть количество оставленных вами карт. Верните карты, которые вы хотите сбросить, обратно в коробку. Выполненные вами в конце игры задания принесут вам **очки престижа**; проваленные задания приведут к **потере вами очков престижа**.

Подсказка: Члены семьи, монеты и привилегии теоретически ничем не ограничены. В редких случаях, когда включенных в комплект игры материалов будет недостаточно, замените их монетами, кубиками или другими подходящими предметами.

Игровой процесс

Игра длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из 3-х последовательных фаз:

1) Фаза планирования

2) Фаза действия

3) Фаза городского совета

1) Фаза планирования

Для динамичной игры мы рекомендуем, чтобы все игроки **одновременно** выполняли действия в фазу планирования. Однако, если соблюдение очередности хода важно для вас, то все участники выполняют действия по очереди, по часовой стрелке начиная с **первого игрока**.

Фаза планирования состоит из **2-х шагов**. На **первом шаге**, вы определяете, какое **число карт влияния** будете играть в этом раунде. Возьмите из вашей колоды верхнюю карту влияния и посмотрите на нее. Теперь, вытягивая по одной карте за раз, решайте, хотите ли вы **брать** следующую карту или **остановиться**. Вы не можете возвращать вытянутые карты обратно в колоду. Вы можете брать из колоды **столько карт, сколько посчитаете нужным**, но помните, что колоды

должно хватить на все 5 раундов.

На **втором шаге** этой фазы вы должны поделить вытянутые карты на несколько **стопок влияния**. Вы можете **свободно выбирать** количество как стопок, так и карт в них. Стопки могут состоять всего из 1-й карты. Выложите перед собой **все стопки рубашками кверху**, слегка сдвинув карты, так чтобы все игроки могли видеть, сколько карт содержит каждая из них.

Фаза планирования заканчивается после того, как все игроки выполнят это действие. Начиная с этого момента, вы можете **просматривать** свои стопки **когда пожелаете**, но не можете **более изменять** их содержимое.

Пример: Светлана сначала вытянула 5, затем 2, и еще одну 2. Она решает продолжать и вытягивает 3. Далее она достает еще 6. После кратких размышлений Светлана решает остановиться. Теперь у нее в руках 5 карт влияния.



После чего Светлана делит свои карты на 4 стопки: 3 и 2 она кладет вместе в одну стопку, а оставшиеся 3 карты она кладет по отдельности, формируя перед собой из них отдельные стопки. Она также могла сформировать стопку из трех карт и стопку из двух карт или одну стопку из пяти карт, пять стопок по одной карте или распределить их любым другим образом.



2) Фаза действия

Фаза действия состоит из **9-и шагов**, изображенных в виде делений от "А" до "I" на карточках раундов.

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| А Повлиять на дворянство и церковь | Е Повлиять на одну из гильдий |
| В Повлиять на одну из гильдий | Г Повлиять на купечество |
| С Повлиять на купечество | И Построить часовню |
| Д Повлиять на одну из гильдий | І Построить часовню |
| Е Повлиять на купечество | |

Маркер раунда определяет активный шаг фазы. Фаза начинается с шага "А". Как только вы отыграете один шаг, переместите маркер раунда на одно деление вниз и перейдите к следующему шагу. Как только вы завершите шаг "I", поставьте маркер раунда на шаг "А" следующего раунда и завершите фазу действия. Далее детально объясняются все шаги этой фазы.



Общие замечания о влиянии

Первые **7 шагов** от "А" до "Г" проходят **идентично**. Они отличаются друг от друга лишь **эффектами**.

Сначала ходит **первый игрок**. Он может открыть одну из **стопок влияния** или **пропустить ход**. Он волен выбирать, какую из стопок открыть. Затем, то же самое **по часовой стрелке** делают остальные игроки. После того, как каждый игрок выполняет **по одному** ходу, определите **порядок старшинства**, основываясь на **суммарной величине очков влияния** открытых карт.

Тот, кто открыл **больше всех** очков влияния, занимает **1-е место**, **второй** - **2-е место** и так далее. В случае ничьей, побеждает игрок, сидящий **ближе к первому игроку** (в порядке игрового хода). Таким обра-

зом, первый игрок выходит победителем в любых ничейных ситуациях. Все, кто пропустил ход, уходят ни с чем

и не могут выполнять действий на текущем шаге.

Игрок, занявший **1-е место**, **немедленно** становится новым **первым игроком** и берет **маркер первого игрока**. (Если все игроки пропускают ход, то первый игрок не меняется). В зависимости от шага 1, 2 или 3, игроки теперь могут выполнить одно или более **действий**.

После выполнения этих действий, поместите открытые карты влияния обратно в коробку.

Исключение: Если кто-либо, открывший стопку влияния, не может выполнить действие, то он имеет возможность забрать в точности **одну карту** из этой стопки и положить ее **под низ** своей колоды. Остальные карты возвращаются в коробку.

Любые неиспользованные в игре стопки влияния в конце раунда возвращаются в коробку.

