



ПАЛАДИНИ

ЗАХІДНОГО КОРОЛІВСТВА

АВТОРИ ГРИ: ШЕМ ФІЛЛІПС ТА ЕС ДЖЕЙ МАК-ДОЧАЛД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДІМІТРІЄВСЬКИЙ
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: ШЕМ ФІЛЛІПС

COPYRIGHT 2019 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

Події гри «Паладини Західного королівства» відбуваються в неспокійний період історії Західного Франкського королівства, близько 900 року. Попри недавні зусилля з розвитку міста, віддаленим селищам досі загрожує небезпека з боку чужоземців. Сарацини розвідують кордони, а вікінги влаштовують набіги, забираючи багатства й худобу. Навіть візантійці зі сходу показали свою темну натуру. Як представники шляхетних родів, гравці повинні об'єднати зусилля міських робітників, щоб захищатися від ворогів, будувати укріплення і поширювати віру по всьому краю. На щастя, ви не одні. У своїй великій мудрості король послав вам на допомогу своїх найкращих лицарів. Тож сідайте коней і гостріть мечі. Паладини наближаються!

МЕТА ГРИ

У грі «Паладини Західного королівства» кожен гравець прагне набрати якнайбільше переможних очок (ПО) наприкінці гри. Очки можна набирати за будівництво укріплень і застав, доручення монахам і бої з чужинцями. Щораунду гравці за допомогою певного паладина й групи робітників виконуватимуть різні завдання. Протягом гри гравці збільшуватимуть свою віру, силу та вплив, які важливі не тільки для підсумкового результату, а й визначають доступні дії. Гра закінчується після сьомого раунду.

ВМІСТ ГРИ



22 чорнороби



18 воїнів



32 майстерні



28 застав



18 розвідників



18 кліриків



28 монахів



28 глечиків
(по 4 з кожним числом)



18 купців



18 злочинців



12 фішок показників
(по 4 кожного кольору)



48 карт паладинів



32 карти городян



36 карт чужинців



10 карт милості короля
(зелена печатка)
6 карт наказів короля
(червона печатка)



24 карти боргів



24 карти підозр



24 карти таверн



24 карти стін



17 карт схем
(для соло-гри)



50 срібняків



40 жетонів
провізії



1 жетон
першого
гравця

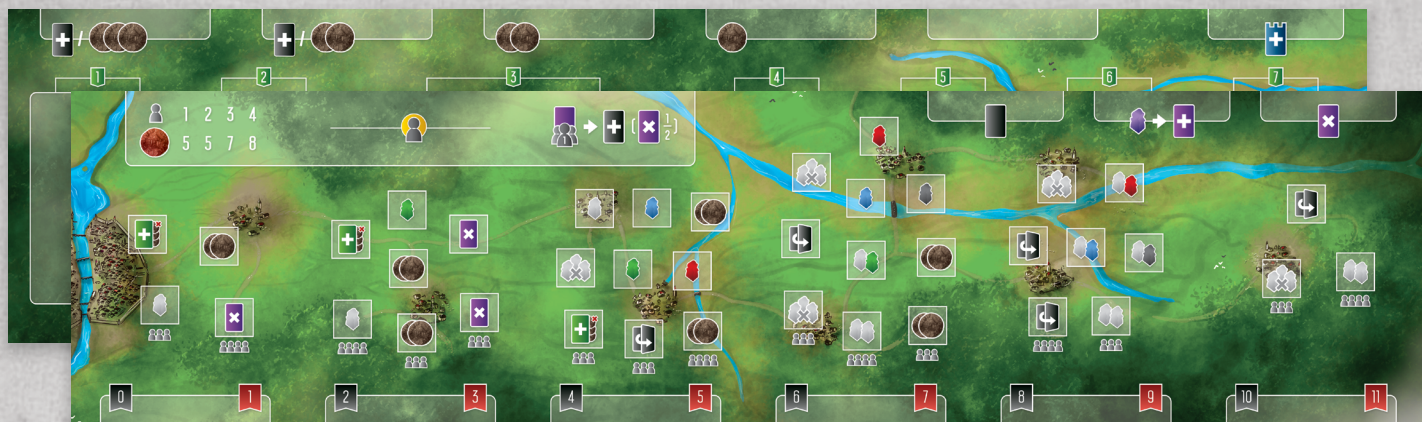


1 фішка ресурсів
(для соло-гри)



4 планшети гравців

(зворотна сторона кожного планшета призначена для гравця-бота)



2 частини ігрового поля

Виконайте такі кроки, щоб підготувати гру:

1. З'єднайте дві частини ігрового поля і покладіть його на центр стола.

2. Перетасуйте карти городян і покладіть їх колодою долілиць ліворуч від ігрового поля. Візьміть 5 верхніх карт і викладіть їх горілиць у ряд над лівою частиною ігрового поля.

3. Перетасуйте карти стін і покладіть їх колодою долілиць над центральною частиною ігрового поля.

4. Залежно від кількості гравців покладіть 5–8 срібняків над ігровим полем, як показано на малюнку. Це називають податковим запасом.

5. Покладіть колодою карти боргів над праву частину ігрового поля, «несплатеною» стороною догори.

6. Перетасуйте карти підозр і покладіть їх колодою долілиць праворуч від колоди карт боргів.



9. Перетасуйте карти таверн і покладіть колодою долілиць під лівою частиною ігрового поля.

8. Перетасуйте карти наказів короля, візьміть 3 випадкові карти й викладіть їх долілиць на ліву частину ігрового поля. Так само перетасуйте карти милості короля, візьміть 5 випадкових карт і викладіть їх долілиць праворуч від карт наказів короля. Усі невикористані карти наказів короля й милості короля поверніть у коробку, не дивлячись.

7. Перетасуйте карти чужинців і покладіть колодою долілиць праворуч від ігрового поля. Візьміть 6 верхніх карт і викладіть їх горілиць у ряд під праву частину ігрового поля.

10. Покладіть решту срібняків, жетонів провізії і робітників (чорноробів, розвідників, купців, воїнів, кліриків і злочинців) до загального запасу біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців.

11. Дайте кожному гравцеві 1 планшет і такі компоненти:



8 майстерень

7 монахів

7 застав



3 фішки показників
(по 1 кожного кольору,
покладіть їх на поділку «0»)

7 глечиків
(за зростанням значень зліва направо)

12 карт паладинів
Кожному планшетові гравця відповідає набір карт паладинів, що відрізняються тлом на лицьовій стороні. За винятком цього набори карт паладинів ідентичні.

3 срібняки й 1 жетон провізії
з загального запасу

12. Кожен гравець повинен перетасувати свої карти паладинів і покласти їх колодою долілиць біля свого планшета.
13. Навмання визначте першого гравця, давши йому відповідний жетон.
14. У зворотному порядку ходів (починаючи з гравця праворуч від першого гравця і далі проти годинникової стрілки) кожен гравець повинен найняти 1 городянина з тих, які викладені над ігровим полем. Карти найнятих городян треба тримати горілиць біля свого планшета. Зауважте, що ви за це нічого не платите. Щойно всі гравці завершать наймання, посуньте решту карт городян праворуч, заповнивши порожні місця. Потім візьміть нові карти городян з їхньої колоди й покладіть горілиць, щоб заповнити решту порожніх місць.

Увага! Деякі городяни (яких ви наймаєте протягом приготування до гри й протягом самої гри) дають вам миттєві винагороди ⚡. Вони вказані в лівій нижній частині карт.

Приклад. Якщо ви наймаєте «Архітекторку», то відразу отримуєте 1 жетон провізії, як показано на малюнку праворуч.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія гри «Паладини Західного королівства» триває 7 раундів.

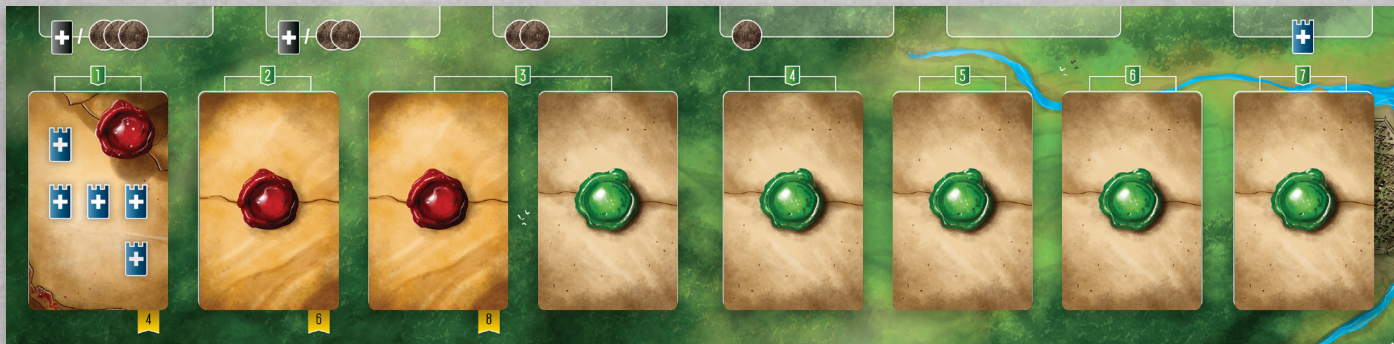
На початку раунду кожен гравець вибиратиме собі на допомогу паладина, а також 6 нових робітників. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконуватиме по 1 дію за хід. Так триватиме, поки всі гравці не спасують.

