

Правила настольной игры «Саккара» (Saqqara)

Автор: Shem Phillips

Игра для 2-5 игроков

Перевод правил на русский язык: Белова Любовь, ООО «Игровед» ©

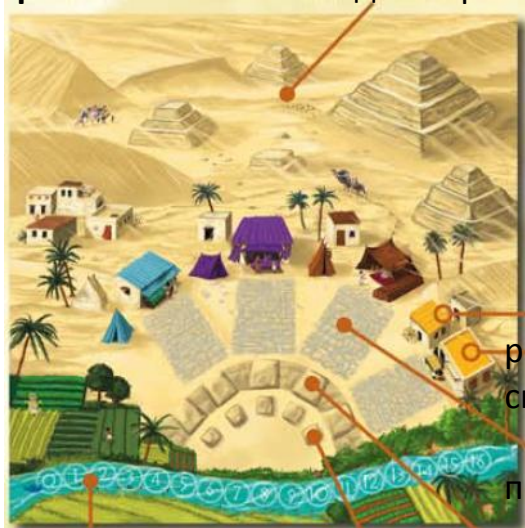
Идёт примерно 2125 год до нашей эры, незадолго до восстания в Гераклеополе, мы оказываемся в Египте времён правления 8й династии. Это время хаоса: фараон Египта был свергнут, в большинстве провинций беспорядки, авторитет правителя слаб. Как у номарха, правителя одной из Египетских провинций, у вас есть шанс захватить больше власти. Вы посылаете купцов на рынок за товарами, чтобы развивать свою провинцию, нанимаете рабочих для строительства пирамид и претендуете на плодородную землю на берегах Нила ... чтобы стать новым правителем Египта!

Цель игры

Игроки исполняют роль номархов в древнем Египте и пытаются повлиять на правительство и экономику государства. Они посылают купцов на рынок за товарами, чтобы развивать свою провинцию, нанимают рабочих для строительства пирамид и претендуют на плодородную землю на берегах Нила. Игрок, который добьётся большего успеха в развитии своей провинции, умело используя привилегии пирамид и получая больше земель на берегах Нила, побеждает в игре и становится новым правителем Египта.

Компоненты игры

1 игровое поле поле для пирамид



Нил Трек для кубика Трек торговли



20 карт Ограничения 6 карт Рынка 120 карт Влиятельности

Год



Текущий рынок

рыночная площадь склад товаров настольная карта распределения товаров

поле для карт Ограничения и Рынка

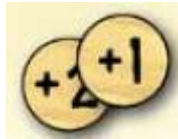


1 кубик

10 Пирамид



**5 жетонов
влиятельности**



**жетон первого
игрока**



5 полей провинции (по 1 на игрока)



150 товаров



30x Земля

40x Рыба

40x Лён

40x Дерево

40x Золото



5 Купцов

20 Рабочих

5 Лодок

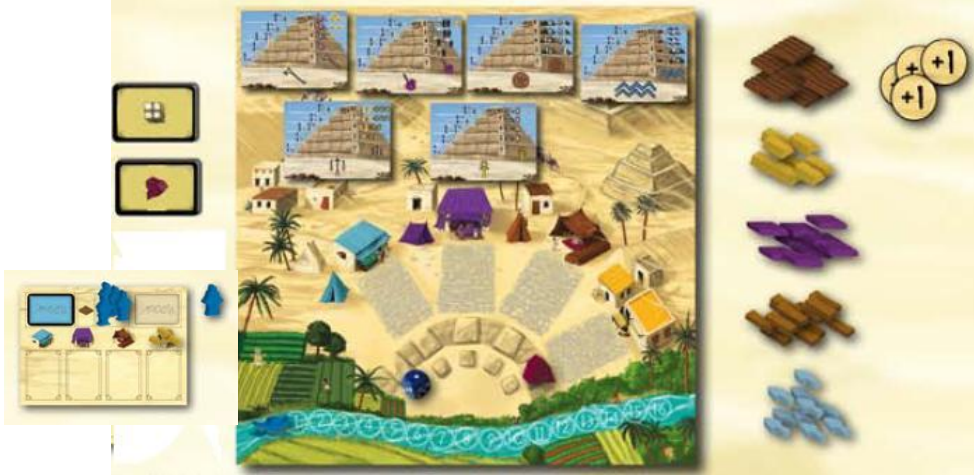
1 Рынок

(по 1 для игрока в соответствии с выбранным цветом)

