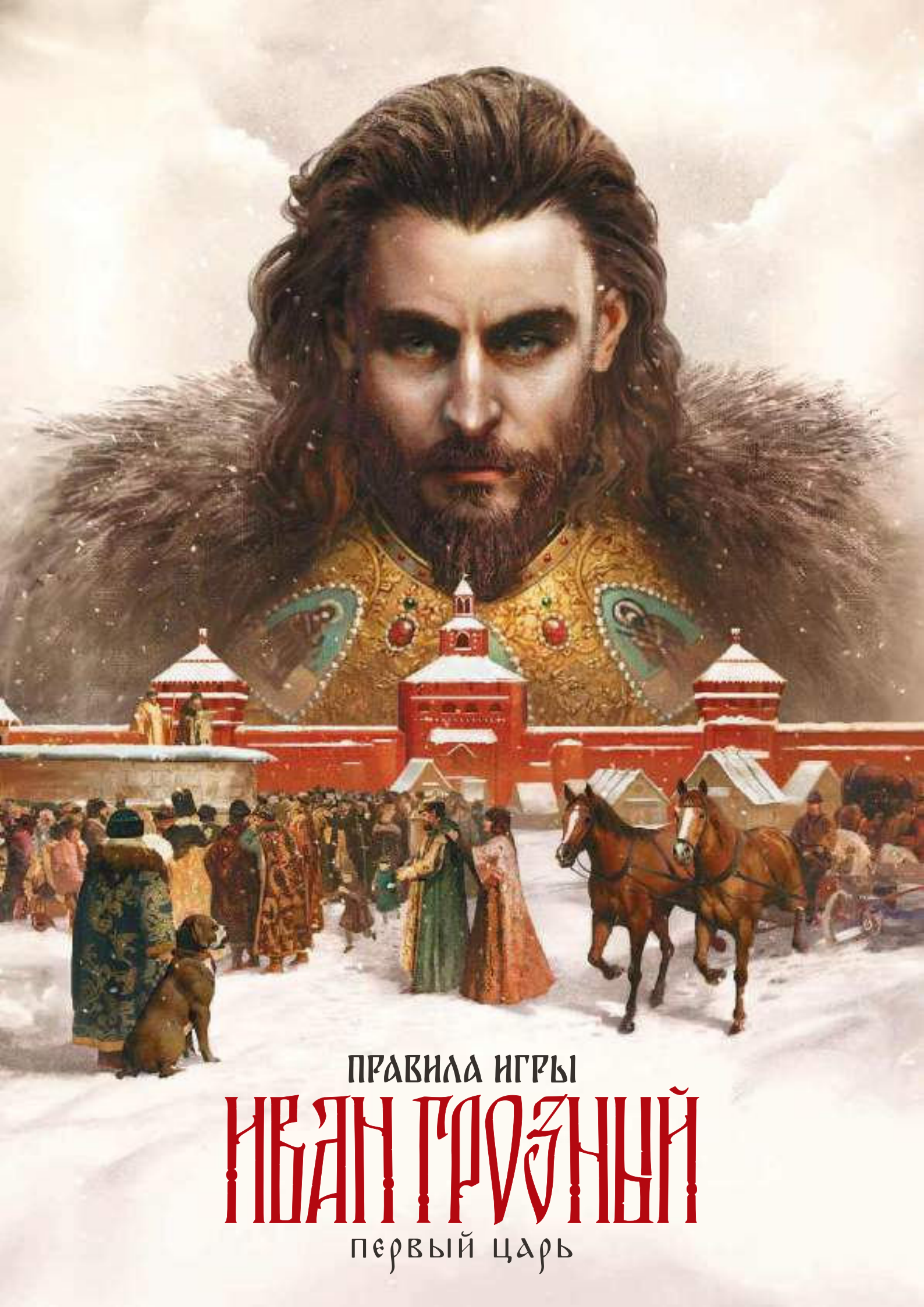




ПРАВИЛА ИГРЫ
ИВАН ГРОЗНЫЙ
первый царь

ОБ ИГРЕ

Возглавьте боярские семьи, которые соперничают за власть и почёт в Русском царстве при Иване Грозном. На протяжении четырёх десятилетий вы будете собирать доход с вотчин и снаряжать войска, отстраивать города и торговать с иноземцами, добиваться привилегий и выполнять царские поручения. Используйте своё влияние на царя, подкупайте его приближённых — и возможно, именно ваш род займёт русский престол в следующем столетии.

Партия в «Ивана Грозного» длится четыре раунда (десятилетия). Каждый раунд начинается с того, что игроки отправляют своих бояр в палаты Кремля, выбирая, чем они займутся в этом десятилетии. Затем игроки совершают выбранные действия: получают доход с городов, выставляют на поле бояр и воинов и перемещают их, получают и выполняют строительные, торговые и военные проекты, обменивают товары, обзаводятся новыми титулами и поместьями. В конце раунда те, кто обладает наибольшим влиянием в четырёх регионах, получают дополнительные награды. Важный элемент игры — царская милость, которая используется при разрешении всех спорных ситуаций. В конце партии побеждает тот, кто набрал больше всех победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображена карта Русского государства середины XVI века. Шестнадцать городов **1** четырёх разных цветов соединены водными путями **2**. В нижней части города указано, какой доход там можно получить **3**. На некоторых путях отмечены места под торговые жетоны **4**. Карта разделена границами **5** на четыре региона: Восток, Юг, Запад и Север. В каждом регионе есть место под региональный жетон **6**. В правом нижнем углу карты — Дикое поле с местами под жетоны трофеев **7**. По краю карты идёт дорожка победных очков **8**, на трёх делениях которой размещаются жетоны царской милости **9**.

В левом нижнем углу поля находится счётчик раундов **10**. Здесь указаны раунды-десятилетия и особые этапы игры. Правее расположен Кремль с пятью палатами **11**, где игроки выбирают действия на раунд. В каждой палате указаны её обычные действия **12** и усиление **13** с местом под печать **14**. Под стрелками **15** размещаются карты поручений. Справа от палат находится счётчик царской милости **16**.

