

Правители Флоренции



14+



1-5



90-150
МИН.

ИГРА О ПОКРОВИТЕЛЯХ ИСКУССТВ И НАУКИ!

Окунитесь в атмосферу эпохи Ренессанса! Встаньте во главе одной из итальянских аристократических династий, приведите свое имение к процветанию, заслужите всеобщее уважение и добейтесь оглушительного успеха! Торгуйтесь до последнего, чтобы заполучить самых талантливых творцов – их искусные работы принесут вашему дому славу и известность. Но не забудьте, что у каждого именитого мастера есть свои условия... Обойдите всех своих конкурентов и станьте самым уважаемым Правителем Флоренции!

ОБ ИГРЕ

На протяжении 7 раундов игроки будут строить здания, создавать ландшафты, приглашать в свои палаццо мастеров и ученых. Чтобы в стенах вашего дворца творили самые талантливые, им необходимо создавать условия для вдохновения. Чем больше великих работ в вашем доме, тем больше **очков престижа** (👑) вы получите, а чем более впечатляющим окажется творение, тем выше будет **Ценность Работы** (👑). Это значит, что владелец имения заработает больше монет, которые сможет потратить на приобретение зданий, ландшафтов и оплату услуг мастеров. Помните о поддержании своей репутации и увеличении известности – добиваться и того и другого помогут карточки престижа и бонусов.

Игрок, набравший после семи раундов наибольшее количество 👑, станет победителем!

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 **игровое поле** со счетчиком престижа и шкалой раундов/минимальными очками ^{А)}
- 5 двусторонних **планшетов игроков** ^{В)}
- 5 двусторонних **планшетов имений** ^{В)}
- 30 **зданий** по 3 каждого типа: университет, лаборатория, мастерская, библиотека, опера, студия, больница, театр, башня и часовня
- 18 **ландшафтов** по 6 каждого типа: лес, озеро и парк
- 12 прямоугольных **жетонов свобод** по 4 каждого типа: передвижения ^{Г)}, вероисповедания ^{Д)}, убеждений ^{Е)}
- 5 двусторонних **памяток** ^{Ж)}
- 6 квадратных **жетонов строителей** ^{З)}
- 7 круглых **жетонов шутов** ^{И)}
- 5 **ширм игроков** ^{К)}
- 60 **карточек**: 21 карточка профессий ^{Л)}, 14 карточек престижа ^{М)}, 20 карточек бонусов ^{Н)} и 5 карточек найма ^{О)}
- 5 **фишек игроков**
- 5 **дисков престижа** ^{П)}
- 1 **жетон раунда** ^{Р)}
- 5 **жетонов (50/100) очков престижа** ^{С)}
- 1 **жетон первого игрока** ^{Т)}
- 6 **карточек особых персонажей** ^{У)} для дополнения «Муза и Принцесса» (см. стр. 14–16)
- 21 **карточка Диего** и 1 **кубик** (режим для одного игрока – см. стр. 11)
- 58 **монет**: 32 по 100, 14 по 500 и 12 по 1000

ОБ ИГРЕ

Игроки приглашают мастеров и ученых в свои палаццо и вдохновляют их на создание Великих Работ.

Чем больше впечатляет Работа, тем больше монет и престижа она приносит игроку.

Здания и ландшафты помогают в создании Работ. Строители и шуты помогают тем, кто создает Работы.

Игрок, набравший наибольшее количество 👑, побеждает.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле в центре стола.

Разместите жетоны и карточки на игровом поле.

¹⁾Пример: при игре втроем используйте только 2 жетона свободы вероисповедания, 2 жетона свободы убеждений и 2 жетона свободы передвижения.

На игрока:

- 1 планшет игрока
- 1 планшет имения
- 1 фишка игрока
- 1 диск престижа
- 3 карточки профессий
- 3500 монет
- 1 ширма игрока
- 1 памятка

Держите в тайне свое количество монет (за ширмой).

Оставшиеся монеты = банк.

Выберите первого игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите **игровое поле** в центре стола.
- Положите **ландшафты, карточки найма, карточки престижа, строителей, шутов, здания, жетоны свобод, карточки профессий и карточки бонусов** на предназначенные для них места на игровом поле.

Примечание: жетонов свобод каждого типа в игре всегда на один меньше, чем игроков¹⁾. Верните лишние жетоны свобод обратно в коробку.

Каждый игрок получает:

- **1 планшет игрока**, который он кладет перед собой (любой стороной вверх). Планшет указывает цвет игрока.
- **1 планшет имения**, который он также кладет перед собой. Обсудите и решите, хотите ли вы играть на стандартной стороне (А) или на стороне с правилами совместного строительства (Б) (см. стр. 16–17).
- **Фишку игрока** своего цвета, которую он ставит рядом со своим планшетом игрока.
- **Диск престижа** своего цвета, который он помещает на деление «0» счетчика престижа на игровом поле. Игроки отмечают свои очки престижа с помощью дисков престижа.
- **3 карточки профессий** следующим образом:
Перемешайте 21 карточку профессий и раздайте по 4 лицевой стороной вниз каждому игроку. Из этих 4 карточек каждый игрок выбирает 3 в качестве начальной руки и сбрасывает 4-ю. Перемешайте вместе оставшиеся и сброшенные карточки профессий и положите их лицевой стороной вниз на игровое поле, как показано ниже.
- **3500 монет** (2 по 1000, 2 по 500 и 5 по 100).
- **1 ширму игрока** своего цвета.
- **1 памятку**.

Положите **оставшиеся монеты** рядом с игровым полем. Это **банк**.

Жетон **первого игрока** получает тот, кто первым назовет 3 итальянских слова. Или выберите игрока случайным образом.

Поместите **жетон раунда** на деление «1» шкалы раундов/минимальных очков

Примечание: если в течение игры диск престижа игрока проходит деление 50 на счетчике престижа, дайте игроку жетон 50/100 стороной 50 вверх, переставьте диск на деление 0 и продолжите движение диска остюда. Когда диск снова проходит деление 50, игрок переворачивает жетон на сторону 100, возвращает диск на деление 0 и продолжает двигаться по счетчику. В конце игры этот игрок добавляет 50 или 100 очков престижа () к количеству очков, отмеченных его диском на счетчике престижа.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 7 раундов. Первый игрок меняется от раунда к раунду по часовой стрелке. Игра заканчивается после 7-го раунда (см. раздел «Конец игры», стр. 10).

Каждый раунд состоит из 2 фаз:

- **Фаза аукциона** (🔨): на торги выставляется по 1 объекту на игрока.
- **Фаза действий** (⚙️): каждый игрок выполняет по 2 действия.

В фазе аукциона игроки делают ставки на объекты торгов. В фазе действий игроки поочередно выполняют желаемые действия. Ход передается по часовой стрелке.

Фаза аукциона

Основную роль в фазе аукциона играют 7 колод и стопок с различными объектами торгов, которые находятся на левой стороне игрового поля: леса, озера, парки, шуты, строители, карточки престижа и найма. Приобретенные объекты дают своим обладателям определенные преимущества на протяжении всей игры.

Основные правила

- Каждый игрок может приобрести не более 1 объекта в каждом раунде. После того как игрок приобрел объект, он не может делать ставки на другие объекты в этом раунде.
- Только 1 объект из каждой колоды/стопки может быть выставлен на аукцион в каждом раунде. После того как объект был приобретен, больше никакие объекты из этой колоды/стопки не могут быть проданы с аукциона в этом раунде.
- Если колода/стопка закончилась, объекты из нее на аукцион больше не выставляются.
- Игрок не может ставить больше монет, чем у него есть на данный момент.
- Игроки могут вернуться назад по счетчику престижа в любое время, чтобы получить монеты, даже во время аукциона. (см. раздел «Получение монет» на стр. 10).

Ход аукциона

Первый игрок начинает с выбора объекта торгов из одной из 7 колод/стопок. Начальная цена объекта всегда 200 монет. Другие игроки по очереди тоже могут делать ставку на этот объект, увеличивая ее каждый раз ровно на 100 монет. Ход передается по часовой стрелке.

Если игрок не может или не хочет делать ставку, он пасует и больше не может делать ставки **на этот объект** в этом раунде.

Ставки продолжают повышаться до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не спасуют. Игрок с самой высокой ставкой выплачивает сумму в банк (другие игроки ничего не платят), берет объект торгов и помещает свою фишку на колоду/стопку приобретенного объекта. Если игрок выиграл ставку на строителя или шута, он помещает свою фишку в пунктирный круг рядом с колодой. Фишка указывает на то, что до конца этого раунда ни один объект из этой колоды/стопки не может быть выставлен на аукцион, и этот игрок не может делать ставки на любые другие объекты.

Если начавший аукцион игрок сделал не самую высокую ставку и **не победил** в аукционе, то он выбирает другой объект торгов из доступных (объекты с фишками игроков, а также пустые стопки/колоды недоступны) и начинает новый аукцион с цены в 200 монет. Правила этого аукциона те же, что и раньше.

Если игрок, который начал аукцион, **предложил самую высокую цену и победил**, то следующий аукцион начнет игрок, сидящий слева от него и еще не купивший ни одного объекта торгов (сохранивший фишку). Объект торгов он выбирает из не закрытых фишками колод/стопок, и в которых еще остались объекты (нельзя выбирать те, в которых закончились объекты). Правила этого аукциона те же, что и раньше.