(по 4 для игрока в соответствии с выбранным цветом)

(по 1 для игрока в соответствии с выбранным цветом)

Подготовка



1. Поместите игровую доску в центр стола.
2. Поставьте кубик «единицей» вверх на первое поле кругового трека под «землёй».
3. Поставьте рыночный шатёр на последнюю клетку трека торговли под «золотом».
4. Перемешайте тайлы пирамид и наугад вытащите число пирамид равное числу игроков. Положите эти тайлы на место для пирамид на игровом поле.

Пирамиды «солдат» и «воров» всегда должны быть вместе в игре. Если одна из этих пирамид присутствует на поле, вытащите другую из колоды и также положите её на поле. Если таких пирамид на поле нет, извлеките их из колоды и уберите обратно в коробку. Теперь добавьте ещё пирамид, чтобы их количество стало на две больше, чем игроков. Оставшиеся пирамиды уберите обратно в коробку.

Пример 1: Для игры на четырёх игроков достали 4 пирамиды и положили их на игровое поле. Одна из них оказалась пирамидой «воров». Из колоды достают одну пирамиду «солдат» и кладут её на игровое поле. Далее достают ещё одну пирамиду и кладут на игровое поле. Теперь на поле 6 пирамид.



Поставьте кубик значением «1» вверх на первое поле кругового трека и рынок на последнюю клетку трека торговли.

Число пирамид = число игроков + 2

Пирамиды Солдат и Воров должны присутствовать в игре вместе.

Карты Ограничения и карты Рынка в двух различных колодах около игрового поля.

Вытащите из колоды одну карту Ограничения со значением 2. Перемешайте с тремя другими картами Ограничения и положите все карты на верх колоды.

Товары в общем запасе.

Пример 2: В другой игре на четырёх игроков достали 4 пирамиды. На поле не оказалось ни «солдат», ни «воров». Уберите из колоды эти пирамиды, а затем вытяните из колоды ещё 2 пирамиды и положите их на поле.

5. Положите карты Ограничения и карты Рынка в две различные колоды рубашкой вверх рядом с игровым полем. Вытащите из колоды карту Ограничения со значением 2. Затем вытащите 3 дополнительных карты Ограничения. Перемешайте эти 4 карты и положите их обратно вверх рубашкой на колоду.

6. Рассортируйте товары и положите их в общий запас около игрового поля.

7. Положите жетоны влияния рядом с игровым полем.

8. Каждый игрок выбирает цвет и получает поле провинции, 1 купца, 1 лодку, 4 рабочий и набор карт Влиятельности. Кроме того, каждый игрок получает по 3 золота из общего запаса. Это золото размещается на соответствующем участке их поля провинции. Карты Влиятельности перемешиваются и кладутся на поле провинции рубашкой вверх.

9. Каждый игрок ставит свою лодку на поле «0» на треке Нила.

10. Определите (возможно, посредством кубика) первого игрока. Он получает жетон первого игрока.

Ход игры

Максимальная продолжительность игры – 6 лет. Каждый год состоит из 5 раундов. Кубик на круговом треке показывает текущий год (число очков) и текущий рынок/ раунд (позиция на треке торговли).

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. **Рынок:** продажа карт Рынка
2. **Продукция:** покупка товаров на рынке
3. **Развитие:** строительство пирамиды
4. **Окончание раунда:** кубик продвигается вперёд на одну клетку.

Компоненты на игрока:

1 поле провинции

1 купец

4 рабочий

1 лодка

3 золота

Игра длится до 6ти лет.

Кубик показывает текущий год и рынок.

4 фазы:

1. Рынок

2. Продукция

3. Развитие

4. Окончание раунда

Саккара – это античный погребальный комплекс в Египте, служащий некрополем для древней столицы Египта – Мемфиса. Саккара знаменита многочисленными пирамидами, в том числе там находится всемирно известная ступенчатая пирамиды Джосера (фараона 3й династии).

Саккара расположена примерно в 30 км к югу от современного Каира, и охватывает площадь 7 км × 1.5 км.

