

# Правила настольной игры «Замки Бургундии» (Die Burgen von Burgund)

Автор: Stefan Feld

Игра для 2-4 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

## Идея Игры

*XV век. Долина Луары. Игрокам предстоит выступить в роли влиятельных принцев и привести к процветанию свои угодья. Для этого им необходимо будет наладить в своих землях торговлю и заняться строительством.*

*Бросок кубиков предоставляет игрокам различные варианты действий. Задача каждого игрока – взвесить все «за» и «против» и выбрать наиболее оптимальный вариант, подходящий для текущего экономического состояния его владений. Торговля ли это или разведение домашнего скота, строительство города или научные исследования – много разных путей ведёт к процветанию и славе!*

*Игроки могут получать победные очки разными способами, но какой бы путь они не избрали, им всё равно придётся просчитывать каждый свой шаг и следить за действиями соперников. Благодаря различным видам полей, раздающихся игрокам, каждая следующая игра будет не похожа на предыдущую.*

**Победителем станет игрок, набравший к концу игры больше всех победных очков.**

## Состав Игры

**164 шестигранных тайла:**

- по 7 тайлов Зданий каждого из 8-ми видов (бежевые, 16 с чёрным задником)
- по 7 тайлов Животных каждого из 4-х видов (светло-зелёные, 8 с чёрным задником)
- 26 тайлов различных Умений (жёлтые, 6 с чёрным задником)
- 16 тайлов Замков (тёмно-зелёные, 2 с чёрным задником)
- 12 тайлов Шахт (серые, 2 с чёрным задником)
- 26 тайлов Кораблей (синие, 6 с чёрным задником)

**42 тайла Товаров** (квадратные, по 7 каждого из 6-ти цветов)

**20 тайлов Слитков Серебра** (восьмиугольные)

**30 тайлов Рабочих** (квадратные)

**12 тайлов Бонусов** (квадратные, 1 маленький и 1 большой каждого из 6-ти цветов)

**4 двусторонних тайла Победных Очков** разных цветов (100/200)

**8 Фишек** (по 2 каждого из 4-х цветов)

**9 Кубиков** (по 2 каждого из 4-х цветов и 1 белый)

**1 Игровое Поле**

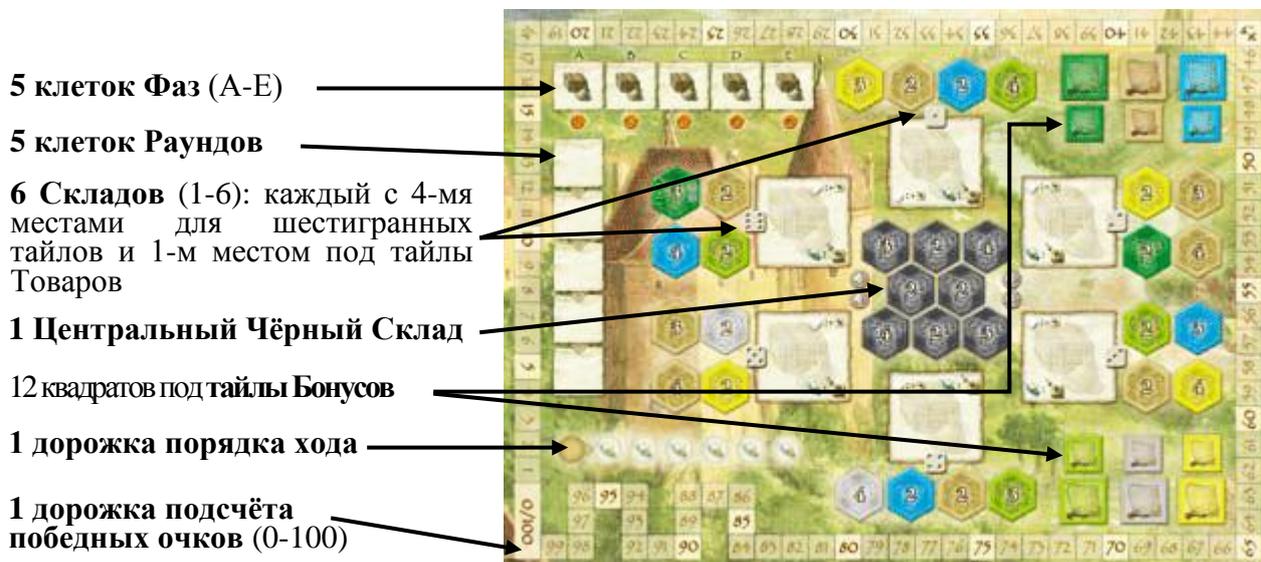
**6 Полей Поместий** (двусторонние, 4 стороны полей с №1, и по одной стороне с № 2-9)



## Подготовка к Игре

(Перед первой игрой аккуратно выдавите тайлы из листов с перфорацией.)

