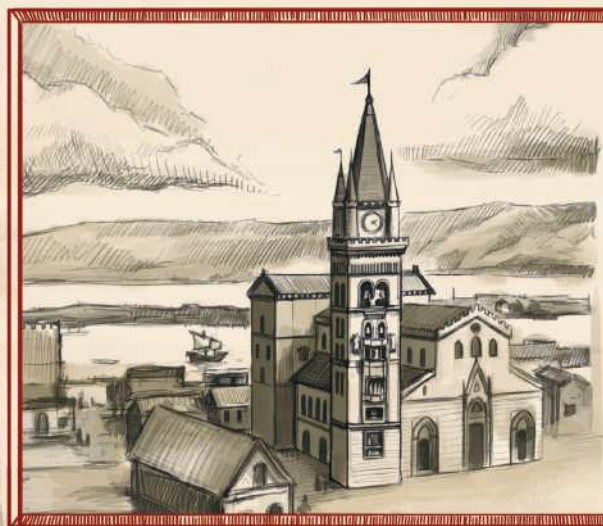


Владимир Сухи и Пауль Фернандес Апарисио

Мессина 1347



Правила игры



Чума на пороге!

В 1347 году купеческие галеры прибыли на Сицилию и причалили в древнем порту Мессина. На галерах были крысы, на крысах — блохи. А блохи несли чуму, которая войдёт в историю как Чёрная смерть. В первые же четыре года в городах по всей Европе от неё умрёт половина населения.

Обзор игры

Возьмите на себя роли знатных семей, владеющих землями в сельской местности вокруг Мессины. Попытайтесь спасти народ от чумы, помещая заражённых в карантин, а остальных отправляя на работу в своих владениях. Пока чума продолжит бушевать в Мессине, вам придётся создавать небольшие независимые анклавы, пытаясь остановить заразу огнём.

У вас также будет возможность противостоять чуме и вернуть спасённых жителей в город, вновь заселив его. В финале игры победит тот из вас, кто больше сделал для спасения Мессины.

Создатели игры

Авторы: Рауль Фернандес Апарисио, Владимир Сухи
Графический дизайн, иллюстрации: Михал Пехль

Производство: Катержина Суха
Правила: Джейсон Холт

Игру тестировали: Лядин, Алеш, Оскар, Йирка Баума, Ондржей Киндль, Пепин, Павел Долеговский, Хенрик Ларсон, Йиндра, Мира Бельски, Кенди, Войта, Кайя, Катька Суха, Михал Пехль, Ян Цизнер, Анежка Белозубкова, Антонин Кандрик, Иржи Троянек, Мартина Баторова, Ян Новодомский, Роман, Роберт Тугарский, Ян Колячек, Тондаколик, Йоуда, Оззи, Радек Боксан, Альберто, Лаура, Марио, Энди, Рафа, Паула, Инма, Марта, Хавьер Э., Хосе, Нелли, Дейв, Ти, Хавьер Ф., Энрике, Джансимоне, Давид, Хони, Хавьер Б, Инма Г., Виктор, Луис, Исмаэль, Кармен, Педро, Патер, Пабло Т., Найнс, Гави, Инмакен, Иван, Каролина, Пабло М., Пабло А., Лаура П., а также участники игровых фестивалей в Моркове, Вернижовице, Початках, участники и посетители игровых клубов «Bedna» и «Svět deskových her» («Мир настольных игр»).



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик: Александр Гагинский
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Состав игры

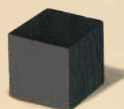
деревянные компоненты



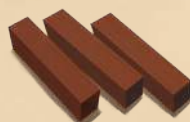
15 фишек крыс



1 маркер раунда



24 кубика чумы



20 фишек древесины



20 дисков игроков (по 5 каждого цвета)



20 фишек помощников (по 5 каждого цвета)



12 маркеров игроков (по 3 каждого цвета)



12 фишек зрителей (по 3 каждого цвета)

Перед первой партией приклейте наклейки к трём дискам каждого цвета. Каждому игроку нужно по 1 зрителю каждого типа.



Аристократ



Монахия



Ремесленник

Состав игры

картонные компоненты



1 игровой планшет



4 планшета свитков



4 планшета игроков



15 жетонов улучшений
домиков для карантина



33 жетона мастерских



10 жетонов повозок



26 жетонов монет
трёх номиналов (1, 3, 5)



21 жетон ремесленников



20 гексов районов



6 жетонов мощного огня



16 жетонов огня



21 жетон монахинь



4 гекса портов



4 жетона причалов



9 жетонов кораблей



21 жетон аристократов



20 жетонов заселения (по 5 каждого цвета)



14 жетонов для
одиночной игры



1 жетон приоритета
рейтингов



1 колесо населения

СОБЕРИТЕ КОЛЕСО НАСЕЛЕНИЯ
ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ



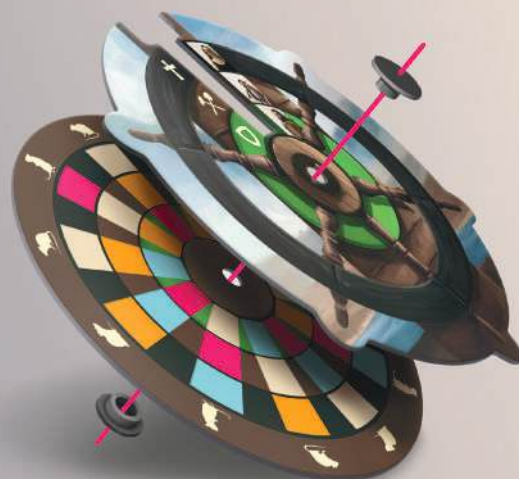
Правила игры



4 памятки



1 пластиковое
крепление



Подготовка к игре

Город Мессина собирается из шестиугольных жетонов районов — гексов. Разделите гексы районов на три класса: **А, В, С**.

Некоторые гексы А используются только при определённом количестве игроков. Просмотрите гексы **А** и уберите лишние в коробку (см. иллюстрацию справа).

Сложите оставшиеся гексы **А** в стопку. Добавьте 1 гекс **В**, выбранный случайным образом, и перемешайте стопку лицевой стороной вниз. Затем разложите гексы лицевой стороной вверх в случайном порядке — это будет город Мессина. Также положите четыре гекса портов по четырём углам так, чтобы они вписывались в очертания Мессины. Раскладка гексов зависит от количества игроков (см. изображение ниже).

На этих страницах показана подготовка для трёх игроков.



Этот гекс используется только при игре с 4 участниками. При игре с 2 или 3 участниками уберите его.



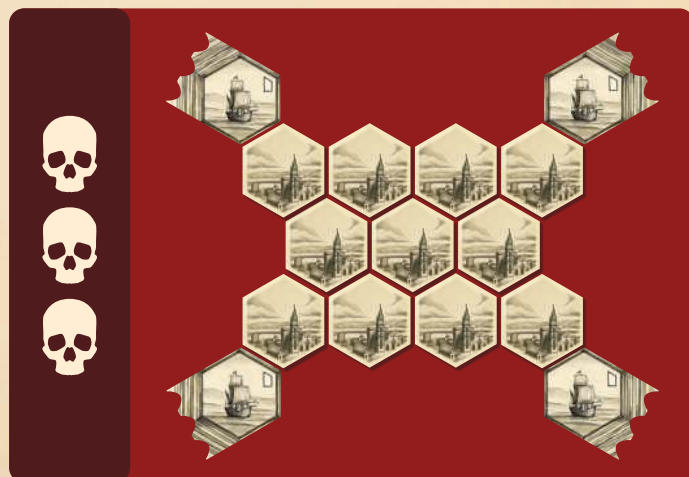
Этот гекс используется при любом количестве игроков.

