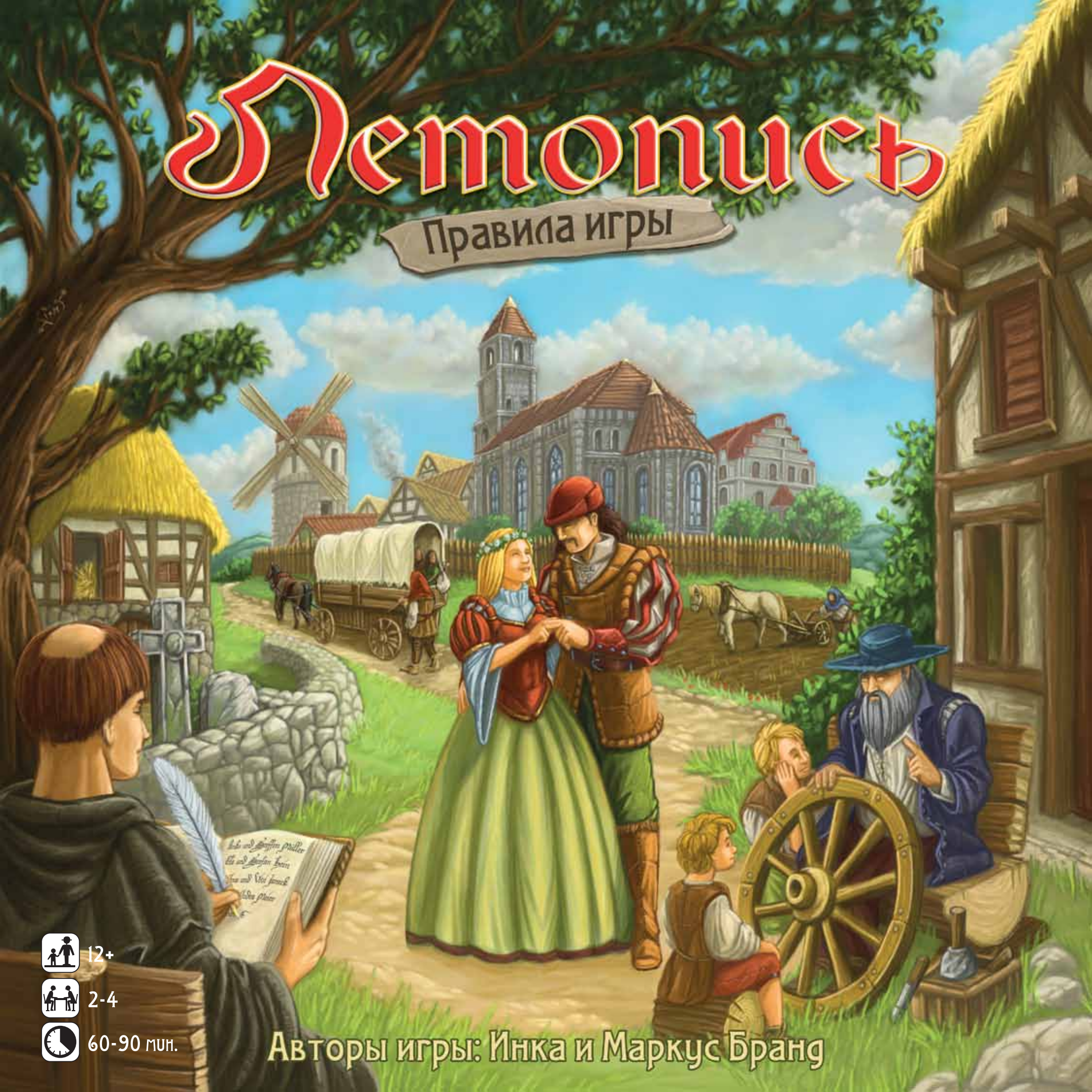


Детонисъ

Правила игры



12+



2-4



60-90 мин.

Авторы игры: Инка и Маркус Бранд

‡ Летопись ‡

Деревенская жизнь тяжела! Но при этом она предлагает жителям простор для выбора своего пути. Некоторые из них делают себе карьеру в совете деревни, кто-то получает духовный сан, в то время как другие отправляются в длительное путешествие по миру...

Каждый игрок управляет судьбой одной из семей, которую он должен привести к процветанию. Но никогда не забывайте

важнейшую вещь: время не остановить и иногда члены семьи навсегда покидают нас. Те, кто добросовестно трудился при жизни, навсегда увековечиваются в деревенской летописи, и своими деяниями при жизни, увеличивают известность своего рода.

‡ Состав игры ‡

44 фишки членов семей
(по 11 красных, желтых, синих и белых)



4 черные фишки монахов



1 лист с наклейками



6 кубиков чумы



32 фишки счетчика
(по 8 красных, желтых, синих и белых)



1 жетон первого игрока



1 жетон первого игрока в следующем раунде



2 мешочка
(1 зеленый и 1 черный)



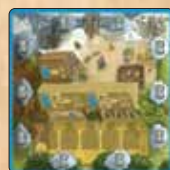
72 кубика влияния
(по 18 коричневых, розовых, оранжевых и зеленых)



40 жетонов товаров
(по 8 свитков, лошадей, плугов, быков и повозок)



4 карточки ферм



1 игровое поле



24 жетона покупателей



15 монет



20 жетонов зерна



3 карточки для подготовки к раунду (для 2, 3 и 4 игроков)



1 карточка "Служба"



‡ Подготовка к игре ‡

Перед первой игрой наклейте номера на фишки членов семей, как показано на картинке. Убедитесь, что с обеих сторон каждой фишки расположены одинаковые номера.

