

A medieval-themed illustration. In the top left, a blacksmith in a brown hooded cloak hammers a piece of metal. In the top center, a large stone castle with multiple towers sits on a hill. In the top right, a knight in a blue and yellow cloak rides a dark horse. In the bottom right, a nobleman in a blue and red outfit holds a large unrolled scroll. The bottom left shows a busy town square with people and a horse-drawn cart. The background is a hazy, golden landscape.

ЗАМОК

**НА ВСЕ
ВРЕМЕНА**

Правила

Содержание

Страницы

2	Содержание и цель игры
2	Состав игры
3	Подготовка к игре
3	Ход игры: порядок действий
4	Ход игры: описание действий
5	Карточки персонажей:
5	1. Посыльный
5	2. Торговец
5	3. Строитель
5	4. Каменотес
6	5. Рабочий
6	6. Архитектор
6	Строительство новых зданий
7	Использование слуг
7	Финальный подсчет очков: здания и слуги
8	Замок зимой: правила
9 -10	Особенности карточек «Зимние события»



Под защитой замка

Тактическая игра для 2-4 игроков от 10 лет и старше.
Продолжительность игры – 45-60 минут.
Среди отвесных скал возвышается величественный замок. Караваны торговцев проходят через его ворота нескончаемой вереницей, на площадях кипит бойкая торговля, и все спешат к замку, надеясь найти себе кров и заработать хотя бы мелкую монету. Но каждый помнит, что главное в этом городе – замок, каждый хотя бы раз в день поднимает голову, чтобы взглянуть на его шпили и неприступные стены...

Цель игры

Игроки оказались в древнем замке, и так хочется стать его владельцем. Каждый из игроков стремится сделать замок еще красивее и больше, а для этого нужно строить новые здания, что постоянно требует ресурсов и денег. У игроков есть набор карточек, и каждой ход они могут выбирать разных персонажей для того, чтобы реализовать свои замыслы. Но надо быть очень внимательным, чтобы соперники не воспользовались вашими достижениями и не разгадали ваши планы. В конце игры победные очки подсчитываются. Игрок, у которого будет больше всех очков, станет победителем и хозяином замка.

Состав игры

Двухстороннее поле



4 карточки-памятки



23 карточки «Постройка здания»:

одна сторона – для летнего варианта игры, вторая – для зимнего.

Например:

карточка «Постройка здания: таверна»



28 фигурок слуг (по 7 шт. четырех цветов: синие, красные, желтые и зеленые)



4 фишки победных очков (по 1 шт. для каждого игрока)



83 фишки ресурсов:

- 20 фишек «Песок» (желтые)
- 18 фишек «Доски» (темно-коричневые)
- 15 фишек «Глина» (красно-коричневые)
- 15 фишек «Каменные блоки» (серые)
- 15 фишек «Слитки серебра» (серебряные)



4 набора карточек,

в каждом из которых 8 персонажей



12 карточек «Зимние события»



Фишка первого игрока



65 монет различного достоинства (талеры):

- 51 монета по 1 талеру
- 8 монет по 3 талера
- 6 монет по 5 талеров



Подготовка к игре

1) Игровое поле кладется в центре стола.

В зависимости от того, какой вариант игры будет выбран – летний или зимний, выбирается сторона игрового поля, соответствующая сезону.

Основные правила для двух вариантов игры одинаковы. Подробнее о карточках для зимнего варианта игры см. на стр. 9.



шкала победных очков

защитная башня

всадник

4 тележки с ресурсами

шкала подсчета ходов



Место для фигурки слуги

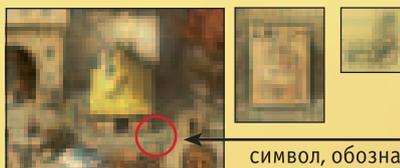


Символ победных очков



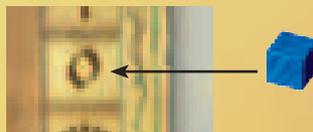
Ресурсы на выбор

- Если в игре участвуют 2 или 4 игрока, то на первые 12 клеток шкалы подсчета ходов надо положить по 1 талеру; если игроков только трое, то монеты кладутся на все 15 клеток шкалы.
- На защитную башню надо положить по 1 фишке всех ресурсов (песок, доски, глина, каменные блоки и серебро). Защитную башню игрокам предстоит достраивать и укреплять на протяжении всей игры.
- Карточки «Постройка здания» раскладываются на игровом поле. Каждая карточка кладется на соответствующее ей здание; такие здания отмечены специальным символом.



символ, обозначающий место для карточки «Постройка здания»

- 2) Каждый игрок выбирает, карточками и фишками какого цвета он будет играть, и берет себе:
- Фишку победных очков своего цвета, которую ставит на клетку «Старт» на шкале победных очков.



- 6 фигурок слуг своего цвета. Если в игре участвует только двое игроков, то каждый может взять себе 7 слуг.
- Набор карточек персонажей своего цвета (карточки различаются цветом оборотной стороны). У каждого игрока будут 1 торговец, 1 посыльный, 1 строитель, 1 каменотес, 3 рабочих и 1 архитектор.
- Карточку-памятку



- 3 талера, а также 1 фишку «Песок» и 1 фишку «Доски», которые он кладет перед собой.



- 3) Оставшиеся ресурсы составляют общий городской запас, которым может воспользоваться каждый игрок. Фишки надо рассортировать по типам и разложить по 4 тележкам, изображенным внизу игрового поля, в зависимости от значка на них. Фишки «Слитки серебра» кладутся на изображение всадника, который перевозит серебро в своих седельных сумках.
- 4) Оставшиеся талеры складываются в казну города рядом с игровым полем.