Після того як усі гравці спасували, відбувається швидке оновлення ігрового поля, унаслідок чого з'являються нові городяни й чужинці, а потім починається новий раунд.

Кожен з 7 раундів у грі «Паладини Західного королівства» має ту саму структуру:

1. Передайте **жетон першого гравця** наступному гравцеві за годинниковою стрілкою (*пропустіть цей крок у першому раунді*).
2. Відкрийте **карту наказу** чи **милості короля** для поточного раунду. Номер раунду зображений на зеленому щиті над кожною коміркою для карти. У перших двох раундах відкрийте по 1 карті наказу короля. У третьому раунді відкрийте 1 карту наказу короля і 1 карту милості короля. У раундах з 4-го по 7-й відкривайте лише по 1 карті милості короля.

Наприклад, у першому раунді відкрито першу карту наказу короля, на якій 5 символів стін.



Накази короля

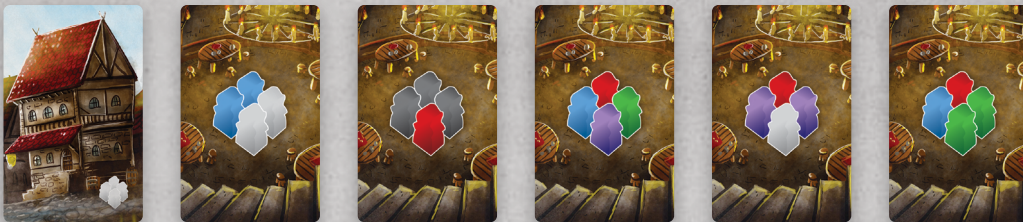
Ці карти дають усім гравцям можливість здобути додаткові переможні очки. Зверніть увагу на жовті прапорці під першими трьома комірками для карт наказів короля. Перший наказ короля дасть гравцям додаткові 4 ПО, якщо вони виконають його умову (у цьому прикладі – 5 стін). Другий наказ дасть 6 ПО, а третій – 8 ПО. Ці додаткові переможні очки наберуть усі гравці, що виконають вказані умови до кінця гри.

Милість короля

Ці карти відкривають для гравців нові клітинки дій, які можна виконувати щораунду. Кожну милість короля можна використати лише 1 раз за раунд (ці комірки не можна очистити за допомогою дії молитви – докладніше далі).

3. Візьміть з колоди кількість **карт таверн**, що перевищує кількість гравців на 1, і викладіть їх горілиць у ряд.

Наприклад, у грі вчотирьох відкрийте 5 карт таверн:



4. Кожен гравець бере на руку зі своєї колоди паладинів 3 верхні **карти паладинів** і робить таке:

- Вибирає 1 карту паладина для використання в поточному раунді й кладе її долілиць на комірку карти в лівій частині свого планшета.
- Другу вибрану карту паладина кладе долілиць зверху своєї колоди карт паладинів (щоб узяти її в наступному раунді).
- Останню карту паладина кладе долілиць під низ своєї колоди карт паладинів.

2 робітники, яких гравець отримує на цей раунд

Тимчасове збільшення значення показника на цей раунд

Ім'я паладина



Особливе вміння на цей раунд

Вибір паладина для використання (а також котрого з них класти на верх, а котрого під низ колоди) — ключове завдання, яке треба виконати на початку кожного раунду.

Кожен паладин відразу дає 2 нових робітників для поточного раунду. Також він тимчасово збільшує значення одного чи кількох показників. Нарешті, він володіє особливим умінням, яким можна скористатися в поточному раунді.

Приклад. Анжельє дає 1 воїна (червоний) і 1 розвідника (зелений). Він також збільшує показник сили на 3, а віри — на 1. Крім того, він дає 2 срібняки щоразу, коли атакує чужинця в цьому раунді.

5. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець відкриває карту вибраного паладина й бере з загального запасу **2 робітників**, зображених на карті. Після цього гравець також вибирає одну з доступних карт таверн і бере з загального запасу **4 робітників**, зображених на ній.

Порада. Вибравши карту таверни, гравцям слід повернути її на 90 градусів чи перевернути долілиць, щоб показати, що вона більше не доступна. Щораунду завжди залишатиметься 1 невибрана карта таверни.

Робітників, отриманих за допомогою карт паладина й таверни, треба тримати нижче свого планшета. Коли всі гравці відкриють своїх паладинів у цьому раунді, отримають робітників з їхніх карт, а також 4 робітників з доступних карт таверн, переходьте до наступного пункту.

6. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець **або виконує дію, або пасує**. Так триває, поки всі гравці не спасують. Як виконувати кожну дію, ми докладніше розповімо далі.

7. Після того як усі гравці спасують (див. с. 24), треба оновити ігрове поле. Виконайте такі кроки:

- Якщо в крайній правій комірці залишилася карта городянина, скиньте її, а потім посуньте решту карт городян (якщо такі є) праворуч, заповнивши порожні місця. Потім **відкрийте нові карти городян** з їхньої колоди й заповніть ними вільні комірки. Якщо колода городян вичерпалася, не перетасуйте скид. Кількість цих карт обмежена навмисне.
- Якщо в крайній лівій комірці залишилася карта чужинця, скиньте її, а потім посуньте решту карт чужинців (якщо такі є) ліворуч, заповнивши порожні місця. Потім **відкрийте нові карти чужинців** з їхньої колоди й заповніть ними вільні комірки. Якщо колода чужинців вичерпалася, не перетасуйте скид. Кількість цих карт обмежена навмисне.
- Приберіть усі **карти таверн**, що були доступні в цьому раунді, поклавши їх горілиць до скиду ліворуч від колоди карт таверн. Якщо колода таверн вичерпалася, просто перетасуйте її скид, щоб сформувати нову колоду.
- Поверніть назад до загального запасу всіх робітників, розміщених на картах милості короля (починаючи з 3-го раунду й до кінця гри).

Приклад. Раунд щойно завершився з такою ситуацією на ігровому полі.



Дотримуючись кроків, описаних на попередній сторінці, скиньте з крайньої правої комірки карту городянина («Збирач боргів»). Після цього посуňte решту карт городян («Зброєносець» і «Захисник») до правого краю так, щоб «Захисник» опинився на комірці, де був «Збирач боргів». Тепер візьміть з колоди 3 нові карти городян і викладіть їх горілиць у 3 вільні комірки ліворуч від карти «Зброєносець».

У крайній лівій комірці немає карти чужинця, тому немає що скидати. Посуньте ліворуч 4 карти тих чужинців, що залишилися, і візьміть з колоди 2 нові карти чужинців, щоб заповнити ними вільні місця праворуч від карти «Найманець».

Нарешті візьміть усі 5 карт таверн і покладіть їх до скиду ліворуч від колоди карт таверн.



Як ми вже пояснювали на попередніх сторінках, після того як усі гравці відкриють своїх паладинів для поточного раунду й отримають робітників, вони переходять до виконання дій. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконуватиме по 1 дії за хід. Так триватиме, поки всі гравці не спасують.

Ви виконуєте дії, розміщуючи 1 чи більше робітників зі свого запасу або на свій планшет, або на будь-яку з відкритих карт милості короля на ігровому полі. Дії на лівій частині планшета допоможуть вам створювати ігровий двигун й отримувати ресурси. Дії на правій частині — набирати переможні очки та збільшувати значення показників.

Усі дії на правій частині планшета вимагають певного значення вказаного показника. У нагороду за виконання дії збільшується значення іншого показника. Розуміння того, як усе взаємодіє, дуже важливе під час пояснення гри новачкам. Потрібний показник вказано ліворуч від назви кожної дії, а отримуваний як нагорода — праворуч від назви.

Приклад. Для виконання дії фортифікації потрібно певне значення впливу (синій колір), а в нагороду збільшується значення показника сили (червоний колір).

