

РЫЦАРИ.
Правила игры.

Цель игры.

Для баронов есть два пути к победе:

1. Барон, который в конце последнего хода игры, имеет наибольшее влияние, выигрывает игру и становится новым королем.
2. Барон, который в конце последнего хода игры, контролирует более половины не разоренных городов королевства, выигрывает игру и захватывает трон силой.

Обзор компонентов.

Игровое поле.

Игровое поле представляет собой королевство, которое включает в себя 18 городов и 6 заморских земель.



1. Шесть заморских земель с городами (Константинополь, Сиракузы, Иерусалим и т.д).
2. Место для 3 карт повестки дня ассамблеи.
3. Три трека экспедиций.
4. Зона карт действия.
5. Место для колоды событий.
6. Зона маркеров влияния.
7. Место для колоды жребия.
8. Зона трех специальных фаз.
9. Трек наемников.
10. Река. Непроходимая местность.
11. Мост через реку.

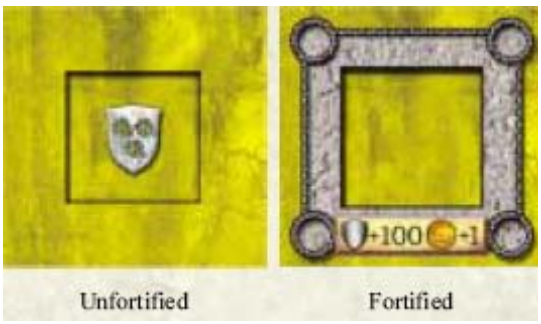
12. Горы. Непроходимая местность.
13. Дорога.
14. Не разоренный город. Его сила и прибыль от него.
15. Порт.

Города.



24 пластиковые фигурки представляют собой не разоренные города. Бароны могут в процессе игры захватывать и разорять города.

Маркеры контроля.



Маркеры нужны для того, чтобы показывать принадлежность города его владельцу. Когда барон захватывает город, он кладет свой маркер под фигурку города. Маркер имеет 2 стороны. Одна сторона показывает, что барон владеет городом, вторая, что барон владеет городом и город укреплен.

Маркеры и карты родного замка.





Каждый барон получает карту своего родного замка, на которой указано его имя, цвет, герб и силу замка. Маркер кладется на поле в начале игры для указания местоположения замка барона.

Фигурки дворян.



Каждый барон контролирует 4 дворян. В процессе игры данные фигурки перемещаются по карте, указывая местоположение войск игроков. Каждый из дворян имеет разной формы подставку. Форма подставки отображена на карте дворянина.

Карты дворян.



Каждый барон получает по 4 карты дворян. Каждая карта соответствует одному из дворян. Карты регулярных войск и наемников кладутся под карту дворянина, что бы показать, какой дворянин какие войска возглавляет. Дворянин вместе с войсками составляет армию.

Карты регулярных войск.



Каждый барон начинает игру с 4 регулярными отрядами (цвет обратной стороны карты указывает на принадлежность к барону). Сила отряда указана в нижней части карты. Плата за отряд указана в значке монеты. Регулярные отряды представляют собой лояльные барону части армии, которые наиболее сложно потерять в игре.

Карты наемных отрядов.



Данные карты общие. Каждый барон начинает игру с двумя наемными отрядами, и он может нанять остальные отряды в процессе игры. Каждый отряд имеет национальность, указанную на карте. Наемники мене лояльны и могут покинуть армию при смерти дворянина или проигрыше сражения.

Карты жеребья.



Данные карты нужны для разрешения случайных событий (см. правила далее).

Карты действия.



Каждый барон получает 12 карт действия, с помощью которых он может передвигать армии, нанимать отряды, начинать сражения. Все карты имеют одинаковые рубашку. Фон карты указывает на ее принадлежность.

Нейтральные карты действия.



В игре присутствует так же 8 нейтральных карт действия, которые не принадлежат никому.

Карты событий.



Данные карты вводят в игру случайные события.

Карты повестки дня ассамблеи.



Данные карты представляют собой законы, которые будут принимать бароны, когда они будут собираться на ассамблею.

Маркеры денег.



Данные маркеры являются денежным эквивалентом в игре.

Маркеры голосования.



Данные маркеры используются во время ассамблеи.

Маркеры веры.



Бароны могут использовать маркеры веры, чтобы избежать пагубных для себя событий и для освещения экспедиций.

Маркеры влияния.



Маркеры влияния указывают на популярность и власть барона в королевстве. Если к концу игры ни один из баронов не может взять власть над государством посредством контроля более половины городов, то победитель игры определяется по влиянию на королевство.

Маркеры потерь.



Данные маркеры кладутся в армию барона, когда она несет потери в сражении.

Маркеры разрушений.



Данные маркеры кладутся рядом с городом, когда он несет потери при штурме.

Маркеры баронов.



Каждый барон имеет 8 маркером со своим гербом. Данный маркеры нужны для указания принадлежности к экспедиции и для использования на треке наемников.

Маркеры экспедиций.

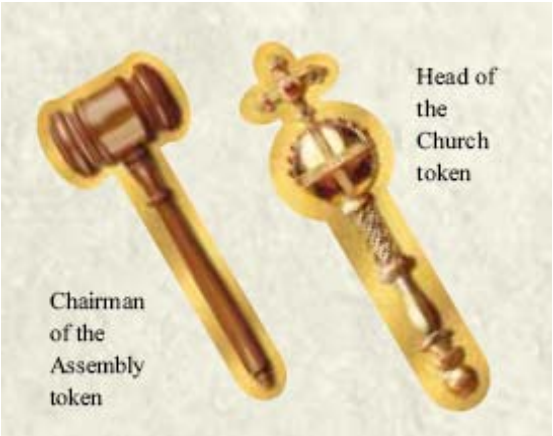


Данные маркеры указывают на прогресс экспедиции.

Маркеры осады.



Данные маркеры указывают на осаду города.



Председатель ассамблеи.
Председатель ассамблеи выбирает очередность принятия законов и разрешает все равные споры.

Глава церкви.
Глава церкви решает, какой из баронов подвержен пагубным событиям, а какой хорошим событиям.

Подготовка к игре.