Ход игры: порядок действий

Игра ведется 12 или 15 ходов в зависимости от количества участников. Каждый ход игры состоит из следующих действий:

1. Игрок, который начинает, берет себе фишку первого игрока и талер с последней клетки шкалы подсчета ходов. Кто будет делать самый первый ход, игроки решают по договоренности или по жребию.
2. Каждый игрок выбирает 1 карточку персонажа и кладет ее перед собой лицевой стороной вниз (никто не должен видеть, какую карточку выбрал игрок для этого хода).
3. Затем игроки одновременно переворачивают свои карточки персонажей.
4. Если открыта карточка рабочего, то его необходимо обеспечить ресурсами для работы.
5. Затем игроки разыгрывают свои карточки в строго установленном порядке. Этот порядок указан на карточке-памятке. Как только будет разыграна последняя открытая карточка персонажа, начинается новый ход: следующий игрок берет талер со шкалы подсчета ходов и фишка первого игрока.

В конце последнего хода игроки подсчитывают количество набранных победных очков.

На последней обложке правил находится краткий вариант правил, которым удобно пользоваться во время игры.

Ход игры: описание действий

1) Выбор карточки персонажа

Карточки персонажей игроки держат в руках и в начале хода одну кладут перед собой. Если в игре участвуют только 2 игрока, то они кладут перед собой по 2 карточки. Выбирая карточку персонажа, можно посмотреть карточку-памятку – она подскажет, какими карточками можно ходить, способности и преимущества персонажей. В кратких правилах также указано, как можно получить ресурсы, деньги и победные очки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Во время первого хода нельзя разыгрывать карточку архитектора!
- В городской казне может быть больше или меньше талеров, а может – и вообще не быть. Это может оказаться очень важным условием при выборе посыльного или строителя – если в казне не будет талеров, то игрок не сможет получить их с помощью этих карточек.

2) Обеспечение рабочего ресурсами

Если игрок открывает карточку рабочего, то прежде всего он должен обеспечить его ресурсами для работы. Игрок берет из общего городского запаса (тележки и сумки всадника) 3 необходимые его рабочему фишки ресурсов. В этом случае не имеет значения, есть ли у игрока слуги около тележек с ресурсами. Фишки ресурсов кладутся на карточку рабочего.

Рабочие, в зависимости от того, какие им требуются ресурсы, бывают 3 типов:



- первому необходимы 2 фишки «Доски» и 1 фишка «Слитки серебра»;
- второму потребуются 2 фишки «Песок» и 1 фишка «Глина»;
- третий попросит 1 фишку «Каменные блоки» и 2 фишки любых других ресурсов, кроме «Каменных блоков» и «Слитков серебра».

3) Разыгрывание карточки персонажа

Игроки должны выполнить действия, которые требует от них разыгранная карточка. При этом необходимо обязательно соблюдать порядок разыгрывания карточек, указанный ниже. Подробное описание каждой карточки приведено в конце этих правил; подробнее о действиях можно прочитать в разделах «Строительство новых зданий» и «Использование слуг» на стр. 7. Порядок разыгрывания карточек персонажей:

1. Посыльный
2. Торговец
3. Строитель
4. Каменотес
5. Рабочий
6. Архитектор

4) Действия первого игрока, если несколько игроков открыли одинаковые карточки персонажей

Если несколько игроков открыли одинаковые карточки персонажей, то первой будет разыграна карточка, которая находится у игрока, сидящего по часовой стрелке ближе к первому игроку (тому, у кого находится фишка первого игрока). Если первый игрок сам открыл карточку, которая совпала с карточкой другого игрока, то первым разыгрывает свою карточку первый игрок, а потом уже другие игроки с такой же карточкой в порядке по часовой стрелке от первого игрока.

НО: Последовательность разыгрывание карточек персонажей (от посыльного к архитектору) ни при каких условиях изменена быть не может!

5) Карточки персонажей после того, как их разыграли

Все разыгранные карточки персонажей



остаются лежать открытыми перед игроком до тех пор, пока игрок не решит воспользоваться возможностями архитектора. Удобнее выкладывать карточки в ряд, так всем игрокам будет видно, какие карточки уже были в игре. Архитектор (см. стр. 6) позволяет игроку взять все его уже разыгранные карточки персонажей и продолжить с ними игру.

6) Смена первого игрока

Как только последняя открытая карточка персонажа разыграна, ход заканчивается. Первый игрок передает фишку первого игрока своему соседу по часовой стрелке, который начинает новый ход и берет талер со следующей клетки шкалы подсчета ходов.

Перемещаться по клеткам шкалы подсчета ходов лучше слева направо. Это позволит сразу видеть, сколько ходов осталось до конца игры. Поскольку у игроков в руках разное количество карточек персонажей (благодаря тому, что каждый сам решает, когда использовать карточку архитектора), знать, через сколько ходов закончится игра, очень важно.

7) Последний ход

Игра заканчивается после 12 хода, если игроков двое или четверо, или после 15 хода, если игроков трое. Очень редко может сложиться ситуация, когда игрок построит последнее здание до 12 или 15 хода. Значит, ход, когда все здания в замке будут построены, и станет последним.

8) Финальный подсчет очков

Прежде всего, надо убрать всех помощников около тележек торговцев, они не дают игрокам победных очков. Оставшиеся помощники находятся в построенных зданиях, поэтому они приносят игрокам победные очки согласно правилам финального подсчета очков (см. стр. 7). Для того чтобы было удобнее, фишка помощника кладется на рисунок здания сразу после того, как были подсчитаны очки, которые она принесла, но с игрового поля фигурка не убирается.

9) Победитель

Игрок, который смог набрать больше всех победных очков (его фишка на шкале

победных очков стоит первым), становится победителем.

