De Vulgari Eloquentia

Цель иры

В этой игре игрокам предстоит побывать в роли амбициозных ученых в Италии эпохи Ренессанса. Наиболее отличившийся из них, тот, кто наберет больше всех ПО, станет победителем. ***(Главное правило: Игрок с бОльшим количеством знаний, побеждает во всех ничейных ситуациях).***

На игровом поле слева изображена карта Италии, трэк ходов в центре, и различные трэки на всех остальных участках. У игрока есть 1 фишка, чтобы отмечать перемещения по карте Италии, и диски, чтобы отмечать свои позиции на всевозможных трэках. В игре также есть множество различных тайлов доступных для использования во время игры, и набор кубиков, представляющих поддержку от важных людей средневековой Италии.

Как получить Победные Очки (ПО)

Манускрипты. Манускрипты приносят ПО в размере равном цифре, на них напечатанной. Чтобы получить манускрипт Вам надо быть в той области Италии, в которой говорят на том же языке, на котором написан манускрипт, то есть область и манускрипт должны быть одного цвета. Вам также необходимо находится на определенной позиции на трэке знаний, значение должно быть равным или выше, чем цифра на манускрипте, также надо потратить Очки Действия (ОД) в количестве равном цифре на том трэке, где лежит манускрипт. (Цифра на манускрипте и на трэке где он лежит могут измениться позже во время игры, путем перемещения манускриптов из нижних рядов на верх, в случае если какой то ряд полностью освободится). Каждый игрок начинает с уровнем знаний равном 1, но может повысить его различными способами.

Статус. Каждый игрок начинает игру в роли Торговца. Вы можете изменить свою роль, как во время игры, так и после ее окончания.

Во время игры…

- Торговец может пойти в монастырь и добровольно стать монахом, отдав при этом половину своих денег (округляется в большую сторону). Выберите монаха из доступных. Каждый монах дает Вам особые преимущества.
- Монах может пойти в собор и добровольно стать кардиналом, заплатив 40 дукатов + либо отдать Политика (красный кубик) либо Аристократа (черный кубик). Уберите монаха из игры и выберите кардинала из доступных. Каждый кардинал дает Вам особые преимущества.
- Преимущества монахов и кардиналов:
  Подчеркнутая цифра = ПО получаемые или вычитаемые в конце игры
  Книга = незамедлительно дает знания
  Кубик = дает виртуальный кубик, который можно использовать

  Монах *Ralph* никогда не платит 10 дукатов за перемещение больше чем через 1 область
  Монах *Gigi* получает двойные пожертвования – 10 дукатов вместо 5
  Кардинал *Muret* стоит 70 дукатов и дает 1 дополнительное ОД каждый ход
  Кардинал *Zazza* возвращает Вам 40 дукатов от своей стоимости и Вы можете посмотреть 1 дополнительный тайл когда тянете тайл из Папской библиотеки (*Papal Library*)
  Кардинал *Shlasinger* позволяет уменьшить знания оппонента на 6, один раз за игру.

После окончания игры…

Вы можете проголосовать, используя поддержку (кубики) политиков (красные, 3 голоса), аристократов (черные, 2 голоса) и аббатов (желтые, 1 голос), чтобы улучшить свой статус.

- Торговец может отдать 7 голосов, чтобы стать банкиром и получить 6 ПО.
- Кардинал может отдать 11 голосов, чтобы стать камерленго и получить 14 ПО.
- Кардинал может отдать 17 голосов, чтобы стать Папой Римским и получить 22 ПО. Нельзя быть одновременно и Папой и камерленго. Только 1 игрок может стать Папой, право стать папой первым получает тот игрок, у которого больше знаний.

Трэки лидерства
Вы можете получить ПО на 2 трэках ***(Главное правило: Неважно сколько маркеров находится на одном делении – тот игрок, чей маркер снизу, всегда имеет приоритет).***
Riddle from Verona. Лидирующий игрок в конце игры получает 4, 5 или 6 ПО, в зависимости от его позиции на трэке. Больше очков с этого трэка никто не получает.
Canticle of the Sun. Лидирующий игрок в конце игры получает 9 ПО, тот кто на втором месте получает 4 ПО. Больше очков с этого трэка никто не получает.

Дополнительные ПО можно получить следующими способами:
5 ПО если у Вас есть манускрипты всех 5 цветов. Вы можете учитывать двухцветные манускрипты как один из этих цветов, но не за оба сразу.
7 ПО получает самый богатый игрок, если он торговец / банкир. В противном случае – 3 ПО.
3 ПО получает игрок с бОльшим числом неиспользованных кубиков.
1 ПО за каждого секретаря (зеленые кубики), которые были потрачены на ПО во время игры.

Добавьте или отмените ПО указанные на тайлах монахов или кардиналов (подчеркнутая цифра). *Исключение: если кардинал стал папой, то ПО указанные на тайле не добавляются и не вычитаются.*

Игровой ход
В каждый ход игроки совершают 5 действий, отмечая их пурпурными дисками. Игра длится 13-16 ходов, каждый из которых состоит из 4 фаз: События, Пожертвования, Порядок хода и Действия.

