

RURIK

DAWN OF KIEV

How-to-Play Video & FAQs
piecekeepergames.com/games/rurik



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Киевская Русь была средневековой империей, к которой ведут свои корни многие восточноевропейские страны. Династия Рюриковичей управляла Киевской Русью с 9-го по 13-й век, когда империя распалась навсегда, в основном из-за вторжения монголов. В конце же X века Владимир Великий объединил Киевскую Русь и укрепил ее границы. Когда он умер в 1015 году, у него было много сыновей, которые были назначены правителями своих городов, многие из которых претендовали на звание великого князя Киевского. Между его сыновьями разразилась война, и десятилетия продолжалась напряженная борьба за власть - десять из них назывались кризисом наследства Киевской Руси.

ПУТИ К ПОБЕДЕ

В **Rurik: Dawn of Kiev** вы являетесь князем или княгиней и вы должны полагаться на помощь своих войск и советников в борьбе за трон. Вы зарабатываете победные очки разными способами:

1. **УПРАВЛЕНИЕ ЗЕМЛЯМИ**: соберите войска больше ваших противников в землях
2. **Постройка Зданий**: застройте как можно больше смежных земель
3. **СБОР ТОВАРОВ**: облагайте налогом земли и наполняйте лодку различными товарами
4. **Война**: нападайте на своих противников для повышения военного искусства
5. **Тайный замысел**: сосредоточьтесь на одной конкретной области развития.
6. **Действия**: эффективно используйте свои ресурсы и позиции на поле

Хоть вы и вознаграждаетесь за разнообразие, вы набираете большинство своих победных очков в зависимости от того, насколько хорошо вы проявите себя в первых трех стремлениях.



ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле разделено на 15 земель. Каждый край приносит товар, отмеченный значком под названием края. P.S. при переводе будут использоваться понятия "край" и "земля", но в игре это означает один или несколько регионов на игровом поле



Значек товара

Счетчик раундов

1 ПОЛЕ ТРЕБОВАНИЙ

Игроки продвигаются по дорожкам требований для отчета прогресса определенных условий в конце раунда. Также идет продвижение на счетчике войны при атаке противников.



Дорожки требований Счетчик войны

1 ПОЛЕ СТРАТЕГИИ

Игроки планируют и выполняют действия в соответствии с тем, как они разместили советников на поле стратегии. Есть 6 столбцов действий, соответствующие шести основным действиям.



Колонки действий

1 МАТА ПОДВОРЬЯ

Игроки хранят товары и монеты на своем мате подворья, а также подкладывают под его верхний край свои свершенные деяния



Свершенные деяния

Пристань

Лодка

Киевская Русь имела сильную экономику и контролировала торговые пути от Балтийского до Черного моря (вдоль Днепра). Жители производили и экспортировали такие товары как мех, пчелиный воск, мед, рыба и лен.

Вертикальное расположение (для игры от 2ух игроков)

Горизонтальное расположение (для солоигры, см. стр. 9)

8 КАРТ И МИНИАТЮР АНДЕРОВ

См. стр 3 для большей информации

24 СОБЕТНИКА

По шесть на игрока, пронумерованные от 1 до 5 (две 2). Используются на поле стратегий чтобы определить, какие действия будут выполняться.

12 Маркеров требований

По три на игрока, используются для прогресса на дорожках требований.

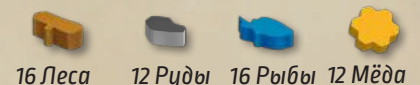
36 Зданий

Три типа здания, по три каждого цвета. Строятся на землях игрового поля для предоставления способностей и продвижения по дорожке требований.



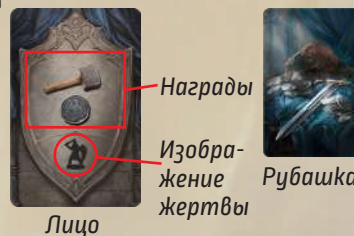
66 ТОВАРОВ

Существует 5 видов товаров



27 КАРТ ИНТРИГ

Интриги раскрываются из колоды для разрешения атак или разыгрываются с руки для награды.

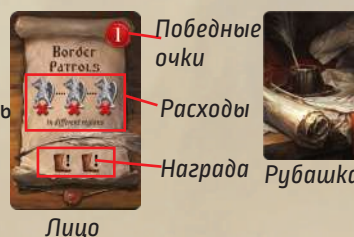


Награды

Изображение жертвы

26 КАРТ ДЕЙНИЙ

Свершенные деяния позволяют получить награду и победные очки



Лицо

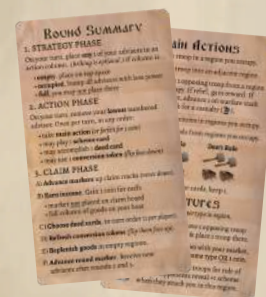
11 КАРТ ЗАМЫСЛОВ

Замыслы представляют уникальную цель для каждого из игроков.



Лицо

1 КАРТЫ-ПОДСКАЗКИ



1 ОСНОВЫ ДЛЯ АНДЕРОВ

По одному на игрока

18 МИНИАТЮР БОЙСК

По двенадцать каждого цвета игрока. Используется на игровом поле для правления землями и выполнения действий.

1 МАРКЕРЫ БОЙНЫ

По одному на игрока разных цветов. используется чтобы отмечать положение на счетчике войны

8 ЖЕТОНЫ ПЕРЕСЧЕТА

Два типа, по четыре для каждого типа

1 ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА



1 ЖЕТОН РАУНДОВ



36 МОНЕТ



15 МИНИАТЮР МЯТЕЖНИКОВ



ПРИМЕЧАНИЕ: вместе с игрой поставляется лист наклеек. Перед вашей первой партией приклейте по одной в углублении основания каждого мятежника.

15 ЖЕТОНЫ ТОВАРОВ

Используется в варианте (см. стр. 9)

15 ЖЕТОНЫ НАГРАДЫ

Используется в варианте (см. стр. 9)

18 КАРТ СОЛОИГРЫ

18 карт мятежа и 1 карта лигера для солоигры



лидеры

Каждый из лидеров является исторической фигурой. Лидер считается войском, но у него также есть уникальная особая способность, которая применяется в землях, где находится его миниатюра. Большинство из способностей вдохновлено тем, что о них известно.

АГАТА

Когда Вы перемещаете Агату, вы можете переместить бесплатно до двух войск вместе с ней.

Войска, перемещаемые вместе с Агатой, должны начинать движение и заканчивать его в тех же землях, что и Агата. Перемещение этих войск не стоит очков движения.



БОРИС

Когда Вы атакуете противника в районе, где находится Борис, покажите на одну карту интриг меньше и украдите одну монету у этого противника.

Если у него нет монет, то и украсть Вы не можете.



МАРИЯ

Единожды в раунд при сборе войск Вы можете разместить их в одной из земель, прилегающих к землям с Марией, но который Вы не занимаете.

