

De·Vulgari·Eloquentia

Mario Papini

2-5 14+ 120'

Италия, средние века. Купцы нуждаются в подписании своих контрактов на языке понятном каждому, и ищут альтернативу традиционному латинскому языку. Таким образом, становится актуальным язык общения простых людей, взятый из диалектов различных регионов Италии.

В этот период Франческо Д'Асиси пишет его знаменитую "Песнь о Солнце", а Данте пишет "Божественную Комедию" – оба писали на этом новом языке.

Игрокам предстоит внести свой вклад в создание этого языка! Но кто даст им необходимые знания, чтобы понять рукописи, написанные на разных диалектах? Кому удастся раскрыть тайны книг из Папской библиотеки? Кто станет монахом, а кто останется купцом? Некоторые игроки могут стать известными банкирами, кто-то другой сможет

стать следующим папой.

Но кто будет более ценим и уважаем за его знания и образованность в конце игры?

Цель игры

Цель игры – набрать больше победных очков (здесь и далее ПО). Игроки могут получать ПО от чтения рукописей, просматривая важные документы, такие как "Песнь о Солнце" или "Загадка из Вероны". Игроки также могут получить ПО, улучшив свой социальный статус, например, если купец станет банкиром или монах станет бенедиктинским монахом или кардинал станет камерленго или папой.

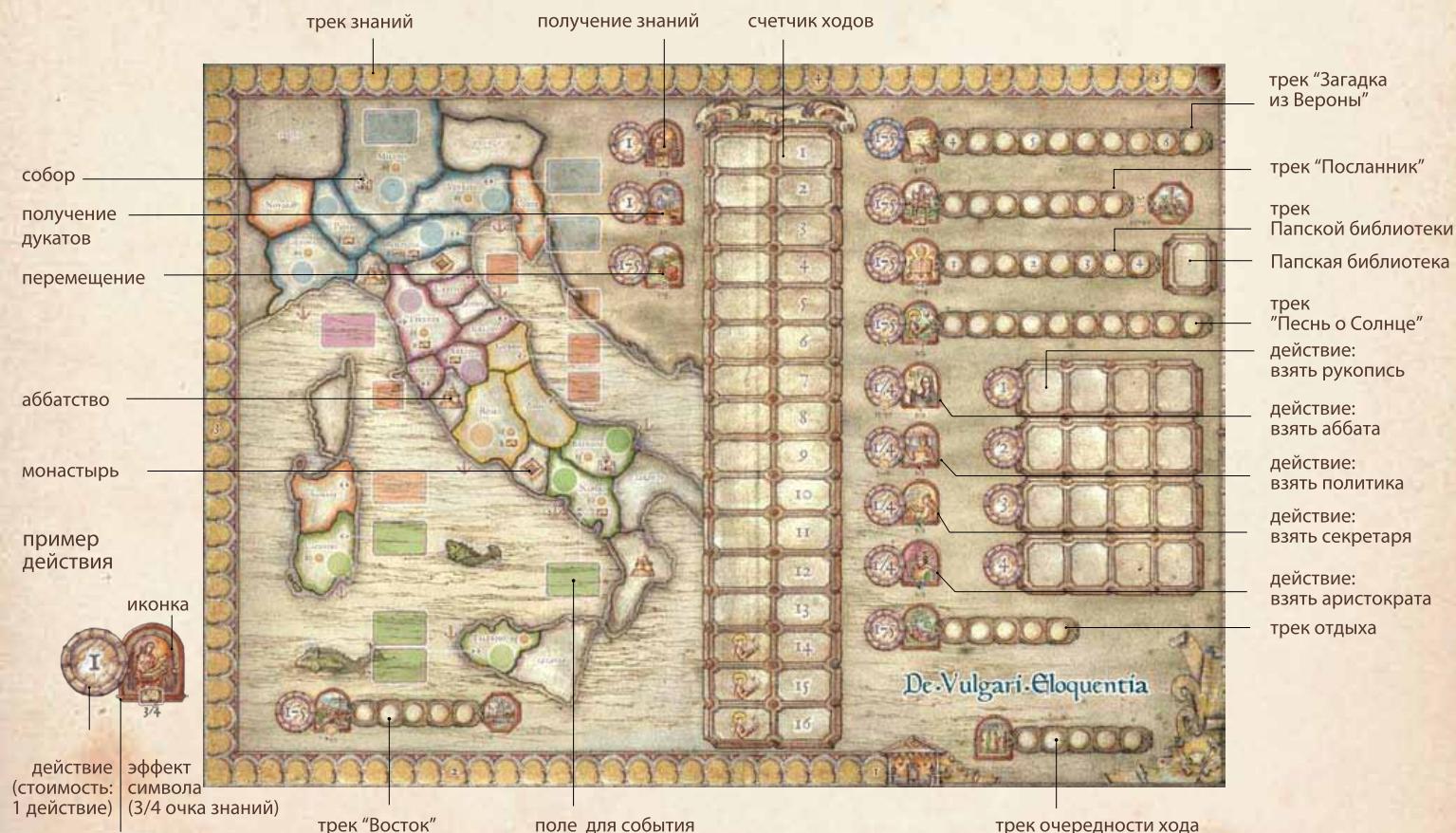
Также ПО могут быть получены от денег и от поддержки политиков, аристократов, аббатов, и от секретарей.

Игровое поле

Игровое поле поделено на три части: карта Италии (слева), счетчик ходов (в центре), и зона различных треков (справа).

Карта Италии разделена на различные зоны: каждая зона соответствует цвету, представляющему языковой диалект (синий для языка D'Oil, желтый для латинского языка, фиолетовый для Fiorentino, зеленый для Scuola, и оранжевый для языка D'Oc). Белые зоны не соответствуют никакому диалекту.

Игровое поле



Подготовка к игре

Папская библиотека

1. Поместите поле в центр стола

2. Поместите тайлы событий на счетчик ходов

3. Поместите кубики, взятые из мешка, на счетчик ходов

4. Перемешайте 5 тайлов "Песни" и поместите их случайным образом лицом вверх, на соответствующие места на карте Италии

5. Перемешайте 5 Папских событий и поместите их лицом вниз на место 12-16 ходов



6. Каждый игрок выбирает цвет и берет себе 20 дисков и ширму своего цвета, плюс 10 дукатов



7. Каждый игрок помещает свою фишку в свой стартовый регион и ставит свой диск на трек знаний

8. Перемешайте каждую из 4 стопок рукописей и положите их лицом вниз рядом с игровым полем. Из каждой стопки вскрывается столько рукописей, сколько игроков, минус 1.

9. Поместите дукаты, тайлы монахов и кардиналов рядом с игровым полем

10. Первый игрок берет себе фишки действий



На карте Италии вы найдете также:

- города, с их экономическим и/или культурным значением. Некоторые города имеют порт: Cagliari, Palermo, Napoli, Roma, и Genova, обращенные к Mar Tirreno (Тирренское море). Brindisi, Ancona, и Venezia обращены к Mar Adriatico (Адриатическое море). Пять городов не имеют экономического и культурного значения: это Францисканские города: (Celano, Gubbio, Cortona, Assisi, Urbino), в этих городах можно искать "Песнь Святого Франческо".

