

Королевская Кузня

КОРОЛЕВСКИЙ УКАЗ

Требуется Кузнец!

Слушайте! Слушайте! Минувшим вечером король Алфонс Седжвиксон III, к сожалению, был вынужден казнить своего Королевского Кузнеца из-за его раздражающего влечения к словесным каламбурам. Поэтому настоящим КОРОЛЕВСКИМ УКАЗОМ объявляется об открытии вакансии для Королевского Кузнеца! Базовая зарплата составляет 1,150 золотых и включает страховку жизни и стоматологические услуги. Дополнительный полис будет распространяться на семейных и грубиянов. Чтобы стать Королевским Кузнецом, вам предстоит первым изготовить четыре предмета из подготовленного списка, после чего вы будете приняты в качестве Кузнеца ко двору Его Королевского Величества короля Алфонса Седжвиксона III!

Обзор игры

В игре *Королевская Кузня* участники партии выступают в роли крестьян-ремесленников, надеющихся продвинуться при дворе и заполучить титул Королевского Кузнеца. Для им необходимо успешно обработать 4 предмета из опубликованного списка, подготовленного самим Королем.

Компоненты

91 кубик

- 42 черных (металл) кубика
- 22 зеленых (древесина) кубика
- 14 красных (самоцветы) кубиков
- 10 синих (магия) кубиков
- 2 белых (библиотека) кубика
- 1 фиолетовый (кладбище) кубик

4 тайла доков

4 тайла кузницы

2 золотистых жетона «Авто б»

2 серебряных жетона «+1 / +1»

1 маркер первого игрока (наковальня)

1 игровое поле

1 свод правил

53 карты

- 33 карты Ремесел
- 18 Собираательных карт
- 2 карты-справки
- 1 карта победы

Важные понятия

Отсылка в правилах и картах на «вы» и «ваш» относится к текущему игроку, выполняющему задачи в рамках своего хода.

Информация обо всех сыгранных кубиках и картах является общедоступной.

Все ресурсы, используемые в игре, конечны. Например, если вы должны добрать кубик металла, но в настоящий момент их запас иссяк, вы его не получаете ни сейчас, ни позднее, когда хотя бы один из них станет доступным.

Подготовка к партии

Игровое поле содержит ячейки для карт, кубиков и доков. В целом, вы можете использовать тайлы доков вместо поля, чтобы оставить больше свободного пространства на столе.

1. Каждый игрок берет тайл кузницы и выкладывает его перед собой стороной с талисманом.
2. Каждый игрок берет 5 кубиков металла и кладет их на стол, формируя запас. Остаточные кубики формируют общий запас и размещаются на соответствующих ячейках игрового поля.
3. Перетасуйте карты ремесел. Отсчитайте нужное число карт из этой стопки (по числу игроков, см. ниже), а оставшиеся верните в коробку:
 - **ИГРА С 2 ИГРОКАМИ:** 9 карт ремесел
 - **ИГРА С 3 ИГРОКАМИ:** 10 карт ремесел
 - **ИГРА С 4 ИГРОКАМИ:** 13 карт ремесел

Отсортируйте отобранные карты ремесел по ранжиру (по разряду, указанному в правом верхнем углу). Три самые младшие карты на соответствующие ячейки поля. Оставшиеся карты, по ранжиру, выложите так, чтобы символы игровых кубиков на правом краю каждой карты были видны.

4. Просмотрите собираательные карты и вытащите следующие из них те, что используются во время каждой партии (помечены символом ): **Северную Шахту**, **Южную Шахту**, **Восточный Лес** и **Западные Лес**. Перетасуйте оставшееся собираательные карты и добавьте к 4 указанным еще 7 случайных из них. Все неиспользованные собираательные карты верните в коробку. Перемешайте все 11 собираательных карт и разместите их на соответствующую ячейку игрового поля.
5. Игрок, кто последним что-то строил, получает маркер первого игрока (наковальню) и начинает Собираательную Фазу.

Собираательные карты

Собираательные карты представляют собой лавки, продавцов и других важных персон, собравшихся вокруг вашей деревни, где вы можете заполучить кубики ресурсов и спецсвойства.