Всего в игре: 4х 1 3х 2 2х 3 2х 4 каждого цвета.

Наклейки с крестами нанесите на черные фишки монахов, также с обеих сторон.

Оставшиеся наклейки - запасные.

1. Поместите игровое поле в центр стола. На нем изображена деревня, разделенная на различные игровые зоны.



- А) Сбор зерна
- Б) Семья
- В) Квартал Ремесленников
- Г) Рынок
- Д) Путешествие
- Е) Деревенский Совет
- Ж) Церковь
- З) Колодец
- И) Летопись
- К) Безымянные могилы

2. Каждый игрок выбирает цвет. Возьмите карточку фермы своего цвета и положите перед собой. Она является домом для членов вашей семьи. Так же вы можете хранить на ней любое количество кубиков влияния и жетонов товаров.

На каждой ферме может храниться не больше 5 жетонов зерна.

По периметру карточки фермы расположена шкала жизненного пути вашей семьи.



3. Возьмите 11 членов семьи и 8 фишек-счетчиков вашего цвета. Поместите на карточку фермы 4-х членов семьи с цифрами "1". Это первое поколение вашей семьи. Оставшиеся фишки - это последующие поколения. Так как никто из них пока не родился, отложите их в сторону.

4. Поместите один из ваших фишек-счетчиков на облако с правой стороны моста на вашей карточке фермы. Вторую фишку поместите на изображение книги (0-е деление шкалы Известности рода) в левом верхнем углу игрового поля.



5. Раздайте каждому игроку по 1-й монете, которую они кладут рядом со своими фермами. Остальные монеты положите рядом с игровым полем.

6. Перемешайте жетоны покупателей в закрытую, и положите стопку жетонов возле игрового поля рядом с рынком. В зависимости от количества игроков, переверните определенное количество жетонов лицом вверх и выложите их на рынок:

- при игре вчетвером: положите жетоны на все 10 пустых клеток.
- при игре втроем: клетка под номером «4» остается пустой.
- при игре вдвоем: клетки под номером «3» и «4» остаются пустыми.



Пример для 3-х игроков

7. Если вы играете менее чем вчетвером, используйте фишки не занятого цвета, чтобы уменьшить количество доступных клеток в летописи и безымянных могилах.

- при игре втроем: поместите членов семьи неиспользуемого цвета на каждую клетку под номером «4» и могилу под номером «4».
- при игре вдвоем: поместите членов семьи неиспользуемого цвета на каждую клетку под номером «3» и «4» и могилы под номером «3» и «4».



Пример для 3-х игроков

8. Поместите жетон первого игрока в следующем раунде на отведенную для этого область здания деревенского совета



9. Поместите жетоны товаров (лошадей, быков, повозок, плугов и свитков) рядом с игровым полем.

10. Поместите жетоны зерна, кубики влияния и кубики чумы рядом с игровым полем. Также приготовьте зеленый мешочек.

11. Положите рядом с церковью 4-х черных монахов и черный мешочек.

12. Возьмите карточку для подготовки к раунду, соответствующую количеству игроков. Две оставшиеся карточки верните обратно в коробку. Также положите рядом с игровым полем карточку "Служба".

13. Старший игрок становится первым игроком и получает жетон первого игрока.

‡ Ход игры ‡

Игра длится несколько раундов, во время которых вы управляете судьбой членов вашей семьи, распределяя их обязанности в деревне. Члены семьи на вашей ферме гарантируют хороший урожай, в церкви они заработают очки известности, а в деревенском совете, они дадут вам как очки известности, так и дополнительные возможности. Члены семьи, отправившиеся в путешествие, могут принести очки известности, заработать денег или кубики влияния, в зависимости от выбранного пути. Члены семьи в квартале ремесленников смогут производить товары. На рынке товары и зерно можно обменять на очки известности. Разные зоны деревни позволяют выполнить различные действия. Используя их, вы сможете получать различные типы кубиков влияния и выполнять определенные действия. Это значит, что вам

придется грамотно распределять членов вашей семьи по различным зонам, так как тип кубиков влияния и особые действия редко совпадают...

Следует так же учесть, что многие из этих действий требуют временных затрат. Так же, как и в реальной жизни, старейшие члены семьи покидают нас. Когда член семьи умирает, выбранная им при жизни карьера определяет, найдется ли для него место в летописи или нет.

Игра заканчивается, когда полностью будет заполнена деревенская летопись или все безымянные могилы. После этого вы еще раз получите очки известности за различные зоны деревни, и победителем станет игрок, набравший наибольшее количество очков известности.

‡ Ход игрового раунда ‡

‡ Порядок действий ‡

В начале каждого раунда заполните клетки действий кубиками влияния и кубиками чумы.

Затем, начиная с первого игрока, участники ходят по очереди, выполняя действия.

В свой ход возьмите один кубик с любой клетки действий и выполните соответствующее данной клетке действие.

После того, как будет взят последний кубик, текущий раунд завершается. Начните новый раунд, повторно заполнив зеленый мешочек и разместив кубики на клетках действий.






‡ Заполнение клеток действий ‡

Карточка подготовки к раунду показывает, сколько различных кубиков влияния вы должны взять из резерва и добавить в зеленый мешочек в начале раунда. Кроме них вы должны положить в мешочек все доступные кубики чумы.

