

Village

Что наша жизнь? - Игра!

Настольная игра Инки и Маркуса Бранд
для 2-4 игроков старше 12-и лет

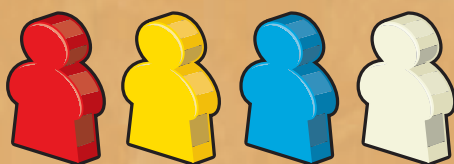
‡ Суть игры ‡

Деревенская жизнь полна трудностей! Но при этом она предоставляет множество путей для развития. Некоторые жители делают себе карьеру в магистрате, другие получают духовный сан, в то время как остальные отправляются покорять большой мир...

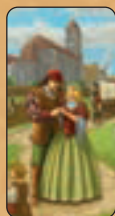
Каждый игрок возглавляет одну из семей, которую он должен привести к процветанию. Но никогда не забывайте важнейшую вещь: время неумолимо, и иногда члены семьи навсегда покидают нас. Память о тех, кто тяжело трудился при жизни, увековечивается в деревенских хрониках и, таким образом, поднимает престиж всей семьи.

‡ Компоненты ‡

44 фишки членов семей
(по 11 красных, желтых, синих и цвета слоновой кости)



1 маркер первого игрока



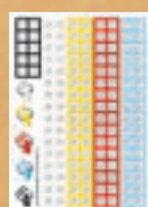
4 черных фишки монахов



1 маркер следующего первого игрока



1 лист с наклейками



32 маркера (по 8 красных, желтых, синих и цвета слоновой кости)



72 кубика влияния
(по 18 коричневых, розовых, оранжевых и зеленых)



6 кубиков чумы



2 матерчатых мешочка
(1 зеленый и 1 черный)



40 жетонов товаров
(по 8 свитков, лошадей, плугов, быков и повозок)



24 жетона покупателей



оборотная сторона

лицевая сторона

15 монет



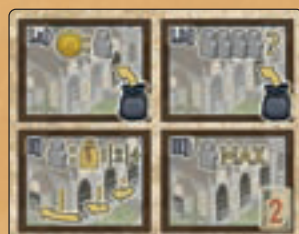
20 мешков зерна



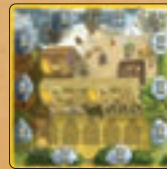
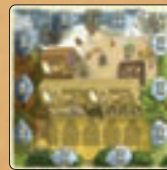
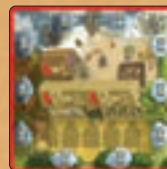
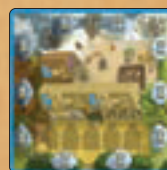
3 карты подготовки раунда
(для 2, 3 и 4 игроков)



1 обзорная карта для "мессы"



4 карточки ферм



1 игровое поле



‡ Подготовка к игре ‡

Перед первой игрой наклейте номера на фишки членов семей. Убедитесь, что с обеих сторон каждой фишки расположены одинаковые номера.

Всего в игре участвуют: 4х  3х  2х  2х  для каждого цвета.

Наклейки с крестами разместите с обеих сторон черных фишек монахов. Остальные наклейки запасные.

1. Поместите **игровое поле** в центр стола. На нем изображены различные зоны деревни.



- А) Сбор зерна
- Б) Семья
- В) Ремесленники
- Г) Рынок
- Д) Путешествие
- Е) Магистрат
- Ж) Церковь
- З) Колодец
- И) Деревенские хроники
- К) Безымянные могилы

2. Каждый игрок выбирает цвет. Возьмите и положите перед собой **ферму** выбранного цвета. Она является домом членов вашей семьи. Дополнительно вы можете хранить на ней любое количество кубиков влияния и товаров.

Однако на каждой ферме может храниться максимум 5 мешков зерна. По периметру фермы расположена шкала жизненного цикла вашей семьи.



3. Возьмите **11 членов семьи** и 8 **маркеров** выбранного цвета. Поместите на ферму 4-х членов семьи с цифрами "1". Это ваше первое поколение. Остальные члены семьи представляют последующие поколения. Так как пока никто не родился, отложите их в сторону, в общий резерв.

4. Поместите один из ваших маркеров на облако **с правой стороны моста** на вашей ферме. Второй маркер поместите на изображение **книги** (0-е деление шкалы престижа) в левом верхнем углу игрового поля.

5. Раздайте каждому игроку по **1-й монете**, которую они кладут рядом со своими фермами. Остальные монеты формируют общий резерв рядом с игровым полем.



6. Закрыто перемешайте **жетоны покупателей** и положите их в стопку рядом с рыночной зоной игрового поля. В зависимости от количества игроков, переверните определенное количество жетонов и открыто выложите их на рыночной зоне.

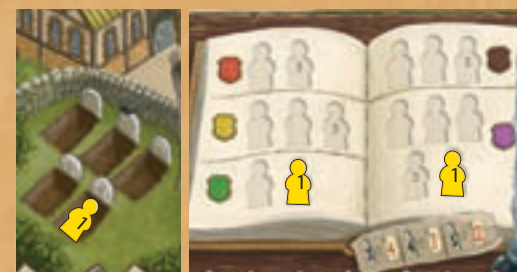
- при игре **вчетвером**: положите жетоны на все 10 областей.
- при игре **втроем**: область с цифрой 4 остается свободной.
- при игре **вдвоем**: области с цифрами 3 и 4 остаются свободными



Пример для игры втроем.

