

The Ladies of Troyes

Правила дополнения

Состав игры:

- 27 новых карт действий (9 военных, 9 религиозных и 9 общественных)
- 6 новых карт событий
- 9 карт персонажей
- 8 двусторонних тайлов активностей
- Дополнительные жетоны ПО и монет
- 20 больших кубиков каждого из 4 игровых цветов (*1 большой кубик считается как 3 маленьких*)
- 4 стражника бастиона в цветах игроков
- 4 карточки-подсказки для игроков
- 2 дополнительных чёрных куба
- 4 фиолетовых куба
- 2 дополнительных нейтральных серых мипла
- 1 правила игры

Ход игры

Для игры в это дополнение необходима Базовая коробка игры Труа. Цель и ход игры остались прежними, за исключением небольших изменений, о которых рассказано ниже. В начале игры игроки должны решить, какие из дополнительных модулей они хотят видеть в игре. Вы можете добавить один, несколько или все модули разом.

Модуль 1: Новые герои

Подготовка: Замените 6 карт героев из базовой игры на 9 карт из дополнения и раздайте случайным образом каждому игроку по 1 из них (по 2, если играете вдвоём).

Как это работает: 6 карт из базы идентичны 6 картам из дополнения и задачи они ставят такие же. Они добавлены в игру, чтобы новые карты не отличались рубашками от старых. Цели 3 новых карт (дам из Труа) объяснены в деталях в приложении.

Вариант: После того, как игроки разобрали своих персонажей, ещё одна карта показывается всем и кладётся на стол в зоне общей доступности. В конце игры каждый сможет получить дополнительные ПО за выполнение условий этой карты.

Модуль 2: Новые карты действий

Подготовка: Вы можете использовать эти 27 новых карт отдельно от базы или замешать их вместе с 27-ю базовыми картами.

Как это работает: Свойства карт объяснены в приложении.

Важно: Дамы из Труа вводят в игру 2 новых типа карт.

Карты двойного эффекта имеют сразу оба вида действия: и немедленное и с отложенным эффектом. Во время первой активации, вы размещаете кубики на карте. При последующих активациях, вы можете использовать кубики, чтобы получить бонусы от эффекта карт. Запрещено размещать кубики и использовать их в течение 1 активации. В свой ход вы можете использовать более одного кубика с таких карт. Эти смешанные карты не подчиняются запрету, который гласит, что за один ход можно снять лишь один кубик с карты действия. Так же возможно использовать кубик с другой карты действия, чтобы вызвать активацию карты двойного эффекта.

 **карты, эффект которых срабатывает лишь в конце игры.** Кубики, которые игроки разместили на этих картах, участвуют в финальном подсчёте.

Модуль 3: Новые карты событий

Подготовка: Вы можете играть с новыми картами событий отдельно или замешать их с базовой колодой событий.

Как это работает: Свойства карт объяснены в приложении.

Модуль 4: Глава семьи

Подготовка: Добавьте по 1 фиолетовому кубу за каждого игрока в партии в общий запас. Верните неиспользованные кубы в коробку.

Как это работает:

Фаза 2: Сбор рабочей силы

Каждый игрок добавляет один фиолетовый куб (главу семьи) к остальным кубам, которые он получает. Этот куб так же идёт со всеми остальными в вашу зону на центральной площади города. В эту фазу куб бросается вместе со всеми остальными кубами.

Фаза 3: Событие и Фаза 4: Действия

Фиолетовый куб можно использовать точно так же, как и остальные кубы, для противостояния с чёрными кубами (Фаза 3) или для совершения действий (Фаза 4). Вы можете даже использовать очки влияния, чтобы перебросить куб или перевернуть его на другую сторону. Для фиолетового куба есть 2 особых правила:

- Невозможно купить фиолетовый куб у другого игрока. Только тот игрок, кто бросал куб, может его использовать.
- Когда вы собираетесь использовать свой фиолетовый куб, вы выбираете цвет, которым вы его назначите: красный, белый или жёлтый. Пока он находится на поле, он не может считаться жёлтым, красным или белым кубом.