Как только необходимые кубики окажутся в мешочке, тщательно перемешайте их. Затем, случайным образом, достаньте из мешка кубики и разложите их на клетки действий. Количество кубиков для каждой клетки указано на карточке подготовки

‡ Кубики влияния и кубики чумы ‡

Кубики влияния нужны для выполнения определенных действий в деревне. Существуют следующие типы влияния:

цвет	представляет:	необходим для:
 оранжевый	умения	ремесла, путешествия
 зеленый	убедительность	рынка, деревенского совета
 коричневый	судьба	церкви, путешествия
 розовый	знания	ремесла, путешествия
 черный	Черные кубики не относятся к типам влияния. Это кубики чумы, которые сокращают время, отведенное членам вашей семьи.	



Пример для 3-х игроков

Обычно вы забираете из мешочка меньше кубиков, чем помещаете в него. Поэтому, в каждом раунде там остается несколько кубиков, которые перемешиваются с новыми кубиками в начале каждого следующего раунда.

Примечание: Если в резерве доступно меньше кубиков определенного цвета, чем необходимо добавить в мешочек, то добавьте только доступные кубики. Так как после каждого раунда в мешочке еще остается несколько кубиков, вы всегда сможете полностью заполнить все клетки действий.

После этого первый игрок начинает свой ход.

‡ Ход игрока ‡

Во время своего хода вы **должны** взять **один** кубик влияния или чумы с любой, выбранной вами, клетки действия.

Если вы взяли **кубик влияния**, поместите его на вашу ферму. На ферме вы можете хранить любое количество кубиков влияния.

Если это был **кубик чумы**, немедленно верните его в резерв и потеряйте 2 единицы времени. Это значит, что вы должны переместить свою фишку-счетчик на два деления вперед по часовой стрелке по шкале жизненного пути.

(См. пример на правой стороне страницы)

После этого вы можете выполнить действие, соответствующее той клетке действия, с которой вы только что взяли кубик влияния или чумы. Вы так же можете взять кубик и не выполнять само действие.

Исключение: клетка рынок.

(См. "Рынок" на стр. 7)

Пример:

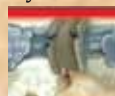
Федор берет кубик чумы с клетки действия "Сбор зерна". Он немедленно возвращает кубик чумы в резерв и перемещает свою фишку-счетчик на 2 деления вперед по шкале жизненного пути. Затем он может выполнить действие "Сбор зерна".



‡ Время ‡



При выполнении действия, требующего затрат времени (каждая клетка с символом песочных часов соответствует одной единице времени), вы должны переместить вперед (по часовой стрелке) свою фишку-счетчик по шкале жизненного пути на соответствующее количество клеток. Вы так же теряете 2 единицы времени каждый раз при получении кубика чумы.



Как только ваша фишка-счетчик **пересечет мост**, один из членов вашей семьи умирает.

(См. "Член семьи покидает нас" на стр. 10)

‡ Действия ‡

‡ Сбор зерна ‡



Если у вас на ферме находится один или более членов семьи, вы можете выполнить это действие и собрать урожай. Немедленно возьмите из резерва и положите на соответствующие клетки вашей фермы 2 жетона зерна. Вы не можете выполнять это действие, если у вас



на ферме нет ни одного члена семьи.

Если у вас есть жетоны лошади и плуга, возьмите вместо этого **3 жетона зерна**.



Если у вас есть жетоны быка и плуга, возьмите вместо этого **4 жетона зерна**.



Вы не можете использовать более **одной** комбинации, т.е. несколько членов семьи, плугов, лошадей или быков не могут дополнять друг друга во время сбора урожая. После сбора зерна вы не теряете жетоны товаров, которые были использованы для сбора урожая. Например, использовав комбинацию бык и плуг для сбора зерна, вы не должны их сбрасывать. Члены вашей семьи также остаются на ферме.

Примечание: Каждая ферма может вмещать максимум по 5 жетонов зерна! Вы никогда не можете одновременно иметь более пяти жетонов зерна.

‡ Семья ‡



Это действие представляет собой рождение нового члена семьи. Немедленно возьмите из общего резерва одного нового члена семьи своего цвета и поместите его на ферму. Вы всегда должны брать из резерва члена семьи с наименьшим доступным номером.

Пример:

У Петра в резерве остались один член семьи с номером 2, два с номером 3 и два с номером 4. Он должен взять члена семьи с номером 2.



Важно: Вместо того, чтобы взять из резерва нового члена семьи, вы можете использовать это действие для того, чтобы вернуть одного из своих занятых на работе членов семьи (еще не умершего) с игрового поля обратно на ферму.

Примечание: Члены семьи, размещаемые на игровом поле при помощи одного из описанных далее действий (или добавляемые в черный мешочек при помощи действия "Церковь"), должны всегда браться с фермы.



‡ Квартал ремесленников ‡

Это действие позволяет вам производить товары в одной из пяти мастерских. Возьмите соответствующий жетон товара и положите его рядом с фермой. На мельнице вы сможете получить 2 монеты.

Произвести товар можно одним из двух способов. В каждой мастерской (кроме мельницы) вы можете:

- а) Потратить время на производство товара (для этого вам также необходимо поместить члена семьи в мастерскую)

ИЛИ

- б) Заплатить за производство товара кубиками влияния (или, в зависимости от товара, жетонами зерна)

‡ а) Получить товар, потратив время ‡

Если вы хотите потратить время на производство товара, вы сначала должны обучить члена своей семьи в соответствующей мастерской. Переместите члена семьи с фермы в здание, которое вы хотите использовать. При этом требуется затратить некоторое время (количество символов песочных часов нарисованное рядом с серым символом члена семьи на крыше здания).