Вы занимаете земли там, где у Вас уже есть войска, поэтому способность Марии работает только в тех землях, где ваших войск нет.



МСТИСЛАВ

В землях, где находится Мстислав, Вам необходимо заплатить только одну единицу пошлины или одну единицу строения, вне зависимости от того, кто правит этими землями.



ПРЕДСЛАВА

В свой ход единожды за раунд Вы можете бесплатно переместить войско противника из земель, где находится Предслава, в соседний край. Этот противник получает одну монету из запаса.

Перемещение этого войска не стоит очков передвижения. Этой способностью Вы можете переместить даже лидера противника.

У Владимира Великого было много жен, дюжина сыновей и полдюжины дочерей. Имеются разрозненные сведения о его детях и некоторые споры о материнстве. Борис считался наследником престола и широко уважался за его воинские способности и почтенное поведение. Однако Борис, Глеб и Святослав были зверски убиты во время внутриусобной борьбы после смерти Владимира. Некоторые источники приписывают эти смерти Ярославу Мудрому, но большинство источников согласны с тем, что их приказал убить Святополк Проклятый. Борис и Глеб были позже канонизированы Восточной Православной Церковью. Ярослав же проявил себя как Великий Князь Киевский, но все же ему в конечном итоге пришлось согласиться на разделение земель между ним и Мстиславом, которого он так и не смог победить.



СУДИСЛАВ

Вы можете расходовать очки атаки в качестве очков призыва при сборе войск в крае с Судиславом.

Вы можете разделить очки атаки если желаете и потратить часть оных как очки атаки, а часть - как очки сбора.

СВЯТОПОЛК

Мятежники в землях со Святополком считаются вашими войсками в целях правления. Если Вы побеждаете мятежника на этих землях - замените его фигуркой вашего войска.

Мятежники в землях Святополка считаются вашими войсками только для определения правления регионом.



ЯРОСЛАВ

В землях с Ярославом вы побеждаете при ничьей за правление, а ваши противники теряют способности своих построек.

Если противник хочет построить церковь в краю с Ярославом - он может это сделать, но способность церкви не будет действовать.

ХВАЯ

Game Design: Stanislav Kordonskiy

Development: Kirk Dennison, John Brieger

Illustrations: Finn McAvinchey, Yaroslav Radeckiy, Alayna Lemmer-Danner

3D Models: Heriberto Valle Martinez

Graphic Design & Art Direction: Yoma

Plastic Trays: Dan Cunningham

Solo Mode Design: John Brieger

Editing: Dustin Schwartz

Logo: Kali Fitzgerald

Publishing: Kirk Dennison

Перевел: polniy_lamer

PieceKeeper Games would like to thank all who gave feedback, playtested, demoed, and promoted Rurik, including Emily Dennison, Dan Cunningham, Ryan Vollmer, Keith Matejka, Nathan Mason, Gary Stitely, Rocky Pierce, Ian Zang, Grant Dennison, Robert Geistlinger, Justin Gibbons, Tim Virnig, Ben Moy, Ismail Umer, Bryan Metrish, Brian Baker, Joe Pilkus, John Velgus, Michael Dunsmore, Mike To, Amanda Sabolish, Mark Schwab, Chris Solis, Brian McKay, Joanna Stevens, Ting Chow, and our 2,319 backers!

Stanislav Kordonskiy would like to thank those who helped during the design and development of Rurik. Holden Kim, Patrick Lindsay, Paul McManus, Ryan Metzler, Jeremy Howard, and everyone else who contributed their time and ideas to this project. Special thank you to my family and my wife Rachel for enabling me to continue my design work.

For more information, visit: www.piecekeepergames.com

© 2019 PieceKeeper Games LLC. All Rights Reserved.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разместите игровое поле в центре игровой зоны. Игровое поле поделено на земли (регионы, но в игре будут вместо них будут использоваться "земли" и "край"), количество участвующих в игре которых напрямую зависит от количества игроков:
 - При игре вдвоем используются 8 земель (зеленые)
 - При игре втроем используются 11 земель (зеленые и желтые)
 - При игре вчетвером используются все 15 земель (зеленые, желтые и коричневые)
- Разметьте поле требований и поле интриг по разные стороны от игрового поля. Поле стратегии имеет две стороны - убедитесь, что используете сторону, соответствующую количеству игроков.
- Разместите пластиковый лоток с товарами и монетами сбоку от игрового поля. Это будет запас.
- Раздайте каждому игроку мат подворья, расположив его вертикальной второной пред собою. Все они одинаковы. Затем выдайте каждому игроку по три монеты из запаса, которые он размещает на пристань, и по два жетона пересчета (по одному каждого типа), чтобы расположить их на пристанью на мате подворья.
- В каждом крае разместите по одной миниатюре мятежника, выбранную случайным образом, и один товар, взятый из запаса, который соответствует значку под названием земель. Все оставшиеся фигурки мятежников уберите в коробки.
- Перемешайте карты интриг и разделите их примерно на две одинаковые колоды. Разместите их сбоку от поля стратегии лицом вниз. Оставьте между ними пространство для сброса.
- Перемешайте карты деяний и положите колоду над полем требований лицевой стороной вниз. Откройте три карты из колоды и положите их рядом в ряд лицом вверх.
- Каждый игрок выбирает лидера и берет соответствующую карту и миниатюру лидера. (Также можно втайне вытянуть лидера из колоды)
- Выдайте каждому игроку карту-подсказку
- Перемешайте карты замыслов и раздайте по две каждому игроку лицом вниз. Каждый игрок выбирает одну из них, а вторую возвращает в коробку. Все неиспользованные карты также отложите в коробку.
- Каждый игрок выбирает цвет и берет все этого цвета, а именно:
 - шесть советников
 - двенадцать миниатюр войск
 - три церкви
 - одну основу для лидера
 - три твердыни
 - три маркера требований
 - три рынка
 - один маркер войны
- Каждый игрок вставляет лидера в основание для лидера своего цвета
- Каждый игрок размещает три свои маркера требований под полем требований: по одному маркеру под дорожками правил, строений и торговли. Каждый игрок размещает свой маркер войны под дорожкой войны под полем требований.
- Разместите маркер раундов на начальное деление дорожки раундов на игровом поле. Каждый игрок размещает одного из своих советников #2 рядом с делением 3 дорожки раундов, а советника #3 - рядом с делением 4 дорожки раундов (отмечено на игровом поле)

Примечание: При игре вчетвером верните всех советников #3 в коробку.

- Определите, кто знает больше всего из истории Восточной Европы. Этот человек становится первым игроком и берет маркер первого игрока.
- Начиная с первого игрока, каждый игрок по часовой стрелке размещает на игровом поле фигурку войска в выбранном им крае. Это продолжается до тех пор, пока каждый из них не выставит по три войска на игровом поле. Игроки могут размещать войска в любых землях в игре. (т.е. можно выставить войско с повстанцами, с войсками противника и со своими)
- Начиная с первого игрока каждый игрок выставляет фигуру лидера на игровое поле в земли, занятые одним или несколькими его войсками.