- Если фишка игрока достигла конца шкалы победных очков (у игрока уже 90 очков), то фишка игрока переставляется на клетку с цифрой «1», и дальше очки, которая отмечает фишка, прибавляются к 90.
- Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, то из них победителем станет тот, у кого больше талеров. Талеры, которые игрок раньше обменял на победные очки, уже не считаются. Если опять складывается ничья, то игрокам надо посчитать стоимость ресурсов, которые у них есть. Ресурсы, ранее обмененные игроком на победные очки (см. «Дворец», стр. 8), опять же не учитываются.

Карточки персонажей



1. Посыльный

Игрок сразу получает 8 талеров из городской казны.



2. Торговец

Игрок, разыгрывающий эту карточку, получает вместе с другими игроками фишки ресурсов, отправив своего слугу к торговцу около одной из тележек или к всаднику.



- Только после того, как у торговцев на всех тележках будут слуги игроков, можно поставить слугу около всадника.
- Только один слуга может стоять около каждой тележки или всадника. Слуга игрока будет стоять около тележки с ресурсами, пока его не сменит слуга другого игрока (...или пока сам игрок не решит отправить его в новое здание).
- Игрок может заменить слугу другого игрока около тележки своим в следующих случаях:

- если слуга другого игрока не был отправлен к торговцу в этот же ход;
- если около всех тележек уже стоят слуги других игроков. В этом случае игрок может заменить своим слугой одного из тех, кто стоит около тележек, или отправить своего слугу к всаднику.
- игрок также может заменить слугу другого игрока, находящегося возле всадника с серебром, но только если слуга не был установлен в этот ход.

Игрок, чей слуга был заменен, забирает его фигурку себе.

- Как только игрок отправляет своего слугу к торговцу, он и все игроки, чьи слуги стоят около тележек, получают ресурсы. Каждый игрок, у кого есть слуга у торговца, получает в этот ход фишки ресурсов со «своей» тележки или от всадника. Сколько фишек ресурсов за ход получит игрок, указано на рисунке рядом с каждой тележкой и всадником (4 фишки «Песок», 3 фишки «Доски» и по 2 фишки «Глина», «Каменные блоки», «Слитки серебра»).
- Как только игрок отправляет своего слугу к торговцу, он и все игроки, чьи слуги стоят около тележек, получают ресурсы. Каждый игрок, у кого есть слуга у торговца, получает в этот ход фишки ресурсов со «своей» тележки или от всадника. Сколько фишек ресурсов за ход получит игрок, указано на рисунке рядом с каждой тележкой и всадником (4 фишки «Песок», 3 фишки «Доски» и по 2 фишки «Глина», «Каменные блоки», «Слитки серебра»).

НО: если несколько игроков во время одного хода разыгрывают карточку торговца, то игроки смогут получить свои ресурсы только после того, как все слуги будут расставлены около тележек. Таким образом, игроки только 1 раз за ход могут получить от торговцев ресурсы.

- Каждый игрок, который получил ресурсы (не важно, кто разыгрывал карточку торговца), должен сразу сделать свой взнос в постройку защитной башни – 1 фишка каждого полученного ресурса ставится на защитную башню.
- Если в общем городском запасе ресурсов недостаточно, то все равно сначала нужно отдать налог на постройку башни.



Оставшиеся фишки ресурсов (если они остались) игрок забирает себе.



3. Строитель

Игрок, решивший разыграть карточку строителя, получает ресурсы, которые накоплены в защитной башне. Он также может строить здания и потом отправить к ним своих слуг:

- Игрок берет все фишки ресурса одного типа, который он выбрал, из защитной башни (фишки, выложенные на игровом поле).
- Теперь игрок может построить 2 здания, если у него есть для этого достаточно ресурсов (см. подробнее на стр. 6). Строитель приносит игроку по 1 талеру за каждую использованную при строительстве фишку ресурсов. Деньги берутся из казны города.
- Только если игрок построил хотя бы одно здание, он может в этот же ход отправить на новое место работы 2 своих слуг и получить победные очки (см. «Использование слуг», стр. 7).



4. Каменотес

Игрок, разыгрывающий карточку каменотеса, может купить ресурсы у рабочих, возвести здания и затем отправить к ним своих слуг.

Игрок может купить 1 фишку любого ресурса из тех, что находятся на разыгрываемых в этот ход карточках рабочих. За купленную фишку ресурса игрок платит хозяину рабочего 1 талер. Если во время одного хода разыгрываются несколько карточек каменотеса, то игроки покупают фишки ресурсов в соответствии с очередностью хода.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:

- Каменотес никогда не покупает ресурсы из личных запасов игрока, только ресурсы, которые находятся на карточке рабочего.
- Рабочий не может отказаться от продажи ресурсов, кроме случая, когда это последняя его фишка ресурсов.
- После покупки ресурсы на карточке рабочего не пополняются (на карточке остаются пустые поля).



- В игре, где участвуют 2 игрока, ПРАВИЛА НЕ РАЗРЕШАЮТ покупку ресурсов у своего рабочего.
- С карточкой каменотеса игрок может построить 2 здания, если у него хватает на это ресурсов (см. подробнее ниже). Каждое здание, возведенное каменотесом, приносит игроку победные очки. Сколько победных очков получит игрок, указано на карточке каменотеса около символа победных очков. Полученные очки игрок сразу отмечает, передвигая свою фишку на шкале победных очков.
- Только если игрок построил хотя бы одно здание, он может в этот же ход отправить на новое место работы 2 своих слуг и получить победные очки (см. «Использование слуг», стр. 7).

5. Рабочий



Игрок, использующий карточку рабочего, может получить ресурсы и строить здания.

- Ресурсы, которые находятся на карточке рабочего, становятся собственностью игрока только после того, как он забрал их с карточки.
- Теперь игрок может построить 2 здания, если у него хватает на это ресурсов (см. подробнее ниже). За построенные рабочим здания игрок получает половину победных очков, обозначенных на карточке здания около символа победных очков. Полученные очки игрок сразу отмечает, передвигая свою фишку на шкале победных очков.