Затем вы можете немедленно произвести соответствующий товар, потратив столько времени, сколько указывает стрелка производства на крыше здания.

Пример:

Федор хочет смастерить повозку. Он берет одного члена семьи со своей фермы и помещает его в мастерскую тележника (обучение стоит ему две единицы времени) и производит повозку (на что уходит еще 2 единицы времени). Затем он берет из резерва жетон повозки и кладет его рядом со своей фермой.



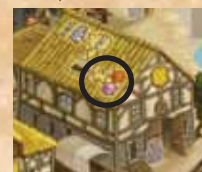
товар при помощи действия “Ремесло”. Делая это, вы тратите только то время, которое указано на стрелке производства (так как член вашей семьи уже прошел обучение).

Примечание: Члены семьи могут производить только товары, соответствующие мастерской, в которой они находятся. Кузнец может ковать плуги, но не производить свитки. В любом здании может находиться любое количество членов семей, любого цвета.

(Исключение: Игроки не могут помещать членов своих семей на мельницу).

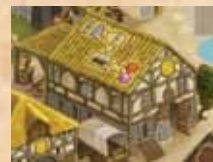
‡ б) Получить товар, заплатив за него кубиками влияния (или жетонами зерна) ‡

Независимо от того, находится член вашей семьи в мастерской или нет, вы можете купить производимый там товар, заплатив за него соответствующее количество кубиков влияния (или жетонов зерна в конюшне). При этом наличие вашего члена семьи в мастерской не обязательно.






В примере слева Федор может также получить повозку, вернув в резерв 1 оранжевый и 1 розовый кубики влияния, не размещая члена семьи и не тратя время.

Стоимость производства в различных мастерских:





Тележник:

- а) Поместить члена семьи: 
Сделать повозку: 

- б) Получить повозку за кубики влияния: 





Конюшни:

- а) Поместить члена семьи: 
Вырастить лошадь ИЛИ быка: 

- б) Получить лошадь ИЛИ быка за зерно: 





Канцелярия:


- а) Поместить члена семьи: 
Создать свиток: 

- б) Получить свиток за влияние: 



Кузница:

- а) Поместить члена семьи: 
Выковать плуг: 

- б) Получить плуг за влияние: 



Мельница:

Сюда нельзя помещать членов семьи. Вместо этого потратьте 2 единицы времени, заплатите 2 жетона зерна и получите из резерва 2 монеты.

Ваш член семьи остается в той же мастерской до конца игры (если он не умрет или вы его не вернете на ферму с помощью действия “Семья”). Пока он остается в мастерской, вы можете производить



‡ Рынок ‡

Этим действием вы открываете торговый день, в котором участвуют все игроки. **Выбрав это действие его необходимо выполнить, торговый день должен состояться.**

Выбрав это действие, вы становитесь первым игроком, которому разрешено обслужить одного покупателя. Доступны все покупатели, которые находятся перед прилавками на клетках с синей рамкой. Покупатели на остальных 5-и клетках стоят в очереди и их нельзя обслужить.

Каждому покупателю необходимы определенные товары и/или жетоны зерна. Чтобы обслужить покупателя, верните в резерв требуемые товары и/или количество зерна, заберите жетон покупателя и положите его лицевой стороной вниз рядом с фермой. В конце игры, этот покупатель принесет столько очков известности, сколько написано на этом жетоне.

Затем, по очереди по часовой стрелке, ходят остальные игроки. Каждый игрок может выбрать одного из оставшихся покупателей.

Однако дополнительно, вместе с требуемыми товарами и жетонами зерна, остальные игроки должны заплатить 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени. Игроки, которые не желают или не могут участвовать в торговом дне, должны пропустить ход и не могут более принимать участие в текущем торговом дне. Когда ход вновь перейдет к вам, вы можете обслужить одного из оставшихся покупателей. Но на этот раз вы также обязаны заплатить еще 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени. Вы не оплачиваете только первую продажу.

Базарный день продолжается в направлении по часовой стрелке, пока не закончатся покупатели или все игроки пропустят свой ход. Затем рынок закрывается. В зависимости от количества игроков, заполните новыми покупателями клетки с синей рамкой. Для этого сдвиньте ожидающих покупателей. Затем заполните очередь новыми покупателями, взяв их из лежащей рядом стопки. Если ни один покупатель не был обслужен, все покупатели остаются на своих местах.

Примечание: Если в процессе игры удалось обслужить всех покупателей, рыночные прилавки остаются пустыми до конца игры.

Пример: Торговый день при игре вдвоем

Петр открывает базарный день, забирая кубик влияния с клетки действия Рынок.

Он платит 1 жетон лошадь и 1 жетон плуг, забирает соответствующий жетон покупателя и выкладывая его лицевой стороной вниз рядом со своей фермой. Этот жетон принесет ему 6 очков известности в конце игры.

Теперь ходит Марина. Она хочет получить жетон покупателя, которому требуется три мешка зерна. Но сначала она должна заплатить 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени. Затем она возвращает в резерв 3 своих жетона зерна и получает соответствующий жетон покупателя.

Следующим ходит Федор. У него есть свиток, но нет ни жетонов зерна, ни плуга.