Примечание: Здесь указана подготовка к игре на 4 игрока: все 15 регионов участвуют в игре (зеленый, желтый и коричневый), а советники #3 отложены в коробку вместо того, чтоб быть выставлены рядом с дорожкой раундов.



Rule	Build	Trade	Warfare
8	5 Regions including Kiev & Novgorod	7 Adjacent Regions	11 Goods on Boat
5	5 Regions	5 Adjacent Regions	9 Goods on Boat
3	4 Regions	4 Adjacent Regions	7 Goods on Boat
2	3 Regions	3 Adjacent Regions	5 Goods on Boat
1	2 Regions	2 Adjacent Regions	3 Goods on Boat

1st 3 2nd 1

Два региона, Новгород и Киев, имеют огромное значение для игрового процесса, исходя из их значения в истории Киевской Руси. Новгород был крупнейшим городом и главным торговым центром на севере. Несмотря на то, что правил им князь Ярослав Мудрый, на самом деле это была республика. Новгородцы оставили за собой право выслать любого правителя, которого они не считают достойным, и заменить его другим дворянином по своему выбору. Киев [Kyiv] - один из древнейших городов Европы. Поскольку он был расположен на главном торговом пути, Киев процветал как центр торговли и культурного обмена между Византийской империей и королевствами Скандинавии.

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Действие игры происходит на протяжении четырех раундов. После четвертого раунда игра заканчивается и начинается подсчет очков. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает и становится следующим правителем Киевской Руси!

Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. Фаза Стратегии
2. Фаза Действий
3. Фаза Требований

1. ФАЗА СТРАТЕГИИ

Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок размещает одного из своих советников в одну из шести колонок действий на поле стратегии. Продолжайте этот процесс, пока все игроки не разместят всех своих советников.

МОЩЬ СУПРОТИВ ПОЧИНУ

В Фазе Стратегии номер советника указывает на его мощь. Советники с большими числами облачают большей мощью (например 5 - самый мощный) и дадут вам более эффективные действия, однако за счет более позднего их выполнения.

В Фазе Действий номер советника указывает на его инициативу (почин). Советник с наименьшим числом имеет большую инициативу (например, 1 отыграет быстрее всех) и имеют преимущество при последовательности хода за счет того, что вы можете выполнить меньше действий.

РАЗМЕЩЕНИЕ СОВЕТНИКА

Когда придет ваша очередь, разместите любого из ваших советников. Вам не нужно размещать их в определенном порядке. Выберите столбец действий, в который вы хотите поместить советника и обратитесь с таблице ниже, чтоб определить, где разместить советника в этом столбце (также см. пример В)

столбец пуст	столбец занят	столбец заполнен
Разместите советника на самое верхнее деление столбца	Сравните мощь вашего советника со всеми советниками в колонке. Сдвиньте всех советников с мощью, меньшей чем у вас, на одно деление и разместите своего над ними. (Советники с равной или большей мощью не сдвигаются)	Вы не можете разместить своего советника. (Советники никогда не могут быть вытолкнуты из колонки)

Вы можете размещать своего советника в столбце, где уже присутствует ваш советник, только в случае если ваши советники находятся минимум в трех колонках.

ДОБАВЛЕНИЕ БАРЫША

При размещении советника Вы можете добавить барыш. Для этого поместите любое количество монет вместе с советником. Это увеличивает силу советника на единицу за каждую монету. (но не влияет на их почин (инициативу))

Увеличение мощи от барыша длится в течение всей фазы стратегии. Это означает, что барыш позволяет Вам размещать советника выше советника противников с более высоким числом, а также может затруднить оппонентам размещать своих советников выше ваших.

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок выполняет действие, отмеченное его советником. Этот процесс продолжается до тех пор, пока все игроки не отыграют действий своих советников.

ОТЫГРЫВАНИЕ СОВЕТНИКОВ

Когда настанет ваш черед ходить, отыграйте Вашего советника с самым быстрым почином (то есть с наименьшим числом) и удалите его с поля стратегии. Если у вас есть два советника с одинаковым почином (например два советника #2), выберите, какой из них отыграет в это ходу, другой отыграет в следующем. Если у советника были монеты от барыша - верните эти монеты в запас при отыгрыше этого советника.

ПРАВЛЕНИЕ ЗЕМЛЯМИ

Большая часть игры вращается вокруг концепции правления землями. Чтобы править краем, у вас должно быть больше войск в этом регионе, чем у каждого другого игрока. У вас также должно быть больше войск в этом крае, чем мятежников. Если в крае равенство войск, то никто не правит краем.

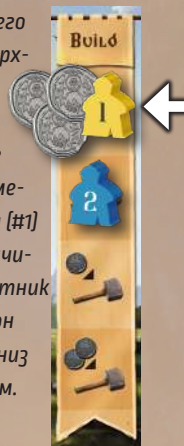
Пример А: Эмили (синяя) в данный момент правит краем Галичина (Galich), потому что ее два войска - это больше чем одно войско Кирка (бордовый) и больше чем один мятежник (черный)



Пример Б: Эмили (синяя) размещает советника в колонку Призыв (Muster). Два верхних деления уже заняты одним советником Кирка (#4) и одним советником Стэна (#2). Если бы она разместила своего советника #5, она бы заняла верхнее место. Но она пока не хочет назначать своего самого сильного советника. Поскольку ее советник #4 более мощный, чем советник Стэна #2, но менее мощный, чем советник Кирка #4, она сдвигает советника Стэна #2 вниз на одно деление и размещает своего советника между ними.



Пример В: Стэн (желтый) размещает своего советника в столбец Строений (Build). Верхнее место уже занято одним из советников Эмили (#2). Стэн хочет, чтобы он мог строить раньше, чем Эмили, но он также хочет больше действий, поэтому он размещает своего самого быстрого советника (#1) и добавляет барыш в три монеты, увеличивая мощь до 4. Поскольку теперь его советник более мощный, чем советник Эмили (#2), он сдвигает ее советника на одно деление вниз а своего советника ставит вышенад ним.



Пример Г: Стэн (желтый) - первый игрок. Он отыгрывает своего советника #1, получая в данный момент два очка строительства, три монеты его барыша возвращаются в запас. Затем Эмили (синяя) отыгрывает советника #1, получая на данный момент два очка налогов. Наконец, Кирк (темно-бордовый) также отыгрывает своего советника #1 (не показан), прежде, чем игроки перейдут к своим советникам #2.



ДЕЙСТВИЯ

Когда вы разыгрываете советника, примените действия на делении, которое занимает этот советник на поле стратегии. До и / или после выполнения вашего основного действия вы также можете выполнить бонусные действия (см. Стр. 8): разыграть карты интриг, совершить действие или конвертировать товары. Вы можете выполнять каждый тип бонусных действий один раз за ход.

