



*В 1200 году, закладывается фундамент Собора Труа, но его постройка завершится лишь спустя 400 лет постоянных конфликтов. Эта игра вовлекает вас в опыт 400-летней истории, и предлагает принять участие в развитии одного из самых прекрасных средневековых городов, повлиявших на культуру Запада. Общество в те времена было разделено на три лагеря: дворянство, духовенство и крестьяне. Дворяне составляли военную силу, поддерживающую законность и обеспечивающую защиту земель. Духовенство окормляло общину, сохраняя и развивая знания и культуры. Крестьянам же и ремесленникам, в свою очередь, была отведена менее почетная роль, хотя их тяжелая работа имела важное значение для повседневной жизни всего населения.*

## Введение

*Труа – это стратегическая игра, в которой вы представляете богатую семью из провинции Шампань во Франции. Вы будете использовать свое влияние для контроля и привлечения к работам людей из всех трех сфер: Военной (отмечена красным цветом в каждом аспекте игры), Религиозной (белым), и Гражданской (желтым).*

Каждая из сфер обеспечивает вас своими благами: Военная позволяет вам с большей эффективностью противостоять вторжениям. Духовенство фокусируется на завершении собора и образовании крестьян и военных. Крестьяне же трудятся, чтобы наполнять ваши сундуки.

Граждане города обеспечивают рабочую силу, представленную игровыми костями (d6). Вы можете использовать рабочую силу по-разному: на строительстве собора, в борьбе с неблагоприятными событиями, или даже для призыва новых горожан. Каждое из этих действий требует использования одной группы от 1 до 3 костей.

При выборе своих действий, вы всегда ориентируетесь на цели влиятельного человека, который вдохновляет вашу семью. Он является одним из нескольких очень влиятельных людей, чьи принципы помогли сделать город таким, каков он сегодня! По факту, если вы можете выяснить, чьим принципам следуют другие семьи, вы сможете максимально возвыситься, т.к. каждая семья будет сосредоточена на принципах всех этих влиятельных персон.

**Игрок, который получит наибольшую известность, в виде победных очков, побеждает в игре!**

## Компоненты



• 1 игровое поле



• **монеты**  
номиналом в 1 (×24),  
5 (×12), и 10 (×4)



• **56 горожан** (по 12 шт. цвета игрока:  
кремовые, синие, желтые, оранжевые и 8  
серого цвета – нейтральный горожане)



• **90 кубиков** (по 20 шт. цвета игрока:  
кремовые, синие, желтые, оранжевые и 10  
серого цвета – нейтральные кубики)



• **8 деревянных дисков** (по 2 шт. цвета  
игрока: кремовые, синие, желтые, оранже-  
вые): 1 маркер Влияния и 1 маркер Зоны



• **9 карт Активности** каждого типа (военные  
– красные, религиозные – белые, гражданские  
– желтые). Карты пронумерованы от 1 до 3,  
указывая очередность ввода в игру



• **16 карт Событий**  
(8 красных, 4 белых, 4 желтых)



• **6 карт Персонажей**



• **1 карта  
Первого  
игрока**



• **4 карты  
Подсказок**



• **жетоны победных очков (ПО)** достоинством  
1 (×24), 3 (×10), 5 и 10 (×10)



• **24 игральные кости** 4-х различных цветов:  
6 красных (военные), 6 белых (духовенство),  
6 желтых (граждане), 6 черных (враги)

• **1 лист приложения**, описывающий  
события и назначение карт

# Подготовка к игре

Разместите нейтральных горожан, игральные кости, монеты и жетоны ПО около игрового поля, сформировав тем самым общий запас. Каждый игрок выбирает цвет и берет себе:

**A** 1 маркер Зоны, который он размещает на один из пяти нарисованных серых дисков в одном из секторов городской площади, закрепляя, тем самым, за собой эту область.

**B** 5 монет (количество ваших монет всегда должно быть очевидным во время игры). 1 маркер Влияния располагается на значении «4» счетчика очков Влияния (ОВ).

4 горожанина при игре вчетвером (5 при – игре втроем, 6 – при игре вдвоем), которые формируют персональный запас игрока (оставшихся разместите в общем запасе). Каждый игрок во время игры может обладать максимально 12 горожанами.

1 карту Персонажа (выбирается случайно), которая держится в тайне (по 2 Персонажа при игре вдвоем).

20 кубиков (число кубиков не ограничено; при необходимости их можно чем-то заменить).

**C** Разделите карты Активности по цветам и по номерам раундов, во время которых они будут введены в игру (номера указаны на обороте карт).

Для каждого цвета, не смотря на карты, разместите карты лицом вниз так: первую карту на место I, вторую карту – на II, третью – на III. Оставшиеся карты, не смотря на них, уберите в коробку.