Поместите **Игровое Поле** в центр стола. На нём изображены:



5 клеток Фаз (А-Е)

5 клеток Раундов

6 Складов (1-6): каждый с 4-мя местами для шестигранных тайлов и 1-м местом под тайлы Товаров

1 Центральный Чёрный Склад

12 квадратов под тайлы Бонусов

1 дорожка порядка хода

1 дорожка подсчёта победных очков (0-100)

Поместите **20 Слитков Серебра**, **30 тайлов Рабочих** и **белый кубик** рядом с игровым полем.

Рассортируйте **164 шестигранных тайла** по цветам на их обратной стороне и поместите их в стопки *лицевой стороной вниз* рядом с игровым полем.

Переверните **42 тайла Товаров** (квадратные тайлы) *лицевой стороной вниз* и перемешайте. Затем разделите их на **5 стопок** (не переворачивая на лицевую сторону) так, чтобы в каждой стопке оказалось по **5 тайлов**. Поместите по одной стопке на каждую из 5-ти клеток Фаз, пронумерованных от А до Е на игровом поле. Оставшиеся **17 тайлов** положите рядом с полем в «банк» (не переворачивая на лицевую сторону).

Разложите **12 тайлов Бонусов** (квадратные) на соответствующие места на игровом поле.

### Раздайте каждому игроку:

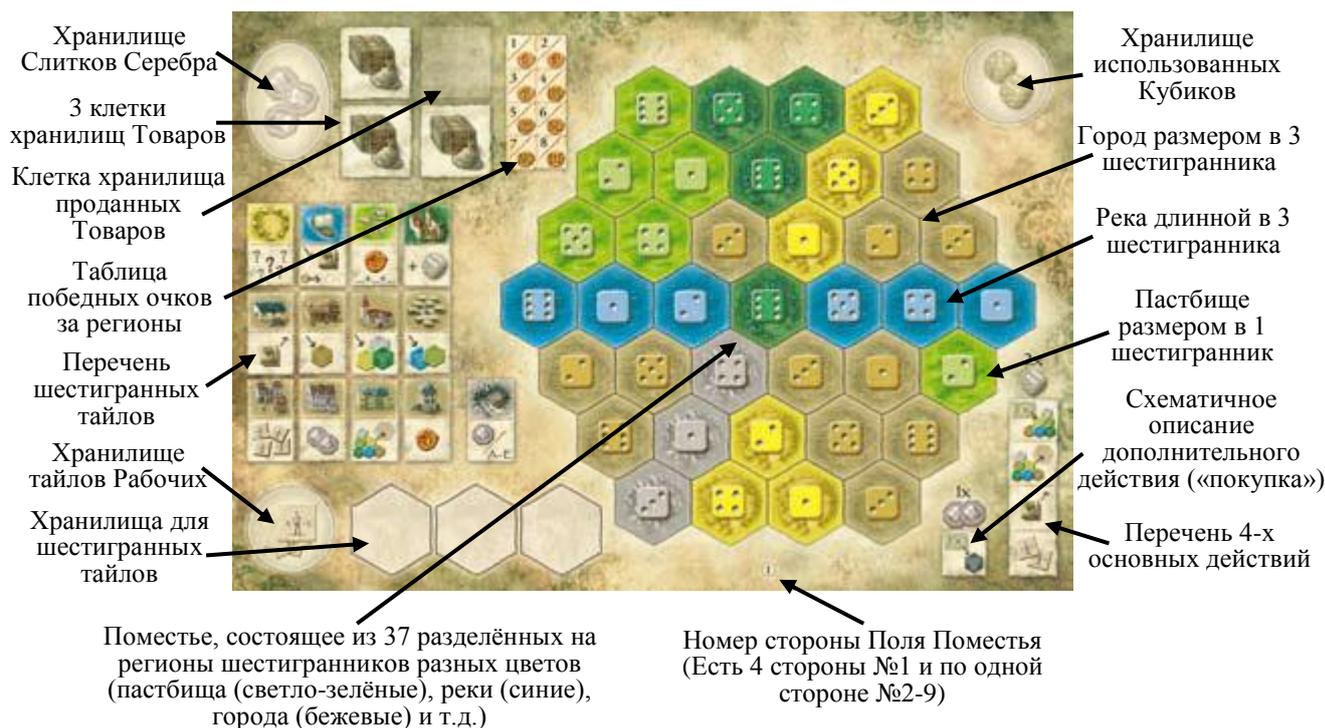
- **1 Поле Поместья**, повернутое стороной №1 вверх, которое он должен положить перед собой (*про поля № 2-9 читайте на стр. 11*);
- **1 Замок** (тёмно зелёный шестигранный тайл), который необходимо поместить на центральный нарисованный тёмно-зелёный шестигранник (с изображением кубика с выпавшей шестёркой) на Поле Поместья;
- **3 случайных тайла Товаров**, которые необходимо взять из оставшихся 17 тайлов. Их следует положить *лицевой стороной вверх* на три клетки хранилищ, нарисованных в левом верхнем углу Поля Поместья: тайлы Товаров одинакового типа (одного цвета) можно хранить вместе, а разные типы Товаров необходимо хранить отдельно; (*оставшиеся тайлы Товаров не используются в игре и возвращаются в коробку*)
- **2 Кубика** одного цвета;
- **1 Фишку** того же цвета, что и кубики, которая ставится на деление 0/100 на дорожке подсчёта очков на игровом поле;
- **1 Слиток Серебра**, который кладётся на соответствующую область хранилища в левом верхнем углу Поля Поместья (так, чтобы его могли видеть остальные игроки);
- **1 тайл Победных Очков** (100/200), который кладётся рядом с Полем Поместья.