Стопка гексов районов: гексы **В** и **С** используются при любом количестве игроков. В закрытую перемешайте стопку гексов **С**. Положите оставшийся гекс **В** лицевой стороной вниз наверх стопки и разместите стопку так, чтобы до неё было легко дотянуться.

Общий запас: держите под рукой ресурсы (монеты, жетоны огня, жетоны мощного огня и фишки древесины), а также жетоны горожан и фишки крыс. Они постоянно будут использоваться по ходу игры. Запас этих компонентов считается неограниченным.

Кубики чумы: количество кубиков зависит от количества игроков. При игре вдвоём используйте 16 кубиков. Втроём — 18 кубиков. Вчетвером — 24 кубика. Лишние кубики уберите в коробку.

Колесо населения: держите под рукой, чтобы хотя бы один игрок мог легко до него дотянуться. Значок с крысой и случайный набор из 3 цветов должны быть видны в окошке.



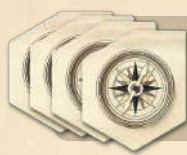
Жетоны кораблей

Жетоны горожан

Колесо населения

Другие жетоны

Разделите остальные жетоны на стопки по типам.



Жетоны причалов сложите в стопку лицевой стороной вниз и перемешайте. Когда стопка закончится, перемешайте эти жетоны и создайте новую стопку.



Жетоны кораблей отсортируйте в стопки по номерам. Перемешайте каждую стопку отдельно, затем сложите одну на другую в порядке номеров (1 — сверху). Положите их рядом с игровым планшетом. При игре с 2 участниками сперва уберите все корабли с грузом самоцветов и используйте только 6 жетонов кораблей.



Жетоны улучшений домиков для карантина разделите случайным образом на три равные стопки. Поместите их на игровой планшет лицевой стороной вниз и раскройте верхний жетон в каждой стопке.



Жетоны повозок разделите на пять пар (по номерам на обороте, а не по значениям очков на лицевой стороне). Взакрытую перемешайте каждую пару, затем сложите их в две стопки по возрастанию номеров на повозках (5 — сверху). Переверните стопки так, чтобы повозка с номером 1 оказалась наверху (лицевой стороной вверх), и сложите стопки на игровой планшет. При игре с 2 участниками используйте только одну стопку, а вторую уберите в коробку.



Мастерская
I эпохи



Мастерская
II эпохи

Жетоны мастерских отсортируйте по эпохе (I ∞ или II ⚡) и по классу горожан (⚔, ⛶ или ⛪). Перемешайте каждую из шести стопок. Жетоны I эпохи — это мастерские для ранней игры. Положите эти 3 стопки на игровой планшет лицевой стороной вниз, затем раскройте верхний жетон каждой стопки. Жетоны II эпохи — мастерские для поздней игры. Отложите их пока в сторону лицевой стороной вниз.

Игровой планшет положите рядом с Мессиной. На иллюстрации показана сторона, используемая при игре с 3 и 4 участниками. При игре вдвоём используйте обратную сторону. Игроки помещают свои диски на планшет, как описано на стр. 6.

Маркер раунда положите на ячейку I таблицы раундов на игровом планшете.

Жетон приоритета рейтингов в первой партии не используется. Уберите его в коробку. В дальнейших партиях можете использовать его для замены первого столбца таблицы раундов, меняя таким образом параметры игры.



Подготовка игроков

Каждый игрок выбирает себе цвет. Возьмите планшет игрока, помощников, маркеры, диски и фишки зрителей выбранного цвета. Возьмите также планшет свитка и положите рядом с планшетом игрока, как показано ниже.

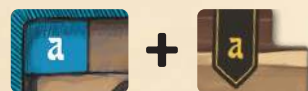
Поставьте 3 помощников возле своего планшета. Вы отправите их в Мессину в свой первый ход. Поместите 2 оставшихся помощников в общий запас. Вы сможете получить их по ходу игры.



Поместите 3 маркера в нижние деления трёх счётчиков на вашем планшете свитка, как показано выше.



На вашем планшете игрока используются 3 фишки зрителей. Возьмите фишки вашего цвета и положите их на соответствующие начальные деления рядом с центром планшета.



Используйте сторону **a** планшетов игрока и свитка.

РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Опытные игроки могут играть с **асимметричными возможностями**. В таком случае планшеты игроков раздают случайным образом и все используют сторону **b** (асимметричная сторона — коричневая и подходит любому цвету игрока).

Планшеты свитков тоже асимметричны. Раздайте их случайным образом и используйте сторону **b**.



Порядок хода

Возьмите по 1 диску каждого игрока и разложите их случайным образом на треке порядка хода на игровом планшете. Игроки будут совершать ходы в таком порядке в раунде I.

Сложите диски игроков в стопки в обратном порядке на делении «1» каждого счётчика рейтингов (таким образом, диск игрока, который ходит последним, находится наверху каждой стопки). Положение в стопке может быть важно, когда меняется порядок хода в конце раунда.

На счётчике победных очков диски первого и третьего игрока размещаются на делении «0», причём диск третьего игрока находится сверху. Диски второго и четвёртого игрока размещаются на делении «1», диск четвёртого — сверху. И наконец, дайте по 1 монете третьему и четвёртому игроку.



Подготовка раунда I

Теперь вы готовы добавить в Мессину корабли, кубики чумы и жетоны горожан.

Прибытие корабля

В раунде I прибывает 1 корабль.

- Возьмите верхний жетон причала из стопки, чтобы определить, к какому причалу пристанет корабль.
- Поместите верхний жетон корабля лицевой стороной вверх в одну из свободных ячеек этого причала.
- Положите на этот корабль 1 кубик чумы.



Колесо населения

Теперь чума распространяется по городу.

- Поверните колесо населения на 1 деление по часовой стрелке, чтобы открыть в окошке новый набор символов.
- Добавьте 1 кубик чумы на каждый гекс с таким же символом крысы, как на колесе (бывает 3 символа крыс: повёрнутая влево, вправо и стоячая).
- Для каждого из трёх классов горожан добавьте по 1 жетону горожанина соответствующего класса на каждый гекс того же цвета, что открылся на колесе.



В данном примере кубик чумы добавляется на каждый гекс с крысой, повёрнутой влево. Каждый оранжевый гекс получает по 1 монашине, каждый белый — по 1 ремесленнику, а каждый синий — по 1 аристократу. Красным гексам не досталось горожан.

Ход игры



Партия в «Мессину» длится 6 раундов. Игроки по очереди совершают ходы в том порядке, в котором расположены их диски на треке порядка хода. Сперва у каждого игрока есть 3 помощника и, соответственно, 3 хода в раунд. Далее по ходу игры у некоторых игроков может стать больше помощников и больше ходов. Раунд кончается, когда все игроки использовали всех своих помощников.

Ваш ход

В свой ход разыграйте по порядку следующие этапы:

1. Выберите гекс и поставьте на него одного из своих помощников.
2. Спасите горожан, если они там есть, и заберите их в своё поместье.
3. Боритесь с чумой.
4. Выполните действие, указанное на гексе, или заселите район.



Благодаря рейтингу популярности в народе ваши усилия в борьбе с чумой могут дать вам действия, которые можно выполнить в любой момент во время этапа 4.