**D** Сформируйте 3 колоды карт Событий: по одной каждого цвета (красного, белого и желтого). Количество карт в красной определяется количеством раундов в игре: при игре вчетвером – 6 карт (при игре втроем – 5 карт, при игре вдвоем – 4 карты). Уберите неиспользованные карты в коробку.

Игрок, который последним читал книгу по истории, начинает игру.

## Начальная расстановка

Подобная расстановка производится единожды за игру, лишь в ее начале.

Каждый игрок размещает горожан из своего запаса по трем основным постройкам на игровом поле (Дворец, Епископский дворец и Мэрия), выставляя каждого на свободное место одного из трех строений. Единожды установленный, горожанин не перемещается вновь пока идет расстановка. Первый круг размещения горожан начинается с Первого игрока, идет по часовой стрелке и заканчивается на последнем, второй начинается с последнего,

идет против часовой стрелки и заканчивается на Первом игроке, и, наконец, третий круг повторяет первый. После расстановки свободные места в строениях занимают серыми нейтральными горожанами (в отличие от игры вдвоем, при которой нейтральные горожане выставляются вначале, как проиллюстрировано внизу страницы).

**Пример:** Анна (оранжевый) начинает первой и размещает своего горожанина во Дворце на «Шестерке». Фэй (голубой) в Епископском дворце. Джефри (зеленый) размещает в Мэрии. Далее, Эмми (серый) во Дворце. Далее Эмми начинает второй круг, который пройдет против часовой стрелки.

Так, каждый игрок разместит четырех горожан, а два свободных места во Дворце будут заняты нейтральными горожанами.



### Расстановка при игре вдвоем

Разместите нейтральных горожан на указанные места перед тем, как расставлять своих.





Трек очков  
Влияния

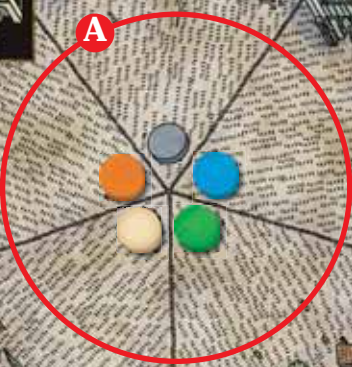


Собор



Епархия

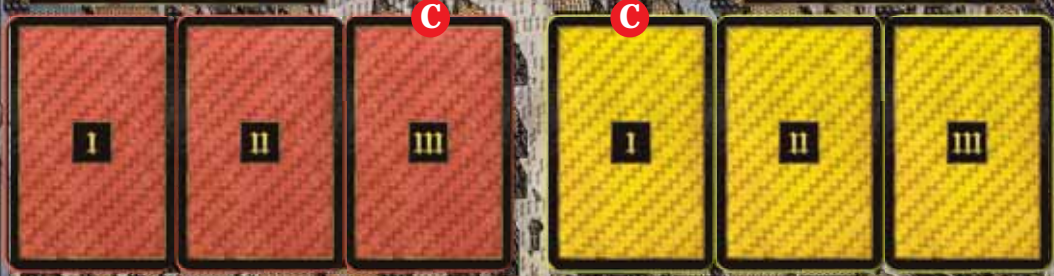
Центральная  
площадь,  
разделенная на  
5 секторов



Сельское  
хоз-во

Крепость

Рагуша

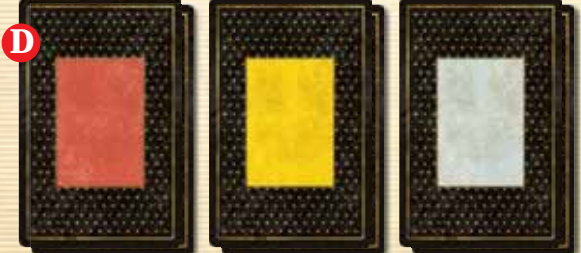


Мародерство

Карта  
событий



Колоды карт  
Событий

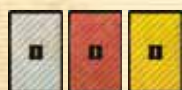


Общий резерв

# Игровой процесс

Игровой процесс длится 6 раундов при игре вчетвером (5 раундов при игре втроем и 4 раунда при игре вдвоем). Первые три раунда включают в себя по 6 фаз, последующие – по 5:

## Фаза 0: Вскрытие карт Активности



Во время первых трех раундов вскрывается по одной карте Активности каждого из цветов, которая соответствует номеру

раунда. Таким образом, первые три раунда в каждом цвете становится доступной по одной карте Активности.

## Фаза 1: Доход и оплата



Вначале каждый игрок получает установленный доход (10 Монет). Затем он оплачивает своих горожан в Епископском дворце (по 1 Монете за горожанина) и во Дворце (по 2 Монеты за горожанина). Горожане в Мэрии ничего не стоят.

Если игрок не может уплатить всем своим жителям, то платит тем, кому может, и теряет 2 ПО (если у игрока нет ПО, то ничего не теряет).

