



AGE OF ARTISANS

ARCHITECTS OF THE WEST KINGDOM

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДМИТРИЕВСКИЙ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2020 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

ОБ ИГРЕ

В «Архитекторах Западного Королевства: Эпоха ремесленников» подмастерья вернулись в город как мастера, вооруженные знаниями новых ремесел и инструментов. Гильдия еще никогда не была так занята! В то время как некоторые помощники проводят время, изучая новые навыки, другие украшают городские здания: от золотых гобеленов до витражей. Но не позволяйте мерцанию огней и фантазии обмануть вас. Ибо не все, что блестит, то золото.

СОСТАВ ИГРЫ



2 оранжевые фишки игрока



20 оранжевых рабочих




6 ремесленников (6 цветов)

1 планшет гильдии



1 карта Черного рынка (заменяет оригинальный)




12 карт сооружений (с символом )



24 карты ремесла



12 карт помощников (с символом )



6 доп. планшетов



2 двусторонних планшетов игроков



1 блокнот для подсчёта очков

Подготовьтесь к игре, как описано в оригинальной книге правил, со следующими изменениями:

1. Поместите планшет гильдии поверх оригинальной гильдии на игровом поле. Также поместите карту черного рынка в середину черного рынка на игровом поле, на котором изображена оригинальная иконография.
2. При подготовке стопок карт помощников и карт сооружений перетасуйте новые карты дополнения в соответствующие стопки.
3. Перетасуйте все карты ремесла и положите их в стопку лицом вниз над гильдией. С верха колоды раскройте и поместите 4 карты ремесла лицом вверх в ряд вдоль верхней части планшета.
4. При выборе цвета игрока оранжевый также может быть выбран. При использовании стандартной подготовки к игре оранжевый игрок может использовать один из новых планшетов игрока. При использовании нестандартной стороны 2 этих планшетов игроков предоставляет новые возможности и начальную подготовку (*см. с. 12*).
5. Каждый игрок получает 1 доп. планшет и 1 Ремесленника в выбранного им цвета.
6. В обратном порядке каждый игрок нанимает (бесплатно) по 1 помощнику лицом вверх с игрового поля. Как только все игроки выбрали начального ученика, выложите новые карты помощников, чтобы заменить те, которые были взяты. Это действие должно быть сделано до раздачи и выбора карт сооружений. Не забудьте потерять или получить добродетель от выбранных помощников, если это необходимо.

Примечания для игры с 6 игроками:

- Как и в игре с 5 игроками, игра заканчивается, когда все места в гильдии заполнены рабочими.
- Правила основной игры требуют, чтобы игроки замешали «по 2 карты на игрока плюс 1» в колоду наград. Однако в оригинальной игре недостаточно карт наград, чтобы сделать это для 6 игроков. В этом случае просто используйте все возможные карты. Если вы используете какие-либо дополнительные карты вознаграждений из будущих дополнений или промо, обязательно вернитесь к исходным правилам подготовки к игре (*2 карты на игрока, плюс 1*).

ПЛАШЕТ ГИЛЬДИИ

Новый планшет гильдии включает в себя 2 новых возможных действия (ремесло украшений и инструментов), а также 3 ячейки, которые теперь вызывают сброс помощников.

Чтобы создать украшение или инструмент, игроки должны положить 1 своего рабочего поверх одного из ранее размещенных рабочих в гильдии. Игроки не могут размещать рабочих поверх рабочих противников. Игроки не могут иметь более двух рабочих в одной ячейке гильдии.

- ✘ При размещении первого рабочего над 1 из ячеек гильдии содержащих эти символы, сбросьте обоих помощников в крайнем левом столбце игрового поля и заполните пустые клетки мастерской как обычно. Это должно произойти только после того, как текущий игрок полностью завершил свой ход. Всё серебро на сброшенных карт помощников должно быть возвращено в общий запас.
- ✘



СОЗДАНИЕ УКРАШЕНИЙ



Украшения дают игрокам немедленные эффекты и дополнительные победные очки в конце игры. Чтобы создать украшение, игроки должны выполнить следующие действия:

1. Поместите работника из своего запаса поверх 1 из ранее размещенных своих работников в гильдии.
2. Заплатите 2 серебра налога в казну и 3 серебра в общий запас.
3. Выберите 1 из 4 карт ремесел на игровом поле. Обратите внимание, что это многоцелевые карты. При изготовлении украшений игроков интересует только верхняя часть каждой карты.