На подальших сторінках ми докладно розповімо про особливості кожної дії. Поки що запам'ятайте це на майбутнє.

Для кожної дії також потрібна певна кількість робітників, і часто вони повинні бути певного типу (кольору).

Є кілька правил розміщення робітників на кольорових і прозорих клітинках:

- На прозорих клітинках можна розміщувати будь-яких робітників (незалежно від їхніх кольорів).
- На кольорових клітинках треба розміщувати робітників відповідних кольорів.
- Злочинців (фіолетовий) вважають джокерами. Їх можна розміщувати як на прозорих клітинках дій, так і на кольорових.

Приклад. Для фортифікації потрібні 1 купець (синій), 1 будь-який робітник і 1 розвідник (зелений).

Важливе правило! Гравці не можуть більше ніж 7 разів за гру виконати кожен з таких дій як: доручення, фортифікація, мобілізація, розгрішення й навернення (1 раз за раунд). Однак немає ніяких обмежень щодо кількості атак.



Розвиток

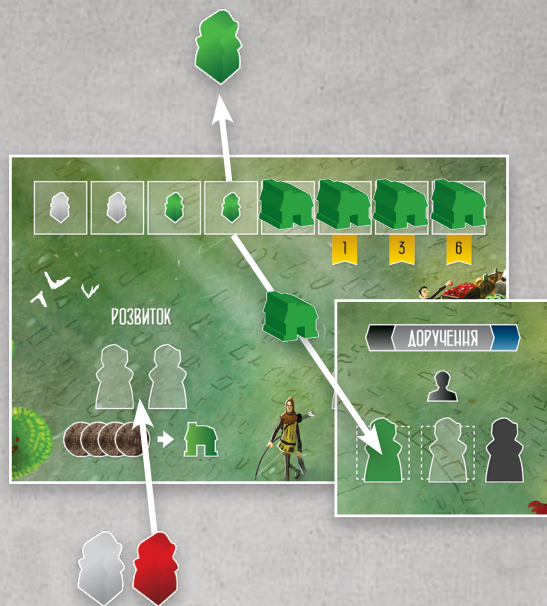
Виконання цієї дії потребує рівно 2 будь-яких робітників і 4 срібняки. Розмістивши 2 робітників і заплативши 4 срібняки до загального запасу, гравець повинен перемістити крайню ліву майстерню зі свого планшета на одну з клітинок дій у правій частині свого планшета.

Зверніть увагу на білу пунктирну рамку навколо 2 лівих клітинок кожної дії. Саме на ці клітинки можна розміщувати свої майстерні, виконуючи дію розвитку. Розміщення майстерень на клітинках дій дає змогу гравцям використовувати менше робітників під час виконання відповідних дій у майбутньому. Кожна з 6 дій у правій частині планшета може вміщувати не більше ніж 2 майстерні.

Крім того, гравець негайно отримує робітника, зображеного на тій клітинці, звідки він узяв майстерню.

Приклад. Ви вирішили розмістити 1 чорнороба (білий) та 1 воїна (червоний) на клітинках дії розвитку. Ви заплатили 4 срібняки до загального запасу й хочете розмістити майстерню на лівій клітинці дії доручення. Відтепер для виконання дії доручення вам будуть потрібні тільки 2 робітники. Крім того, ви також негайно отримуєте з загального запасу 1 розвідника (зелений), бо саме він зображений на клітинці, звідки ви щойно перемістили майстерню.

Увага! Гравець може розмістити майстерню навіть на тій клітинці, де вже є робітник (розміщений раніше в цьому раунді). У такому разі просто поверніть робітника в запас перед розміщенням майстерні.



Наймання

Виконання цієї дії потребує 1 або 2 робітників, і також може знадобитися оплата срібняками. Ціна наймання вказана під комірками карт городян у лівій верхній частині ігрового поля. Крім того, городян у двох крайніх лівих комірках можна найняти, узявши карту боргу замість оплати срібняками. Коли гравець бере карту боргу, то забирає верхню карту з колоди боргів і кладе її біля свого планшета «несплатченим» боком догори.

Важливе правило! Якщо гравець розміщує лише 1 робітника у свій хід, то не зможе розмістити другого робітника під час подальших ходів у тому самому раунді. Тобто гравець повинен відразу вирішити, розмістити 1 чи 2 робітників за одну дію.



Якщо гравець використовує лише 1 робітника, то це може бути робітник будь-якого типу, але його треба розмістити на лівій клітинці дії. Розмістивши 1 робітника, гравець може скинути карту городянина з ряду над лівою частиною ігрового поля. Вважайте, що городянин відправився на завдання. Виконуючи цю дію, гравець звертає увагу тільки на символи у правому верхньому куті кожної карти городянина. Вони зображають винагороду, яку гравець негайно отримує за виконання цієї дії.

Приклад (малюнок нижче). Ви можете заплатити 2 срібняки, щоб скинути «Абата» й негайно отримати 1 клірика та 1 чорнороба.



Розмістивши 2 робітників (один з яких має бути воїном), гравець може найняти городянина до свого загону. Виконуючи цю дію, гравець звертає увагу тільки на символи в нижній частині кожної карти городянина. Вони показують постійне вміння, яке гравець отримує до кінця гри, і, можливо, деякі миттєві винагороди. Усіх найнятих таким способом городян гравці тримають горілиць біля своїх планшетів.

Приклад (малюнок нижче). Ви можете заплатити 3 срібняки або взяти 1 карту боргу, щоб найняти «Брамницю», яка відразу поверне вам 1 срібняк. Ба більше, вона даватиме вам 1 додатковий срібняк за кожну виконану дію фортифікації.



Полювання й торгівля

Виконання кожної з цих дій потребує 1 або 2 робітників. Якщо гравець використовує 1 робітника, то це може бути робітник будь-якого типу, але його треба розмістити в ліву клітинку дії. Розмістивши 1 робітника, гравець отримує з загального запасу 1 ресурс указанного типу (провізія за полювання та срібняк за торгівлю). Розмістивши 2 робітників (один з них має бути розвідником для полювання та купцем для торгівлі), гравець отримує з загального запасу 3 ресурси вказаного типу.

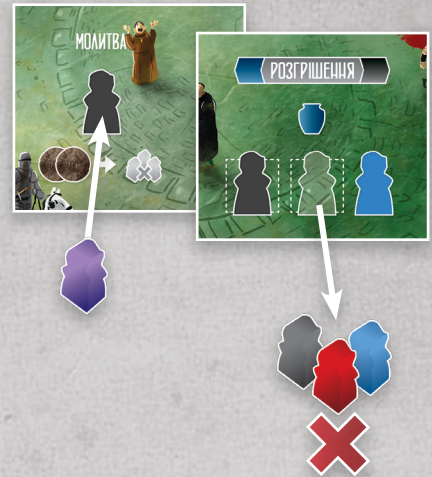


Важливе правило! Якщо гравець розміщує лише 1 робітника у свій хід, то не зможе розмістити другого робітника під час подальших ходів у тому самому раунді. Тобто гравець повинен відразу вирішити, розмістити 1 чи 2 робітників за одну дію.

Молитва

Виконання цієї дії потребує 1 клірика (чорний) і 2 срібняки. Розмістивши клірика й заплативши 2 срібняки до запасу, гравець може негайно прибрати всіх робітників з клітинок однієї дії на своєму планшеті й повернути їх до загального запасу. Мета цієї дії в тому, щоб очистити іншу клітинку дій від робітників та отримати змогу знову використати її в тому самому раунді.

Приклад. Ви розміщуєте 1 злочинця (пам'ятайте, що їх вважають джокерами) і платите 2 срібняки, щоб виконати дію молитви. Далі ви вирішуєте прибрати до загального запасу всіх робітників зі своїх клітинок дії розгрішення.



Змова

Виконання цієї дії потребує 1 будь-якого робітника, що після його розміщення відразу дає гравцеві 1 злочинця (фіолетовий).

