

Village

В ваш ход

Вы должны взять один кубик из области действий по вашему выбору.

- Если это Влияние, поместите его на ферму (без ограничений по количеству)
- Если Чума - то верните в запас и потеряйте 2 Времени.

Затем вы можете (но не обязаны) выполнить действие из области действий, на которой вы взяли кубик. (Исключение: Рыночный день, он должен быть проведен обязательно).

Как только маркер времени у вас на ферме пересечет мост, вы должны убрать из игры одного из старейших (с наименьшим номером) членов семьи.

В любой момент игры вместо кубиков Влияния вы можете платить монетами.



Действия

Собрать урожай

- Как минимум 1 член семьи должен быть на ферме
- Возьмите 2 мешка пшеницы и положите на ферму
- Если у вас есть лошадь и плуг, то возьмите 3 мешка.
- Если у вас есть бык и плуг, то возьмите 4 мешка.
 - Члены семьи и быки/лошади/плуги сохраняются.
 - На ферме не может быть больше 5 мешков пшеницы.



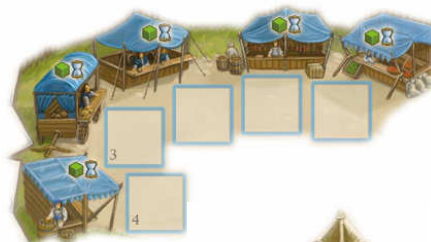
Семья

- Возьмите 1 фигурку члена семьи из запаса и поместите на ферму.
 - Берите фигурку с наименьшим номером из доступных.
- Или: верните одного члена семьи (живого) с игрового поля на ферму.



Рынок

- Если вы берете оттуда кубик, то действие должно быть выполнено.
- Участвуют все игроки по очереди, начиная с того, кто активировал рынок.
- Выберите покупателя, скиньте в запас требуемые товары, положите тайл покупателя рядом со своей фермой
- Все операции, кроме первого действия активирующего игрока стоят 1 зеленый кубик + 1 Время.
- Рыночный день заканчивается, когда все покругу спасуют.



Церковь

Заплатите 1 коричневый кубик или 3 Времени. Поместите 1 члена семьи с фермы в черный мешочек.

Ремесла

- a. Мельница: возьмите 2 монеты (за 2 мешка и 2 времени).
- b. Мастерские: произведите 1 товар.
 - a. Произведите за время.
 1. Переместите 1 члена семьи из фермы в выбранную мастерскую (если его там еще нет). Заплатите требуемое время.
 2. Произведите товар. Заплатите требуемое время.
 3. Члены семьи остаются в здании.
 - b. Произведите за кубики Влияния (или мешки пшеницы).
 1. Верните требуемое количество кубиков (или пшеницы) в запас.
 2. В этом случае вам не нужно иметь в мастерской своего члена семьи.



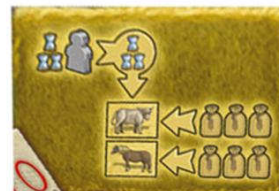
Тележник: Произведите 1 телегу

- a. Поместите члена семьи (2 Вр.), Произведите (2 Вр.), ИЛИ
- b. Заплатите 1 рыжий и 1 розовый кубик.



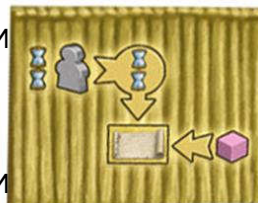
Стойла: вырастите 1 лошадь или быка

- a. Поместите члена семьи (3 Вр.), Вырастите (3 Вр.), ИЛИ
- b. Заплатите 3 мешка пшеницы.



Контора: произведите 1 свиток.

- a. Поместите члена семьи (2 Вр.), Произведите (2 Вр.), ИЛИ
- b. Заплатите 1 розовый кубик.



Кузня: произведите 1 плуг.

- a. Поместите члена семьи (3 Вр.), Произведите (3 Вр.), ИЛИ
- b. Заплатите 1 рыжий и 1 розовый кубик.



Мельница: получите 2 монеты.

- a. Здесь нельзя размещать членов семей.
- b. Заплатите 2 Времени + 2 мешка пшеницы.



Путешествие

Если у вас еще нет членов семьи на карте путешествий...

1. Расположите члена семьи в любом городе по соседству с деревней.
2. Заплатите требуемое и получите награду.
3. Положите свой маркер на город (не передвиньте, а положите новый).

Если у вас уже есть хотя бы 1 член семьи на карте...