7. Если вы играете менее чем вчетвером, используйте фишки **свободного** цвета, чтобы уменьшить количество доступных областей в **хрониках** и **безымянных могилах**.

- при игре **втроем**: поместите членов неиспользуемой семьи на каждую область и могилу с цифрой 4.
- при игре **вдвоем**: поместите членов неиспользуемой семьи на каждую область и могилу с цифрами 3 и 4.



Пример для игры втроем.

8. Поместите **маркер следующего первого игрока** на отведенную для этого область здания магистрата.



9. Поместите жетоны **товаров** (лошадей, быков, повозки, плуги и свитки) рядом с игровым полем, образовав общий резерв.

10. Поместите **мешки зерна, кубики влияния** и **кубики чумы** в общий резерв рядом с игровым полем. Также положите неподалеку **зеленый мешочек**.

11. Положите рядом с церковью 4-х черных монахов и **черный мешочек**.

12. Возьмите и полижите неподалеку **карту подготовки**, соответствующую количеству игроков. Две оставшиеся карты подготовки верните обратно в коробку. Также положите рядом с игровым полем **обзорную карту для "мессы"**.

13. Самый взрослый игрок становится первым игроком и получает **маркер первого игрока**.

‡ Обзор игрового процесса ‡

Игра длится несколько раундов, во время которых вы управляете судьбой членов вашей семьи, разумно распределяя их обязанности в деревне. Члены семьи на вашей ферме гарантируют хороший урожай, в церкви они заработают очки престижа, а заняв места в магистрате, они дадут вам как очки престижа, так и определенные привилегии. Решивший отправиться в путешествие, может повысить престиж или влияние, а также заработать денег, в зависимости от выбранного пункта назначения. Члены семьи в мастерских смогут производить товары. На рынке товары и мешки с зерном могут быть конвертированы в очки престижа.

Разные зоны деревни дают доступ к различным возможностям. Каждая зона имеет соответствующую ей область действия, в которой

вы можете получать различные типы кубиков влияния и выполнять различные действия. Это означает, что вы должны принимать решение взвешенно, так как тип влияния и особые действия редко совпадают...

Дополнительно многие из этих действий требуют временных затрат. Так же, как и в реальной жизни, старейшие члены семьи покидают нас. Когда член семьи умирает, выбранная им при жизни карьера определяет, найдется ли для него место в деревенских хрониках.

Игра заканчивается, когда полностью будут заполнены деревенские хроники или безымянные могилы. После чего вы еще раз получите очки за различные зоны деревни, и победит участник, набравший наибольшее количество очков.

‡ Игровой раунд ‡

‡ Общий принцип ‡

В начале каждого раунда заполните **области действий** кубиками **влияния** и кубиками **чумы**.

Затем, начиная с первого игрока, участники ходят по очереди, выполняя действия.

В свой ход возьмите **один кубик** из области действия и выполните соответствующее данной области действие.

После того, как будет взят последний кубик, текущий раунд завершается. Начните новый раунд, повторно заполнив зеленый мешочек и разместив кубики в областях действий.






‡ Заполнение областей действий ‡

Карта подготовки показывает, сколько различных кубиков влияния вы должны взять из резерва и добавить в **зеленый мешочек** в начале раунда. Кроме них вы должны положить в мешочек **все** кубики чумы.

Как только все кубики окажутся в мешочке, тщательно перемешайте их. Затем распределите определенное количество **случайным образом** вытянутых кубиков между всеми областями действий на игровом поле. Количество кубиков для каждой области также изображено на карте подготовки.

‡ Кубики влияния и кубики чумы ‡

Кубики влияния нужны для выполнения определенных действий в деревне. Доступны следующие типы влияния:

цвет:	представляет:	нужен для:	
	оранжевый	мастерство	производство, путешествие
	зеленый	убеждение	рынок, магистрат
	коричневый	судьба	церковь, путешествие
	розовый	знание	производство, путешествие
	черный	Черные кубики не относятся к типам влияния. Это кубики чумы, которые сокращают время, отведенное членам вашей семьи.	



Пример для игры втроем.

Между прочим: Обычно вы вытягиваете из мешочка меньше кубиков, чем помещаете в него. Следовательно, в каждом раунде там остается несколько кубиков, которые перемешиваются с новыми кубиками в начале каждого следующего раунда.

Заметка: Если в резерве доступно меньше кубиков определенного цвета, чем необходимо добавить в мешочек, то добавьте только доступные кубики. (Так как после каждого раунда мешочек еще содержит несколько кубиков, вы всегда сможете полностью заполнить все области действий.)

Затем первый игрок выполняет свой ход.

‡ Ход игрока ‡

Во время своего хода вы обязаны взять один кубик влияния или чумы из любой выбранной вами области действия.

Если это был кубик влияния, поместите его на вашу ферму. (На ферме вы можете хранить любое количество кубиков влияния.)

Если это был кубик чумы, немедленно верните его в резерв и потеряйте 2 единицы времени. Это говорит о том, что вы должны переместить свой маркер шкалы жизненного цикла на два деления вперед по часовой стрелке.

(См. “Время - деньги” с правой стороны страницы)

После чего, вы можете выполнить действие, соответствующее области действия, из которой вы только что взяли кубик влияния или чумы. Вы можете просто взять кубик и при этом не выполнять само действие.