*Пример:* каждый игрок получает установленный доход (10 Монет). После расстановки в начале игры, Анна должна заплатить одну Монету клирику и две Монеты ополченцу. Фэй платит 3 монеты своим клирикам. Джеффри платит 1 клирику и 2 ополченцу. Эмили платит 1 Монету клирику и 6 Монет ополченцам.



## Фаза 2: Распределение горожан



Каждый игрок бросает кости: по одной желтой D6 за горожанина в Мэрии, по одной белой D6 за горожанина в Епархии, по одной красной D6 за горожанина во Дворце. Каждый игрок после броска выставляет свои игральные кости на своем секторе городской площади, выпавшими гранями вверх. Далее, Первый игрок бросает кости, связанные с серыми горожанами, размещенными на 3-х зданиях, и помещает их в секторе на городской площади, не принадлежащих какому-либо игроку (серый сектор). Кости символизируют рабочую силу из числа горожан, и позволяют игрокам выполнять определенные действия.

*Example:*

- 1 Анна разместила 2 горожан, 1 клирика и 1 ополченца, а потому она бросает 2 желтые кости, 1 белую и 1 красную, которые и размещает в своем секторе.
- 2 После того, как каждый игрок бросил свои кости, Анна бросает 2 красных D6 за нейтрального игрока, и помещает их в сером секторе.



## Фаза 3: События



Каждый раунд в игре появляются два новых события. Вскройте верхнюю красную карточку События из колоды и поместите ее в ряд событий, справа от тех, что уже были вскрыты. Символ на этой красной карте определит, какой будет вторая карта События в этом раунде (белая или желтая). Поместите вторую карту в конце ряда событий. Карты в ряду Событий вступают в силу слева направо, начиная с карты «Мародерство».

Существует 2 типа событий:

- **военные события, обозначенные черными игровыми костями:** Первый игрок берет в руки столько черных D6, сколько их представлено на картах событий. Эти черные кости символизируют врагов, атакующих город.
- **различные события, последствия от которых подробно описаны в приложении.**

Если игрок не может полностью выполнить условие события, он делает то, что может, а затем теряет 2 ПО (игрок без ПО ничего не теряет).

После разрешения событий, Первый игрок бросает набранные черные кости, и должен противопоставить наибольшему из выпавших значений на одной из них одну или более костей из своего сектора: сумма значений на выбранных костях должна быть равна или больше, чем на черной.

Кости, выбранные игроком для противопоставления, отбрасываются вместе с черной. Затем игрок слева от Первого игрока должен противопоставить следующему наибольшему значению таким же образом, и так далее, пока все черные кости не будут отброшены (возможно Первому игроку придется вновь бороться с несколькими черными костями). Если кости игрока не позволяют ему победить черную, он отбрасывает ее без потери своих d6, но теряет 2 ПО.

**Важно:**

- в процессе борьбы против черных d6, значение красной кости удваивается.
- игрок может использовать кости разных цветов, чтобы противостоять черным.
- игрок может сразу противостоять нескольким черным костям: одна с самым высоким значением плюс любые другие на выбор.
- игрок получает 1 ОВ на соответствующем счетчике за каждую побежденную черную кость.
- игрок может использовать ОВ до противостояния черным костям (см. Влияние).
- невозможно покупать кости других игроков, чтобы противостоять черным.

*Примечания:* событие «Мародерство» присутствует в игре всегда и никогда не покидает ее. Другие же карты остаются в игре, пока игроки не найдут на них управу. Количество карт, угрожающих городу, неограниченно: продолжайте выкладывать их в ряд рядом с игровым полем, если это необходимо.



**Пример:** вытащена красная карточка: «Война» **1** которая призывает открыть белую карту, и ею оказывается – «Богословский спор». **2**. Вскрыты 3 события: Анна **3** берет 3 черные кости (1 за «Мародерство» и 2 за «Войну»), и выполняет условие карты «Богословский спор», см. прилож. **3** Анна бросает 3 черных D6. Выпадает «4», «6» и «1». Она должна противопоставить выпавшей «6» значения с костей в своем секторе. Она использует красную «4». Т.к. значения на красных d6 удваиваются при противостоянии, то она справляется и с черной «7», получая за это 2 ОВ. **4** Оставляет одна черная кость со значением «4», с которой теперь приходится бороться ее соседке слева – Фэй **4**. Она использует для противостояния белую «1» и желтую «3», и получает за это 1 ОВ.



