

# Замки Бургундии на кубиках

1-5

10+

~30 min

## Правила игры

### Основная идея

XV век, Франция, Долина Луа. В роли влиятельного вельможи вы ведёте своё герцогство к процветанию путём торговли и дипломатии.

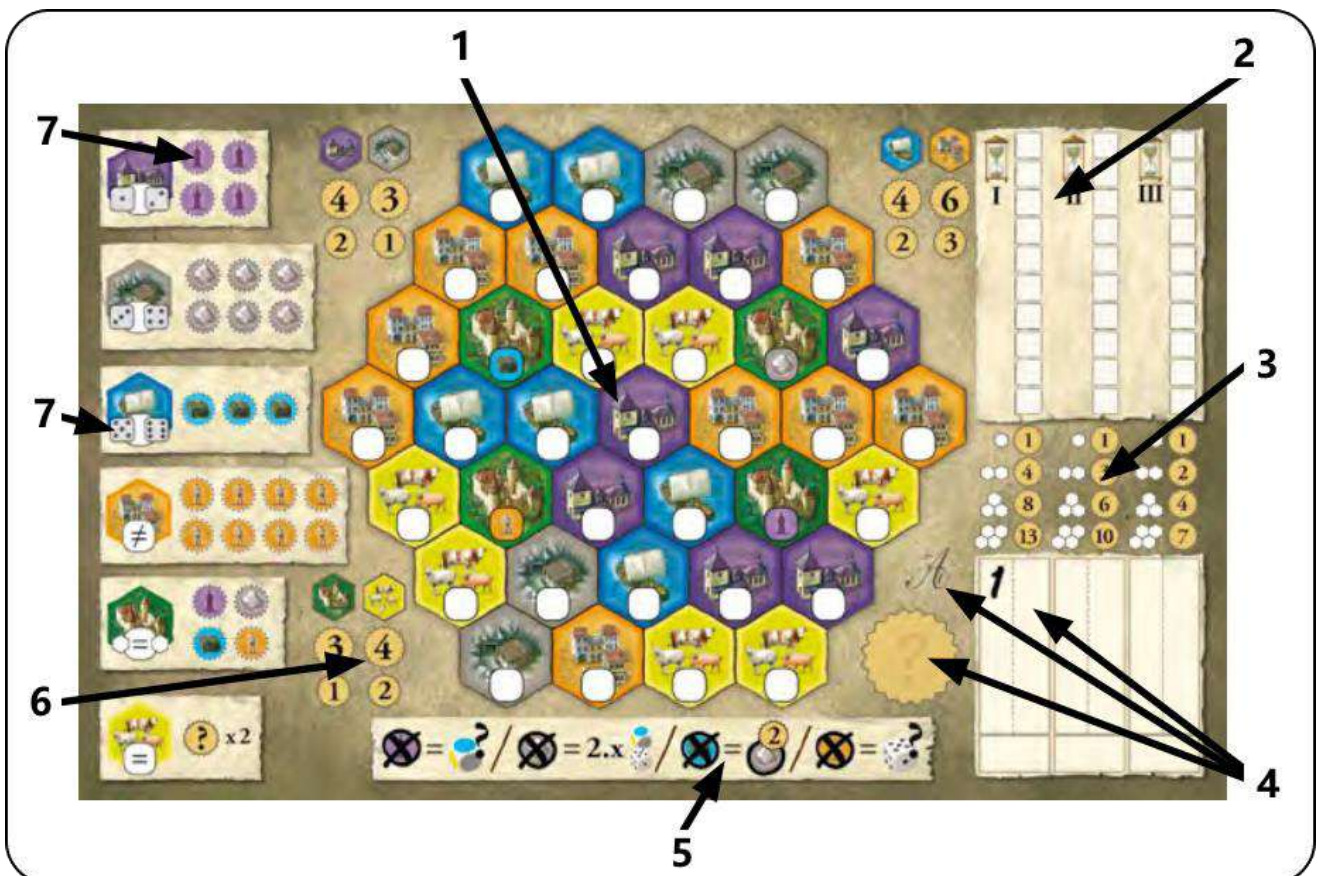
Комбинируйте значения, выпавшие на кубиках, наиболее выгодным способом и попытайтесь найти стратегию, которая приведёт вас к победе. Ваши возможности различны: торговля или возведение замка, построение могучего города или поддержка церкви... Есть много путей достичь процветания и уважения!