ФИШКА ДЛЯ СЧЁТЧИКА РАУНДОВ

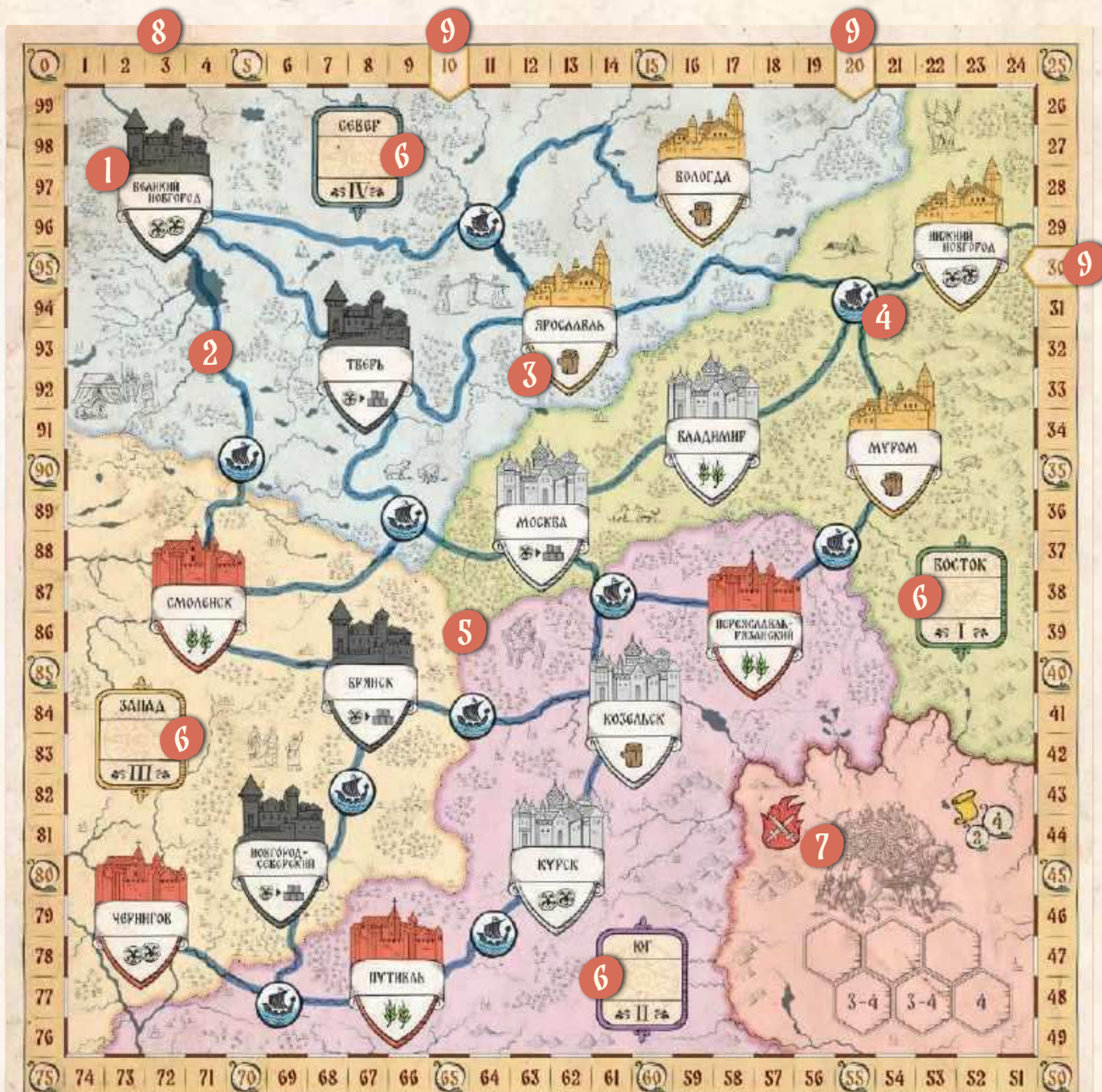


Отмечает текущий раунд игры.

3 ЖЕТОНА ЦАРСКОЙ МИЛОСТИ



Достанутся игрокам, которые первыми наберут 10, 20 и 30 очков.



30 КАРТ ПРОЕКТОВ



Строительный проект



Торговый проект



Военный проект



Оборотная сторона

В игре три вида проектов: строительные, торговые и военные, по 10 карт каждого. В левой части карты проекта указаны товары, нужные для его выполнения **1**. Справа — победные очки за выполнение проекта **2** и эффект проекта данного вида **3**.

Эффект строительного проекта позволяет вам выставить здание, торгового — применить два ваших торговых жетона, а военного — отправить воина в Дикое поле и получить трофей.



15 КАРТ ТИТУЛОВ

На карте титула указано, каким образом она приносит победные очки после второго и четвёртого раундов.



15 КАРТ ПОМЕСТИЙ

На карте поместья указано её действие, которое можно совершить один раз в раунд.



6 КАРТ ПОРУЧЕНИЙ

Карта поручения показывает, в какой город отправится боярин после того, как совершит действие в палате. Четыре карты соответствуют цветам городов, пятая позволяет выбрать любой город, шестая — оставляет боярина в Кремле.

96 ФИШЕК ТОВАРОВ

Товары нужны для выполнения проектов, а также при обмене.

МЕСТНЫЕ ТОВАРЫ — по 20 каждого



Вы получаете местные товары с городов на игровом поле, с жетонов трофеев, региональных и торговых жетонов.

ИНОЗЕМНЫЕ ТОВАРЫ — по 12 каждого



Иноземные товары реже и ценнее местных: как правило, их нужно выменивать.



12 ЖЕТОНОВ ТРОФЕЕВ

Вы получаете трофей, выставив воина в Дикое поле, и сразу разыгрываете эффект этого жетона.



18 РЕГИОНАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ

Девять со светлым фоном и девять — с тёмным.

На этих жетонах указаны награды, которые игроки получают в конце раунда за влияние в отдельных регионах. В последнем раунде используются только жетоны с тёмным фоном.



40 ЖЕТОНОВ МОНЕТ

Рисунок на монете не имеет значения: все они равноценны.

Монеты нужны для многих поместий, чтобы увеличивать значимость бояр в палате, а также при обмене.