Следовательно, он должен пропустить ход. Ход возвращается к Петру. В отличие от Федора у него есть и свиток и мешок зерна. Чтобы получить жетон покупателя, он должен сначала заплатить 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени. Затем он возвращает в резерв свой свиток и мешок с зерном, получая жетон покупателя.



У Марины нет ничего на продажу, поэтому она тоже должна пропустить ход. Петр также пропускает ход.

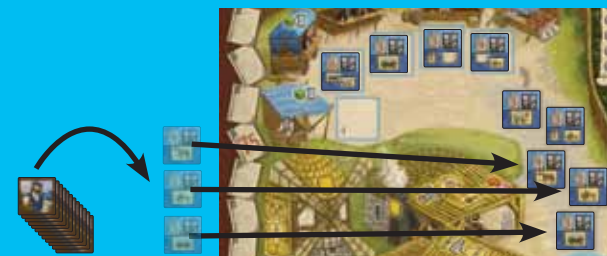
Теперь ожидающие в очереди покупатели продвигаются вперед:



1) 3 клетки перед прилавками заполняются тремя жетонами из очереди.



2) Остальные находящиеся в очереди жетоны смещаются вперед.



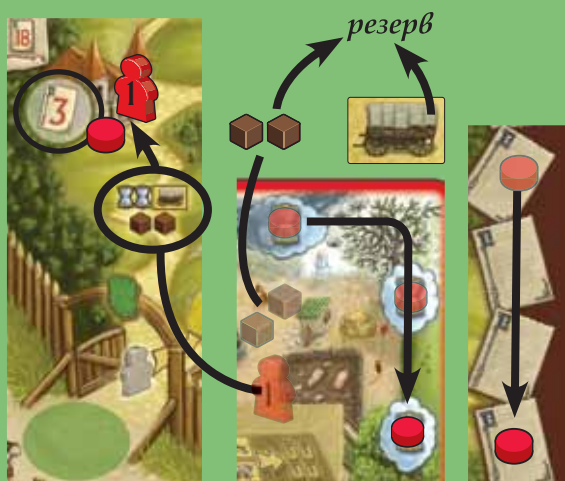
3) На образовавшиеся пустые клетки очереди помещаются новые жетоны покупателей из стопки.

‡ Путешествие ‡



Это действие позволяет вам отправить члена вашей семьи в путешествие по свету. Если у вас еще нет члена семьи на карте путешествий игрового поля, возьмите на ферме одного члена семьи и поместите его в один из соседних городов, которые можно достичь из деревни. Вы должны оплатить указанную на пути стоимость переезда. Обычно вы должны потратить 2 единицы времени и вернуть в резерв 1 повозку. Дополнительно, в зависимости от выбранного пути, вам понадобится вернуть в резерв либо 2 коричневых, либо 2 розовых кубика влияния. Возьмите одну из ваших фишек-счетчиков и поместите ее в город, являющийся пунктом назначения. Это принесет вам указанную в круге награду (3 очка известности).

Пример: Федор хочет отправить члена семьи в северный соседний город. Он берет члена семьи с фермы и помещает его в город. На это он расходует 2 единицы времени, а также 1 повозку и 2 коричневых кубика влияния, которые он возвращает в резерв. Затем он помещает в город одну из своих фишек-счетчиков, за что получает награду (3 очка известности).



Если на карте игрового поля у вас уже есть, как минимум, один член семьи, вы можете выбрать одно из двух:

а) Отправить в один из двух соседних городов нового члена семьи со своей фермы.

ИЛИ

б) Переместить в соседний город одного из уже присутствующих на карте путешествий членов семьи. Соседними считаются все города, которые напрямую соединены путями (и где не требуется пересекать другой город). Вы должны вновь оплатить стоимость переезда и поместить фишку-счетчик в город, которого достигли. Затем вы получаете в этом городе награду (2 кубика влияния по вашему выбору из резерва, 1 монету или 3 очка известности).

Примечание: Вы можете только один раз за игру поместить фишку-счетчик в каждый город и получить в нем награду. Если член вашей семьи переместится в город, где уже находится ваша фишка, вы не помещаете туда еще одну фишку и не получаете награду.

В городе одновременно может находиться любое количество, как членов семей, так и цветных фишек-счетчиков.

В конце игры вы получите очки известности в зависимости от количества, посещенных вашей семьей, городов. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

‡ Деревенский совет ‡



Этим действием вы повышаете влияние в совете. Вы можете использовать это действие 3-мя различными способами:

а) Взять члена семьи с фермы и поместить его в 1-ю палату совета. Это будет стоить вам 1 единицу времени и 2 зеленых кубика влияния ИЛИ 1 единицу времени и 1 свиток. В этой палате вы можете получить привилегии (стать следующим первым игроком).

ИЛИ

б) Переместить одного из уже находящихся в совете членов своей семьи в следующую палату. Это вновь будет вам стоить 2 зеленых кубика влияния ИЛИ 1 свиток. Дополнительно вы должны потратить 2 или 3 единицы времени в зависимости от уровня палаты. Вы можете получать привилегии указанные на палате, в которой находится член вашей семьи, или на предыдущей палате.

ИЛИ

в) Если у вас уже есть в совете один из членов семьи, вы можете получить привилегии без его перемещения. В этом случае, бесплатно выполните действие привилегии, изображенное на палате, в которой находится член вашей семьи, или на предыдущей палате.