## Фаза 4: Действия

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может либо использовать его рабочую силу для выполнения одного действия, или пасует. Раунд игры заканчивается, когда либо нет больше доступных d6, либо все игроки спасовали (см. Окончание раунда). Каждое действие требует использования группы от 1 до 3 костей одного цвета, и эти кости могут быть из одного или более (5 возможных секторов) городской площади. Кости, которые берутся из сектора другого игрока, должны быть приобретены у этого игрока за Монеты, и он не может отказаться от сделки. Если используются кости с серого сектора нейтрального игрока, плата вносится в банк. За использование своих костей плата не взимается. После использования, кости откладываются в общий пул.

**Величина оплаты зависит от количества костей, используемых игроком при его действии:**

- если используется 1 d6, плата составит 2 Монеты (если она принадлежит другому игроку).
- если используется группа из 2 d6, плата за каждую из них от другого игрока составит 4 монеты.
- если используется группа из 3 d6, плата за каждую из них от другого игрока составит 6 монет.

Стоимость d6 зависит от того, сколько костей требуются для действия, поэтому важно определить группу d6, прежде чем оплачивать кости других игроков.

Игроки должны выбрать одно из 5 действий или спасовать:

1. Задействовать одну из карт Активности города
2. Построить Собор
3. Побороться с событиями
4. Разместить горожанина на одно из зданий
5. Использовать сельское хозяйство (с/х)
6. Спасовать

### 1 Задействовать одну из карт активности города



Вы можете использовать группу от 1 до 3 костей, чтобы отправить часть рабочей силы для использования эффекта на одной из доступных карт Активности. Желтая d6 позволит вам активировать гражданскую карту; белая d6 – религиозную карту; и красная d6 – военную карту. Для того чтобы активировать свойство карты, игрок должен обладать торговцем на карте, который управляет работой горожан. При этом возможны две ситуации:

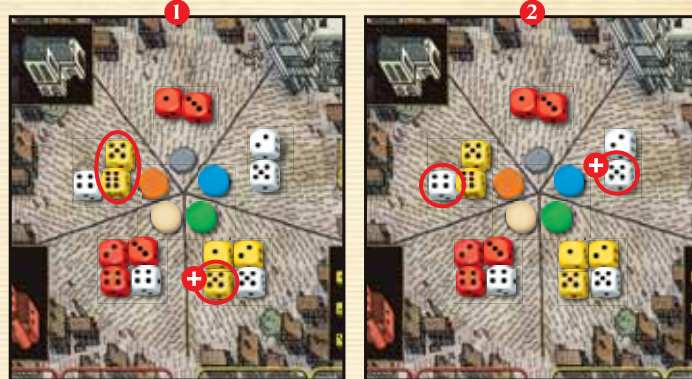
#### • у вас нет торговца на карте

Вы должны сначала нанять торговца, заплатив сумму в Монетах, указанную в верхней левой части карты. Разместите горожанина вашего цвета на свободном месте на карте, облачая его тем самым в торговца. Горожанин должен быть взят либо из вашего личного запаса (если у вас нет и там свободных горожан, вы должны нанять одного за 2 ОВ из общего запаса – см. Влияние), или с любого места на игровом поле: с карты Активности, со здания, из числа изгнанных горожан, лежащих на здании. Как только торговец установлен на карту, игрок должен собрать группу костей. Чтобы активировать свойство карты.

**Пример:**

**1** Анна **3** надеется достичь в сумме 16 на костях, чтобы выполнить действие. У нее есть 2 желтых кости. С костью «5» от Джеффри она достигнет в сумме 16. Таким образом, ее группа костей состоит из 3 d6, и, следовательно, за кость Джеффри надо заплатить ему 6 Монет.

**2** Вместо желтого действия, Анна могла бы выполняться действие с белой костью и одной от Фэй, за которую ей пришлось бы заплатить Фэй 4 Монеты.



**Пример:** Анна **3** хочет использовать рабочую силу из 3 желтых костей на карте Активности «Купец». Поскольку на ней у Анны нет еще торговца, она должна сначала нанять одного.

**1 Стоимость:** она платит 4 Монеты, чтобы разместить тут торговца.

**2 Размещение:** она ставит торговца на первом доступном месте, которое в данном случае принесет 2 ПО в конце игры.

**3 Стоимость активации:** сумма значений на желтых костях составила 16, что позволяет Анне использовать карту Активности 8 раз (16/2 = 8).

**4 Эффект:** свойство карты является мгновенным, и Анна сразу получает 16 Монет, т.к. активировала карту 8 раз.



### • у вас уже есть торговец на карте

В этом случае, вы не платите за размещение торговца на карте: вы сразу собираете группу костей для получения эффекта с карты Активности.

Встречаются два вида карт Активности:



**Карты с моментальным эффектом:** свойство карты применяется немедленно. Стоимость активации, в нижнем левом углу карты, определяет цвет кости, необходимой для активации карты, а также количество раз сколько эффект может быть использован (это число равно суммарному значению группы костей, поделенному на число под чертой, с округлением вниз до ближайшего целого числа).