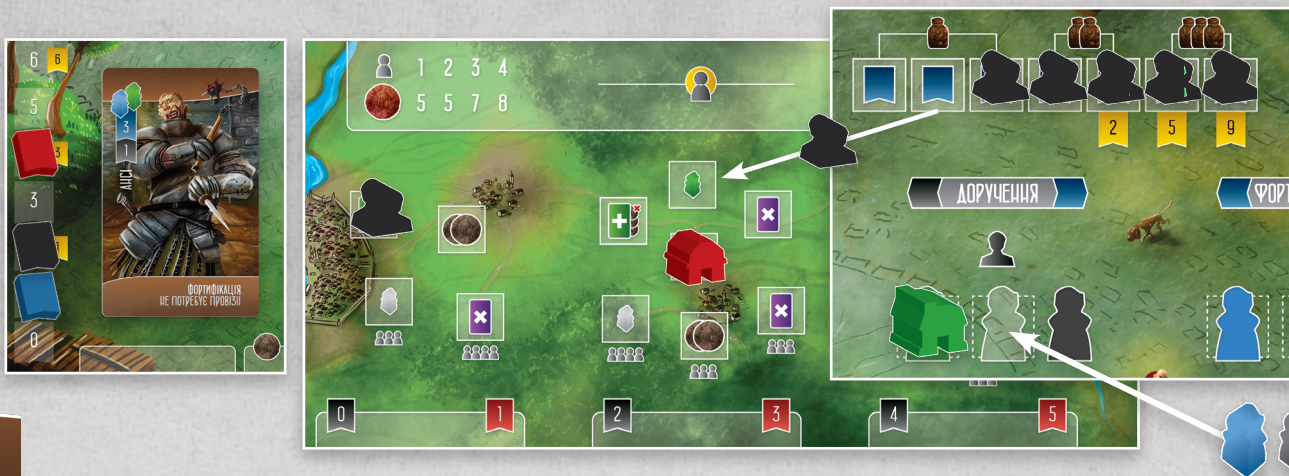
Щоразу, коли гравець отримує злочинця, то також повинен узяти 1 карту підозри. Про підозру докладніше читайте на с. 22.

Доручення

Виконання цієї дії потребує 3 робітників (1 розвідника, 1 будь-якого робітника й 1 клірика) та певної кількості провізії, що збільшуватиметься з перебігом гри. **Кількість провізії, потрібна для виконання цієї дії, вказана над кожним монахом на планшеті гравця.** Перші 3 монахи вимагають заплатити по 1 жетону провізії. Наступні 2 вимагають по 2 жетони провізії, а останні 2 — по 3 жетони. Гравець завжди повинен давати доручення крайньому лівому монахові. Їх не можна вибирати в довільному порядку.

Виконуючи цю дію, гравець враховує значення свого **показника віри** для розміщення монахів на ігровому полі. Показник віри визначає, куди можна відправити монаха з дорученням. **Це обмеження позначено на прапорцях віри в правій нижній частині ігрового поля.** Потрібне для виконання дії значення віри зростає в регіонах (ділянка безпосередньо над картами чужинців) зліва направо (перший регіон не вимагає віри, другий регіон вимагає значення віри 2 чи більше, третій — 4 чи більше тощо). Щоб відправити монаха з дорученням у вибраний регіон, там також повинна бути вільна клітинка для його розміщення (не зайнята іншим монахом чи заставою). На цих квадратних клітинках ігрового поля зображені різні миттєві винагороди. Також зауважте, що деякі клітинки доступні тільки за певної кількості гравців.

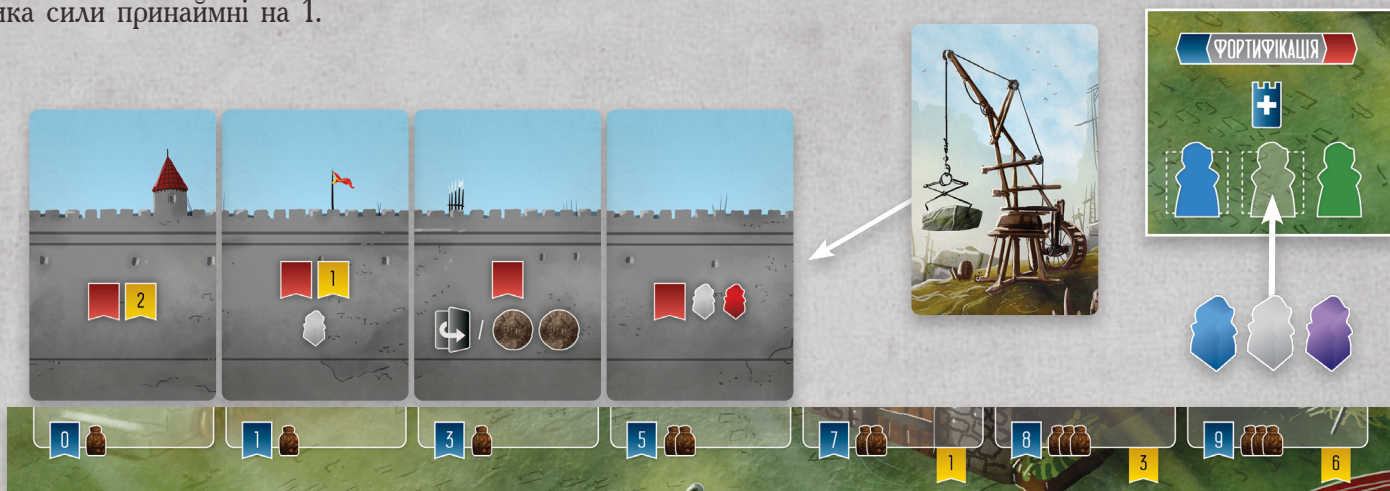
Приклад (малюнок нижче). Ви вирішуєте відправити свого монаха з дорученням. Перед тим ви вже один раз розвинули дію доручення (розмістивши майстерню), тому тепер вам потрібні лише 2 робітники. Ви розміщуєте 2 робітників і платите 1 жетон провізії до загального запасу. Значення вашого показника віри дорівнює 3 (2 на треку показників та +1 завдяки вашому паладинові), тож ви вирішуєте відправити монаха в другий регіон ігрового поля й негайно отримуєте за це 1 розвідника (зелений) з загального запасу. На клітинці під монахом зображено прапорець впливу, тому ви відразу збільшуєте значення вашого впливу на 1, переміщуючи свою фішку впливу на 1 поділку вгору треком показників.



Фортифікація

Виконання цієї дії потребує 3 робітників (1 купця, 1 будь-якого робітника й 1 розвідника) та певної кількості провізії, що збільшуватиметься з перебігом гри. **Кількість провізії, потрібна для виконання цієї дії, вказана під комірками для карт уздовж верхнього краю планшета гравця.** Перші 3 стіни вимагають по 1 жетонів провізії. Наступні 2 вимагають по 2 жетони провізії, а останні 2 — по 3 жетони. Гравець завжди повинен розміщувати карту стіни в крайній лівій вільній комірці. Їх не можна розміщувати в довільному порядку.

Виконуючи цю дію, гравець враховує значення свого **показника впливу**. **Це обмеження вказано вздовж верхнього краю планшета гравця** (перша стіна не вимагає впливу, друга стіна вимагає значення впливу 1 чи більше, третя — 3 чи більше тощо). Укріплюючи місто стінами, гравець бере верхню карту з колоди карт стін і кладе її горілиць уздовж верхнього краю свого планшета (у крайню ліву вільну комірку). На кожній карті стіни зображено миттєві винагороди. **Зауважте, що серед цих винагород завжди є збільшення показника сили принаймні на 1.**



Приклад (малюнок вище). Ви вирішуєте побудувати свою четверту стіну. З прикладу на попередній сторінці ми знаємо, що тепер значення вашого показника впливу дорівнює 5 (+1 після дії доручення та +3 завдяки вашому паладинові). Ви розміщуєте 3 потрібних робітників на клітинках дії фортифікації, але не витрачаєте провізії завдяки властивості вашого паладина (Ансі). Потім берете верхню карту з колоди стін і викладаєте її в крайню ліву порожню комірку вздовж верхнього краю свого планшета. Ця карта стіни відразу дає вам +1 до значення сили (ви переміщуєте свою фішку сили на 1 поділку вгору треком показників), а також 2 робітників з загального запасу (1 чорнороба й 1 воїна). Ваша наступна дія фортифікації тепер вимагатиме значення впливу 7 та 2 жетонів провізії.

Мобілізація

Виконання цієї дії потребує 3 робітників (1 купця, 1 будь-якого робітника й 1 воїна) та певної кількості провізії, що збільшуватиметься з перебігом гри. **Кількість провізії, потрібна для виконання цієї дії, указана над кожною заставою на планшеті гравця.** Перші 3 застави вимагають по 1 жетону провізії для мобілізації. Наступні 2 вимагають по 2 жетони провізії, а останні 2 — по 3 жетони. Гравець завжди повинен розміщувати крайню ліву доступну заставу. Їх не можна вибрати в довільному порядку.