Заметки:

- Если вы используете фиолетовый куб для противостояния чёрным, то его значение всегда удваивается, так как считается, что вы его назначили быть красным.
- Когда карта “Procession” в игре, учитывайте фиолетовые кубы, когда подсчитываете, у кого в секторе больше всего кубов.

Модуль 5: Стражники бастиона и внешняя активность

Подготовка: Бастион Труа представлен в виде трека из 20 делений, по ним могут перемещаться стражники игроков. Каждая башня и каждые городские ворота – это деления на данном треке. Каждый игрок ставит стражника своего цвета на самую верхнюю башню, которая считается нулевым делением.

Заметка: городские ворота всегда представляют ровно 1 деление, даже если на них нарисовано 2 башни.

Случайным образом возьмите по 1 тайлу активности каждого уровня (уровень указан в правом нижнем углу). Расположите эти тайлы снаружи города у городских ворот. Уровень 1 у правых ворот, и далее по часовой стрелке. Тайлы двусторонние, для каждого выберете случайно одну из сторон, расположите тайл выбранной стороной вверх.

Как это работает:

Фаза 4: Действия

Становится доступно новое действие:

7 Используйте своего стражника в бастионе

Вы можете использовать на своего стражника 1 куб любого цвета. Значение на этом кубе не может быть изменено отложенными эффектами карт действий, но вы можете увеличить значение при помощи монет. Каждая монета увеличивает значение куба на 1, платите их в банк. Значение куба не может превысить 6. Вы получаете столько очков действий, какое итоговое значение куба у вас получилось. Вы можете использовать каждое очко действия для следующего:

- **Продвинуть вашего стражника на шаг по треку Бастиона.** Вы должны двигать стражника в направлении по часовой стрелке. Нельзя шагать по треку дальше 20-го деления.
- **Поместить кубик на тайл активности, к которой у вас есть доступ.** Когда ваш стражник достигает городских ворот или проходит их, вы получаете доступ к тайлу активности до конца игры.



Игрок может добавить только 1 кубик за ход на каждый тайл активности при помощи **действия 7 - Используйте своего стражника в бастионе**. Кубики позволяют вам получить бонус тайла активности таким же образом, как и отложенные эффекты с карт действий из базовой игры, с тем только изменением, что вы можете использовать кубики с тайла внешней активности в ход других игроков и в **фазе 3: события**. Все активности объяснены ниже.

Например: Защитник Фейт находится непосредственно перед башней, которая находится рядом с воротами с тайлом активности III уровня. В свой ход она решила использовать жёлтую 4-ку для выполнения действия стражника в бастионе. Она решает передвинуть своего защитника только на 1 деление вперёд, что даёт ей доступ к активности 3-го уровня. Затем она использует оставшиеся 3 очка действий, чтобы разместить по одному кубику на каждом из доступных тайлов активности (уровни 1, 2 и 3).



Важные заметки:

- Вы можете в один ход использовать кубики как с действия с отложенным эффектом, так и кубики с тайлов активности. Вы можете использовать в один ход кубики с разных тайлов активностей. Вам запрещено использовать несколько кубиков с одного тайла активности в один ход (даже если это ход оппонента).
- Когда вы достигаете стражником верхних ворот, вы обязаны поместить его на тайл активности, связанный с этими воротами (4 уровня). Вы больше не можете перемещать своего стражника по бастиону, но вы всё ещё можете использовать **Действие 7 – использовать стражника в бастионе**, чтобы размещать свои кубики на 4 тайлах активностей.
- Стражник не может покинуть бастион или тайл активности, чтобы быть использован где-нибудь ещё.

Турнирный вариант

Этот вариант разработан для турниров в 3-4 игрока. В **Фазу 5: Конец раунда** предпоследнего раунда игры, первый игрок передаёт карту первого игрока направо (вместо обычного «налево»). Отыграйте последний раунд в направлении против часовой стрелки.

Активности

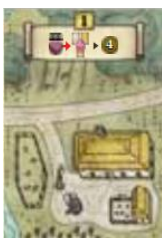
Уровень 1



Получите 4 очка влияния, когда оппонент покупает как минимум 1 из ваших кубов. Необходимо сбросить кубик с этой активности в ход оппонента. Вы получите 4 очка влияния, даже если оппонент купит больше кубов.