**Карты с отложенным эффектом:** эти карты можно отличить от предыдущих, наличием значка песочных часов в нижнем правом углу карты. При активации такого типа карт, разместите кубики вашего цвета (их число соотносится со стоимостью активации) на рисунке карты. Каждый кубик может быть использован позже в игре во время одного из ваших действий, но только лишь один кубик за действие (никогда нельзя применять два кубика за одно действие). Также невозможно использовать кубик, чтобы противостоять черным костям в фазу событий.

## 2 Построить собор



Вы можете использовать группу от 1 до 3 белых д6 для строительства собора. За каждую из них разместите 1 кубик в столбике с тем же значением выбранной кости на поле строительства собора.

Конструкция собора разделена на 3 уровня: нижний ряд соответствует уровню 1, средний – второму, и верхний – 3-му уровню. Важно помнить правило строительства: для того, чтобы разместить кубик в ряду, место под ним (в ряду ниже) должно быть уже занято (важно: только один кубик на одно место).

Вы сразу же получаете 1 ПО и 1 ОВ за размещенный кубик, при значении грани кости от 1 до 3, и 1 ПО и 2 ОВ за размещенный кубик, при значении грани кости от 4 по 6.

## 3 Побороться с событиями



Вы можете использовать группу от 1 до 3 костей для противостояния событиям, угрожающим городу.

Стоимость активации указана слева на карте События:

- тип костей, которые необходимо использовать для борьбы с событием.
  - число кубиков, которые игрок может разместить на карте (это число равно суммарному значению группы костей, разделенному на число под чертой с округлением до меньшего целого числа). Размещайте ваши кубики на маленьких флажках на карте, начиная с первого в верхнем левом углу. За каждый кубик, размещенный на карте, вы получаете сразу же 1 ОВ. Нельзя размещать кубики на нескольких картах за одно действие без активации определенных военных карт Активности.
- Число флажков указывает на количество кубиков, которые можно разместить на этой карте (невозможно разместить больше кубиков, чем флажков). Когда же карта События заполнена:**
- игрок, разместивший больше всего кубиков, зарабатывает большую награду ПО (верхнее значение). В случае ничьи складываются ПО за 1-е и 2-е места и делятся пополам для каждого из этих игроков (с округлением до меньшего целого числа), а все остальные игроки ничего не зарабатывают. Если игрок является единственным, кто заполнил кубиками карту, он получает полные ПО (за 1-е и 2-е места). Кубики нейтрального игрока будут учитываться при определении большинства, и нейтральный игрок может лишиться игроков ПО.
  - игрок, занявший 2-е место по количеству размещенных кубиков, зарабатывает меньшую награду. При ничье за второе место, игроки делят ПО за 2-е место (с округлением до меньшего целого числа).



**Пример:** Фэй хочет использовать 2 белые кости, чтобы активировать карту «Priest». Она использует белую «5» из своего сектора и покупает белую «4» у Анны за 4 Монеты (т.к. группа ее костей состоит из 2).

**1 2 Цена размещения:** она платит 8 Монет за размещения торговца. В будущем Фэй не надо платить 8 Монет для размещения кубиков на этой карте, пока ее торговец стоит на ней.

**3 Цена активации:** суммарное значение ее белых костей равно 9, что позволяет ей использовать карту Активность 3 раза ( $9/3 = 3$ ).

**4 Эффект:** она размещает 3 кубика на карте, так как имеет отложенный эффект. Позже в игре, во время использования желтого действия, Фэй может отбросить 1 куб с карты для получения бонуса с этой карты Активности (+3 для каждой желтой кости в своей группе).



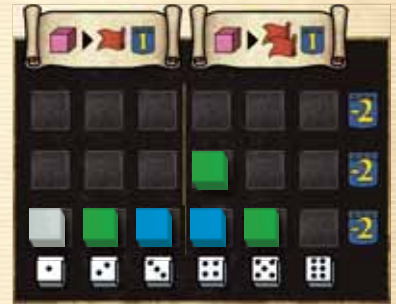
### Примечания:

- Если у вас нет на карте торговца, и вы не можете нанять одного, то вы не можете активировать карту.
- В конце игры, торговец приносит указанное на месте, где стоит, количество ПО.
- Один игрок не может разместить 2 торговцев на одной и той же карте Активности.
- Если все места на карте заняты, игрок может разместить торговца на иллюстрации этой карты, но это не принесет ему никаких ПО в конце игры.
- Если вы нанимаете торговца, вы обязаны активировать карту, по крайней мере, один раз.
- Если случается так, что торговец переместился на другую карту Активности, место, занимаемое им, освобождается для других игроков. Другие торговцы, что стоят уже на такой карте, не могут быть перемещены на освободившееся место.