Хотя рабочий приносит игроку только половину победных очков от тех, что мог бы дать каменотес, часто имеет смысл с его помощью возводить здания, если карточка архитектора не разыгрывается в этот ход.

Например: слуги игрока уже стоят на воротах, и ему для получения максимального количества очков при финальном подсчете надо обязательно построить как можно больше башен.



6. Архитектор

Игрок, использующий карточку архитектора, прежде всего забирает все свои уже разыгранные карточки персонажей. Теперь он снова может ими играть. Игрок также сразу получает победные очки за каждое построенное в этот ход здание.

- Все ранее разыгранные карточки персонажей игрока (и сам архитектор) возвращаются игроку, и он может использовать их во время следующего хода. НО:
- Если у игрока в руках все 8 карточек персонажей, он не может разыграть карточку архитектора!
- Игрок не может строить здания с помощью архитектора!
- За каждое построенное в этот ход другим игроком здание игрок сразу получает 5 победных очков.
- В игре, где участвует двое (так как игроки открывают за ход 2 карточки персонажей), игрок может сначала построить здание, а затем разыграть карточку архитектора. Но построенные самим игроком здания не дадут ему дополнительных победных очков, которые приносит архитектор.

Строительство новых зданий

(здания могут возводить только рабочие, каменотесы и строители)
Игроки могут строить здания с помощью каменотесов, рабочих и строителей. Однако разные персонажи при строительстве зданий принесут игроку разную выгоду: строитель – деньги, каменотес – победные очки, рабочий – только половину победных очков каменотеса.
Игрок может выбрать для постройки любое здание на игровом поле. Строительство каждого здания требует определенного количества ресурсов, которые игрок возвращает в общий городской запас; после этого карточка «Постройка здания» снимается с игрового поля. Таким образом, на игровом поле всегда четко видно, какие здания уже построены, а какие пока существуют только в качестве чертежей.

Необходимо учитывать следующее:

- Каждая карточка «Постройка здания» показывает игроку, сколько необходимо использовать ресурсов, чтобы возвести это здание. Также внизу карточки указано, сколько победных очков получит игрок, если в этом здании будет находиться его слуга и сколько надо заплатить, чтобы слуге разрешили там работать.



На этой карточке «Постройка здания: дворец» указано, что, для того чтобы во дворце находился слуга игрока, надо заплатить 17 талеров; но при этом игрок может при финальном подсчете очков обменять 5 фишек ресурсов на победные очки по стоимости, которая используется при постройке зданий (подробнее см. «Финальный подсчет очков: здания и слуги» на стр. 7). Если игрок построил какое-то здание, то он не обязан ставить на него слугу. Карточка «Постройка здания» помогает игроку оценить, какое именно здание ему сейчас лучше строить.

- Для постройки здания игрок должен собрать определенное количество ресурсов минимум трех разных типов. Фишки ресурсов, потраченные на строительство здания, возвращаются в общий городской запас. Общая стоимость ресурсов, которые игрок использует для строительства здания, должна точно соответствовать требованиям карточки «Постройка здания». Игрок не должен переплачивать!
- Каждая фишка ресурса имеет свою стоимость при постройке здания (стоимость возведения конкретного здания указана на карточке «Постройка здания»):
1 фишка «Песок» = 1 очко
1 фишка «Доски» = 2 очка
1 фишка «Глина» = 4 очка
1 фишка «Каменные блоки» = 5 очков

Например: строительство конюшни стоит 18 очков. Это значит, что построить конюшню игрок может, вернув в общий городской запас ресурсов 2 фишки «Каменные блоки», 1 фишку «Глина» и 4 фишки «Песок». Таким образом, все условия для строительства здания выполнены: предоставлены 3 вида ресурсов и набрано необходимое количество очков.

Советы:

Стоимость постройки любого зданий – четное число. Если общая стоимость фишек трех ресурсов у игрока получается нечетной, то построить он ничего не сможет, поэтому ему даже нет необходимости искать подходящее здание на игровом поле. Если игрок построил дом или башню, то карточку этого здания лучше положить рядом с игровым полем так, чтобы ее было всем хорошо видно. Это будет полезно при финальном подсчете очков, если у игроков будут слуги на конюшне или около ворот.

- Если у игрока есть серебряные слитки, то он может оплатить ими постройку здания, обменяв их на фишки ресурсов. Серебро отдается кузнецу (фишка кладется на рисунок кузницы на игровом поле), а игрок может взять 1 фишку любого ресурса с тележек торговцев. В этом случае не важно, есть ли слуга игрока около тележки торговца с выбранным ресурсом. Слитки серебра остаются в кузнице до конца игры.

ПРИМЕЧАНИЕ:

За каждое здание, построенное во время хода, игрок, который разыгрывает карточку архитектора, сразу получит 5 победных очков.

Использование слуг

(слуги игрока могут приходить в новое здание только после того, как работу закончили строители и каменотесы)

Слуги – это дополнительные игровые фигурки. Когда игрок разыгрывает карточку каменотеса или строителя, он также в этот ход может использовать 2 слуг, но необходимо соблюдать следующие условия:

- В этот ход игрок должен построить хотя бы 1 здание.
- Слугу можно поставить на свободное место около любого построенного здания (это место специально обозначено).

Кузница и рынок на игровом поле есть с самого начала игры.

Слуги не могут стоять около колодца, башен и домов.

- На месте, предназначенном для слуги, может находиться только 1 фигурка слуги.
- Прежде чем поставить слугу на игровое поле, необходимо заплатить в городскую казну сумму, которая указана на месте для слуги около выбранного здания. Игрок оплачивает налог на слугу из своих личных сбережений.
- Если игрок решает использовать 2 слуг за 1 ход, то он должен расположить их около разных зданий. В дальнейшем игрок может поставить своего второго слугу около того же здания, но только если там будет для него свободное место. Точно так же, можно разместить и третьего слугу, если для него есть место.
- Игрок может отозвать своего слугу, который помогал торговцу или всаднику, и сразу же поставить его около здания.
- Слуга, который начал работать в здании, остается в нем до конца игры. Это значит, что его уже нельзя переставить к другому зданию или к торговцу.