1. Рынок

Эта фаза имеет место, только когда кубик на круговом треке и рыночный шатёр на треке торговли расположены под одним и тем же складом товаров в начале раунда. Пропустите эту фазу, если кубик и рынок стоят под разными складами. Во время этой фазы игроки могут приобретать карты Рынка, которые дадут им возможность купить товары во время фазы 3 («Развитие»).

Эта фаза состоит из следующих этапов:

а. Предложение карт Рынка

Все игроки возвращают свои карты Рынка. Перемешайте 6 карт Рынка. Случайным образом вытащите 2 карты и положите их картинкой вниз рядом с игровым полем.

Затем положите по 1 карте картинкой вверх на каждое поле для карт под каждым складом.



б. Публичная продажа карт Рынка

Первый игрок начинает ходить. Каждый игрок по очереди делает ставку или пасует. Если игрок спасовал, он не принимает дальнейшего участия в торгах. Все карты предлагаются одновременно. Игрок может получить максимум две карты Рынка. Игрок с наивысшей ценой товаров выигрывает карту и может использовать её до следующей фазы Рынка.

Торги происходят следующим образом:

- Игрок делает ставку. Ставка состоит из одного или нескольких товаров. Тип товаров значения не имеет. Допускается также предлагать различные типы товаров.
- Если игрок уже сделал ставку за конкретную карту, его следующая ставка должна быть выше текущей ставки.
- Игрок, делающий ставку, размещает свои товары и купца на хижине слева от склада товаров, над картой,

Фаза рынка имеет место, в случае если кубик и рыночный шатёр находятся под одним складом товаров.

Игроки возвращают карты Рынка. Разместите 4 карты Рынка на поле для карт.

Размер ставки равен количеству товаров. Тип товаров не имеет значения.

Во время своего хода игрок должен сделать или повысить ставку или спасовать.

Фигурка игрока с наивысшей ставкой всегда ставится на хижину около рыночного шатра. Фигурка игрока, ставку которого перебили, помещается за этой хижинной.

за которую идут торги. Если на хижине уже лежит ставка, игрок передвигает текущую ставку (товары и купца) за хижину перед тем, как сделать свою ставку.

- Если ставку игрока перебили, он может увеличить свою ставку, добавляя товары, или отказаться от участия в торгах за эту карту во время следующего хода. В последнем случае, игрок забирает своего купца обратно. Товары из ставки поступают на склад над этой картой.

- Когда снова наступает очередь игрока повышать ставку или пасовать, а его ставка по-прежнему наивысшая, он может взять карту Рынка с игрового поля и положить её перед собой. Все предложенные товары (из любой ставки за эту карту) поступают на склад над этой картой. Купцы возвращаются игрокам.

- Игроки могут участвовать в торгах сразу за несколько карт. Однако игрок может сделать или повысить ставку только за одну карту во время хода.

Пример: Красный предлагает 1 товар за карту над «рыбным» складом. Синий предлагает столько же за карту под «льном». Жёлтый за эту же карту предлагает 2 товара. Синий помещает свою ставку за хижину. Жёлтый помещает свою ставку на хижину. Далее ходит красный. Он выигрывает карту под «рыбой», убирает свою ставку на «рыбный» склад и предлагает один товар за карту под «деревом». Синий добавляет два товара к своей ставке и ставит 3 товара на хижину. Он убирает товары жёлтого за хижину. Жёлтый пасует и убирает свои товары (за хижиной) на склад. Красный выигрывает карту под «деревом» и убирает свою ставку на склад. Он пасует. Синий выигрывает карту под складом «льна» и тоже пасует.

Этот этап заканчивается, когда все игроки спасовали или все карты были распределены между игроками. Все карты, оставшиеся на столе, убираются.

В конце очереди карту выигрывает игрок с наибольшей ставкой. Его товары уходят на рынок.

Можно увеличить свою ставку, добавляя товары к старой ставке.

Пасс = все товары уходят на рынок. Нельзя принимать дальнейшее участие в торгах.

Максимум 2 карты Рынка на игрока.



Жёлтый повышает ставку. Синий убирает свою ставку за хижину.

с. Размещение рыночного шатра.

Поставьте рыночный шатёр под рынок, отмеченный на карте распределения товаров.

Внимание: Рыночная фаза проходит дважды за 4-6 год.