**Пример:** Джеффри хочет

участвовать в строительстве собора со своей белой «5», плюс взяв у Фэй «2» и «4» у Эмили (каждой заплатив за их кости по 6 Монет). Он размещает по кубику в столбце 2 и 5 (1-го уровня) и кубик в столбце 4 (2-го уровня), за что получает в итоге 5 ОВ и 3 ПО.



**Пример:** Эмили хочет бороться

с событием «Конфликт наследия» с тремя красными костями («2», «3» и «4»). Она может разместить только 2 кубика на флажках карты ( $9/4=2$ ), и получает за это сразу 2 ОВ События заполнено, т.к. все флаги закрыты. Эмили и Джеффри получают по 3ПО, т.к. они делят 1 место. Анна ничего не зарабатывает, т.к. потому что третья. Джеффри забирает карту себе, т.к. разместил кубики раньше, чем Эмили.



**Примечание:** когда заполнено событие «Мародерство», ПО распределяются, как указано выше, но никто не берет карту. Кубики удаляют и событие доступно вновь для размещения новых кубиков при будущих действиях.



- игроки возвращают свои кубики с карты и размещают их в своих личных запасах.
- игрок, который размещает большее число кубиков, забирает себе карту Событий (если это нейтральный игрок, карта сбрасывается). В случае равенства голосов, карту забирает тот, кто раньше разместил кубики на карте. Полученные карты могут дать вам дополнительные ПО в конце игры, когда оцениваются индивидуальные задачи карт Персонажей.

*Примечание: если появляется зазор в ряду карт Событий, сдвиньте влево карты, лежащие правее этого зазора.*

#### 4 Разместить горожанина на одно из зданий



**В отличие от других действий, вы всегда используете только одну игральную кость, чтобы разместить горожанина на одном из зданий.**

Вы берете одного из ваших горожан в личном запасе (если у вас нет таковых, вы должны нанять одного за 2 ОВ – см. Влияние) или одного из тех, что уже выставлен на поле, и размещаете его на здание в цвет игровой кости, выбранной вами. Красные кости нужны для размещения во Дворце, белые – в Епископском дворце, желтые – в Мэрии.

Значением грани игровой кости показывает место размещения горожанина внутри здания. Найдите маленькое изображение грани кубика с тем же значением, что используете, и разместите горожанина, как указано ниже:

**В Мэрии и Епископском дворце, новый горожанин ставится на первое место соответствующей строки.** Если там уже располагается другой горожанин, он сдвигается на одну позицию вправо. Если таким образом горожанин вытесняется за пределы строки, он считается изгнанным, и кладется на рисунок здания (изгнанным может быть горожанин более чем одного игрока). В случаях, когда имеется пустое место, горожане при перемещении занимают сначала его.

**Во Дворце, новый горожанин ставится на соответствующее место.** Если место было уже занято другим, то старый изгоняется и кладется на рисунок Дворца.

**Важно:** если ваш горожанин изгнан и лежит на рисунке здания, никто больше не может изгнать ваших горожан из этого здания. Однако, вы получите ваших изгнанных горожан в личный запас в конце раунда, так что это небольшая защита годится только для текущего. Другими словами, если при размещении горожанина надо изгнать горожанина того же цвета, что уже изгнан, никто не может выставить здесь горожанина.

**Пример:** Фэй (желтый кубик) покупает у Джеффри желтую «1» за 2 Монеты, и ставит горожанина в 1-й строке Мэрии, изгоняя тем самым своего же горожанина. Этот шаг может стать интересным способом обеспечить лучшую позицию и, чтобы избежать изгнания кем-то другим.



**Пример:** Анна (красная кость) покупает красную «3» у серого игрока за 2 Монеты, и ставит горожанина на место «3» во Дворце, изгоняя при этом горожанина Эмили, который стоял на этом месте.



#### 5 Использовать сельское хозяйство



Сельскохозяйственная (с/х) деятельность позволяет получить сумму денег, благодаря труду крестьян (группы от 1 до 3 желтых костей). Это действие не требует торговца. Вы получаете количество Монет, равное суммарному значению группы костей, разделенному на 2 (с округлением до меньшего целого числа).

#### 6 Спасовать

Если вы больше не хотите выполнять действия в этом раунде, в то время, как еще есть кости на городской площади (в любом секторе), пасуйте и получите 2 Монеты (положите их в свой сектор). В течение оставшейся части этого раунда, вы не можете выполнять какие-либо дополнительные действия, и каждый раз, когда очередь доходит до вас, добавляйте в свой сектор 1 Монету.

### Фаза 5: Окончание раунда

**Игровой Раунд заканчивается после действий игрока, если:**

- все игроки спасовали (есть Монеты в каждом из секторов), или
- больше нет костей во всех секторах городской площади.

Игроки забирают себе Монеты из своих секторов. Горожане, лежащие на зданиях возвращаются в личные запасы своих владельцев. Неиспользованные кости возвращаются в общий запас. Первым игроком становится следующий по часовой стрелке игрок, которому вручается карточка Первого игрока.