Слуги, которые находятся в зданиях, приносят игрокам дополнительные победные очки при финальном подсчете. Сколько именно очков

за каждого слугу получит игрок, зависит от здания, где будут находиться слуги. Для каждого здания необходимо учитывать разные факторы при подсчете очков:

- Количество занятых и свободных мест для слуг;
- Количество построенных башен или домов;
- Количество зданий в замке, которые так и не построили.

Подробное описание финального подсчета победных очков см. дальше.

Финальный подсчет очков: здания и слуги

Склад

Хозяин слуги на складе получает 3 победных очка за каждое свободное место для слуг в замке (т. е. на всем игровом поле).



Таверна

Если у игрока есть слуга в таверне, за которого было заплачено 12 талеров, то он получает 1 победное очко за этого и любого другого слугу в замке (даже за слуг, принадлежащих другим игрокам). Если слуга в таверне обошелся игроку только в 6 талеров, то он получит по 1 победному очку за каждую пару слуг (не важно, кто их хозяин), находящихся в замке. Если на момент окончания игры количество слуг на игровом поле нечетное, то округлять надо в меньшую сторону.



Например: после того, как игроки убрали слуг около тележек торговцев, в замке осталось 11 слуг. Игрок А получает 11 победных очков, потому что у него в таверне слуга, который стоил 12 талеров. Игрок В получает 5 очков, потому что у него в таверне работает слуга только за 6 талеров (на игровом поле 5 пар слуг).

Ворота

Слуги на воротах принесут своему хозяину очки за каждую построенную в замке башню, при этом не важно, кто из игроков эти башни построил.



- Игрок, чей слуга стоит на больших воротах (стоят 18 очков), получает 2 победных очка за каждую построенную в замке башню.
- Слуга на малых воротах (стоят 12 очков) принесет хозяину по 1 победному очку за каждую башню.



Конюшня

Слуга на конюшне дает своему хозяину победные очки за каждый построенный в замке дом, при этом не важно, кто из игроков построил эти дома.

- Слуга, который обошелся игроку в 16 талеров, принесет по 3 победных очка за каждый дом в замке.



- Слуга, который стоил только 12 талеров, даст игроку по 2 победных очка за каждый дом.

Дом прислуги

Слуга в этом здании принесет игроку по 1 победному очку за каждое не построенное в замке здание. Итоговое количество победных очков равно количеству карточек «Постройка здания», которые остались на игровом поле к концу игры.



Рынок

Если у игрока есть слуга на рынке, он может обменять оставшиеся у него талеры на победные очки (талеры возвращаются в городскую казну).



- Если на рынке стоит 1 слуга игрока, то каждое победное очко будет стоить 2 талера.
В этом случае игрок может обменять на победные очки только четное количество талеров; оставшиеся монеты находятся у игрока, пока не будет объявлен победитель.
- Если на рынке работают 2 слуги одного игрока, то для него каждое победное очко будет стоить 1 талер.

Дворец

Игрок, которому удалось отправить своего слугу работать во дворце, может обменять 5 фишек ресурсов из своих запасов на победные очки.



- Стоимость 1 фишки ресурсов определяется точно так же, как при постройке новых зданий.
Так, 1 фишка «Глина» даст игроку 4 победных очка.
- Если оба слуги во дворце принадлежат одному игроку, он может обменять 10 фишек ресурсов на победные очки.
- Если игрок хочет обменять слитки серебра, то сначала он отдает серебро в кузницу, где оно и остается, а потом берет 1 фишку любого ресурса из общего городского запаса.

Кузница

Если у игрока в кузнице находится слуга, на отметке стоимостью 10 талеров то игрок получает 1 победное очко за каждый слиток серебра, находящийся в переплавке. Слуга, который находится на отметке стоимостью 6 талеров, принесет по 1 победному очку за каждые 2 слитка. Нечетное количество слитков округляется в меньшую сторону.



Например: в кузнице находится 9 фишек «Слиток серебра». Оба слуги в кузнице принадлежат одному игроку. В итоге он получит 13 победных очков: 9 очков принесет ему слуга, который стоит на отметке 10 талеров, и 4 победных очка тот, который стоит на отметке 6 талеров.

Замок зимой: правила

Зима пришла очень рано. Суровые морозы сковали всю страну. Сильные снегопады мешают продолжать строительство в наполовину завершенном замке, но его жители не сдаются и продолжают работать. С каждым днем величественные очертания замка становятся все отчетливее на фоне серого неба.

Правила для зимнего варианта игры практически такие же, как для летнего, однако есть несколько отличий и дополнений: - игровое поле кладется так, чтобы изображение зимнего замка было сверху. Карточки «Зимние события» перемешиваются и кладутся стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



← символы зимних событий на шкале подсчета ходов игры

Карточки «Постройка зданий» теперь кладутся на заснеженные здания (зимней стороной вверх).

Так как зимой случиться могут самые неожиданные происшествия, некоторые ходы будут отличаться от летнего варианта игры. Такие ходы отмечены на шкале подсчета ходов игры специальным символом. Когда приходит очередь такого хода, игроки сначала выбирают и кладут перед собой 1 или 2 карточки персонажей, как в летнем варианте игры. Затем первый игрок берет из стопки карточек «Зимние события» верхнюю и читает вслух, что же случилось в этот ход в замке. После этого карточка кладется рядом с игровым полем так, чтобы она была видна всем. Для некоторых карточек «Зимние события» условия, которые на них описаны, должны быть выполнены игроками сразу, как только карточка открыта, т. е. до того, как игроки откроют и разыграют свои карточки персонажей.