- два собора в Milano и Brindisi.

- два монастыря в нейтральных зонах (белые).

- три аббатства в нейтральных зонах (белые).

- стартовые города из которых игроки начинают игру: Catania, Taranto, Ancona, Torino, и Vicenza, в нейтральных зонах (белые).

- поля для размещения тайлов событий.

Подготовка к игре

Тайлы событий должны быть помещены на счетчик ходов. У каждого тайла есть свой номер: поместите номер 10 (Stupor Mundi) на 10 ход.

Перемешайте в закрытую остальные 9

кубики из мешка			
# игроков	кубики в мешке	доступные кубики	
2	3 5 14 6	4	
3	6 5 16 8	5	
4	8 7 17 10	6	
5	11 7 20 11	7	

тайлов, возьмите один и положите его на 1 ход лицом вверх. Затем остальные тайлы помещаются в числовом порядке на 2-8 ход.

Например, если на 1 ходе лежит тайл номер 4, то на 2 ход следует положить тайл номер 5, на 3 ход тайл номер 6 и т.д.

После того как будет выложен тайл номер 9, следующим будет тайл номер 1. Помните, что на 10 ходу всегда лежит тайл номер 10.

11 ход проходит без событий.

Поместите в мешок определенное количество кубиков (политики – красные, аристократы – черные, аббаты – желтые и секретари – зеленые), сверяясь с таблицей выше.

Возьмите из мешка определенное число кубиков (согласно таблице), и положите их на месте 1-7 ходов.

Например: если играют 4 игрока, на 1-7 ходов, выкладывается по 6 кубиков.

Кубики представляют политиков, аристократов, аббатов и секретарей,

которые будут доступны в течение каждого хода игры.

Кубики, лежащие на 1 ходу, доступны игрокам в 1 ход.

Перемешайте в закрытую 5 Папских событий и положите их на 12-16 ход: они определяют когда закончится игра.

Перемешайте 5 тайлов "Песни" и положите их случайным образом рядом с францисканскими городами, на соответствующий серый квадрат (Celano, Gubbio, Cortona, Assisi, Urbino). Они показывают номер хода, когда эти города "Песни" являются активными и доступными.

Тайлы рукописей необходимо рассортировать по написанным на них цифрам. Перемешайте каждую из 4 стопок и поместите лицом вниз рядом с цифровым полем. Из каждой из 4 стопок положите в открытую столько рукописей, сколько игроков за столом минус 1.

Например: если играют 4 игрока, то из каждой стопки открывается 3 рукописи.

Тайл рукописи Lingua Volgare должен быть помещен рядом с игровым полем.

Перемешайте 8 тайлов Папской библиотеки, и положите их лицом вниз, в соответствующую область на игровом поле.

Рядом с полем необходимо положить:

- дукаты (5, 10 и 50), представляющие банк
- 5 тайлов монахов и 5 тайлов кардиналов лицом вверх, в два ряда.

Подготовка к игровому ходу

Каждый игрок выбирает цвет и берет себе фишку, 20 дисков и ширму своего цвета, и 10 дукатов.

Каждый игрок ставит перед собой ширму, 10 дукатов кладет перед ней. По ходу игры количество дукатов у каждого игрока известно всем.

Диски игрока используются как маркеры на различных областях игрового поля: "Загадка Вероны", "Песнь о Солнце", "Посланник", "Восток", Папская библиотека, отдых, трек порядка хода, трек знаний, а также на карте Италии.

Случайным образом выбирается очередность хода игроков и отмечается на соответствующем поле дисками.

В обратном порядке, каждый игрок выбирает стартовый город и помещает в него свою фишку. Каждый город может быть выбран только одним игроком. Стартовые доступные города (с юга на север: Catania, Taranto, Ancona, Vicenza, Torino).

Также в обратном порядке, каждый игрок помещает свой диск на первое деление трека знаний (в стопку). В случае когда на одном делении находится более одного диска, тот диск который находится внизу, имеет преимущество.

После, первый игрок берет фишки действий (большие фиолетовые диски), чтобы отмечать ими выбранные действия во время игрового хода.

Индикатор хода (фиолетовая кегля) ставится на первый ход на счетчике ходов и игра начинается.

Помните: каждый игрок начинает игру в роли купца.

Игра

Игра длится 13-16 ходов.

Каждый ход состоит из 4 фаз в следующем порядке:

1. события
2. пожертвования
3. порядок хода
4. действие

1. События

В этой фазе совершаются следующие действия:

- Передвинуть фиолетовую кеглю на следующий ход (в первом ходу кегля уже стоит на своем месте).
- Поместить тайл события, на соответствующее ему место на карте.

• Начиная со второго хода кубики (политики, аристократы и т.д.), не взятые игроками в предыдущие ходы перемещаются на следующее свободное пространство, соблюдая их лимит по количеству игроков (4-5-6-7 кубиков для 2-3-4-5 игроков). Кубики перемещаются в следующем порядке: сперва политики – красные, затем аристократы – черные, затем аббаты – желтые, и последними секретари – зеленые.

- Восполнить взятые в предыдущем ходу рукописи.

Пример фазы события: закончен второй ход игры, и фиолетовая кегля помещается на третий ход. Тайл события номер 8 помещается на карту рядом с Римом. С предыдущего хода остались не взятые кубики: 2 аббата – желтые и 1 секретарь – зеленый. Первое доступное место, куда их можно переместить, это восьмой ход и там уже есть 4 кубика. Так как для четырех игроков лимит кубиков – 6, то 2 аббата – желтые перемещаются на восьмой ход, а секретарь – зеленый на девятый. В предыдущие ходы была взята 1 рукопись, поэтому необходимо доложить 1 рукопись.

2. Пожертвования (1-11 ход).

В этой фазе каждый игрок, ставший монахом, получает пожертвования в виде 5 дукатов, а каждый кардинал получает 10 дукатов от самого богатого игрока-купца на данный момент.

В случае, если несколько купцов имеют одинаковое количество дукатов, те игроки, которые должны получить пожертвование, сами выбирают купца, который им заплатит. Купец не может отказатьсь платить пожертвование.

Порядок хода в начале



Порядок хода выбирается случайно, и отмечается дисками игроков на треке порядка хода. В этом примере, серый игрок ходит первым, черный ходит вторым, желтый третьим и т.д.



В обратном порядке, каждый игрок ставит свой диск на первое деление трека знаний (в стопку).

Порядок хода во время игры

Во время игры порядок хода меняется каждый ход и зависит от положения игрока на треке знаний: последний игрок на треке знаний будет ходить первым, предпоследний вторым и т.д.



Если на треке отдыха находится один или несколько дисков игроков, то игрок, продвинувшийся дальше всех, может снять свой диск с этого трека, и игнорируя свое положение на треке знаний, может ходить первым.