20 ТОРГОВЫХ ЖЕТОНОВ

Вы получаете торговые жетоны, перемещая своих воинов и бояр по водным путям. Эффект жетона разыгрывается сразу после его получения, а также при выполнении торгового проекта.



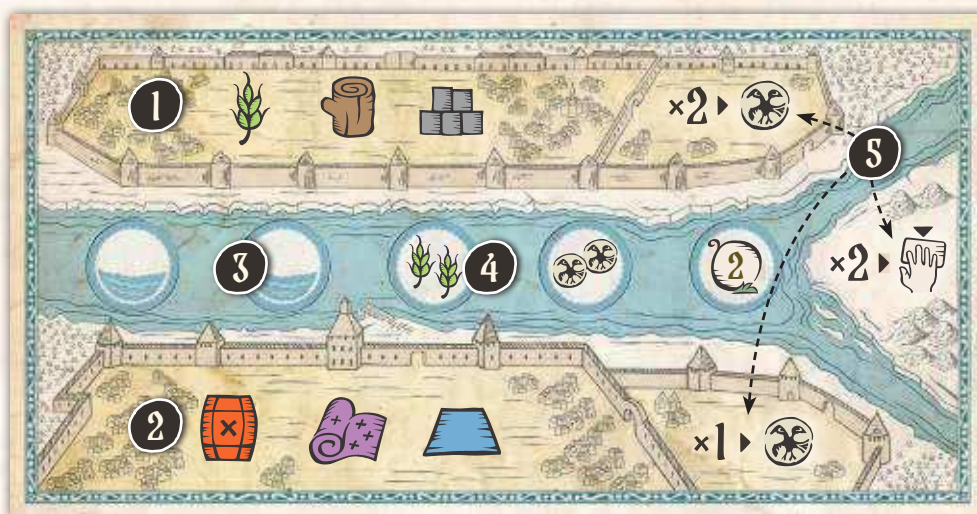
ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Указывает, кто ходит первым в текущем раунде.

4 КОМПЛЕКТА ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА, А ИМЕННО:

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

В верхней части планшета хранятся местные товары **1**, а в нижней — иноземные **2**. Посередине отмечено пять ячеек для торговых жетонов **3**, причём на трёх уже напечатан эффект **4**. Справа указано, каким образом можно тратить товары и торговые жетоны в ходе игры **5**.



ФИШКА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Отмечает, сколько очков вы набрали. В ходе игры победные очки начисляются за выполнение проектов, по эффектам региональных жетонов, некоторых трофеев и торговых жетонов. Дважды за игру (после второго и четвёртого раундов) победные очки даются за карты титулов, а также за преимущество в Диком поле и на счётчике царской милости. В конце игры оставшиеся товары и монеты также переводятся в очки. Если вы набрали больше 99 очков, просто пустите свою фишку на второй круг по дорожке победных очков.



ФИШКА ЦАРСКОЙ МИЛОСТИ

Указывает вашу позицию на счётчике царской милости.



6 ФИШЕК ЗДАНИЙ

Здания выставляются только в такие города, где есть ваша фишка (воин или боярин), но ещё нет другого здания. Здания обеспечивают вам присутствие в городах, а также дают 2 очка влияния в своём регионе.



3 ФИШКИ БОЯР

В начале раунда вы отправляете своих бояр в палаты Кремля, планируя действия на текущий раунд. После выполнения действий бояре переходят на игровое поле, обеспечивая вам присутствие в городах, и могут перемещаться между ними. Каждый боярин на поле даёт 2 очка влияния в своём регионе. В конце раунда все бояре возвращаются к своим владельцам.



10 ФИШЕК ВОИНОВ

Воины обеспечивают вам присутствие в городах, а также могут перемещаться между ними. Каждый воин на поле даёт 1 очко влияния в своём регионе. Выставить нового воина можно только в такой город, где уже есть ваша фишка (воин, боярин или здание). Кроме того, воинов можно отправить в Дикое поле, где игроки также соперничают за преимущество.



2 ЖЕТОНА ПЕЧАТЕЙ

Отмечают, что вы воспользовались усилением действия в той или иной палате Кремля.