1. Расположите нейтральные карты действия, карты повестки дня и карты наемников рядом с игровым полем. Карты жеребья и карты событий поместите на игровое поле, в соответствующих его местах. Тщательно перемешайте каждую колоду. Верхнюю карту из колоды событий поместите под низ колоды.
2. Все маркеры голосования, веры и деньги положите на стол рядом с полем. Эти маркеры формируют сокровищницу королевства.
3. Положите маркеры влияния в одноименную зону исходя из того, чтобы на одного участника игры приходилось 10 влияния. Так формируется пул влияния.
4. Если в игре менее 6 участников некоторые города будут разоренными уже в начале игры (см. правила для меньшего числа участников игры). Расположите пластиковые фигурки городов на игровом поле.
5. Раздайте каждому игроку по карте родного замка, по четыре фигурки дворян соответствующего цвета, карты дворян (4), карты действия (12), маркеры контроля городов (12), маркеры баронов (8).
6. С помощью карты жребия выберите Главу ассамблеи и выдайте ему соответствующий маркер. Из оставшихся игроков выберите с помощью другой карты жеребья Главу церкви и так же выдайте ему соответствующий маркер.
7. Каждый барон получает по 15 золотых.
8. Каждый барон получает по три “50” карты регулярных отрядов и одну “100” карту регулярного отряда. Далее бароны получают случайным образом по одной карте наемников “50” и одной карте наемников “100”.Далее каждый игрок должен немедленно распределить карты отрядов между своим замком и дворянами, положив карты отрядов под карты дворян и замка. Все отряды **должны** быть либо в замке, либо под руководством дворянина. Однако игроки не обязаны распределять отряды в замок или между всеми дворянами. Только дворянин в подчинении, которого находятся отряды, может быть выставлен на игровое поле.
9. Откройте количество карт наемников числом равным количеству баронов плюс один, и расположите их рядом с игровым полем, у трека наемников. Данные отряды можно нанимать во время первой фазы покупки наемников.
10. Откройте три карты повестки дня и расположите их на поле в верхнем левом углу. За данные законы будет происходить голосование во время первой ассамблеи.
11. Начиная с Главы ассамблеи и далее по часовой стрелки все игроки располагают на игровом поле свои замки. Замок может быть расположен в любом месте поля, не содержащем не разоренных городов или чужих замков.
12. Начиная с игрока, который последним располагал свой замок и далее по часовой стрелке игроки располагают на поле по одному дворянину, в подчинении которого есть войска. Дворяне не могут быть расположены в заморских землях, в местах, где уже есть фигурка чужого дворянина и в замках оппонентов. Дворян можно располагать в своих замках и в местах, где уже есть дворянин,

принадлежащий этому же игроку. Когда все дворяне будут установлены на поле, подготовка к игре заканчивается.

Термины игры.

Барон. Он же участник игры.
Армия. Группа отрядов под командованием дворянина или группа отрядов в замке.
Лидер. Когда отряды находятся под командованием дворянина, он считается их лидером.
Командующий. Если в сражении с одной стороны принимают участие более одной армии, то игрок должен выбрать из лидеров одного командующего. Только специальные способности командующего будут применяться в сражении. Остальные дворяне не влияют на битву. Однако они могут быть уничтожены, если в сражении армия получит количество ущерба равное или превышающее количество отрядов.
Наследник. Если дворянин умирает, то он может вернуться в игру в конце хода. Используйте ту же самую фигурку дворянина, говоря о нем как о наследнике прежнего рыцаря.
Зона города. Любая область, содержащая город, за исключением заморских земель.
Заморские земли. Шесть земель с городами, изображенные в верхней части игрового поля.

Ход игры.

Игра состоит из серии игровых раундов. Каждый раунд разбит на фазы

1. **Планирование.**
2. **Выполнение действий.**
3. **Получение влияния.**

Планирование.

В данной фазе каждый барон выбирает 6 карт действия, которыми он намерен сыграть в данном раунде, и располагает их рубашкой вверх в трех зонах карт действия на игровом поле. Каждый барон располагает две свои карты действия в зоне 1, две в зоне 2 и последние две в зоне 3. Рекомендуется, чтобы игрок разбил 6 карт на три колоды, положил их перед собой, и окончательно проверил свои выбор, перед тем как положить их на игровое поле. Далее глава ассамблеи перемешивает колоду нейтральных карт действия, и помещает по две карты из данной колоды в каждую из трех зон. Нейтральные карты действия кладутся так же рубашкой вверх. Глава ассамблеи, так же как и остальные игроки не должны видеть значения этих карт. Оставшиеся две нейтральные карты откладываются в сторону до следующего раунда. Их значение так же никто не должен видеть.
Таким образом, в игре с 6 баронами в каждой из зон окажется по 14 карт действия. Далее Глава ассамблеи раздельно перемешивает каждую из образовавшихся колод.
В начале раунда бароны не имеют свободного доступа ко всем своим 12 картам действия, так как большая часть карт находится в колодах. Если барон не может или не хочет располагать по две карты в каждой из зон, он может расположить меньшее количество карт действия во всех или в какой-либо зоне (каких-либо зонах).

Выполнение действий.

В данной фазе Глава ассамблеи берет верхнюю карту из колоды, расположенной в зоне 1, открывает ее и зачитывает текст. Далее выполняется действие, указанное на карте и карта отдается барону, которому она принадлежит или перемещается в одну из зон на игровом поле. Далее открывается следующая карта из данной колоды и вновь выполняется действие и т.д. Когда колода в зоне 1 заканчивается, Глава ассамблеи начинает по очереди открывать карты из колоды в зоне 2, выполнять их действие и перемещать. Когда колода в зоне 2 заканчивается, Глава ассамблеи начинает по очереди открывать карты из колоды в зоне 3 выполнять их действие и перемещать. Таким образом, барон может быть уверен, что он выполнит сначала действия с помощью карт, расположенных в зоне 1, потом с помощью карт, расположенных в зоне 2 и, наконец, будут открыты карты в зоне 3. Но барон не знает, в какой последовательности будут выполняться действия баронов с помощью карт, расположенных в одной колоде.

Выполнение действий.

Каждая карта действия либо принадлежит одному из баронов, либо является нейтральной. Если карта принадлежит барону, ее владелец немедленно выполняет одно из действий, указанных на карте. Барон может отказаться от действия, однако данная карта все равно будет перемещена в одну из зон (см. далее). Если карта действия нейтральна, то Глава ассамблеи должен выполнить указанное действие.

Перемещение карт.

После выполнения действия карта может быть перемещена в соответствующую зону, где она может немедленно спровоцировать наступление специальной фазы. Нейтральные карты возвращаются в колоду нейтральных карт, а карта “Versatile Strategy” возвращается барону-владельцу.
Остальные карты перемещаются в одну из зон, размещенных в нижнем правом углу игрового поля по следующим правилам:

Карта “Draft Soldiers” размещается в красной зоне Дохода.
Карта “Rally Support” размещается в синей зоне Ассамблеи.
Карта “Levy taxes” размещается в желтой зоне Налогов.
Карта “Serve The Church” размещается в любой из трех зон по выбору ее владельца.
Карта “Mobilize Forces” размещается в красной зоне Дохода, если барон использовал карту только для движения. Если барон использовал данную карту для атаки, то она помещается в синюю зону Ассамблеи. Если барон использовал карту, и для перемещения и для атаки, то он может переместить карту либо в красную, либо в синюю зону, по своему выбору.