Существует 6 основных действий:

- ▶ Призыв (Muster)
- ▶ Движение (Move)
- ▶ Атака (Attack)
- ▶ Налог (Tax)
- ▶ Строительство (Build)
- ▶ Интрига (Scheme)

Примечание: в редком случае, когда у игрока нет войск на игровом поле, он может призвать своего лидера и еще одно войско в любом крае перед розыгрышем следующего советника

ПРИЗЫВ Muster



Вы можете потратить количество очков призыва, равно количеству значков шлема. Каждое очко призыва позволяет Вам призвать одно войско, взяв его из запаса и разместив в крае, который Вы занимаете. (т.е там, где у Вас есть уже одно или несколько войск)

ДВИЖЕНИЕ



Move

Примечание: Если Ваш Лидер был удален с игрового поля, Вы можете его призвать как любое Ваше войско.

Вы можете потратить количество очков движения, равное количеству значков сапог. Каждое очко позволяет переместить одно из ваших войск в соседний край.

Вы можете разделить очки на любое количество войск. Вы не обязаны тратить все свои очки движения. Вы можете двигаться в/через земли, занятые противником, при этом не нападая на них.

АТАКА Attack



Вы можете потратить количество очков атаки, равное количеству значков меча. Каждое очко атаки позволяет вам атаковать мятежников или противника, если они занимают регион, где у вас есть хотя бы одно войско. Разыграйте каждое очко атаки по отдельности, по одному за раз.

Когда вы атакуете мятежников, удалите одного мятежника из этого края и поместите его рядом с матом подворья. Вы получаете награду (товар или монеты), обозначенную наклейкой на нижней стороне этой миниатюры мятежника.

Когда вы атакуете противника, он должен убрать одно из своих войск из этих земель. (Лидер также может быть удален, но он обычно является последним войском в землях, который будет удален.) Затем вы продвигаете свой маркер войны на одну позицию на дорожке войны. Наконец, вы должны проверить потери. (Не проверяйте потери при атаке на мятежников).

Чтобы проверить потери вытащите количество карт из колоды интриг согласно приведенному ниже списку. Если вы обнаружите карту интриги со значком потерь, прекратите открывать карты и удалите одну из ваших фигурок войск из этих земель. Открытые карты интриг уходят в сброс.



Значек Потерь

- ▶ По-умолчанию открывается одна карта.
- ▶ Если оппонент правит землями, вытяните дополнительную карту
- ▶ Если оппонент владеет твердыней в этих землях - также вытяните дополнительную карту

ИНТРИГИ Scheme



Вытащите из одной из колод карт интриг столько карт, сколько отмечено на значке интриг. Выберите и добавьте одну из этих карт себе в руку, а оставшиеся карты положите поверх колоды рубашкой вверх в любом порядке.

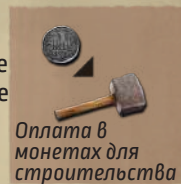
Примечание: Когда одна из колод интриг опустела, возьмите другую колоду карт и сброс и перемешайте их. Разделите их на две новые колоды интриг.

Игрок, который занимает верхнее деление действия столбца интриги решает, кому передать жетон первого игрока (он может выбрать и себя). В начале фазы тревожений этот игрок становится первым игроком. Если никто не займет это деление, маркер первого игрока останется у своего владельца.

Для детей Владимира было основной целью склонить народ Киевской Руси на свою сторону, поэтому в большинстве случаев в явной войны не было. Во времена перемирий соперники искали более тонкие способы поддержки населения и демонстрации своих лидерских качеств, включая постройку зданий, создание альянсов с местными лидерами и подаривание щедрыми дарами

Оплата в монетах

Некоторые действия имеют стоимость в одну или две монеты, которые от вас требуется оплатить прежде чем вы выполните действие. Верните эти монеты в запас.



Оплата в монетах для строительства

Лишенные действия

Когда при разыгрывании советника Вы не хотите или не можете (из-за отсутствия монет, например) выполнять действие, Вы можете его лишиться и взять одну монету из запаса.

НАЛОГ Tax



Вы можете потратить количество очков налогов, равное количеству значков корзины и получить товары из земель, которые вы занимаете.

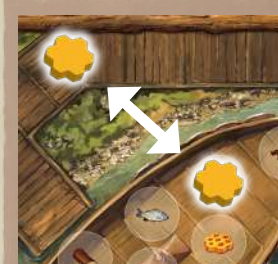
Если Вы правите краем, потратьте

Если не правите краем, потратьте

одно очко для получения товара

два очка для получения товара

Примечание: Если Вы выполняете бонусное действие, которое дает Вам очки налогов, Вы можете их объединять с очками налогов из Вашего действия или других бонусных действий.



Товары могут размещаться на свободной ячейке вашей лодки или на вашей пристани

Когда Вы собираете товар, взимая налоги, снимите его с игрового поля и положите на мате подворья либо на пустое место на лодке, либо на пристань. Вы можете свободно перемещать товары между вашей лодкой и пристанью в любое время.

СТРОИТЕЛЬСТВО Build



Вы можете потратить количество очков строительства, равное количеству значков молотка. Очки строительства позволяют Вам строить здания в землях, которых находятся Ваши войска.

Для строительства необходимы только очки строительства, монеты или товары не требуются.

В крае, которым Вы правите

В крае, которым Вы не правите

одно очко для строительства

два очка для строительства

Примечание: Если Вы выполняете бонусное действие, которое дает очки строительства, Вы можете их комбинировать с основным действием или другими бонусными действиями.

Существует три типа зданий. Каждый край может содержать только одно здание каждого типа, независимо от того, кто их строит. У каждого типа зданий есть уникальная способность, которая приносит пользу своему владельцу в этом крае.

- ▶ Церковь: Когда строите, удалите мятежника или войско противника (не лидера) из этого края. Затем разместите одно Ваше войско (не лидера) в этом крае (если нет войск для размещения, Вы все равно можете удалить отряд). Если вы убиваете мятежника, то уберите его в коробку без получения награды.



- ▶ Рынок: Когда вы собираете товар, облагая налогом земли, в которой находится Ваш рынок, возьмите дополнительный товар этого типа ИЛИ получите одну монету из запаса (Если в землях не осталось товара, то Вы не можете обложить регион налогом, чтобы использовать способность Вашего рынка).



- ▶ Твердыня: Ваша твердыня считается дополнительным отрядом при определении того, кто правит краем. Когда Вас атакуют в этом крае, он должен вытащить одну дополнительную карту интриги, чтобы проверить свои потери.



БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существует три типа бонусных действий:

- ▶ Розыгрыш интриг
- ▶ Выполнение Деяний
- ▶ Пересчет товаров

РОЗЫГРЫШ ИНТРИГ

Вы можете разыграть одну карту интриги за ход. Чтобы разыграть ее, откройте ее из своей руки и немедленно получите награды, указанные на карте. Затем разместите ее лицом вверх в колоду сброса карт интриг.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЯНИЙ

Вы можете разыграть одну карту деяния за ход. Вы можете свершить деяния только из своей игровой зоны (т.е. из тех, которые были выбраны ранее), а не из ряда с открытыми картами (лицом вверх). Для некоторых деяний необходимо выполнить условия (см. пример Д) или оплатить товарами или монетами. Если вы можете выполнить все требования, то вы выполняете карту деяния.