Каждый подобная карта обладает двумя возможными действиями (сверху и снизу карты), из которых можно воспользоваться лишь одним, когда вы ее получаете.

Ячейки в каждой из областей действия на собираательной карте указывает на стоимость в кубиках, для активации действия:



Может использоваться любой кубик.



Может использоваться только кубик древесины (зеленый).



Может использоваться только кубик самоцвета (красный).



Может использоваться или кубик самоцвета (красный), или магии (синий)



Кубики с ячейки с таким символом, возвращаются в конце раунда в общий запас, а не на ваш тайл кузницы.

Любой текст или изображения на собираательной карте представляют спецсвойство или действие, которое вы можете использовать во время Фаз Собирания и/или Ремесел текущего раунда.



КУБИК: определяет кубик, который вы получаете с собираательной карты. Цвет символа указывает на тип кубика.



НАКОВАЛЬНЯ: определяет собираательную карту, которая используется в каждой партии.



СНАБЖЕНИЕ: добавляемые кубики в ваш запас доступных кубиков из общего запаса, если он не иссяк. Они не выкладываются на ваш тайл кузницы, как обычно.



ПЕРЕВОРОТ: свойство позволяет вам перевернуть 1 или больше кубиков (указывается на карте) на противоположную грань. Например, с грани «1» на «6», с «2» на «5», и т.д.



ПЕРЕБРОС: свойство позволяет вам перебросить 1 или больше ваших кубиков (указано на карте). Это не позволяет вам повторно бросать кубики, которые уже используются на карте ремесла или собирания.



БОНУС: свойство позволяет вам добавлять указанное значение к любому 1 кубiku. Бонус может быть применен лишь однажды и только в том раунде, в котором вы приобрели собираательную карту. Бонус не может быть сохранен на следующем раунде. Если значение «2» или выше, оно должно быть применено к единственному кубiku; бонус нельзя разделять на несколько кубиков. Если карта предлагает несколько бонусов для кубиков, то каждый из них должен быть применен к разным кубикам и они не могут быть объединены для применения на один кубик. Однако, бонусы с разных собираательных карт могут быть объединены для применения на один кубик. Бонусы могут временно увеличить значение кубика больше «6».

Объявление Собираательных Карт

Когда вы объявляете Собираательную карту, поместите ее на стол перед собой и на не выставите необходимые кубики из своего запаса. Кубики, которые вы задействовали на Собираательной карте, уже недоступны для любого другого применения их в этом раунде.

Как правило, вы возвращаете свои кубики с Собираательных карт в конце раунда, но если ячейка отмечена , то кубик с нее в конце раунда возвращается в общий запас.

Некоторые Собираательные карты вовсе лишены ячеек, поэтому, выбирая такие действия, вы не оплачиваете их кубиками. Тем не менее, поскольку вы можете выбрать только ОДНО действие с объявленной Собираательной карты, то бесплатное действие НЕ ЯВЛЯЕТСЯ дополнительным действием.

Изображения кубиков на Собираательной карте представляют собой новые кубики, которые вы приобретаете за выбранное действие. Вновь приобретенные кубики выставляются на тайл кузницы и недоступны для использования в текущем раунде.

Жетоны

В игре представлено 2 типа жетонов, которые можно приобрести во время игры, и должны быть использованы в том же раунде, когда приобретаются (они не сохраняются для следующего раунда).

Серебристый жетон «+1 / +1» используется так же, как и Бонус к Кубику, чтобы повысить значение грани двух ваших кубиков (на 1 очко каждого).

Золотистый жетон «Авто 6» используется для изменения грани 1 вашего кубика с любого значения на «6».

Карты Ремесел

Карты Ремесел представляют собой те предметы, которые Король желает, чтобы вы смастерили, дабы выбрать среди вас того, кто будет удостоен чести стать новым главой Кузни Короля.

Каждая карта Ремесла обладает номером в правом верхнем углу, который необходим для сортировки карт Ремесел в порядке сложности. Предметы с более меньшим номером создавать легче, а карты с большими номерами – сложнее, или же для их изготовления требуются кубики ресурсов, которые сложнее заполнить.