Также в любой момент во время этапа 4 вы можете заплатить монеты, чтобы повысить свой рейтинг в городе или у церкви. Вы можете делать это сколько угодно раз за ход, если хотите. Это может дать вам больше действий во время этапа 4.

Существует два других вида ходов: (а) послать помощника на причал или (б) отозвать помощника в поместье. Они описаны на стр. 9.

1. Выбор гекса



В раунде I: просто возьмите помощника из своего поместья и поставьте на гекс, на котором ещё нет помощников. Ваша фишка отмечает, на каком гексе вы работаете в этот ход, и блокирует его, не позволяя никому (даже вам) выбрать этот гекс снова в этом раунде.

В раундах II-VI: у вас уже есть помощники в Мессине на гексах, занятых в прошлом раунде. Фишки помощников начинают новый раунд плашмя, чтобы было ясно: их ещё не использовали, и они не блокируют гекс, на котором находятся.



Выбирая гекс для лежащего плашмя помощника, вы можете бесплатно выбрать тот же гекс или соседний. Но чтобы передвинуть помощника на гекс, который находится дальше, нужно заплатить 1 монету за каждое движение, кроме первого. Например, движение на 4 гекса стоит 3 монеты.



Вы **не можете** выбрать гекс, на котором есть стоящая фишка, — он уже использовался в этот раунд.

Поставьте фишку своего помощника на выбранный гекс, показывая, что помощника и гекс использовали. Каждого своего помощника вы можете использовать ровно один раз в раунд, и каждый гекс тоже можно использовать только раз в раунд.

Дополнительные помощники: вы можете получить дополнительных помощников при помощи рейтинга в городе (подробнее на стр. 14). Новая фишка кладётся плашмя в ваше поместье. В свой ход вы можете использовать этого помощника, но только если уже использовали всех своих помощников в Мессине в этом раунде.

Помощников, приходящих из вашего поместья, размещают по тем же правилам, что и в раунде I: выберите любой гекс Мессины, не занятый стоящей фишкой.

2. Спасение горожанина

Если вы выбрали гекс, на котором есть жетон горожанина, вы спасаете этого горожанина (или горожан, если на гексе находится несколько жетонов). Поместите жетон в своё поместье по следующим правилам.

Если на выбранном гексе нет кубиков чумы, поместите жетон горожанина в пустой квадрат сектора, соответствующего классу горожанина (верхний — для ремесленников, левый — для аристократов, правый — для монахинь). В каждом секторе шесть квадратов; если пустых квадратов нет, сбросьте этот жетон горожанина.

Если на выбранном гексе есть кубик чумы, горожанин отправляется в карантин. Поместите жетон в квадрат I любого пустого домика для карантина. Если все домики уже заняты горожанами (в квадрате I или II), сбросьте этот жетон. **В каждом домике может находиться ровно один горожанин, даже если один из квадратов свободен.**



Играющий красными выбирает гекс с монахиней. Кубиков чумы тут нет, так что игрок спасает монахиню и помещает в пустой квадрат серого сектора своего поместья. Выбранный квадрат сыграет свою роль позже.



Однако если бы на гексе был кубик чумы, монахиню нельзя было бы класть в серый сектор. Игроку пришлось бы поместить её в квадрат I пустого домика для карантина.

Примечание: горожанин из района с чумой должен пройти карантин, даже если вы очистите район от чумы на следующем этапе своего хода.

3. Борьба с чумой

Эвакуировав горожанина, вы можете уничтожить чуму в его районе.

Если на выбранном гексе есть кубик чумы, вы можете потратить 1 жетон огня, чтобы удалить 1 кубик. Если кубиков чумы на гексе несколько, вы можете удалить столько, сколько хотите, но за каждый нужно потратить 1 жетон огня. Удалённые кубики чумы возвращаются в запас.



В более поздних раундах цена за уничтожение чумы вырастет до 2 жетонов огня, как указано в таблице раундов. Зато за удаление каждого кубика чумы вы будете получать 2 очка.

Если на выбранном гексе остались кубики чумы после того, как вы потратили (или не стали тратить) жетоны огня, вы получаете **1 фишку крысы за каждый кубик чумы** (кубики остаются на гексе и на следующий раунд).

В конце игры вы получите штраф за фишки крыс (см. стр. 17).

За каждый уничтоженный кубик чумы продвиньте свой диск на 1 деление вперёд на счётчике рейтинга в народе. Если это приведёт к другим действиям (см. стр. 15), можете выполнить их до, после или во время действия на гексе.



ЖЕТОНЫ ОГНЯ



Вы начинаете игру без жетонов огня, но можете получить их по ходу игры. Поначалу удаление каждого кубика чумы на гексе с вашим помощником стоит 1 жетон огня, позже цена вырастет до 2 жетонов огня за кубик.



Вы также можете получить жетон мощного огня. Удаляя с его помощью кубик чумы с гекса, **вы можете также удалить один кубик и с соседнего гекса.**

Особые случаи:

- Можете использовать мощный огонь как обычный и игнорировать его способность удалять 1 соседний кубик.
- Кубик чумы на корабле не «соседствует» ни с районами, ни с причалами, ни с другими кораблями, так что, используя мощный огонь на корабле, вы не сможете удалить дополнительный кубик.
- Если для удаления 1 кубика нужно 2 жетона огня, вы можете вместо этого потратить 1 жетон мощного огня. Но вам придётся потратить 2 жетона мощного огня, чтобы получить возможность также удалить 1 соседний кубик.

4. Действие гекса



На каждом гексе в левом верхнем углу указано действие. Вы выполняете его на последнем этапе своего хода.



Большинство гексов можно заселить горожанами из вашего поместья. Если вы решаете заселить гекс, сделайте это вместо указанного на гексе действия.



Также на этом этапе вашего хода вы можете выполнить любые действия, полученные с помощью рейтинга в народе, а также заплатить за повышение в двух других рейтингах, что может привести

к новым действиям. Действия, связанные с рейтингами, можно выполнять в любом порядке до, после или во время действия гекса.

Варианты действий описаны на следующих страницах. Рейтинги подробно описаны на стр. 14.

Другие виды ходов

Есть и другие способы использовать помощника в свой ход.

Отозвать помощника

В свой ход вместо того, чтобы выставлять помощника на гекс или причал, можете отозвать его в поместье. Просто поставьте его рядом с планшетом и **получите 1 монету**. Этого помощника нельзя использовать до следующего раунда.

Это не очень эффективный способ использования помощника, но он позволяет справиться с ситуацией, когда все ближайшие гексы заблокированы и вы не можете заплатить за передвижение на дальние гексы.

Выбрать корабль

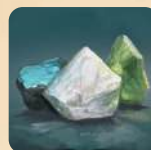
В свой ход вы можете поставить помощника на жетон корабля вместо гекса. Этапы хода разыгрываются как обычно:

1. Выберите корабль, причаливший в Мессине, и поставьте помощника к нему на причал по обычным правилам движения (причал считается отдельным гексом, соседним с гексом порта).
2. Вы даже можете пойти на причал, на котором уже побывал другой помощник в этот ход.
3. Боритесь с чумой на корабле или получите 1 фишку крысы, если не сделали этого (в обоих случаях удалите кубик чумы).
4. Заберите жетон корабля себе в поместье. Получите монеты или очки в зависимости от того, что указано на корабле.



Если вы забрали корабль и у вас теперь чётное число кораблей, можете продвинуть одного из своих зрителей. Подробнее о них на стр. 10.

Товары с корабля будут важны при финальном подсчёте очков. В обычной игре все виды товаров ценятся одинаково. В продвинутом варианте нужно собирать товары одного типа (см. стр. 18).