Специальная фаза.
Когда карта перемещена в одну из специальных зон, она может спровоцировать наступление одной из специальных фаз: Сбор налогов, Ассамблея, Покупка наемников и Подсчет расходов.
Сбор налогов. Данная специальная фаза наступает, когда число карт в желтой зоне равно удвоенному количеству участников игры. Так при 6 баронов фаза наступает, когда в желтой зоне лежит 12 карт.
Подсчет расходов. Данная специальная фаза наступает, когда число карт в красной зоне равно удвоенному количеству участников игры.
Ассамблея. Данная специальная фаза наступает, когда число карт в синей зоне равно удвоенному количеству участников игры.
Покупка наемников. Данная специальная фаза наступает, когда число маркеров баронов на треке наемников на один превышает количество участников игры. Так в игре 6 баронов данная специальная фаза наступает, когда на треке находится 7 маркеров.

Если спровоцирована специальная фаза, то она должна полностью закончиться, прежде чем будет выполнено очередное действие. После завершения специальной фазы игра принимает обычный ход, и Глава ассамблеи открывает следующую карту действия.

Процесс продолжается до тех пор, пока не будут открыты все карты действия во всех трех зонах.

Получение влияния.
В данной фазе выполняются следующие действия:
1) **Проверка на победу**. Если один из баронов контролирует более половины всех не разоренных городов, то игра заканчивается и этот барон объявляется победителем.
2) **Получение влияния.** Каждый барон получает по одному влиянию за каждый город, который он контролирует. Игроки берут соответствующее количество маркеров влияния из пула влияния. Если в пуле нет влияния доступного для всех, дополнительное влияние берется из вне пула. Если закончились все маркеры влияния, то в конце данной фазы игра заканчивается. В данном случае барон, имеющий больше всего влияния, выигрывает игру. *Важно! Барон не может получать влияние, если его замок не находится на игровом поле. Барон не может получать влияние с осажденных городов.*
3) Восстание. Есть возможность восстания в каждом городе, контролируемом бароном, в котором нет дворянина. Для каждого такого города открывается карта жребия. Если на карте указано восстание, то город **немедленно становится нейтральным** (уберите маркер барона из-под города), **если барон не заплатит один маркер веры или золото в размере, превышающем вдвое доход от города**.
4) **Прибытие в порт.** Все дворяне, которые путешествовали по морю, прибывают на землю. Поместите их фигурки в земли, которые были целью путешествия.
5) **Восстановление дворян**. Каждый барон, который перемещался или атаковал в данный раунд, восстанавливает свои силы. Переверните карты данных дворян.
6) **Возвращение дворян на игровое поле**. В конце фазы отряды могут быть перераспределены между дворянами, находящимися в одной области. Дворяне, которые не находятся на игровом поле, могут быть введены в игру (см. далее).

Карты действия баронов.
Сбор налогов.
Владелец данной карты немедленно получает один золотой за каждую область (на карте или заморские земли) в которой есть его дворянин. Если в области находится два или более дворян игрока, он все равно получает одно золото. Данный налог собирает дворянин с земель. Он отличается от налога с городов, который взимается во время специальной фазы. Карта “Levy taxes” размещается в желтой зоне Налогов, где она может спровоцировать специальную фазу.
Дворянин, расположенный в порту, не может собирать налог, так как он считается путешествующим через море.

Мобилизация солдат.
Владелец данной карты немедленно может расположить свой маркер на свободном месте трека наемников без уплаты денег. Барон не может расположить маркер на месте трека с номером большим, чем число

игроков. Если число маркеров на треке наемников на один больше, чем число игроков, то специальная фаза покупки наемников немедленно вступает в действие. Карта “Draft Soldiers” размещается в красной зоне Дохода.
Важно. Карта “Draft Soldiers” единственная, которая может спровоцировать сразу две специальные фазы. В данном случае завершите фазу Подсчета расходов, прежде чем перейти к фазе покупки наемников.

Поддержка.
Владелец данной карты немедленно получает 2 голоса в виде маркеров голосования. Если у игрока становится голосов больше, чем у какого-либо иного барона, он немедленно забирает себе маркер Главы ассамблеи. Карта “Rally Support” размещается в синей зоне Ассамблеи и может спровоцировать одноименную специальную фазу.

Служение церкви.
Владелец данной карты немедленно получает один маркер веры. Если у игрока становится маркеров веры больше, чем у какого-либо иного барона, он немедленно забирает себе маркер Главы церкви. Карта “Serve The Church” размещается в любой из трех зон по выбору ее владельца.

Мобилизация.
Владелец данной карты выбирает одну область, и далее может переместить туда одного или более одного из своих неперевернутых дворян, либо начать в области сражение, либо одновременно и то и другое. Карта “Mobilize Forces” размещается в красной зоне Дохода, если барон использовал карту только для движения. Если барон использовал данную карту для атаки, то она помещается в синюю зону Ассамблеи. Если барон использовал карту, и для перемещения и для атаки, то он может переместить карту либо в красную, либо в синюю зону, по своему выбору.
С помощью данной карты, возможно, переместить неперевернутого дворянина в область с другим неперевернутым дворянином, и затем они оба могут начать сражение с врагом. Дворянин, который перемещался и/или атаковал должен быть перевернут. Он остается перевернутым до конца раунда.

Многостороннее действие.
Владелец данной карты выбирает, какое одно действие он совершит из следующего списка:
Получить 2 золота
Получить 1 голос.
Переместить одного из неперевернутых дворян и затем перевернуть его.
Начать сражение, затем перевернуть дворян вовлеченных в нее (данной картой нельзя перемещаться и атаковать одновременно!).
Расположить один маркер барона на пустом доступном месте трека наемника и заплатить соответствующую плату. Барон не может расположить маркер на месте трека с номером большим, чем число игроков.
Карта “Versatile Strategy” возвращается барону-владельцу.

Нейтральные карты действия.

Всего в игре присутствует 8 нейтральных карт. Шесть из них каждый ход перемешивается с колодами действия, расположенными на игровом поле. Если открыта одна из нейтральных карт, то Глава ассамблеи зачитывает текст карты и выполняет действие.

Важное событие.
Когда открыта карта ”Important Event” Глава церкви выбирает барона, который будет брать верхнюю карту из колоды событий. Если событие красное (пагубное), то Глава церкви либо должен взять событие на себя, либо заплатить один маркер веры и присудить его выбранному оппоненту. Если событие зеленое (благоприятное), то Глава церкви либо должен присудить его выбранному барону, либо заплатить один маркер веры и забрать его себе. Синее событие может воздействовать на любого барона. Многие красные и синие события можно избежать, заплатив указанное на карте число маркеров веры. За избежание красного события может платить только выбранный барон. За избежание синего события может заплатить любой барон. Если цена аннулирования синего события более одного маркера веры, то несколько баронов могут скомбинировать между собой плату. Некоторые события требуют открытия карты жребия для уточнения воздействия события. В этом случае аннулировать карту события возможно, и **после** открытия карты жребия.