Цвет кубиков на правой части карты Ремесла представляет тип кубиков-ресурсов, необходимых для создания предмета, а значение на каждом из них – минимальное значение каждого необходимого ресурса. Другими словами, кубики, которые вы используете в Фазе Ремесла должны соответствовать цветам на карте, а их грани – должны быть равны или больше указанного на карте значения.

Игровой процесс

Каждый раунд *Королевской Кузни* состоит из 3 фаз:

1. **СОБИРАТЕЛЬНАЯ ФАЗА**
2. **ФАЗА РЕМЕСЕЛ**
3. **ФАЗА ОЧИСТКИ**

Начиная с первого игрока (с маркером наковальни), все игроки по часовой стрелке выполняют все действия каждой фазы, прежде чем перейти к следующей фазе. Как только все игроки закончат Фазу Очистки, текущий раунд заканчивается. Первый игрок передает маркер наковальни следующему игроку, и начинается новый раунд.

1. Собирательная Фаза

Начиная Собирательную Фазу, первый игрок сдает 4 Собирательные карты лицом вверх в центр стола, а затем выбирает одно действие:

- **ОБЪЯВИТЬ СОБИРАТЕЛЬНУЮ КАРТУ**
- **ПОСЕТИТЬ ПОРТОВУЮ ЛОКАЦИЮ**
- **СПАСОВАТЬ**

Если Собирательная карта была объявлена или сброшена, на ее место выкладывается следующая картой из колоды, и следующий игрок по часовой стрелке совершает выбор действия. Так продолжается пока не останется больше карт, лежащих лицом вверх, или пока все игроки не спасуют.

ОБЪЯВЛЕНИЕ СОБИРАТЕЛЬНОЙ КАРТЫ

Для того, чтобы объявить Собирательную карту, у вас должны быть необходимые кубики (учитывая их число и тип), необходимых для активации одного из двух действий, указанных на карте.

Переместите выбранную Собирательную карту в игровую зону перед собой и выставите на нее необходимые кубики из своего запаса на выбранное вами действие карты. На Собирательной карте вы обязаны и можете выбрать только 1 действие, и те кубики, которые вы размещаете на этой карте, будут недоступны для любого другого использования в этом раунде.

Если выбранное действие дает вам 1 или несколько новых кубиков-ресурсов, то новые кубики сразу же размещаются из общего запаса на ваш тайл кузницы. Эти вновь приобретенные кубики не могут быть использованы для каких-либо целей во время текущего раунда.

Поскольку ресурсы в игре конечны, может случиться, что вы объявите Собирательную карту и обнаружите, что некоторые или все кубики, которые вы должны получить за активированное действие, отсутствуют в общем запасе. В этом случае, возьмите только те кубики, которые есть в наличии, т.к. не сможете позже взять недостающие сейчас вам кубики.

Если колода Собирательных карт еще не исчерпана, то выложите ее верхнюю карту на освободившееся место.

ПОСЕЩЕНИЕ ПОРТОВОЙ ЛОКАЦИИ

Настанет такой момент, когда вам понадобится определенный ресурс или бонус, и ни одна из доступных СобираТЕЛЬНЫХ карт не может удовлетворить ваш запрос. Порт – это то место, где вы (обычно) можете найти то, что вы ищете... но за плату.

Чтобы посетить порт, выберите одну из СобираТЕЛЬНЫХ карт, лежащих в центре стола лицом вверх, и положите ее лицом вниз в игровую зону перед собой. Если таковых СобираТЕЛЬНЫХ карт не осталось (в центре стола), то вы не можете посетить порт.

Затем выберите не востребовавшее действие в портовой локации и поместите необходимые кубики ресурсов из вашего запаса на это действие для его активации. Все действия в порту доступны для всех игроков, однако, как только определенное действие будет активировано, никто больше не сможет воспользоваться им же в этом раунде. Таким образом, если вы потратите 3 кубика в порту, чтобы получить кубик самоцвета, следующему игроку, который посетит порт для того, чтобы получить кубик самоцвета, придется использовать действие на 4 кубика.