1. **События**

1.1. Переместить маркер хода (пурпурная кегля) вниз по трэку ходов.
1.2. С 1 по 10 ход происходит новое событие. Поместите новое событие в соответствующую область на карте Италии.
1.3. Также, каждый ход, дает игрокам поддержку влиятельных людей. Вы можете брать кубики, представляющие этих людей. Кубики с 1 по 7 ход лежат изначально. Начиная со 2 хода и далее, возьмите оставшиеся кубики с предыдущего хода и переместите их вниз. Если предел кубиков (ограниченный количеством игроков, см. Правила) превышен, то кубики перемещаются вниз в следующем порядке – сперва красные, потом черные, желтые и зеленые. ***(Главное правило: Этот приоритет также соблюдается, если игроки использовав кубик возвратят его обратно на трэк в будущем ходу).***
1.4. Пополните трэки манускриптов. Если какой-то трэк нельзя пополнить, то сдвиньте все манускрипты на уровень вверх и положите манускрипт со значением 8 на нижний трэк.
1.5. Начиная с 12 хода и далее, переверните Папское событие, чтобы узнать закончилась ли игра. Когда откроется второй красный тайл, Папа умирает и наступает последний ход в игре. Фишки всех игроков отправляются в Рим. Затем играется последний ход по обычным правилам.

После окончания игры: проведите голосование, на котором игроки смогут улучшить свой статус, так, как описано выше.

2. **Пожертвования (только с 1 по 11 ход, если в игре есть монах или кардинал)**

Самый богатый торговец платит каждому монаху 5 дукатов и 10 дукатов каждому кардиналу. Если у двоих торговцев количество денег одинаково, то каждый монах или кардинал может сам выбрать того торговца, который ему заплатит. Если нет торговца богаче монаха или кардинала или тот, кто платил, потратил все деньги, то оставшимся монахам или кардиналам пожертвования идут из банка. Все деньги игроков (для определения самого богатого) считаются до того момента, как произойдет первая выплата пожертвований.

3. **Порядок хода**
   Смените порядок хода игроков в соответствии с их уровнем знаний – игрок с меньшими знаниями ходит первым. Тем не менее, порядок хода игроков может быть изменен в соответствии с позициями игроков на трэке отдыха. Игрок, далее всех переместившийся на этом трэке, перескакивает через всех и будет ходить первым. Уберите маркер, давший ему эту привелегию, с трэка отдыха. Маркеры остальных игроков остаются.
4. **Действия**
   В порядке, установленном в фазе «порядок хода», каждый игрок берет 5 пурпурных маркеров и помещает их на игровое поле, на те действия, которые он выбрал. После совершения этих действий, ход переходит к следующему игроку.

Что можно сделать в свой ход

Перемещение – 1-5 ОД

Вы можете переместить Вашу фишку в соседнюю область, потратив 1 ОД. Если Вы перемещаетесь далее чем на 1 область, то за каждую последующую Вы должны в дополнение к 1 ОД, заплатить 10 дукатов. Вы можете совершать остальные действия только до или после Вашего полного перемещения. Нельзя использовать способности области, только проходя через нее.

Морское перемещение. За 1 ОД Вы можете переместиться из порта (значок «якорь») и остановится на море, чтобы в следующий ход переместиться в другую область с портом. Также, за 3 ОД и 10 дукатов Вы можете из одного порта сразу переместиться в другой. Вы можете совмещать перемещение по земле и по морю. *Помните: Calaria и близлежащий монастырь разделены морем.*

Получить бонус события – бесплатно

Вы должны находиться в соответствующей области до или после своего перемещения. Получив бонус, переверните тайл события. Больше никто из игроков не сможет этим воспользоваться.

*** Событие 10 хода “Stupor Mundi” отличается от остальных.** После того, как тайл появляется в игре, все игроки, находящиеся в Бриндизи, получают возможность участвовать в аукционе в конце этого хода. Если желающих участвовать в аукционе несколько, то аукцион проходит в порядке очереди. Все игроки, желающие участвовать, должны переместить свои фишки в Бриндизи (бесплатно). Начиная с первого игрока и далее в порядке очереди, все участвующие делают ставки своими кубиками (значения, как и при финальном голосовании) до тех пор, пока не останется только одна наивысшая ставка. Начинающий имеет бонус в +2 к своей ставке. Победивший в аукционе, сбрасывает свои кубики, получает 10 знаний и переворачивает тайл с этим событием, а остальные участники забирают кубики обратно в свой запас. Если никто не хочет участвовать в аукционе, то первый игрок получает бонус события бесплатно.

Получить бонус области – бесплатно

Много областей на карте дают особые бонусы – деньги и / или знания для игроков, которые там находятся. Бонус дается сразу же по прибытии в область, и ничего не стоит. (Монахи или кардиналы не могут брать деньги, только знания. Торговцы могут получить и то и другое.) Каждый игрок может получить бонус в каждой области только 1 раз за игру. Чтобы отметить область, в которой Вы получили бонус – положите на нее свой маркер.