Когда вы выполнили деяние, немедленно получите награды, показанные внизу карты. Затем подложите карту деяния под верхний край мата подворья. Это также принесет победные очки в конце игры.

ПЕРЕСЧЕТ ТОВАРОВ

Вы можете пересчитать товары один раз за ход. Чтобы пересчитать товары выполните указанный на жетоне пересчет и переверните его лицом вниз. После того как жетон был перевернут, он не может быть использован для пересчета в этом раунде (таким образом вы можете выполнить только два пересчета за раунд).

3. ФАЗА ТРЕБОВАНИЙ

Игроки продвигаются на пути к заполучению трона, выбирают карты деяний и получают доход. Затем игроки готовятся к новому раунду.

Примечание: Во время 4-го раунда выполните шаг А и сразу переходите к концу игры, пропуская шаги Б-Е.

А) ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ДОРОЖКЕ ТРЕБОВАНИЙ

Каждый игрок проверяет, соответствует ли он условиям с поля требований на дорожка Правила, Строительство и Торговля и, соответственно, перемещают свои маркеры требований по дорожке (см. пример Е)

Примечание: Вы никогда не двигаетесь вниз по дорожке требований, даже если в следующих раундах перестаете соответствовать условиям (например, управляете меньшим количеством земель)

- ▶ Правило: игроки продвигаются, если правят достаточным количеством земель
- ▶ Строительство: игроки продвигаются если у них есть здания в указанном количестве в соседних регионах
- ▶ Торговля: игроки продвигаются, если у них достаточно товаров на лодке на мате подворья

Пример Е: во время второго раунда Эмилия (синяя) правит тремя землями, владеет зданиями в трех соседних землях и имеет три товара на лодке. Стэн (желтый) правит тремя землями, имеет здания в двух соседних землях и имеет семь товаров на своей лодке. Они перемещают свои маркеры требований соответственно по дорожкам.

	Rule	Build	Trade
8	5 Regions including Kiev & Novgorod	7 Adjacent Regions	11 Goods on Boat
5	5 Regions	5 Adjacent Regions	9 Goods on Boat
3	4 Regions	4 Adjacent Regions	7 Goods on Boat
2	3 Regions	3 Adjacent Regions	5 Goods on Boat
1	2 Regions	2 Adjacent Regions	3 Goods on Boat

Historical records from this period were largely concerned with local rulers and often presented their accomplishments in a glorified or exaggerated manner. Their deeds served as an important tool in legitimizing their rule. One of the most prominent surviving works is a compilation of written annals called "The Primary Chronicle."

Примечание: Вот пара примеров наград на картах интриг. Большинство интриг дают вам награды, соответствующие действиям во втором или третьем ряду поля стратегии для 3-4 игроков. Некоторые интриги также дают вам монеты сами по себе, либо в дополнение к другой награде. Кроме того, три интриги даже позволяют вам выбрать карту деяния во время Фазы Действия.



Получите одно очко налога и одну монету



Получите одну карту деяний

Пример Д: Эмилия может совершить деяние Market Day (Рыночный День), когда у нее не будет три рынка в соседних землях. Она может завершить деяние сейчас или подождать более лучшего времени. Когда она завершит деяние, то получит награду: она сможет посмотреть две верхние карты любой из колод интриг и оставить себе одну. Деяние также принесет 2 ПО в конце игры.



Потретьте одно дерево или одну руду плюс один товар и получите очко строительства



Потратьте один мед или одну рыбу плюс один товар и получите одно очко найма.

Б) ПОЛУЧИТЬ ДОХОД

Каждый игрок получает доход в двух категориях:

- ▶ Маркеры Требований и Войны: получите по одной монете за каждый невыставленный маркер требований или войны на поле требований.
- ▶ Лодка: По одной монете за каждую полностью заполненную товарами колонку лодки

Пример Ж: У Эмилии две руды полностью заполняют столбец на лодке. За это она получает 1 монету во время Фазы Требований



В) ВЫБРАТЬ КАРТЫ ДЕЯНИЙ



Начиная с первого игрок каждый игрок выбирает одну карту из ряда, расположенного лицом вверх, и кладет ее лицом вверх рядом со своим матом подворья. После того, как карта была выбрана, вытяните ее на замену новую карту, чтоб в ряду всегда было три карты.

Примечание: В любой из ваших ходов во время Фазы Действия вы можете совершить деяние, которое выбрали, чтобы получить награды и заработать победные очки.

Г) ОБНОВИТЬ ЖЕТОНЫ ПЕРЕСЧЕТА

Каждый игрок переворачивает свои жетоны пересчета (если необходимо) лицом вверх.

Д) ПОПОЛНЕНИЕ ТОВАРОВ

В каждом крае, в котором нет товара (поскольку его забрали во время раунда) поместите один товар, взятый из запаса и соответствующий значку товара под названием края.



Е) ПЕРЕДВИНЬТЕ МАРКЕР РАУНДА

Передвиньте маркер раунда на одно деление вперед на дорожке раундов. Когда маркер раундов достигает места, рядом с которыми находятся советник (были размещены на этапе подготовки), каждый игрок получает соответствующего советника своего цвета.

КОНЕЦ ИГРЫ

По завершению четвертого раунда игра заканчивается. Игроки набирают победные очки (см. на красные сургучные печати)

- Дорожки Требований: за каждую из трех дорожек требований наберите победные очки в соответствии с маркером требований (например, если Вы достигнете верхнего деления, Вы получите 8 очков, а если только нижнего - то всего 1 очко)
- Дорожка Войны: получите три победных очка если вы заняли первое место и одно - за второе. Если у игроков ничья за первое место, то они оба получают по три очка, но за второе очко никто не получит. Если ничья за второе место, то оба игрока получают по одному ПО.
- Карты Замыслов: получите два победных очка, если достигли цели на карте замыслов.
- Карты Деяний: Получите 1 или 2 победных очка за каждое деяние, совершенное вами во время игры (очки указаны на картах).

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством земель. Если ничья не разрешена, то побеждает игрок с большим количеством монет. Если все еще ничья, то игроки делят звание Великого Князя (или Княгини) Киевского (-ой).

Пример 3: В конце игры Эмили (синяя) набирает 3 очка за дорожку Правил 5 - за дорожку Строительства, 5 - за Торговлю и 3 - за лидерство на дорожке войны.



Она также получает 2 очка за свою карту замыслов - быть первой на дорожке Строительства. Также она зарабатывает по 1 очку за каждое свершенное деяние.