Жетоны, полученные в порту, могут быть использованы только в текущем раунде. Если вы не воспользуетесь ими, то в конце текущего раунда просто их потеряете. Кубики, полученные в порту, размещаются на тайле вашей кузницы.

Во время Фазы Очистки все кубики, которые были выставлены в порту, возвращаются в общий запас.

СПАСОВАТЬ

Если вы решаете, что не хотите объявлять доступную СобираТЕЛЬную карту сбора или активировать действие в порту, желая, например, сохранить свои кубики на Фазу Ремесел, вы можете спасовать. Спасовавший игрок не может предпринимать никаких дальнейших действий во время этой СобираТЕЛЬНОЙ Фазы. Никакие СобираТЕЛЬные карты не удаляются из игры, и следующий игрок продолжает СобираТЕЛЬную Фазу, как обычно.

Если вы первый игрок, решивший спасовать в этой СобираТЕЛЬНОЙ Фазе, то вы можете либо взять 1 кубик металла из общего запаса и добавить его своему или взять жетон «+1/+1», чтобы воспользоваться им в Фазу Ремесел этого раунда.

СобираТЕЛЬная Фаза заканчивается, как только все игроки спасовали или больше нет ни одной лицом вверх лежащей в центре стола СобираТЕЛЬНОЙ карты и, как минимум, 1 игрок спасовал. Если карт нет, но еще никто не пасовал, то следующий игрок автоматически пасует и получает бонус первого спасовавшего.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ: *при игре вдвоем СобираТЕЛЬная Фаза заканчивается, когда оба игрока спасовали, или освободившееся место новой картой из колоды, независимо от того, пасовал кто-то из игроков или нет.*

2. Фаза Ремесел

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый обладает 1 попыткой смастерить любой из 3 предметов, лежащих в настоящее в центре стола или украсть любой предмет, созданный другим игроком ранее в этом же раунде.

Когда настанет ваша очередь мастерить, возьмите все неиспользованные кубики в своем запасе и бросьте их. Кости, которые были размещены на СобираТЕЛЬНЫХ картах или в порту, вбрасывать нельзя, равно, как и кубики на тайле вашей кузницы.

СМАСТЕРИТЬ ПРЕДМЕТ

Вы мастерите предмет за счет выставления кубиков, брошенных вами, в соответствие с условием на одной из трех карт ремесел. Значения ваших кубиков должны соответствовать или превышать значения кубиков, указанных на карте изделия.

Если вы можете выставить все требуемые кубики на карту ремесла, значит вы создали этот предмет, и забираете эту карту (вместе со всеми выставленными кубиками) в свою игровую зону. Но, пока что, вы только претендуете на этот предмет до окончания Фазы Ремесел.

Теперь, когда в ряду осталось только две карты ремесла, сдвиньте карту ремесла самого низкого ранга в ряду в центр стола. Этот предмет сразу доступен для изготовления.

Если у вас есть достаточно кубиков соответствующих цветов и значений, вы можете смастерить более 1 предмета за свой ход, в том числе любые карты ремесел, которые были просто перемещены в центр стола.

Любые брошенные кубики, которые не могут быть использованы для выполнения условий на картах в ряду в центре стола, возвращаются на ваш тайл кузницы до тех пор, пока не закончится ваш ход ремесленничества.



Пример: после броска своих кубиков во время Фазы Ремесел, Джон определяет кубик металла «3», и два кубика самоцветов «3» и «4» на карту предмета «Wizard's Goblet». Так как он выставил кубики, которые соответствуют по типу, а их значение больше или равно указанному в условии на карте, Джон выкладывает «Wizard's Goblet» перед собой. Если эта карта все еще будет находится перед ним после того, как все игроки завершат свою Фазу Ремесел, Джон подложит ее под свой тайл кузницы и станет на один шаг ближе к победе.

Манипуляция с кубиками

Если вы решили активировать карту Соборания за счет бонуса к броску кубика, посредством жетонов («+1/+1» «Авто 6») из порта или бонуса за то, первым спасовали, вы можете изменить грани своих кубиков после того, как их вбросили.