Игрок, закончивший игру с наибольшим количеством ПО, побеждает в игре.

### Компоненты

- Планшеты игроков (примерно 100 страниц, 4 вида герцогств: А, В, С и D)
- 5 карандашей
- 5 кубиков (2 с точками, 2 с цветами и 1 с песочными часами)

### Краткие правила



Здесь вы найдёт краткий обзор правил. Каждый игрок старается застроить своё герцогство так быстро, как это возможно. Для обозначения, что здание построено, игроки записывают значения с использованных для постройки кубика, на гексе этого здания на планшете.

Постарайтесь сконцентрироваться на зонах из 1, 2, 3 и 4 смежных гексов одного цвета. Помимо ПО, полная застройка этих зон принесёт вам и различные бонусы, которые могут пригодиться в ходе игры.

1. Ваше герцогство состоит из 37 гексов различных цветов. *Для варианта герцогства А это: 3 речные зоны (по 2 синих гекса каждая), 2 зоны шахт (2 серых гекса каждая), 4 зоны городов ( 1x4, 1x3 и 2x1 оранжевый гекс), 4 зоны монастырей (3x2 + 1x1 фиолетовый гекс) и 4 зоны пастбищ (3x2 + 1x1 жёлтый гекс).*
2. В этой части планшета находится 3 временных шкалы, на них отмечается прогресс партии, которая разбита на 3 фазы(I, II и III). Когда бросается кубик песочных часов, зачёркивается ровно столько делений на шкале, сколько часов выпало на кубике. Когда шкала заполнена, текущая фаза завершается. Игра завершается по окончании 3-ей фазы.
3. В этой части планшета вы можете увидеть, сколько ПО вы получите, если застроите одноцветную зону (состоящую из 1, 2, 3 или 4 гексов) целиком в зависимости от фазы игры и размера зоны.  
*Например, завершив 3-гексовую зону в фазе 1, вы получите 8 ПО, во 2 фазе – 6 ПО, и всего 4 ПО в 3-ей фазе.*
4. В этой части планшета находится таблица полученных ПО. Отмечайте в ней полученные вам ПО в соответствии с фазой, когда вы их получили. Также здесь находится место для записи итоговых ПО, а ещё здесь указывается литера герцогства (разным литерам соответствуют разные схемы застройки).
5. В этой части планшета показано, как работают бонусы.  
*Например, продавая товары, вы получаете 1 серебро (серый круг) + 2 ПО.*
6. В этой части планшета, а также на аналогичных местах вокруг карты герцогства указано сколько ПО получают игроки, которые первым и вторым застроили все зоны одного цвета на своём планшете.  
*Например, первый игрок, застроивший все 7 жёлтых гексов, получит 4 ПО, второй такой игрок получит 2 ПО.*
7. В круге нарисовано то, что вы получаете в качестве бонуса за полную застройку одной из фиолетовых зон (монах). Далее: бонусы за застройку серой зоны (серебро), синей (товары), оранжевой (работников) и зелёной (одно из представленного). Завершение жёлтой зоны даст вам удвоение ПО за закрытие этой зоны (в том числе и той части ПО за застройку, которая зависит от фазы). Здесь также указаны значения кубиков, которые нужны для строительства в соответствующей зоне.  
*Например, вы можете использовать только 1 или 2, чтобы застраивать фиолетовые гексы. Серые гексы требуют 3 или 4, синие – 5 или 6.*

## Подготовка к игре

Каждый игрок получает **1 страницу** из блокнота герцогств и **карандаш**. *(Мы рекомендуем в первых играх использовать вариант герцогства с литерой А. Потом вы сможете опробовать и другие варианты герцогств. Все игроки всегда используют одинаковые герцогства!)*

**Один из игроков назначается ответственным за кубики и получает 5 кубиков.** До конца игры он будет бросать кубики в начале каждого раунда. Они не передаются после каждого броска.

**Перед началом игры** каждый игрок должен построить один из своих четырёх замков (зелёные гексы) в своём герцогстве и зачеркнуть цветной квадрат на этом гексе. Затем



он обводит соответствующий бонус в левой части планшета рядом с гексом замка. В итоге у каждого игрока будет по 1 бонусу на начало игры: монах, серебро, товар или работник.

**Важно:** Игроки выбирают замки одновременно, а значит никто не может знать о выборе оппонентов. Несколько игроков могут начать с одинаковым бонусом.