Rule	Build	Trade	Warfare
8 5 Regions including Kiev & Novgorod	7 Adjacent Regions	1 on Boat	
5 5 Regions	5 Adjacent Regions	5 on Boat	
3 4 Regions	4 Adjacent Regions	7 Goods on Boat	
2 3 Regions	3 Adjacent Regions	5 Goods on Boat	
1 2 Regions	2 Adjacent Regions	3 Goods on Boat	



Эмили получает $3 + 5 + 5 + 3 + 2 + 1 + 1 = 20$ победных очков

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ПОЛЯ

Для изменения разметки игрового поля размещайте и пополняйте товары в землях при раскладке и в Фазе Требований в соответствии с жетонами товаров вместо пропечатанных значков товаров на игровом поле. При подготовке игры возьмите жетоны товаров (используя только те, которые указаны для необходимого количества игроков), перемешайте их рубашкой вверх. Разместите по одному в каждом крае поверх значков товаров, затем переверните их.

ВАРИАНТ С НАГРАДОЙ МЯТЕЖНИКОВ

Выберите свою награды при победе над мятежниками, используя жетоны награды вместо наклеек снизу миниатюр. Во время подготовки переверните эти жетоны лицом вниз. Когда вы побеждаете мятежника, возьмите один жетон и получите указанную награду, затем верните этот жетон обратно в коробку.

ВАРИАНТ С РЯДОМ ДЕЯНИЙ

После того, как последний игрок выберет себе карту деяния во время Фазы Требований, вместо того, чтобы сразу открыть новую карту, сбросьте две оставшиеся из ряда, а затем откройте три новые, чтобы полностью обновить ряд.

СОЛОРЕЖИМ

Вы противостояте Восстанию, объединяющее Святополка и мятежников, примкнувших к нему. Солорежим следует стандартным правилам, но далее подробно описано как Вам придется имитировать процесс принятия решений за Мятежников, чтобы они были достойным противником.

Они сыграют с помощью колоды карт восстания (автомат) и иногда меняют тактику чтобы оставаться непредсказуемыми. Существует 4 уровня сложности. Выполните подготовку игры для двух игроков со следующими изменениями.

Перед смертью Владимира за заговор против отца Святополка Проклятого бросили в темницу. В соло режиме "Восстание" мы представим, что произошло бы, если Святополк начал полномасштабное восстание по всей земле Руси Киевской, когда Владимир еще был жив. Вы - князь или княгиня, которому(-ой) Владимир поручил подавить восстание.

Примечание: некоторые карты несовместимы с солорежимом. Удалите 3 карты деяний «Принудительный мир», «Великий охотник», «Законодатель» [Enforce Peace, Grand Hunter, Law Giver] и 3 карты замыслов «Храбрый», «Достойный», «Богатый» [Courageous, Dignified, Wealthy]. Отложите их в коробку.

ПОДГОТОВКА ВОССТАНИЯ

1. Выберите цвет для Восстания; вытащите все компоненты этого цвета кроме миниатюр войск. Вместо них возьмите 15 миниатюр мятежников.
2. В качестве лидера восстание всегда ведет Святополк, возьмите для Восстания подходящую миниатюру и карту лидера.
3. Перетасуйте карты восстания и положите получившуюся колоду рядом с полем стратегии, лицом вверх.
4. Выберите уровень сложности для Восстания и выдайте ему соответствующий мат подворья, переверните горизонтальной стороной.
5. Разместите маркер первого игрока над колонкой мата подворья отмеченного топором. Этим отмечается приоритет восстания.
6. Из запаса выложите три монеты на пристань Восстания и по одной монете на каждое обведенное место в левой части мата подворья. Каждое такое место открывает бонусы.



Примечание: Приоритет Восстания диктует его поведение - какую стратегию он будет использовать на карте восстания и как он будет решать действовать.

Сложность [1 точка - легко, 4 - сложно]

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- Не нужно расставлять мятежников в каждой земле. Вместо этого разместите Святополка и двух мятежников в Киеве. Затем разместите двух мятежников в каждую из первых двух некиевских земель, указанных на верхней карте колоды Восстания.

- Выберите неиспользуемый цвет и поместите по одной миниатюре войска в каждую из пяти оставшихся земель в игре. Это - нейтральные войска.
- Вы можете разместить три войска и лидера по обычным правилам за исключением того, что Вы не можете разместить их ни в одной из трех земель, занятых мятежниками.

ОТЛИЧИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

В ходе игры следуйте базовым правилам с некоторыми отличиями:

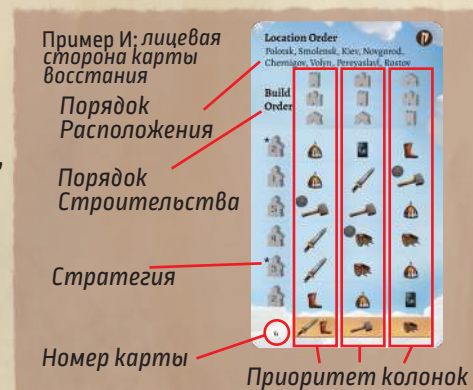
- Вы всегда являетесь первым игроком. Игнорируйте маркер первого игрока, который использует Восстание для того, чтобы отметить свой приоритет, и игнорируйте значек медведя в столбце действий интриги.

- Когда Вы нападаете на Восстание, разыграйте атаку так, как если бы Вы напали на противника (то есть Вы не получаете награду, а вместо этого продвигаете маркер войны и делаете проверку на предмет гибели).
- Когда Вы атакуете нейтральное войско, просто удалите его с края и верните его в коробку (т.е. Вы не получаете награду, не продвигаете маркер войны и не делаете проверку на предмет гибели).

КАРТЫ ВОССТАНИЯ

Восстание выставляет советников и выполняет действия в соответствии с колодой Восстания. Каждая карта имеет несколько элементов:

- Порядок Расположения:** Все восемь земель в игре перечислены в уникальном порядке сверху вниз, который определяет, где Восстание попытается предпринять определенные действия. Порядок считается непрерывным. (т.е. после последнего края идет первый в списке).
- Порядок Строительства:** Для каждого приоритета все три типа зданий указаны в определенном порядке, в котором Восстание будет пытаться их строить.
- Стратегия:** Для каждого приоритета у Восстания есть уникальная стратегия по размещению советников.
- Номер Карты:** Для удобства использования каждая карта восстания имеет уникальный номер.



1. ФАЗА СТРАТЕГИИ

Восстание размещает своих советников в соответствии с нижней картой колоды Восстания; читайте карту снизу вверх.

Размещение советников

Когда наступит очередь Восстания, сдвиньте в колоде нижнюю карту настолько, чтоб был виден следующий советник. Восстание размещает этого советника. (Советники, отмеченные звездочкой, разблокируются во время игры. Если советник еще не разблокирован, то откройте следующего)

На карте Восстания указан приоритет колонок, которые соответствуют текущему приоритету Восстания. В этой колонке есть значек действия в той же строке, что и советник, которого Восстание размещает в данном ходу. Восстание размещает этого советника в указанную колонку действий на поле стратегии. Если указанная колонка уже полностью занята, Восстание размещает советника в следующую доступную колонку справа. (Если же это крайняя правая колонка - вернитесь к первой левой колонке и продолжите выставление советника).