# Влияние

*Перед противостоянием черной игровой кости, или выполнением каких-либо действий, вы можете потратить свои очки влияния по-разному, в дополнение к вашему основному действию:*

- 1 ОВ: вы можете перебросить 1 д6 в вашем секторе (запрещено перебрасывать чужие кости, включая нейтральных игроков, даже после их приобретения).
  - 2 ОВ: добавить горожанина из общего запаса в ваш личный.
  - 4 ОВ: вы можете перевернуть от 1 до 3 костей в вашем секторе на противоположную сторону (запрещается переворачивать чужие кости, даже нейтрального игрока). Помните, что сумма противоположных граней д6 всегда равна 7. Перевороту во время этого действия могут быть подвергнуты кости любого цвета.
- Эти действия можно выполнять в любом порядке сколько угодно раз.

*Примечание: у вас никогда не может быть более 20 ОВ: заработанные ОВ сверх этого не учитываются.*

*Пример: на городской площади есть 2 кости: красная «1» в секторе нейтрального игрока, и желтая «2» у Джеффри который сейчас ходит. Он решает перебросить свою кость за 1 ОВ, и выпадает «1». Можно потратить еще 1 ОВ и перебросить вновь, но он решает потратить 4 ОВ, чтобы перевернуть «1» на «6». С этим значением он размещает 2 кубика на карте «Мародерство» и зарабатывает 2 ОВ.*



# Окончание игры

*Когда последняя красная карта События входит в игру, начинается последний раунд.*

**В дополнение к жетонам ПО, полученным во время игры, каждый игрок:**

- получает 1 ПО за каждую незаполненную карту События, на которой есть его кубики (включая на карте «Мародерство»);
- получает ПО указанные на местах, занятых его горожанами на картах Активности;
- теряет 2 ПО за каждый из 3-х уровней собора, на котором он не имеет кубиков;

• вскрывает карточку своего Персонажа, у каждого из которых есть свои уникальные задачи, приносящие ПО. Поэтому важно, чтобы ваши соперники не догадались об этих задачах и не помешали бы вам в их достижении!

**Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО.**

*Примечание: во время игры заработанные жетоны ПО держатся в тайне, для максимальной интриги в конце игры. При финальном подсчете, для упрощения процесса, используйте жетоны по 10 ПО.*

Designers: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** • Illustrations and Graphics: **alexandre-roche.com**  
Editing of the Rules: **Sébastien Dujardin** • English Translation: **Nathan Morse**

Publisher: **Z-Man Games, Inc. © 2012**  
**3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, QC, Canada, J7V 5V5**

## Thanks

*The designers thank the numerous playtesters and proofreaders who have contributed to the realization of this game, whom we hope will take no offense: It is unfortunately impossible to list them all! The publisher would like to thank Xavier and Alain for their confidence and for the good times during the creation of this game, and also his wife for her indispensable support.*



[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)



[www.pearlgames.be](http://www.pearlgames.be)

# Карты Активности



**The Artisan**  
Преобразует 1 ОВ в 6 Монет



**The Merchant**  
Получите 2 Монеты



**The Miller:** Активировав эту карту. Игрок должен выбрать: или получить по 2 Монеты за каждого горожанина во Дворце, или по 2 Монеты за каждого горожанина в епископском дворце. Изгнанные горожане не учитываются. Вы можете выбрать различное при каждой активации.



**The Innkeeper**  
Позволяет купить 1 ОВ за 1 Монету



**The Blacksmith**  
Добавьте «+5» к значению группы красных костей, вне зависимости от количества их в группе. Не меняет значения кости при размещении на здании.



**The Militia** Позволяет использовать группу из 1-3 желтых костей, как красные, с сохранением своих значений. Игрок, использующий данное свойство, может использовать только желтые кости.



**The Journeyman**  
Позволяет преобразовать 3 Монеты в 2 ПО.



**The Goldsmith**  
Получите 1 ПО и 2 Монеты.



**The Sculptor**  
Получите 1 ПО



**Tithing** Когда бесплатно покупаете кость для совершения действия, первая желтая кость с каждого сектора бесплатна.



**The Monk**  
Преобразуйте только одну белую кость в три желтых с таким же значением. Нельзя использовать дополнительную кость для этого действия. Если белая кость взята из сектора другого игрока, ее цена 2 Монеты.



**The Priest**  
Добавьте «+3» к значению каждой желтой d6 в группе. Полученное значение не ограничивается «6». Не меняет значения кости при размещении на здании.



**Apprenticeship**  
Изменяет грань каждой кости в группе на значение «5». Эффект карты распространяется даже на группу из трех цветов. Не меняет значения кости при размещении на здании.