В этом примере, серый игрок, несмотря на свое первое место на треке знаний, будет ходить первым благодаря своему положению на треке отдыха.

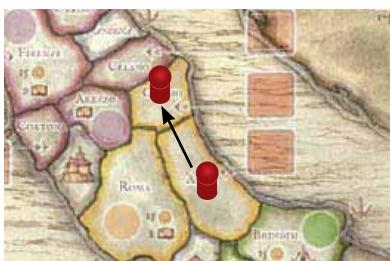
Так что порядок хода будет таким: серый, зеленый, красный, желтый, черный.

Монахи и кардиналы получают пожертвования из банка, если выполняется одно из следующих условий:

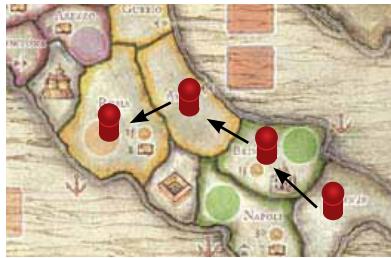
- a) в игре нет купца богаче монахов или кардиналов.
- b) все игроки монахи и/или кардиналы
- c) у самого богатого купца после выплаты пожертвований нет больше денег для выплат остальным.

Помните: начиная с 12 хода, во время Папских событий, выплата пожертвований не производится.

Перемещение по земле



Перемещение между соседними областями стоит 1 действие и 0 дукатов.

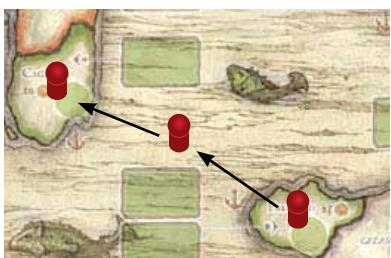


Перемещение на 2-3-4-5 соседних областей стоит 2-3-4-5 действий.

Каждое перемещение более чем на 1 область стоит 10 дукатов, не зависимо от количества пройденных областей и потраченных действий.

В этом примере, красный игрок тратит 3 действия и 10 дукатов и перемещается на 3 области.

Перемещение по морю



Переместиться на соседнее с портовым городом море стоит 1 действие и 0 дукатов. В этом случае игрок продолжит свое путешествие в следующем ходу. Перемещение между двумя портовыми городами, выходящими к одному морю, в один ход стоит 3 действия и 10 дукатов.

В этом примере, красный игрок тратит 3 действия и 10 дукатов.

3. Порядок хода

В этой фазе обновляется очередьность хода игроков.

Диски игроков на треке очередности хода располагаются в обратном порядке относительно расположению игроков на треке знаний. Другими словами, последний игрок на треке знаний будет ходить первым. В случае когда на одном делении находится более одного диска, тот диск который находится внизу, имеет преимущество.

Затем проверьте положение на треке отдыха: если один или несколько дисков находится на этом треке, то игрок далее всех дошедшего на этом треке может игнорировать свое положение на треке

знаний для определения порядка хода. Таким образом:

- он ставит свой диск на первое место на треке очередности хода, а диски остальных игроков, не меняя своего положения, сдвигаются.
- он забирает свой диск с трека отдыха, а диски остальных игроков остаются на своих местах.

4. Действие

В этой фазе, соответственно порядку хода, каждый игрок совершает свои действия.

Каждый игрок может совершить 5 действий в течение каждого хода, и использует 5 фиолетовых фишек, чтобы отмечать на игровом поле выбранные действия.

Доступные действия:

- a) перемещение по карте Италии
- b) взять рукопись
- c) взять кубики (политики, аристократы, аббаты и секретари)
- d) получить знания
- e) получить дукаты
- f) продвинуться на одном из треков: "Загадка из Вероны", "Песнь о Солнце", "Посланник", "Восток", Папская библиотека, отдых.

Игроки могут совершать действия в любом порядке.

a) Перемещение по карте Италии

Игрок может перемещать свою фишку по карте, как по земле, так и по морю.
Иконка действия "перемещение" указана слева.

Перемещение по земле

Перемещение между соседними областями стоит 1 действие и 0 дукатов.

Перемещение на 2-3-4-5 соседних областей стоит 2-3-4-5 действий.

Каждое перемещение более чем на 1 область стоит 10 дукатов, не зависимо от количества пройденных областей и потраченных действий.

Перемещение по морю

Переместиться на соседнее с портовым городом море стоит 1 действие и 0 дукатов. В этом случае игрок продолжит свое путешествие в следующем ходу. Перемещение между двумя портовыми городами, выходящими к одному морю,

выходящими к одному морю, в один ход стоит 3 действия и 10 дукатов.

Перемещение по морю возможно только между городами выходящими только к одному морю.

В один ход игрок может перемещаться и по суши и по морю, потратив соответствующее количество действий и 10 дукатов.

Помните: Catania и расположенное рядом аббатство разделены морем.

Действия в областях на карте Италии.

Игрок может совершать действия на карте до или после своего перемещения. Невозможно совершать какие-либо действия во время перемещения. В одной области может находиться несколько фишек игроков.

Действия доступные на карте:

- Город с тайлом события: игрок, чья фишка начинает и/или закончила перемещение в городе с тайлом события, может получить дукаты или знания, указанные на этом тайле. Только один игрок может получить этот бонус: после получения бонуса тайл переворачивается, и становится недоступным для использования до конца игры. Тайлы с изображением монеты могут быть использованы только купцами. Купцы получают дукаты из банка. Тайлы с изображением Знания могут быть использованы кем угодно: игрок перемещает свой диск на треке знаний на соответствующее количество делений.

Помните: событие Stupor Mundi работает по другому (см. соответствующий раздел).

- Деловые или университетские города: некоторые важные города имеют экономическое значение (символ монеты) и/или культурное значение (символ книги). Игрок, чья фишка начинает и/или закончила перемещение в таком городе, получает из банка соответствующее экономическому значению количество дукатов и/или получает соответствующее культурному значению количество знаний. Дукаты могут получать только купцы, а знания кто угодно.

Игрок может получить дукаты или знания только до или после своего перемещения. Невозможно переместиться, остановиться в городе и получить дукаты и/или знания, а затем переместиться дальше.

Города и тайлы событий

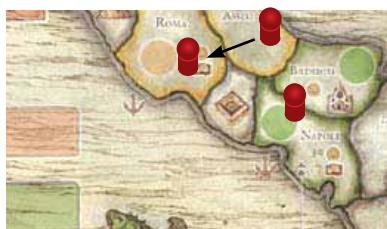


Красный игрок приходит в Венецию, где имеется тайл события. Красный получает 30 дукатов из банка и переворачивает тайл события лицом вниз.

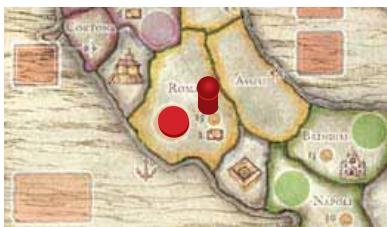


Зеленый игрок уходит из Наполи, но перед своим перемещением он использует тайл события, а затем переворачивает его лицом вниз.