Определите **первого игрока** броском кубика. Этот игрок получает 1 тайл Рабочего, который кладёт на соответствующую область хранилища в левом нижнем углу своего Поля Поместья (так, чтобы его могли видеть остальные игроки). Следующий игрок в порядке хода часовой стрелки получает 2 тайла Рабочих, третий игрок – 3 тайла Рабочих, а четвёртый – 4 тайла Рабочих.

Вторая фишка используется игроками, чтобы отмечать порядок совершения действий на текущем ходу: фишка первого игрока должна стоять поверх других фишек, а последнего игрока – в самом низу, под всеми фишками.

Первый игрок берёт белый кубик.

### Поле Поместья



Игровой процесс длится на протяжении 5-ти фаз (А-Е). Каждая фаза состоит из 5-ти раундов.

## Игровой Процесс

### Подготовка перед каждой фазой

В начале *каждой* фазы следует провести следующую подготовку:

- Уберите все шестигранные тайлы, оставшиеся на поле, и верните их в коробку (перед самой первой фазой это действие пропускается).

*(Заметка: Тайлы Кораблей, Шахт и Замков можно оставить на месте, так как они все одинаковые! Оставшиеся тайлы Товаров можно тоже оставить на поле!)*

- Вытяните новые шестигранные тайлы и поместите их лицевой стороной вверх на все соответствующие по цвету шестигранные области на всех шести пронумерованных складах: При игре вдвоём используются только области, отмеченные цифрой «2» (12 областей), при игре втроём – только области с цифрами «2» и «3» (18 областей), а при игре вчетвером все 24 области.

*Заметка: При игре втроём применяется специальное правило для тёмно-зелёной шестигранной области на складе №6: Во время фаз А, С и Е на эту область кладётся тайл Замка, но во время фаз В и D вместо него туда следует положить тайл Шахты (серый тайл)!*

- Случайным образом вытяните шестигранники с чёрным задником и поместите их *лицевой стороной вверх* на Чёрный Склад в центре игрового поля (вытяните 2-8 тайлов в зависимости от количества игроков).

- Возьмите 5 тайлов Товаров с квадрата текущей Фазы и разложите их *лицевой стороной вверх* на 5 квадратов Раунда, расположенные под квадратами Фаз.