Особенности карточек «Зимние события»



Городская таверна

Игрок может сделать одного из своих слуг смотрителем таверны, заплатив в городскую казну 3 талера (после того как разыграл карточку строителя или каменотеса). Если кто-то из игроков разыгрывает карточку торговца, то он должен заплатить хозяину смотрителя таверны 1 талер. Если смотрителя пока в таверне нет, то монеты складываются на карточку – их заберет себе игрок, который все-таки решит привести в таверне порядок и отправит туда своего слугу. Если игрок не может заплатить 1 талер за своего торговца, он должен убрать одного из своих слуг, который помогал торговцам, с игрового поля. Смотрителю необязательно все время находиться в таверне. Если игрок разыгрывает карточку торговца, строителя или каменотеса, он может отозвать своего слугу из таверны и поставить его, например, в только что построенное здание. Эта карточка из игры не убирается, и каждый раз приносит игроку, которые решил отправить туда смотрителя, талеры. Победных очков эта карточка не дает.



Амбар

Игрок может отправить своего слугу работать в городском амбаре (после того как разыграл карточку строителя или каменотеса). Для этой карточки действуют все правила «Использование слуг», если нет специальных уточнений. Для того чтобы отправить своего слугу в амбар, сначала надо заплатить в городскую казну 5 талеров. При финальном подсчете очков важно, сколько именно слуг находится в амбаре, при этом не имеет значения, принадлежат ли они одному игроку или разным. Если в амбаре 1 слуга, он приносит своему хозяину 10 победных очков; если 2 слуги – то каждый из них даст 7 победных очков; если 3 слуг – то каждый из них принесет только 3 дополнительных очка. Сама эта карточка не дает игрокам никаких победных очков.



Чума

Каждый игрок должен по своему выбору или отказаться от 1 карточки персонажа из тех, что уже им разыграны (карточка убирается из игры), или заплатить по 1 талеру за каждую уже использованную карточку.



Разрушенная стена

Каждый игрок должен отдать в общий городской запас ресурсов фишки «Каменный блок» для починки стены. За каждую фишку ресурсов игрок получает 3 победных очка, но больше 3 фишек игрок отдать городу не может. После того как стена починена, карточка убирается из игры.



Замерзшая красавица

Как только эта карточка открыта, начинается соревнование между игроками за сердце красавицы. Начиная с первого игрока, в начале каждого хода те, кто хотят попробовать добиться внимания красавицы, кладут на карточку 1 любую фишку ресурсов или 1 талер. Если красавица разонравилась или нет больше денег и ресурсов, игрок может прекратить ухаживание, однако потом снова вступить в борьбу за ее сердце уже нельзя. Когда останется только один претендент на руку красавицы, он берет эту карточку себе и сразу получает 8 победных очков. Затем все игроки (вне зависимости от того, делали они девушке подарки или нет) делят между собой фишки ресурсов и монеты. Начиная с первого игрока, все по очереди берут по одному предмету с карточки, пока ничего не останется. Потом карточка из игры убирается. Если в конце игры карточка лежит рядом с игровым полем, то значит, что красавица так никому и не досталась и никто не получит дополнительных победных очков.



Снегопад

Каждый игрок должен отправить своего рабочего убирать снег около городских ворот или заплатить 3 талера в городскую казну. Если игрок решает отказаться от рабочего, то карточка рабочего убирается из игры и она больше не может быть разыграна (это может быть уже разыгранная карточка или одна из тех, которые игрок держит в руках). Как только снег исчезнет с городских улиц, карточка «Снегопад» убирается из игры.



Нищий

Каждый ход игроки отдают по 1 талеру в банк. Первый из игроков, который не заплатит, теряет 5 победных очков. После этого карточка убирается из игры.



Очаг

Каждый игрок, который отдаст 2 фишки «Доски» в общий городской запас ресурсов, получит 3 победных очка. После этого карточка убирается из игры.



Голод

За каждого своего слугу в замке игрок должен заплатить 3 талера в городскую казну или 2 победных очка. После этого карточка убирается из игры. Если слуга находится у торговца, то он не считается.



Разбойники

Каждый игрок должен заплатить 3 талера в городскую казну или отказаться от услуг посыльного (больше нельзя разыгрывать карточка этого персонажа). После этого карточка убирается из игры.





Торговый налог

За каждого своего слугу, который помогает торговцам около тележек и всаднику, игрок должен заплатить 1 талер или 2 победных очка. После этого карточка убирается из игры.



Новая дорога

Если игрок отдаст в общий городской запас ресурсов по 1 фишке «Каменные блоки», «Глина» и «Песок», то он получит в награду 4 победных очка или 5 талеров. После этого карточка убирается из игры.

Самые важные правила игры (летний и зимний варианты)

Порядок действий во время хода

1. Первый игрок берет фишку и 1 талер со шкалы подсчета ходов.
2. Карточки персонажей кладутся перед игроками лицевой стороной вниз, игроки переворачивают их одновременно.
3. Рабочие получают необходимые ресурсы.
4. Карточки персонажей разыгрываются в определенном порядке.

Получение ресурсов, талеров и победных очков

1. Ресурсы

- Торговец использует слугу (или слуг) около тележек с ресурсами или около всадника.
- Строитель забирает все ресурсы одного типа из защитной башни.
- Каменотес покупает ресурсы у рабочего.
- Рабочий отдает игроку все ресурсы, которые не купил каменотес.

2. Талеры

- Посыльный приносит 8 талеров из городской казны.
- Строитель обменивает ресурсы на деньги (1 фишка ресурсов = 1 талер).
- Рабочий отдает деньги игроку, если каменотес купил у него ресурсы.