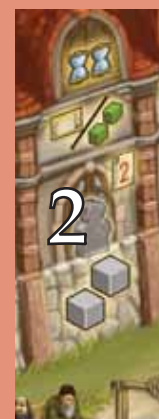
Виды привилегий:

1 палата: Возьмите из совета жетон следующего первого игрока. Если жетон уже взял другой игрок, вы ничего не получаете. Взяв жетон, вы становитесь первым игроком в следующем раунде. В начале следующего раунда возьмите жетон первого игрока и верните жетон следующего первого игрока на отведенную для него в совете клетку.

2 палата: Возьмите из резерва 2 кубика влияния по своему выбору.

3 палата: Возьмите из резерва 1 товар по своему выбору и поместите его рядом со своей фермой.

4 палата: Заплатите в резерв 1 монету, и получите в обмен 3 очка известности.



В каждой палате может находиться любое количество членов семей. В конце игры каждый член семьи, достигший как минимум 2-й палаты совета, приносит вам очки известности. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)



‡ Церковь ‡

Вы можете переместить одного члена своей семьи с фермы в черный мешочек. За это вы должны заплатить 1 коричневый кубик влияния ИЛИ потратить 3 единицы времени.

Во время службы, находящиеся в черном мешочке члены семей, могут быть вытянуты и размещены в церкви. Служба проходит в конце каждого раунда и в конце игры. (См. "Конец раунда" ниже)



‡ Колодец (замена действий) ‡

Вместо того, чтобы брать кубик из клеток действий, вы можете вернуть в резерв 3 кубика влияния одного и того же цвета (но не кубики чумы) и выполнить любое из описанных выше действий.

Примечание: Пользоваться колодцем можно только в том случае, если хотя бы на одной клетке действий, остался хотя бы один кубик влияния.

Это единственный способ выполнить определенное действие, когда на клетке этого действия не осталось кубиков.

‡ КОНЕЦ РАУНДА ‡

Когда кто-то из игроков забирает с поля последний кубик (т.е. все клетки действий остаются пустыми), сначала он выполняет действие, по обычным правилам.

После этого текущий раунд заканчивается и начинается служба.

‡ Служба ‡

Каждая служба состоит из 3 фаз:

1. Вытянуть из мешочка 4 фишки
2. Переместить членов семей вверх по церковной иерархии
3. Получить 2 очка известности за большинство в церкви

1. Тщательно перемешайте членов семей и монахов в черном мешочке. Затем вытяните из мешочка 4 фишки, случайным образом ИЛИ выборочно, заплатив при этом монеты. Начиная с первого игрока, и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок может выбрать в мешочке одного или нескольких членов своей семьи, заплатив за каждого из них по 1 монете. Так как в мешочке всегда находятся 4 монаха, это единственный способ наверняка вытянуть членов своей семьи.

Прекратите вынимать фишки из мешочка, как только из него будут извлечены 4 члена семей. Если вы извлекли из мешка менее 4-х членов семей, дополните их до 4-х фишек (членов семей или монахов), вытянув остальных случайным образом. После того, как вы извлекли 4 фишки, верните монахов обратно в мешочек. Разместите вытянутых членов семей на самом правом большом витраже церкви. Оставшиеся в мешочке члены семей остаются там до следующего раунда и могут быть вытянуты во время следующей службы.

2. Как только из мешочка были вытянуты 4 фишки (даже если это оказались только черные монахи), каждый игрок может переместить одного или даже нескольких членов своей семьи вверх по церковной иерархии (сместите их по витражам в левую сторону). Каждый игрок может выполнить это действие по одному разу, начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке. Чтобы переместить члена своей семьи на следующий левый витраж, вы должны заплатить, указанное между витражами, количество жетонов зерна. Члены вашей семьи могут продвигаться

более чем на один витраж при условии, что вы заплатите все необходимое для перемещения зерно.

3. Под конец службы игрок, имеющий в церкви наибольшее количество членов своей семьи, немедленно получает 2 очка известности. В случае ничьей: очки получит игрок, чья фишка стоит левее остальных. Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то все они получают по 2 очка известности.

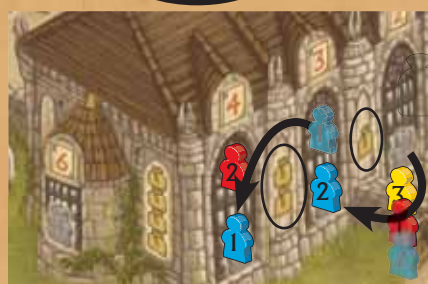
Пример проведения службы:



При игре втроем во время начала службы Петр является первым игроком. Он платит 1 монету и достает из мешочка члена своей синей семьи с номером 2.

Марина не хочет что-либо платить. Федор платит 1 монету и достает из мешочка члена своей красной семьи с номером 1.

Теперь Петр добирает фишки из мешочка так, чтобы их стало 4. Он вытягивает еще 2 случайные фишки. Затем он помещает 3 цветные фишки на самый левый большой витраж церкви и возвращает черного монаха обратно в мешочек.



Теперь, начиная с Петра, игроки перемещают вперед членов своих семей. Петр возвращает в резерв 2 мешка зерна и двигает члена своей семьи с номером 1 на следующий левый витраж. Затем он платит еще один мешок с зерном и также сдвигает члена своей семьи с номером 2 влево на один витраж.

У Марины нет мешков зерна и, следовательно, она не может двигать членов своей семьи.