## Пять Игровых Раундов

После подготовки к каждой фазе следуют пять игровых раундов, каждый из которых проводится по одним и тем же правилам:

Сначала все игроки бросают по 2 своих кубика, а первый игрок помимо этого бросает белый кубик. Затем все игроки кладут свои кубики перед собой так, чтобы их противники могли видеть выпавшие на них числа.

*Заметка: Одновременный бросок кубиков всеми игрокам позволяет заблаговременно планировать свои действия даже тому участнику игры, который будет совершать ход последним.*

Первый игрок берёт самый верхний тайл Товара клетки Раунда и кладёт его на склад, номер которого совпадает с числом, выброшенным им на *белом* кубике.

Это единственная функция белого кубика в игре; первый игрок не может использовать этот кубик в своих личных целях (и на него не могут влиять тайлы Рабочих!).

После этого первый игрок совершает свои действия. Затем действует *следующий в порядке очереди* игрок (порядок определяется справа налево на дорожке порядка хода и сверху вниз в конкретной стопке фишек). Когда каждый игрок совершит все положенные действия, игра переходит к следующему раунду и т.д.

Так как во время каждой фазы используется 5 тайлов Товаров, а в начале каждого раунда на склад добавляется один тайл Товара – легко определить какой по счёту идёт раунд и сколько осталось до конца фазы (и до конца игры в том числе).



## Ход Игрока

Ход игрока состоит из совершения двух действий, по одному за каждый кубик. После использования кубик кладётся в хранилище использованных кубиков в правой верхней части Поля Поместья.

**Тайлы Рабочих:** Их можно использовать в любой момент своего хода (после использования тайл Рабочего возвращается в банк), чтобы изменить результат одного кубика на  $\pm 1$ . Можно даже изменить результат броска с 1 до 6 и наоборот (тоже за 1 тайл Рабочего). Игрок может потратить несколько тайлов Рабочих, чтобы несколько раз изменить результат броска одного кубика.



**Пример:** Вернув в банк 2 тайла Рабочих, Анна может изменить результат одного своего кубика с 2 на 6, чтобы взять шестигранный тайл со склада №6.

### Действия

Кубики необходимы для совершения действий. Таким образом, за один ход игрок может совершить два действия в любом порядке и в любом соотношении (можно совершить одно действие два раза).

#### ► Действие «Взять шестигранный тайл с игрового поля»

Игрок может взять *один* любой *шестигранный* тайл со склада, номер которого соответствует результату броска кубика, используемого для совершения этого действия. Выбранный тайл кладётся на *пустое* хранилище в левом нижнем углу Поля Поместья (ни в коем случае не в само поместье!). Если все хранилища заполнены, тогда игрок сначала должен сбросить один из находящихся там тайлов (и убрать его из игры) и только потом положить новый тайл на освободившееся место (*игрокам лучше постараться сбрасывать тайлы как можно реже*).



#### ► Действие «Добавить шестигранный тайл в своё поместье»

Игрок может взять *один* любой *шестигранный* тайл из одного из хранилищ в левой нижней части его поля и поместить его в своё поместье. Выбранный для этого действия кубик показывает, на какое именно *пустое* место можно положить этот тайл. Новые тайлы *необходимо* класть так, чтобы они примыкали хотя бы к одному из уже размещённых в поместье тайлов. Цвет тайла *всегда* должен совпадать с цветом места, на которое его кладут.



*Первый тайл можно положить только на одно из шести мест вокруг Замка.*

В зависимости от типа размещённого тайла *сразу же* происходит одно из перечисленных ниже событий:

**Умение** (жёлтый тайл): Существует 26 разных жёлтых тайлов, функции которых более подробно описаны на стр. 9-11.



**Корабль** (синий тайл): Когда игрок добавляет тайл Корабля в своё поместье (это может произойти до 6-ти раз), тогда *немедленно* происходят следующие два события:

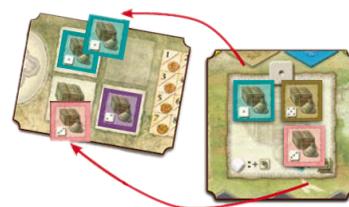


**1.** Игрок берёт *все* тайлы Товаров с одного *любого* склада Товаров и кладёт их в хранилище Товаров в верхнем левом углу своего Поля Поместья.