текущий год



поставьте
рыночный
шатёр под этот
склад

2. Продукция

В этой фазе товары поступают на склады. Текущий рынок (склад, под которым расположен кубик) получает дополнительные товары. Товары продаются только в том случае, если количество товаров на складе равно или превышает пороговое значение. Склады с картой «Нет продажи» не продают товары в этом раунде.

Эта фаза состоит из следующих этапов:

а. Распределение товаров

1. Возьмите два товара каждого типа из общего запаса и поместите их на соответствующих складах.

2. Склад, под которым находится кубик, получает несколько дополнительных товаров. Их количество указано в таблице во второй колонке. Если кубик находится под полем «земля», на каждый склад поступает несколько наделов земли. Их количество указано в таблице. **Внимание:** В первом раунде земля не распределяется по складам.

Внимание: Если в общем запасе находится достаточное количество товаров, они распределяются, как описано выше, насколько это возможно.

текущий раунд

количество наделов
земли, поступающих на
склад, если кубик под
«землём»

количество дополнительных товаров,
если внизу кубик

*+2 товара на каждый
склад*

*Кубик под складом?
+2 товара на этот склад
(смотрите таблицу)*



Спрос на рыбу, год 4.
Добавьте 5 фишек рыбы
(2+3) на рыбный склад.

3. Земледелие

Игроки в пирамидах получают товары из общего запаса. Товары распределяются, начиная с первого игрока.

б. Размещение карт Ограничения

Вытащите четыре карты Ограничения из колоды и положите их слева направо на полях под складами.

Внимание: Игра всегда подготовлена таким образом, что хотя бы на один склад есть ограничение со значением 2 в первом раунде.

с. Разыгрывание карт Влиятельности

Начинает первый игрок. Разыгрывание проходит следующим образом:

1. Каждый игрок вытягивает 4 карты Влиятельности из своей колоды и берёт их в руки.

2. Интрига

Игроки в этой пирамиде могут обменять и/или вытянуть дополнительные карты один раз.

3. Игроки кладут карту Влиятельности рубашкой вверх под каждый тип товаров на своем поле. Значение карт определяет, кто получит товары со склада, который разыгрывается.

4. Правительственный совет

Игроки в этой пирамиде кладут на своё поле жетоны влияния.

- уровень 2-3 → жетон кладётся на поле товара, на который есть спрос на текущем рынке
- уровень 4-5 → жетон кладётся на поле товара по выбору игрока

Внимание: На поле одной карты Влиятельности можно положить несколько жетонов Влиятельности.

Внимание: Если игрок вытягивает последнюю карту из колоды раздачи, он перетасовывает колоду сброса и делает новую колоду раздачи из этих карт.



**Земледелие: +1
или +2 товара**

**Положите карту
Ограничения
вверх
картинкой под каждым
складом.**

**Каждый игрок берёт в
руки по 4 карты.**



Интрига:

**Сброс/Вытягивание
карты**

**Игроки кладут 1 карту
под каждый рынок**



**Правительственный
совет:**

**+1/+2 жетона
Влиятельности**

**Храмы в Саккаре были
построены примерно за
500 лет до времени, в
котором происходит
действие игры. Имхотеп
(ок. 2650-2600 до н.э.) был
великим архитектором
ступенчатой пирамиды
Джосера.**

d. Инвестирование в склады

Товары на складах продают только в случае, если количество товаров равно или превышает значение, указанное на карте Ограничения (пороговое значение). Игроки могут достичь порогового значения, добавляя товары.

Игроки, начиная с первого, по очереди добавляют 1 или несколько товаров на склад по своему выбору или пасуют. Тип товаров не имеет значение. Если игрок пасует, он не может далее добавлять товары на любой склад в этом раунде.

Как только спасовали все игроки, или было достигнуто пороговое значение на всех складах, товары распределяются.

**Правительство**

В конце этого этапа игроки в такой пирамиде получают золото, когда на складе с пороговым значением 7,8 или 9 это значение будет достигнуто. Количество золота и минимальное значение карты Ограничения определяется уровнем пирамиды.

e. Распределение товаров

Товары распределяются только в случае, если они находятся на складах, где пороговое значение ограничения было достигнуто или превышено. Товары распределяются в следующем порядке:

1. Нищий

Если один игрок ходит как «нищий», он может взять 2 товара на свой выбор (не землю!) с этого склада. Если несколько игроков претендуют на товары со склада как «нищие», все они ничего не получают.