Исключение: Базарный день должен быть проведен.

(См. “Рынок” на стр. 7)

Пример:

Иван берет кубик чумы из области действия “Сбор урожая”. Он немедленно возвращает кубик чумы в резерв и перемещает свой маркер по шкале жизненного цикла на 2 деления вперед. Затем он может выполнить действие “Сбор урожая”.



‡ Время - деньги ‡



При выполнении действия, требующего временных затрат (каждый значок песочных часов соответствует одной единице времени), вы должны переместить вперед (по направлению движения часовой стрелки) свой маркер по шкале жизненного цикла на соответствующее количество делений. Кроме этого вы каждый раз теряете 2 единицы времени при получении кубика чумы.



Как только ваш маркер пересечет **мост**, один из членов вашей семьи умирает. (См. “Член семьи покидает нас” на стр. 10)

‡ Действия ‡

‡ Сбор зерна ‡



Если у вас на ферме находится **один или более** членов семьи, вы можете выполнить это действие и собрать урожай. Немедленно возьмите из резерва и положите на соответствующие области вашей фермы **2 мешка зерна**. Вы не можете выполнять это действие, если у вас на



ферме нет членов семьи.

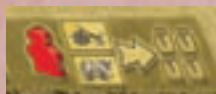
Если вы также имеете лошадь и плуг, возьмите вместо этого **3 мешка зерна**.

Если вы также имеете быка и плуг, возьмите вместо этого **4 мешка зерна**.

(Вы не можете использовать более одной комбинации, т.е. несколько членов семьи, плугов, лошадей или быков не могут дополнять друг друга во время сбора урожая.)

Вы не теряете товары во время сбора урожая. Таким образом, например, использовав быка и плуг для сбора урожая, вы не должны их сбрасывать. Члены вашей семьи остаются на ферме.

Заметка: Каждая ферма может вмещать максимум по 5 мешков зерна! Вы никогда не можете одновременно иметь более 5-и мешков зерна.



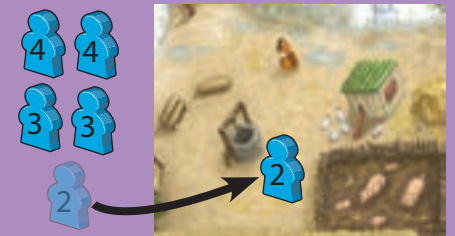
‡ Семья ‡



Это действие олицетворяет рождение нового члена семьи. Сразу же возьмите из общего резерва одного нового члена семьи своего цвета и поместите его на ферму. Вы всегда должны брать из резерва члена семьи с наименьшим доступным номером.

Пример:

У Антона в резерве остались один член семьи с номером 2, два с номером 3 и два с номером 4. Он должен взять члена семьи с номером 2.



Важно: Вместо того, чтобы взять из резерва нового члена семьи, вы можете этим действием вернуть одного из своих занятых на работе членов семьи (еще не умершего) с игрового поля обратно на ферму.

Заметка: Члены семьи, размещаемые на игровом поле при помощи одного из описанных далее действий (или добавляемые в черный мешочек при помощи действия “Церковь”), должны браться с фермы.



‡ Ремесло ‡

Это действие позволяет вам производить товары в одной из мастерской. (Возьмите соответствующий жетон товара и положите его рядом с фермой.) Вместо этого на мельнице вы получаете 2 монеты.

Произвести товар можно одним из двух способов. В каждой мастерской (кроме мельницы) вы можете:

а) потратить время на производство товара (для этого вам также необходимо наличие члена семьи в мастерской).

ИЛИ

б) оплатить производство товара кубиками влияния (или, в зависимости от товара, мешками зерна).

‡ а) Получить товар, потратив время ‡

Если вы хотите потратить время на производство товара, вы сначала должны обучить члена своей семьи в соответствующей мастерской. Переместите члена семьи с фермы в здание, которое вы хотите использовать. При этом требуется затратить некоторое время (количество значков песочных часов сразу рядом с серым значком члена семьи на крыше здания).

Затем вы можете немедленно произвести соответствующий товар, потратив столько времени, сколько указывает стрелка производства на крыше здания.

Пример:

Владислав хочет смастерить повозку. Он берет одного члена семьи со своей фермы и помещает его в мастерскую тележника (обучение стоит ему две единицы времени) и производит повозку (на что уходит еще 2 единицы времени). Затем он берет из резерва повозку и кладет ее рядом со своей фермой.



Ваш член семьи остается в той же мастерской до конца игры (если он не умирает или возвращается на ферму в результате действия "Семья"). Пока он остается в мастерской, вы можете вновь производить товар при помощи действия "Ремесло". Делая это, вы тратите только то время, которое указано на стрелке производства (так как член вашей семьи уже имеет навык).

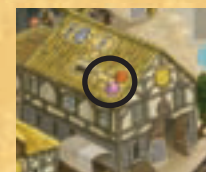
Заметка: Члены семьи могут производить только товары, соответствующие мастерской, в которой они находятся. (Кузнец может ковать плуги, но не производить свитки).

В любом здании может находиться любое количество членов семей, независимо от их цвета.

(Исключение: Игроки не могут помещать членов своих семей на мельницу.)