Виконуючи цю дію, гравець враховує значення свого **показника сили** для розміщення застав на ігровому полі. Значення цього показника визначає, де гравець може змобілізувати свою заставу. **Це обмеження позначено на прапорцях сили в правій нижній частині ігрового поля.** Потрібне для виконання дії значення сили зростає в регіонах (ділянка безпосередньо над картами чужинців) зліва направо (перший регіон вимагає значення сили 1 чи більше, другий регіон — 3 чи більше, третій — 5 чи більше тощо). Щоб змобілізувати заставу у вибраному регіоні, там також повинна бути вільна клітинка для її розміщення (не зайнята монахом чи іншою заставою). На цих квадратних клітинках ігрового поля зображено різні миттєві винагороди. Також зауважте, що деякі клітинки доступні тільки за певної кількості гравців.

Приклад (малюнок нижче). Ви вирішуєте змобілізувати заставу. Ви розмістили 3 робітників і заплатили 1 жетон провізії до загального запасу. Значення вашого показника сили — 5, тому ви вирішуєте змобілізувати свою заставу в третьому регіоні ігрового поля й негайно виконати за це дію молитви (прибравши всіх робітників з клітинок однієї дії на своєму планшеті). На клітинці під заставою зображено прапорець віри, тому ви відразу збільшуєте значення вашої віри на 1, переміщуючи свою фішку віри на 1 поділку вгору треком показників.

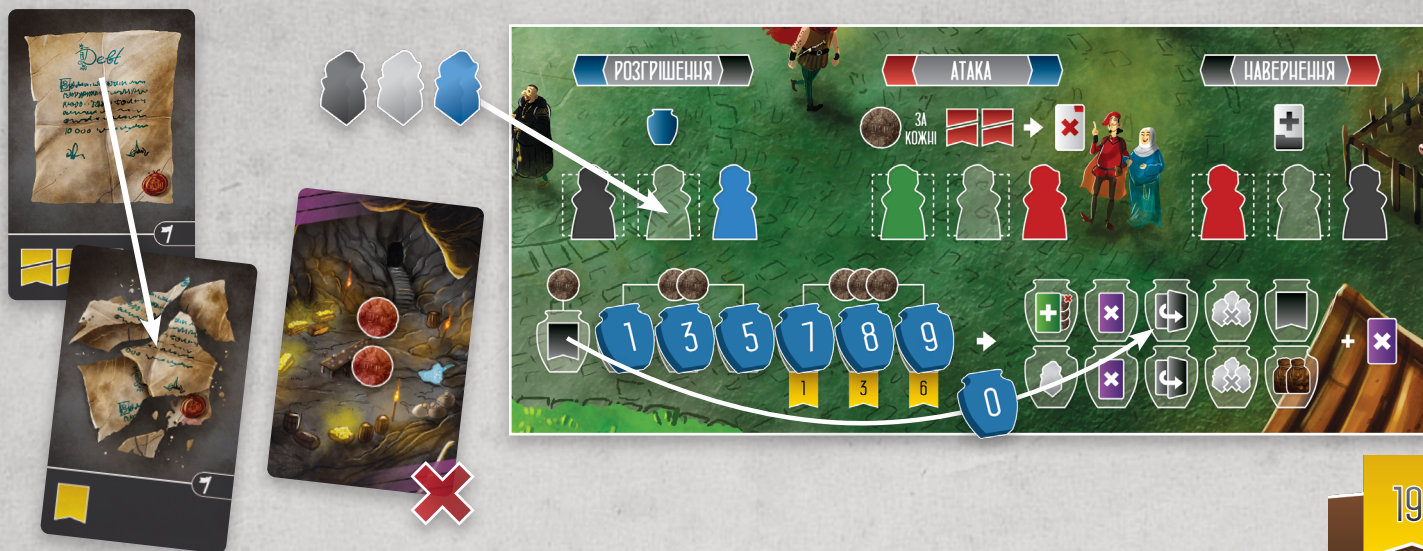


Розгрішення

Виконання цієї дії потребує 3 робітників (1 клірика, 1 будь-якого робітника й 1 купця) та певної кількості срібняків, що збільшуватиметься з перебігом гри. **Кількість срібняків, потрібна для цієї дії, вказана над глечиками в нижній частині планшета.** Для першого глечика потрібен 1 срібняк. Наступні 3 вимагають 2 срібняки, а останні 3 — 3 срібняки. Гравець завжди повинен виконувати дію розгрішення, використовуючи крайній лівий глечик (з найменшим значенням). Їх не можна вибирати в довільному порядку.

Виконуючи цю дію, гравець враховує значення свого **показника впливу**. **Це обмеження позначено числами на глечиках** у нижній частині планшета. Виконуючи дію розгрішення, гравець переміщує свій крайній лівий глечик на вільну клітинку (де ще немає глечика) в нижній правій частині свого планшета. На кожній з цих клітинок зображено миттєві винагороди, які гравець отримує, розміщуючи на них глечики. Крім того, кожна дія розгрішення також збільшує значення показника віри гравця на 1 (гравець переміщує свою фішку віри на 1 поділку вгору треком показників) і дозволяє йому негайно скинути 1 карту підозри, що лежить над його планшетом.

Приклад (малюнок нижче). Ви вирішуєте виконати дію розгрішення. Ви розміщуєте 3 робітників і платите 1 срібняк до загального запасу. Першу дію розгрішення можна виконати за будь-якого значення вашого показника впливу. Ви переміщуєте свій перший глечик на доступну клітинку «Сплатити борг», що дозволяє вам відразу перевернути карту боргу «сплаченою» стороною догори. Ви також скидаєте 1 карту підозри, що лежить над вашим планшетом. На клітинці під глечиком зображено прапорець віри, тому ви відразу збільшуєте значення вашої віри на 1, переміщуючи свою фішку віри на 1 поділку вгору треком показників.



Атака

Виконання цієї дії потребує 3 робітників (1 розвідника, 1 будь-якого робітника й 1 воїна). Також можуть знадобитися срібняки, але це не обов'язкова плата. Докладніше про це буде далі.

Виконуючи цю дію, гравець враховує значення свого показника сили для атаки чужинців. Вибір чужинця для атаки обмежений прапорцями сили у правій нижній частині ігрового поля (безпосередньо над кожною картою чужинця). Щоб атакувати чужинця, значення показника сили гравця повинне бути рівне числу на прапорці над чужинцем або перевищувати його. Однак гравець може також заплатити по 1 срібнякові за кожні 2 очки, яких йому бракує для атаки (інакше кажучи, ви можете заплатити по 1 срібнякові за кожну карту чужинця, яку хочете пропустити, починаючи з тієї, для якої вам вистачає поточного значення вашого показника сили). Трактуйте це так, наче гравці наймають місцевих бійців, готових допомогти в боротьбі. Атакуючи чужинця, гравець звертає увагу лише на символи у правому верхньому куті кожної карти чужинця. Вони позначають миттєві винагороди за виконання дії атаки. Зауважте, що серед цих винагород завжди є збільшення показника впливу принаймні на 1. Після атаки чужинця й отримання миттєвих винагород гравець перевертає його карту долілиць і кладе біля свого планшета.

Приклад (малюнок нижче). Ви вирішуєте атакувати «Наймання», чия карта лежить під коміркою з прапорцем сили 7. Значення вашого показника сили дорівнює лише 5, тому ви платите 1 срібняк до загального запасу, щоб здобути 2 очки сили, яких вам бракує. Ви відразу переміщуєте свою фішку впливу на 1 поділку догори треком показників. Також ви отримуєте 2 чорноробів з загального запасу та кладете карту «Наймання» долілиць біля свого планшета.



Навернення

Виконання цієї дії потребує 3 робітників (1 воїна, 1 будь-якого робітника й 1 клірика) та певної кількості срібняків, що збільшуватиметься з перебігом гри. **Кількість срібняків, потрібна для цієї дії, вказана над комірками для карт у нижній частині планшета.** Перша дія навернення не потребує оплати срібняками, друга дія потребує заплатити 1 срібняк, наступні 3 дії потребують заплатити по 2 срібняки, а останні 2 — по 3 срібняки. Гравець завжди повинен розміщувати карту наверненого чужинця нижче свого планшета, заповнюючи комірки зліва направо.

Виконуючи цю дію, гравець враховує значення свого **показника віри** для навернення чужинців. **Вибір чужинця для навернення обмежений прапорами віри у правій нижній частині ігрового поля** (безпосередньо над кожною картою чужинця). Щоб навернути чужинця, значення показника віри гравця повинне бути рівне числу на прапорці над чужинцем або перевищувати його. Під час навернення гравця цікавлять лише символи в нижній частині кожної карти чужинця. Вони позначають бонус для підсумкового підрахунку очок, а також миттєву винагороду у вигляді збільшення показника сили на 1 чи більше. Після навернення чужинця й отримання миттєвих винагород гравець повинен покласти його карту горілиць уздовж нижнього краю свого планшета (не забуваючи оплатити вартість цієї дії срібняками).