2. Самый влиятельный

Игрок с наибольшей влиятельностью (карта + жетоны) получает все товары с этого склада. В случае пата часть товаров распределяется поровну между игроками с одинаковой влиятельностью. Товары, которые нельзя разделить поровну, остаются на складе.

3. Купцы

Каждый игрок, сделавший ход как «купец», берёт 2 соответствующих товара из общего запаса (даже если пороговое значение ограничения не достигнуто).

Игроки по очереди добавляют товары, чтобы достичь порогового значения.

Пасс = добавление товаров в текущем раунде прекращается.



Правительство: получите золото, когда будет достигнуто пороговое значение любого склада (смотрите пирамиду).

Распределение товаров со складов, где было достигнуто пороговое значение:

1. Нищий (макс. 1 игрок!): 2 товара на выбор со склада.

2. самый влиятельный: все товары со склада.

3. купцы: 2 товара из общего запаса.

4. Значение карты Влиятельности = пороговому значению (макс. 1 игрок!): 1 товар из общего запаса.

4. Влиятельность = пороговому значению

Если у одного игрока есть карта Влиятельности со значением, равным пороговому значению, он получает 1 товар, на котором специализируется склад, из общего запаса. Если у нескольких игроков карта Влиятельности с пороговым значением, все они ничего не получают.

Пример: «Рыбный склад» (пороговое значение 4). Синий игрок ходит как нищий. Он выбирает 2 товара. У жёлтого наибольшая карта. Он забирает все остальные товары с этого склада.

«Льняной» склад (пороговое значение 9). Пороговое значение не было достигнуто. Никто не получает товаров.

Склад «дерева» (пороговое значение 5). У жёлтого и синего влияние 7. Товары распределяются следующим образом: 2 рыбы: по одной на игрока, 5 дерева: по 2 на игрока, 1 остаётся на складе, 1 золото: никто не получает золота.

«Золотой» склад (пороговое значение 3): У синего и красного влияние 3. Никто из них не получает товара.



Религия

Игроки только в этой в пирамиде могут претендовать на товары из склада с картой «Нет продажи». Товары переходят к игроку с наибольшей влиятельностью. В случае пата товары распределяются поровну между игроками с одинаковой влиятельностью.

f. Окончание фазы Продукция

Игроки кладут все разыгранные карты Влиятельности из руки в колоду сброса. Карты Ограничения с игрового поля также идут в колоду сброса. Все товары, оставшиеся на складах, остаются там до следующего раунда.



«Нет продажи»



Религия:

Все товары со склада с картой «Нет продажи»

Сброс карт Влиятельности

Карты Ограничения в колоду сброса.

Товары остаются на месте.

Действие игры происходит во времена смуты (8 Династия фараонов). Королевство раскололось после правления Пепи II, фараона 6 Династии. Одной из причин этого считают чрезвычайно долгое правление Пепи II. Он был у власти с детства до глубокой старости (минимум до 90 лет), пережив многих своих наследников.

Другой причиной смуты считается усиление власти номархов.

3. Развитие

В этой фазе игроки используют свои товары для строительства пирамид и/или покупки земель.



Начинает первый игрок. Как только он выполнит все желаемые действия для развития, очередь переходит к следующему игроку. Каждый игрок в этой фазе играет только один раз.




Солдаты


Игроки в этой пирамиде получают золото в начале своего хода.

Игроки могут получить необходимые им товары одним из следующих способов:

- 

Торговля/ Ирригация
 Игроки могут покупать неограниченное количество товаров из общего запаса.

- 
Воры
 Игроки могут украсть товары у других игроков один раз за ход.

Внимание: Игроки в пирамидах «Солдат» защищены.

- 
Карты Рынка
 Игроки могут неограниченно использовать карты Рынка, которые у них имеются.


Существует 2 типа карт Рынка:



1 золото=2 рыбы/льна/дерева



3 рыбы/льна/дерева=1 надел земли

- 
 «Землю» можно обменять на товар по выбору игрока.