‡ б) Получить товар, оплатив стоимость кубиками влияния (или мешках зерна) ‡

Независимо от того, находится ли член вашей семьи с мастерской, вы можете купить производимый там товар, вернув в резерв соответствующее количество кубиков влияния (или мешков зерна в конюшне). При этом наличие вашего члена семьи в мастерской не обязательно. (В примере справа Владислав может также получить повозку, вернув в резерв 1 оранжевый и 1 розовый кубики влияния, не размещая члена семьи и не затрачивая время).

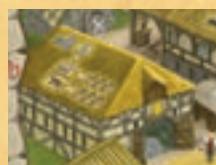


Обзор стоимости производства в различных мастерских:



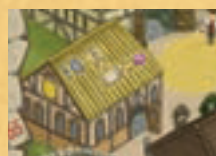
Тележник:

- а) Поместить члена семьи:
- Смастерить повозку:
- б) Получить повозку за влияние:



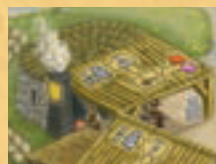
Конюшни:

- а) Поместить члена семьи:
- Вырастить лошадь ИЛИ быка:
- б) Получить лошадь ИЛИ быка за зерно:



Контора:

- а) Поместить члена семьи:
- Создать свиток:
- б) Получить свиток за влияние:



Кузница:

- а) Поместить члена семьи:
- Выковать плуг:
- б) Получить плуг за влияние:



Мельница:

Сюда нельзя помещать членов семьи. Вместо этого потратьте 2 единицы времени и верните в резерв 2 мешка зерна в обмен на 2 монеты.

‡ Рынок ‡



Этим действием вы открываете базарный день, в котором участвуют все игроки.

Это действие необходимо выполнить, базарный день должен состояться.

Выбрав это действие, вы становитесь первым игроком, которому разрешено обслужить одного покупателя. Доступны все покупатели, которые находятся перед прилавками на областях с синей рамкой. (Покупатели на остальных 5-и областях стоят в очереди и не могут быть обслужены.)

Каждому покупателю необходимы определенные товары и/или мешки зерна. Чтобы обслужить покупателя, верните в резерв требуемые товары и/или количество зерна, заберите жетон покупателя и положите его лицевой стороной вниз рядом с фермой. В конце игры этот покупатель принесет напечатанное на нем количество очков престижа.

Затем, в порядке очереди, по направлению часовой стрелки, ходят остальные игроки. Каждый игрок может выбрать одного из оставшихся покупателей. Однако **дополнительно**, вместе с

требуемыми товарами и мешками зерна, прочие игроки должны оплатить **1 зеленый кубик влияния** и **1 единицу времени**. Игроки, которые не желают или не могут что-либо продать, должны пропустить ход и не могут более вновь принимать участие в текущем базарном дне. Когда ход вновь перейдет к вам, вы можете обслужить другого из оставшихся покупателей. Но на этот раз вы также обязаны заплатить еще 1 зеленый маркер влияния и 1 единицу времени. (Вы не оплачиваете только первую продажу.)

Базарный день продолжается в направлении по часовой стрелке, пока не будут обслужены все покупатели или все игроки пропустят свой ход.

Затем рынок закрывается. В зависимости от количества игроков, заполните новыми покупателями области с синей рамкой. Для этого сдвиньте ожидающих покупателей. Затем заполните очередь новыми покупателями, взяв их из лежащей рядом стопки. (Если ни один покупатель не был обслужен, все покупатели остаются на своих местах.)

Заметка: Если в процессе игры будут обслужены все покупатели, рыночные прилавки остаются пустыми до конца игры.

Иван открывает базарный день, забирая маркер влияния из области действия Рынок.

Он возвращает в резерв 1 лошадь и 1 плуг, забирая соответствующий жетон покупателя и выкладывая его лицевой стороной вниз рядом со своей фермой. Он принесет ему в конце игры 6 очков престижа.



Пример: Базарный день при игре вдвоем

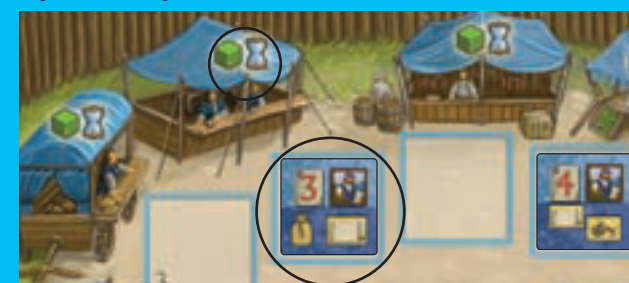
Теперь ходит Светлана. Она хочет получить жетон, требующий три мешка зерна. Но сначала она должна доплатить 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени. Затем она возвращает в резерв 3 своих мешка зерна и получает соответствующий жетон покупателя.



Следующим ходит Антон. У него есть свиток, но нет ни мешков зерна, ни плуга.

Следовательно, он должен пропустить ход.

Ход возвращается к Ивану. В отличие от Антона у него есть и свиток и мешок зерна. Чтобы получить жетон покупателя, он должен сначала заплатить 1 зеленый кубик влияния и 1 единицу времени. Затем он возвращает в резерв свой свиток и мешок с зерном, получая жетон.



У Светланы нет ничего на продажу, поэтому она тоже должна пропустить ход. Иван также пропускает ход.

Теперь ожидающие в очереди покупатели продвигаются вперед.