Три вида товаров: самоцветы, шёлк и пряности.

ПРИЧАЛЫ И ГЕКСЫ

Причалы похожи на гексы, но имеют следующие отличия:

- На причалах не бывает кубиков чумы — вместо этого каждый корабль приходит с собственным кубиком.
- На причал, как и на гекс порта, не кладутся жетоны горожан.
- Помощник на причале не блокирует его для других помощников. Помощников ограничивает лишь наличие кораблей.



При движении помощника причал считается отдельным гексом, соседствующим только с портом. Так что все районы, соседние с портом, находятся в 2 гексах от причала.

Действия

Выбранный вами гекс позволяет выполнить одно особое действие. У некоторых действий простые эффекты, например получение жетона огня. Иные ведут к другим действиям, что даёт много интересных возможностей для получения победных очков.

Получение ресурсов



Выполняя такие действия, просто возьмите указанные ресурсы. Нет ограничения на количество ресурсов у игроков.



Монеты бывают трёх номиналов. Игроки могут разменивать их в любой момент.

Действия с вариантами



Косая черта означает, что надо выбрать один из двух вариантов. В данном случае — между строительством (см. стр. 12) и получением жетона мощного огня.

Повышение рейтинга



Это действие позволяет вам продвинуть свой диск на одно деление по счётчику рейтинга либо в городе, либо у церкви. Вы также можете продвинуть свой диск по этим счётчикам в любой момент на этапе действия своего хода, заплатив монеты, но изображённые тут действия позволяют вам повысить свой рейтинг бесплатно. Рейтинги подробно описаны на стр. 14.

Продвижение на планшете свитка



На вашем планшете свитка 3 счётчика, каждый даёт награды за те или иные аспекты игры. Выполняя это действие, выберите один такой счётчик и продвиньте свой маркер на одно деление. Планшет свитка играет важную роль при финальном подсчёте очков и подробно описан на стр. 17.

Продвижение смотрящего



Вашим поместьем управляют 3 смотрящего — 3 круглые фишки, стартующие в середине планшета. Когда появляется возможность продвинуть смотрящего, вы можете получить выгоду от некоторых горожан в вашем поместье. Каждое изображённое выше действие позволяет вам продвинуть соответствующего смотрящего на 1 ячейку вперёд по его пути.



Это действие позволяет продвинуть 1 смотрящего на ваш выбор.

Продвигая смотрящего этим действием, вы можете сперва пропустить одну ячейку пути.

ПУТЬ СМОТРИТЕЛЯ

Смотрящие двигаются по указанному пути. Продвигая фишку второй раз, вам надо выбрать, пойдёт смотрящий по левой ветке или по правой (выбирайте с умом — вернуться будет нельзя). Выбранный путь приведёт к краю планшета, а затем обратно к центру через границу двух секторов. Смотрящий, прошедший все шесть ячеек пути, больше продвигаться не может.

На одной ячейке может находиться две фишки смотрящих.



АКТИВАЦИЯ ГОРОЖАН



Каждая ячейка пути позволяет вам активировать то или иное количество горожан в окрестностях, когда в неё продвигается смотритель. При одном продвижении нельзя активировать дважды одного и того же горожанина.



Активируйте одного из соседних горожан. Эта ячейка соседствует с 2 квадратами вашего поместья. Если в любом из них есть жетон горожанина, можете выполнить действие, указанное над жетоном. Если горожане есть в обоих, выберите одно из двух действий (но не оба).

Смотритель может активировать монахиню, чтобы дать вам жетон огня. Если бы ещё одна монахиня была в квадрате с действием строительства, вы могли бы выбрать это действие вместо получения жетона огня.



Активируйте одного горожанина в этом квартале. Ячейка граничит с кварталом из трёх квадратов. Выберите любого горожанина из этого квартала и выполните действие, указанное над его жетоном.

Смотритель может активировать любую из этих двух монахинь.



Активируйте одного горожанина в каждом квартале. Эта ячейка указывает на два квартала двух разных цветов. Выберите одного горожанина в каждом квартале и активируйте их обоих в любом порядке (если горожане есть только в одном квартале, активируйте только одного горожанина).

Смотритель может активировать 1 монахиню и 1 ремесленника (нельзя активировать обеих монахинь).

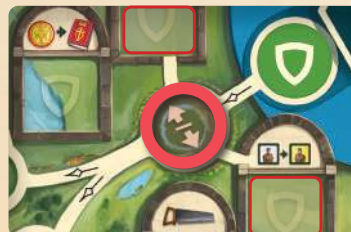


Активируйте не более 3 горожан, находящихся в вашем поместье. Они могут находиться в любом месте вашего поместья (даже в одном квартале). Смотритель оказывается в центре вашего поместья и не может продвигаться дальше.

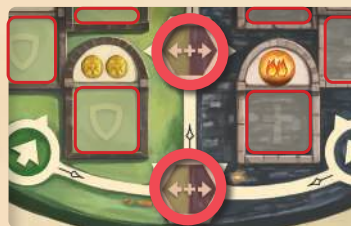
УЛУЧШЕННЫЙ СМОТРИТЕЛЬ



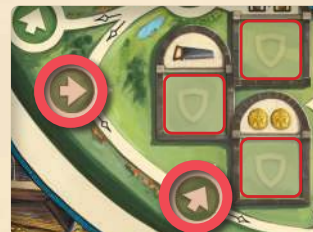
Некоторые деления рейтинга у церкви позволяют вам улучшить смотрителя. Переверните фишку выбранного смотрителя на улучшенную сторону. Отныне он позволяет вам активировать больше горожан в кварталах, через которые проходит. Но вы всё ещё не можете активировать одного горожанина дважды за одно продвижение.



Если в обоих соседних квадратах есть горожане, активируйте их обоих. Если горожанин есть только в одном квадрате, вы можете активировать только его.



Активируйте не более 2 горожан в квартале, соответствующем улучшенному смотрителю, и 1 горожанина в соседнем квартале. Если в кварталах меньше горожан, активируйте только доступных.



Активируйте не более 2 горожан в этом квартале. Если горожанин есть только в одном квадрате, вы можете активировать только его.



Активируйте не более 3 горожан, находящихся в любом месте вашего поместья, как и в случае с неулучшенным смотрителем.

Улучшение горожанина



Это действие позволяет улучшить 1 из ваших жетонов горожан. Жетон горожанина может находиться в мастерской, в одном из трёх секторов или даже в карантине. Переверните жетон на золотую сторону, чтобы отметить, что горожанин улучшен. С этого момента применяются следующие эффекты:



Пока горожанин в мастерской, он приносит вам 1 победное очко в фазе производства.



Некоторым мастерским требуются улучшенные горожане (см. стр. 12). Другие производят больше, когда в них работает улучшенный горожанин.



Некоторым районам требуется улучшенный горожанин при заселении (см. стр. 13).

Строительство



Это действие позволяет вам улучшить своё поместье (это окупится в конце раунда) или построить повозку, которая поможет заселять Мессину. Выберите один из трёх вариантов:

1. Постройте улучшение домика для карантина.
2. Постройте мастерскую.
3. Постройте повозку.

Обновление жетонов. В начале действия строительства вы можете обновить либо все улучшения домиков для карантина, либо все мастерские. Заплатите 1 победное очко или 1 ресурс любого типа. Переместите верхний жетон каждой стопки под низ и раскройте новый. После этого вы должны выбрать один из трёх вариантов строительства, если это возможно.