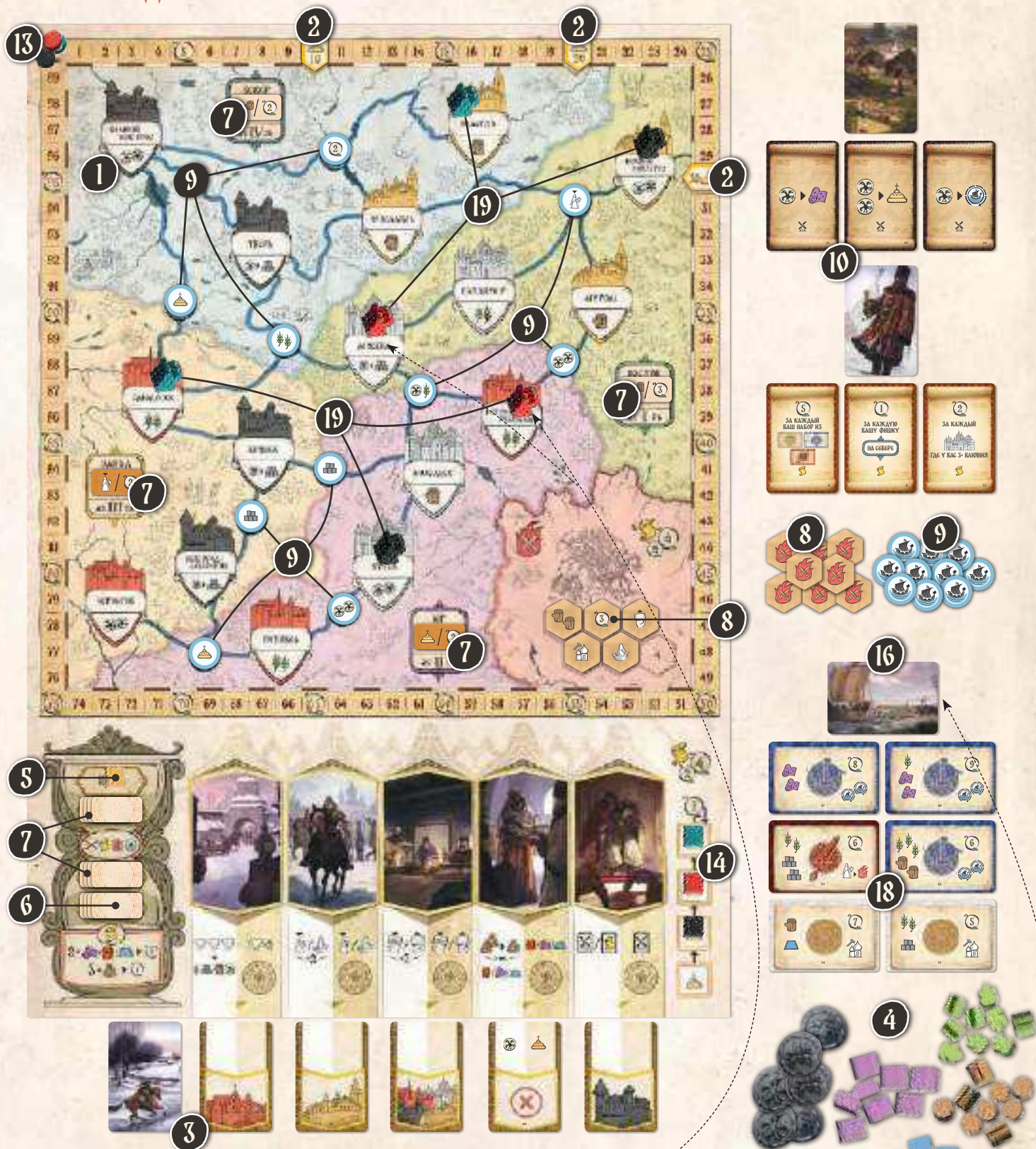
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выложите игровое поле в центр стола.
- 2 Положите жетоны царской милости на деления 10, 20 и 30 дорожки победных очков.
- 3 Перемешайте шесть карт поручений и выложите пять из них в открытую рядом с палатами Кремля (по одной карте под каждой палатой), а шестую положите рядом лицом вниз.
- 4 Сложите все товары и монеты в общий резерв.
- 5 Поставьте фишку для счётчика раундов на верхнее деление счётчика («1550-е»).
- 6 Перемешайте лицом вниз 9 региональных жетонов с тёмным фоном и не глядя положите 4 из них стопкой на нижнее деление счётчика раундов («1580-е»).
- 7 Перемешайте лицом вниз все оставшиеся региональные жетоны (как с тёмным, так и со светлым фоном) и выложите 4 из них в открытую под названия регионов на поле. Ещё по 4 жетона положите стопками лицом вниз на деления «1560-е» и «1570-е» счётчика раундов. Остальные региональные жетоны верните в коробку.
- 8 Перемешайте лицом вниз жетоны трофеев и выложите в открытую в Дикое поле 3 жетона трофеев в игре на двоих игроков, 5 — на троих и 6 — на четверых. Остальные жетоны трофеев положите рядом лицом вниз.
- 9 Перемешайте лицом вниз торговые жетоны и выложите в открытую 10 из них в круглые ячейки на водных путях на поле. Остальные торговые жетоны положите рядом с полем лицом вниз.
- 10 Перемешайте по отдельности колоды титулов и поместий и выложите из них по 3 карты в открытую (либо по 2 карты, если вы играете вдвоём) — эти титулы и поместья считаются доступными. Положите соответствующие колоды лицом вниз рядом с доступными картами.
- 11 Каждый игрок берёт компоненты выбранного цвета: планшет игрока, фишки подсчёта очков и царской милости, 2 печати, 3 боярина, 6 зданий, 10 воинов.
- 12 Каждый игрок размещает планшет игрока перед собой, кладёт на него по 1 фишке ржи, дерева и камня из резерва, а также берёт себе 3 монеты из резерва.
- 13 Каждый игрок ставит свою фишку подсчёта очков на нулевое деление дорожки победных очков.
- 14 Возьмите фишки царской милости всех игроков и случайным образом поставьте их по одной на деления счётчика царской милости, начиная с верхнего. Если игроков меньше четырёх, одно или два нижних деления останутся пустыми: они не будут использоваться в игре.
- 15 Игрок, сидящий *слева* от того, чья фишка на счётчике царской милости стоит ниже всех, берёт жетон первого игрока.
- 16 Перемешайте колоду проектов и раздайте каждому игроку 3 карты из неё.
- 17 Каждый игрок смотрит свои 3 карты проектов, выбирает из них одну и оставляет на руке (не показывая остальным), а остальные две замешивает обратно в колоду проектов.
- 18 Выложите из колоды проектов 6 карт в открытую — они считаются доступными. Положите колоду рядом лицом вниз.
- 19 Все игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, выставляют по одному своему воину в любой город, где ещё нет воина. Затем все игроки в обратном порядке (от последнего к первому) выставляют ещё по одному своему воину в любой город, где ещё нет воина.

Вы готовы к первому раунду игры.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НА ТРОИХ ИГРОКОВ



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ИГРОКА



ЦАРСКАЯ МИЛОСТЬ

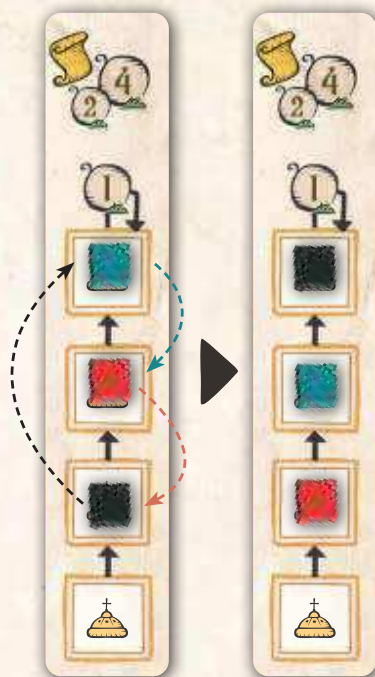
У каждого игрока есть фишка царской милости, которая стоит на определённом делении счётчика царской милости справа от палат Кремля. Во всех случаях, когда между игроками возникает ничья по любому показателю, преимущество отдаётся тому из них, чья фишка выше на счётчике царской милости. Царская милость учитывается *только при полном равенстве* сравниваемых показателей.