4. Созданное украшение подложите под 1 из ранее построенную карту сооружения, чтобы была видна только верхняя часть карты.

Важно: у игроков может быть только 1 украшение, под каждым сооружением. Если у игроков нет доступных сооружений, они не могут создать украшение.

5. Применяются немедленные эффекты украшения (или наказания).

6. Переверните верхнюю карту ремесла из колоды, чтобы заменить взятую карту. Если в колоде больше нет карт, ничего не происходит. Эти карты ограничены количеством.

Пример, игрок только что поместил 1 своего рабочего поверх одного из своих ранее размещенных рабочих в гильдии. Он заплатили необходимое серебро и решили создать украшение, которое можно увидеть справа. Он подложил украшение под своим сооружением и получили 3 глины из общего запаса, как указано на украшении. Это украшение также принесет ему дополнительные 3 ПО в конце игры.

Важно: после прикрепления к зданию украшения нельзя перемещать в другое здание.



Эффекты украшений

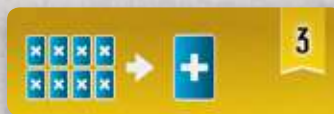
Большинство украшений дают ресурсы либо долги или влияют на добродетель. Тем не менее, есть некоторые, которые могут потребовать большего разъяснения:



Заново примените немедленный эффект сооружения (подложите под сооружение по окончании игры, не имеет эффекта).



Освободите всех своих рабочих с планшета соперника и поставьте на свой или сделайте 1 арест.



Скиньте всех помощников на игровом поле. Затем выложите 8 новых помощников и возьмите 1 карту бесплатно.



Выпусти всех своих рабочих из темницы, вернув их на свой планшет.

Эффекты инструментов

Прикрепление инструментов к помощникам может создавать различные очень странные и замечательные комбинации. По этой причине есть несколько важных правил:

- Каждый инструмент может быть активирован только один раз за ход игрока или при обновлении черного рынка.

Пример, независимо от того, сколько раз этот сборщик долгов используется в ход будет вознагражден только 1 серебром в этот ход (не 1 за каждый оплаченный долг).

- Игроки должны иметь возможность воспользоваться способностью помощника, чтобы активировать эффект их инструмента. Если это так, то игроки могут решить использовать инструмент, перед действием своего помощника.

Пример, если игроку нужно 6 серебра, чтобы погасить свой долг, но только 5, они может активировать инструмент от своего сборщика долгов (получая 1 серебро), так как это позволяют им погасить долг, поэтому активируют способность их сборщика долгов. Другими словами, инструменты могут рассматриваться как вознаграждение или как скидка, когда это применимо.

- После прикрепления к помощнику инструменты не могут быть перемещены или удалены. Однако, если помощник должен быть сброшен каким-либо эффектом, любой инструмент, который у них был, может быть передан 1 из других доступных помощников. В редком случае, когда это невозможно, инструмент должен быть сброшен.

Обратите внимание, что некоторые комбинации следует избегать стратегически.

Пример, имея инструмент, который арестовывает рабочих, когда действие не сочетается со способностями сквайров или разносчиков (оно никогда не активирует инструмент, так как их способности активируются во время обновления черного рынка).

Дополнительные примеры того, как инструменты и помощники могут работать вместе, можно найти на следующей странице.



ПРИМЕРЫ ИНСТРУМЕНТОВ И ПОМОЩНИКОВ

Чтобы прояснить, как некоторые помощники и инструменты могут работать вместе, вот несколько примеров:



Этот инструмент никогда не активируется. Вместо этого он предоставляет этому аббату (*Abbot*) еще 1 навык каждого типа. Это имеет значение для строительства сооружений, а также для оценки сооружений, таких как масонское ложе (*Mason's Hut*) и спальный район (*Dormitory*).