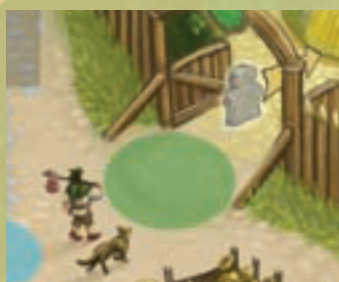
1) 3 области перед прилавками заполняются тремя жетонами из очереди.



2) Остальные находящиеся в очереди жетоны смещаются вперед.



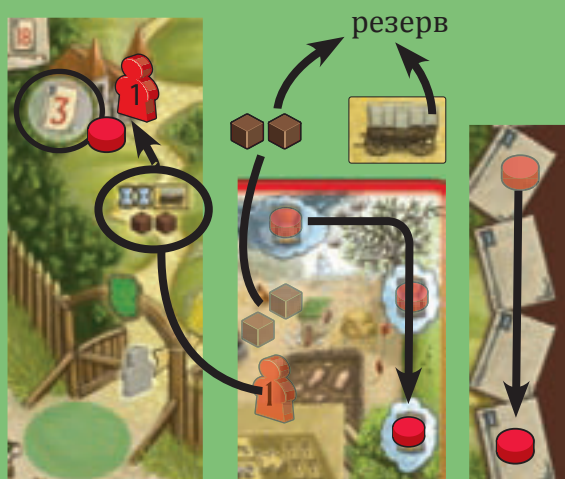
3) На образовавшиеся пустые области очереди помещаются новые покупатели из стопки.



‡ Путешествие ‡

Это действие позволяет вам показать члену семьи, как велик этот мир. Если у вас еще нет члена семьи на карте путешествий игрового поля, возьмите на ферме одного члена семьи и поместите его в один из соседних городов, которые можно достичь из деревни. Вы должны оплатить указанную на пути стоимость переезда. Обычно вы должны потратить 2 единицы времени и вернуть в резерв 1 повозку. Дополнительно, в зависимости от выбранного пути, вам понадобится вернуть в резерв либо 2 коричневых, либо 2 розовых кубика влияния. Возьмите один из ваших маркеров и поместите его в город, являющийся пунктом назначения. Это принесет вам указанную в окружности награду (3 очка престижа).

Пример: Иван хочет отправить члена семьи в северный соседний город. Он берет члена семьи с фермы и помещает его в город. На это он расходует 2 единицы времени, а также 1 повозку и 2 коричневых кубика влияния, которые он возвращает в резерв. Затем он помещает в город один из своих маркеров, за что получает награду (3 очка на шкале престижа).



Если на карте игрового поля у вас уже есть как минимум один член семьи, вы можете выбрать одно из двух:

а) Отправить в один из двух соседних с воротами городов нового члена вашей семьи, взяв его с фермы.

ИЛИ

б) Переместить в соседний город одного из уже присутствующих на карте путешествий членов семьи. Соседними считаются все города, которые напрямую соединены путями (и где не требуется пересекать другой город). Вы должны вновь оплатить стоимость переезда и поместить маркер в город, которого достигли. Затем вы получаете в этом городе награду (2 кубика влияния по вашему выбору из резерва, 1 монету или 3 очка престижа).

Заметка: Вы можете лишь единожды помещать маркер в каждый город и получать в нем награду. Если член вашей семьи переместится в город, где уже находится ваш маркер, вы как не помещаете туда маркер, так и не получаете награду.

В городе одновременно может находиться любое количество как членов семей, так и цветных маркеров.

В конце игры вы получите очки престижа в зависимости от общего числа посещенных членами ваших семей городов. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)



‡ Магистрат ‡

Этим действием вы повышаете влияние в магистрате. Вы можете использовать это действие 3-я различными способами:

а) Взять члена семьи с фермы и поместить его в 1-й зал магистрата. Это будет стоить вам 1 единицу времени и 2 зеленых кубика влияния **ИЛИ** 1 единицу времени и 1 свиток.

В этом зале вы можете получить привилегии (стать следующим первым игроком).

ИЛИ

б) Переместить одного из уже находящихся в магистрате членов своей семьи в следующий зал. Это вновь будет вам стоить 2 зеленых кубика влияния **ИЛИ** 1 свиток. Кроме этого вы должны потратить 2 или 3 единицы времени, в зависимости от уровня зала. Вы можете получить привилегии указанные под залом, в котором находится член вашей семьи, или под предыдущим залом.

ИЛИ

в) Если у вас уже есть в магистрате один из членов семьи, вы можете получить привилегии без его перемещения. В этом случае, бесплатно выполните действие привилегии, изображенное под залом, в котором находится член вашей семьи, или под предыдущим залом.

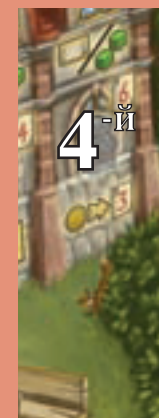
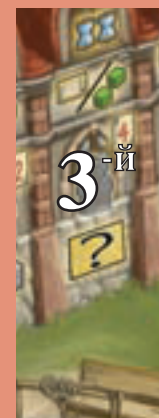
Обзор привилегий:

1-й зал: Возьмите из магистрата маркер следующего первого игрока. Если маркер уже взял другой игрок, вы ничего не получаете. Взяв маркер, вы становитесь первым игроком в следующем раунде. В начале следующего раунда возьмите маркер первого игрока и верните маркер следующего первого игрока на отведенную для него в магистрате область.