На счётчике царской милости четыре деления, но используется только одно деление на игрока. Например, в игре на двоих используются только два верхних деления. На каждом делении может стоять только одна фишка.

Когда игрок *получает царскую милость*, он переставляет свою фишку на самое верхнее деление счётчика царской милости и сдвигает те фишки, которые «перепрыгнул», на одно деление вниз, не меняя их взаимного положения. Если фишка игрока и так находилась на самом верхнем делении, вместо этого он получает 1 победное очко.



В начале игры на дорожке победных очков (деления 10, 20, 30) лежат три жетона царской милости. Игрок, чья фишка подсчёта очков первой доберётся до такого жетона (остановится на нём или пройдёт мимо), снимает его с деления и сразу получает царскую милость. После второго раунда («1560-е») уберите с дорожки все оставшиеся жетоны царской милости .



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из четырёх раундов-десятилетий, во время которых игроки по очереди делают ходы. После второго и четвёртого раундов происходит подсчёт очков, однако игроки могут получать очки и во время раундов.

Раунд состоит из трёх фаз: **планирование**, **действия** и **конец раунда**.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В этой фазе игроки по очереди выставляют своих бояр в палаты Кремля, планируя свои действия на вторую фазу раунда.

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого. В свой ход вы должны выставить одного своего боярина в любую из пяти палат, где ещё нет вашего боярина. При этом вы можете (но не обязаны) подложить под выставленную фишку сколько угодно монет из своего запаса.

Когда все игроки выставили всех своих бояр в палаты, переходите к фазе действий.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе игроки по очереди выводят своих бояр из палат, выполняя соответствующие действия.

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого. В свой ход вы должны вывести одного своего боярина из палаты на карту поручения, которая лежит рядом с ней. Затем вы совершаете действия данной палаты и после этого переставляете боярина в любой город, соответствующий этой карте поручения. Вы можете выводить бояр из палат в любом порядке.



Важно: вы можете подложить монеты под боярина только в тот же ход, когда выставили его в палату. Нельзя добавлять монеты на следующих ходах.

Монеты — это подарки приближённым царя, которые увеличивают значимость бояр в палатах. Наиболее значимый боярин в палате, помимо её обычного действия, сможет получить усиление.

Прежде чем выводить боярина из палаты, проверьте, не обладает ли он в ней наибольшей значимостью. Чем больше монет под боярином, тем выше его значимость; ничьи разрешаются по царской милости. В ходе фазы действий значимость бояр в палатах может меняться, поэтому проверять её нужно непосредственно перед тем, как вывести боярина из палаты.

Если боярин, которого вы выводите, *не обладает наибольшей значимостью* в своей палате, заберите себе все монеты из-под него. Вы получаете только обычные действия этой палаты.

Если же боярин, которого вы выводите, *обладает наибольшей значимостью* в палате, сбросьте все монеты из-под него в общий резерв. Затем, если в этой палате ещё нет печати, вы можете положить в неё печать, чтобы получить не только обычные действия, но и усиление. Если у вас не осталось печатей, вы не можете этого сделать. Если вы положили печать в палату, остальные игроки сразу же забирают себе все монеты из-под своих бояр в этой палате.

Исключение: если вы играете вдвоём, вы должны дополнительно заплатить 1 монету (вернуть её в общий резерв), чтобы положить печать в палату и получить её усиление.

Поместите выведенного боярина на соответствующую карту поручения и совершите действия этой палаты: только обычные, если вы не положили в неё печать, или обычные действия и усиление, если вы положили в неё печать. Вы можете выполнять действия палаты в любом порядке и отказываться от их совершения.

Совершив действия палаты, переставьте своего боярина с карты поручения в любой город соответствующего цвета (в любой город на поле, если это многоцветная карта). Если на карте поручения нет города, боярин остаётся на ней до конца раунда. Однако такая карта добавляет к обычным действиям своей палаты получение 1 монеты, а к её усилению — получение царской милости. Эти дополнительные эффекты срабатывают сразу после вывода боярина из палаты.

В палате пожалований трое бояр: **Бельский** и **Чернятинский** без монет и **Заболотский** с одной монетой.

Поскольку под **Заболотским** монет больше, он обладает наибольшей значимостью в этой палате. Если бы под ним не было монеты, самым значимым считался бы **Бельский**, поскольку этот род стоит выше остальных по царской милости.

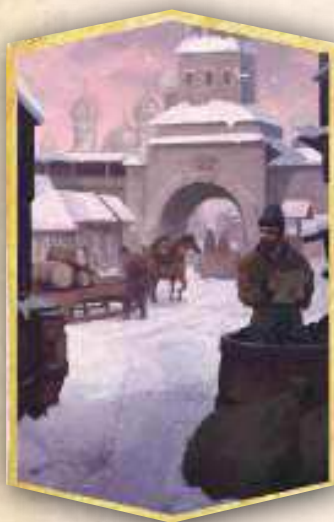
Пожарских в этой палате нет, поэтому они не участвуют в определении значимости.



В свой ход **Заболотский** выходит из палаты пожалований. Так как он обладает наибольшей значимостью в палате, монета из-под него уходит в резерв и он получает право положить свою печать в палату, чем и пользуется. По эффекту карты поручения **Заболотские** получают монету и царскую милость, поднимаясь на верхнее деление счётчика и сдвигая всех остальных. Теперь этот род, ко всему прочему, обладает наибольшей значимостью ещё и в палате обмена, поскольку и под **Заболотским**, и под **Пожарским** по две монеты, а по милости **Заболотские** стали выше. Теперь, если **Пожарские** не успеют переломить ситуацию, в свой следующий ход **Заболотский** сможет воспользоваться усилением палаты обмена.



ДЕЙСТВИЯ ПАЛАТ



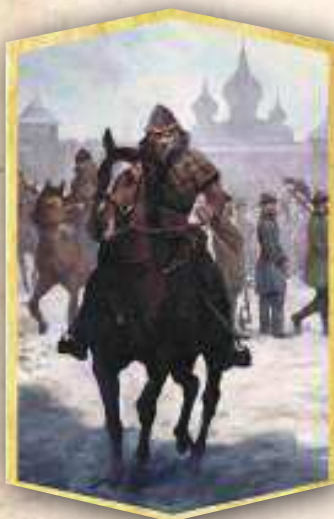
ДОХОД

Выберите до трёх *разных* городов, в каждом из которых есть хотя бы одна ваша фишка (воин, здание, боярин). Каждый этот город приносит вам доход, указанный в его нижней части. Берите эти фишки и монеты из общего резерва. Чтобы получить с города камень, заплатите (верните в общий резерв) 1 монету, причём это может быть монета, только что полученная вами с другого города.