Пока игрок не приобрел объект торгов и не выложил свою фишку ни на одну из колод/стопок, он может торговаться в каждом аукционе. Когда останется только один игрок, который не приобрел объект в этом раунде (исключая тех, кто спасовал), он **может** заплатить в банк 200 монет, чтобы взять **любой** доступный объект (колоды/стопки, закрытые фишками игроков, недоступны) по своему выбору. Он не обязан этого делать – можно ничего не платить и ничего не брать.

После того как все игроки приобрели объекты торгов или решили не приобретать их в этом раунде, фаза аукциона заканчивается, и все игроки забирают свои фишки с колод объектов.

Ход игры

7 раундов, 2 фазы в каждом:

Фаза аукциона: 1 объект торгов.

Фаза действий: выполните 2 действия.

Фаза аукциона

Аукцион 1 объекта торгов (лес, озеро, парк, шут, строитель, карточка престижа или карточка найма).

Каждый игрок: не более 1 объекта.

Из каждой колоды/стопки: не более 1 объекта.

Ход аукциона:


- В свой ход игрок выбирает объект торгов.
- Игроки делают ставки по часовой стрелке или пасуют.
- Тот, кто предложит самую высокую цену, платит в банк и забирает объект.
- Получивший объект игрок и колода/стопка исключаются из последующих аукционов этого раунда (колода накрывается фишкой игрока).


Для игрока, который начинает аукцион, действуют следующие правила:


- Игрок обязан начать торги за выбранный им объект с 200 монет!
- Если игрок не может или не хочет делать ставку, он пасует и больше не может делать ставки на этот объект в этом раунде.


Последний игрок, начинающий торги в фазе аукциона, может взять любой доступный объект за 200 монет!

Краткое описание примера аукциона


1- 1-й аукцион:
Александра получает  200


2- 2-й аукцион:
Елисей получает  700



3- 3-й аукцион:
Михаил получает  600



4- Аукцион
не проводится:
Анна получает  200

Лес

Лес добавляет 3 очка  для Работ 9 из 21 профессий.

Каждый дополнительный лес приносит игроку 3 .

²⁾Примечание: не все ландшафты приносят игрокам 3 . Только повторяющиеся типы ландшафтов, уже расположенных в имении, приносят по 3 .

Например, игрок, у которого есть только озеро, при приобретении леса или парка, не получит 3 . Однако, если этот игрок приобретет второе озеро, он получит бонус – 3 .

Озеро

Как Лес, но привлекает только 7 профессий.

Парк

Как лес, но привлекает только 5 профессий.

Пример:

1- В игре четвером Александра стала первым игроком. Она выбирает парк и получает его по начальной цене в 200 монет, так как все остальные игроки пасуют вместо того, чтобы делать ставки. Она берет парк, размещает его в своем имении и ставит свою фишку на стопку парков. Это показывает, что стопка парков недоступна для последующих аукционов в этом раунде, и что Александра в этом раунде закончила делать ставки.

2- Михаил – следующий игрок по часовой стрелке. Он выбирает для аукциона шута. Анна тоже в нем заинтересована и предлагает 300 монет. Елисей тоже хочет шута и предлагает 400 монет. Теперь снова очередь Михаила (помните, Александра уже купила парк и не может участвовать в торгах), и он повышает ставку до 500 монет. Анна повышает ставку до 600, а Елисей – до 700. Михаил и Анна пасуют, позволяя Елисею выиграть аукцион. Елисей платит в банк 700 монет, берет шута и ставит свою фишку рядом со стопкой шута.

3- Михаил может снова выставить объект на торги, поскольку он не выиграл последний аукцион. Теперь только он и Анна могут делать ставки. Михаил выбирает лес, и Анна повышает ставку до 300 монет. Михаил повышает ставку до 400, Анна – до 500, Михаил – до 600, затем Анна пасует. Михаил берет и размещает лес в своем имении, платит в банк 600 монет и ставит свою фишку на стопку леса.

4- Теперь только Анна может делать ставки. Она может свободно выбирать из четырех оставшихся колод/стопок: озеро, строитель, карточка престижа или карточка найма. Она берет строителя и платит 200 монет в банк.

После того как Анна заканчивает, Александра, Михаил и Елисей забирают свои фишки.





Значение 7 объектов

Основное

- Каждый объект дает свои преимущества только тому имению, в котором он находится!
- У игрока может быть только 3 строителя. Количество остальных объектов не ограничено.

Лес

Когда игрок приобретает лес, он должен немедленно разместить его на пустых клетках своего имения. Лес может быть расположен рядом со зданиями и другими ландшафтами (см. «Постройка здания» на стр. 8). Лес дает следующие преимущества:

- 9 из 21 мастеров и ученых (профессии) желают отдыхать в лесах. Когда один из представителей этих 9 профессий завершает Работу в фазе действий, и в имении есть по крайней мере один лес, к  этой Работы добавляется 3 очка (см. «Завершение работы» на стр. 6).
- Когда игрок размещает второй лес в своем имении (не обязательно размещать его рядом с первым), он получает 3 . Он продвигает свой диск по счетчику престижа на 3 деления. Когда игрок помещает третий лес в свое имение (не обязательно размещать его рядом с любым из двух других), он снова получает 3  и т.д.²⁾ Наличие нескольких одинаковых ландшафтов не умножает количество получаемых очков .

Озеро


Озера используются так же, как и леса. Разница в том, что озера меньше и привлекают только 7 профессий для отдыха.

Парк


Парки используются так же, как и леса. Разница в том, что парки меньше и привлекают только 5 профессий для отдыха.



Шут

Забавы и представления шута развлекают мастеров и ученых. Когда игрок приобретает шута, он помещает его на театральную сцену своего планшета. Каждый шут в имении добавляет 2 очка  к каждой завершённой Работе (см. «Завершение Работы» на стр. 6).





Примечание: поскольку шуты добавляют 2 очка  к каждой завершённой игроком Работе, они очень ценны. Будьте внимательны на аукционе.

Строитель

- Когда игрок приобретает строителя, он помещает его на самую верхнюю ячейку строителя на своем планшете. Этот игрок платит всего 300 монет (вместо 700) за строительство здания (см. «Постройка здания» на стр. 8).
- Когда игрок приобретает второго строителя, он помещает его в среднюю ячейку строителя своего планшета. Теперь игрок может строить здания вплотную друг к другу. (см. «Постройка здания» на стр. 8).
- Когда игрок приобретает третьего строителя, он помещает его в самую нижнюю ячейку строителя на своем планшете. Теперь игрок строит здания бесплатно.









Когда игрок приобретает второго строителя, он получает **3** . За третьего строителя он снова получит **3** .

Карточки престижа

Когда игрок выигрывает аукцион на карточку престижа, он берет 5 верхних карточек из колоды престижа (или все карточки, если их меньше 5), выбирает 1 и кладет ее лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом игрока. Затем он возвращает остальные 4 карточки лицом вниз в любом порядке под низ колоды престижа.



В зависимости от свойств карточек престижа, игрок может получить до **8**  за каждую такую карточку **в конце игры**. Чтобы получить очки за карточку престижа, игрок должен выполнить требования, перечисленные на ней, в своем имении к концу игры. Многие карточки требуют, чтобы игрок был единственным, кто выполнил требования, чтобы получить полную награду очков престижа (). В случае ничьей он получит только половину очков.

Например, у Михаила есть карточка «За наибольшее количество зданий вы получаете **6**  (**3**)». Он получает **6** , если он единственный игрок с наибольшим количеством зданий в своем имении. Если будет ничья по количеству зданий с одним или несколькими игроками, он получит **3** . Конечно если у другого игрока будет больше всего зданий, Михаил не получит .


Карточки найма

У игрока есть два варианта получения большего количества карточек профессий:


1. Путем найма у другого игрока с помощью карточки найма.
2. Взяв карточку профессии в фазе действий (см. «Получение карточки профессии» на стр. 9).



Когда игрок приобретает карточку найма, он может сыграть ее немедленно или позже. Если игрок решает немедленно сыграть карточку найма, он выбирает любую сыгранную **другим** игроком карточку³⁾, забирает карточку себе в руку меняя ее на карточку найма. Если игрок решит сыграть карточку найма позже, он берет ее себе на руку и может сыграть в любой момент во время **своего** хода в фазе **действий** любого раунда⁴⁾. Игрок может сыграть повторно нанятую карточку профессии для завершения Работы немедленно или в следующих раундах (см. «Завершение Работы» на стр. 6).

Примечание: карточка найма считается карточкой профессии и добавляет 1 очко  к каждой завершённой Работе (см. «Завершение Работы» на стр. 6). Она также считается карточкой профессии для всех карточек бонусов и престижа, в которых упоминаются карточки профессии.

Шут


Добавляет 2 очка  к каждой завершённой Работе.

Строитель


1-й строитель:

- Стоимость строительства: 300 монет.

2-й строитель:


- Стоимость строительства: 300 монет.
- Разрешены рядом стоящие здания.
- + **3** .

3-й строитель:


- Стоимость строительства: 0 монет.
- Разрешены рядом стоящие здания.
- + **3** .

Карточки престижа

Выберите 1 из 5 карточек.