**Важно:** По правилам игры, целиком застраивая зону одного цвета, вы получаете за это ПО. За свой стартовый замок вы тоже получаете эти ПО. Отметьте полученные ПО в таблице ПО в правой нижней части планшета.

## Правила игры

Игра состоит из 3 фаз. Каждая фаза состоит из некоторого количества раундов (от 5 – до 10).

В начале игрок, ответственный за кубики, бросает их. Затем он подсчитывает количество выпавших песочных часов (1 или 2), и отмечает это на временной шкале текущей фазы (сверху вниз). Если он выбросил двойные песочные часы (синие), то он оповещает об этом всех игроков (важно для продажи товаров).

***Заметка:** любой игрок может отслеживать ход партии на своём планшете, но обязан это делать только ответственный за кубики игрок.*

Далее, все игроки применяют остальные 4 кубика для строительства, они делают это одновременно. Каждый игрок выбирает **1 комбинацию** из 1 кубика с точками и 1 цветного кубика и **застраивает ровно 1 гекс** в своём герцогстве, вписывая в квадрат на этом гексе значение с кубика с точками. Застраиваемый гекс должен быть смежным с уже застроенным гексом (в начале игры он должен быть смежным со стартовым замком).

***Заметка:** Если игроку не нравится ни одна из возможных комбинаций, то вместо застройки гекса он может получить работника. (Обведите неиспользованного работника в левой части планшета.)*

**Важно:** игрок выбирает комбинацию кубиков для использования, но не забирает кубики. Каждый игрок может использовать любой из 4 кубиков.

Когда все игроки застроили по гексу, всё повторяется снова. Ответственный бросает кубики, отмечает количество выпавших песочных часов, после чего игроки снова берутся за составление комбинаций.

***Заметка:** Если на шкале времени осталась только 1 деление, а на кубике выпали двойные часы, то заштриховывайте только это деление, не надо начинать заполнять следующую шкалу. Двойные часы всё ещё работают как триггер для продажи товаров (см. далее).*

Вторая и третья фазы отыгрываются по тому же принципу, после чего идёт финальный подсчёт ПО.

## Гексы монастырей

Чтобы построить гекс монастыря игроку потребуется 1 фиолетовый кубик и один кубик с 1 или 2. Если эта комбинация доступна, он записывает 1 или 2 (соответственно) в квадрат на выбранном гексе монастыря.

Если это был последний гекс в одноцветной зоне, то игрок получает соответствующий бонус, а именно, он обводит одного из доступных монахов в левой части планшета, рядом с фиолетовым гексом. А также он получает ПО, полученные за застройку одноцветной зоны в зависимости от её размера и текущей фазы, и записывает это значение в табличку в правом нижнем углу планшета в соответствующем фазе столбце.

## Реки и шахты

Эти гексы застраиваются также, как и монастыри, но требуют комбинации из серого кубика + 3-4 (для шахт) или синего кубика + 5-6 (для рек).

Бонусом за застройку зоны служат соответствующее количество ПО + серебро (за шахты) или товары (за реки).

## Города

Чтобы построить город игроку требуется комбинация из оранжевого кубика + любое число на точках. **НО!**, это число должно отличаться от уже использованных для застройки частей города чисел в этой зоне. Говоря другими словами, все гексы в одной зоне оранжевого цвета должны иметь разные числа. Нумерация внутри разных зон независимая.

За застройку зоны города вы получаете ПО + работника.

## Замок

Для застройки замка вам потребуется зелёный кубик + любое число на точках. Это число должно обязательно совпадать с числом на одном из застроенных смежных с этим замком гексов.

Бонусом является 1 ПО + монах, серебро, товар или работник, в зависимости от квадрата на гексе замка. Обведите полагающийся вам бонус в левой части планшета рядом с гексом замка.

## Пастбища

Для застройки пастбища нужен жёлтый кубик и любое число на точках. Все числа в одной зоне пастбищ должны быть одинаковыми. (Нумерация каждой зоны пастбищ не зависит от нумерации других зон.)

Бонусом является удвоение полученных за это пастбище ПО.

### Пример:

У игрока есть различные варианты использования выпавших кубиков. Он может зачеркнуть работника, а затем использовать жёлтый + 3, чтобы построить пастбище **A**. Тогда он получит 3 ПО за застройку зоны из 2 гексов во 2 фазе, и ещё 3 ПО в качестве бонуса за застройку зоны пастбищ. Итого, 6 ПО.