Приклад (малюнок нижче). Ви вирішили навернути «Асасинку» з комірки для карт під прапорцем зі значенням віри 2. Ця дія можлива, бо ваше значення показника віри — 4 (3 на треку показників та +1 завдяки паладинові). Щоб навернути «Асасинку», ви також платите до загального запасу 2 срібняки, як вказано над крайньою лівою вільною коміркою в нижній частині вашого планшета. Навернення «Асасинки» відразу збільшує ваш показник сили на 2 (миттєва винагорода), і ви переміщуєте свою фішку сили на 2 поділки вгору треком показників. Наприкінці гри «Асасинка» дасть вам по 1 ПО за кожного атакованого вами сарацина.



Податки

Щоразу, коли гравець отримує податок (символ червоної монети), він повинен взяти вказану кількість срібняків з податкового запасу. **Отримання податку — це обов'язкова дія**, тож будьте уважні. Буває так, що дія гравця може привести до вичерпання податкового запасу, коли йому це буде не вигідно.

Підозра

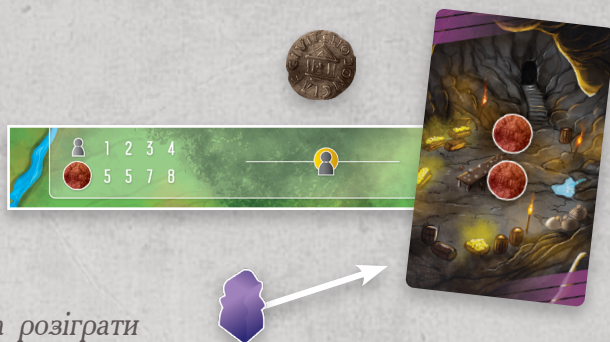
Щоразу, коли гравець додає злочинця до свого запасу, він негайно бере 1 верхню карту підозри з відповідної колоди та кладе її горілиць над верхньою правою частиною свого планшета так, щоб її бачили всі суперники. Коли гравець відкриває карту підозри, то повинен відразу взяти зображену на ній кількість срібняків (0, 1 або 2) з податкового запасу (над центром ігрового поля).

Якщо колода карт підозр вичерпалася, перетасуйте її скид і сформуєте нову колоду. У тих рідкісних випадках, коли гравцеві треба взяти карту підозри, а колода вичерпалася й у скиді теж немає карт, негайно розіграйте інквізицію. Після цього в колоді з'являться доступні карти підозр.

Якщо гравцеві треба взяти більше срібняків, ніж є в податковому запасі, він повинен взяти з податкового запасу все, а решту добрати з загального запасу. Після того як з податкового запасу забирається останній срібняк, треба негайно розіграти інквізицію. З цієї причини, якщо гравець повинен одночасно взяти 1 чи більше карт підозр, то повинен розігрувати їх одну за одною.

Приклад. Ви щойно взяли 2 злочинців. На першій вашій карті підозри зображено 2 символи податку. Однак у податковому запасі залишився тільки 1 срібняк, тому ви забираєте його до свого запасу, а ще 1 срібняк отримуєте з загального запасу.

Тепер, коли податковий запас вичерпався, треба розіграти інквізицію. Після цього ви повинні взяти другу карту підозр за свого другого злочинця.



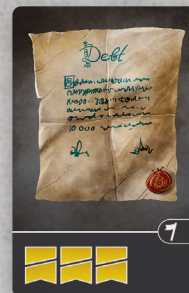
Борги

Гравець може отримувати, сплачувати і знищувати борги кількома способами.

Отримані борги викладають перед собою «несплаченою» стороною догори. Кожен несплачений борг наприкінці гри призводить до втрати 3 ПО.

Сплачені борги треба перевертати «сплаченою» стороною догори й залишати лежати перед собою. Кожен сплачений борг наприкінці гри дає 1 ПО.

Знищені борги негайно повертають у колоду карт боргів.



Несплачена
сторона



Сплачена
сторона

Інквізиція

Щоразу, коли з податкового запасу забирають останній срібняк, треба розіграти інквізицію. У цей момент гравець чи гравці з найбільшою кількістю карт підозр негайно отримують по 1 карті боргу. Якщо жоден з гравців не має карт підозр, ніхто не отримує карти боргу. Кожен гравець, що отримав карту боргу через інквізицію, також повертає половину своїх карт підозр (округлення до меншого) до скиду підозр над правою частиною ігрового поля. Скидаючи свої карти підозр, гравець завжди спершу повертає карти зверху свого стосу карт підозр (тобто починаючи з отриманих найпізніше).

Уміння деяких городян можуть активуватися під час розіграшу інквізиції. Наприклад, «Змовниця» дає змогу гравцеві скинути 1 карту підозри перед підрахунком, у кого їх найбільше. Гравці можуть застосовувати вміння своїх городян у довільному порядку. Однак їх треба застосовувати до отримання карт боргів.

Щойно гравці візьмуть борги (якщо треба) і скинуть карти підозр, поповніть податковий запас срібняками з загального запасу. Початкову кількість срібняків у податковому запасі для різної кількості гравців указано на ігровому полі.

1	2	3	4
5	5	7	8

Приклад. Розігрується інквізиція. Перший гравець має 1 карту підозри, а другий — жодної. Третій і четвертий гравці мають по 3 карти підозр. Отже, третій і четвертий гравці беруть по 1 карті боргу та скидають по 1 карті підозри. Потім до податкового запасу додають 8 срібняків з загального запасу.

Коли у гравця більше немає доступних робітників для виконання дій або коли він вирішує припинити виконувати дії, то повинен пасувати. У такій ситуації гравець повертає всіх робітників зі свого планшета до загального запасу. Якщо в запасі гравця ще є робітники, він може залишити собі для наступного раунду щонайбільше 3 робітників. Якщо робітників більше ніж 3, то зайвих треба повернути до загального запасу.

Коли гравець пасує, він більше не може виконувати ніяких дій у цьому раунді. Однак він усе ще бере участь у розіграшах інквізиції (якщо треба, гравець отримує борги та скидає підозри). Ба більше, навіть якщо гравець спасував, то вміння деяких городян можуть активуватися («Крамар», «Змовниця», «Зброєносець» тощо).

Після того як усі гравці спасували, виконайте кроки для оновлення поля, описані на с. 10 (пункт 7). Якщо це був сьомий раунд, то гра закінчилася і відбувається підрахунок очок.

ПІДРАХУНОК ОЧОК НАПРИКІНЦІ ГРИ

Гра закінчується відразу після 7-го раунду. На цьому етапі гравці повинні порахувати свої очки за таке:

Виконання наказів короля

Треки показників

Доручення (якщо дія виконана принаймні 5 разів)

Фортифікація (якщо дія виконана принаймні 5 разів плюс ПО на певних стінах)

Розвиток (якщо дія виконана принаймні 6 разів)

Мобілізація (якщо дія виконана принаймні 5 разів)

Розгрішення (якщо дія виконана принаймні 5 разів)

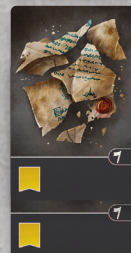
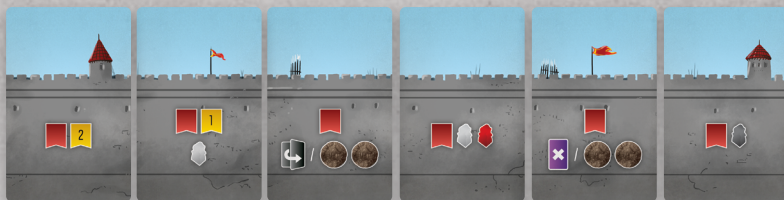
Навернені чужинці

Борги (сплачені й несплачені)

Срібняки/Жетони провізії (1 ПО за довільний набір з них трьох)

Гравця, що набрав найбільшу кількість переможних очок, оголошують переможцем. У разі нічиєї за сумарною кількістю ПО перемагає претендент, що набрав найбільшу кількість ПО за накази короля. Якщо далі нічия, то перемагає гравець з найменшою кількістю карт підозр. Якщо нічия зберігається, то всі претенденти ділять перемогу.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК



Приклад. Ви набрали загалом 66 ПО за таке:

4 ПО за виконаний перший наказ короля (принаймні 5 стін); 8 ПО за виконаний третій наказ короля (принаймні 5 дій доручення); 16 ПО за свій показник сили; 13 ПО за свій показник впливу; 6 ПО за свій показник віри; 5 ПО за 6 виконаних дій доручення; 3 ПО за 6 стін і ще 3 ПО на перших двох стінах; 3 ПО за наведеного «Пригодника»; по 1 ПО за кожного наведеного «Вояка»; 3 ПО за наведеного «Асасина»; 2 ПО за сплачені борги та -3 ПО за несплачений борг; нарешті 1 ПО за 1 набір з 3 срібняків/жетонів провізії.