Владелец карточки престижа может получить очки престижа () в конце игры, выполнив требования, указанные на карточке.

Примечание: обзор всех карточек престижа с примерами на стр. 19.

Примечание: если у игрока сложилась ничья с другим игроком, только обладатель карточки престижа получает очки престижа (.

Карточки найма

Позволяет игроку забирать карточки профессий у других игроков. Нанять карточку профессии у самого себя нельзя.

³⁾Примечание: нанять можно только сыгранные карточки профессий. Те, что находятся у других игроков в руках, не могут быть наняты!

⁴⁾Применение карточки найма в фазе действий не считается одним из двух действий. Игрок может сыграть несколько карточек найма подряд, если они у него есть.

Фаза действий

⁵⁾ По желанию можно выполнить менее 2 действий (даже ни одного).

⁶⁾ Порядок выполнения своих 2 действий каждый игрок выбирает сам.

До 2 действий на игрока:

Завершение Работы 1 или 2 раза.

Постройка здания 1 или 2 раза.

Получение карточки профессии 1 раз.

Предоставление свобод 1 раз.

Получение карточки бонусов 1 или 2 раза.

Работа

Для завершения Работы необходимо минимальное количество очков.

⁷⁾ Например, во 2-м раунде, для завершения Работы необходимо набрать не менее 10 очков. В 6-м раунде, для завершения Работы необходимо набрать не менее 16 очков.

1) Сыграйте карточку профессии лицевой стороной вверх.

⁸⁾ Игрок может нанять карточку профессии у другого игрока, который ранее нанял эту карточку профессии у него и сыграл ее. Таким образом игрок может закончить вторую работу с той же карточкой профессии, которая была перенята в течение игры.

2) Рассчитайте очки:

Есть ли здание?	+4
Есть ли ландшафт?	+3
Есть ли жетон свобод?	+3
За каждого шута	+2
За каждую карточку профессии и найма	+1
За каждую только что сыгранную карточку бонусов	+X

Поставьте вашу фишку на деление счетчика престижа, соответствующее очкам этой Работы.

Фаза действий

В фазе действий каждый игрок, начиная с первого, может выполнить два действия. Ход передается по часовой стрелке.

В свой ход игрок совершает свое первое действие и, закончив его, совершает второе. Прерывать незаконченное действие вторым действием нельзя.

Возможными действиями являются:

- **Завершение Работы** (Один или два раза)
- **Постройка здания** (Один или два раза)
- **Получение карточки профессии** (Только один раз)
- **Предоставление свобод** (Только один раз)
- **Получение карточки бонусов** (Один или два раза)

Завершение Работы, постройка здания и получение карточки бонусов могут быть выполнены каждым игроком один или два раза за раунд в фазе действий. Предоставление свобод и получение карточки профессии может быть выполнено каждым игроком только один раз за раунд в фазе действий.

Завершение Работы

Игрок может закончить Работу, сыграв карточку профессии со своей руки (мастера или ученого, завершающего Работу). Очки этой Работы должны быть равны или выше минимального значения, указанного на шкале раундов/минимальных очков на игровом поле.

Это значение увеличивается от раунда к раунду, что показано на шкале.



Когда игрок хочет, чтобы мастер или ученый завершил Работу, он делает следующее:

- 1) Игрок выкладывает соответствующую карточку профессии со своей руки на стол рядом со своим планшетом игрока; мастер или ученый, представленный карточкой, завершает Работу.

Примечание: игрок оставляет карточку лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом, но не может завершить другую Работу этой карточкой профессии (т.к. она уже сыграна). Однако другой игрок может нанять эту карточку профессии и использовать ее для завершения Работы в своем имени.

- 2) Игрок подсчитывает очки этой Работы, основываясь на количестве объектов в своем имении, соответствующем желаниям мастера или ученого, как описано на играемой карточке профессии. Подсчет очков начинается с 0 и далее:

- Если у игрока есть здание, в котором предпочитает работать мастер или ученый, оно добавляет 4 очка к этой Работы. ▶ +4
- Если у игрока есть ландшафт, в котором мастер или ученый любит отдыхать, он добавляет 3 очка к этой Работы. ▶ +3
- Если у игрока предоставлена одна из свобод, которую поддерживает мастер или ученый, она добавляет 3 очка к этой Работы. ▶ +3
- Каждый шут на театральной сцене игрока добавляет 2 очка к этой Работы. ▶ +2 каждый
- Каждая карточка профессии или найма, сыгранная или в руке игрока, добавляет 1 очко к этой Работы (включая карточку, которую игрок играет в данный момент). ▶ +1 каждая
- Каждая карточка бонусов, которую игрок играет сейчас, добавляет X очков к этой Работы (см. «Получение карточки бонусов» на стр. 9). ▶ +X каждая

Сумма всего вышеперечисленного составляет очки этой Работы. Игрок размещает свою фишку на счетчике престижа на делении, соответствующем очкам, которые он получил за Работу (например, 15 очков = деление 15). Игрок не засчитывает очки в качестве очков престижа.

Внимание: очки этой Работы должны быть равны или выше минимальных очков для текущего раунда! В противном случае игрок не может сыграть карточку профессии и Работа не будет завершена!

3) Игрок получает монеты из банка за выполненную Работу. Банк платит 100 монет за 1 очко (например, 15 → 1500 монет).

Игрок может немедленно получить часть или всю оплату за эту Работу (но не более) в очках престижа (короны), а не монетами. Обменный курс для этого составляет 200 монет = 1 корона.

Если игрок решает сделать это, он немедленно возвращает соответствующую часть суммы в банк, а затем перемещает свой диск по счетчику престижа на соответствующее количество делений вперед⁹⁾.

Примечание: игрок может обменивать только что полученные за Работу монеты на очки престижа (короны) и должен сделать это немедленно. Обменивать ранее полученные монеты на очки престижа (короны) нельзя. Поэтому игрок должен тщательно продумать сколько монет он хочет обменивать!

4) Игроки оставляют свои фишки на счетчике престижа до конца фазы действий. Они не должны отмечать очки перемещением своих дисков по счетчику престижа. После того как все игроки по очереди сделают ход в фазе действий, игрок с лучшей Работой (игрок с лидирующей фишкой на счетчике престижа) получает 3 короны (см. раздел «Лучшая Работа» на стр. 10).

Примечание: если игрок завершает две Работы в раунде, он размещает свою фишку на делении счетчика престижа, соответствующем Работе с большими очками, а не с их суммой!

Пример подсчета очков:

В 3-м раунде (минимальные очки = 12) Александра выбирает завершить Работу поэтом. Она выкладывает карточку профессии поэта со своей руки лицевой стороной вверх на стол рядом со своим планшетом игрока. В имени у нее есть театр, жетон свободы передвижения и 2 шута. У нее также есть 4 карточки профессий (включая поэта, которого она только что сыграла, и карточку найма) сыгранных и в ее руке. В ее имени нет озера, и она не играет карточки бонусов.

Она рассчитывает свои очки, как показано ниже:

Ландшафты:	0	
Свободы:	3	
Здания:	4	
Шуты:	4	
Карточки профессий и карточки найма:	4	
Карточки бонусов:	0	
<hr/>		
Итого:	15	

Она ставит свою фишку на 15-е деление счетчика престижа.

Александра берет из банка 1500 монет. Она решает, что они ей в данный момент не нужны, и поэтому обменивает монеты за Работу на максимально возможное количество очков престижа (короны): она возвращает 1400 монет в банк и перемещает вперед свой диск по счетчику престижа на 7 делений.

3) Банк выплачивает монеты: 1 × 100 монет.

Эти монеты только сейчас можно обменять на очки престижа (короны): 200 монет → 1 корона.

⁹⁾ Например, игрок, который получил 1500 монет за Работу, может получить от 1 до 7 корон, вернув 200–1400 монет из этих 1500 в банк.

4) Фишки игроков на счетчике престижа нужны для определения лучшей Работы.

Примечание: игроку не обязательно иметь в своем имени здание, ландшафт или жетон свобод, которые указаны на карточке профессии, чтобы сыграть карточку и завершить Работу. Однако чем больше соответствий, тем больше очков! Минимальные очки можно набрать, например, с помощью шутов, карточек бонусов и карточек профессий.

Примечание: игроки не раскрывают карточки профессий, находящиеся у них в руках, они просто показывают рубашку карточек, чтобы их можно было учесть для расчета очков.



Здания



3 размера:

- **Большой:** мастерская
лаборатория
университет
- **Средний:** библиотека
опера
студия
больница
театр
- **Малый:** башня
часовня


Палаццо – это постройка, изображенная на планшете имени. Она не считается зданием ни одного из размеров!

Каждое из 10 зданий имеет 3 копии.

Здание

- Приносит 3 .
- Добавляет 4 очка к  Работы за от 1 до 3 профессий.
- Стоит 700 монет
(с 1 или 2 строителями: 300 монет)
(с 3 строителями: 0 монет)
- Может быть размещено в любой ориентации.
- Должно полностью стоять в пределах сетки.
- Не должно перекрывать другие здания или ландшафты.
- Не может быть построено вплотную с другим зданием или палаццо (если нет 2 или 3 строителей!)
- Не более одного здания каждого вида в имении.
- Нельзя передвигать или разрушить.