**Confession**  
Добавьте «+2» к значению каждой кости в группе. Полученное значение не ограничивается «6». Не меняет значения кости при размещении на здании.



**The Templar**  
Используйте одну белую кость, как две красных с таким же значением. Нельзя использовать дополнительную кость для этого действия. Если белая кость взята из сектора другого игрока, ее цена 2 Монеты.



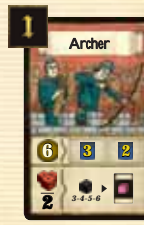
**Pilgrimage** Получите 2ПО. Это единственная карта, которая позволяет использовать комбинацию костей всех трех цветов. Можно использовать группу и одного цвета (такую группу можно использовать и на других картах).



**The Procession** Игрок, имеющий в своем секторе больше всех костей (исключая кости, используемые для активации этой карты), учитывая также нейтрального игрока, получает 2 ПО. У вас в секторе должна быть минимум одна кость, чтобы вы получили 2 ПО. При ничейном результате, все кто соперничают, получают по 2ПО.



**The Glassblower**  
Получите 1 ПО за каждую пару ваших кубиков в Соброре.



**The Archer** Позволяет размещать кубики на карту События, если выпадет 3-6 при броске d6. Кость бросает сосед слева, если свойство используется не один раз. Кубики можно выставлять на разные карты Событий.



**Chivalry** Позволяет разместить кубики на картах Событий за каждую красную кость в вашем секторе (за исключением тех, что использовались для активации эффекта). Кубики можно выставлять на разные карты Событий.



**The Diplomat** Позволяет выставлять кубики на карту События за 1 ОВ (при этом вы получаете 1 ОВ). Кубики можно выставлять на разные карты Событий.



**Hunting**  
Получите 3 ОВ.



**The Mercenary**  
Получите 3 Монеты.



**The Tax Collector**  
Игроки платят вам по 1 Монете за каждого своего не-изгнанного горожанина в Мэрии. За каждого нейтрального – платит банк. Нет штрафа, если игрок не может выполнить условие полностью, но платит столько, сколько может.



**The Captain**  
Получите 1 ПО за каждую карту События (включая «Мародерство»), на которой есть хотя один ваш кубик.



**The Joust** Получите 2 ПО, если значений красных костей в вашем секторе (за исключением тех, что использовались для активации эффекта) больше чем в других секторах (включая нейтральный). При ничейном результате, все кто соперничают, получают по 2 ПО.



**The Troubadour**  
Преобразует 3 ОВ на 2 ПО.

*Не забудьте использовать карту активности столько раз, сколько разрешено вашей группой кубиков (например, используйте Joust дважды, чтобы взять 4 ПО вместо 2 ПО).*



# События



## Drought

Каждый игрок оплачивает 1 Монетой каждого своего горожанина в Мэрии.



## Support

Разместите по серому кубику на каждой из двух карт Событий слева от этой. Разместите только один кубик, если слева лишь одна карта.



## Civil War

Каждый игрок теряет по 3 Монеты.



## Wayfarers

Бросьте кость и выставите серого горожанина по основным правилам в Мэрии. Изгнание, если оно имеет факт быть, происходит по обычным правилам.



## Theological Conflict

Бросьте кость и выставите серого горожанина на соответствующем месте во Дворце. Изгнание, если оно имеет факт быть, происходит по обычным правилам.



## Heresy

Каждый игрок теряет 2 ОВ.



## Migrant Workers

Разместите серый кубик на наименьшем свободном месте в Соборе.



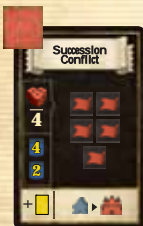
## Interruption of Work

Уберите с Собора кубик с наивысшим значением (с тах уровня с тах значением).



## Brigands (x3)

+1 черная кость.



## Succession Conflict

Бросьте кость и выставите серого горожанина на соответствующем месте во Дворце. Изгнание, если оно имеет факт быть, происходит по обычным правилам.



## Skirmishes (x2)

+1 черная кость.



## War and Normans Attack

+2 черные кости.

Если 8 нейтральных горожан уже находятся в игре, игнорируйте новые карты событий, которые должны добавляться.

# Персонажи



## Chrétien de Troyes

1/3/6 ПО за 3/5/7 горожан в трех основных Зданиях.

(2 игрока: 1/3/6 ПО за 4/6/8 горожан).



## Urban IV

1/3/6 ПО за 3/5/7 кубиков на Соборе

(2 игрока: 1/3/6 ПО за 4/6/8 кубиков).



## Thibaut II

1/3/6 ПО за 6/12/18 Монет.



## Hugues de Payns

1/3/6 ПО за 5/10/15 ОВ.



## Le Florentin

1/3/6 ПО за 2/4/6 горожан на картах Активности.



## Henry I

1/3/6 ПО за 1/3/5 карт Событий.