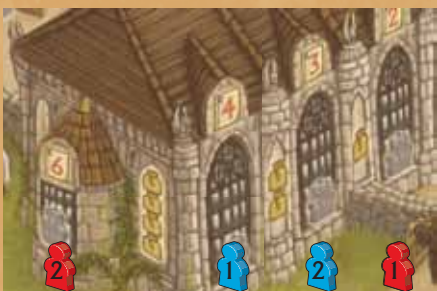


Федор

Федор платит 4 жетона зерна и сдвигает члена своей семьи на самый левый витраж.



Теперь начисляются очки известности. Несмотря на то, что у Петра и Федора в церкви одинаковое количество членов семей, 2 очка известности получает Федор, так как член его семьи стоит левее остальных.



В конце игры каждый находящийся в церкви член семьи приносит очки известности в зависимости от того, насколько далеко он продвинулся по иерархии. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

‡ ЧЛЕН СЕМЬИ ПОКИДАЕТ НАС ‡

Игровой процесс часто требует от вас оплачивать действия, перемещая вперед по часовой стрелке фишку-счетчик времени на своей шкале жизненного пути. Как только фишка-счетчик пересекает мост, умирает один из старейших членов семьи. Сначала вы должны полностью завершить выбранное действие и решить, какой член семьи покинет вас в конце хода.

Исключение: Любой, кто переместит свою фишку-счетчик через мост во время торгового дня, должен сразу же выбрать, какой из членов его семьи умирает.

Всегда умирает член вашей семьи с наименьшим номером. Если у вас есть несколько таких членов семьи, вы можете выбрать одного из них. Умиравший член семьи в момент смерти должен быть видимым. Это означает, что он должен находиться на игровом поле или на ферме. Члены семьи, находящиеся в черном мешочке или еще не вошедшие в игру, не умирают.

Пример:

Петр выбирает действие "Квартал ремесленников" и забирает черный кубик с соответствующей клетки. Он теряет 2 единицы времени, перемещает свою фишку-счетчик жизненного пути и пересекает мост. До того, как один из членов его семьи умрет, он может выполнить действие "Ремесленные кварталы". Он перемещает с фермы в кузницу одного из членов своей семьи с номером 1 (что стоит ему 3 единицы времени)



и делает плуг (что стоит ему еще 3 единицы времени). Теперь его действие завершается, и член его семьи с наименьшим номером должен умереть. На игровом поле у него есть два члена семьи с номерами 1 и он решает, что эту игру покинет ремесленник, только что помещенный в кузницу.

Для умершего члена семьи всегда есть два возможных варианта:

а) В деревенской летописи еще осталось место

В деревенской летописи собираются записи о знаменитых жителях деревни и их деяниях. В них есть немного места для каждой категории профессий. В зависимости от того, где трудился член семьи в момент своей смерти, он помещается на одну из следующих пустых клеток:

Ремесленный квартал Совет Путешествие Церковь Ферма



В конце игры вы получите очки известности в зависимости от того, сколько членов вашей семьи было увековечено в деревенской летописи. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

б) В деревенской летописи больше не осталось подходящего места

В этом случае член семьи хоронится в одной из безымянных могил за церковью. Здесь он покоится с миром, но очков известности не приносит.

‡ Начало нового раунда ‡

Если любой игрок в предыдущем раунде получил жетон первого игрока в следующем раунде, он берет жетон первого игрока и возвращает жетон первого игрока в следующем раунде на предназначенную для этого клетку совета. В противном случае первый игрок не меняется.

Новый раунд начинается с наполнения зеленого мешочка кубиками и их размещения по клеткам действий в деревне.



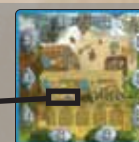
‡ Монеты ‡

Вы можете получить монеты путешествуя или на мельнице. Монеты можно использовать тремя способами:

1. Для покупки очков известности в совете (в 4-й палате).
2. Чтобы во время службы наверняка извлечь из черного мешочка члена своей семьи.
3. В качестве ДЖОКЕРА вместо любого кубика влияния.

Пример:

Если вы хотите продвинуться вперед в совете и должны заплатить за это 2 зеленых кубика влияния, вы можете отдать вместо этого 1 монету и 1 зеленый кубик влияния ИЛИ 2 монеты.



В конце игры каждая, не потраченная вами, монета принесет по 1 очку влияния. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

Пример:

Во время своего действия Петр перемещает фишку-счетчик по шкале жизненного пути, пересекая при этом мост. В конце его действия один из членов его семьи с номером 1 должен покинуть игру. Если он выберет находящегося в церкви члена семьи с номером 1, его придется похоронить в безымянной могиле (потому что все места для духовенства в деревенской летописи уже заняты). Любой другой выбранный член семьи с номером 1 займет свое место в деревенской летописи.



Примечание: Умершие члены всегда должны лежать, чтобы их можно было легко отличить от еще живущих, стоящих вертикально, членов семьи.

Совет №1: Эффективной стратегией является быстрое размещение членов семьи в деревенской летописи. Так что не бойтесь тратить время на выполнение действий.

Совет №2: Перемещая членов семьи с фермы на игровое поле, вы всегда должны учитывать его номер. Член семьи с номером 1, скорее всего, во время игры покинет вас. Если вы хотите в конце игры получить очки за членов семьи в церкви или совете, лучше будет поместить туда членов семьи с большими номерами.