Экспедиция.
Когда открыта карта “Fund Expedition” Глава ассамблеи решает, основывать ли новую экспедицию, и если да, то какую. Экспедиция на Цейлон самая безопасная, но и менее доходная, в то время как экспедиция к Китаю же опасная, но в случае успеха принесет огромный доход. Глава ассамблеи может основать только одну экспедицию, и только ту, которая еще не существует.

Если Глава ассамблеи основал экспедицию, все бароны решают, как много денег они готовы вложить в нее. Каждый барон может положить до 5 золотых на поле экспедиции, прикрыв их своим маркером с гербом. Вложение денег в экспедицию необязательно, даже для Главы ассамблеи. Далее Глава церкви может благословить экспедицию, заплатив свой маркер веры, и положив его на поле экспедиции. Там он будет находиться до тех пор, пока от экспедиции не придет вестей. Когда придет весть, одна дополнительная карта жребия будет открыта и наилучший результат будет выбран из двух карт.
Если экспедиция основана, то Глава ассамблеи берет маркер экспедиции и кладет его на поле 1.
В независимости от того, была основана экспедиция или нет, все остальные экспедиции продвигаются на один шаг вперед (но не та, что была основана). Обо всех экспедициях, которые находятся на треке 3 (даже для тех, кто только что переместились) могут прийти вести. Для каждой такой экспедиции откройте одну карту жребия.
Нет новостей. Маркер экспедиции остается на треке 3. Следующая карта жребия будет открыта для данной экспедиции, когда вновь вступит в действие карта “Fund Expedition”.
Флот потерян. Маркер экспедиции снимается с поля. Все монеты, инвестированные в экспедицию, теряются.
1x, 2x, 3x, 4x. Экспедиция успешно достигла цели. Все бароны, инвестировавшие деньги в экспедицию получают прибыль, указанную на карте. Инвестированные деньги умножаются на указанное число и возвращаются барону вместе с его маркером. Результат 1x не приносит прибыли, а только возвращает деньги баронам.
Если экспедиция была благословлена, то открывается дополнительная карта жребия, и выбирается наилучший результат. При результате “нет новостей” экспедиция продолжает оставаться благословленной.

Модернизация защиты.
Когда открыта карта “Upgrade Defenses”, начиная с Главы ассамблеи и далее по часовой стрелке, все бароны могут починить или улучшить один город под своим началом.
Для починки стен города, барон должен заплатить 2 золотых за каждый маркер разрушения, который он хочет удалить из своего **одного** города (т.е. барон может убрать несколько маркеров, но только из одного города).
Для улучшения защиты города барон должен заплатить 4 золотых и перевернуть свои маркер контроля города. Улучшенный город обеспечивает одну дополнительную монету налогов в специальной фазе сбора налогов и поднимает силу города на 100.
Барон может выбрать починку своего замка, а не города. Замок не имеет маркера контроля и поэтому не может быть улучшен.

Смотр войск.
Когда открыта карта “Muster Troops”, каждый барон (начиная с Главы ассамблеи и далее по часовой стрелке) может удалить любое число маркеров ранений с одной из своих армий, заплатив по 2 золотых за маркер.

Изменчивые времена.
Когда открыта карта “Uncertain Times”, перемешайте колоду жребия.

Специальные фазы.

Сбор налогов.
Данная специальная фаза наступает, когда число карт в желтой зоне равно удвоенному количеству участников игры. Все бароны получают деньги с городов и концессий, которыми они владеют. Каждый город приносит его владельцу плату, указанную около названия города. Помните, что укрепленный город приносит один дополнительный золотой. После того, как все бароны получат свой доход, верните им все карты из желтой зоны.

Подсчет расходов.
Данная специальная фаза наступает, когда число карт в красной зоне равно удвоенному количеству участников игры. Каждый барон должен заплатить вознаграждение своим войскам. Количество золотых, которых нужно заплатить отряду указанно на его карточке. Плата вносится сначала Главой ассамблеи, а затем каждым бароном, сидящим слева от игрока, осуществляющего плату.
Барон должен сначала попытаться заплатить всем своим регулярным войскам, прежде чем начинать расплачиваться с наемниками, даже если регулярные войска прикреплены к дворянину, находящемуся вне игрового поля, или к армии имеющей маркеры ранений. Регулярные отряды не дезертируют, если барон не может расплатиться с ними. Однако барон **должен** заплатить стольким регулярным отрядам, скольким это возможно.
После уплаты денег регулярным отрядам, барон может решить, каким отрядам наемников он будет платить, а каким нет. Все отряды наемников, которым барон не заплатил, немедленно покидают его (их карточки смешиваются с колодой наемников).

Каждый барон имеет дворянина, у которого есть специальная особенность, которая освобождает игрока от уплаты денег отрядам в данной армии, если их суммарная сила 400 или менее. Как только суммарная сила данной армии превысит 400, барон обязан заплатить деньги всем отрядам, прикрепленным к данному дворянину.
После того, как все бароны заплатят своим армиям, верните им все карты из красной зоны.

Ассамблея.
Данная специальная фаза наступает, когда число карт в синей зоне равно удвоенному количеству участников игры. Бароны земель собираются вместе, чтобы обсудить и проголосовать за три закона, которые изменят ситуацию в королевстве. Все бароны, которые не отлучены от ассамблеи или не присутствуют на ней из-за девиза, должны присутствовать на ней. Во время ассамблеи придерживайтесь следующего порядка:

1. **Получение голосов.** Каждый барон перед началом ассамблеи получает по одному голосу, плюс один дополнительный голос за каждый контролируемый им город **в королевстве**. Количество полученных голосов не скрывается от других игроков до начала голосования.
2. **Назначения Главы ассамблеи (обычно не нужно).** Если Глава ассамблеи не присутствует на ней, он должен назначить своего заместителя, который будет выполнять его обязанности.
3. **Голосование за частные предложения.** Если в составе открытой повестки дня есть частные предложения (Private Motions), то сначала проголосуйте за них, прежде чем перейти к другим законам.
4. **Определение порядка голосования.** Глава ассамблеи определяет, в каком порядке будут выставляться оставшиеся законы на голосование, зачитывая их и объявляя порядок.
5. **Голосование.** За каждый закон идет одновременное голосование следующим образом:
    a) Каждый барон скрывает в зажатом правом кулаке число голосов, которое он готов отдать на голосовании. Все остальные голоса он прячет в левый кулак.
    b) Все бароны одновременно раскрывают кулаки и показывают результат.
    c) Начиная с Главы ассамблеи (и далее по часовой стрелке) все бароны объявляют о своем голосовании (за или против, или называют кандидата). Все раскрытые голоса подсчитываются и сбрасываются в сокровищницу. Все равенства разрешаются Главой ассамблеи по его желанию, в независимости от его голосования.
    d) Объявляется о результате голосования и закон немедленно вступает в силу.
6. **Открытие законов на следующую ассамблею.** После того, как за все законы произошло голосование, новые три закона открываются и выкладываются на игровое поле.