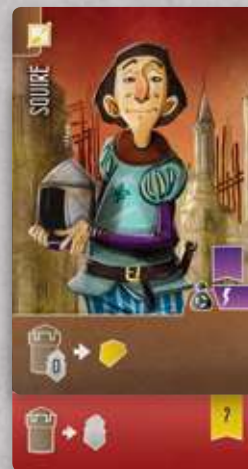
Этот заговорщик (*Conspirator*) позволяет игрокам платить на 1 серебро меньше при аресте рабочих. Первый арест всегда требует уплаты 1 налога в казну. Тем не менее, они могут использовать серебро, которое они получают от инструмента, чтобы оплатить налоговое требование первого ареста (но только если они должны были сделать второй арест, поэтому активируют своего заговорщика в этот ход).



Размещая работника на городскую площадь, Антагонист (*Antagonist*) всегда действует так, как будто у него есть дополнительный работник. Поскольку это пассивная способность, инструмент будет активироваться каждый раз, когда используют городскую площадь, получая 1 чертёж сооружения.



Этот силач (*Strongman*) позволяет игрокам платить на 2 меньше серебра при размещении их ремесленника. Если они воспользовались способностью этого силача, они также могут сразу же арестовать до 2 рабочих одного цвета (но не собственного ремесленника) из места, где вы разместили своего ремесленника (аресты с помощью этого инструмента всегда должны быть из местоположения вашего рабочего).



Во время каждого обновления черного рынка этот оруженосец (*Squire*) зарабатывает 1 золото, если в темнице нет ваших рабочих. Однако, если бы был только 1 работник в темнице, этот инструмент позволил бы освободить этого арестованного, так как это привело бы к тому, что их сквайр воспользовался способностью инструмента.



У каждого игрока теперь есть 1 ремесленник. В большинстве случаев он как любой другой рабочий. Тем не менее, есть некоторые дополнительные правила для этого уникального рабочего:

- При выставлении ремесленника он считается как 2 рабочих.

Тем не менее, он считается только как один работник в будущих ходах.

Пример, если игрок, не имеющий рабочих в лесу, выставил там своего ремесленника, он получит 2 дерева. Однако в следующий ход, если они разместят обычного работника в лесу, они все равно получат только 2 дерева (поскольку ремесленник теперь считается только одним рабочим, а не 2, когда он был выставлен).

- При выставлении ремесленника, он может игнорировать потерю 1 добродетели.

Пример, если игрок выставил своего ремесленника в казну, он потеряет бы только 1 добродетель, а не 2. Аналогично, если бы он выставил своего ремесленника на чёрном рынке, чтобы нанять помощника, который обычно приводил к потере добродетели, он проигнорировал бы это.

Игрокам напоминают об этих 2 способностях ремесленника в их новых доп. планшетах.

Ремесленников можно арестовать, как и любого другого рабочего. Они по-прежнему стоят всего 1 серебро, когда отправляются в темницу, и считаются всего 1 рабочим, находясь в темнице. Как правило, любое действие, которое может повлиять на обычного работника, также может повлиять на ремесленника таким же образом. **Ремесленники никогда не могут быть помещены в гильдию.**



= Любой рабочий (обычный или ремесленник)



= Ремесленник

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра заканчивается так же, как и в оригинальной игре. Игроки могут использовать блокнот для подсчета очков. В дополнение к первоначальным шагам подсчета очков игроки также получают победные очки за свои украшения и инструменты.



Украшения приносят победные очки, как указано в правом верхнем углу каждой карты. Игроки набирают все больше победных очков с каждым приобретенным инструментом.

Пример, как показано в разделе «Помощь игроку», если у игрока было 3 инструмента, то 4 ПО, тогда как 5 инструментов - 9 ПО.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовка одиночной игры, как описано в оригинальной книге правил, с дополнительными шагами, также описанными на странице 3 этих правил.