Добавление барыша

Когда Восстание размещает советника, они добавляют барыш только в двух случаях (если, конечно, у них достаточно монет для этого):

- Если на карте Восстания есть значек монеты рядом со значком действия, для колонки действий, в которую они размещают своего советника, они добавляют столько монет, сколько необходимо, чтобы занять верхнее деление. (Иногда необходимо добавить ноль монет, т.к. они не нужны)
- Если их Советник имеет ту же мощь, что и Ваш советник, размещенный в этот столбец действий, они добавляют одну монету, чтоб разместить своего советника над Вашим.

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Восстание отыгрывает своих советников и предпринимает действия в соответствии с верхней картой колоды Восстания. Она обеспечивает порядок земель и построек для своих действий.

Отыгрывание Советников

Когда наступает очередь Восстания, переместите нижнюю карту колоды Восстания наверх. Затем происходит отыгрыш советников с самой большой инициативой (т.е. с наименьшим числом), удаляя его с поля стратегии. Если у Восстания два советника с одинаковой инициативой (например, два #2), то первым отыгрывается тот, который находится в крайнем левом столбце. Второй будет отыгран на следующий в следующем ходу.

В случае, когда Восстание отыгрывая советника не может выполнить действие (например, не могут оплатить монетами или отсутствуют войска), они теряют ход для того, чтоб получить одну монету из запаса.

Отыгрывание действия

Когда Восстание отыгрывает советника, оно выполняет соответствующее действие с изменениями, перечисленными далее.

В отличие от Вас Восстание не выполняет бонусных действий (не отыгрывает интриги, не свершает деяния и не занимается пересчетом товаров). Вместо этого оно получает все разблокированные бонусы, которые соответствуют основному действию, совершаемое в этот ход.

Примечание: любые бонусные очки движения применяются до основного действия

Пример К: Восстание выполняет действие "амака". Среди разблокированных бонусов 2 соответствуют атаке. Бонус в левом столбце позволяет взять на 1 карту меньше для определения жертв при атаке. Бонус в средней колонке дает дополнительное очко атаки.



Призыв Muster



Восстание тратит очки призвания чтобы призвать по одному войску в каждый регион, который они занимают, но не правят, в порядке расположения пока не будут потрачены все очки призвания ИЛИ Восстание не начнет править всеми регионами, которые они занимают - зависит от того, что произойдет раньше.

Затем, если у Восстания все еще останутся очки призвания, они нанимают по одному войску в каждом регионе, которыми они управляют, в порядке расположения, пока все очки призвания не будут потрачены.

Если Святополк был удален с игрового поля, Восстание всегда призовет его первым.

Интриги



Scheme

Восстание не берет карты интриги и не может стать первым игроком.

Вместо этого, когда необходимо выполнить действие интриги, переместите верхнюю монету из текущего столбца приоритета мата подворья Восстания на их пристань, чтобы разблокировать новый бонус.

Если для текущего столбца приоритета уже все монеты перемещены, переместите верхнюю монету из крайнего левого столбца, в котором все еще находится монета.

Движение Move



Для Восстания каждое очко передвижения позволяет переместить 1 из войск в любой край, независимо от расстояния (в отличие от Вас, для которого каждое очко передвижения перемещает одно войско в соседний край). Текущий приоритет Восстания определяет, как войска будут перемещаться.

- : Восстание перемещает по одному войску за раз в каждый край, который они не занимают, в порядке расположения, пока не займут все земли ИЛИ не потратят все очки движения.
- / : Восстание перемещает войска в единый край, которым они не управляют, в порядке расположения, пока все очки движения не будут потрачены.

Кроме того, Восстание следует таким правилам перемещения войск (см. пример справа вверху этой страницы)

- В каждой земле остается хотя бы одно войско.
- Если это заставляет уступить Вам власть в регионе, то войска не перемещаются (Но если это приведет к ничьей при правлении, тогда войска могут перебрасываться)
- Всегда перемещаются войска из ближайшего края с доступными войсками. В случае привязки к расстоянию - перемещается войско из края, самого низкого в порядке расположения.
- Если есть выбор какое войско вывести из края - всегда в первую очередь перемещается Святополк.

Атака Attack



Восстание тратит очки атаки для нападения на Вас или на нейтральные войска. Если и Вы, и нейтральные войска занимают один край, то Восстание в первую очередь будет нападать на Вас. Восстание будет, если возможно, использовать все очки в одном крае, прежде, чем атаковать в других землях. Приоритет будет определять, где будет происходить атака.

- : Восстание сначала атакует те земли, в которых они не правят, в порядке расположения, а затем в землях, в которых правят в порядке расположения.
- / : Восстание сначала атакует в тех землях, в которых они правят в порядке расположения, а затем в землях, в которых они не правят в порядке расположения.

Когда Восстание атакует Вас, Вы должны вывести одно войско из этого края. Затем Восстание продвигает свой маркер войны и проверяет жертвы (Вы выбираете из какой колоды интриг будет вытаскиваться карта для этого)

Когда Восстание атакует нейтральное войско, удалите его в коробку из этого края. Восстание не продвигает маркер войны и не проверяет жертвы.

Строительство Build



Восстание решает, где потратить очки строительства в таком порядке:

- A. Земли, которыми они правят, и которые не имеют своих строений в порядке расположения.
- B. Земли, которыми они не правят, и которые не имеют своих строений в порядке расположения.
- B. Земли, которыми они правят и которые также заняты Вашими войсками или нейтральными войсками и которые также имеют любое из своих зданий в порядке расположения.
- G. Земли, которыми они правят и которые также имеют свои строения в порядке расположения.

Восстание создаст самое верхнее строение, которое может создать, как показано в столбце текущего приоритета на верхней карте колоды Восстания. Они не могут построить церковь в землях, если земля не занята ни одним из ваших нелидерских войск или нейтральных войск.

Пример Л: Текущий приоритет Восстания , а текущий порядок расположения начинается с Переяславля и заканчивается Волынью. У Восстания есть два очка движения, которые используются для перемещения войск как показано на изображении.



Налог Tax



Восстание тратит очки налогов в следующем порядке:

- A. Земли, в которых они правят, производят товары для которых у них нет заполненного столбца лодки, в порядке расположения.
- B. Земли, в которых они не правят, производят товары, для которых у них нет заполненного столбца лодки, в порядке расположения.
- B. Земли, в которых они правят, производят товары для которых у них есть заполненный столбец лодки, в порядке расположения.
- G. Земли, которыми они не правят, производят товары, для которых у них есть заполненный столбец лодки, в порядке расположения.

В регионе с рынком Восстания, оно всегда получает дополнительный товар из запаса, вместо монеты.

Примечание:
Если возможно,
Восстание раз-
мещает товар
на свою лодку.