После того, как закончится ассамблея, верните баронам все карты из синей зоны. Бароны забирают себе все голоса, которые они не использовали на ассамблеи.

Тип голосования.
В зависимости от закона барон будет либо голосовать за него, либо против него, либо за какого-либо игрока. На каждой карте закона указан тип голосования.
Если голосуют за принятие закона и большинство голосов отдано за закон, он немедленно вступает в силу.
Если большинство голосов отдано против закона, он немедленно сбрасывается без каких-либо последствий.
Если голосуют за барона, то карта немедленно присуждается тому игроку, за которого отдано наибольшее число голосов.

Типы законов.
Предложение (Motions). Если закон прошел голосование, то его эффект немедленно действует на игру и карта сбрасывается.
Постоянный закон (Laws). Если закон прошел голосование, то его эффект немедленно действует на игру. Положите карту на видное место, чтобы она напоминала баронам об изменениях в игре.
Девиз (Charge). Девизы присуждаются отдельным бароном, давая им специальные свойства. Барон может иметь только три девиза. Если он получает четвертый девиз, он немедленно должен отказаться от одного из старых девизов (**но не от нового девиза**).
Служба (Office). Служба присуждается определенному дворянину барона. Игрок, получивший служебный пост должен немедленно назначить на него одного из своих дворян. Каждый дворянин может находиться только на одной службе. Если дворянин получил новый пост, старый он должен немедленно оставить. Пост теряется, если данный дворянин умирает. Некоторые посты дают барону определенное число отрядов поддержки. Такие отряды добавляют силу армии, но не требуют оплаты в фазе подсчета расходов.
Барон получает девиз или службу, даже если он не присутствует на ассамблеи. Однако если барон был отлучен от ассамблеи, он может отказаться от девиза или службы без каких-либо пенальти.

Частные предложения.
Частные предложения являются специальными законами, которые позволяют барону заставить голосовать ассамблею по своему выбору. Частные предложения всегда рассматриваются до голосования по основным законам.
Для рассмотрения частного предложения сначала открывается карта жребия, чтобы определить барона, который вносит предложение. Барон не должен присутствовать на ассамблеи для внесения предложения. Частное предложение должно быть следующего типа:
● предложение о снятии запрета на посещение ассамблеи с одного из баронов.
● предложение об аннулировании действующего закона, девиза или поста.
● предложение об откладывании ассамблеи. Если предложение проходит голосование, то ассамблея немедленно заканчивается, а оставшиеся законы будут приниматься на следующей ассамблеи.
● предложение о голосовании за любой закон, находящийся в использованной колоде.

Концессии.
Концессии это специальные девизы, от которых барон может получать доход. В фазе сбора налогов барон получает деньги со всех концессий, которыми он обладает.

Отлучение от ассамблеи.
Если на ассамблеи принят закон, которому один из баронов не хочет подчиниться, он может отклонить его по следующим правилам. Предложения, девизы и службы могут быть отклонены, как только они прошли ассамблею. В этом случае сбросьте закон, если его целью был сам барон. Не подчинившийся барон немедленно изгоняется из ассамблеи и отлучается от следующих ее заседаний. Он не может принимать участие в следующих голосованиях.
Постоянный закон барон может игнорировать, когда ему приходится его выполнить в процессе игры, а не на самой ассамблеи.
Барон не может отвергнуть решение ассамблеи с целью забрать пост или девиз от другого барона.
Барон отлучается от ассамблеи до конца игры, или до того момента, как ассамблея не снимет отлучение своим решением. Если ассамблея сняла отлучение с барона, то он может присутствовать на ее следующем заседании, но не на том, которое отменило отлучение.
Если Глава ассамблеи отлучен от нее, то председателем становится тот барон, у которого больше голосов (равенства разрешить случайным путем). Председателем ассамблеи не может стать отлученный от нее барон.

Покупка наемников.
Данная специальная фаза наступает, когда число маркеров баронов на треке наемников на один превышает количество участников игры.
В данной фазе игроки могут нанять на службу отряды наемников из числа тех, чьи карты открыты и выложены у игрового поля. В порядке очереди на треке наемников, бароны покупают по одному отряду и удаляют свои маркеры с трека. При найме барон должен немедленно заплатить стоимость найма. Если барон не может заплатить за наем, он не получает отряд, но должен так же убрать с трека свой маркер. Барон может не нанимать отряд, для того, чтобы сэкономить свои финансы. Если барон имеет несколько маркеров на треке, он будет обладать возможностью несколько раз нанять по одному отряду.
Если доступны несколько отрядов одной нации, то барон может за раз нанять все или несколько таких отрядов. Для этого барон должен иметь столько своих маркеров на треке, сколько отрядов одной нации он хочет нанять. При найме он платит за наем каждого отряда и снимает с трека столько своих маркеров, сколько отрядов одной нации он нанял. Нанятые таким образом отряды могут быть приписаны разным дворянам или замку.
Нанятые отряда должны быть немедленно прикреплены к армии дворянина, находящегося в городе, замке или вне игрового поля, либо в сам родовой замок.
Все не нанятые отряды немедленно смешиваются с остальной колодой, а все маркеры баронов снимаются с трека и возвращаются своим владельцам. Затем откройте количество карт наемников числом равным количеству баронов плюс один, и расположите их рядом с игровым полем, у трека наемников. Данные отряды можно нанимать во время следующей фазы покупки отрядов.



Пример найма. 3-е игроков.

1. Зеленый игрок положил свой маркер на трек наемников и немедленно активировал специальную фазу.
2. Первым может нанимать отряды красный игрок. Он забирает себе англичан и удаляет с трека свой маркер.
3. Синий игрок имеет выбор только из трех карт. Он решает, нанят два отряда поляков. Он забирает их себе и удаляет с трека два своих маркера.
4. Зеленый игрок не имеет выбора. Он решает забрать себе отряд румын. На этом специальная фаза заканчивается.

Перемещение.

Дворяне обычно перемещаются с помощью карт “Mobilize Forces” и “Versatile Strategy”. Дворянин обычно может переместиться только на одну область. Дворянин, находящийся на дороге, может переместиться на три области, но при таком перемещении он должен двигаться только по курсу дороги.
Горы являются непроходимой границей между областями. Реки дворяне могут пересекать только по четырем мостам, изображенным на игровом поле. Дворянин не может пройти через область, содержащую город или дворянина оппонента, кроме как если оппонент даст разрешение на движение.
После того, как дворянин переместился и/или атаковал, его карта переворачивается. Перевернутый дворянин не может атаковать и перемещаться.

Морское перемещение.