Деловые/университетские города



Красный игрок закончил движение в Риме. Этот город приносит ему 8 дукатов и 15 знаний.



Красный игрок может получить дукаты и знания в Риме только один раз за игру. Как напоминание всем о том, что он уже брал бонус в этом городе, он кладет в Рим, один из своих красных дисков.

Каждый игрок может получить дукаты и/или знания в каждом городе только 1 раз за игру. Это отмечается выкладыванием дисков игроков в городе.

Помните: город Bologna работает по другому (см. раздел "Посланник").

- Стартовые города: игрок всегда может посещать эти пять городов без особого эффекта.

- Францисканские города: игрок, чья фишка начинает или закончила перемещение в одном из пяти францисканских городов может улучшить свое положение на треке "Песнь о Солнце" (см. раздел "Песнь о Солнце").

банк и сбросить из-за своей ширмы красный или черный кубик. Сброшенный кубик возвращается на игровое поле по правилам фазы события. Исключение: игрок, выбравший кардинала Muret платит 70 дукатов вместо 40.

Игрок объявляет что он хочет стать кардиналом и затем:

a) выбирает одного из доступных кардиналов. Каждый из пяти кардиналов дает игроку один или несколько бонусов (см. в конце книги).

b) сбрасывает свой тайл монаха, и убирает его из игры. Кардинал не может стать монахом или купцом.

Кардинал больше не сможет получать дукаты из городов или с тайлов событий. Он сможет получать деньги только через пожертвования (10 дукатов) через действие "Малый бизнес" или через кубики аристократов (см. далее). Монахи могут останавливаться в соборах не становясь кардиналами.

- Монастыри: игрок-купец, чья фишка начинает или закончила перемещение в одном из двух монастырей, может стать монахом.

Это не стоит игроку ни действий ни дукатов. Он должен объявить о своем желании стать монахом, после чего он:

a) выбирает один из тайлов монахов и кладет его перед собой.

Каждый из пяти монахов дает игроку определенный бонус (см. в конце книги правил).

b) тратит половину своих дукатов, округляя вверх.

Монах не может стать купцом. Он может продолжить быть монахом до конца игры или стать кардиналом.

Монах больше не сможет получать дукаты из городов или с тайлов событий. Он сможет получать деньги только через пожертвования (5 дукатов) через действие "Малый бизнес" или через кубики аристократов (см. далее).

Купцы могут останавливаться в соборах не становясь монахами.

Монахи и кардиналы могут останавливаться в соборах без эффектов.



- Соборы: игрок монах, чья фишка начинает или закончила перемещение в одном из двух соборов (Milano и Brindisi) может стать кардиналом. Игрок не тратит для этого действий, но должен заплатить 40 дукатов в



- Аббатство: игрок, чья фишка начинает или закончила перемещение в одном из трех аббатств может получить следующий бонус, который будет подробно рассмотрен позже:

a) игрок не платит дукаты, когда берет желтые кубики (аббаты)
b) игрок может обменять свои зеленые кубики (секретари) на ПО или знания.

Игрок может находиться в аббатстве не получая никаких бонусов.

b) Взять рукопись

Каждый игрок может за один ход взять максимум 1 рукопись. Эта рукопись помещается за ширму игрока. Чтобы взять рукопись необходимо соблюсти 3 условия:

- уровень знаний игрока. Игрок может взять только ту рукопись, цифра на которой равна или меньше его уровню знаний.

Например: красный игрок имеет уровень знания равное 3. Таким образом, он может взять рукопись с цифрой 1, 2, или 3.

Рукописи



Красный игрок находится в Genova, в синей области, и имеет уровень знания равный 3.



Он может взять синюю рукопись, потому что находится в области того же цвета.

В этом примере он может взять рукопись с цифрой 1 или с цифрой 2. У него хватает знаний для обеих рукописей, но он должен взять только одну. Таким образом, он тратит 2 действия, берет рукопись с цифрой 2 и убирает ее за свою ширму.

2) область, где находится игрок. Каждая рукопись имеет цвет, соответствующий цвету областей на карте. Для того чтобы взять желтую рукопись игрок должен находиться в желтой области до или после своего перемещения.

Рукописи с цифрой 4 имеют два цвета. Для того чтобы взять такую рукопись, игрок должен находиться в области одного из этих цветов.



- 3) потратить действие, чтобы взять рукопись.

Для того чтобы взять рукопись, игрок должен потратить столько действий, сколько указано на поле рядом с рукописью. Рукописи 1 уровня стоят 1 действие, рукописи 2 уровня стоят 2 действия и т.д.

Помните: как только рукописи 1 уровня закончатся, то все остальные перемещаются на уровень вверх, что уменьшит количество действий для их взятия. Таким образом, рукописи 2 уровня будут стоить 1 действие, 3 уровня будут стоить 2 действия и 4 уровня – 3 действия. Может случиться так, что закончатся рукописи уровня 2 или 3, в этом случае все оставшиеся рукописи сдвигаются наверх.

Как только рукописи одного из уровней закончатся, рукопись "Lingua Volgare" входит в игру, и помещается в нижний ряд к остальным рукописям. Эту рукопись может взять только тот игрок, чей уровень знаний равен 8, и который потратит 4 действия. Чтобы взять эту рукопись не нужно находится в какой-то конкретной области на карте Италии.

c) взять кубики (политики, аристократы, аббаты и секретари)

Каждый ход игрокам доступно определенное количество кубиков.

- Политики: красные кубики представляют политиков.



Потратив 1 действие и 30 дукатов игрок может взять 1 красный кубик и поместить его за свою ширму.

Потратив 4 действия и 60 дукатов игрок может взять 2 красных кубика и поместить их за свою ширму.

Игрок кладет фиолетовую фишку действия на действие "Взять политика", как напоминание о совершенном действии.

Политики могут быть использованы следующими способами:

- Каждый кубик политика дает 3 голоса для событий "Stupor Mundi" и для улучшения статуса в конце игры (см. раздел Конец игры)
- Становясь кардиналом, игроку необходимо сбросить красный или черный кубик

- Аристократы: черные кубики представляют аристократов. Потратив 1 действие, игрок может взять 1



черный кубик и поместить его за свою ширму.

Потратив 4 действия, игрок может взять 2 черных кубика и поместить их за свою ширму.

Чтобы взять черные кубики игрок не тратит дукаты.

Игрок кладет фиолетовую фишку действия на действие "Взять аристократа", как напоминание о совершенном действии.