УЛУЧШЕНИЕ ДОМИКА ДЛЯ КАРАНТИНА



цена улучшения производство
в конце раунда

Выберите один из доступных жетонов улучшения на игровом планшете, затем раскройте следующий жетон стопки, чтобы он был доступен для следующего строительства.

Заплатите цену, вернув указанные ресурсы в общий запас (если вы не можете заплатить цену, то и улучшение вам недоступно). Выберите один свой домик для карантина, в котором ещё нет улучшения, и положите на него жетон. Горожанин в этом домике теперь может выполнять для вас работу в конце раунда (см. стр. 16).

МАСТЕРСКИЕ

Выберите один из доступных жетонов мастерских на игровом планшете, затем раскройте следующий жетон стопки.



цена класс горожан производство

На каждом планшете игрока отмечено шесть мест для мастерских.

Заплатите цену и поместите мастерскую в одно из мест рядом с вашим планшетом (если вы умудрились получить больше 6 мастерских, положите их рядом). Вы можете в любой момент переместить жетон горожанина подходящего класса из его сектора в пустой квадрат мастерской. Порой вы это делаете сразу, но вы вправе подождать до этапа производства или пока вам не понадобится освободить место в секторе для спасённого горожанина. Нельзя перемещать в мастерскую горожан из карантина и других мастерских.

Каждая мастерская принимает горожан только одного класса. Если мастерская рассчитана на улучшенного горожанина, вы можете поместить в неё обычного, но никаких наград вы не получите, пока не улучшите его.



Тут может работать только аристократ (улучшенный или обычный).



Эта мастерская сразу же даст награду, когда вы поместите в неё улучшенного аристократа. Поместив сюда обычного аристократа, награду вы получите, только когда улучшите его.



Мастерские I эпохи. В начале игры вы можете строить мастерские того типа, которые производят в конце каждого раунда (см. стр. 16).



Эта мастерская ничего не даёт сразу, но будет приносить вам 1 жетон мощного огня и 1 монету в конце каждого раунда, пока в ней есть улучшенная монахиня.



Мастерские II эпохи. При подготовке раунда V мастерские на игровом планшете заменяются новым набором. Их можно строить по тем же правилам. Но когда жетон горожанина помещают в такую мастерскую, вы немедленно получаете указанную награду. Награда даётся лишь раз — мастерские II эпохи ничего не производят в конце раунда.



Переверните жетон лицевой стороной вниз (но оставьте горожанина сверху), отмечая, что награда была получена.



Эта мастерская даёт вам разовую награду: 1 жетон огня и 3 победных очка сразу, как только в ней появится монахиня (улучшенная или обычная).

ПОВОЗКИ



цена победные очки

Выберите доступный жетон повозки на игровом планшете. При игре с 2 участниками доступен только один жетон. При игре с 3–4 участниками доступны два.

Заплатите цену повозки. Если на повозке указаны победные очки, получите их немедленно. Поместите повозку возле своего планшета игрока. Позже вы сможете с её помощью заселить Мессину.

Заселение Мессины

Когда придёт время выполнять действие, указанное на выбранном вами гексе, вы можете вместо этого заселить этот гекс. Но есть два ограничения:

- Нельзя заселить порт или причал.
- Нельзя заселить район, который уже заселили.

ЧТОБЫ ЗАСЕЛИТЬ ГЕКС С ВАШИМ ПОМОЩНИКОМ:

1. Заплатите указанную цену.
2. Используйте одну повозку. Переверните её, отмечая, что она использована. Каждую повозку можно использовать только 1 раз за раунд.
3. Верните необходимых горожан — и, если нужно, помощников — в общий запас.
4. Положите один ваш жетон заселения на гекс.
5. Если на гексе есть хотя бы 1 кубик чумы, получите 1 фишку крысы.

Если вы потратили все свои жетоны заселения, вы больше не можете заселять Мессину.

ЦЕНЫ И ТРЕБОВАНИЯ ЗАСЕЛЕНИЯ

На каждом гексе указаны цена и горожане, необходимые для заселения. Горожан для заселения можно брать из секторов и мастерских, но не из карантина.



Заселение этого района стоит 1 древесину и требует вернуть 2 жетона аристократов.

Улучшенные горожане могут заселять районы, на которых указаны обычные. Но если указан улучшенный горожанин, требуется именно он.



Заселение этого района стоит 1 монету. Также необходимо вернуть 1 жетон монахини — улучшенный или обычный — и 1 улучшенный жетон ремесленника (обычный не подойдёт).

Некоторым районам также требуется ваш помощник. В таком случае вы должны использовать помощника, всё ещё доступного в этом раунде (либо неиспользованную фишку из поместья, либо ту, что ещё лежит плашмя на гексе). Уберите помощника в коробку.



Заселение этого района стоит 2 монеты. Также вы должны отдать одного вашего помощника, ещё не использованного в этом раунде, и 2 жетона монахинь.

ЖЕТОНЫ ЗАСЕЛЕНИЯ

Когда вы заселяете район, накройте его требования к заселению своим жетоном заселения. До конца игры никто больше не сможет выполнить действие заселения на этом гексе. Теперь ваша репутация связана с этим районом, и его будущее отразится на вас:



- Когда этот гекс выбирает помощник любого игрока (даже ваш), вы немедленно получаете 2 очка (как указано на жетоне заселения).
- Когда на этом гексе появляется кубик чумы, вы получаете 1 фишку крысы.

ПАМЯТКА ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ ГОРОЖАН

Горожане появляются в Мессине при подготовке к раунду. Когда вы их спасаете, они попадают в ваше поместье — либо в карантин, если они взяты из районов с чумой, либо прямо в подходящий сектор, если в районе не было кубиков чумы.



Горожане остаются в карантине два раунда — тот, в который их спасли, и следующий. Горожан из карантина нельзя передвигать в мастерские, и нельзя заселять ими Мессину. Когда горожанин выходит из карантина, вы перемещаете его жетон в квадрат в подходящем секторе вашего поместья.



Горожанин, помещённый в сектор поместья, остаётся там, пока его не отправят в мастерскую или заселять Мессину. Нельзя перемещать горожан в другие секторы.



Горожанина можно переместить из сектора в подходящую мастерскую в любой момент, даже во время производства. Горожанина из мастерской можно отправить заселять Мессину, но нельзя переместить в сектор поместья или другую мастерскую.



Рейтинги популярности

Три счётчика в центре игрового планшета отображают ваши рейтинги популярности в народе, в городе и у церкви.



От вашего положения в этих рейтингах зависит порядок хода (см. стр. 16), а в конце игры вы можете получить за них очки (см. стр. 17). Повышение рейтинга часто даёт вам мгновенные бонусы.



Повышение рейтинга



Единственный способ повысить свой рейтинг в народе — бороться с чумой, как описано на стр. 8.



В любой момент этапа действия в свой ход вы можете заплатить монеты и повысить свой рейтинг в городе или у церкви. Можете повышать таким образом рейтинг столько раз, сколько хотите. Стоимость повышения — одна монета за каждого вашего помощника. Считаются три начальных помощника и те, кого вы получили по ходу игры, в том числе помощники, убренные вами в коробку при заселении Мессины.



Некоторые действия могут привести к бесплатному повышению вашего рейтинга в городе или у церкви.

Виды действий



Рейтинг в народе даёт вам действия, похожие на те, что можно получить на гексах города. Их можно выполнять в любой момент на этапе действия в тот ход, когда вы их получили.