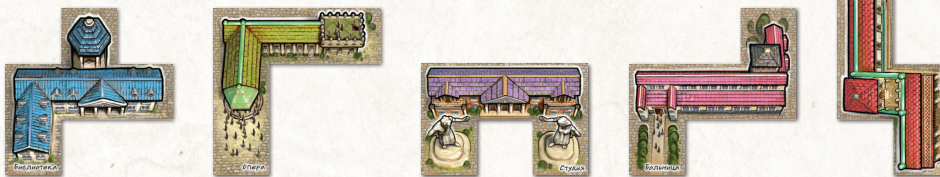
Постройка здания

Игроки строят здания в своих имениях, чтобы повысить свой престиж и добавить очки  завершенным Работам. В игре представлены:

- 3 больших здания, каждое из которых требует 7 пустых клеток:





- 5 средних зданий, каждое из которых требует 5 пустых клеток:



- 2 малых здания, каждое из которых требует 3 пустые клетки:



Строительство здания помогает игроку двумя способами:

- Сразу приносит игроку 3 .
- Может добавить 4 очка к  Работы, если мастер или ученый предпочитает работать в этом здании (см. «Завершение Работы» на стр. 6).

Игрок платит 700 монет за строительство здания, независимо от его размера: большое, среднее или малое. Когда у игрока есть 1 или 2 строителя в имении, он платит только 300 монет за строительство здания, независимо от его размера. Когда у игрока есть 3 строителя в имении, он ничего не платит за строительство зданий (см. «Строитель» на стр. 5).

При постройке здания игрок выплачивает стоимость в банк, берет здание из запаса и немедленно размещает в своем имении. Если здания, которое хотел бы построить игрок, нет в наличии, то построить его нельзя.

Игрок может разместить здание (или ландшафт) в любом месте своего имения по своему выбору, если при этом выполняются следующие условия:

- 1) Игрок может разместить здание (или ландшафт) в любой ориентации, но обязательно полностью внутри сетки клеток. Поскольку жетоны двусторонние, можно размещать их **любой** стороной вверх.
- 2) Нельзя размещать здания или ландшафты поверх друг друга (полностью или частично).
- 3) Пока у игрока нет 2 или 3 строителей он не может размещать здания рядом, **вплотную** друг к другу. В том числе нельзя строить здания вплотную к палаццо. Соприкосновение возможно только углами. После приобретения 2 (или 3) строителя ограничение снимается и игрок **может** строить здания вплотную друг к другу.
- 4) Игрок может построить здание (или ландшафт) рядом (вплотную) с ландшафтом.
- 5) Построить каждое здание в своем имении игрок может только **один** раз.
- 6) Размещенное в имении здание или ландшафт нельзя передвигать или разрушать до конца игры.



Нарушения условий размещения здания/ландшафта

Получение карточки профессии

Когда игрок хочет получить новую карточку профессии, он платит 300 монет в банк, берет 5 верхних карточек из колоды карточек профессий (или все карточки, если их меньше 5), выбирает 1 карточку и добавляет ее себе в руку. Затем возвращает невыбранные карточки лицом вниз в любом порядке под низ колоды карточек профессий.

Игрок может использовать эту карточку для завершения Работы либо в этом раунде, если у него осталось действие, либо в любом последующем.

Если карточки профессий закончилась, игроки не могут выбрать это действие.

Предоставление свобод

Мастерам и ученым удобнее жить в имении, которое предлагает определенные свободы: передвижения, убеждений или вероисповедания. Это способствует созданию более значимых Работ. Свобода, побуждающая мастера или ученого к творению, указана на его карточке профессии.

Когда игрок хочет привнести свободы в свое имение, он платит 300 монет в банк, берет нужный жетон свобод из запаса и помещает его в соответствующее место на своем планшете игрока. Свободы добавляют 3 очка к Работам в **этом** имении, если конкретная свобода важна для мастера или ученого, завершающего Работу.

Игрок может ввести каждый тип свобод в свое имение только один раз. Если жетоны свобод закончились, то предоставить их нельзя.

Получение карточки бонусов

Игроки могут использовать карточки бонусов, чтобы значительно увеличить очки завершенной Работы. Когда игрок хочет получить карточку бонусов, он платит 300 монет в банк, берет 5 верхних карточек из колоды карточек бонусов (или все карточки, если их меньше 5), выбирает 1 карточку и добавляет ее себе в руку. Затем кладет невыбранные карточки лицом вниз в любом порядке, под низ колоды карточек бонусов.

Когда игрок завершает Работу, он также может сыграть **одну, несколько или ни одной** карточки бонусов (даже в том же раунде, в котором он приобрел карточку). Это не считается отдельным действием, а является частью действия «Завершение Работы».

Карточки бонусов добавляют очки завершенной Работе (см. «Завершение Работы» на стр. 6). Добавленная ценность может быть как большой, так и не очень. Она зависит от того, сколько указанных на карточке объектов есть у игрока.

Каждая карточка бонусов может быть сыграна только **один раз**. Сыграв ее игрок кладет карточку лицевой стороной вверх рядом с игровым полем – она выбывает из игры! Если карточки бонусов закончились, игроки не могут выбирать это действие.

- 1 *Нарушает условие 1: выступает за границы клеток.*
- 2 *Нарушает условие 2: перекрывает другое здание или ландшафт.*
- 3 *Нарушает условие 3: размещено вплотную с другим зданием или палаткой (если у игрока нет 2 или 3 строителей).*
- 5 *Нарушает условие 5: два одинаковых здания (вторую башню строить нельзя).*

Карточка профессии

Выберите 1 из 5 карточек.

Карточку **можно** применить в том же раунде, в котором она была получена.

Примечание: применить карточку профессии игроку можно только один раз в раунд.

Свободы

Добавляют 3 очка к Работам 7 мастеров и ученых.

Примечание:

- *Каждый игрок может выполнить это действие только один раз за раунд.*
- *Количество доступных жетонов свобод каждого типа всегда меньше количества игроков на 1.*

Карточка бонусов

Выберите 1 из 5 карточек.

Добавляют X очков завершенной Работе.

При завершении Работы игрок может сыграть столько карточек бонусов, сколько хочет. Затем они уходят из игры.

Примечание:

- *Карточки бонусов увеличивают очки .*
- *Карточки престижа приносят очки престижа ()!*


Вы можете ознакомиться со свойствами всех карточек бонусов на стр. 18 (вместе с примерами получения очков за них).

Монеты



- Завершив Работу
- Перемещая диск назад по счетчику престижа

Конец Раунда

Лучшая Работа

В каждом раунде игрок с лучшей Работой получает 3 .

Примечание:

- Фишка игрока отмечает очки !
- Диск на счетчике престижа отмечает очки престижа ()!


Новый раунд

Передайте жетон первого игрока и переместите жетон раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ


После 7 раундов.

Проверьте и учтите карточки престижа.

Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа () становится победителем.








Получение монет

В течение игры игрок может получить монеты двумя способами:

- Каждая завершенная Работа приносит монеты: 100 монет за каждое очко  (см. «Завершение работы» на стр. 6).
- Игрок может переместить свой диск по счетчику престижа назад в любой момент игры. При перемещении назад за каждое деление игрок получает 100 монет из банка.

КОНЕЦ РАУНДА


Лучшая Работа

После того как все игроки завершат свои действия в фазе действий (включая тех, кто совершил менее двух действий), игроки сравнивают свои очки  за раунд, которые представлены их **фишками** на счетчике престижа. Игрок с наибольшим количеством очков  в раунде получает 3  и продвигает свой **диск** по счетчику престижа на 3 деления. Если двое или больше игроков получили наибольшее количество очков , все они получают по 3 . Если только один игрок завершил Работу в этом раунде, его Работа автоматически становится самой лучшей и он получает 3 . Если ни один игрок не завершил Работу в этом раунде, никто не получает 3  за раунд.


После определения лучшей Работы все игроки, завершившие Работы в этом раунде, убирают свои **фишки** со счетчика престижа и размещают их рядом со своими планшетами игрока.


Новый Раунд


После определения лучшей Работы фаза действий завершена.

Первый игрок передает жетон первого игрока своему соседу слева. Этот игрок теперь становится новым первым игроком. Он перемещает жетон раунда на следующее деление на шкале раундов/минимальных очков , и начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 7-го раунда. Игроки проверяют свои карточки престижа: каждый игрок, выполнивший требования по любой из своих карточек престижа, получает соответствующее количество очков престижа () (см. «Карточки престижа» на стр. 19).

Игрок, набравший наибольшее количество , становится победителем.

Если двое или больше игроков набирают наибольшее количество , то победителем становится тот из них, у кого наибольшее количество монет.

Если все еще сохраняется ничья, то игроки делят победу.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Эти правила объясняют, как играть вдвоем. Выполните подготовку по обычным правилам, но с учетом следующих изменений. Игра вдвоем доступна и с другими дополнениями.

ПОДГОТОВКА

2500 монет

5 жетонов свобод

ХОД ИГРЫ

Начальная ставка составляет 300 монет.

Три типа ландшафта считаются 1 объектом.

ПОДГОТОВКА

- 2500 монет (1 по 1000, 2 по 500 и 5 по 100)
- 5 жетонов свобод (по 1 каждого типа, остальные 2 выбираются случайным образом), для усложнения игры используйте только 4 жетона свобод.