3. Победные очки

- Каменотес строит новое здание (количество очков указано на его карточке)
- Рабочий строит новое здание (половина очков, указанных на его карточке)
- Архитектор приносит по 5 очков за каждое построенное в этот ход здание.



Пример начала игры

Анна решает, что она будет играть фишками и карточками красного цвета, Яне больше нравится синий. Каждый из игроков берет себе 7 фигурок слуг своего цвета



и фишки победных очков, которые сразу же ставятся на клетку «0» на шкале победных очков.



У каждого игрока перед началом игры также есть начальный запас ресурсов (1 фишка «Песок», 1 фишка «Доски» и 3 талера),



набор карточек персонажей



и карточка-памятка.



Карточки «Постройка здания» разложены на свои места на игровом поле (игроки решили сначала сыграть в летний вариант игры). На защитной башне уже лежат по 1 фишке каждого ресурса. Оставшиеся фишки ресурсов разобраны по типам и размещены на соответствующих тележках или около всадника.



На первые 12 клеток шкалы подсчета ходов надо положить по 1 талеру. Оставшиеся монеты составят городскую казну – они кладутся рядом с игровым полем. Игроки решили, что первый ход сделает Анна. Она берет себе фишку первого игрока и монету с первой клетки на шкале подсчета ходов.

Так как Анна и Яна играют вдвоем, то каждая из них выбирает и кладет перед собой по 2 карточки персонажей во время каждого хода.

1) Первый ход

Анна решает разыграть карточки посыльного и рабочего, которому нужны серебро и доски, и кладет их перед собой лицевой стороной вниз. Яна выбирает для первого хода



карточки торговца и строителя. Затем оба игрока одновременно переворачивают все 4 карточки. Прежде всего, Анна обеспечивает своего рабочего ресурсами – 1 фишку «Слитки серебра» и 2 фишки «Доски» она берет из общего городского запаса ресурсов и кладет их карточку рабочего. Затем, 4 открытые карточки персонажей разыгрываются в установленном порядке (от посыльного к архитектору).



• **Посыльный Анны:** Анна сразу получает 8 талеров из городской казны.

• **Торговец Яны:** Яна может отправить 1 своего слугу к торговцу. Яна решает, что сейчас ей необходимы каменные блоки, и ставит фигурку своего услуги около соответствующей тележки. Так как в этот ход



только Яна разыгрывает карточку торговца, то она сразу получает 2 фишки «Каменные блоки», одну из которых она отдает на постройку защитной башни.

• **Строитель Яны:** строитель может забрать все ресурсы одного типа из защитной башни. Яна берет 2 фишки «Каменные блоки». Теперь у нее 3 фишки «Каменные блоки» (каждая даст 5 очков при строительстве здания), 1 фишка «Доски» (2 очка при строительстве) и 1 фишка «Песок» (1 очко при строительстве) – в сумме у Яны получается 18 очков, которые она может

потратить, чтобы возвести новое здание. Используя все имеющиеся у нее ресурсы, Яна строит дом прислуги и получает 5 талеров из городской казны (по 1 талеру за каждый использованный ресурс). Яна убирает карточку «Постройка здания: дом прислуги» с игрового поля, а использованные фишки ресурсов снова раскладывает по тележкам. После этого считается, что дом прислуги в замке построен. Теперь у Яны 8 талеров вместе с теми, которые она получила перед началом игры. Так как деньги у Яны есть, она может отправить в замок



1 или 2 своих слуг. Заплатив в городскую казну 6 талеров (сумма указана на месте для слуги около дома прислуги),

Яна ставит туда свою фигурку слуги.

• **Рабочий Анны:** Анна забирает себе 3 фишки ресурсов, которые лежали на карточке ее рабочего. Теперь она может построить 1 или даже 2 здания, используя имеющиеся у нее ресурсы



и набрав необходимое для этого количество очков. Сначала Анна меняет свою фишку «Слитки серебра» на ресурсы: серебро отправляется в куз-

ницу, а Анна берет 1 фишку «Каменные блоки». Общая стоимость ресурсов Анны составит 12 очков (5 очков за 1 фишку «Каменные блоки», по 2 очка за каждую



фишку «Доски» и 1 очко за фишку «Песок»). Анна решает построить колодец: ресурсов у нее хватает и они трех разных типов. Анна убирает с игрового

поля карточку «Постройка здания: колодец» и возвращает потраченные ресурсы на тележки торговцев. Колодец мог бы принести ей 10 победных очков, если бы его построил каменотес. Но Анны использовала для постройки колодца рабочего, поэтому она получает только половину победных очков (5 очков). Но все-таки это первые ее победные очки, и она передвигает свою фишку на шкале победных очков на 5 клеток вперед.

2) Второй ход

Теперь первым игроком становится Яна: она берет себе фишку первого игрока

и монету со следующей клетки на шкале подсчета ходов. В этот ход Анна решает разыграть карточки торговца и рабочего, которому необходимы каменные блоки. Яна выбирает карточки каменотеса и рабочего, который может принести ей серебряные слитки. Игроки переворачивают карточки одновременно. Сначала надо обеспечить рабочих ресурсами: рабочий Анны дает ей возможность выбора – в дополнении к фишке «Каменные блоки» Анна решает взять 1 фишку «Песок» и 1 фишку «Глина»; у Яны выбора нет – ее рабочий получает 1 фишку «Слитки серебра» и 2 фишки «Доски». Теперь пора разыграть все 4 карточки в установленном порядке:

• **Торговец Анны:** Анна отправляет своего слугу к торговцу около тележки с песком и сразу получает 4 фишки «Песок»; но ресурсы получит и Яна, так как около тележки с каменными блоками уже стоит ее слуга – она берет себе 2 фишки «Каменные блоки». Оба игрока должны отдать по 1 фишке только что полученных ресурсов на постройку защитной башни.