 Светлана 2-е место	 Антон 4-е место	 Ирина 3-е место	 Владислав 1-е место
----------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------

Пример: При игре вчетвером, на шаге "В", игроки могут оказать влияние на гильдию виноделов. Светлана (оранжевая) является первым игроком. Она вскрывает стопку, состоящую из одной 5-ки. Таким образом, Светлана на этом шаге имеет 5 очков влияния. Слева от нее сидит Антон (черный), который открывает стопку из 2-х карт, суммарное значение которых равно 3. Затем ходит Ирина (желтая); сначала она решает пропустить ход, но затем открывает стопку стоимостью 5 очков. И наконец, наступает ход Владислава (зеленый) и он вскрывает 6-у.

Теперь определяется порядок старшин-

ства: Владислав занимает 1-е место с 6-ю очками. Светлана и Ирина выложили по 5 очков каждая и у них ничья, но Светлана в лучшей ситуации, т.к. она является первым игроком, и занимает 2-е место. Ирина оказывается на 3-м месте и Антон на 4-м. Владислав забирает маркер первого игрока. На шаге "С" он первым будет решать, сколько очков влияния использовать.

После чего Владислав, Светлана и Ирина выполняют свои действия (которые рассмотрены в следующих примерах). Антон пропускает действие, помещая 2-ку обратно под низ своей стопки и 1-у возвращая в коробку.



Влияние на дворянство и церковь

Игрок на 1-м месте помещает 1-го члена семьи на место дворянства в городском совете. Игрок на 2-м месте помещает 1-го члена семьи на место церкви в городском совете. Игроки на 3-м и следующих местах не участвуют в действии.



Влияние на одну из гильдий

Игрок на 1-м месте может поместить мастера в соответствующую гильдию, игрок на 2-м месте может поместить подмастерья и игрок на 3-м месте - ученика. Остальные игроки не участвуют в действии.

Исключение: При игре втроем подмастерье пропускается. То есть, игрок на 2-м месте может поместить учения, а игрок на 3-м месте не участвует в действии.

Мастер

Мастер позволяет выполнить 3 различных действия:

- Поместить 1-го члена семьи на соответствующее гильдии место в городском совете.
- Взять 1 соответствующий гильдии жетон товара из резерва и положить его за свою ширму.
- Поместить 1-го члена семьи на пустую городскую область, соответствующую гильдии. Оплатите монетами стоимость, указанную на области. Если у вас недостаточно монет, то вы не можете выполнять это действие. Это не обязательное действие; вы можете пропустить его.



Пример: Владислав занял 1-е место и может назначить мастера гильдии виноделов. Он помещает 1-го члена семьи на место гильдии виноделов городского совета. Затем он берет из резерва 1 жетон товара с бочонком. И наконец, он помещает 1-го члена семьи в городскую область гильдии виноделов, отдав за это 4 монеты.

Подмастерье

Подмастерье позволяет выполнить 2 различных действия:

- Взять 1 соответствующий гильдии жетон товара из резерва и положить его за свою ширму.
- Поместить 1-го члена семьи на пустую городскую область, соответствующую гильдии. Оплатите монетами стоимость, указанную на области. Если у вас недостаточно монет, то вы не можете выполнять это действие. Это не обязательное действие; вы можете пропустить его.

Пример: Светлана на 2-м месте и может назначить Подмастерья. Она берет один жетон товара с бочонком и помещает 1-го члена семьи на область, отличную от области Владислава. За это она платит 3 или 4 монеты, в зависимости от того, какую область выберет.

Ученик

Ученик позволяет выполнить 1 из следующих действий:

- Либо взять 1 соответствующий гильдии жетон товара из резерва и положить его за свою ширму.
- или поместить 1-го члена семьи на пустую городскую область, соответствующую гильдии. Заплатите монетами стоимость, указанную на области. Если у вас недостаточно монет, то вы не можете выполнять это действие.

Пример: Ирина заняла 3-е место и может назначить ученика. Она решает не помещать 1-го члена семьи в город и берет вместо этого жетон товара.



Влияние на купечество

Игрок на 1-м месте может продать купцам столько своих товаров, сколько пожелает. Для этого он помещает товары обратно в резерв и получает взамен из резерва монеты на указанную в жетонах сумму. Все остальные игроки не участвуют в действии.

На заметку: На шаге "G" (не на шагах "C" и "E") игрок дополнительно помещает 1-го члена семьи на место Купечества в городском совете.



Пример: далее в игре Светлана собрала за ширмой немного товаров: 1 оружие, 1 бочонок и 1 пару обуви. Ей удалось получить больше всего очков влияния на купечество. Она возвращает все 3 товара в резерв и в сумме берет за них 12 монет.

Н Постройка часовни

Игрок, чей член семьи занимает сейчас место Церкви в городском совете, берет 1 фишку часовни из резерва и помещает по своему выбору ее на любую свободную круглую белую область в городе.