ХОД ИГРЫ

Фаза аукциона

- Начальная ставка составляет 300 монет вместо 200.
- При выставлении на аукцион все три типа ландшафта (лес, озеро и парк) считаются за 1 объект. Победитель аукциона выбирает, какой тип ландшафта он приобретет. Другой игрок не может выбрать ландшафт в этом раунде.

РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру, используя два планшета имений и игроков (по одному для себя и по одному для виртуального игрока – Диего), и выберите между игрой для 4 или для 5 игроков*. Примените следующие изменения:

- Потребуется по **2 жетона свобод каждого вида**.
- Раздайте **4 карточки профессий себе** (3 из них вы **оставляете себе** в соответствии с обычными правилами), и по **3 карточки другим (виртуальным) игрокам** (включая Диего; их число зависит от того, какую игру вы выбрали – на 4 или 5 игроков). Вы можете выложить карточки Диего лицом вниз в ряд снизу его планшета игрока, а рядом карточки других виртуальных игроков.

- **Монеты Диего:**

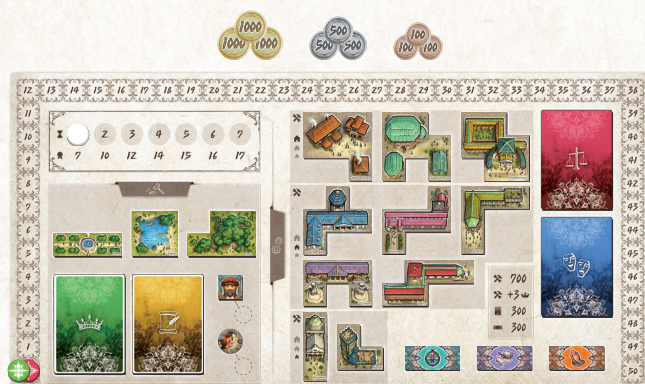
ЛЕГКО: 0 монет

СТАНДАРТ: 1500 монет

СЛОЖНО: 3500 монет

Примечание: в режиме для одного игрока дополнения НЕ используются.

Возьмите кубик и набор из 21 карточки Диего. Перемешайте карточки по отдельности в соответствии с их рубашками и положите карточки для 5–7 раундов вниз, затем положите на них карточки для 3–4 раундов и, наконец, карточки для 1–2 раунда наверх получившейся колоды. Случайным образом выберите первого игрока (вы или Диего).



* Подготовка для 5 игроков

Виртуальные игроки



Вы



Диего

ХОД ИГРЫ

Общий ход игры соответствует обычным правилам: *то есть сыграете 7 раундов, каждый из которых состоит из фазы аукциона, за которой следует фаза действий*. Жетон первого игрока передается каждый раунд между вами и Диего. В этом разделе описаны изменения, позволяющие играть одному.

1. Особые правила Диего

У Диего есть ряд преимуществ во время игры:

- Он не связан никакими строительными правилами. Он всегда может размещать свои здания вплотную рядом друг с другом, и он может построить одно и то же здание несколько раз. Его имение можно перестроить в любой момент, если не хватает места (при необходимости его здания могут даже выходить за пределы имения).
- После того как Диего потратит монеты, его уровень престижа будет снижаться по мере необходимости для любых его расходов, по обменному курсу 200 монет за потраченное . Уровень престижа Диего может опуститься ниже 0, если это необходимо.

Пример: Диего покупает шута за 900 монет, но у него совсем нет монет. Вычтите **5** из его общего количества (по 200 монет за очко) и выдайте ему шута и 100 монет. Если бы у него в запасе оставалось 300 монет, он бы заплатил эти 300 монет в банк и потерял только **3** .

2. Фаза аукциона

Вытяните верхнюю карточку из колоды Диего. Верхняя часть используется для определения цены каждого выставленного на аукцион объекта. Вы начинаете с выбора объекта и бросаете кубик (в карточках обозначается как 1D6), прибавляя число (модификатор) указанное на карточке. Сумма, умноженная на 100, представляет собой последнюю ставку и чтобы купить объект, вам придется заплатить на 100 монет больше. Вы можете принять решение о покупке объекта по этой цене или отказаться. Если вы откажетесь, Диего может купить его по цене, определенной только броском кубика (*см. ниже*).

Пример: выставляете на аукцион шута, цена которого на карточке $6+1D6$. Вы бросаете кубик, результат броска равен 3. Вы можете решить либо купить шута за 1000 монет ($600+300+100$) или спасовать.

Фаза аукциона продолжается до тех пор, пока и вы и Диего не приобретете по объекту. Аукцион может быть не больше, чем количество игроков (4 или 5 в этом варианте). Вы **можете** взять объект на последнем аукционе за 200 монет. Однако в фазе аукциона соблюдаются некоторые особые правила:

- 2 объекта с наивысшими модификаторами кубика НЕЛЬЗЯ взять на последнем аукционе.
- Если на кубике выпадает 1 или 2 для объекта, у которого нет модификатора кубика, вы **ДОЛЖНЫ** немедленно купить этот объект.
- Диего **всегда** покупает крайний левый объект, изображенный на карточке, от покупки которого вы отказались.


Пример: вы вытянули карточку Диего, показанную справа, в игре для 5 игроков. Вы выставляете на аукцион карточку найма, на кубике выпало 6. Вы отказываетесь от покупки карточки за 1000 монет. Затем вы выставляете на аукцион шута, бросок кубика равен 5, отклоняете ставку в размере 1200 монет. Вы решаете выставить на аукцион строителя, и бросок кубика в 1 делает его привлекательной покупкой в 400 монет. (Примечание: это не автоматическая покупка, потому что строитель имеет модификатор кубика.) После получения вами строителя, Диего остается шут, за которого он платит 1100 монет (согласно приведенному выше броску кубика).



Поместите объект, купленный Диего, на его планшет игрока или имения. Карточка найма должна быть помещена в конец ряда карточек профессий под его планшетом игрока. Чтобы завершить фазу аукциона, сбросьте карточку найма и строителя, за исключением случаев, когда вы или Диего получили их во время аукционов.


Объекты, изображенные на карточках Диего

Шут

Каждый шут в имени Диего добавляет **2** очка  к его Работам.





Строитель

Диего использует строителей в соответствии с обычными правилами. В частности, он получает **3**  за 2-го и 3-го строителя в своем имении.



Карточка найма

Диего завершает Работы с карточками найма так же, как и с карточками профессий (*см. «Фаза действий» на след. стр.*). Каждая карточка найма добавляет **1** очко  к его Работам. При подсчете очков  карточка найма переворачивается.




Карточка престижа

Вытяните 5 верхних карточек престижа и выберите карточку, дающую наибольшее количество очков престижа в соответствии с текущим состоянием имения Диего. В случае ничьей (в том числе, когда ни одна карточка не добавляет очков престижа), вытяните карточку случайным образом из тех, которые дают самое высокое количество очков престижа. Поместите выбранную карточку престижа рядом с планшетом Диего и положите 4 оставшиеся карточки под низ колоды.



Ландшафт

Бросайте кубик всякий раз, когда вы выставляете на аукцион любой из 3 ландшафтов (по одному броску на каждый тип ландшафта).

Когда Диего покупает ландшафт, переверните его самую левую карточку профессии лицевой стороной вверх и поместите соответствующий ландшафт в его имение (он получает **3** , если у него уже есть такой же). Снова переверните карточку профессии лицевой стороной вниз.



3. Фаза действий




Сыграйте эту фазу в соответствии с порядком хода (вы или Диего в качестве первого игрока). Во время хода Диего раскройте карточку Диего и используйте верхнюю строчку в разделе действий для первого действия. Затем раскройте вторую карточку и используйте нижнюю строчку для второго действия. Когда изображено несколько объектов, выполните первое действие, если это возможно, в противном случае выполните второе.


За одним исключением: если у Диего осталось достаточно карточек профессий и найма, чтобы сыграть по одной в каждом из оставшихся до конца игры ходов, то он выполнит действие завершения Работы. Действия Диего, изображенные на карточках Диего, описаны ниже. За постройку зданий, получение карточек бонусов, профессий и жетонов свобод Диего платит по обычным правилам. Стоимость его действий такая же, как и в основных правилах игры (т.е. жетон свобод за 300 монет и т.д.)

Завершение Работы

Переверните самую левую закрытую карточку профессии или найма лицевой стороной вверх рядом с планшетом Диего.

Диего завершает Работу, добавляя:


- Минимальные очки  для текущего раунда (как указано на игровом поле).
- Очки  за его шутов, карточки найма и карточки бонусов, если возможно. НЕ учитывайте его карточки профессий и другие объекты (здания, ландшафты и свободы) при суммировании очков .

После подсчета очков  раскройте по одной карточке профессии у каждого виртуального игрока в игре (если таковые остались).

***Примечание:** бонус за лучшую Работу в конце раунда определяется, как обычно, на основе сравнения ваших Работ и Работ Диего.*



Постройка здания

Переверните самую левую закрытую карточку профессии Диего лицевой стороной вверх и поместите соответствующее здание в его имение (обратите внимание, что он может иметь одинаковые здания) и добавьте ему **3** .