Дворянин, находящийся в области с портом может перемещаться в другую область с портом по следующим правилам:
Дворянин может переместиться в любую область с портом. Поместите фигурку дворянина на иконку порта с области, куда перемещается дворянин, и переверните его карту.
В фазе получения влияния переместите всех дворян из иконок портов в сами области. Данные дворяне будут приведены в состоянии готовности в конце хода и смогут перемещаться в следующий ход.
Перемещение из порта в порт не может быть скомбинировано с другими видами движения, например с перемещением по дороге.
Дворянин, чья фигурка находится на иконке порта, не может атаковать и не может быть атакован. Его позиция на иконке говорит о том, что он путешествует по морю, и еще не достиг порта.

Получение отрядов при перемещении.

В любой момент своего перемещения дворянин может получить войска от иного **неперевернутого** дворянина или из родного замка, если во время движения он оказывается с ними в одной области. Для

перемещения отрядом просто снимите их карты из замка ил дворянина и переложите к движущейся армии. Дворянин, если он двигается по дороге, может после получения войск перемещаться далее.
Армия, имеющая маркеры ранений может получать любое количество отрядов. Однако если барон хочет переместить отряды из такой армии, он должен переместить все отряды вместе с маркерами ранений (в данном случае дворянин оставшийся без армии удаляется с игрового поля) или не перемещать ничего.

Сражения.

Сражение может быть обычно начато с помощью карт “Mobilize Forces” и “Versatile Strategy”. Для начала сражения владелец карты должен иметь хотя бы одного дворянина в области с вражеским дворянином, городом или замком. Барон, совершающий действие считается атакующей стороной, а его оппонент защищающейся стороной. Защищающейся стороной так же может быть нейтральный город.
Только два барона могут быть вовлечены в сражение. Если атакующая армия находится в области, где присутствуют дворяне нескольких игроков, то атакующий барон должен объявить оппонента. Войска остальных баронов не принимают участия в сражении.
Все отряды защищающейся стороны принимают участие в сражении. Атакующий барон может выбрать, какая из его армий, возглавляемая неперевернутым дворянином, будет нападать на врага. Отряды атакующей стороны, возглавляемые перевернутым дворянином, а так же отряды, состоящие в армии, которую атакующий игрок решил не вести в атаку, не принимают участия в битве.
Важно. Если объявлено о сражении и дворянин защищающейся стороны находится в области, которая содержит город, принадлежащий так же защитникам, то дворянин автоматически считается находящимся в стенах города. Атакующий дворянин всегда считается находящимся за стенами города.
В игре три типа сражений: битва в открытом поле, штурм города и осада города. Два последних типа сражений происходят, когда атакующий игрок анонсирует нападение в области, где он не контролирует город. Если атакующий игрок объявляет о сражении в области, где имеется контролируемый им город, то сражение будет первого типа (войска должны выйти из города, чтобы атаковать).

Сражение в открытом поле.

Подготовка к сражению.

1. Объявление командующего. Если атакующий или защищающийся игрок имеют в области сражения более одного дворянина, они должны выбрать одного из них, как командующего всеми войсками, вовлеченными в сражение. Только специальные свойства (в том числе +200 к силе армии) командующего используются в сражении. Свойства остальных дворян не принимаются во внимание. Командующий руководит всеми отрядами, в независимости от того, к какому дворянину они прикреплены. Сначала командующего выбирает атакующая сторона, затем защищающаяся сторона. Если у стороны, вовлеченной в сражение, в данной области находится только один дворянин, он и становится командующим по определению.
2. Открытие карт жребия. Каждый барон берет из колоды по одной карте жребия за каждые 100 силы его армии и еще 2 карты за свойство +200 командующего армией. Маркеры ранений, прикрепленные к армии, уменьшают количество карт жребия, которые может вытянуть из колоды барон. Ни один из игроков не может в данной фазе вытянуть более 10 карт.
3. Сброс карт. Свойство +200 командующего отражает его лидерство и умение командовать армией. Для отражения данной ситуации игроки должны сбросить по 2 вытянутые карты (рубашкой вверх, под низ колоды). Если игрок вытянул всего 2 карты, то вместо 2 карт он должен сбросить всего одну. Если игрок желает, он может сбросить более двух карт (обычно это не выгодно).
4. Открытие карт. Оба противника одновременно открывают оставленные карты.

Сражение.

1. Взятие дополнительных карт жребия. Если какая-либо карта жребия требует вытянуть дополнительную карту, барон немедленно делает это. Если новая вытянутая карта опять требует вытянуть дополнительную карту, выполните вновь требование и т.д. Все дополнительные карты добавляются к основным открытым картам.
2. Вычисление потерь. Бароны одновременно вычисляют свои потери. Атакующий игрок подсчитывает число карт с надписью “нанести 100 ущерба”. Защищающийся игрок подсчитывает число карт с надписью “предотвратить 100 ущерба”. Если атакующий игрок нанес больше ущерба, чем защищающийся игрок смог предотвратить, то защищающийся игрок должен взять маркеры ранений на сумму равную разности ущерба и его предотвращения. Затем игроки ведут аналогичный подсчет, чтобы определить ущерб, нанесенный атакующей армии. При подсчете потерь бароны могут использовать специальные свойства своих дворян, чтобы наносить дополнительный ущерб или наоборот предотвращать его, считая его как игру дополнительной аналогичной картой.
3. Применение потерь. За каждые 100 пунктов ущерба, нанесенного его армии, барон присуждает своей армии маркер ранения 100. Один за другим, маркеры присуждаются бароном армиям, вовлеченным в сражение. Армия может вынести столько маркеров ранения, сколько отрядов в ней. Если число ущерба равно или превышает количество отрядов в армии, то игрок не может более

присуждать этой армии маркеры ранений, а дворянин, возглавляющий армию, считается погибшим. Если все дворяне погибли в сражении, то барон более не может присуждать маркеры ранений. Если защищающийся игрок желает, он может взглянуть. Как маркеры ранений распределил атакующий барон, прежде чем распределить маркеры самому. Если обе стороны к концу данного шага имеют живого дворянина, то переходите к шагу 4, в ином случае пропустите его.

4. Подсчет очков победы. Каждый барон подсчитывает карты с надписью “+ 1 к победе”. Дворянин с подобной специальной способностью, так же принимается во внимание. Сумма очков победы показывает на исход битвы и ее последствия.
   Полная победа. Один барон имеет очков победы как минимум на 2 больше, чем у его соперника. Все дворяне и отряды противника, принимавшие участие в битве, уничтожены.
   Частичная победа. Один барон имеет очков победы на 1 больше, чем у его соперника. Все дворяне и отряды противника, принимавшие участие в битве, отступают.
   Ничья. Бароны имеют одинаковое количество очков победы. Ничего не происходит.
5. Смерть дворянина. Барон может принять решение о смерти своего дворянина. Все маркеры ранений, прикрепленные к армии с оставшимся в живых дворянином, остаются до тех пор. Пока не будут сняты с помощью карты “Muster Troops”.