Пример: Один из членов семьи Ирины занимает место церкви, следовательно, Ирина в этом раунде может построить часовню. Она помещает ее таким образом, чтобы она находилась прямо около двух членов ее семьи.

І Постройка здания

Игрок, чей член семьи занимает сейчас место дворянства в городском совете, берет соответствующее этому раунду здание и помещает его по своему выбору на любую свободную строительную площадку в городе. Строительными площадками являются 7 пустых городских областей.



Пример: Один из членов семьи Владислава занимает место дворянства (на рисунке слева), таким образом Владислав в этом раунде может построить здание - это трактир. Он помещает трактир таким образом, чтобы два члена его семьи находилась прямо рядом с ним.

3) Фаза городского совета

Каждый игрок получает число очков престижа, равное количеству членов его семьи в совете. Дополнительно, игрок с наибольшим количеством членов семьи в совете, получает 1 жетон привилегии и прячет его за своей ширмой. В случае ничьей, все участвующие в споре игроки получают по 1-у жетону привилегии.



Пример: В конце первого раунда, Владислав и Светлана получают по 2 очка престижа, Антон и Ирина по 1-у очку. Два места в совете остаются свободными, потому как мастера этих гильдий будут назначены только в последующих раундах. Дополнительно, Владислав и Светлана получают по 1 жетону привилегии.

Привилегия

Привилегии могут быть использованы в последующих раундах. Во время шагов от "А" до "Г" в фазу действия, вы можете отдать 1 жетон привилегии вместо того, что бы решать открыть ли вам стопку влияния или пропустить ход. Ход проходит мимо вас, но при этом вы не пропускаете его и, после того как все игроки примут свое решение, он вновь возвращается к вам. В течении одной фазы вы можете играть столько жетонов привилегий, сколько пожелаете.

Пример: В одном из следующих раундов, когда оказывается влияние на гильдию кузнецов, Владислав является первым игроком. Он скидывает 1 жетон привилегии и ожидает. Далее наступает ход Светланы, она также скидывает 1 жетон привилегии, таким образом, она сможет ходить после Владислава. Антон ходит первым, открывая стопку влияния, а Ирина пропускает ход. Ход вновь переходит к Владиславу, и он сбрасывает другой жетон привилегии. Далее должна ходить Светлана, так как у нее нет жетонов привилегии, и теперь она обязана до Владислава решить, сколько очков влияния сыграть.

Завершение игры

Игра завершается после 5-го раунда. Теперь вы получаете очки престижа за выполнение множества различных условий:

- Каждый член семьи в городе приносит вам 1 очко престижа.
- Каждая часовня приносит вам по 1-у очку престижа за каждого члена семьи, стоящего на смежных областях.
- Каждое здание приносит вам указанное на нем количество победных очков за каждого члена семьи, соприкасающегося с ним вертикально или горизонтально.
- За каждый оставшийся жетон привилегии вы получаете 1 очко престижа.

- За каждую карту задания, условие которой в конце игры выполнено, вы получаете столько очков престижа, сколько указано на ней. Эти очки могут быть получены один раз за одну карту, даже если вы выполнили условие карты несколько раз.

- За каждую карту задания, условие которой в конце игры провалено, вы теряете 3 очка престижа.

Вы не можете выполнять условия карт заданий в течении игры, а только в конце. Детальное описание карт заданий находится на входящем в комплект сводном листе.

Игрок, набравший наибольшее число очков престижа, побеждает в игре. В случае ничьей, побеждает игрок, имеющий больше членов семьи в городе. Если ничейная ситуация сохраняется, то в игре будет более одного победителя.



Пример: Антон (черный) получает 2 очка престижа за 2-х его членов семьи. Часовня дает ему еще 1 очко. За таверну он получает 4 очка.

Ирина (желтая) так же получает 2 очка за ее членов семьи. Часовня приносит ей еще 2 очка, так как ее члены семьи стоят рядом с ней.

Владислав (зеленый) получает 2 очка за 3-х

своих членов семьи. Трактир приносит ему 8 очков, так как у него 2 члена семьи стоят по соседству со зданием. Фонтан приносит ему еще 3 очка.

Светлана (оранжевая) получает 1 очко за члена семьи. Трактир не приносит ей очков, потому что ее член семьи стоит от него по диагонали.

Гоздатели

Автор игры: **Штефан Фельд**

Иллюстратор: Александр Юнг (www.alexander-jung-illustration.de)

Графический дизайн: Александр Юнг, Ганс-Георг Шнайдер

Реализация: Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Перевод и верстка: **sNOWBODY.org.ua**

Специально для магазина настольных игр

DesktopGames.com.ua

(если вы обнаружили ошибку или неточность, пожалуйста сообщите мне об этом)



Издатель и автор хотели бы поблагодарить следующих людей:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann, and the Offenburger-Spiele-Freunde.

Copyright © 2011 Pegasus Spiele GmbH,
Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany.
Все права защищены. www.pegasus.de



Pegasus Spiele