а. Пирамиды

Игроки могут размещать рабочих на пирамидах на игровом поле. Это даёт им привилегии во время игры и победные очки в конце игры. Чтобы ознакомиться со всеми пирамидами и их привилегиями, пожалуйста, обратитесь к последним страницам.



Солдаты:
получите золото
(смотрите пирамиду).



Торговля:
купите товары
(смотрите пирамиду).



Ирригация:
продайте землю
за товары (смотрите пирамиду).



Воры:
украдите
товары (смотрите пирамиду).

Можно делать покупки с помощью карт Рынка неограниченное количество раз.

1 земля = 1 товар на ваш выбор

Правила для размещения и передвижения рабочих:

- Рабочий всегда начинает на самом нижнем уровне пирамиды.
- У игрока может быть максимум один рабочий на каждой пирамиде.
- Цена размещения рабочего указана рядом с уровнем пирамиды. Товары в уплату возвращаются в общий запас.

**Проектирование**

Игроки в этой пирамиде платят меньше товаров.

- Рабочий может подняться только на один уровень за раунд. Если на следующем уровне нет места, дальнейшее развитие в этой пирамиде невозможно.
- Если игрок достигает наивысшего уровня пирамиды, он может поставить рабочего на первый уровень пирамиды по своему выбору. Размещение рабочего в новой пирамиде бесплатно. Однако, это возможно лишь в случае, если у игрока ещё есть свободные рабочие.

Важно: Привилегиями можно воспользоваться сразу после передвижения рабочего в пирамиде.



Пример: Синий платит 2 рыбы и 2 дерева и передвигается на уровень 2 в пирамиде «проектирования». Начиная с этого момента, цена развития этой пирамиды будет меньше на 1 товар текущего рынка.

в. Нил

Заплатив 3 «земли», игрок продвигается на одно поле по Нилу. Продвижение по этому пути приносит победные очки в конце игры. За каждое поле, на которое продвинулся игрок, он получает по 1 очку. Использованные товары возвращаются в общий запас.

Развитие пирамид:

- **макс. 1 уровень на рабочего**

• **Наивысший уровень достигнут? Сразу же поместите рабочего на другую пирамиду бесплатно.**

- **Товары в общий запас.**



Проектирование: платите меньше товаров за развитие пирамиды.

8й Династии часто не придают значения, поскольку очень мало известно о её правителях. Египет одновременно претерпевал политический крах и экологическое бедствие. В стране царил голод, гражданские беспорядки и повышение уровня смертности. Поскольку климат Северо-Восточной Африки становился засушливей в сочетании с низким уровнем воды в Ниле, а кладбища быстро переполнялись, это было тяжёлым временем для Египта.

4. Окончание раунда

Кубик на круговом треке передвигается на одно поле вправо. Когда кубик доходит до последнего поля, число точек на нём увеличивается на 1, и он снова ставится на первое поле кругового трека. Первый игрок передаёт жетон первого игрока соседу слева. Он будет первым игроком в следующем раунде.

Окончание игры

Игра заканчивается:

- по окончании шестого года. Игра заканчивается после фазы 3 золотого сезона, или
- когда рабочий достиг наивысших уровней во всех пирамидах, кроме двух. Игра заканчивается после фазы 3 последующего раунда.

Игроки подчитывают свои финальные очки.

Подсчет очков

Очки игрока складываются из:

- очков за продвижение по Нилу: число очков равно позиции лодки игрока на треке.
- очков за развитие пирамид: игроки получают очки в соответствии с позицией их рабочих на пирамидах. Число рядом с уровнем пирамиды показывает число очков, полученных рабочим.

Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков. В случае пата побеждает игрок, у которого больше золота.

Получение территории вдоль Нила:

- **3 земли = 1 поле вперед**
- **земля в общий запас**

Кубик продвигается на 1 поле вперед.

Год закончился?

Увеличьте число точек на кубике на 1 и поставьте кубик под «землём»

Передайте жетон первого игрока влево.

Окончание игры:

- **После 6 года**
- **рабочие на высших уровнях всех пирамид, кроме 2**

Очки = Нил + пирамиды

Какаура Иби I (ок. 2181-2125 до н.э.), фараон 8 Династии, был последним временным правителем Мемфиса после окончания Старого царства. Он был свергнут Гераклеопольской принцессой, которая в конечном итоге начала Девятую и Десятую Династию.