Сбросьте кубик с этой активности, чтобы получить 4 очка влияния, когда размещаете работника на одно из 3 основных зданий.



Получите 4 монеты, когда оппонент активирует карту действия, на которой так же стоит и ваш торговец. Необходимо сбросить кубик с этой активности в ход оппонента. Вы получите 4 монеты, даже если оппонент активирует это действие больше 1 раза.



Сбросьте кубик с этой активности, чтобы получить 5 дополнительных монет, когда используете сельхоз работы.

Уровень 2



Сбросьте кубик с этого тайла активности, чтобы получить возможность поменяться 1 кубом с каждым оппонентом без смены значений этих кубов. Вы можете сделать только 1 такой обмен с каждым оппонентом. Таким образом, возможно сделать до 3 замен за 1 кубик. Вам разрешено меняться с нейтральным игроком. Обмениваемые кубы могут быть как одного цвета, так и разных цветов. Фиолетовый куб нельзя обменять.



Сбросьте кубик с этой активности, чтобы получить возможность уничтожить чёрный куб каждый раз, когда вам требуется победить чёрный куб с наибольшим значением в Фазе 3: События (вы получаете соответствующие очки влияния). Так же возможно использовать кубик с этой активности, чтобы избежать потери монет (Drought and Civil War), очков влияния (Heresy) или куба (Harsh Winter and Interruption of Work) в Фазе 3: События. Разрешено использовать несколько кубиков, чтобы защитить себя от нескольких событий

в Фазу 3: События.



Сбросьте кубик с этой активности, чтобы перевернуть кубик оппонента, который вы только что купили для совершения действия. Вы обязаны незамедлительно выполнить действие.

Когда вы активируете карту действия с отложенным или двойным эффектом, вы можете переместить 1 из ваших кубиков с этого активности на карту действия с двойным эффектом, отложенным эффектом или с эффектом, срабатывающим в конце игры, по своему выбору. Вам не требуется иметь торговца на такой карте действия. Ни стоимость активации, ни цвет карты, которой вы активировали данный эффект, не имеют значения. Если вы выбираете Breeder, вы обязаны заплатить 3 монеты, чтобы разместить

кубик.

Уровень 3



Перед выполнением своего действия, сбросьте кубик с этой активности, чтобы получить ещё один куб означенного цвета. Возьмите этот куб из общего запаса, бросьте и положите его в свой сектор на городской площади. Вы не обязаны использовать его немедленно, вы можете использовать его позже или оставить для покупки оппонентами. Вы не можете использовать эту активность, если в общем запасе нет куба нужного цвета.

Важные заметки:

- Куб, за счёт которого вы, при использовании **Действия 7 – Используйте стражника в бастионе**, помещаете кубик на данную активность, должен отличаться от цвета куба, указанного на тайле этой активности. Например, вы не можете использовать жёлтый куб, чтобы поместить кубик на тайл, позволяющий получить жёлтый куб.
- У вас не может быть более 1 фиолетового куба в секторе на площади одновременно.
- Вы должны заплатить 2 монеты, чтобы получить фиолетовый куб.

Уровень 4



Сбросьте кубик с этой активности, чтобы получить 2 дополнительных ПО, когда помещаете хотя бы 1 кубик в собор или на карту события.



Все игроки, которые достигли связанных с данной активностью ворот, получают 3 ПО. В конце игры, каждый куб, лежащий на данной активности, принесёт хозяину 1 ПО.



В конце игры, игрок, который поместил больше всех кубиков на эту активность, получает 9 ПО, второй по количеству – 6 ПО, третий – 3 ПО. В случае ничьи, игроки делят причитающиеся очки поровну с округлением вниз.



Первый игрок, который достигнет связанных с этой активностью ворот, помещает своего стражника на самое левое деление и получает 6 ПО. Второй встаёт на второе деление и получает 4 ПО, третий – 2 ПО, четвёртый – 1 ПО. На эту активность нельзя помещать кубики.