- a. Пошлите еще одного члена семьи в один из соседних с деревней городов, ИЛИ
- b. Передвиньте одного из членов семьи на карте в соседний город.
 1. Заплатите требуемое и получите награду.
 2. Положите свой маркер на город.

- Не существует ограничений по количеству маркеров одного цвета на карте, а также по количеству маркеров разных цветов в одном городе.
- Каждый игрок только один раз за игру может положить маркер на новый город (где его маркера еще нет) и получить награду.



Магистрат

- a. Возьмите одного члена семьи с фермы и поставьте его на первый уровень Магистрата. Заплатите требуемое. Выполните действие.
- b. Или передвиньте одного члена семьи в Магистрате, на 1 уровень вперед. Заплатите требуемое, выполните действие этого или предыдущих уровней.
- c. Или оставьте члена семьи в Магистрате на том же уровне. Не платите ничего. Выполните действие этого или предыдущего уровней.

Уровень 1: Возьмите маркер следующего 1-го игрока, если маркер уже взяли, то не делайте ничего.

Уровень 2: Возьмите 2 кубика влияния по вашему выбору из запаса.

Уровень 3: Возьмите 1 тайл товара по вашему выбору из запаса.

Уровень 4: Заплатите 1 монету, получите 3 очка престижа.



Ограничений по количеству членов семей на одном уровне нет.

Колодец

Вместо того, чтобы брать кубик, заплатите 3 кубика одного цвета (но не чумы) Выполните 1 любое действие.

- Это единственный способ выполнить действие в области, где уже не осталось кубиков.



Конец раунда

Месса

1. Потяните 4 фишки из черного мешочка.
 - Начиная с первого игрока, каждый может заплатить 1 золотой за каждого своего члена семьи в мешочке и достать его, а не случайную фишку. Продолжайте пользоваться по кругу этой возможностью, пока не будет набрано 4 фишки. Если их оказалось меньше, то доберите остальные случайно.
 - Поставьте вытянутые фишки (кроме монахов, их верните в мешочек) на самое правый из витражей церкви.
 - Члены семьи, оставшиеся в мешочке, по прежнему остаются там.
2. Передвиньте членов семьи вверх по церковной иерархии.
 - Начиная с первого игрока, каждый может 1 раз передвинуть своих членов семьи вверх по иерархии (на витражи влево).
 - Заплатите мешки зерна, указанные между окнами за каждый переход члена семьи.
 - Члены семьи могут передвигаться более чем на один витраж, если мешков с зерном достаточно.
3. За преимущество в церкви игрок получает 2 очка престижа.
 - Преимущество = у игрока, у которого больше всего членов семьи в церкви.
 - При ничьей второй критерий - чей член семьи (из имеющих больше всего членов семьи в церкви) выше всех по иерархии.
 - Если все равно ничья, то каждый из тех, у кого показатели равны, получает 2 очка престижа.



Утрата членов семьи

Как только вы пересекли маркером времени мост на вашей ферме, один из ваших членов семьи должен покинуть вас по окончании вашего текущего действия.

- Исключение: в рыночный день члены семьи умирают немедленно.
- a. Если в деревенских хрониках еще место, то:
 - Поместите туда члена семьи (в соответствии с его сферой деятельности).
- b. Если в хрониках для соответствующей профессии места уже нет:
 - Поместите члена семьи в безымянную могилу рядом с церковью.



Конец игры

- a. Член семьи занимает последнюю ячейку в деревенских хрониках, ИЛИ
- b. Член семьи занимает последнюю безымянную могилу.



- Все остальные игроки, кроме активировавшего конец игры, могут выполнить по 1-му последнему действию (по часовой стрелке).
- Если все кубики с поля уже задействованы, то игроки могут выбрать любое действие.
- Финальная месса не проводится, пока все игроки не выполнили свое последнее действие.

Подсчет очков

Путешествия

1/2/3/4/5/6 городов = 1/3/6/10/14/18 очков

Церковь

Правый витраж = 2 очка за члена семьи
Второй витраж = 3 очка за члена семьи

Третий витраж = 4 очка за члена семьи
Левый витраж = 6 очков за члена семьи

Деревенские хроники

1-2 члена семьи = 0 очков
3 члена семьи = 4 очка

4 члена семьи = 7 очков
5+ членов семьи = 12 очков

Тайлы покупателей: указанное на них количество очков.

Монеты: 1 очко за каждую.

При ничьей победителя определяют по следующим доп. показателям: число обслуженных клиентов, а если и оно равно, то по числу живых членов семьи.