Получение карточки профессии

Возьмите верхнюю карточку из колоды профессий и положите ее лицевой стороной вниз в конец ряда карточек профессий. Затем раздайте по 1 карточке профессии каждому виртуальному игроку.



Предоставление свобод

Переверните самую левую закрытую карточку профессии Диего лицевой стороной вверх и поместите соответствующий жетон свобод на его планшет (обратите внимание: у него может быть два одинаковых жетона свобод). Переверните карточку профессии снова лицом вниз.




Получение карточки бонусов

Вытяните 5 верхних карточек бонусов и выберите карточку, дающую наибольший бонус в соответствии с текущим состоянием имения Диего. В случае спорной ситуации случайным образом выберите карточку из тех, которые приносят наибольший бонус. Положите выбранную карточку бонусов на крайнюю левую карточку профессии или найма, лежащую лицевой стороной вниз рядом с планшетом игрока (ее надо будет применить, когда карточка профессии или найма будет задействована). Положите 4 оставшиеся карточки под низ колоды.



4. Подсчет очков

Подсчет очков происходит точно так же, как и в основной игре. Вам нужно только отслеживать свои результаты и результаты Диего в течение всей игры. В конце игры раскройте и получите очки престижа за карточки престижа, которые приобрели вы или Диего. Монеты используются для разрешения ничьей по очкам престижа (.

Примечание:

- *Настройки сложности показывают только предполагаемый уровень сложности и могут быть легко скорректированы по вашему вкусу. Как правило, чем больше монет Диего получает в начале игры, тем выше его счет и тем сложнее его победить.*
- *Когда вы играете карточку найма, выберите открытую карточку профессии любого вашего оппонента, после чего сбросьте карточку найма. Если взята карточка Диего, замените ее на открытую карточку профессии, взятую у одного из виртуальных игроков (выбор не имеет значения).*

ДОПОЛНЕНИЕ «МУЗА И ПРИНЦЕССА» для 2–5 игроков

Дополнение добавляет 6 карточек особых персонажей, на которых игроки могут делать ставки во второй части фазы аукциона. Таким образом, фаза аукциона разделена на два этапа: стандартная фаза аукциона и аукцион особых персонажей.

ПОДГОТОВКА

Положите 6 карточек особых персонажей рядом с игровым полем и 600 монет на Банкира.

ХОД ИГРЫ

То же, что и в обычной игре, с добавлением 6 карточек особых персонажей. Игроки не могут менять \mathfrak{Z} на монеты.

АУКЦИОН ПЕРСОНАЖЕЙ

Поставьте фишку на место для ставок.

В свой ход игроки размещают свои фишки на любое место на пустой карточке или повышают ставку на уже занятой карточке, возвращая чужие фишки.

В свой ход, если фишка игрока уже выставлена на карточку, он платит сумму ставки и забирает карточку себе.

- Пас ► выйдите из участия в аукционе в этом раунде.
- Окончание аукциона ► все пасуют или купили карточку особого персонажа.

ПОДГОТОВКА

Следуйте базовым правилам подготовки со следующим дополнением:

- Разложите по отдельности 6 карточек особых персонажей лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.
- Положите 600 монет на карточку Банкира.

ХОД ИГРЫ

За исключением аукциона и использования карточек особых персонажей, правила игры остались прежними, но с двумя уточнениями:

- Игроки не могут обменивать очки престижа (♔) на монеты.
- Получить монеты можно только с помощью новой карточки Банкира или завершая Работы.

АУКЦИОН КАРТОЧЕК ОСОБЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Не заменяет оригинальный аукцион! Первый игрок начинает аукцион особых персонажей, помещая свою фишку на одно из мест для ставок на карточке особого персонажа, которую он хочет купить (он также может спасовать, если нет карточки, на которую он желает сделать ставку). Он может выбрать любое свободное место для ставок на карточке, которое хочет. Место, которое он выберет – это его ставка на карточку. На большинстве карточек есть 13 мест для ставок, отмеченных от 3 до 15. Каждое число представляет собой ставку, умноженную на 100 монет. Карточка Банкира является исключением. На ней всего 6 мест для ставок (от 0 до 5).

Игрок не может делать ставку, которую он не в состоянии оплатить – в таком случае он обязан спасовать!

Пример: Александра ставит свою фишку на место 6 карточки Торговца. Она делает ставку в 600 монет на эту карточку.

Ставки делаются по очереди по часовой стрелке: игроки выставляют свои фишки или пасуют. Когда игрок первым размещает свою фишку на карточке, он может поместить ее на любое место для ставок на карточке. Если на карточке, на которую он хочет сделать ставку, уже есть фишка другого игрока, он обязан поставить свою фишку на большее число. Поскольку на карточке может находиться только одна фишка, после выставления своей фишки на карточку с чужой фишкой, игрок возвращает ее владельцу.

Когда очередь делать ставку снова возвращается к игроку, а его фишка выставлена на какую-то из карточек, он выигрывает аукцион за эту карточку. Игрок платит в банк сумму своей ставки (за исключением Банкира, см. ниже) и забирает карточку и фишку, помещая их в свою игровую зону (место слева от планшета игрока). Карточка персонажа выкладывается лицевой стороной вверх.

Когда игрок пасует, он не может больше участвовать в торгах за карточки особых персонажей в этом раунде.

Аукцион карточек особых персонажей заканчивается, когда все игроки спасовали или купили карточки.

ПРИМЕНЕНИЕ КАРТОЧКИ ОСОБОГО ПЕРСОНАЖА

Игроки хранят свои карточки особых персонажей лицом вверх в своих игровых зонах до тех пор, пока не применят их. Банкир срабатывает немедленно; Кардинала, Музу и Принцессу можно сыграть в любое время фазы действий, а Торговец и Профессор могут быть сыграны в любое время до начала следующего аукциона особых персонажей. Когда игрок применяет карточку, он возвращает ее в зону карточек особых персонажей рядом с игровым полем. Когда игрок применяет карточку сразу после покупки (или до конца текущего аукциона карточек особых персонажей), он переворачивает ее лицевой стороной вниз, чтобы ее не могли купить и сыграть в этом же раунде повторно. Если игрок не применил карточку до начала следующего аукциона карточек особых персонажей, он все равно обязан вернуть ее в зону карточек особых персонажей рядом с игровым полем.

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК ОСОБЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Банкир

Получить монеты с этим дополнением можно завершив Работу или применив Банкира. Как упоминалось в разделе «Подготовка», игроки кладут 600 монет на эту карточку в начале игры. Если ни один игрок не покупает Банкира в течение раунда, игроки добавляют 100 монет из банка на карточку. Когда игрок покупает Банкира, он забирает монеты с карточки за вычетом своей ставки. Затем он возвращает карточку, положив на нее 600 монет из банка. Если игрок выигрывает аукцион за Банкира в 7-м раунде, он может обменять свои монеты на очки престижа (👑) по курсу 200 монет = 1 👑 в конце игры.

Пример: в первом раунде ни один игрок не купил Банкира, поэтому сейчас на карточке 700 монет. Во втором раунде Анна выигрывает аукцион за карточку за 200 монет, платит 200 монет в банк и получает карточку и 700 монет. Затем она возвращает карточку на место рядом с игровым полем и кладет на нее 600 монет из банка (на третий раунд).

Кардинал

Кардинал дает игроку одно дополнительное действие (3 вместо 2) в фазе действий. Однако это не снимает ограничение на одно действие предоставления свобод и получения карточки профессии за фазу.

Пример: Александра выигрывает аукцион за карточку Кардинала и строит университет, предоставляет свободу вероисповедания и завершает Работу математика в фазе действий.

Торговец

Торговец предлагает игроку два варианта, из которых можно выбрать один:

- Можно получить объект, на который игрок выиграл ставку, на следующем аукционе (не на аукционе особых персонажей!) бесплатно **или**
- Получить столько очков престижа, каково его место на счетчике престижа.

У игрока есть время до конца аукциона следующего раунда, чтобы принять решение какой вариант лучше. Конечно, он может в любое время выбрать вариант получения очков престижа (👑). Если у игрока во время следующего аукциона (не аукциона карточек особых персонажей!) все еще есть Торговец, он участвует в аукционе, как если бы у него не было Торговца. Если он выигрывает аукцион, то решает, взять ли объект бесплатно или заплатить за него и получить очки престижа.

Пример: Михаил, который сейчас находится на 4-м месте на счетчике престижа, решил добавить 4 👑 к своему счету, что двигает его с 4-го места на 1-е!

ПРИМЕНЕНИЕ КАРТОЧКИ ОСОБОГО ПЕРСОНАЖА

До применения игроки хранят карточки особых персонажей в своих игровых зонах.

Банкир срабатывает немедленно.

Торговец и Профессор применяются до следующего аукциона особых персонажей.

Кардинал, Муза и Принцесса применяются во время фазы действий.

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

Банкир

Игрок получает монеты Банкира.

Игрок может обменять монеты на очки престижа в конце игры, 200 монет = 1 👑.

Кардинал

Игрок получает 1 дополнительное действие в фазе действия.


Предоставлять свободы и получать карточки профессий по-прежнему можно только 1 раз в ход.

Торговец


Игрок получает бесплатный объект на следующем аукционе или очки престижа (👑) в зависимости от своего места на счетчике престижа.





Муза


Добавляет к очкам  только что завершённой Работы столько очков, каков номер текущего раунда.