Приготування до гри

Для вас приготування не змінюється. Для приготування гравця-бота виконайте такі кроки:

1. Виберіть один з планшетів і переверніть його стороною гравця-бота догори.
2. Розмістіть на планшеті гравця-бота 7 монахів, застав і глечиків, як для звичайного гравця.
3. Розмістіть стосом фішки показників гравця-бота на поділку «0» треку показників так, щоб фішка впливу була внизу стосу, фішка віри посередині, а фішка сили зверху.
4. Розмістіть фішку ресурсів на крайню ліву поділку треку ресурсів на лівій частині планшета гравця-бота.
5. Спершу відкладіть убік 5 карт схем «Милість короля», потім перетасуйте решту карт схем і покладіть їх колодою долілиць на праву комірку для карт на планшеті гравця-бота.



6. Виберіть рівень складності гри. Залежно від вибраного рівня складності перетасуйте всі 6 карт наказів короля й відкрийте відповідну кількість карт (див. нижче). За кожен відкритий карт покладіть по 1 майстерні гравця-бота на клітинку відповідної дії його планшета.

Легкий = 1 карта наказу короля

Звичайний = 3 карти наказів короля

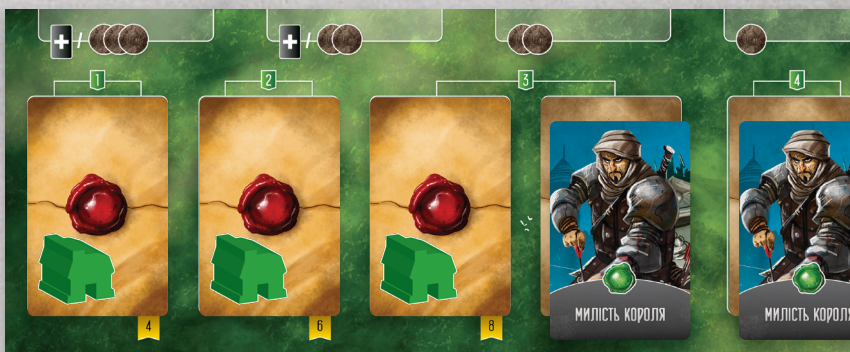
Важкий = 5 карт наказів короля

Наприклад, ви вибрали звичайний рівень складності й відкрили 3 карти наказів короля (доручення, атака й розгрішення). Розмістіть по 1 майстерні гравця-бота на клітинках цих дій на його планшеті.

Після цього перетасуйте карти наказів короля й викладіть долілиць 3 на ігровому полі за звичайними правилами.

7. Розмістивши на ігровому полі карти наказів короля й карти милості короля, покладіть по 1 майстерні гравця-бота на кожен карт наказу короля та по 1 карті схем «Милість короля» горілиць на кожен карт милості короля.

8. Жетон першого гравця не знадобиться, адже ви завжди першим виконуватимете хід.



Приготування до раунду й карти таверн

У раундах 1–3 переміщуйте по 1 майстерні гравця-бота з карти наказу короля на клітинку дії на планшеті гравця-бота, що відповідає цьому наказові. Це допоможе гравцеві-боту зосередитися на виконанні наказів короля. У раундах 3–7 просто додавайте по 1 карті схеми «Милість короля» до скиду карт схем.

Відкриваючи карти таверн, відкривайте лише 2 карти. Ви вибираєте 1 карту, як завжди. Гравець-бот не отримує робітників з карт таверн, проте відразу отримує 1 карту підозри за кожного злочинця на невибраній карті таверни.

Трек ресурсів

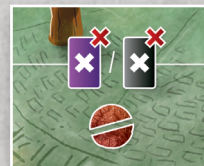
Гравець-бот не збирає срібняків, жетонів провізії і податків. Натомість щоразу, коли він повинен отримати ресурси, переміщуйте фішку ресурсів на його планшеті на 1 поділку праворуч треком ресурсів. Якщо він отримує срібняки з податкового запасу, поверніть потрібну кількість срібняків до загального запасу (а також перемістіть фішку ресурсів). Якщо треба перемістити фішку ресурсів з крайньої правої поділки, ви повертаєте її на крайню ліву поділку й далі переміщуєте звідти. Щоразу, коли таке відбувається, ви переміщуєте фішку показника з найменшим значенням на планшеті гравця-бота на 1 поділку вгору. Якщо таких показників кілька, переміщуйте фішку показника, що лежить зверху стосу на цій поділці (тому фішки показників на планшеті гравця-бота складають стосом, а не розміщують одну біля одної).



Трек ресурсів не лише повільно збільшує значення показників гравця-бота завдяки збиранню ресурсів, а й визначає карту, з якою він взаємодіятиме в деяких ситуаціях. Вигляд треку ресурсів зображає фізичне розміщення карт городян (5 зелених карт), карт милості короля (5 зелених печаток) і карт чужинців (6 червоних карт). Коли треба взаємодіяти з картами цих типів, гравець-бот завжди намагатиметься спершу вибрати карту, на зображення якої вказує фішка ресурсів. Якщо така карта недоступна, він вибирає найближчу наступну карту праворуч від неї (згідно з треком ресурсів). Якщо гравець-бот намагається вибрати крайню праву карту, а вона недоступна, то він тоді вибирає крайню ліву карту. Зауважте, що коли це стосується карт чужинців, то якщо п'ята карта ліворуч недоступна, гравець-бот спершу спробує вибрати шосту карту ліворуч, перш ніж перейти до крайньої лівої карти в ряді.

Приклад. Фішка ресурсів розміщується посередині треку. Це означає, що гравець-бот намагатиметься насамперед вибрати третю карту ліворуч. Якщо третя карта недоступна, то четверту, як вона недоступна — п'яту тощо.

Щоразу, коли гравець-бот повинен скинути карту підозри чи боргу, а він не має такої карти, натомість повертайте 1 срібняк з податкового запасу до загального запасу. Однак у такій ситуації не переміщуйте фішку ресурсів.



Важливе правило! Гравець-бот ігнорує вартість оплати в срібниках і провізії.

Наприклад, якщо гравець-бот використовує карту милості короля, що коштує 1 срібняк, він виконує дію, але не платить цей срібняк.

Наймання

Виконуючи цю дію, гравець-бот завжди намагається скинути карту городянина, що відповідає позиції фішки ресурсів на треку. Якщо ця карта недоступна, він перейде до наступної, як описано на с. 28. Як і тоді, коли звичайний гравець скидає карту городянина, гравець-бот так само отримує з неї всі миттєві винагороди.

Молитва

Виконуючи цю дію, гравець-бот прибирає всіх робітників з правої частини свого планшета (робітники на лівій частині залишаються на місці). Якщо на правій частині гравця-бота немає робітників, то він натомість отримує 1 робітника з загального запасу. У будь-якому разі **всі карти схем (колода і скид)** треба перетасувати та сформувати з них нову колоду карт схем.



Торгівля

Виконуючи цю дію, гравець-бот просто переміщує фішку ресурсів на 1 поділку праворуч треком ресурсів на своєму планшеті.

Змова

Виконуючи цю дію, гравець-бот отримує 1 карту підозри та 2 робітників з загального запасу. За кожен символ податку на відкритій карті підозри поверніть по 1 срібнякові з податкового запасу до загального запасу, а потім перемістіть фішку ресурсів на 1 поділку праворуч треком ресурсів.

Відпочинок

Виконуючи цю дію, перемістіть фішку ресурсів на 1 поділку праворуч треком ресурсів. За кожного робітника, що залишився в запасі гравця-бота, перемістіть фішку ресурсів ще на 1 поділку праворуч треком ресурсів. **Після виконання цієї дії гравець-бот пасує до кінця раунду.**

Атака

Виконуючи цю дію, гравець-бот насамперед вибирає карту чужинця, що відповідає позиції фішки ресурсів на треку ресурсів. Якщо ця карта недоступна, він перейде до наступної, як описано на с. 28. Однак для виконання атаки гравець-бот повинен мати достатнє значення показника сили. Тому **вибір карт чужинців для атаки обмежений значенням показника сили гравця-бота**. Як і звичайний гравець, гравець-бот отримує за атаку одну чи більше миттєвих винагород і кладе карту чужинця долілиць біля свого планшета.