На этом сражение заканчивается, даже если обе армии остались в одной области.

Атака города.
Барон может атаковать город только при выполнении одного из следующих условий:

1) Это нейтральный город и в данной области находятся только войска барона.
2) Это нейтральный город, в данной области находятся не только войска барона, но остальные бароны, чьи войска присутствуют в данной области, дали разрешение на атаку.
3) Город контролируется оппонентом и в данной области находятся только войска барона.
4) Город контролируется оппонентом и в данной области находятся не только войска барона, но остальные бароны, чьи войска присутствуют в данной области, дали разрешение на атаку.

Есть два типа атаки города: штурм и осада. Когда игрок атакует город, он должен объявить о типе атаки
Штурм. Быстрый, но опасный способ взятия города. Ущерб может быть нанесен вашим войскам, и разрушения будут нанесены городу.
Осада. Более безопасный, но долгий способ взятия города. При осаде городу не будет нанесен ущерб, и армия не понесет потерь.

Штурм.
При атаке города используется та же схема, что и при битве в открытом поле, но с некоторыми добавлениями.
Защищающаяся сторона добавляет силу города к силе своей армии, т.е. при взятии карт, игрок берет карты за армию и пляс дополнительные карты за город.
Если атакован нейтральный город. То любой игрок кроме атакующего барона берет и открывает карты за город. Так как в нейтральном городе нет дворянина, то брать дополнительные карты и сбрасывать не надо.
При подсчете потерь, защищающийся игрок может решить вместо взятия маркера ранения взять маркер разрушения и присудить его атакуемому городу. Каждый маркер разрушения эквивалентен маркеру 100 потерь. Положите маркер разрушения рядом с городом. Каждый маркер разрушения понижает силу города на 100. Число маркеров разрушений, присуждаемое городу не может превышать его силу (сила города не может упасть менее 0). Защищающийся игрок может распределить ранения как маркеры разрушений и маркеры ранений желаемым способом. Все разрушения, присужденные городу, остаются в игре и после штурма. Они снижают силу города до тех пор, пока не будут починены.
Игрок, штурмующий город захватывает его, если сила города снижена до 0 и в нем не осталось живых дворян врага. Он так же может захватить город, одержав частичную или полную победу. В случае частичной победы атакующего барона, войска защищающегося игрока должны отступить в соседнюю область, покинув город.
При захвате города, барон должен поместить под него свой маркер.

Осада.
Атакующий игрок может осаждать город только в том случае, если сила его армии превышает общую силу армии защитников города. При подсчете силы армии, защищающийся игрок суммирует силу города, и обе стороны прибавляют к сумме способность +200 командующего дворянина. Другие специальные свойства дворян не рассматриваются при данном сравнении. Нейтральный город так же может быть осажден.
Для выполнения осады руководствуйтесь следующими правилами:
После объявления осады положите соответствующий маркер рядом с городом.
Дворянин, находящийся в осажденном городе не может двигаться, получать войска от другой армии или новых купленных наемников и отдавать отряды другой армии. Осажденный город не генерирует влияния и не платит налоги. Осажденный город не может чинить свои укрепления и улучшать их.

Дворянин, находящийся в осажденном городе может атаковать осажденную армию с помощью карт “Mobilize Forces” и “Versatile Strategy”. Такая атака спровоцирует сражение в открытом поле, так как для атаки войскам надо выехать из города.
Если в результате атаки на осаждающую армии был убить ее лидер или армия покинула область города по каким-либо причинам, осада считается снятой. Снимите маркер осады в данном случае.
Если в последующие игровые раунды (следующие за раундом, когда началась осада) тот же барон осадит город второй раз, и маркер осады не будет снят с города до этой новой осады, город немедленно сдается и атакующий игрок получает контроль над ним. Все защитники города немедленно умирают.
Для объявления второй осады атакующая армия должна вновь соответствовать условиям осады (по силе армии превосходить защитников города). Однако это условие должно выполняться только для объявления осады. Если, например, часть войск уйдет из области содержащей осажденный город, то осада не будет считаться снятой.

Атака замка.
Замок барона атакуется тем же способом, что и обычный город. Он так же может быть взят в результате штурма или осады.
Барон может иметь в замке отряды, но не иметь там дворянина. В этом случае не сбрасывайте две карты жребия, так как в замке нет командующего. Битва за замок немедленно заканчивается, если сила замка снизилась до 0 **и** защищающиеся войска получили количество маркеров ранения сравнимое с числом отрядов. Такие отряды удаляются с игрового поля вместе с замком.
Если барон уничтожил замок оппонента, он немедленно получает половину его золота и контроль над одним из городов оппонента (по выбору проигравшего сражение), как выкуп за голову побежденного барона.
Уничтоженный замок убирается с игрового поля и побежденный барон не получает влияние в одноименной фазе этот раунд. Барон может поместить свой замок обратно на игровое поле в фазе получения влияние, непосредственно перед тем, как разрешено помещать дворян. Замок может быть расположен в любом месте поля, не содержащем не разоренных городов или чужих замков и дворян.

Отступление.
Армия не может отступить из боя по желанию игрока. Если игрок не хочет принимать участие в битве, он может попытаться договорится с оппонентом до того, как он объявит о сражении.
Если дворянин вынужден отступить, то выполните следующие действия:

1) Дезертирство. Возьмите 1 карту жребия. Если карта содержит национальность, которая присутствует в отступившей армии, то игрок должен выбрать один отряд данной национальности и сбросить его (смешайте его с колодой наемников).
2) Перемещение армии. Дворянин отступает, даже если он перевернут. Дворянин должен отступить в смежную область, не содержащую чужих городов или армий. Если такой области нет, то дворянин переворачивается и помещается в замок барона. Если замок барона в это время находится в осаде, дворянин умирает. Армия не может отступать из заморских земель, поэтому дворянин вынужденный отступить из таких областей умирает.

Смерть дворянина.
Когда дворянин умирает, поступайте следующим образом:

1) Дезертирство. Возьмите 1 карту жребия. Если карта содержит национальность, которая присутствует в отступившей армии, то игрок должен выбрать один отряд данной национальности и сбросить его (смешайте его с колодой наемников).
2) Потери. За каждые 100 ранений барон должен удалить отряд **наемнико**в с силой 100. Если невозможно точно снести отряды, то барон должен снести наемников с силой превосходящей количество ранений. Снос наемников заканчивается, когда не остается маркеров ранений у данной армии. **Данным образом никогда не сносятся регулярные отряды**.
3) Уберите дворянина с игрового поля сбросьте все посты, которыми он обладал.
4) Наследник убитого дворянина берет контроль над оставшимися отрядами. Он может быть помещен на поле в фазе получения влияния. Если дворянин не имеет наследника, тогда все наемники, которыми он командовал, смешиваются с одноименной колодой, а все регулярные войска п**окидают игру**. Только данным способом игрок может потерять регулярные отряды!