2-й зал: Возьмите из резерва 2 кубика влияния по своему выбору.

3-й зал: Возьмите из резерва 1 товар по своему выбору и поместите его рядом со своей фермой.

4-й зал: Заплатите в резерв ровно 1 монету, и получите в обмен 3 очка престижа на шкале престижа.



В каждом зале может находиться любое количество членов семей. В конце игры каждый член семьи, достигший как минимум 2-го зала магистрата, приносит вам очки престижа. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)



‡ Церковь ‡

Вы можете переместить одного члена своей семьи с фермы в **черный мешочек**.

За это вы должны заплатить 1 коричневый кубик влияния (вернув его в резерв) ИЛИ потратить 3 единицы времени.

Во время мессы находящиеся в черном мешочке члены семей могут быть вытянуты и размещены в церкви. Месса происходит в конце каждого раунда и в конце игры. (См. "Завершение раунда" в нижней части этой страницы)



‡ Колодец (замена) ‡

Вместо того, чтобы брать кубик из области действий, вы можете вернуть в резерв 3 кубика влияния одного и того же цвета (но не кубики чумы) и выполнить любое из описанных выше действий.

Заметка: Пользоваться колодцем можно только в том случае, если хотя бы на одной области действия еще остался хотя бы один кубик влияния.

Между прочим: Это единственный способ выполнить определенное действие, когда на соответствующей области не осталось кубиков влияния.

‡ Завершение раунда ‡

Когда любой игрок забирает с поля **последний** кубик (т.е. **все** области действий остаются пустыми), он сперва выполняет действие по обычным правилам.

На этом текущий раунд заканчивается и начинается месса.

‡ Месса ‡

Каждая месса включает 3 фазы:

1. **Вытянуть из мешочка 4 фишки**
2. **Переместить членов семей вверх по церковной иерархии**
3. **Получить 2 победных очка за большинство в церкви**

1. Тщательно перемешайте членов семей и монахов в черном мешочке. Затем вытяните из мешочка **в точности 4 фишки, случайным образом ИЛИ намеренно**, заплатив при этом монеты. Начиная с первого игрока, и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок может выбрать в мешочке одного или нескольких **членов своей семьи**, заплатив за каждого из них по **1 монете**. (Так как в мешочке всегда находятся 4 монаха, это единственный способ наверняка вытянуть членов своей семьи.)

Прекратите вынимать фишки из мешочка, как только из него будут извлечены **4 члена семей**. Если вы извлекли из мешка менее 4-х членов семей, дополните их до 4-х фишек (членов семей или монахов), вытянув остальных случайным образом.

После того, как вы извлекли 4 фишки, верните монахов обратно в мешочек.

Разместите вытянутых членов семей на самом **правом большом витраже церкви**. Оставшиеся в мешочке члены семей остаются там лежать и могут быть вытянуты во время следующих месс.

2. Как только из мешочка были вытянуты 4 фишки (даже если это оказались только черные монахи), **каждый игрок** может переместить одного или даже нескольких членов своей семьи вверх по церковной иерархии (сместите их по витражам в левую сторону). Каждый игрок может выполнить это действие **по одному разу**, начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке. Чтобы переместить члена своей семьи на следующий левый витраж, вы должны вернуть в резерв указанное между витражами количество мешков зерна. Члены вашей семьи могут продвигаться более чем на один витраж при условии, что вы оплатите все необходимое для перемещения зерно.

3. В завершении мессы игрок, имеющий в церкви наибольшее количество членов своей семьи, немедленно получает 2 очка престижа, которые отмечаются на шкале престижа. В случае ничьей очки получит игрок, чья фишка стоит левее остальных. Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то все они получают по 2 очка престижа.

Пример проведения мессы:



При игре втроем во время начала мессы Сергей является первым игроком. Он платит 1 монету и достает из мешочка члена своей синей семьи с номером 2.

Ирина не хочет что-либо разыгрывать. Антон платит 1 монету и достает из мешочка члена своей красной семьи с номером 1.

Теперь Сергей добирает фишки из мешочка так, чтобы их стало 4. Он вытягивает еще 2 случайные фишки. Затем он помещает 3 цветные фишки на самый левый большой витраж церкви и возвращает черного монаха обратно в мешочек.

Теперь, начиная с Сергея, игроки перемещают вперед членов своих семей. Сергей возвращает в резерв 2 мешка зерна и двигает члена своей семьи с номером 1 на следующий левый витраж. Затем он платит еще один мешок с зерном и также сдвигает члена своей семьи с номером 2 влево на один витраж.

У Ирины нет мешков зерна и, следовательно, она не может двигать членов своей семьи.



Антон



Антон платит 4 мешка зерна и сдвигает члена своей семьи на самый левый витраж.



Теперь начисляются очки престижа. Несмотря на то, что у Сергея и Антона в церкви одинаковое количество членов семей, 2 очка престижа получает Антон, так как член его семьи стоит левее остальных.