Рейтинг в городе — единственный способ в игре получить больше помощников. Продвинув диск на это деление, возьмите одну фишку помощника своего цвета из общего запаса и положите возле своего планшета. Можете отправить этого помощника в Мессину позже в этом раунде, после того как использовали всех своих помощников, уже находящихся в Мессине.



Продвинув диск на это деление на счётчике рейтинга в городе, вы можете выполнить любое действие, указанное на любом гексе Мессины, даже если его блокирует фишка помощника (ваша или чужая). Гексы в этом случае включают порты, но не причалы.



Рейтинг у церкви позволяет вам улучшать или продвигать смотрителей в поместье, как описано на стр. 11. Конкретно это деление позволяет вам выбрать одного смотрителя, улучшить его, если он ещё не улучшен, а затем продвинуть.



Продвинув диск на это деление на счётчике рейтинга у церкви, вы можете активировать указанное число горожан у себя в поместье (это похоже на действие 31, которое вам даёт смотритель, описанное на стр. 11).

Если при продвижении ваш диск останавливается на делении, на котором лежат диски других игроков, положите ваш диск сверху. Это позволит избежать ничьей при определении порядка хода в конце раунда.

ПОВЫШЕНИЕ ПРИ ПРОИЗВОДСТВЕ



Если вы получили повышение рейтинга во время производства, продвиньте свой диск немедленно. Однако если это повышение приводит к действию, вы не выполняете его до этапа действия вашего следующего хода (а если это произошло в конце финального раунда, вы так и не выполните действие).

ПРИМЕР ХОДА



Играющий жёлтыми хочет выполнить действие строительства. Он передвигает помощника, как показано выше. Движение на соседний гекс бесплатное, но второе движение стоит 1 монету. Обратите внимание: фишка красного лежит, а значит, не блокирует гекс. Игрок ставит свою фишку на нужный гекс, показывая, что его больше нельзя использовать в этот раунд.



Играющий жёлтыми берёт жетон горожанина с выбранного гекса. Поскольку на гексе есть кубик чумы, горожанина придётся поместить в квадрат I пустого домика для карантина.



Играющий жёлтыми может потратить жетон огня, чтобы удалить кубик чумы из этого района. Он решает потратить жетон мощного огня, чтобы заодно удалить кубик с соседнего гекса.



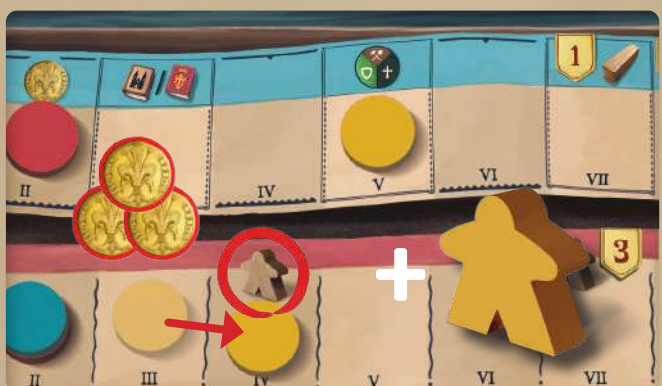
Уничтожение 2 кубиков чумы позволяет ему дважды повысить свой рейтинг популярности в народе. Первое повышение не даёт особых эффектов, а вот второе позволяет ему продвинуть зрителя на следующем этапе хода.



Играющий жёлтыми мог бы сперва что-то построить, а затем продвинуть зрителя, но он решает, что выгоднее сперва продвинуть зрителя. Показанный выше зритель позволяет ему активировать ремесленника, что даёт игроку 1 монету и 1 фишку древесины (он мог бы активировать другого ремесленника, но этот поможет ему в строительстве).



Далее играющий жёлтыми тратит полученную древесину, чтобы улучшить домик для карантина, в который он поместил ремесленника. Этот ремесленник принесёт ему жетон огня во время производства в конце раунда. На этом игрок мог бы закончить ход, но он замечает возможность получить нового помощника.



Играющий жёлтыми платит за повышение своего рейтинга в городе. Поскольку у него сейчас 3 помощника, это стоит 3 монеты. Повышение даёт ему четвёртого помощника. Игрок кладёт его фишку рядом с помещением. Теперь он сможет использовать её позже в этом раунде, когда у него не останется больше неиспользованных помощников в Мессине. Играющий жёлтыми мог бы ещё повысить свои рейтинги в городе или у церкви в этот ход, но теперь это стоит 4 монеты, поскольку он получил четвёртого помощника.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда все игроки используют всех своих помощников. Горожане в зданиях могут произвести что-либо в конце раунда. После производства горожане продвигаются по карантину.

Производство

Обычно игроки могут выполнять производство одновременно. Но если важен порядок, выполните производство в порядке хода, указанном на игровом планшете.

В ДОМИКАХ ДЛЯ КАРАНТИНА

Горожанин в домике для карантина производит то, что указано на жетоне улучшения. Если в домиках нет горожан и улучшений, производства тут не будет.

Ремесленник в первом домике для карантина производит 1 жетон огня и 1 победное очко. Во втором домике нет горожан и нет производства. Аристократ в третьем домике не может ничего произвести — его домик не улучшен.



В МАСТЕРСКИХ

Каждый горожанин, находящийся в мастерской I эпохи (с символом ∞), производит то, что указано на мастерской. Если в мастерской нет горожанина, она ничего не производит. Улучшенный горожанин в мастерской также приносит 1 очко. У некоторых мастерских два уровня производства — обычный и улучшенный.



Поскольку монахиня улучшена, она производит 2 жетона огня, а не 1. Ещё она приносит 1 победное очко.

⚡ Мастерские II эпохи дают одноразовую награду и ничего не производят. Впрочем, улучшенный горожанин в мастерской II эпохи приносит 1 победное очко.



Этот горожанин приносит 1 победное очко, поскольку он улучшен. Награда мастерской уже была получена при её строительстве — она ничего не производит.

Карантин

В конце раунда, закончив с производством, продвиньте горожан по карантину.

- Горожанин из левого квадрата карантина перемещается в правый.
- Горожанин из правого квадрата выходит из карантина. Положите его в пустой квадрат подходящего сектора вашего поместья или в пустую мастерскую подходящего типа.

Подготовка к следующему раунду



Продвиньте маркер раунда на следующее деление.



Положите плашмя фишки помощников на всех гексах в Мессине, отмечая, что их в новом раунде ещё не использовали.



Уберите жетоны горожан с гексов, где есть кубики чумы.



Сверьтесь с таблицей раундов, посмотрите, у какого рейтинга приоритет в этом раунде. Поменяйте местами диски на треке порядка хода в зависимости от положения игроков на счётчике указанного рейтинга. При ничьей тот, кто последним занял деление, ходит раньше (его диск должен находиться выше).



В этом раунде порядок хода зависит от положения на счётчике победных очков.



Возьмите жетон причала из стопки и поместите жетон корабля в одну из ячеек на указанном причале. Положите на этот корабль 1 кубик чумы.



Если в таблице раундов указано прибытие двух кораблей, поместите второй корабль (с кубиком чумы) в другую ячейку того же причала.

- Если жетоны причалов в стопке кончились, перемешайте все 4 жетона и сложите в новую стопку.
- Если заполнены все 3 ячейки на причале, поместите корабль к следующему причалу по часовой стрелке.



Добавьте новый гекс к Мессине. В городе есть шесть мест для новых гексов. Они отмечены на последней странице этого буклета. Чтобы правильно выбрать место, начните с гекса порта, выбранного на этапе V, и двигайтесь по периметру по часовой стрелке, пока не дойдёте до ещё не заполненного места. Добавьте туда новый гекс.