Принцесса

Игрок завершает Работу без розыгрыша карточки профессии и подсчитывает очки :

Каждый ландшафт +3 

Каждый строитель +2 


Каждое здание +2 


Каждая карточка профессии/ найма +1 

Профессор


Игрок получает карточку бонусов или престижа бесплатно.


Муза

Муза увеличивает очки  каждой Работы, завершённой игроком в фазе действий этого раунда. Добавьте к очкам ЦР только что завершённой Работы столько очков, каков номер текущего раунда (1–7).

Пример: Анна использует Музу в 6-м раунде, чтобы добавить по 6 очков  к каждой Работе, которую она завершает, играя поэта и философа.

Принцесса

Принцесса позволяет игроку завершить Работу в фазе действий, не играя карточку профессии. Это является действием. Используя Принцессу для завершения Работы, добавьте к очкам  3 очка за каждый ландшафт (даже за дубликаты), 2 очка за каждого строителя, 2 очка за каждое здание, 1 очко за каждую карточку профессии и 1 очко за каждую карточку найма. Принцесса – это не профессия! Кроме того, игрок не может сыграть карточку бонусов при завершении Работы с помощью Принцессы.

Пример: у Александры есть Принцесса, 2 леса, озеро, лаборатория, библиотека и 3 карточки профессий, она завершает Работу и получает за это 16 очков 

Профессор

Профессор позволяет игроку бесплатно взять 1 карточку престижа или 1 карточку бонусов. Игрок может сделать это немедленно или в любой момент до начала следующего аукциона карточек особых персонажей. Чтобы получить бесплатную карточку, игрок выбирает нужную ему колоду и берет 5 верхних карточек из нее. Выбирает 1, помещает ее рубашкой вниз в свою игровую зону, а остальные 4 кладет лицом вниз под низ колоды.

Пример: у Михаила есть Профессор, и он решает получить карточку бонусов. Он вытягивает из колоды 5 верхних карточек бонусов, выбирает ту, которая добавляет бонусы к каждому зданию в его имени, и сбрасывает остальные лицом вниз под низ колоды.

ДОПОЛНЕНИЕ «СОВМЕСТНОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО» для 2–5 игроков

Это дополнение предназначено для игроков, которые ценят взаимодействие и сотрудничество.

В этом дополнении игроки строят здания, предназначенные для совместного использования.

В это дополнение можно играть как с карточками персонажей (и с дополнением «Муза и Принцесса»), так и без них.

Переверните и состыкуйте планшеты имений, чтобы создать общее поле для строительства.

Подготовка к игре

Вы можете играть с дополнением «Муза и Принцесса», добавляя 2-ю фазу аукциона. Монеты, компоненты и структура игры остаются такими же, как и в обычной игре.

Общее поле для строительства

Игроки переворачивают свои планшеты имени на сторону Б и размещают их так, как показано на схеме. Граничащие имена игроков создают общую площадку для строительства.

2 игрока



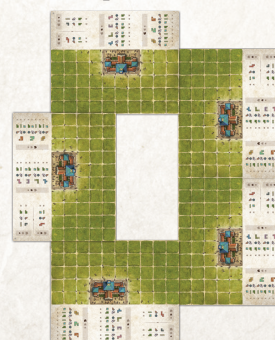
3 игрока



4 игрока



5 игроков



Подготовка к игре

Монеты, компоненты и т.д. такие же, как обычно.

В фазе аукциона правила базовой игры сохраняются.

В **фазе действий** появляется существенное отличие от обычных правил. Игрок может выбрать **постройку здания в сотрудничестве** с одним из других игроков (совместное здание). В этом случае здание располагается так, чтобы оно попадало **в пределы обоих имений**. Оба игрока делят расходы на строительство, и оба игрока могут пользоваться таким **совместным зданием**.

Действие «Постройка здания»

В **фазе действий** игрок, чей сейчас ход (**активный игрок**), может построить здание самостоятельно или с помощью **одного** из соседних игроков. За исключением игры для двух игроков, у каждого игрока есть два соседа, которые могут стать партнерами по строительству. Если игрок желает построить совместное здание, он должен объявить, **какое здание** он хочет построить, и указать, **где оно будет построено** и как следует разделить **затраты на строительство**. Совместное здание может быть построено только на границе двух имений.

Если сосед игрока заинтересован, то они **оговаривают** сумму, которая должна быть выплачена, и точное местоположение здания.

Подробные правила по совместному строительству


Нет никаких ограничений для окончательного определения места размещения здания, если оно пересекает границу обоих имений. Здание может занимать лишь одну клетку в имении одного из игроков. Здание **должно попадать** в пределы обоих имений.

Стоимость строительства должна быть выплачена **активным игроком** и определяется только строителями активного игрока: нет строителей – 700 монет; 1 или 2 строителя – 300 монет; 3 строителя – 0 монет.

Сумма, подлежащая выплате партнером, может составлять 0 монет, но может также быть больше суммы, подлежащей выплате за здание.

***Пример:** сейчас ход Александры, и у нее есть один строитель. Александра строит мастерскую совместно с Михаилом (у которого 3 строителя). Они договариваются, что Михаил заплатит Александре 500 монет. Александра платит банку 300 монет за здание, получая прибыль в размере 200 монет.*

Использование совместного здания:

- Каждый партнер получает **3** .
- Каждый партнер может использовать здание для Работ, карточек бонусов и престижа.

Если игроки не могут договориться о строительстве совместного здания, то активный игрок должен либо построить здание в одиночку, либо отказаться от его строительства.

При совместном строительстве **влияние строителей на размещение здания**, распространяется в имении каждого игрока **отдельно**.

Базовые правила **размещения** зданий в имениях игроков применяются и к совместному зданию, так что здание может быть размещено **вплотную к другому зданию** только в том случае, если у игрока есть **по крайней мере два строителя**.

***Пример:** У Александры (красный активный игрок) 1 строитель, а у Михаила их 3. Они совместно строят мастерскую. Александра не может строить вплотную к уже существующему зданию, а Михаил может.*



Дополнительные правила для строительства в одиночку

В этом дополнении игроки по-прежнему могут строить здания в **одиночку**, то есть только в своем собственном имении. Когда игрок **строит в одиночку**, он может **строить на границе** с другим имением, если у него есть хотя бы один строитель, а другая сторона границы не занята. Если другая сторона границы занята, у игрока должно быть **хотя бы 2 строителя**, чтобы строить здания вплотную.

В **фазе действий** два соседних игрока могут построить здание, находящееся в границах их имений.


Действие «Постройка здания»

Активный игрок решает, строить ли ему в одиночку или совместно. **Сотрудничество допускается только между двумя игроками**. Обсуждаются выплаты и размещение здания.

Правила по совместному строительству

Стоимость строительства определяется активным игроком. Нет никаких ограничений на сумму, которую выплачивает другой игрок.

Каждый игрок получает все преимущества совместного здания.

Каждый игрок немедленно получает **3**  за постройку здания. Кроме этого, совместное здание учитывается при завершении Работы и при розыгрыше карточек бонусов и престижа для каждого игрока.

Важно: постройка совместного здания не является действием для партнера активного игрока.

Игроки могут строить рядом с существующими зданиями только при наличии 2 строителей в имении.

Строительство в одиночку

Строительство на границе требует 1 строителя, если другая сторона не занята. Если занята, то строительство на границе требует 2 строителей.

Обзор 20 карточек бонусов

Под каждой карточкой бонусов в скобках приведен пример расчета очков ценности работы (🏆), при условии, что игрок, играющий карточку, имеет следующие объекты:

- 2 леса
 - 1 озеро
 - 0 парков
 - 0 шутов
 - 2 строителя
 - 1 карточка престижа
 - 2 жетона свобод
 - 2 карточки профессий (ранее сыгранные)
 - 1 карточка профессии (только что сыгранная) и 1 карточка найма (в руке)
 - университет, мастерская, опера, башня, часовня
- (Примечание: палатца не считается зданием!)



Каждое здание в вашем имении добавляет 1 очко (+5 очков)



Каждое большое здание в вашем имении добавляет 2 очка (+4 очка)



Каждое среднее здание и каждый лес в вашем имении добавляет 1 очко (+3 очка)



Каждое малое здание и каждый ландшафт в вашем имении добавляет 1 очко (+5 очков)



Каждый размер здания (большой, средний, малый) в вашем имении добавляет 2 очка (+6 очков)



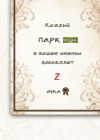
Каждый ландшафт в вашем имении добавляет 1 очко (+3 очка)



Каждый лес в вашем имении добавляет 2 очка (+4 очка)



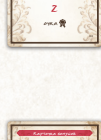
Примечание: каждый размер здания учитывается только один раз, независимо от того, сколько у игрока объектов этого типа!