*Важно: склад, который выбирает игрок, никак не связан со значениями его кубика, использовавшегося для размещения Корабля!*

Каждый игрок может иметь не более *трёх* разных *типов* товаров (разного цвета) в своих хранилищах. Тайлы одного цвета можно класть в одно хранилище *поверх друг друга*, но тайлы разного цвета необходимо держать в разных хранилищах. Если из-за этого правила игрок не может распределить по хранилищам все имеющиеся у него тайлы Товаров, он оставляет их на складе Товаров.

**Пример:** Екатерина поместила Корабль в своё поместье, поэтому берёт тайлы Товаров с указанного на рисунке склада: бирюзовый (который она добавляет к другим бирюзовым тайлам) и любой из двух оставшихся (розовый или коричневый), так как у неё свободно только одно хранилище, а в других лежат другие товары (не розовые и не коричневые).



2. Игрок перемещает свою фишку на дорожке порядка хода на *один* шаг вправо. Если эта клетка занята, тогда он кладёт свою фишку *поверх* другой фишки. Если из-за этого он оказывается новым первым игроком, то он забирает белый кубик.

**Животные** (светло-зелёный тайл): Когда игрок кладёт тайл животных в своё поместье (это может произойти до 6-ти раз), он немедленно получает очки победы (и передвигает свою фишку по дорожке подсчёта очков на соответствующее количество шагов). На каждом тайле изображено 2-4 представителя домашних животных, и игрок получает число победных очков, равное этому количеству.



Если на пастбище (пастбищем считаются несколько примыкающих друг к другу светло-зелёных мест под шестигранники) в поместье игрока уже есть животные *того же* типа (куры, коровы, свиньи, овцы), то при добавлении на это пастбище нового тайла он получает победные очки по количеству *всех животных* этого типа на таком пастбище, включая новый тайл (*смотрите пример ниже*).

*Важно:* Тайлы животных одного типа должны быть частью одного пастбища, но не обязательно должны примыкать друг к другу. Тайлы животных того же типа, находящиеся на других пастбищах, не приносят победных очков.



*Пример:* Борис кладёт в своё поместье тайл, на котором нарисовано 4 коровы. Он получает  $4+3=7$  победных очков, так как на этом пастбище у него уже есть тайл с изображением 3-х коров. Если он впоследствии поместит на это пастбище ещё один тайл с 4-мя коровами, то получит уже  $4+4+3=11$  победных очков.

**Замок** (тёмно-зелёный тайл): Когда игрок кладёт в своё поместье тайл Замка (это может произойти до 3-х раз), то *немедленно* совершает *одно любое дополнительное действие*, как если бы у него был лишний кубик с любым необходимым ему результатом. *Например, он может немедленно положить в своё поместье ещё один шестигранный тайл и т.д.*



**Шахта** (серый тайл): Эти тайлы (за исключением нескольких жёлтых тайлов) являются единственными тайлами, эффект которых действует *не сразу* после размещения (это может произойти до 3-х раз). Вместо этого в конце *каждой фазы* игрок получает за каждую Шахту в своём поместье 1 Слиток Серебра.



**Здание** (бежевый тайл): Когда игрок кладёт тайл Здания в своё поместье (это может произойти до 12-ти раз), он *немедленно* может *один раз* использовать специальный эффект этого Здания.



*Важно:* Каждый из 8-ми *типов* Зданий может быть представлен в одном городе (городом считается несколько примыкающих друг к другу бежевых мест под шестигранники) в единственном числе. В зависимости от поместья, в нём может находиться 2-6 городов разных размеров (1-8 шестигранников).



*Например, в поместье №1 находится 4 города: один размером в 1 шестигранник, один размером в 5 шестигранников и два города размером в 3 шестигранника.*

Эффект каждого Здания можно использовать немедленно после его постройки. Список Зданий и их способностей представлен в левой части Поля Поместья.

## Здания

### Склад

Когда игрок строит в своём поместье Склад, он может немедленно (не используя кубик!) продать все товары *одного любого типа* из своего хранилища, как если бы было выбрано действие «Продажа товаров» (смотрите стр. 8).