• **Каменотес Яны:** Яна решает купить 1 фишку «Глина» у рабочего Анны. Она забирает фишку ресурса себе, а Анне отдает 1 талер. Сейчас Яна не может построить ни одного здания, так как у нее только 2 типа ресурсов. Ресурсы, которые находятся на карточке ее рабочего, пока ей не принадлежат, и использовать их она не может.

• **Рабочий Яны:** теперь Яна может забрать фишки ресурсов, которые лежат на карточке ее рабочего. Если бы она захотела, можно было бы поменять 1 фишку «Слитки серебра» на фишку «Каменные блоки», и собрать 3 типа ресурсов общей стоимостью 18 очков, чтобы построить какое-нибудь здание. Но Яна предпочитает подождать следующего хода и просто добавляет фишки с карточки к своему запасу.

• **Рабочий Анны:** Анна забирает оставшиеся на карточке ее рабочего ресурсы. У нее в запасе только два типа ресурсов, поэтому построить здание в этот ход она не может.

3) Третий ход

Фишка первого игрока снова у Анны, и она берет 1 талер со следующей клетки на шкале подсчета ходов. В этот ход Анна решает разыграть карточки строителя и рабочего, которому необходимы песок и глина. Яна кладет перед собой карточки посыльного и архитектора. Все 4 карточки переворачиваются одновременно. Анна обеспечивает своего рабочего ресурсами, и игроки разыгрывают свои карточки.

• **Посыльный Яны:** Яна получает 8 талеров из городской казны.



• Строитель Анны:

Анна решает забрать из защитной башни все фишки «Глина», чтобы потом построить малые ворота, которые стоят 12 очков. Для постройки ворот она использует 1 фишку «Каменные блоки» (5 очков), 1 фишку «Глина» (4 очка) и 3 фишки «Песок» (по 1 очку за каждую фишку). За 5 потраченных

на строительство фишек ресурсов Анна получает из городской казны 5 талеров. Затем она отправляет 2 своих слуг на работу: один становится около только что построенных ворот, а второй спешит в кузницу. За обоих слуг Анна должна заплатить в городскую казну 15 талеров.

• **Рабочий Анны:** Анна забирает себе все ресурсы, которые были на карточке ее рабочего.

• **Архитектор Яны:** Яна получает 5 победных очков за ворота, которые только что построила Анна (Яна передвигает свою фишку на шкале победных очков еще на 5 клеток вперед). После этого Яна снова может взять себе все карточки, которые она разыграла до этого, теперь у нее в руках полный набор из 8 карточек персонажей.

4) Четвертый ход

Анна отдает Яне фишку первого игрока, а Яна в свою очередь берет следующую монету с игрового поля. Поскольку у Анны в руках остались только карточки каменотеса и архитектора, она может разыграть только их. А Яна может выбрать – она решает в этот ход сыграть карточками каменотеса и рабочего, которому необходимы каменные блоки. После того как карточки открыты, Яна снабжает своего рабочего ресурсами: 1 фишка «Каменные блоки» и – так как она собирается строить дом – 1 фишка «Глина» и 1 фишка «Песок». Но Яна, выбирая карточки для этого хода, не учла, что Анне также придется разыграть карточку каменотеса.

• **Каменотес Яны:** Яна разыгрывает эту карточку первой, так как у нее фишка первого игрока. Сначала Яна обменивает фишку «Слитки серебра» (фишка отправляется в кузницу) на 1 фишку «Каменные блоки», которая берется с тележки торговца. Затем она строит

конюшню – для этого ей необходимы ресурсы общей стоимостью 18 очков: Яна отдает 2 фишки «Каменные блоки» (по 5 очков каждая), 1 фишку «Глина» (4 очка) и 2 фишки «Доски» (по 2 очка каждая). За постройку такого важного для города здания Яна получает 14 победных очков (она сразу передвигает свою фишку на шкале победных очков). Карточка «Постройка здания: конюшня» снимается с игрового поля, фишки потраченных ресурсов возвращаются торговцам. У нее есть 11 талеров, и она решает отправить 1 своего слугу на рынок; после уплаты налога за слугу городской казне у нее еще остается 5 талеров.

• **Каменотес Анны:** Анна покупает 1 фишку «Каменные блоки» у рабочего Яны за 1 талер. Используя 1 фишку «Каменные блоки» (5 очков), 1 фишку «Глина» (4 очка) и 1 фишку «Песок» (1 очко), она строит дом. Карточка «Постройка здания: дом» убирается с игрового поля и кладется так, чтобы она была всем видна (пригодится при финальном подсчете победных очков). Анна сразу получает 8 победных очков за построенный дом (передвигает свою фишку на шкале победных очков на 8 клеток) и возвращает потраченные ресурсы торговцам. У нее еще есть 1 талер, но этого явно мало, чтобы отправить куда-нибудь своего слугу.

• **Рабочий Яны:** ресурсы, которые остались на карточке ее рабочего, Яна забирает себе. Но их недостаточно, чтобы построить даже самое дешевое здание – Яне нужен еще какой-то третий вид ресурсов.

• **Архитектор Анны:** сначала Анна получает 5 победных очков за конюшню, которую в этот ход построила Яна. Она передвигает свою фишку на шкале победных очков на 5 клеток вперед и после этого забирает себе все карточки персонажей, которые использовала за эти 4 хода, – у нее в руках снова 8 карточек персонажей. Архитектор не приносит Анне дополнительных победных очков за здание (дом), который она построила сама в этот ход.

После четырех ходов у Яны – 19 победных очков, у Анны – 18, что отмечают их фишки на шкале победных очков. Но до конца игры остается 8 ходов, так что ситуация может еще несколько раз поменяться перед финальным подсчетом очков. Мы желаем игрокам удачи!

Авторы игры: Инка и Маркус Бранд



© eggertspiele GmbH & Co. KG,
Hamburg 2008
www.eggertspiele.de

8757