Аристократы могут быть использованы следующими способами:

- Каждый кубик аристократа дает 2 голоса для событий "Stupor Mundi" и для улучшения статуса в конце игры (см. раздел Конец игры)

- Становясь кардиналом, игроку необходимо сбросить красный или черный кубик

- Игрок который берет кубик аристократа, может немедленно сбросить его и взять из банка 20 дукатов. Это возможно сделать только во время действия "Взять аристократа": если черный кубик был помещен за ширму игрока, то его уже невозможно обменять на деньги. Так же возможно потратив 4 действия и взяв 2 черных кубика, сбросить их и взять 40 дукатов. Черные кубики, сброшенные в обмен на дукаты, возвращаются на счетчик ходов по правилам фазы события.



- Аббаты: желтые кубики представляют аббатов.

Потратив 1 действие и 15 дукатов, игрок может взять 1 желтый кубик и положить его за свою ширму.

Потратив 4 действия и 30 дукатов, игрок может взять 2 желтых кубика и положить их за свою ширму.

Если во время этого действия фишка игрока находится в аббатстве, то игрок не платит деньги для того, чтобы взять аббатов.

Игрок кладет фиолетовую фишку действия на действие "Взять аббата", как напоминание о совершенном действии.

Аббаты могут быть использованы следующими способами:

- Каждый кубик аббата дает 1 голос для событий "Stupor Mundi" и для улучшения статуса в конце игры (см. раздел Конец игры)
- Кубики аббатов могут быть потрачены для продвижения по треку "Песнь о Солнце" (см. раздел "Песнь о Солнце")
- Кубики аббатов могут потрачены для обучения в университете Болоньи (см. раздел "Посланник")



- Секретари: зеленые кубики представляют секретарей Потратив 1 действие, игрок

может взять 1 зеленый кубик и поместить его перед своей ширмой. Потратив 4 действия, игрок может взять 2 зеленых кубика и поместить их перед своей ширмой.

Чтобы взять зеленые кубики игрок не тратит дукаты.

Игрок кладет фиолетовую фишку действия на действие "Взять секретаря", как напоминание о совершенном действии.

Секретари могут быть использованы следующими способами:

- Находясь в аббатстве игрок может до или после своего перемещения взять все зеленые кубики, лежащие перед его ширмой, и убрать их за нее. В конце игры, каждый зеленый кубик, лежащий за ширмой, приносит 1 ПО. Зеленые кубики, лежащие перед ширмой, не приносят ПО.

- Находясь в аббатстве игрок может до или после своего перемещения обменять все зеленые кубики, лежащие перед его ширмой, на знания. Каждый кубик дает 3 знания. Обменянные кубики возвращаются на счетчик ходов по правилам фазы события.

На это не тратятся фиолетовые фишки действия, но вы должны обменять все зеленые кубики, лежащие перед вашей ширмой, на знания или на ПО. Нельзя обменять часть кубиков на знания, а часть на ПО.

Например: желтый игрок приходит в аббатство и обменивает все 5 зеленых кубиков, лежащих перед его

ширмой, на 15 знаний. Как вариант, он мог убрать эти 5 кубиков за ширму, чтобы в конце игры получить 5 ПО.

d) Получить знания



Каждый игрок 1 раз в ход может потратить 1 действие, чтобы получить дополнительные знания. Игрок поме-

щает фиолетовую фишку на действие "Получить знание", и продвигается на треке знаний на 3 деления. Если на момент совершения этого действия игрок находится на последней позиции на треке знаний, то он продвигается на 4 деления.

e) Получить дукаты



Каждый игрок 1 раз в ход может потратить 1 действие, чтобы получить 10 дукатов. Игрок поме-

щает фиолетовую фишку на действие "Получить дукаты", и берет из банка 10 дукатов.

f) "Загадка из Вероны"



Игрок, чья фишка начинает или закончила перемещение в синих областях (Северная Италия),

может продвинуть свой диск на треке "Загадка из Вероны". Игрок перемещает свой диск на столько делений, сколько действий он потратил (от 1 до 5). Игрок ставит фиолетовые фишки действий на действие "Загадка из Вероны", как напоминание о совершенном действии.

Например: фишка красного игрока находится в Венеции (синяя область). Он тратит 3 действия и перемещает свой диск на треке "Загадка из Вероны". Затем он кладет 3 фиолетовые фишки рядом с треком, чтобы отметить 3 потраченных действия.

В конце игры, игрок, далее всех продвинувшийся на этом треке, получает 4, 5, или 6 ПО, в зависимости от того, до какого значения (4, 5 или 6) он дошел.

Если на одном делении находятся

диски нескольких игроков, то ПО получает игрок, чей диск находится ниже. Остальные игроки ПО не получают.

g) "Посланник"



Этот трек позволяет игрокам пройти обучение в университете Болоньи.

Только те игроки, которые пройдут

этот трек до конца (см. рисунок слева), смогут получить знания в Bologna. Независимо от местонахождения

своей фишки на карте Италии, игрок может продвинуть свой диск на треке "Посланник" на столько делений, сколько действий он потратил (от 1 до 5). Игрок кладет фиолетовые фишки действий на действие "Посланник", как напоминание о совершенных действиях.

Когда игрок доходит до последнего деления на этом треке, он:

- Платит 20 дукатов в банк и сбрасывает 2 желтых кубика-аббата, если он прошел этот трек до 7-го хода игры. В этом случае игрок, когда он посетит Болонью, сможет получить 15 знаний.

- Платит 10 дукатов в банк и сбрасывает 1 желтый кубик-аббат, если он прошел этот трек после 7-го хода игры. В этом случае игрок, когда он посетит Болонью, сможет получить 10 знаний.

Сброшенные кубики возвращаются обратно на счетчик ходов по правилам фазы события.

Так же как и в остальных городах, игрок может получить бонус в Болонье только 1 раз за игру. Чтобы это отметить, игрок снимает свой диск с трека "Посланник" и помещает его в Болонью.

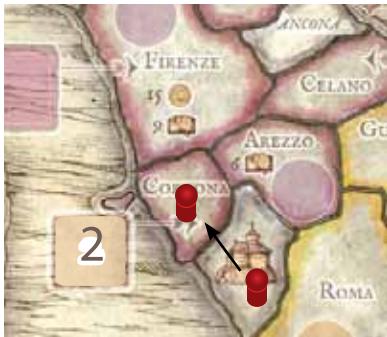
h) "Восток"



Независимо от местонахождения своей фишки на карте Италии, игрок-торговец

может продвинуть свой диск на треке "Восток" на столько делений, сколько действий он потратил (от 1 до 5). Игрок кладет фиолетовые фишки действий на действие "Восток", как напоминание о совершенных действиях.

"Песнь о Солнце"



Идет второй ход игры и красный игрок торговец закончил движение во францисканском городе Cortona. В этот ход город является активным. Игрок выбирает потратить 2 действия и сбросить 2 желтых кубика-аббата, чтобы продвинуться на 2 деления на треке "Песнь о Солнце".



Итак, он помещает 2 фиолетовых фишки действий на действие "Песнь о Солнце" и добавляет 2 сброшенных желтых кубика на первое доступное место на счетчике ходов. В этом примере для пяти игроков, на каждый ход доступно 7 кубиков, таким образом, первое доступное место будет на 8 ходу.