### Плотницкая Мастерская

Когда игрок строит в своём поместье Плотницкую Мастерскую, он может немедленно взять один *любой тайл Здания* (бежевый тайл) со склада с любым номером (*но не с чёрного!*) и положить его в пустое хранилище в левой нижней части своего Поля Поместья.



### Церковь

Когда игрок строит в своём поместье Церковь, он может немедленно взять *одну* любую *Шахту* (серый тайл), *Умение* (жёлтый тайл) или *Замок* (тёмно-зелёный тайл) со склада с любым номером (*но не с чёрного!*) и положить его в пустое хранилище в левой нижней части своего Поля Поместья.



### Рынок

Когда игрок строит в своём поместье Рынок, он может немедленно взять *один* любой тайл *Корабля* (синий тайл) или *один* тайл *Животного* (светло-зелёный тайл) со склада с любым номером (*но не с чёрного!*) и положить его в пустое хранилище в левой нижней части своего Поля Поместья.



### Пансион

Когда игрок строит в своём поместье Пансион, он немедленно получает из банка 4 тайла Рабочих и кладёт их в своё хранилище Рабочих.



### Банк

Когда игрок строит в своём поместье Банк, он немедленно получает из банка 2 Слитка Серебра и кладёт их в своё хранилище Слитков.



### Ратуша

Когда игрок строит в своём поместье Ратушу, он может немедленно добавить в своё поместье ещё один *любой* шестигранный тайл, взяв его из одного из своих хранилищ (и после этого разыграть все его эффекты!).



### Сторожевая Башня

Когда игрок строит в своём поместье Сторожевую Башню, он немедленно перемещает свою фишку по дорожке подсчёта очков на 4 шага вперёд.



Следует соблюдать **общие правила** при размещении Здания *любого типа*:

- Эффекты всех Зданий активируются их размещением, не затрачивая результаты кубиков.
- Если игрок не может воспользоваться эффектом Здания (*например, к моменту размещения Рынка на поле не осталось голубых и светло-зелёных тайлов на пронумерованных складах*), он всё равно имеет право построить это Здание (*но его эффект не работает*).

- Запасы тайлов Рабочих и Слитков Серебра не должны быть ограничены составом игры, поэтому если у вас закончились эти тайлы, воспользуйтесь какими-то другими материалами (монеты, пуговицы и т.д.).

#### Дополнительные правила по размещению шестигранных тайлов:

- Когда игрок берёт шестигранный тайл с игрового поля, он сразу же должен положить его в одно из хранилищ в левой нижней части своего Поля Поместья. Это делается даже в том случае, когда вторым действием игрок помещает этот тайл в своё поместье.

- Шестигранные тайлы, добавленные в поместье, уже нельзя будет переместить или убрать.

- Когда регион (места под шестигранники одного цвета, примыкающие друг к другу) любого цвета *полностью* оказывается покрыт тайлами, он считается законченным и приносит победные очки:

1. В зависимости от его размера (1-8 шестигранников), законченный регион приносит 1-36 победных очков, которые следует немедленно отметить на дорожке подсчёта очков. Чтобы узнать, сколько победных очков вы получите за регион того или иного размера, просто найдите таблицу победных очков за регионы верхней части своего Поля Поместья.

1	2
3	4
5	6
7	8

2. Кроме того, в зависимости от фазы, каждый регион приносит 2-10 победных очков: пустая клетка Фазы (А-Е в левом верхнем углу игрового поля) показывает, сколько очков во время текущей фазы приносит каждый законченный регион (не зависимо от размера!). В первую фазу (А) это 10 победных очков, а затем всё меньше очков с каждой фазой и 2 очка в последнюю фазу (Е).



- Игрок, первым закрывший все места под шестигранники одного цвета в своём поместье (*например, разместив третью шахту или шестой тайл животных*), немедленно берёт с игрового поля соответствующий по цвету *большой тайл Бонуса*. Он немедленно получает указанное на нём число победных очков в зависимости от количества участников игры (5 победных очков при игре вдвоём, 6 победных очков при игре троём и 7 при игре четвером).



Следующий игрок, закрывший все места под шестигранники того же цвета в своём поместье, берёт с игрового поля *маленький тайл Бонуса* и получает 2-4 победных очка. Игроки, закрывшие все места под шестигранники того же цвета после первых двух игроков, ничего не получают.