Если это начало раунда V, уберите все мастерские II эпохи с игрового планшета. Замените их мастерскими II эпохи, выложите их таким же образом, как и предыдущие.

VII



Поверните колесо населения на одно деление по часовой стрелке. Затем добавьте кубики чумы, как описано на стр. 7.



В раунде, отмеченном этим значком, поверните колесо ещё на одно деление и добавьте кубики чумы ещё раз.

Ограничение кубиков чумы. Запас кубиков ограничен и зависит от числа игроков. Может так выйти, что вы не можете добавить кубики на все гексы, на которые должны. В этом случае не добавляйте кубики вовсе. Если вам нужно добавить кубики дважды, добавляйте их в два захода — можно добавить кубики в первый заход, даже если не хватит на второй.



Добавьте жетоны горожан, как описано на стр. 7. Теперь вы готовы начать следующий раунд. Совершайте ходы в том порядке, в котором расположены диски на треке порядка хода.



К раунду VI чума начнёт отступать. Районы Мессины перестанут получать кубики чумы, и горожан больше не нужно будет спасать. Впрочем, чума всё ещё может попадать в город на кораблях.

Не забывайте: игроки, использовавшие повозки, должны перевернуть их, отмечая, что их снова можно использовать в новом раунде.

Когда кубик чумы добавлял в уже заселённый район, заселивший его игрок получает 1 фишку крысы.

Конец игры

Игра заканчивается после окончания раунда VI, после того как игроки выполняют производство в мастерских и улучшенных домиках для карантина.

Штраф за крыс



По ходу игры участники могут получить фишки крыс. Они отражают вспышки чумы, которые вредят репутации игроков. Пришла пора платить штрафы.

За каждую фишку крысы, полученную вами по ходу игры, отодвиньте свой диск назад на 1 деление на счётчике рейтинга популярности в народе. Если таким образом вы вышли за левый край рейтинга, просто оставьте диск на начальном делении.

Потеряйте столько очков за фишки крыс, сколько указано в этой таблице:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	2	4	7	10	13	16	18	21

Например, если у вас 7 фишек крыс, вы теряете 13 очков. Максимальный штраф — 21 очко. Если вы умудрились потерять больше очков, чем заработали, то отправляйтесь на финальный подсчёт очков с отрицательными очками.

Финальный подсчёт очков

В конце игры подсчитайте очки следующим образом.



ОЧКИ ЗА РЕЙТИНГИ

Получив штрафы за фишки крыс, проверьте ваше итоговое положение в каждом рейтинге. Если на делениях с вашим текущим положением указаны очки, получите эти очки сейчас.



В рейтинге популярности в народе игроки также получают очки за отрыв от соперников. При игре с 2 участниками лидирующий игрок получает 5 очков. При игре с 3–4 участниками лидер получает 10 очков, идущий вторым — 7, третьим — 3. Ничьи решайте в пользу игрока, у которого больше жетонов огня; при этом жетон мощного огня считается за 2.



ЗАСЕЛЁННЫЕ РАЙОНЫ

Получите столько очков, сколько указано на каждом заселённом вами гексе (не учитывайте 2 очка, указанных на вашем жетоне заселения, — вы получали эти очки каждый раз, когда помощник посещал заселённый район).



ПЛАНШЕТ СВИТКА

По ходу игры у вас была возможность выполнять действия свитков, продвигающие ваши маркеры на планшете свитка. Теперь вы получаете очки за три аспекта вашей репутации. Ваши маркеры отмечают, сколько очков приносит каждый из них. Пример см. на стр. 19.



Подсчитайте, сколько зданий вы построили (здания — это улучшения домиков для карантина и мастерские, но не повозки). За каждое здание получите указанное число очков — но если у вас более 6 зданий, учитывайте только 6 из них.



Получите указанное число очков за каждый груз с экзотическими товарами, который вы получили по ходу игры. Разные виды товаров имеют значение только в продвинутом варианте игры. В стандартном варианте вы по сути получаете очки за каждый полученный жетон корабля.



За каждый ваш жетон заселения в Мессине получите указанное число очков.



ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ

Сложите оставшиеся у вас монеты, жетоны огня, жетоны мощного огня и фишки древесины. Поделите получившееся число на 3, округлите в меньшую сторону. Столько очков вы за них получаете.

Победитель

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей побеждает претендент, заселивший больше районов; если и тут ничья — побеждает игрок, заселивший район, принёсший больше очков.

Продвинутая версия

Оборотные стороны планшетов игроков и свитков используются для асимметричной игры.

Подготовка

Раздайте планшеты игроков случайным образом — игроки кладут их стороной **в** вверх (домики для карантина должны оказаться справа). Прodelайте то же самое с планшетами свитков.

Примечание: можно также использовать планшеты игроков стороной **а**, а свитков — стороной **в**, или наоборот, но такие варианты игры не тестировались.



Ход игры

Игра ведётся по тем же правилам, но вам придётся принимать другие решения, поскольку планшеты дают вам другие возможности.



В каждом секторе есть 1 квадрат, дающий мгновенную награду, но использовать его можно только один раз за игру (они отмечены значком ⚡ в углу).

Активировав горожанина в таком квадрате, отметьте это жетоном для одиночной игры (или лишней фишкой, если это и есть одиночная игра). Горожанин остаётся в квадрате, и этот квадрат нельзя активировать снова. Впрочем, горожанина можно переместить в мастерскую или заселить им Мессину, как обычно.

Финальный подсчёт очков

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ ЗА ЗАСЕЛЕНИЕ

2/4/6 = **3 7 10**

В дополнение к обычному подсчёту очков игроки соревнуются за то, кто заселит больше районов. Игрок, заселивший больше всего районов, получает 10 очков, второй — 7, третий — 3. Игрок, не заселивший ни одного района, очков не получает. Ничью решайте в пользу того, чьи районы принесли больше очков (на этапе 2 финального подсчёта очков). Если ничья сохраняется, поделите между этими соперниками очки поровну.

При игре с 2 участниками первое место приносит 7 очков, а второе не приносит очков вовсе.

СЧЁТЧИКИ ПЛАНШЕТА СВИТКА

Оборотная сторона планшетов свитков позволяет вам по-разному получать очки.



Выберите 1 конкретный тип экзотических товаров (тот, которого у вас больше). За каждый груз товара этого типа получите указанное число очков.



Получите указанное число очков за каждую вашу мастерскую. Если у вас больше 5 мастерских, учитывайте только 5 из них.



Получите указанное число очков за каждую фишку древесины, оставшуюся у вас в конце игры. Если у вас более 6 фишек древесины, учитывайте только 6 из них.



Получите указанное число очков за каждое ваше улучшение домика для карантина. (Максимум нет, но у вас всего 4 домика, так что и улучшений может быть не более 4.)



Получите указанное число очков за каждую монету, оставшуюся у вас в конце игры. Если у вас более 9 монет, учитывайте только 9 из них.

Примечание: если вы на первом уровне счётчика, вы получаете по ½ очка за монету. Если у вас нечётное число монет, округляйте результат в меньшую сторону.

ПОВЫШЕНИЕ РЕЙТИНГА



Эти счётчики дают вам дополнительные очки за повышение того или иного рейтинга. В правой части счётчика каждого рейтинга есть деление, отмеченное одной полоской, и деление, отмеченное двумя.