Усиление позволяет вам ещё раз получить доход с одного из выбранных городов.



У **Пожарских** два воина в **Москве** и один в **Ярославле**, здание в **Нижнем Новгороде** и боярин в **Путивле**. Совершая обычное действие палаты дохода, **Пожарские** выбирают три из этих городов. Они получают 2 ржи из **Путивля**, 2 монеты из **Нижнего Новгорода** и сразу меняют одну из них на камень в **Москве**.



МАНЁВРЫ

Совершите до двух действий, каждым из которых вы можете либо выставить 1 воина, либо переместить 1 воина или 1 боярина из одного города в другой. В первом случае поставьте 1 воина из своего запаса в любой город, где есть хотя бы одна ваша фишка (воин, здание, боярин). Во втором случае переместите 1 своего воина или боярина в соседний город по водному пути. Если на этом пути есть торговый жетон, заберите его и сразу разыграйте. Действия палаты можно совершать в любом порядке и в любом сочетании.

Усиление даёт вам ещё одно из этих действий, то есть суммарно до трёх действий.

Важно: в городе может быть сколько угодно воинов и бояр любых игроков.

Торговые жетоны

Когда вы получаете торговый жетон, положите его в любую круглую ячейку на своём планшете (можно и поверх напечатанного эффекта) и разыграйте эффект полученного жетона. Если все круглые ячейки на планшете заняты, сбросьте любой жетон, прежде чем класть новый.



У **Чернятинских** по одному воину в **Чернигове** и **Новгороде-Северском** и боярин в **Курске**. Совершая обычные действия палаты манёвров, **Чернятинские** передвигают воина из **Чернигова** в **Новгород-Северский**, забирая лежащий на этом пути торговый жетон. Его эффект сразу же разыгрывается, и **Чернятинские** выставляют воина в **Курск**. Вторым действием они перемещают боярина из **Курска** в **Путивль**, но торгового жетона на этом пути уже нет.





ПРОЕКТЫ

Совершите до двух действий, каждым из которых вы можете либо взять 1 проект на руку, либо выполнить 1 проект с руки. В первом случае возьмите на руку любой проект из шести доступных или верхний проект из колоды (если взяли доступный проект, сразу откройте ему на замену верхний проект из колоды). Во втором случае выложите перед собой 1 проект с руки, заплатите товары, указанные на нём слева, получите очки, указанные на нём справа, и разыграйте его эффект. Нельзя выполнить проект, если вам не хватает товаров для его оплаты.

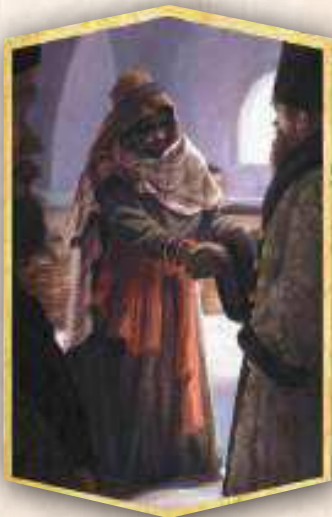
Усиление даёт вам ещё одно из этих действий, то есть суммарно до трёх действий.

Эффекты проектов

Проекты бывают трёх видов: строительные, торговые и военные. Выполнив *строительный* проект, поставьте 1 фишку здания из своего запаса в любой город, где есть хотя бы одна ваша фишка (воин или боярин), но нет других зданий (ни ваших, ни чужих). Если таких городов нет или у вас не осталось зданий, вы не ставите здание (но всё равно получаете очки за проект). Выполнив *торговый* проект, сразу же выберите 2 торговых жетона на своём планшете (напечатанных там или взятых вами с поля) и разыграйте их эффекты в любом порядке, один за другим. При этом нельзя разыграть эффект одного жетона дважды. Выполнив *военный* проект, поставьте 1 фишку воина из своего запаса в Дикое поле, заберите оттуда в свой запас 1 жетон трофея (если он там есть) и сразу же разыграйте его эффект. Если у вас не осталось воинов, вы просто получаете очки за проект.



Совершая обычные действия палаты проектов, **Бельские** выполняют военный проект с руки: тратят 3 ржи и 2 дерева, получают 5 очков и ставят воина в Дикое поле, забирая оттуда жетон и сразу же получая ещё 3 очка по его эффекту. Вторым действием **Бельские** берут на руку карту с верха колоды проектов.



ОБМЕН

Обменяйте сколько угодно любых товаров и/или монет на любые товары и/или монеты по курсу 2:1. Кроме того, бесплатно получите 1 иноземный товар на свой выбор. Полученные фишки и монеты берите из общего резерва, а потраченные — возвращайте туда.

Усиление даёт вам ещё 1 иноземный товар на ваш выбор.

Заболотские совершают действия палаты обмена с усилением. Они берут два иноземных товара (один за обычное действие и второй за усиление) — порошок и ткань. Также они обменивают 2 ржи на 1 камень, а 1 монету и 1 дерево — на 1 металл.



ПОЖАЛОВАНИЯ

Возьмите 1 поместье *или* 1 титул из доступных *либо* 1 верхнюю карту из колоды титулов *или* поместий. Держите свои титулы и поместья в открытую рядом со своим планшетом.

Усиление даёт вам ещё 1 поместье (но не титул) по тем же правилам.

Важно: взяв карту титула или поместья из доступных, не открывайте новую ей на замену. Доступные титулы и поместья обновляются только в конце раунда.

Совершая обычное действие палаты пожалований, Пожарские берут из доступных карт поместье, приносящее 2 монеты. Они тут же используют его (см. ниже), чтобы получить 2 монеты.



СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Помимо действий палат, в любой момент своего хода в фазе действий вы можете совершить свободные действия. Свободные действия можно совершать перед выводом боярина из палаты, после него, между любыми обычными действиями и/или эффектами жетонов, перед выставлением боярина в город или после него. Число свободных действий ограничено только вашими возможностями.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПОМЕСТИЙ

Поместья дают вам указанные на них свободные действия. Действие каждого поместья можно применить только один раз в раунд: поворачивайте использованные карты набок, чтобы отметить это.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПЛАНШЕТА

- ✠ потратьте 2 местных товара, чтобы получить 1 монету;
- ✠ сбросьте 2 торговых жетона с планшета, чтобы взять на руку 1 проект (по обычным правилам);
- ✠ потратьте 1 иноземный товар, чтобы получить 1 монету;
- ✠ переместите торговые жетоны между круглыми ячейками планшета.

Важно: свободные действия нельзя совершать в чужой ход, в фазе планирования и в фазе конца раунда. Прежде чем начать свой ход в фазе действий, убедитесь, что предыдущий игрок закончил совершать действия.

Сброшенные торговые и региональные жетоны больше не участвуют в игре. Кладите их рядом с полем в открытую, не смешивая с лежащими лицом вниз.

Игроки могут смотреть карты и жетоны в любых сбросах в любой момент партии.





В начале хода **Бельских** в палате проектов находятся **Бельский**, **Чернятинский** и **Пожарский** (все без монет). Выше всех по царской милости стоят **Пожарские**. Прежде чем выводить боярина из палаты, **Бельские** тратят 3 ржи и 1 дерево, чтобы взять 2 монеты **1** (свободное действие планшета), и используют поместье, дающее им царскую милость за 2 монеты **2** (свободное действие поместья). Теперь они обладают наибольшей значимостью в палате и могут использовать её усиление.

Бельские выводят своего боярина из палаты проектов и кладут в неё печать **3**. Первым действием палаты проектов они берут на руку военный проект из доступных, а вторым — выполняют его. По эффекту выполненного проекта они ставят воина в Дикое поле и берут трофей, позволяющий переместить воина или боярина в соседний город **4**. Они перемещают воина из **Путивля** в **Курск**, забирая торговый жетон, который приносит рожь и монету **5**. Затем **Бельские** сбрасывают с планшета 2 торговых жетона (только что полученный и тот, что лежал там раньше), чтобы взять на руку строительный проект из доступных **6** (свободное действие планшета). Третьим действием палаты проектов они выполняют этот проект и размещают здание в **Курске**, куда только что пришёл их воин **7**.

Наконец, **Бельские** переставляют боярина с карты поручения (где изображён чёрный город) в **Новгород-Северский** **8**. Вслед за этим они используют поместье, позволяющее выставить воина за рожь и монету (только что полученные с торгового жетона) **9**, и ставят его в **Новгород-Северский**, где теперь есть их боярин **10**.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Когда все игроки вывели из палат всех своих бояр и закончили совершать действия, наступает фаза конца раунда.

Прежде всего игроки получают награды с региональных жетонов: сначала на Востоке (I), потом на Юге (II), Западе (III) и Севере (IV). Подсчитайте влияние каждого игрока в регионе. Каждый воин даёт игроку 1 очко влияния, каждое здание и каждый боярин — по 2 очка влияния. Игрок с наибольшим влиянием выбирает одну из двух наград, указанных на региональном жетоне. Следующий по влиянию игрок получает другую награду. Если у игрока нет фишек в регионе, он не получает за него награду. Ничьи, как обычно, разрешаются по царской милости.

Исключение: если вы играете вдвоём, награду в регионе получает только игрок с наибольшим влиянием, однако выбор награды зависит от разницы между влиянием игроков в этом регионе. Если эта разница *ниже* числа очков, указанного на региональном жетоне, игрок с меньшим влиянием выбирает, какую из двух наград получает игрок с наибольшим влиянием. В противном случае (разница *равна* числу очков или *выше* него) игрок с наибольшим влиянием сам выбирает награду. Если в регионе есть фишки только одного игрока, влияние другого игрока там равно нулю.

Если это был второй или четвёртый раунд игры, проведите подсчёт очков (см. справа). Затем подготовьтесь к следующему раунду:

- ✦ каждый игрок забирает в запас всех своих бояр и печати, а также разворачивает все свои использованные поместья;
- ✦ сбросьте доступные карты поместий и титулов и выложите новые доступные карты поместий и титулов в нужном количестве, как при подготовке к игре (если колода закончилась, перемешайте сброс; если сброс закончился, выложите столько, сколько можете);
- ✦ перемешайте все 6 карт поручений и выложите 5 из них в открытую рядом с палатами, как при подготовке к игре;
- ✦ сбросьте с поля региональные жетоны и выложите вместо них новые, которые лежат на следующем делении счётчика раундов;
- ✦ переместите фишку на следующее десятилетие счётчика раундов;
- ✦ игрок, сидящий слева от игрока с наименьшей милостью, берёт жетон первого игрока.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И КОНЕЦ ИГРЫ

В конце второго и четвёртого раунда, после получения наград в регионах (но до подготовки к следующему раунду) происходит подсчёт очков:

- ✦ если это был *второй* раунд игры, уберите в коробку все жетоны царской милости, оставшиеся на дорожке победных очков;
- ✦ каждый игрок получает очки, указанные на его титулах;
- ✦ игрок с наибольшим числом воинов в Диком поле получает 4 очка, следующий за ним — 2 очка (нельзя получить эти очки, если ваших воинов нет в Диком поле);
- ✦ игрок с наивысшей царской милостью получает 4 очка, следующий за ним — 2 очка;
- ✦ если это был *второй* раунд игры, каждый игрок забирает в запас всех своих воинов из Дикого поля, затем сбросьте оттуда все не взятые жетоны трофеев и выложите нужное количество новых (как при подготовке к игре);
- ✦ если это был *второй* раунд игры, сбросьте с поля все не взятые торговые жетоны и выложите на соответствующие места 10 новых торговых жетонов;
- ✦ если это был *четвёртый* раунд, каждый игрок может обменять сколько угодно своих иноземных товаров на победные очки по курсу 2:1, а затем — сколько угодно оставшихся товаров (как местных, так и иноземных) и/или монет на победные очки по курсу 3:1.