Только тогда, когда купец полностью пройдет этот трек (см. рисунок слева), он сможет торговать с Востоком.

Начиная с этого момента, каждый раз когда купец будет получать денежный бонус в областях на карте Италии, он будет получать 10 дополнительных дукатов. Трек "Восток" могут пройти несколько игроков-торговцев. Монахи и кардиналы не могут пользоваться этим действием.

Например: желтый игрок тратит 2 действия и доходит до последнего деления на треке "Восток". Он кладет 2 фиолетовые фишки действия на действие "Восток", затем он потратив 1 действие перемещается из Венеции в Милан. Милан дает денежный бонус в виде 25 дукатов, но благодаря "Востоку" игрок получает 35 дукатов. После этого игрок берет один из своих желтых дисков и помещает его в Милан, как напоминание о том, что больше в Милане он дукатов не получит.

i) "Песнь о Солнце"

Для того чтобы игрок смог продвинуться на треке "Песнь о Солнце" ему необходимо соблюсти следующие условия:

- Фишка игрока должна находиться до или после его перемещения в францисканском городе, который активен в текущий ход игры.

- В течение 14, 15 и 16 ходов фишка игрока до или после своего перемещения должна находиться в одном из пяти францисканских городов.

До 14 хода, каждый францисканский город является активным и доступным для улучшения своих позиций на треке "Песнь о Солнце" только в определенный ход игры. Какие города и когда они будут активными определяется в фазу подготовки к игре с использованием тайлов "Песни": до начала игры рядом с каждым из францисканских городов помещается один из тайлов песни. Номер на тайле показывает ход игры, когда этот город является активным и доступным.

В течение 14, 15 и 16 ходов все францисканские города являются активными.

Игрок, находясь в активном францисканском городе до или после своего перемещения может потратить от 1 до 5 действий и равное этим действиям количество желтых кубиков, чтобы переместить свой диск на треке "Песнь о Солнце" на 1-5 делений.

Игрок помещает фиолетовые фишки действий на действие "Песнь о Солнце", как напоминание о совершенных действиях.

Желтые кубики игрок берет из-за своей ширмы и сбрасывает их обратно на первое доступное место на счетчике ходов, по правилам фазы события (см. примерно).

В конце игры, игрок, который дальше всех продвинулся на треке "Песнь о Солнце", получает 9 ПО. Игрок на втором месте на этом треке, получает 4 ПО. Если на одном делении находятся диски нескольких игроков, впереди считается тот игрок, чей диск находится ниже. Остальные игроки очков с этого трека не получают.

g) Папская библиотека

Папская библиотека становится доступной начиная с 12 хода игры. Начиная с этого хода, игроки получают доступ к текстам в Папской библиотеке. Независимо от местонахождения своей фишки на карте, игрок может продвинуть свой диск на треке Папской библиотеки на столько делений, сколько действий он потратит (от 1 до 5). Игрок помещает фиолетовые фишки действий на действие Папской библиотеки как напоминание о совершенных действиях.

Когда диск игрока достигнет отметки 1, 2, 3 или 4, игрок может в свой ход взять такое число тайлов из Папской библиотеки до какой отметки он дошел (от 1 до 4 тайлов), без траты на это своих действий.

Игрок берет соответствующее количество тайлов сверху стопки, и не показывая остальным игрокам, выбирает себе только один и убирает его за свою ширму. Остальные тайлы игрок возвращает обратно на верх стопки, в любом порядке! Число на тайле показывает количество ПО, которые игрок получит в конце игры (от 2 до 4). Каждый игрок в течение игры может взять только один тайл из Папской библиотеки.

k) "Отдых"

Независимо от местонахождения своей фишки на карте, игрок может продвинуть свой диск на треке "Отдых" на столько делений, сколько действий он потратит (от 1 до 5). Игрок помещает фиолетовые фишки действий на действие "Отдыха" как напоминание о совершенных действиях.

Во время фазы "Порядок хода", игрок, далее всех продвинувшийся на треке "Отдых", может ходить первым в этот ход (см. фазу "Порядок хода").

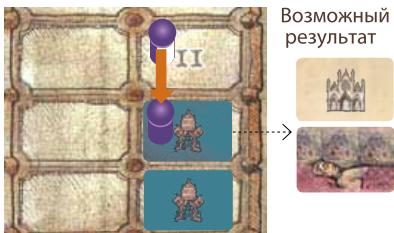
Если на одном делении находятся диски нескольких игроков, первым сможет ходить тот, чей диск ниже.



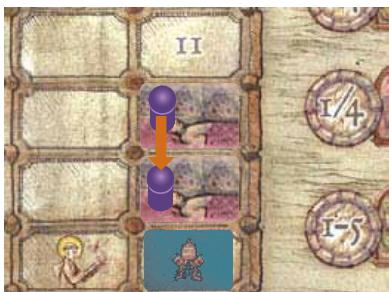
Конец игры



Начиная с 12 хода, во время фазы события, начинают открываться Папские события.



Если открылся белый тайл, то ничего не происходит и игра продолжается по обычным правилам. Если открылся красный тайл и он первый, то это означает, что папа умирает, но игра продолжается по обычным правилам.



Если открылся второй красный тайл, это означает, что Папа умер и сейчас будет последний ход в игре.

Конец игры

Начиная с 12 хода, во время фазы события, начинают открываться Папские события.

Если открылся белый тайл, то ничего не происходит и игра продолжается по обычным правилам.

Если открылся красный тайл и он первый, то это означает, что папа умирает, но игра продолжается по обычным правилам.

Если открылся второй красный тайл, это означает, что Папа умер и сейчас будет последний ход в игре.

В этом случае все игроки ставят свои фишки в Рим, не зависимо от их местонахождения на карте, не тратя на это действий.

Последний ход играется так же как и остальные, за исключением того, что все игроки начинают свой ход в Риме.

Финальное голосование

В конце игры каждый игрок может улучшить свой статус.

Каждый красный кубик (политик), лежащий за ширмой игрока, дает 3 голоса.

Каждый черный кубик (аристократ), лежащий за ширмой игрока, дает 2 голоса.

Каждый желтый кубик (аббат), лежащий за ширмой игрока, дает 1 голос.

- Каждый торговец, сбросивший из-за своей ширмы красные, черные и/или желтые кубики суммой голосов равной 7, может стать банкиром и получить 6 ПО. Сброшенные кубики убираются из игры.

- Каждый монах, сбросивший из-за своей ширмы красные, черные и/или желтые кубики суммой голосов равной 10, может стать бенедиктинским монахом и получить 11 ПО. Сброшенные кубики убираются из игры.

- Каждый кардинал, сбросивший из-за своей ширмы красные, черные и/или желтые кубики суммой голосов равной 11, может стать камерленго и получить 14 ПО. Сброшенные кубики убираются из игры.

- Если кардинал сбросит из-за своей ширмы красные, черные и/или желтые кубики суммой голосов равной 17, может стать Папой и получить 22 ПО. Сброшенные кубики убираются из игры.