+1 означает, что вы, например, переворачиваете кубик с грани «4» на грань «5». Подобные манипуляции могут привести к тому, что значение кубика временно может быть более «6». Чтобы отобразить показатель «такой» грани, подложите любой другой кубик под основной. Например: кубик металла «2» под ним будет означать, что его грань «8».

Кража карты Ремесла

Даже, если вы выполнили условие карты ремесла, вы только претендуете на этот предмет до окончания Фазы Ремесел, и другие игроки могут украсть у вас эту карту, создав лучшую версию этого предмета во время своего хода.

Чтобы украсть карту ремесла, вы должны быть в состоянии выставить кубики на эту карту, каждый из которых, по крайней мере, равен вашим выставленным кубикам на карте, и, как минимум, один из кубиков должен обладать большим значением, чем ваш.

Если вы успешно украли карту ремесла у игрока, поместите его кубики с этой карты на его тайл кузнецы, карту переместите в свою игровую зону и выставите на нее свои кубики. Однако, другой игрок может украсть эту карту и у вас, если сможет удачно бросить кубики или умело изменить их значения.

Если после броска вы не можете смастерить ни одной из доступных карт, ваша Фаза Ремесел завершенна, и вы пасуете.

Возможна ситуация, что в вашем запасе не будет кубиков, когда начнется Фаза Ремесел, или что кубики, которые у вас есть, не соответствуют цветам, необходимым для любой из доступных карт Ремесел. В этом случае ваша Фаза Ремесел завершенна, и вы пасуете.

После того, как все игроки совершили свою Фазу Ремесел или спасовали, эта Фаза переходит в Фазу Очистки.



***Пример:** Джон смастерил «Wizard's Goblet» с помощью кубика металла «3» и двух кубиков самоцветов – «3» и «4». Вам удалось выбросить на кубике металла «4», а на двух кубиках самоцветов – «3» и «4». Так как все ваши кубики, по крайней мере, равны кубикам Джона, и, как минимум, один из них (металл «4») больше аналогичного кубика Джона (металл «3»), вы превосходите Джона и забираете карту «Wizard's Goblet», размещая ее перед собой.*

3. Фаза Очистки

В Фазе Очистки выделяется три шага, которые должны выполняться последовательно.

а) Объявление карты Ремесла

Если вы выполнили условия одной или более карт ремесел, и они не были украдены, переместите все кубики с них на свой тайл кузницы, а карты (их украсть уже нельзя) подложите под него же так, чтобы были видны их номера. Когда у одного или более игроков есть 4 карты ремесел под их тайлом кузницы, игра заканчивается.

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре вдвоем партия заканчивается, как только игрок объявил 5 или больше карт Ремесел.

б) Сбор ресурсов

Все кубики в порту и ячейках карт с символом  отправляются в общий запас. Неиспользованные кубики и все оставшиеся кубики на Собирательных картах возвращаются тайлы кузницы игроков.

с) Сброс для следующего раунда

Передайте маркер Первого игрока (наковальню) следующему игроку налево. Этот игрок перемешивает все Собирательные карты и кладет эту колоду лицом вниз в центре стола. Новый раунд начинается с Собирательной Фазы.

Победа в партии

Игра заканчивается в конце любого раунда, в котором, если хотя бы один игрок сумел накопить 4 или более карт ремесел (при игре вдвоем – 5 карт). Побеждает игрок смастеривший большее число предметов, а при равенстве – тот, кто обладает предметом с самым высоким рангом!

Подробнее о Собираательных картах



СВЕРХУ: выделите 1 кубик самоцвета, 1 кубик самоцвета или магии, и 1 любой кубик из своего запаса, чтобы получить 1 кубик магии из общего запаса на свой тайл кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: вы можете активировать это действие бесплатно, чтобы однократно добавить «+1» к 1 только что брошенному кубику.



СВЕРХУ: вы можете активировать это действие бесплатно, чтобы получить 1 кубик металла из общего запаса на тайл вашей кузницы.

СНИЗУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы вбросить все кубики с вашего тайла кузницы во время своей Фазы Ремесел текущего раунда. Кубик, отмененный картой «Cemetery», не может быть возвращен в игру за счет карты «Astrologer». Во время Фазы Очистки один кубик возвращается на тайл вашей кузницы, а другой – в общий запас.



СВЕРХУ: выделите 2 кубика дерева из своего запаса, чтобы получить 1 кубик самоцвета из общего запаса на свой тайл кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 5 любых кубиков из своего запаса, чтобы получить 1 кубик самоцвета из общего запаса на свой тайл кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 1 кубик дерева из своего запаса, чтобы получить 4 кубика металла из общего запаса на свой тайл кузницы. Выделенный кубик возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: вы должны выделить ВСЕ неиспользованные кубики из своего запаса, а затем, в зависимости от их количества, получить кубики, указанные на карте, из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



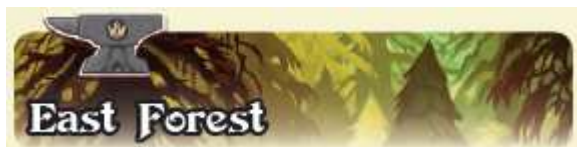
СВЕРХУ: вы можете активировать это действие бесплатно, чтобы однократно добавить «+1» к 1 брошенному кубику.

СНИЗУ: вбросьте кубик кладбища и поместите его на эту карту. Кубик кладбища может быть изменен до того, как он будет выставлен на эту карту, но не позже. На протяжении оставшейся части этого раунда, когда значение любого брошенного кубика соответствует значению кубика кладбища, этот кубик немедленно возвращается на тайл кузницы этого игрока. Если брошенным кубиком оказался кубик библиотеки или решающим кубиком на карте «Garden» или «Tavern», то он возвращается в общий запас. Кубики, которые «докручиваются» до значения кубика кладбища, не подпадают под действие последнего. Так, если на значение кубика кладбища стоит «6», то игрок может безопасно воспользоваться бонусом «+1» для кубика с гранью «6», который только что вбросил.



СВЕРХУ: вы можете активировать это действие бесплатно, чтобы получить 1 кубик металла из общего запаса на тайл вашей кузницы.

СНИЗУ: выделите 7 любых кубиков из своего запаса, чтобы получить 1 кубик самоцвета и 1 кубик магии из общего запаса непосредственно в ваш запас. Все 7 выделенных кубиков возвращаются в общий запас во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 1 кубик дерева из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенный кубик возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 1 любой кубик из своего запаса, чтобы однократно добавить «+1» к 3 брошенным кубикам. Бонус не может суммироваться на одном кубике. Выделенный кубик возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: вы можете активировать это действие бесплатно, чтобы потенциально получить новый кубик дерева. Возьмите кубик дерева из общего запаса и вбросьте его. Если результат «4» или выше и не отменен кубиком кладбища, добавьте кубик на тайл своей кузницы. Если результат «3» или ниже, или он отменен кубиком кладбища, то верните кубик в общий запас.

СНИЗУ: выделите 1 кубик самоцвета или 1 кубик магии из своего запаса, чтобы выбрать 1 из перечисленных бонусов до конца раунда: (А) однократно добавьте «+2» к 1 только что брошенному кубiku; (В) получите 1 кубик дерева из общего запаса. Если это действие выбрано во время Собирающей Фазы, кубик добавляется на тайл вашей кузницы. Если это происходит во время Фазы Ремесел, сразу же вбросьте его, как часть вашего снабжения. Выделенный кубик возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 4 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 1 кубик самоцвета из общего запаса в свой запас на этот раунд. 2 выделенных кубика, возвращаются в общий запас, а 2 других – на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 2 кубика дерева из своего запаса, чтобы получить 2 кубика самоцветов из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики, возвращаются в общий запас во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 1 кубик самоцвета и 1 другой кубик из своего запаса, чтобы получить 1 кубик металла и 1 кубик магии из общего запаса на тайл вашей кузницы. Кубик самоцвета во время Фазы Очистки возвращается в общий запас, а другой выделенный кубик – на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 1 кубик дерева и 2 любых других кубика из своего запаса, чтобы получить 1 кубик библиотеки на эту карту. Воспользуйтесь кубиком библиотеки во время Фазы Ремесел в этом раунде, как кубиком любого цвета на карте ремесла. Кубик библиотеки не входит в запас игрока, поэтому он не может быть украден с помощью карты «Peddler». Кубик библиотеки всегда возвращается в общий запас во время Фазы Очистки. Может быть 2 кубика библиотеки за счет дублирования этого действия картой «Workshop». Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 2 кубика дерева из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики, возвращаются в общий запас во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 1 кубик самоцвета или 1 кубик магии и 3 любых других кубика из своего запаса, чтобы получить 3 кубика дерева и 2 кубика металла из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенный кубик самоцвета или магии возвращается в общий запас во время Фазы Очистки, а остальные 3 – на тайл вашей кузницы.



СВЕРХУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 2 кубика металла из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, для однократного повторного броска любого количества только брошенных кубиков. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



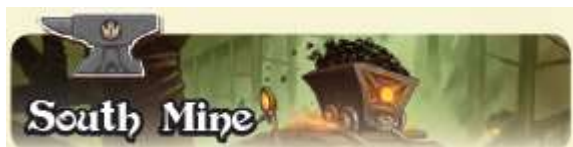
СВЕРХУ: вы можете активировать это действие бесплатно, чтобы получить 1 кубик металла из общего запаса на тайл вашей кузницы.

СНИЗУ: переместите 4 любых кубика из своего запаса в запас оппонента. Выберите 1 неиспользованный кубик из запаса противника и переместите его на тайл вашей кузницы. Кубики, которые используются на Собираательной карте или на тайле кузницы игрока, не могут быть украдены с помощью этого действия.



СВЕРХУ: выделите 4 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 1 кубик самоцвета из общего запаса на тайл вашей кузницы. Один выделенный кубик, возвращается в общий запас, а прочие три – на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 7 любых кубиков из своего запаса, чтобы получить 1 кубик магии из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки



ТОП: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 2 кубика металла из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, для разового переворота любого количества брошенных кубиков с грани «1» на грань «6». Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 3 любых кубика из своего запаса, чтобы получить новый кубик, основанный на броске кубика. Возьмите 1 кубик самоцвета из общего запаса и вбросьте его. Если кубик не отменен кубиком кладбища, а его значение от «3» и выше, поместите его тайл вашей кузницы. Если кубик не отменен кубиком кладбища, а его значение «1» или «2», верните его в общий запас и получите 1 кубик металла из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 1 любой кубик из своего запаса для того, чтобы однократно перевернуть только что брошенный кубик на противоположную сторону. Выделенный кубик возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 1 кубик дерева из общего запаса на тайл вашей кузницы. Выделенные кубики возвращаются на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 1 любой кубик из своего запаса, чтобы однократно добавить «+2» к 1 только что брошенному кубiku. Выделенный кубик возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.



СВЕРХУ: выделите 1 любой кубик из своего запаса, чтобы скопировать действие любой Собирающей карты, которым уже воспользовался другой игрок в этом раунде. Вы также должны будете выделить соответствующие кубики, чтобы активировать скопированное действие, и вы получите тот же бонус, что и исходный игрок. Ваши дополнительные кубики подлежат «требованиям» на возврат с копируемой карты. Кубик, выделенный на карту «Workshop», возвращается на тайл вашей кузницы во время Фазы Очистки.

СНИЗУ: выделите 2 любых кубика из своего запаса, чтобы получить 1 кубик дерева из общего запаса в ваш запас для использования на этом ходу. Один выделенный кубик возвращается в общий запас во время Фазы Очистки, а другой – возвращается на тайл вашей кузницы.

ПРИМЕЧАНИЕ: если карта «Workshop» используется для дублирования карты «Cemetery», то новый игрок повторно бросает кубик кладбища, при необходимости подкручивая его значение за счет бонусов, и уже новое значение становится «умервляющим» значением на оставшуюся часть этого раунда.