Определение победителя.
В начале каждой фазы получения влияния проверьте, контролирует ли один из баронов более половины всех не разоренных городов, если контролирует, то игра заканчивается и этот барон объявляется победителем.
Если все маркеры влияния взяты с одноименного пула в фазе получения влияния, то это сигнализирует о том, что данный раунд последний. Все недостающие маркеры бароны получают из числа тех, что не участвовали в игре. Так же проведите тест на восстания обычным образом.

После завершения фазы получения влияния барон, имеющий наибольшее его количество становится королем и выигрывает игру. В случае ничейного исхода барон, контролирующий наибольшее количество городов (как в королевстве, так и за морем) объявляется победителем. Если опять невозможно определить победителя, то им становится барон, имеющий в сумме наибольшее количество золота, маркеров веры и маркеров голосов. В случае нового равенства победителем становится барон, имеющий наибольшее количество отрядов на игровом поле. Если после всего все еще сохраняется равенство, то победителя в игре нет.

Остальные правила.

Перевернутые дворяне.
Все дворяне после перемещения и сражения становятся неактивными и их карты немедленно переворачиваются соответствующей стороной. Перевернутые дворяне не могут перемещаться и атаковать, но могут защищаться.

Укрепленные города.
Будучи укрепленным, город остается таковым, если контроль над ним переходит к другому барону. Город теряет укрепление, если становиться нейтральным (однако сохраняет маркеры разрушений).
Если сила укрепленного города падает до 0, то немедленно переверните маркер под городом с укрепленной стороны на обычную сторону и удалите один маркер разрушений с города.

Разорение города.
Вместо того чтобы брать контроль над городом, барон может его разорить. Барон может разорить город только немедленно после получения контроля над ним. Для разорения города снимите его пластиковую миниатюру с игрового поля. Барон немедленно получает золото равное утроенному доходу от города. Разоренный город не может контролировать ни один из игроков.

Возвращение дворянина на игровое поле.
Дворянин может находиться вне игрового поля, так как к нему не прикреплялись отряды, так как он передал все отряды в замок или другому дворянину, или по причине своей смерти. В конце фазы получения влияния бароны имеют возможность вывести на игровое поле таких дворян. В случае смерти дворянина, его фигурка возвращается в игру в виде наследника.
Возможность вернуть дворян и отряды на игровое поле первому предоставляется Главе ассамблеи. Далее эта возможность передается игрокам по часовой стрелке.
Сначала барон имеет право распределить отряды между дворянами, находящимися за полем желаемым образом.
Затем отряды, находящиеся в замке, так же могут быть распределены к дворянам, находящимся за игровым полем. Если к отрядам прикреплены маркеры ранений, барон должен переместить к дворянину все отряды вместе с маркерами или не перемещать ничего.
Наконец барон может поместить всех дворян, находящихся за игровым полем, к которым прикреплен хотя бы один отряд, в область с замком или городом, находящимся под его контролем (но не в осажденном городе). Дворянин без отрядов не может быть помещен на игровое поле.

Договоры.
Деньги могут меняться на покровительство и поддержку между игроками в любой момент игры. Игроки не могут обмениваться маркерами веры и голосов. Влияние, посты, девизы и отряды не могут менять владельца. Предательство и нарушение договоров так же не запрещены правилами.

Нехватка компонентов.
Если какая-либо колода карт закончилась, немедленно перемешайте скинутые карты из этой колоды и сформируйте новую колоду.
Может так случиться, что в процессе игры будет не хватать каких-либо маркеров. Количество всех маркеров в игре считается бесконечным, поэтому замените компоненты, в которых вы испытываете нехватку, на другие.

Игра для 2-5 игроков.

Если в игре принимает участие менее 6 игроков, то определенное число городов должно быть разорено к началу игры.
2 игрока – 11 городов
3 игрока – 7 городов
4 игрока – 5 городов
5 игроков – 3 города.
Города выбираются случайным образом, с помощью карт жребия. После выбора городов перетасуйте колоду.

При игре втроем и вдвоем, игроки не могут располагать свои замки в областях граничащих с краем карты. При игре двух человек голосование на ассамблеи проводиться несколько иным образом. После того, как Глава ассамблеи объявил о порядке голосования, оба барона секретно записывают на бумаге, сколько голосов они отдают за голосование по каждому из трех законов. Сумма голосов, записанных на бумаге, не должна превышать их наличие у барона. Бароны открывают свои записи одновременно для определения результатов голосования.

Дополнительные правила.

Более опытные игроки могут захотеть включить одно или несколько нижеприведенных правил в игру.

Продолжительность игры.

Добавляя или вычитая маркеры влияния из пула модно менять продолжительность игры. Для более короткой игры положите в пул по 8 пунктов влияния на игрока. Для удлинения партии кладите в пул по 12-15 пунктов влияния на человека.

Открытые частные предложения.

Более опытные игроки могут вносить на голосование ассамблеи любые частные предложения. Например, барон может предложить запретить осады или перемещаться по дороге и т.д. Предложения ограничены только фантазией игроков. Единственное условие в данном случае, за предложения должны проводиться голосования, как и за обычные законы.

Обмен наследниками.

В данном варианте правил каждый дворянин имеет по одному наследнику (отмечайте их на бумаге или дополнительными маркерами). Игроки могут обменяться наследниками своих дворян для обеспечения более надежного союза между собой. При невыполнении каких-либо требований или условий договора игрок может казнить наследника, находящегося в заложниках, сделав будущую смерть дворянина необратимой (фигурка дворянина и его карта покидают навсегда игру). Наследник, находящегося в заложниках, может быть помещен на игровое поле, только если барон отпустит наследника из плена.
В начале игры каждый дворянин имеет наследника. Если дворянин подвержен действию карт “No Heir” и “Broken Line”, то его наследник умирает, и дворянин не может иметь иного наследника.

Уничтожение барона.

Если замок барона взят другим игроком, то барон покидает игру. Все дворяне данного барона удаляются с игрового поля, все его города становятся нейтральными. Если игрок обладал маркерами Главы церкви или Главы ассамблеи, то они передаются игроку, имеющему теперь наибольшее количество маркеров веры и голосов соответственно.

Тот, у кого сила - прав.

В данном варианте игры только одно условие победы – выигрывает тот игрок, кто контролирует более половины от всех не разоренных городов в начале фазы получения влияния. Влияние в данном варианте правил не влияет на игру, и партия не заканчивается при опустошении пула влияния.

Покинутый дворянин.

Если дворянин убирается с доски по причине дезертирства из его армии последних отрядов наемников, то такой дворянин не считается умершим, а только покинутым. Во время возвращения его фигурки на поле, считайте, что в игру вступает вновь данный дворянин, а не его наследник.

Чудо может произойти.

Барон может отменить длительное событие (например, еретик) не сразу после его открытия, а позже, заплатив на один маркер веры больше написанного на карте события.