В конце игры каждый находящийся в церкви член семьи приносит очки престижа в зависимости от того, насколько далеко он продвинулся по иерархии. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

‡ Член семьи покидает нас ‡

Игровой процесс часто требует от вас оплачивать действия, перемещая вперед по часовой стрелке маркер времени на своей шкале жизненного цикла. Как только маркер **пересекает мост**, умирает один из старейших членов семьи. Сначала вы должны полностью завершить выбранное действие и решить, какой член семьи вас покинет в **конце вашего хода**.



Исключение: Любой, кто переместит свой маркер через мост во время **базарного дня**, должен **сразу же** выбрать, какой из членов его семьи умирает.

Это всегда будет член вашей семьи с **наименьшим** номером. Если у вас есть несколько таких членов семьи, вы можете выбрать одного из них. Умиравший член семьи в момент смерти должен быть **видимым**. Это означает, что он должен находиться на игровом поле либо на ферме. (Члены семьи, находящиеся в черном мешочке или еще не вошедшие в игру, погибнуть не могут.)

Пример: Сергей выбирает действие "Ремесло" и забирает черный кубик из соответствующей области. Поступая таким образом, он теряет 2 единицы времени, перемещает свой маркер жизненного цикла и пересекает мост. До того, как один из членов его семьи погибнет, он может выполнить действие "Ремесло". Он перемещает с фермы в кузницу одного из членов своей семьи с номером 1 (что стоит ему 3 единицы времени) и выковывает плуг (что стоит ему еще 3

единицы времени). Теперь его действие завершается, и член его семьи с наименьшим номером должен умереть. На игровом поле у него есть два члена семьи с номерами 1 и он решает, что эту игру покинет ремесленник только что помещенный в кузню.

Для умершего члена семьи всегда есть два возможных варианта:

а) В деревенских хрониках еще осталось место

В деревенских хрониках собираются записи о знаменитых жителях деревни и их деяниях. В них есть немного места для каждой категории профессий. В зависимости от того, где трудился член семьи в момент смерти, он помещается на одну из следующих пустых областей:

Магистрат Ремесло Путешествие Церковь Ферма



В конце игры вы получите очки престижа в зависимости от того, сколько членов вашей семьи было увековечено в деревенских хрониках. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

б) В деревенских хрониках больше не осталось подходящего места

В этом случае член семьи хоронится в одной из безымянных могил за церковью. Здесь он покоится с миром, но не приносит очков престижа.

‡ Начало нового раунда ‡

Если любой игрок в предыдущем раунде получил маркер следующего первого игрока, он берет маркер первого игрока и возвращает маркер следующего первого игрока на предназначенную для этого область магистрата. Иначе первый игрок не меняется.

Новый раунд начинается с наполнения зеленого мешочка кубиками и их размещения по областям действий в деревне.



‡ Монеты ‡

Вы получаете **монеты** путешествуя и используя мельницу. Монеты используются тремя способами:

1. Для покупки очков престижа в **магистрате**.
2. Чтобы во время **мессы** наверняка извлечь из черного мешочка члена своей семьи.
3. В качестве **ДЖОКЕРА** вместо любого кубика влияния.

Пример:

Если вы хотите продвинуться вперед в магистрате и должны заплатить за это 2 зеленых кубика влияния, вы можете отдать вместо этого 1 монету и 1 зеленый кубик влияния ИЛИ 2 монеты.



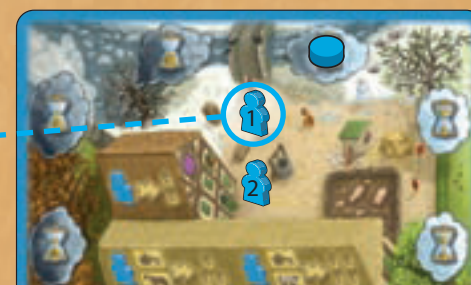
В конце игры каждая не потраченная вами монета принесет по 1 очку влияния. (См. "Итоговый подсчет очков" на стр. 12)

Пример:

Во время своего действия Сергей перемещает маркер по шкале жизненного цикла, пересекая при этом мост.

В конце его действия один из членов его семьи с номером 1 должен покинуть игру. Если он выберет находящегося в церкви члена семьи с номером 1, его придется похоронить в безымянной могиле (потому что все места для духовенства в деревенской хронике уже заняты).

Любой другой выбранный член семьи с номером 1 займет свое место в деревенской хронике.



Заметка: Умершие члены всегда должны лежать, чтобы их можно было легко отличить от еще живущих, стоящих вертикально, членов семьи.

Подсказка №1: Эффективной стратегией является быстрое размещение членов семьи в деревенских хрониках. Так что не бойтесь тратить время на выполнение действий.

Подсказка №2: Перемещая членов семьи с фермы на игровое поле, вы всегда должны учитывать его номер. Член семьи с номером 1, скорее всего, во время игры покинет вас. Если вы хотите в конце игры получить очки за членов семьи в церкви или магистрате, лучше будет поместить туда членов семьи с большими номерами.

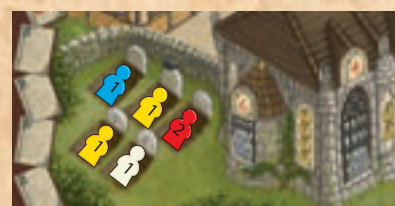
‡ Конец игры ‡

Конец игры наступает, когда член семьи помещается в:

а) последнюю пустую область деревенской хроники



ИЛИ



б) последнюю пустую безымянную могилу за церковью

Игрок, который поместил члена своей семьи в последнюю область деревенской хроники или в последнюю безымянную могилу, **НЕ** получает право дополнительного хода.