3. ФАЗА ТРЕБОВАНИЙ

Восстание отыгрывает Фазу Требований по-другому, как указано ниже:

Назначение приоритета

Примените маркер первого игрока колонке приоритета Мата Подворья Восстания следующим образом:

- A. Если Вы занимаете больше Земли, чем Восстание, выставьте на .
- B. Иначе если у вас строений в смежных областях больше, выставьте маркер на .
- C. Иначе если на вашей лодке больше товаров, то выставьте на .
- D. В противном случае присвойте начальный приоритет (отмечен)

Продвижение по трекам требований

После продвижения по дорожкам правил, строений и обмена, на которых Вы находитесь первое Восстания, переместите верхнюю монету из текущего столбца приоритета мата подворья в гавань, чтобы разблокировать новый бонус. Если все монеты для текущего приоритета уже были перемещены, тогда переместите верхнюю монету из крайнего левого столбца, в котором есть монета

Получени заработка

Восстание получает 1 монету по-умолчанию и по одной монете за каждый полностью заполненный столбец своей лодки (только после раундов 1-3)

Выбор Карт Деяний

Восстание никогда не берет карты деяний.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ВОССТАНИЯ

В конце игры Вы получаете победные очки обычным способом. Восстание же зарабатывает очки так (оно не получает очки за карты замыслов и деяний)

- Дорожки требований: обычный способ (т.е. от 1 до 8 ПО)
- Дорожка войны: обычный способ (т.е. 1 или 3 ПО)
- Монеты: за каждые 3 монеты (с округлением вверх) получает 1 ПО
- Товары в гавани: за каждые три товара в гавани (с округлением вверх) получите 1 ПО (в гавани, не в лодке)

ОПИСАНИЕ КАРТ ДЕЙНИЙ



Amass Forces (Скопление сил)

Цена: 6 или более войск в одном крае

Награда: Дополнительное очко движения



Border Patrols (Дозор рубежей)

Цена: Убрать по 1 войску из трех земель

Награда: Переместите два войска в любые земли, вне зависимости от расстояния



Capital City (Столица)

Цена: иметь рынок, церковь и твердыню в одном крае

Награда: 1 очко налога



Defensive Belt (Линия обороны)

Цена: Наличие твердынь в 3 соседних землях

Награда: 1 очко атаки (откройте на 1 карту меньше для определения жертв)



Dispatch Messengers (Отсылка гонцов)

Цена: Наличие войск в 8 или более землях

Награда: 2 очка сбора



Enforce Peace (Принуждение к миру)

Цена: Потратьте 1 дерево и 1 мед и одолите 2 мятежников

Награда: 1 очко атаки (откройте на 1 карту меньше для определения жертв)



Establish Fortress (Закладка твердыни)

Цена: Потратьте 2 дерева и имейте твердыню и церковь в одном крае

Награда: возьмите 2 карты интриги и оставьте одну.



Generous Prince (Великодушный князь)

Цена: потратьте 4 монеты

Награда: 2 очка сбора



Grand Hunter (Великий охотник)

Цена: иметь маркер первого изгоя и потратить 2 шкуры

Награда: 1 очко движения



Great Library (Великая Библиотека)

Цена: сбросьте 1 карту интриги и заплатите 1 руду.

Награда: 1 очко строительства



Hire Mercenaries (Завербовать наемника)

Цена: потратьте 1 рыбу, 1 руду и 2 монеты

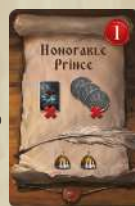
Награда: 1 очко атаки (откройте на 1 карту меньше для определения жертв)



Hoard (Накопление)

Цена: Потратьте 3 товара одного типа

Награда: Возьмите 2 карты интриг и выберите одну



Honorable Prince (Благородный князь)

Цена: Сбросьте 1 карту интриги и оплатите 3 монеты

Награда: 2 очка сбора



Law Giver (Законодатель)

Цена: одолеть 3 мятежников и потратить 2 монеты

Награда: Возьмите 2 карты интриги и оставьте одну



Market Day (Базарный день)

Цена: иметь рынки в 3 землях с различными значками товаров

Награда: Возьмите 2 карты интриги и оставьте одну



Master Beekeeper (Пчеловод)

Цена: Сбросьте 1 карту интриги и заплатите 2 меда

Награда: 1 очко строительства



New Beginning (Новое начало)

Цена: удалите 1 из Ваших строений

Награда: 2 очка налога



Peace Maker (Миротворец)

Цена: Удалите 2 войска из 1 Вашего Края, которым Вы правите.

Награда: возьмите 2 карты интриги и оставьте одну



Retire Veterans (Отставка ветеранов)

Цена: Удалите 2 Ваших войска и потратьте 2 монеты

Награда: Возьмите 2 карты интриги и оставьте одну



Reward Laborers (Награда рабочих)

Цена: Потратьте 2 товара и 2 монеты

Награда: Возьмите 2 карты Интриги и оставьте одну



Send Gifts (Отправка даров)

Цена: Потратьте 1 рыбу, 1 шкуру и 2 монеты

Награда: Переместите 2 своих войска в любые земли, не зависимо от расстояния



Splendid Feast (Великое празднование)

Цена: потратьте 1 рыбу, 1 мед и 2 монеты

Награда: возьмите 2 карты интриги и оставьте одну.



Tithe Payments (Оплата десятины)

Цена: иметь 3 церкви в 3 соседних землях.

Награда: 3 монеты



Trade Route (Торговый путь)

Цена: Потратьте 3 разных товара.

Награда: 2 монеты



Victory March (Победное шествие)

Цена: Сбросьте 1 карту интриги и уберите 2 Ваших войска

Награда: Переместите 2 Ваших войска в любые земли, независимо от расстояния



Wilderness Forts (Заброшенная твердь)

Цена: Потратьте 1 руду, 1 шкуру и 2 лес

Награда: 1 очко строительства

ОПИСАНИЕ КАРТ ЗАМЫСЛОВ

NOTE: You meet the goal on an agenda card if you are tied for first or if you are tied for most.



Sapable (Умелый)

Иметь больше всех товаров

Включая товары на лодке



Courageous (Отважный)

Одолите больше всех мятежников

Мятежники, убранные церквями не учитываются, т.к. идут в коробку



Prosperous (Зажиточный)

Финишируйте первым на дорожке торговли



Successful (Успешный)

Займите первое место на дорожке правил



Committed (Преданный идее)

Займите первое место на дорожке строительства



Dignified (Величественный)

Выполнить больше всех деяний



Protective (Охраняющий)

Править большинством строений
Подсчитайте кол-во всех строений в землях, которыми вы правите.



Wealthy (Состоятельный)

Иметь монет больше, чем у кого-либо

Не получайте доход в конце 4-го раунда



Conquering (Воинствующий)

Займите первое место на военной дорожке



Esteemed (Почитаемый)

Займите больше всех земель

Править в них не обязательно



Regal (Царский)

Иметь больше всех шкур и меда (в сумме)

Включает мед и мех на лодке и в гавани