Счётчик на планшете свитка предлагает вам два уровня получения очков. Если вы пересекли обе полоски, вы получаете большее число очков. Если вы пересекли только одну полоску, вы получаете меньшее число очков. Если же вы не пересекли ни одной полоски, вы не получаете очков совсем.

ПРОДВИЖЕНИЕ СМОТРИТЕЛЕЙ



В конце пути зрителя по помещью находят-ся две последовательные шестиугольные ячейки, за которыми следует последнее продвижение — центральная ячейка. Этот счётчик даёт вам очки за продвижение в эти последние три ячейки. Если ваш зритель достиг только первого шестиугольника, вы получаете наименьшее число очков и так далее. Выберите двух ваших зрителей, продвинувшихся дальше всех, и получите очки за их продвижение.

Жетон приоритета рейтингов

Этот жетон можно использовать, даже если вы играете не в продвинутую версию. Он заменяет таблицу раундов, изменяя приоритет рейтингов в каждом раунде.



Одиночная версия

В «Мессину 1347» можно играть и в одиночку, как с планшетами для продвинутой версии, так и без. Играть вы будете против одного (виртуального) соперника, который ходит по описанным далее правилам.

Подготовка

выбранный гекс
(белая часть)



действие соперника
(красная часть)

Выберите цвета для себя и соперника. Подготовьте игру как обычно для двух игроков. Соперник не использует рейтинги в городе и у церкви, поэтому положите на эти счётчики только свои диски. Перемешайте все жетоны для одиночной игры и сложите в стопку соперника.

Примечание: если вы используете сторону *b* планшета игрока, вам понадобятся дополнительные фишки, чтобы отмечать одно-разовые квадраты в вашем поместье.

Помощники

Вот сколько помощников будет у вашего соперника:

Раунды I, II, III

3 помощника

Раунды IV, V

4 помощника

Раунд VI

5 помощников

Поскольку помощники соперника не используют правила перемещения по Мессине, можете убирать их на планшет соперника в конце каждого раунда.

Порядок хода

Вы ходите первым в раундах I, III и V. Соперник ходит первым в раундах II, IV и VI.

Ходы соперника

Ходы соперника аналогичны вашим.

- Выбор гекса.** Раскройте верхний жетон из стопки соперника. Поставьте неиспользованного помощника соперника на указанный гекс, если он доступен. Если гекс недоступен (например, вы уже заняли его или его ещё нет в игре), сбросьте жетон и раскройте новый. Раскрывайте жетоны, пока не найдёте доступный гекс, и тогда поставьте на него этого помощника (сброшенные жетоны игнорируйте).
- Спасение горожанина.** Уберите все жетоны горожан с гекса в общий запас.
- Борьба с чумой.** Если на гексе есть кубики чумы, соперник удаляет 1 из них и продвигается на 1 деление в рейтинге популярности в народе.
- Действие.** Соперник игнорирует действия, доступные на гексе, и вместо этого выполняет действие, указанное внизу жетона:



Возьмите корабль с причала, ближайшего к выбранному гексу. Если ближайших несколько, выберите один из них случайным образом.



Возьмите доступную повозку.



Возьмите мастерскую указанного типа.



Возьмите все доступные улучшения домов для карантина.

Финальный подсчёт очков

Получите 5 очков, если вы на той же позиции, где находится диск соперника в рейтинге популярности в народе, или продвинулись дальше.



Подсчёт очков за заселённые гексы в одиночной игре отличается от основной игры. Если игрок заселил два гекса, он дополнительно получает 3 очка. За 3 гекса он получает 7 очков, а если ему удалось заселить 4 гекса, игрок получает целых 10 очков.

В остальном подсчитайте очки как обычно. Отличным счётом будет 130 очков или 140, если вы играете в продвинутую версию.

Примечания к подсчёту очков (при любом числе игроков)

Пример подсчёта для планшета свитка: играющий синими трижды продвинулся по центральному счётчику планшета свитка *a*. Каждый полученный им корабль приносит 4 очка. Допустим, у него есть 4 корабля, значит, он получает 16 очков.

Если вы превысили 50 очков при подведении итогов, можете поставить одну фишку своего помощника (или другую фишку вашего цвета) в эту ячейку, чтобы не забывать об этом.



Памятка по подготовке к игре:



Пример добавления гекса: жетон причала добавляет новый корабль к причалу в левом нижнем углу. Новый гекс кладут в ближайшее пустое место по часовой стрелке.

Часто забываемые правила

- ✓ При подготовке Мессину собирают из всех гексов **A**, соответствующих числу участников, и 1 случайно выбранного гекса **B**.
- ✓ Количество кубиков чумы в Мессине ограничено, как показано на иллюстрации выше. Лишние кубики оставьте в коробке.
- ✓ Если вам не хватает кубиков чумы, чтобы заполнить все места, обозначенные на колесе населения, не кладите кубики вовсе.
- ✓ Помощника из своего поместья вы можете использовать, только если все ваши помощники в Мессине уже использованы.
- ✓ Помощник на причале не блокирует его использование для других помощников.
- ✓ В ваш ход каждый кубик чумы на выбранном вами гексе даст вам 1 фишку крысы, если только вы не сможете удалить кубики во время борьбы с чумой.
- ✓ Жетон мощного огня позволяет удалить дополнительный кубик чумы в соседнем гексе. (Подробнее на стр. 9.)
- ✓ Мастерские I эпохи производят в конце каждого раунда. Мастерские II эпохи дают мгновенные награды.
- ✓ Улучшенный горожанин в мастерской производит 1 очко в конце раунда, будь то мастерская I эпохи или II.
- ✓ В раундах V и VI на игровом планшете должны быть мастерские II эпохи.
- ✓ Если для заселения района требуется помощник, отдайте помощника, которого ещё не использовали в этот раунд (а не того, которым выбрали этот гекс района). Уберите его в коробку, но помните, что он продолжает считаться «вашим помощником»: это влияет на цену повышения рейтинга в городе или у церкви.
- ✓ Цена повышения рейтинга в городе или у церкви — 1 монета за каждого вашего помощника; считаются 3 начальных и полученные из запаса.
- ✓ Если кубик чумы появляется на гексе, который вы заселили, вы получаете 1 фишку крысы.
- ✓ Когда любой помощник выбирает заселённый вами гекс, вы получаете 2 очка.

Значки в игре



Получите 1 монету.



Получите 1 фишку древесины.



Получите 1 жетон огня.



Получите 1 жетон мощного огня.



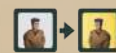
Продвиньте маркер на одном счётчике своего планшета свитка.



Продвиньте диск на счётчике рейтинга в городе (бесплатно).



Продвиньте диск на счётчике рейтинга у церкви (бесплатно).



Улучшите жетон горожанина.



Немедленно получите указанные очки.



Продвиньте фишку указанного зрителя.



Продвиньте одну фишку зрителя на ваш выбор.



Улучшите одного зрителя на ваш выбор.



Продвиньте одну фишку зрителя на ваш выбор, можете пропустить одну ячейку пути.



Возьмите одну фишку помощника вашего цвета из запаса.



Выполните действие любого гекса Мессины.



Постройте мастерскую, улучшение дома для карантина или повозку.



Активируйте указанное число горожан в секторах вашего поместья.



Можно улучшить?



В секторе



В мастерской



На карантине



Можно переместить в пустую мастерскую?



Можно с его помощью заселить Мессину?



КОМПЕНСАЦИЯ ЗА НАЧАЛЬНЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

Игрок 1

ничего

Игрок 2

1 очко

Игрок 3

1 монета

Игрок 4

1 очко + 1 монета