Все остальные игроки, в порядке часовой стрелки, могут выполнить по **одному** последнему действию. Как обычно, вы можете взять из области действия кубик влияния или чумы или заплатить 3 одинаковых кубика влияния для выполнения действия. Если с поля забирается последний кубик (даже если еще остались не выполненные действия игроки), области действий **не заполняются** кубиками. Вместо этого оставшиеся игроки могут выполнить любое действие без возврата в резерв трех кубиков одного цвета.

Заметка: В этом случае обычная месса в конце раунда пропускается. Последняя месса не начинается до тех пор, пока все игроки не выполнят свое последнее действие.

Заметка: Если во время выполнения последних действий умирают члены семьи, и для них не осталось как места в деревенских хрониках, так и могил, они просто выбывают из игры.

Особый случай: Если конец игры наступает во время базарного дня, полностью завершите его. Затем определите, кто инициировал завершение игры, заняв последнее место в хронике или могилу. Если этот же игрок начал базарный день, он уже выполнил свой последний ход и у всех других игроков остается один последний ход. Если базарный день начал другой игрок, то все игроки, в направлении по часовой стрелке, могут выполнить еще по одному действию. (Последним ходит начавший базарный день игрок.)

После того, как все игроки выполнят свое последнее действие, начинается **последняя месса**. Затем происходит итоговый подсчет очков.

‡ Итоговый подсчет очков ‡

Путешествие

Подсчитайте количество посещенных вашей семьей городов на карте (= количество маркеров вашего цвета) и получите соответствующее количество очков престижа:

- 1 город = 1 очко
- 2 города = 3 очка
- 3 города = 6 очков
- 4 города = 10 очков
- 5 городов = 14 очков
- 6 городов = 18 очков

Магистрат

Каждый член семьи в 4 зале приносит по 6 очков.
Каждый член семьи в 3 зале приносит по 4 очка.
Каждый член семьи во 2 зале приносит по 2 очка.
За нахождение в 1-м зале очки не начисляются.

Церковь

Каждый член семьи на самом правом витраже приносит по 2 очка.
Каждый член семьи на втором справа витраже приносит по 3 очка.
Каждый член семьи на третьем справа витраже приносит по 4 очка.
Каждый член семьи на самом левом витраже приносит по 6 очков
Члены семьи в черном мешочке не приносят очков.

Деревенские хроники

Вы получаете очки престижа в зависимости от того, сколько членов вашей семьи были увековечены в хрониках.

- 1 или 2 не приносят очков.
- 3 члена семьи приносят 4 очка престижа.
- 4 члена семьи приносят 7 очков престижа.
- 5 и более членов семьи приносят 12 очков престижа.

Жетоны покупателей

В конце игры каждый игрок открывает свои скрытые жетоны покупателей и получает указанное в них количество очков.

Монеты

Каждая монета приносит по 1 очку престижа
Каждый раз, получая очки престижа, отмечайте их, перемещая свой маркер вперед по шкале престижа. В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество очков престижа.

В случае ничьей побеждает игрок, обслуживший наибольшее количество покупателей.

Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то побеждает тот из них, у кого выжило больше членов семьи.

Пример: Итоговый подсчет очков

путешествие = 6

магистрат = 2

церковь = 6

деревенские хроники = 7

жетоны покупателей = 16

монеты = 2

полученные при финальном подсчете очки престижа = 39

‡ ЧАВО ‡

В: Требуется ли наличие члена моей семьи в мастерской, если я получаю товар, оплачивая его стоимость кубиками влияния?

О: Нет! От вас требуется наличие члена вашей семьи в мастерской, только если вы получаете товар за время.

В: Должен ли я выбирать члена семьи с самым маленьким номером при перемещении его с фермы на игровое поле (или добавляя его в черный мешочек при помощи действия "Церковь")?

О: Нет! Этот номер имеет значение только в случае рождения или смерти члена семьи.

В: Должен ли я во время своего хода брать кубик?

О: Да! Однако если вы делаете подстановку при помощи действия "Колодец", возвращая в резерв 3 кубика влияния одного цвета, брать кубик вам не разрешается.

В: Что происходит, когда я беру кубик чумы?

О: Маркер на вашей шкале жизненного цикла смещается вперед на 2 деления. Кубик чумы возвращается в резерв. Затем вы можете выполнить действие, соответствующее области, из которой был забран кубик.

В: Обязан ли я, забрав кубик, выполнять действие?

О: Нет! Выполнение действие не является обязательным. Однако базарный день проходит даже в том случае, если вы отказываетесь принимать в нем участие.

В: Должны ли члены семьи оставаться в тех локациях игрового поля, куда были помещены.

О: В общем, да! Однако члены семьи могут изменить свою профессию, когда возвращается на ферму действием "Семья". Кроме этого члены семьи могут умереть и затем войти в деревенские хроники или быть погребенными в безымянной могиле.

Создатели

Авторы: Инка и Маркус Бранд • Иллюстрации и верстка: Дэннис Лохаузен • Дизайн коробки: Ганс-георг Шнайдер
Русский перевод правил и верстка: Попков sNOwBODY Владислав



:
Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg
www.pegasus.de

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg

www.eggertspiele.de