Иначе, он может сохранить работника на будущее и вписать 4 или 6 в зоне пастбищ **B**, в один из гексов по своему выбору.

Игрок не может использовать оранжевый кубик, так как у него нет зон городов, смежных с уже застроенными гексами. Зато он может зачеркнуть одного из своих монахов, чтобы применить комбинацию синий + 6 (в зонах **C** или **D**) или серый + 4 (в зоне **E**).



## Использование бонусов

*Правила использования бонусов в виде инфографики представлены в нижней части планшета.*

Игроки могут использовать только 1 бонус в каждом раунде, и никогда больше!

**Монах.** Чтобы использовать монаха, зачеркните один из ранее обведённых фиолетовых кругов в левой части планшета (или рядом с фиолетовым, или рядом с зелёным гексом). Монах позволяет вам сменить цвет кубика на нужный вам, чтобы вы могли составить нужную вам комбинацию кубиков.

**Важно:** Вы не переворачиваете кубик на другой цвет, остальные игроки используют тот цвет, который выпал в начале раунда!

**Серебро.** Зачеркнув серебро, обведёное ранее, вы можете использовать вторую комбинацию кубиков, чтобы застроить ещё один гекс в этот же раунд.

**Важно:** Вы не можете использовать те же 2 кубика, которые вы использовали для первой постройки, вы обязаны использовать оставшиеся 2 кубика. Вы можете использовать серебро, полученное от первой постройки в раунде, чтобы активировать бонус и построить ещё раз в этом раунде.

**Товары:** если ответственный за кубики выбрасывает двойные песочные часы (голубой символ) в начале раунда, каждый игрок может продать (зачеркнуть) любое количество своих товаров. За каждый зачёркнутый товар вы получаете 1 серебро (обведите серебро рядом с серым гексом) + 2 ПО, что отмечается в таблице ПО.

**Важно:** Продажа товаров не считается использованием бонуса. Правило 1 бонуса за 1 раунд работает на следующем шаге раунда, когда игроки составляют свои комбинации.

**Работники:** Работники похожи на монахов, но они меняют не цвет кубика, а значение, выпавшее на нём, на то, которое вам нужно.

## Дополнительные ПО за застройку всех зон одного цвета

Когда игрок застраивает последний гекс какого-либо цвета в своём герцогстве (например, 4-ый серый или 6-ой синий), он объявляет об этом в конце раунда.

Если он сделал это первым или вторым, то он получает ПО указанные рядом с маленьким гексом соответствующего цвета, находящимся рядом с картой герцогства. Он записывает эти ПО в свою таблицу ПО. После чего все игроки зачёркивают это значение ПО на своих планшетах, в качестве напоминания, что его уже нельзя получить.

**Важно:** Если одновременно несколько игроков должны получить ПО за застройку одного и того же цвета в одном раунде, то все такие игроки получают ПО в полном размере. Если это были ПО за первенство в цвете, то ПО за второе место остаются доступными.

## **Конец игры**

Игра заканчивается в 3 фазе после розыгрыша последнего броска кубиков. Это тот раунд, в котором вы заполняете последнее деление на шкале времени третьей фазы. Каждый игрок подсчитывает общее количество набранных ПО за все 3 фазы и записывает его в соответствующем месте на планшете.

Побеждает тот, кто набрал большее количество ПО. В случае ничьи, побеждает игрок, у которого осталось больше неиспользованных бонусов (незачёркнутых кружков). Если ничья продолжается, то в игре объявляется несколько победителей.

## **Варианты игры**

### **Все разные (до 4 игроков)**

В этом варианте все игроки начинают с разными вариантами герцогств. Сначала планшет выбирает ответственный за кубики, а затем другие игроки по часовой стрелке.

### **Всё одинаковое**

Все игроки начинают с одним и тем же стартовым замком и на одинаковых планшетах. Стартовый замок выбирается коллегиально. Если вы не можете определиться, то стартовый замок выбирает ответственный за кубики.

### **Один и только один**

Это вариант для 1 игрока, в котором вам предстоит набрать как можно больше ПО. Каждая фаза состоит из 8 раундов. (Вы всё ещё бросаете кубик песочных часов, чтобы определить, активировалась ли продажа товаров.)

В фазах 1 и 2 вы получаете большее из двух количество ПО при застройки всех зон цвета, а в фазе 3 – меньшее из двух.

*Если вы набрали больше 50 ПО – Отлично! Больше 60 – идеально! 70 и более – невероятно!*