**Заметка:** Как только игрок достигает отметки «100» на дорожке подсчёта очков, он кладёт в верхний правый угол его Поля Поместья (рядом с хранилищем использованных Кубиков) свой тайл Победных Очков стороной «100» вверх. Когда игрок достигает отметки «200» на дорожке победных очков, он переворачивает свой тайл Победных Очков на другую сторону.



#### ► Действие «Продажа товаров»

Игрок может продать все Товары одного типа из одного из своих хранилищ. Кубик, выбранный для совершения этого действия, указывает какой тип Товаров (тайлы какого цвета) может быть продан. Все соответствующие тайлы Товаров из хранилища игрока стопкой (лицевой стороной вниз) помещаются в



специальное хранилище проданных товаров на Поле Поместья. Сделав это, игрок получает:

- 1 Слиток Серебра из банка, не зависимо от того, сколько товаров было продано, а также
- 2, 3 или 4 победных очка за каждый тайл (в зависимости от количества игроков: 2 игрока – 2 победных очка, 3 игрока – 3 победных очка, 4 игрока – 4 победных очка).

*Заметка: Выбирая действие «Продажа товаров», игрок обязан продать все тайлы товаров выбранного им типа, не оставляя ничего про запас.*

#### ► Действие «Взять тайлы Рабочих»

Игрок может использовать *любой* результат кубика, чтобы взять из банка 2 тайла Рабочих. В этом случае важно только использование кубика, но не сам его результат.



#### Центральный чёрный склад

Помимо двух действий за кубики, каждый игрок может *один раз* за ход *купить один* шестигранный тайл, находящийся на центральном чёрном складе. Он может сделать это *в любой момент* своего хода: до, между или после действий за кубики.



Чтобы это сделать игрок должен заплатить в банк 2 Слитка Серебра и после этого поместить только что купленный шестигранный тайл в пустое хранилище в левом нижнем углу своего Поля Поместья.

#### Конец фазы

Фаза завершается после пяти раундов. После этого все игроки, являющиеся обладателями Шахт, получают за них соответствующее количество Слитков Серебра. Также в конце фазы срабатывают эффекты некоторых тайлов Умений. Затем начинается следующая фаза.

#### Конец Игры

Игра заканчивается после завершения всех раундов пятой фазы. Происходит последний подсчёт очков, во время которого игроки получают победные очки за:

- каждый непроданный тайл Товара: 1 победное очко
- каждый оставшийся у них Слиток Серебра: 1 победное очко
- каждые 2 тайла Рабочих: 1 победное очко
- каждый приносящий победные очки жёлтый тайл (смотрите стр. 9-11).

*(Заметка: Шестигранные тайлы, оставшиеся в хранилищах игрока, не приносят победных очков!)*

Игрок, дальше всех продвинувшийся по дорожке победных очков и, следовательно, набравший наибольшее их количество, становится победителем. В случае ничьи игроки, конкурирующие за победу, сравнивают количество пустых мест в своих поместьях – игрок, у которого их осталось меньше, побеждает. В случае дальнейшей ничьи выигрывает игрок, действовавший позже в порядке хода.

#### Жёлтые Тайлы Умений

В игру включено 26 разных жёлтых тайлов. Эффект большинства этих тайлов срабатывает сразу же после их размещения, в некоторых случаях изменяя основные правила. Остальные жёлтые тайлы действуют только во время последнего подсчёта очков.

1) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может в будущем игнорировать правило, касающееся нахождения в одном городе двух



одинаковых типов зданий. Таким образом, в одном его городе может быть построено *сколько угодно* зданий одного типа.

2) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает в конце каждой фазы за каждую свою Шахту помимо Слитка Серебра один тайл Рабочего.



3) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает при продаже Товаров не один, а 2 Слитка Серебра (при помощи действия кубика или при постройке Склада в своём поместье).



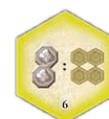
4) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает во время продажи товаров помимо одного Слитка Серебра также 1 тайл Рабочего (при помощи действия кубика или при постройке Склада в своём поместье).



5) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может в момент появления тайла Корабля в его поместье, взять тайлы Товаров не с одного, а с двух *соседних* складов товаров и поместить их в своё хранилище.



6) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может совершать покупки не только с центрального чёрного склада, но также с *шести других* складов (то есть из всех семи). Но игрок всё ещё не может совершать больше одной покупки за один ход.



7) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает за *каждый тайл животных* (при размещении в поместье нового тайла животных) на 1 победное очко больше (за тайл, а не за количество изображённых животных!).



*Пример: Борис помещает тайл с 3-мя овцами на своё пастбище, на котором уже есть тайл с 4-мя овцами. Он получает  $(3+1) + (4+1) = 9$  победных очков. Если он в последствие добавит на это пастбище ещё тайл с 2-мя свиньями, то получит 3 победных очка.*

8) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может изменить результат броска кубика на  $\pm 2$  за каждый тайл Рабочего.



*Пример: Чтобы изменить результат броска кубика с 3 на 6, Екатерине теперь нужно только 2 тайла Рабочих.*

9) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может изменить результаты *любого* кубика, используемого для постройки здания (бежевые тайлы) на  $\pm 1$ , как если бы использовал для этого тайл Рабочего.



10) Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может изменить результаты *любого* кубика, используемого для размещения Корабля или Животных (синие или светло-зелёные тайлы) на  $\pm 1$ , как если бы использовал для этого тайл Рабочего.

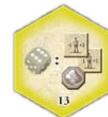


11) Игрок, может изменить результаты *любого* кубика, используемого для размещения Замка, Шахты или Умения (тёмно-зелёные, серые или жёлтые тайлы) на  $\pm 1$ , как если бы использовал для этого тайл Рабочего.



**12)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, может изменить результат любого кубика, используемого для того, чтобы забрать с поля новые шестигранные тайлы, на  $\pm 1$ , как если бы использовал для этого тайл Рабочего.

**13)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, выбирая действие «Взять тайлы рабочих», получает помимо 2-х тайлов Рабочих ещё 1 Слиток Серебра.



*Заметка: Эффект этого тайла не действует при постройке Пансиона.*

**14)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, выбирая действие «Взять тайлы рабочих», получает 4 (вместо обычных 2-х) тайла Рабочих.



**15)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает в конце игры 3 победных очка за каждый *тип* Товаров, в котором он *продал* хотя бы 1 тайл. Непроданные Товары *не учитываются*.



*Заметка: Игроки в любой момент игры могут посмотреть свою стопку проданных Товаров.*

*Пример: Дмитрий продал следующие тайлы Товаров: 4 красных, 3 фиолетовых, 3 розовых и 1 оранжевый. То есть он продал 4 типа товаров, за каждый из которых получает по 3 очка – в сумме 12 победных очков.*

**16-23)** Игроки, помещающие эти тайлы (№ 16-23) в свои поместья, получают в конце игры по 4 победных очка за каждое соответствующее здание, построенное в их поместьях.



*Пример: У Бориса в поместье есть тайлы Умений №17 (Сторожевая Башня) и №22 (банк), а также 2 Сторожевых Башни и 4 Банка. В конце игры он получает за них  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  победных очка.*

**24)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает в конце игры по 4 победных очка за каждый *тип* животного, пасующийся в его поместье.



*Пример: У Анны есть в поместье 1 тайл коровы, 1 тайл цыплёнка и 3 тайла овец. То есть у неё есть 3 типа животных, за каждый из которых в конце игры она получает по 4 очка – в сумме 12 победных очков.*

**25)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает в конце игры по 1 победному очку за каждый *проданный* тайл товара. Непроданные товары не учитываются.



*Пример: Если бы у Дмитрия был этот тайл, он бы получил ещё 11 победных очков (смотрите выше пример для тайла №15).*

**26)** Игрок, помещающий этот тайл в своё поместье, получает в конце игры по 2 победных очка за каждый имеющийся у него тайл Бонуса, не зависимо от того, маленький он или большой.



### Для тех, кто хорошо знает игру

Игроки могут слегка изменить игру. Для этого внесите следующие изменения в **Подготовку к Игре:**

Проведите обычную подготовку и определите порядок хода, но раздайте игрокам случайные Поля Поместий. Каждый игрок может сам решить, какую сторону поля

(переднюю или заднюю) он будет использовать, а также сам может выбрать место (тёмно-зелёное), куда он поместит свой родовой замок.

Все участники игры могут коллективно решить, будут они делать эти действия *в открытую* в порядке очереди или *в закрытую* одновременно.