*** Бонус в Болоньи отличается от остальных.**
Чтобы получить этот бонус, Вам необходимо дойти до конца на трэке посланника.

Salterio – 1 ОД, один раз в ход

Можете находиться где угодно. Потратьте 1 ОД и получите 3 знания, или 4, если у Вас меньше всех знаний.

Small business – 1 ОД, один раз в ход

Можете находиться где угодно. Потратьте 1 ОД и получите 10 дукатов.

Orient – 1-5 ОД

Можете находиться где угодно. Каждый торговец, кто дошел до конца этого трэка может получить 10 дукатов дополнительно, каждый раз когда он берет денежный бонус от области. Это отображает торговлю с Востоком.

Riddle from Verona – 1-5 ОД
Вы должны быть в синей области. Потратьте от 1 до 5 ОД и переместите свой маркер на соответствующее количество делений. В конце игры, тот игрок, который окажется дальше всех на этом трэке, получает 4/5/6 очков, в зависимости от своей позиции. Если несколько игроков на одной позиции – первым считается тот, чей маркер ниже.
Messenger – 1-5 ОД
Можете находиться где угодно. Потратьте от 1 до 5 ОД и переместите свой маркер на соответствующее количество делений.

Дополнительно: если доходите до конца трэка:
- В 1-7 ход: заплатите 2 желтых кубика и 20 дукатов.
  Если позже Вы посетите Болонью, Вы сможете получить бонусом 15 знаний.
- С 8-го хода: заплатите 1 желтый кубик и 10 дукатов.
  Если позже Вы посетите Болонью, Вы сможете получить бонусом 10 знаний.

Rest track – 1-5 ОД
Можете находиться где угодно. Потратьте от 1 до 5 ОД и переместите свой маркер на соответствующее количество делений.
Library – 1-5 ОД
Можете находиться где угодно. Потратьте от 1 до 5 ОД и переместите свой маркер на соответствующее количество делений. Папская библиотека доступна начиная с 12 хода. Один раз за всю игру, игрок ожжет взять сверху стопки столько тайлов, до какого деления он дошел на треке (пример: дойдя до значения 3, игрок может взять 3 тайла), после чего он, не показывая никому, выбирает себе 1 тайл и убирает в свой запас, а остальные в любом порядке кладет обратно в стопку. В конце игры цифра написанная на тайле принесет соответствующее количество ПО.
Canticle of the Sun – 1-5 ОД
Вы должны быть в Францисканской области в тот ход, в который она активна. Начиная с 14 хода все Францисканские области считаются активными. За перемещение на одно деление по этому трэку необходимо заплатить 1 ОД и 1 желтый кубик.
В конце игры, игрок, дальше всех продвинувшийся по этому трэку, получает 9 ПО, тот кто на втором месте – 4 ПО.
Взять аббата – 1 или 4 ОД
Можете находиться где угодно, но аббат (желтый кубик) должен быть доступен в этот ход. Потратьте 1 ОД и 15 дукатов, чтобы взять 1 аббата, или 4 ОД и 30 дукатов, чтобы взять двух. Если Вы находитесь в монастыре, то деньги платить не нужно.
Взять политика – 1 или 4 ОД
Можете находиться где угодно, но политик (красный кубик) должен быть доступен в этот ход. Потратьте 1 ОД и 30 дукатов, чтобы взять 1 политика, или 4 ОД и 60 дукатов, чтобы взять двух.
Взять аристократа – 1 или 4 ОД
Можете находиться где угодно, но аристократ (черный кубик) должен быть доступен в этот ход. Потратьте 1 ОД, чтобы взять 1 политика, или 4 ОД, чтобы взять двух. Вы можете обменять любого аристократа на 20 дукатов, но только того, которого Вы только что взяли.
Взять секретаря – 1 или 4 ОД
Можете находиться где угодно, но секретарь (зеленый кубик) должен быть доступен в этот ход. Потратьте 1 ОД, чтобы взять 1 секретаря, или 4 ОД, чтобы взять двух. В отличие от остальных кубиков, зеленые всегда держаться в открытую. Когда Вы находитесь в монастыре, Вы можете обменять своих секретарей на знания (3 знания за каждого) после чего вернуть их на трэк ходов, или обменять их на ПО (1 ПО за каждого) после чего, убрать их в свой запас.
Взять манускрипт – ОД=уровень трэка, один раз в ход
Вы должны быть в области, соответствующей цвету манускрипта, и обладать соответствующими знаниями.
Использовать особые способности карты – только до или после перемещения
Convent
Торговец может стать монахом. Потратьте половину своих денег и возмите тайл монаха.
Cathedral
Монах может стать кардиналом. Потратьте 40 дукатов и красный или черный кубик. Сбросьте тайл монаха и возьмите кардинала.
Abbey
Игрок может обменять секретарей на 1 ПО за каждого или 3 знания за каждого. Нельзя обменять часть секретарей – только всех сразу. Когда игрок берет монахов, он не тратит деньги.

2fishki.ru