Только игрок-кардинал может стать Папой.

Если несколько игроков набрали 17 голосов, то игрок с большим количеством знаний становится Папой. В этом случае другие игроки могут стать камерленго.

Помните: кардинал может стать или камерленго или Папой, но не обоими сразу.

ПО, которые приносят статус бенедиктинского монаха или камерленго, могут быть добавлены к ПО, написанным на тайлах монахов или кардиналов. С другой стороны, ПО которые приносят статус Папы, нельзя добавить к ПО на тайлах.

Например, тайл кардинала Lanzuisi дает 6 ПО тому, кто стал камерленго, но 0 ПО тому кто стал Папой.

Финальный счет

ПО за финальное голосование + остальные ПО

Финальное голосование

Роль		После голосования ПО	
Торговец	7	Банкир	6
Монах	10	Бенидикт. монах	11
Кардинал	11	Камерленго	14
Кардинал	17	Папа	22

Подсчет очков

После финального голосования, в дополнение к ПО полученным от повышения статуса, добавляются следующие ПО:

- Игрок с наибольшим значением оставшихся кубиков получает 3 ПО. В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством знаний.

- Каждый зеленый кубик, находящийся за ширмой, приносит 1 ПО.

- Игроки получают количество ПО, равное цифре на тайле из Папской библиотеке.

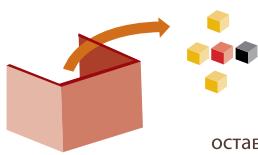
- Если самый богатый игрок является торговцем, то он получает 7 ПО. Если самый богатый игрок является монахом или кардиналом, то он получает 3 ПО. В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством знаний.

- Игрок, далее всех продвинувшийся на треке "Загадка из Вероны", получает 4, 5 или 6 ПО в зависимости от своего положения на этом треке. В случае если на одном делении находятся диски нескольких игроков, первым считается тот, чей диск находится ниже.

- Игрок далее всех продвинувшийся на треке "Песнь о Солнце" получает 9 ПО. Игрок находящийся на этом треке на втором месте получает 4 ПО. В случае если на одном делении находятся диски нескольких игроков, первым считается тот, чей диск находится ниже.

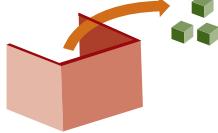
Подсчет очков

1. Кубики



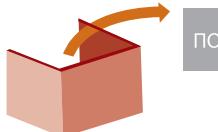
3 ПО за максимальное значение оставшихся кубиков

2. Зеленые кубики



1 ПО за каждый зеленый кубик

3. Папская библиотека



ПО
2-3-4 ПО в зависимости от цифры на тайле

4. Деньги



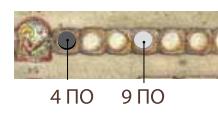
7 ПО самому богатому игроку если он торговец,
3 ПО если он монах или кардинал

5. "Загадка из Вероны"



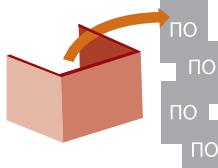
ПО
4-5-6 ПО первому игроку на треке "Загадка из Вероны"

6. "Песнь о Солнце"



9 ПО первому игроку на треке "Песнь о Солнце",
4 ПО второму игроку

7. Рукописи



Приносят количество ПО равное сумме цифр на рукописях

5 ПО если есть рукописи всех 5 цветов

8. Тайлы



Приносят количество ПО, указанное на тайлах

Монах Ralph + 4 ПО

Монах Gigi - 4 ПО

Кардинал Lanzuisi + 6 ПО

Кардинал Shlasinger + 4 ПО

- Каждая рукопись приносит количество ПО, равное цифре на рукописи: рукопись 1 уровня приносит 1 ПО, рукопись 2 уровня приносит 2 ПО, рукопись 3 уровня приносит 3 ПО, рукопись 4 уровня приносит 4 ПО.

- Игрок взявший рукопись 8 уровня получает 8 ПО.

- Игроки, собравшие рукописи всех пяти цветов, получают 5 ПО. Рукописи 4 уровня являются двухцветными и могут считаться за один из этих цветов, но не за оба сразу.

Например: у красного игрока есть рукопись 4 уровня с синим и фиолетовым цветами. У него собраны все цвета кроме синего, поэтому он использует рукопись 4 уровня как синюю, и получает 5 ПО.

- Монах Ralph приносит 4 ПО
- Монах Gigi отнимает 4 ПО
- Кардинал Lanzuisi приносит 6 ПО
- Кардинал Shlasinger приносит 4 ПО

Победитель

Игрок набравший больше всех ПО объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством знаний.

Stupor Mundi

Во время фазы события 10 хода тайл события "Stupor Mundi" помещается на карте рядом с городом Brindisi. Событие "Stupor Mundi" работает не так как другие события, и может повысить уровень знаний игрока. Игрок, находящийся в Brindisi, может в конце своего хода вызвать других игроков на аукцион.

Игроки могут принять вызов в порядке своего хода: все игроки, принявшие вызов, ставят свои фишki в Brindisi не тратя на это действий.

Принявшие вызов игроки делают ставки красными, черными или желтыми кубиками из-за своей ширмы: также как при финальном голосовании красные кубики дают 3 голоса, черные кубики дают 2 голоса и желтые кубики дают 1 голос.

Игрок вызывавший остальных на аукцион, получает бонус + 2 голоса. Остальные игроки (в порядке своего

хода) могут спасовать или повысить ставку.

Аукцион продолжается до тех пор пока не спасают все кроме одного.

Победитель аукциона:

- Берет из-за своей ширмы кубики которыми он делал ставку и возвращает их на счетчик ходов по правилам фазы события

- Передвигает свой диск на треке знаний на 10 делений

- Переворачивает тайл "Stupor Mundi" лицом вниз

Игроки проигравшие на аукционе не теряют свои кубики. Если ни один из игроков не принял вызов, то игрок, сделавший вызов, побеждает автоматически и не тратит кубиков!

Тайлы монахов

Когда игрок объявляет о своем решении стать монахом, он выбирает себе один из тайлов монахов.

Каждый тайл приносит 1 или несколько бонусов.

Помните: подчеркнутые символы на тайлах показывают эффекты, которые сработают в конце игры.

Монах Mario:



игрок, выбравший монаха Mario, незамедлительно получает 12 знаний.

Монах Michael:



игрок, выбравший монаха Michael, незамедлительно получает 7 знаний.

В дополнение игрок получает 1 виртуальный желтый кубик. Этот кубик может использоваться также как обычный желтый кубик, т.е. для аукциона "Stupor Mundi", при финальном голосовании, для продвижения на треке "Песнь о Солнце", для обучения в университете Болоньи, и для получения бонусных ПО за кубики в конце игры. Игрок никогда не потеряет этот виртуальный желтый кубик до тех пор, пока он останется монахом Michael.

Например: Игрок с тайлом монаха Michael хочет продвинуться на 2 деления на треке "Песнь о Солнце". Он должен сбросить 2 желтых кубика, но благодаря виртуальному кубику он сбрасывает только 1 кубик.