После подсчёта очков четвёртого раунда игра заканчивается и побеждает тот, у кого больше всего очков.



ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Что происходит, если в резерве закончились монеты или товары?

В игре нет ограничения на монеты и товары: используйте любые удобные заменители этих компонентов.

Что происходит, если закончились карты в колоде проектов?

Игроки больше не могут брать проекты из колоды и не открывают новые доступные карты проектов. Если доступные карты проектов также закончились, игроки до конца партии не могут брать карты проектов на руку — только выполнять ранее взятые.

Что происходит, если закончились карты в колоде титулов или поместий?

Сразу же перемешайте соответствующий сброс и используйте его как колоду. Если карт не осталось ни в колоде, ни в сбросе титулов или поместий, игроки больше не могут брать карты данного вида.

Как приносит победные очки титул, дающий очки за каждый набор из выполненных строительного, торгового и военного проектов?

Один и тот же проект не может участвовать в разных наборах для этого титула. Например, если у игрока выполнено 3 торговых, 2 военных и 1 строительный проект, он получает очки только за один набор.

А как этот титул сочетается с титулами, дающими очки за каждый выполненный проект определённого вида?

Титулы приносят очки независимо друг от друга, поэтому один и тот же проект может учитываться и для одного титула, и для другого. Так, если у игрока в вышеприведённом примере есть титул, дающий очки за наборы, и титул, дающий очки за торговые проекты, первый принесёт ему 5 очков, а второй — 6 очков (3 раза по 2 очка).

Как приносит победные очки титул, дающий очки за трофеи и торговые жетоны?

Игрок получает столько очков, каково общее количество жетонов трофеев у него в запасе и торговых жетонов на его планшете. Сброшенные с планшета торговые жетоны, равно как и напечатанные на нём, не учитываются. Обратите внимание, что полученные трофеи остаются у игрока до конца партии.

Как приносит победные очки титул, дающий очки за города, где у игрока 3+ влияния?

Влияние в городах определяется так же, как в регионах: воины дают по одному очку влияния, бояре и здания — по два. Не имеет значения, каким влиянием обладают в этих городах соперники.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Станислав Кордонский

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Руководство арт-продакшеном: Олег Юрков

Художник: Микеле Эспозито

Доработка иллюстраций на коробке: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: OWL Agency

(Вячеслав Сергиенко, Евгений Сарнецкий)

Логотип: Дмитрий Ворон

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова,

Илья Воробьёв, Ольга Зябко, Константин Пономарёв



Игру тестировали: Алексей Бабайцев, Полина Белоус, Светлана Гаврилина, Владимир Грачёв, Юрий Журавлёв, Пётр Зайцев, Павел Ильин, Александр Казанцев, Денис Климов, Юлия Колесникова, Луиза Кретьева, Дана Кузнецова, Иван Лашин, Иван Нагорянский, Мария Никольская, Георгий Пермиловский, Александра Попова, Ольга Путря, Егор Разумов, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Дмитрий Рудев, Александра Сальникова, Евгений Сарнецкий, Илья Севастьянов, Илья Семёнов, Наталья Тележкина, Матвей Чистяков и другие.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Международное продвижение: Мария Никольская

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.

© 2023 ООО «Мир Хобби». hobbyworld.ru

Все права защищены.

Версия правил 1.1



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Монета



Победные очки



Любой товар или монета

Местные товары:



Рожь



Дерево



Камень



Получите доход с 1 города, где есть ваша фишка



Поставьте 1 воина из своего запаса в любой город, где есть ваша фишка



Переместите в соседний город 1 своего воина или боярина на поле



Возьмите 1 карту проекта из доступных или с верха колоды



Выполните 1 проект с руки по обычным правилам



Возьмите 1 карту поместья из доступных или с верха колоды



Возьмите 1 карту титула из доступных или с верха колоды



Обменяйте 2 любых товара и/или монеты на 1 любой товар или монету



Обменяйте 1 любой товар или монету на 1 любой товар или монету



Получите царскую милость (переместите свою фишку на самое верхнее деление счётчика царской милости, сдвинув остальных; если ваша фишка уже была на самом верхнем делении, вместо этого получите 1 победное очко)



Разыграйте эффект 1 торгового жетона со своего планшета (полученного или напечатанного)



Разыграйте эффект 2 разных торговых жетонов со своего планшета (полученных и/или напечатанных)



Поставьте 1 воина из своего запаса в Дикое поле, а затем возьмите 1 жетон трофея, если он там есть



Поставьте 1 здание из своего запаса в любой город, где есть ваша фишка и нет других зданий



Заплатите то, что указано слева от стрелки, чтобы получить то, что указано справа от стрелки



Полученный титул



Полученное поместье

РАУНД ИГРЫ

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого.

В свой ход выставьте одного боярина в палату Кремля, где нет вашего боярина. Можете подложить под него сколько угодно монет.

Продолжайте, пока все бояре всех игроков не выставлены в палаты.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого.

В свой ход выведите одного своего боярина из любой палаты Кремля на карту поручения. Если боярин обладает наибольшей значимостью в палате (число монет под ним), вы можете положить в палату печать, если там её нет.

Выполните действия палаты, а если положили печать, выполните также усиление (в любом порядке).

Переставьте боярина с карты поручения в город указанного цвета.

В любой момент *своего хода в фазе действий* можете выполнить сколько угодно свободных действий планшета и/или своих поместий.

Продолжайте, пока все бояре всех игроков не выведены из палат.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Игроки получают награды за влияние в каждом регионе (по порядку). Воин даёт 1 очко влияния, боярин и здание — по 2 очка. Первый по влиянию в регионе выбирает одну награду с регионального жетона, второй получает другую награду.

Во *втором раунде* сбросьте жетоны царской милости, подсчитайте очки, обновите трофеи и торговые жетоны, заберите воинов из Дикого поля. В *четвёртом раунде* подсчитайте очки, обменяйте на очки товары и монеты, определите победителя.

Заберите бояр и печати, обновите титулы, поместья, поручения, региональные жетоны, переместите фишку на счётчике раундов. Игрок, сидящий слева от последнего по милости, становится первым игроком.



Выполненный строительный проект



Выполненный торговый проект



Выполненный военный проект