Ваш противник играет точно так же, как и в оригинальной игре, за 1 исключением. Каждый раз, когда он выставляет рабочего в гильдию, он не только выполняет любые действия, указанные на Карте Схемы, но и создаёт 1 украшение. Обратите внимание, что он все еще выставляет только одного работника, чтобы это произошло. Он никогда не кладёт рабочих в гильдию.

При создании украшений на них не влияют какие-либо непосредственные преимущества (или наказания) карт. Они касаются только указанных победных очков украшений. Просто возьмите карту и держите ее лицом вверх возле доски вашего противника для подсчета очков в конце игры.

Ваш противник всегда создаёт украшение лицом вверх, набрав наибольшее количество победных очков в правом верхнем углу карты. Если существует более 1 возможного варианта (равных ПО), перетасуйте эти карты и дайте 1 своему противнику случайным образом. Верните остальные карты обратно на стол. После этого переверните верхнюю карту из колоды ремёсел, чтобы заменить 1, которая была взята.

В дополнение к первоначальным шагам подсчета ваш противник также получит победные очки за все созданные ими украшения.

НОВЫЕ ПОМОЩНИКИ



Аббат (Abbot)

Получите 1 серебро при выставлении рабочего в королевский склад (King's Storehouse).



Антагонист (Antagonist)

Одно дополнительное действие на городской площади (Town Centre) так, как будто у вас там есть 1 дополнительный рабочий.



Наёмник (Enforcer)

Получить указанные предметы при отправке рабочих в темницу.



Дозорный (Lookout)

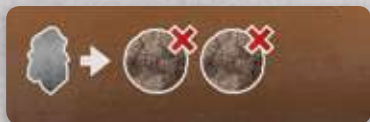
Одно дополнительное действие на посту часового (Guardhouse) так, как будто у вас там есть 1 дополнительный рабочий.



Силач (Strongman)

Улучшай способности своего ремесленника. У них также есть 2 Навыка, а не только 1.

Способности силача



Ваш ремесленник всегда платит на 2 серебра меньше в общий запас при выставлении за одно действие в ход.

Пример, это может предоставить скидку при найме помощника, посещении черного рынка или использовании способности менялы в королевском складе.



Ваш ремесленник арестовывает всех рабочих одного цвета из того места, где он находится. Вы можете использовать эту способность для ареста ваших собственных рабочих, но не можете использовать для ареста вашего собственного ремесленника.



Ваш ремесленник будет выпущен из темницы во время каждого обновления черного рынка.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ИГРОКА



Валарик (Walaric)

В начале игре: 0 рабочих в темнице, 0 серебра, 12 добродетели, 1 инструмент (*выбрать из доступных, после того как игроки выбрали по 3 сооружения*) и 1 долг. Его ремесленник также считается 3 рабочими при размещении.



Гизела (Gisela)

В начале игре: 0 рабочих в темнице, 2 серебра, 13 добродетели. Каждый раз, когда она создает инструмент, она также получает эффект, указанный в разделе украшения этой карты ремесла, до прикрепляя его к помощнику.

НОВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Арка (Arc) - получите 2 долга.

Двор (Courtyard) - получите 1 камень, дерево и глину.

Галерея (Gallery) - получи 1 украшение бесплатно.

Гарнизон (Garrison) - возьмите 1 инструмент бесплатно.

Приход (Parish) - получите 1 чертёж сооружения за уровень, который вы продвинули в работе над собором.

Столп (Pillar) - все игроки получают 3 серебра

Академия (Academy) - получить 1 ПО за инструмент.

Сводчатая галерея (Arcade) - получите 1 добродетель за украшение.

Погреб (Cellar) - получите 1 ПО за украшение.

Спальный район (Dormitory) - получить 2 ПО за набор из 3 уникальных навыков.

Конференц-зал (Meeting Room) - получите 1 добродетель за инструмент.

Хранилище (Storehouse) - получите 1 добродетель за набор из 3 уникальных навыков.