Навернення

Виконуючи цю дію, гравець-бот насамперед вибирає карту чужинця, що відповідає позиції фішки ресурсів на треку ресурсів. Якщо ця карта недоступна, він перейде до наступної, як описано на с. 28. Однак щоб повернути чужинця, гравець-бот повинен мати достатнє значення показника віри. Тому **вибір карт чужинців для повернення обмежений значенням показника віри гравця-бота**. Як і звичайний гравець, повернувши чужинця, гравець-бот кладе його карту горілиць у крайню ліву вільну комірку під своїм планшетом. **Важливе правило!** Гравець-бот завжди здобуває **щонайменше 1 ПО** за кожного поверненого чужинця.

Накази короля

Виконуючи цю дію, **гравець-бот насамперед вибирає крайній правий відкритий наказ короля з тих, які він ще не виконав**. Однак якщо він виконав їх усі, то все одно вибирає крайній правий наказ. Як і з іншими діями, якщо неможливо виконати дії, пов'язані з відкритими картами наказів короля, гравець-бот спробує виконати крайню ліву з доступних дій, указаних у верхній лівій частині його планшета.



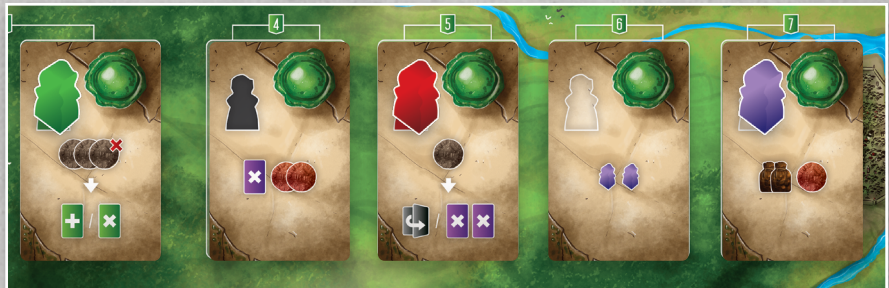
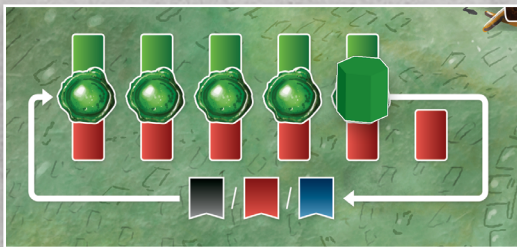
Приклад. Якщо у грі є такі карти наказів короля, гравець-бот спершу спробує виконати дію доручення, потім повернення і, нарешті, фортифікації.

Якщо гравець-бот виконав дію доручення вже 5 разів, він вибере натомість дію повернення. Точно так само, якщо клітинки дії доручення зайняті, він вибере дію повернення.

Милість короля

Виконуючи цю дію, **гравець-бот** насамперед вибирає карту милості короля, що відповідає позиції фішки ресурсів на треку ресурсів. Якщо ця карта недоступна, він перейде до наступної, як описано на с. 28. Як і з іншими діями, якщо неможливо виконати дію на картах милості короля, **гравець-бот** спробує виконати крайню ліву з доступних дій, указаних у верхній лівій частині його планшета.

Приклад. Гравець-бот відкрив карту схеми «Милість короля». Фішка ресурсів розміщується на крайній правій поділці треку ресурсів, тому він спробує виконати дію з п'ятої (крайньої правої) карти милості короля. Однак на ній уже є робітник. У такому разі **гравець-бот** рухається далі, до першої (крайньої лівої) карти милості короля. Вона також заблокована, тому **гравець-бот** переходить до наступної карти милості короля, розміщує на ній свого робітника та скидає за це 1 карту підозри й бере 2 срібняки з податкового запасу. Гравець-бот не збирає ресурсів, тому натомість повертає 2 срібняки з податкового запасу до загального запасу, а фішку ресурсів переміщує на 2 поділки праворуч треком ресурсів. Унаслідок цього руху фішка ресурсів виконує повне коло й опиняється на другій поділці треку, а показник гравця-бота з найменшим значенням збільшується на 1.



Кінець раунду

Зауважте, що **гравець-бот** не може залишати робітників на наступний раунд. Він завжди починає кожен раунд з указаною кількістю робітників. Також пам'ятайте, що **не можна тасувати карти схем між раундами**. Це відбувається тільки тоді, коли **гравець-бот** виконує дію молитви.

У звичайній грі, якщо крайня права карта городянина або крайня ліва карта чужинця все ще в грі, їх скидають. Однак у соло-грі **треба також скинути ще другу справа карту городянина та другу зліва карту чужинця**.

ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ: ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Наприклад, гравець-бот набирає загалом 76 переможних очок за таке:

14 ПО за виконання другого й третього наказів короля; 49 ПО за значення показників; 5 ПО за 6 виконаних дій доручення; 2 ПО за 5 виконаних дій мобілізації; 3 ПО за «Зброяра»; 1 ПО за «Вартівника»; 3 ПО за «Охоронця»; 1 ПО за «Заступницю»; 2 ПО за «Загарбницю» і 1 ПО за «Мисливця» (гравець-бот завжди набирає щонайменше 1 ПО за кожного наверненого чужинця). Нарешті, 1 ПО за сплачений борг та -6 ПО за несплачені борги.

Асасин, варвар, загарбник

Отримайте по 1 ПО за кожного чужинця вказаного типу, якого ви атакували (*сарацин, візантієць, вікінг*).

Вартівник, каратель, лучник, мисливець, охоронець, пригодник

Отримайте по 1 ПО за кожні 2 вказані дії, які ви виконали (*фортифікація, розгрішення, мобілізація, наймання, розвиток, доручення*).

Вояк, зброяр, мародер

Отримайте по 1 ПО за кожні 4 очки вказаного показника (*віра, сила, вплив*), які ви маєте.

Заступник

Отримайте по 1 ПО за кожен сплачений вами борг.

Звитяжець

Отримайте 1 ПО та ще по 1 додатковому ПО за кожен виконаний вами наказ короля.

Злодій

Отримайте по 1 ПО за кожен вашу карту підозри.

Зрадник

Втратьте на 1 ПО менше за кожен ваш несплачений борг.

Найманець 

Отримайте 1 ПО та ще по 1 додатковому ПО за кожного наведеного вами найманця.

1 найманець = 2 ПО, 2 найманці = 3 ПО за кожного тощо.

Абат, архітекторка, брамниця, захисник, місіонерка, наглядач, прислужник.

Отримайте зазначену винагороду, виконуючи певну дію (*розгрішення, розвиток, фортифікація, атака, навернення, мобілізація, доручення*).

Збирач боргів

Сплативши борг, отримайте вказаного робітника.

Зброєносець

Збільште значення вказаного показника під час кожного розіграшу інквізиції, якщо ви не маєте підозр.

Змовниця

Скиньте 1 карту підозри під час кожного розіграшу інквізиції.

Крамар

Отримайте вказану винагороду під час кожного розіграшу інквізиції, якщо ви маєте 2 чи більше карт підозр.

Примітка. Уміння «Змовниць», «Крамарів» та «Зброєносців» активують до отримання карт боргів під час кожного розіграшу інквізиції. Їхні вміння можна застосовувати в будь-якому порядку. Наприклад, ви маєте 2 «Змовниць», 1 «Крамаря» і 2 «Зброєносців». Під час розіграшу інквізиції ви маєте 2 карти підозр. Спершу ви активуєте свого «Крамаря», отримуючи його ресурси. Потім активуєте обох «Змовниць», щоб скинути 2 карти підозр. Нарешті активуєте своїх «Зброєносців», адже ви більше не маєте карт підозр.



Збільшити показник віри на 1



Збільшити показник сили на 1



Збільшити показник впливу на 1



Узяти 1 чорнороба



Узяти 1 розвідника



Узяти 1 купця



Узяти 1 бійця



Узяти 1 клірика



Узяти 1 злочинця (не забудьте також узяти 1 карту підозри)



Молитва (приберіть усіх робітників з клітинок однієї дії на вашому планшеті)



Узяти 1 жетон провізії



Узяти 1 срібняк (з загального запасу)



Узяти 1 срібняк (з податкового запасу)



Скинути 1 карту підозри



Знищити (скинути) 1 карту несплаченого боргу



Сплатити (перевернути) 1 карту несплаченого боргу



Безплатно найміть 1 доступного городянина (наймання не коштує срібняків, якщо це винагорода за доручення, мобілізацію, розгрішення чи милість короля)

Обмеження на ігровому полі



Ці клітинки можна використовувати лише у грі втрьох чи більше



Ці клітинки можна використовувати лише у грі вчотирьох



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Випусковий редактор: Анастасія Артюх

Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Анатолій Хлівний
Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