‡ КОНЕЦ ИГРЫ ‡

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков размещает своего члена семьи:

а) На последнюю пустую клетку деревенской летописи



ИЛИ



б) На последнюю пустую клетку **безымянных могил** за церковь

Игрок, который поместил члена своей семьи в последнюю клетку деревенской летописи или в последнюю безымянную могилу, НЕ получает дополнительный ход.

Все остальные игроки, по очереди, по часовой стрелке, могут выполнить по одному последнему действию. Как обычно, вы можете взять с клетки действия кубик влияния или чумы; или заплатить 3 одинаковых кубика влияния для выполнения действия на выбор. Если с поля забирается последний кубик (даже если еще остались не выполненные действия игроки), клетки действий не заполняются кубиками. Вместо этого оставшиеся игроки могут выполнить любое действие без возврата в резерв трех кубиков одного цвета.

Примечание: В этом случае служба в конце раунда пропускается. Последняя служба не начинается до тех пор, пока все игроки не выполнят свое последнее действие.

Примечание: Если во время выполнения последних действий умирают члены семьи, и для них не осталось как места в деревенской летописи, так и безымянных могил, они просто выбывают из игры.

Особый случай: Если конец игры наступает во время торгового дня, то полностью завершите его. Затем определите, кто из игроков закончил игру, заняв последнее место в летописи или могилу. Если этот же игрок начал торговый день, то считается, что он уже выполнил свой последний ход и у всех других игроков остается один последний ход. Если торговый день начал другой игрок, то все игроки, по очереди, по часовой стрелке, могут выполнить еще по одному действию. Последним ходит начавший торговый день игрок.

После того, как все игроки выполнят свое последнее действие, начинается **последняя служба**. Затем происходит итоговый подсчет очков.

‡ Игровой подсчет очков ‡

Путешествие

Подсчитайте количество посещенных вашей семьей городов на карте (оно равно количеству фишек-счетчиков вашего цвета) и получите соответствующее количество очков известности:

- 1 город = 1 очко
- 2 города = 3 очка
- 3 города = 6 очков
- 4 города = 10 очков
- 5 городов = 14 очков
- 6 городов = 18 очков

Совет

Каждый член семьи в 4-й палате приносит по 6 очков.

Каждый член семьи в 3-й палате приносит по 4 очка.

Каждый член семьи во 2-й палате приносит по 2 очка.

За нахождение в 1-й палате очки не начисляются.

Церковь

Каждый член семьи на самом правом витраже приносит по 2 очка.

Каждый член семьи на втором справа витраже приносит по 3 очка.

Каждый член семьи на третьем справа витраже приносит по 4 очка.

Каждый член семьи на самом левом витраже приносит по 6 очков.

Члены семьи в черном мешочке не приносят очков.

Деревенская летопись

Вы получаете очки известности в зависимости от того, сколько членов вашей семьи были увековечены в летописи.

1 или 2 не приносят очков.

3 члена семьи приносят 4 очка известности.

4 члена семьи приносят 7 очков известности.

5 и более членов семьи приносят 12 очков известности.

Жетоны покупателей

В конце игры каждый игрок открывает свои скрытые жетоны покупателей и получает указанное на них количество очков.

Монеты

Каждая монета приносит по 1 очку известности.

Каждый раз, получая очки известности, отмечайте их, перемещая свою фишку-счетчик вперед по шкале известности.

В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество очков известности.

В случае ничей побеждает игрок, с наибольшим количеством жетонов покупателей.

Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то побеждает тот из них, у кого выжило больше членов семьи.

Пример итогового подсчета очков

		Путешествие 6 очков
		Совет 2 очка
		Церковь 6 очков
		Летопись 7 очков
		Жетоны покупателей 16 очков
		Монеты 2 очка
Итого 39 очков известности		

‡ Часто задаваемые вопросы ‡

В: Если я оплачиваю товар в мастерской с помощью кубиков влияния, нужно ли мне иметь члена семьи в этой мастерской?

О: Нет! Вам нужно иметь члена вашей семьи в мастерской, только если вы получаете товар тратя время.

В: Должен ли я выбирать члена семьи с самым маленьким номером, если собираюсь переместить его с фермы на игровое поле или в черный мешочек?

О: Нет! Номер имеет значение только в случае рождения или смерти члена семьи.

В: Должен ли я во время своего хода брать кубик?

О: Да! Но если вы используете "Колодец", заплатив 3 кубика влияния одного цвета, то нельзя брать кубик с клетки, того действия которое вы выполняете.

В: Что происходит, когда я беру кубик чумы?

О: Вы перемещаете фишку-счетчик на 2 деления вперед по шкале жизненного пути. Кубик чумы возвращается в резерв. Затем вы можете выполнить действие, соответствующее клетке, с которой вы взяли кубик чумы.

В: Обязан ли я, взяв кубик, выполнять действие?

О: Нет! Выполнение действия не является обязательным. Но торговый день проходит всегда, даже если вы не принимаете в нем участие.

В: Должны ли члены семьи оставаться в тех зонах игрового поля, куда были помещены.

О: Да! Однако, члены семьи могут сменить свою профессию, если были возвращены на ферму действием "Семья". Кроме того, члены семьи могут умереть и быть занесенными в деревенскую летопись или погребены в безымянной могиле.



8909

Авторы игры: Инка и Маркус Бранд
Иллюстрации: Дэннис Лохаузен • Дизайн коробки: Ганс-Георг Шнайдер

© 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg
All rights reserved.
www.eggertspiele.de