Обзор пирамид

ИРРИГАЦИЯ

Продайте землю за товар одного типа



- Продайте 1 землю за 4 товара выбранного типа
- Продайте 1 землю за 4 товара выбранного типа
- Продайте 1 землю за 4 товара текущего рынка
- Продайте 1 землю за 3 товара текущего рынка

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

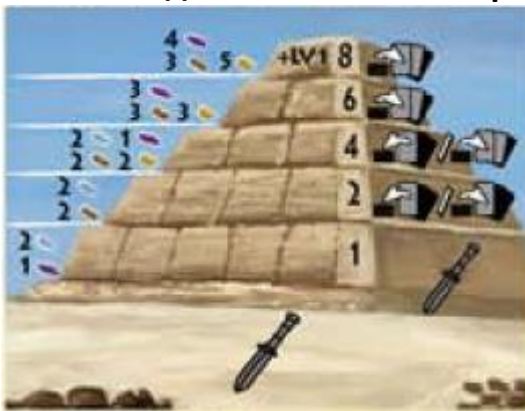
Сбор товаров во время фазы Продукция



- Получите два товара одного типа по выбору
- Получите два товара одного типа по выбору
- Получите два товара текущего рынка
- Получите 1 товар текущего рынка

ИНТРИГА

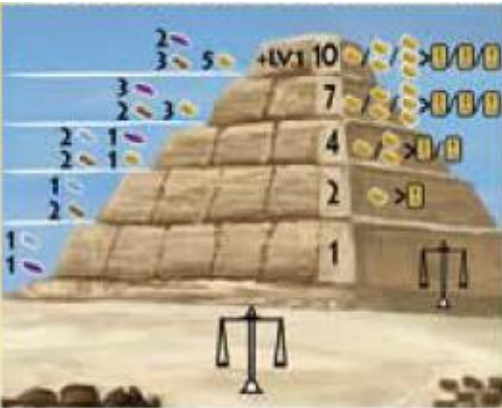
Вытяните дополнительные карты Влиятельности



- Вытяните 2 дополнительные карты Влиятельности
- Вытяните 2 дополнительные карты Влиятельности
- Сбросьте 1 карту, чтобы вытянуть 2 новые карты
- Сбросьте 1 карту, чтобы вытянуть 1 новую карту

ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ СОВЕТ**Увеличьте влияние на одном из четырёх складов**

- +2 к влиятельности на рынке по выбору игрока
- +2 к влиятельности на рынке по выбору игрока
- +2 к влиятельности на текущем рынке
- +1 к влиятельности на текущем рынке

ПРАВИТЕЛЬСТВО**Получите золото, когда достигнуто максимальное пороговое значение**

- Получите 1/2/3 золота при достижении значений 7/8/9
- Получите 1/2/3 золота при достижении значений 7/8/9
- Получите 1/2 золота при достижении значений 8/9
- Получите 1 золото при достижении значения 9

ТОРГОВЛЯ**Покупка товаров**

- Купите 2 товара одного типа за 1 товар по выбору
- Купите 2 товара одного типа за 1 товар по выбору
- Купите 2 товара текущего рынка за 1 товар по выбору
- Купите 2 товара текущего рынка за 1 товар по выбору

РЕЛИГИЯ**Получите товары со склада с картой «Нет продажи»**

- Получите товары с влиятельностью 1-9
- Получите товары с влиятельностью 1-9
- Получите товары с влиятельностью 1-6
- Получите товары с влиятельностью 1-4

ПРОЕКТИРОВАНИЕ**Платите меньше за развитие**

- Для развития не нужны товары текущего рынка
- Для развития не нужны товары текущего рынка
- Для развития нужно на 2 товара текущего рынка меньше
- Для развития нужно на 1 товар текущего рынка меньше

СОЛДАТЫ**Защита от Воров и получение золота во время фазы Развития**

- Защита от воров. Получите 3 золота.
- Защита от воров. Получите 2 золота.
- Защита от воров. Получите 1 золото.
- Защита от воров.

ВОРЫ

Украдите товары у других игроков



Украдите три товара минимум у 2 соперников.
Украдите три товара минимум у 2 соперников.
Украдите два товара минимум у 2 соперников.
Украдите 1 товар у соперника

* +2 к влиятельности на рынке по выбору