Монах Stefano:



игрок, выбравший монаха Stefano, незамедлительно получает 7 знаний.

В дополнение игрок получает 1 виртуальный черный кубик. Этот кубик может использоваться также как обычный черный кубик, т.е. для аукциона "Stupor Mundi", при финальном голосовании, для получения бонусных ПО за кубики в конце игры. Также игрок может использовать этот черный кубик для того, чтобы стать кардиналом. Игрок никогда не может использовать виртуальный кубик для получения 20 дукатов из банка. Игрок никогда не потеряет этот виртуальный черный кубик до тех пор, пока он останется монахом Stefano.

Монах Gigi:



игрок, выбравший монаха Gigi, получает в fazu пожертвований 10 дукатов вместо 5.

В конце игры, игрок с тайлом монаха Gigi теряет 4 ПО.

Монах Ralph:



игрок, выбравший монаха Ralph, незамедлительно получает 7 знаний. При перемещении более чем на 1 область игрок не платит 10 дукатов.

В конце игры игрок с тайлом монаха Ralph получает 4 ПО.

Тайлы кардиналов

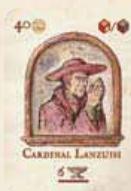
Когда игрок объявляет о своем решении стать кардиналом он выбирает себе один из тайлов кардиналов. Каждый тайл приносит 1 или несколько бонусов.

Кардинал Balestreri:



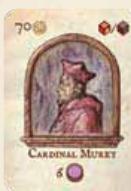
игрок, выбравший кардинала Balestreri, незамедлительно получает 4 знания. Также игрок получает 1 виртуальный красный кубик, который можно использовать для аукциона Stupor Mundi, для финального голосования, и для получения бонусных ПО за кубики в конце игры. Игрок никогда не потеряет этот виртуальный красный кубик.

Кардинал Lanzuisi:



в конце игры игрок с этим тайлом получает 6 ПО.

Кардинал Muret:



игрок, выбравший кардинала Muret, должен заплатить 70 дукатов вместо 40. Начиная с хода, в котором игрок выбрал тайл этого кардинала, он будет всегда совершать 6 действий вместо 5.

Кардинал Shlasinger:



в конце игры игрок с этим тайлом получает 4 ПО. Также игрок, властью инквизиции, может отнять 6 знаний у любого игрока 1 раз за игру.

Помните: игрок, выбранный кардиналом Shlasinger для уменьшения знания, не теряет рукописи, взятые на предыдущем уровне заний.

Кардинал Zazza:



игрок, выбравший кардинала Zazza, незамедлительно получает из банка 40 дукатов, которые он только что потратил, чтобы стать кардиналом. Так как кардинал Zazza является близким другом хранителя Папской библиотеки, то он может посмотреть больше на 1 тайл из библиотеки (см. действие Папская библиотека).

Помните: подчеркнутые символы на тайлах кардиналов показывают эффекты, которые сработают в конце игры.

Содержание коробки

	11 деревянных красных кубиков, "Политики"
	7 деревянных черных кубиков, "Аристократы"
	20 деревянных желтых кубиков, "Аббаты"
	11 деревянных зеленых кубиков, "Секретари"
	1 маркер хода (фиолетовый)
	100 деревянных дисков (по 20 каждого из 5 цветов)
	5 фишек игроков (по 1 каждого из 5 цветов)
	6 фишек действий (фиолетовые)
	10 тайлов событий
	5 тайлов Папских событий
	5 тайлов "Песнь о Солнце"
	<ul style="list-style-type: none"> • 10 монет по 5 дукатов • 15 монет по 10 дукатов • 5 монет по 50 дукатов
	5 тайлов монахов
	5 тайлов кардиналов
	8 тайлов Папской библиотеки
	55 тайлов рукописей
	1 рукопись Lingua Volgare
	<ul style="list-style-type: none"> • буклет правил • игровое поле • 5 ширм • 1 мешок

Памятка действий игроков

	<p>Перемещение Игрок может перемещать свою фишку на карте по суше или по морю</p>		<p>Получить знания Потратив 1 действие игрок может получить 3 знания (или 4, если игрок на последнем месте на треке знаний).</p>		<p>“Песнь о Солнце” Находясь в активном францисканском городе игрок может потратить 1-5 действий и 1-5 желтых кубиков, чтобы переместиться на треке “Песнь о Солнце” на 1-5 делений</p>
	<p>Взять политика Потратив 1 действие и 30 дукатов игрок может взять 1 красный кубик, потратив 4 действия и 60 дукатов игрок может взять 2 красных кубика</p>		<p>Получить дукаты Потратив 1 действие игрок может получить 10 дукатов из банка</p>		<p>Папская библиотека Начиная с 12 хода, игрок может потратить 1-5 действий и продвинуться на треке Папской библиотеки на 1-5 делений</p>
	<p>Взять аристократа Потратив 1 действие игрок может взять 1 черный кубик, потратив 4 действия игрок может взять 2 черных кубика</p>		<p>“Загадка из Вероны” Находясь в синей области на карте Италии, игрок может потратить 1-5 действий, чтобы продвинуться на треке “Загадка из Вероны” на 1-5 делений</p>		<p>Отдых Игрок может потратить 1-5 действий и продвинуться на треке отдыха на 1-5 делений. Игрок, далее всех зашедший на этом треке, может стать первым игроком на следующий ход.</p>
	<p>Взять аббата Потратив 1 действие и 15 дукатов игрок может взять 1 желтый кубик, потратив 4 действия и 30 дукатов игрок может взять 2 желтых кубика. Если игрок находится в аббатстве, он не тратит дукаты.</p>		<p>“Посланник” Игрок может потратить 1-5 действий, чтобы продвинуться на треке “Посланник” на 1-5 делений</p>		<p>Взять рукописи Игрок может взять только 1 рукопись в свой ход. Она должна соответствовать местонахождению игрока на карте Италии и его уровню знаний.</p>
	<p>Взять секретаря Потратив 1 действие игрок может взять 1 зеленый кубик, потратив 4 действия игрок может взять 2 зеленых кубика</p>		<p>“Восток” Игрок может потратить 1-5 действий, чтобы продвинуться на треке “Восток” на 1-5 делений</p>		

CREDITS

Author: Mario Papini
 Game Development and original idea:
 Alessandro Lanzuisi
 Illustration: Lamberto Azzariti,
 Guido Favaro, Eva Villa
 Editorial Project: Michele Quondam

TH ANKS TO:

Alessandro,
 Luca, Stefano 1,
 Gigi, Tiziano,
 Chiara, Paula,
 Stefano 2
 and Laura



Z-man Inc. 64 Prince Road
 Mahopac, NY 10541, USA
 zman@zmangames.com
 www.zmangames.com

giochix.it

All rights reserved

Giochix.it (2010)
 Inmedia Srl, Roma, Italy
 info@giochix.it
 www.giochix.it