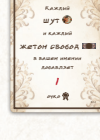
Каждый парк в вашем имении добавляет 2 очка (+0 очков)



Каждый жетон свобод в вашем имении добавляет 2 очка (+4 очка)



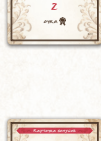
Каждое озеро в вашем имении добавляет 2 очка (+2 очка)



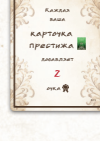
Каждый шут и каждый жетон свобод в вашем имении добавляет 1 очко (+2 очка)



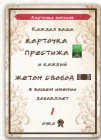
Каждый строитель в вашем имении добавляет 2 очка (+4 очка)



Каждый шут в вашем имении добавляет 2 очка (+0 очков)



Каждая ваша карточка престижа добавляет 2 очка (+2 очка)



Каждая ваша карточка престижа и каждый жетон свобод в вашем имении добавляет 1 очко (+3 очка)



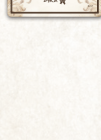
Каждый строитель и каждое озеро в вашем имении добавляет 1 очко (+3 очка)



Каждая категория (лес, озеро, парк, шут, строитель, карточка престижа, жетон свобод) в вашем имении добавляет 1 очко (+5 очков)



Каждая карточка профессии и найма в вашей руке (исключая любые только что сыгранные) добавляет 1 очко (+1 очко)



Каждый тип ландшафта (парк, озеро, лес) в вашем имении добавляет 2 очка (+4 очка)



Примечание: каждый тип ландшафта учитывается только один раз, независимо от того, сколько у игрока объектов этого типа!

Примечание: каждая категория учитывается только один раз, независимо от того, сколько объектов этой категории у игрока!

Примечание: только что сыгранная карточка уже лежит на столе и не засчитывается!



Каждая ваша сыгранная карточка профессии и найма (включая любые только что сыгранные) добавляет 1 очко (+3 очка)

Примечание: только что сыгранная карточка лежит на столе.

Обзор 14 карточек престижа

Под каждой карточкой престижа в скобках приведен пример расчета очков престижа (👑), при условии, что у игрока, получившего карточку, есть следующие объекты в конце игры:

- 2 леса
- 0 шутов
- 4 карточки профессий и 1 карточка найма (сыгранные)
- 1 озеро
- 2 строителя
- 1 карточка профессии (в руке)
- 0 парков
- 1 карточка престижа
- университет, мастерская, опера, башня, часовня
- 2 жетона свобод

(Примечание: палаццо не считается зданием!)



За наибольшее количество зданий, вы получите **6 👑 (3)**

(Примечание: если у другого игрока также есть 5 зданий, то ничья: игрок получает лишь 3 👑.)



За два или более больших здания вы получите **5 👑**

(Игрок получает 5 👑.)
Не имеет значения, есть ли у другого игрока хотя бы два больших здания.



За наименьшее количество пустых клеток вы получите **8 👑 (4)**

(Примечание: у противника меньше пустых клеток: игрок получает 0 👑.)



За все три типа ландшафта (лес, озеро, парк) вы получите **8 👑**
(Игрок зарабатывает 0 👑, так как у него нет парка.)



За наибольшее количество ландшафтов вы получите **7 👑 (4)**

(Примечание: у другого игрока также есть 3 ландшафта, ничья: игрок получает 4 👑.)



За наибольшее количество лесов вы получите **7 👑 (4)**

(Примечание: игрок является единственным с наибольшим количеством лесов: он получает 7 👑.)



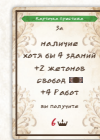
За наибольшее количество озер вы получите **6 👑 (3)**

(Примечание: у двух противников также есть по 1 озеру, ничья: игрок получает 3 👑.)



За три разных жетона свобод вы получите **8 👑**

(Игрок зарабатывает 0 👑 так как у него есть только 2 жетона свобод.)



За наличие хотя бы 4 зданий +2 жетонов свобод +4 Работ (т.е. сыгранных карточек профессий и найма) вы получите **6 👑**

(Игрок получает 6 👑.)



За наибольшее количество шутов вы получите **6 👑 (3)**

(Игрок зарабатывает 0 👑, так как у него нет шутов. Это работает даже в том случае, если ни у одного игрока совсем нет шутов – см. карточку престижа «Наибольшее количество парков».)



За наибольшее количество строителей вы получите **6 👑 (3)**

(Примечание: игрок является единственным с наибольшим количеством строителей: он получает 6 👑.)



За наибольшее количество парков вы получите **5 👑 (3)**

(Примечание: у всех остальных игроков нет парков: игрок получает 0 👑.)

Игроки не могут получить очки за то, чего у них нет. Таким образом ничьей не происходит и никто не получает 3 👑.



За наличие хотя бы 1 строителя +1 шута +2 ландшафта вы получите **7 👑**

(Игрок зарабатывает 0 👑, так как у него нет шутов.)



За наибольшее количество Работ (т.е. сыгранных карточек профессий и найма) вы получите **7 👑 (4)**

(Примечание: если у противника также есть 5 Работ, ничья: игрок получает 4 👑.)

ОБЗОР ПРАВИЛ для 2–5 игроков

Подготовка

Каждый игрок получает **планшет игрока, планшет имения, ширму, фишку игрока, памятку, диск престижа и 3500 монет (2 игрока – 2500)**. Поставьте диск престижа на 0 на счетчике престижа. Решите, на какой стороне планшета имения вы все будете играть эту партию. Держите в тайне друг от друга текущее количество монет.

Карточки профессий: каждый игрок получает по 4, сбрасывает 1 и оставляет 3. Перемешайте колоду.


Игровое поле: разместите компоненты на игровом поле. Количество жетонов свобод каждого типа на 1 меньше, чем число игроков (2 игрока: каждого по 2, затем удалите 1 случайным образом).

Выберите первого игрока. Дайте ему жетон первого игрока. Поставьте жетон раунда на раунд 1.


Фаза аукциона


- Первый участник торгов предлагает ставку 200 монет за один любой объект аукциона (при 2 игроках: начальная ставка составляет 300).
- Каждый игрок по часовой стрелке может поднять ставку ровно на 100 монет или спасовать.
- Выигрывает **последний** оставшийся участник торгов, который не спасовал.
- Последний** игрок, который **ни разу не победил в торгах**, выбирает 1 из оставшихся объектов и платит 200 в банк.


Объекты торгов

Карточка престижа Вытяните 5, возьмите 1 в руку, остальные 4 положите под низ колоды. Она принесет  в конце игры.

Карточка найма Взять в руку, обменивая на сыгранную карточку профессии другого игрока (в любое время как свободное действие).

Ландшафт Может примыкать к чему угодно. Получите **3 ** за каждый одинаковый тип ландшафта, начиная со 2-го (при 2 игроках: все 3 типа являются одним объектом аукциона).

Строитель Поместите строителя на его самую верхнюю ячейку своего планшета. Каждый строитель, начиная со 2-го, приносит **3 **.


Шут Поместите на театральную сцену. Каждый шут добавляет завершенным работам **2 очка **.






- Фаза аукциона** может быть продолжена 2-м аукционом (см. стр. 14–16).
Если нет, переходите к фазе действий.

Фаза действий

По часовой стрелке, начиная с первого игрока, каждый игрок может выполнить до 2 действий в любой комбинации.

Завершить Работу 2*

Сыграйте карточку профессии с руки. Очки  должны быть хотя бы равны минимуму для этого раунда.

- Может играть с карточкой(-ми) бонусов. Сбросьте сыгранную карточку бонусов. Она уходит из игры.
- Отметьте очки  на счетчике своей **фишкой игрока**. Отметьте большее количество очков  (**не сумму**), если завершили 2 Работы.
- Получите по 100 монет за 1 очко . Можете немедленно обменять любое их количество на очки престижа ( по 200 за .

Построить Здание 2*


Стоимость: 700, 300 или 0, в зависимости от количества строителей у игрока.

Разместите на вашем планшете. Получите **3 **.

- Нельзя** строить одинаковые здания в имении.
- Нельзя** перемещать или сносить здание.
- До появления второго строителя здания не могут соприкасаться сторонами с палаткой или друг с другом.

Карточка бонусов 2*

Стоимость: 300; вытяните 5, возьмите 1 в руку, остальные 4 положите под низ колоды.

Играйте позже с руки, когда **завершаете Работу**, чтобы увеличить за нее очки .

Карточка профессии 1*



Стоимость: 300; вытяните 5, возьмите 1 в руку, остальные 4 положите под низ колоды.

Жетоны свобод 1*

Стоимость: 300; выберите один любой доступный жетон и поместите его на планшет игрока.

* столько раз можно выполнить действие.

Конец раунда

Лучшая Работа: игрок(-и) с самыми высокими очками  получает(-ют) **3 **. Уберите все фишки со счетчика престижа.

Следующий раунд: переместите жетон раунда на следующее деление. Передайте жетон первого игрока влево.

Конец игры

Игра заканчивается после 7-го раунда.

Проверка карточек престижа: очки получает только владелец карточки. Побеждает тот, кто наберет больше всего очков престижа! **Ничья:** побеждает тот, у кого больше всего монет.



KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Raju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kgbpublishing

Разработка игры: Вольфганг Крамер,
Ричард Ульрих и Йенс Кристофер Ульрих
Иллюстрации: Лукас Сигмон
Правила одиночной игры: Дидье Ренар
Руководитель проекта: Леон Шойбер
Графический дизайн: Александра Аль-Фар
Перевод на русский: Павел Комиссаров
<The Princes of Florence> is published by Korea
Boardgames Co., Ltd. under license by Wolfgang Kramer,
Richard Ulrich, and Jens Christopher Ulrich.
Copyright© 2022 Korea Boardgames Co.,
Ltd. All Rights Reserved.



8883