



# АРХИТЕКТОРЫ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

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

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2018 GARPILL GAMES  
[WWW.GARPILL.COM](http://WWW.GARPILL.COM)

Действие игры «Архитекторы западного королевства» происходит на закате империи Каролингов, примерно в 850-х гг. Вы выступаете в роли придворных архитекторов, которые пытаются удивить короля и стремятся поддерживать свой высокий статус, возводя разнообразные сооружения в доверенных им землях. Добывайте стройматериалы, нанимайте помощников и не спускайте глаз с рабочих. Настали опасные времена. Соперники не побрезгуют ничем, чтобы помешать вам. Сохраните ли вы благородство или же станете якшаться с ворами и спекулянтами?

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, набравший к концу партии больше всех победных очков (ПО). Очки начисляются за возведение сооружений и строительство кафедрального собора. В ходе игры вы не раз должны будете сделать моральный выбор. Впрочем, судить о вашей добродетели предстоит лишь в конце игры. Пара тёмных сделок может сойти с рук, но стоит увлечься, и наказания не избежать. Игра завершается, когда будет возведено определённое количество сооружений.

## СОСТАВ ИГРЫ

	35 глины		25 золота	<i>«Малый»</i>	<i>«Большой»</i>	<i>«Неоплаченный»</i>	<i>«Оплаченный»</i>
	40 древесины		30 мрамора				
	40 камня		10 фишек игроков (5 цветов)	10 карт чёрного рынка		22 карты долгов	
	50 серебра						
			100 рабочих (5 цветов)	11 карт наград		6 карт-множителей	
							

# СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле

Сторона 1: Обычная



Сторона 2: Особая



5 двусторонних  
планшетов игроков



40 карт помощников



40 карт сооружений



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполняйте следующие шаги по порядку:

1. Расположите игровое поле посередине стола.
2. Перемешайте колоду чёрного рынка и положите на левую клетку чёрного рынка стороной с «Малым рынком» вверх.
3. Перемешайте все карты наград и положите несколько карт взакрытую стопкой справа от собора: по 2 на игрока и 1 дополнительно. Например, 9 карт в игре на 4-х. Остальные карты уберите в коробку.
4. Положите колоду долгов «неоплаченной» стороной вверх рядом с постом часового.
5. Положите колоду карт-множителей рядом с полем.
6. Перемешайте колоду помощников и положите взакрытую справа от поля. Положите по карте в открытую на каждую из 8 клеток справа от мастерской.
7. Перемешайте колоду сооружений и положите взакрытую слева от мастерской.
8. Положите всю глину, древесину, камень, золото, мрамор и серебро в общий запас рядом с полем.



= 20 серебра  
и 10 глины

4

### Общий запас 8

Следующие предметы считаются бесконечными: долги, глина, древесина, камень, золото, мрамор и серебро. Используйте карты-множители, если что-либо из указанного закончилось.



## Особые правила подготовки


Если хотите разнообразить игру, все игроки должны использовать 2-ю сторону планшетов (*выбранных или полученных случайным образом*). До конца игры каждый игрок получает уникальное свойство, при этом все начинают с разным количеством серебра, добродетели и прочего. Более подробно см. в «Приложении».

9. Положите 4 серебра из общего запаса на казну.
10. Каждый игрок берёт планшет игрока (*стандартной стороной вверх, если не используете особые правила подготовки*) и 20 рабочих своего цвета.
11. Каждый игрок ставит 1 фишку игрока под собор, а другую – на 7 деление шкалы добродетели.
12. Раздайте каждому игроку по 4 карты из колоды сооружений. Игроки выбирают и оставляют по 1 карте и кладут её перед собой взакрытую. 3 остальные карты передайте соседу слева. Вновь выберите 1 карту и передайте оставшиеся. Выберите 1 из 2 оставшихся карт, вторую положите взакрытую под низ колоды сооружений. 3 выбранные карты – ваша стартовая рука сооружений. *Карты сооружений на руке – закрытая информация.*
13. Случайным образом выберите первого игрока. Он получает 3 серебра из общего запаса. 2-й игрок получает 4 серебра. Если есть 3-й, он получает 5 серебра, 4-й – 6 серебра, и так далее.

**Подробности особых правил подготовки и одиночной игры см. в «Приложении».**

## ЕСЛИ ЭТО ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете впервые или обучаете новичков, помните о 3-х ключевых аспектах:

- 1. Использование рабочих.** У игроков по 20 рабочих. В каждый ход игрок выставляет 1 из них на поле. В целом, чем чаще игрок посещает одну и ту же локацию, тем больше его выгода.  
*Пример: за первого рабочего в лесу игрок получит 1 древесину; за второго уже 2 древесины, 3 за третьего и т.д.*
- 2. Арест.** На городской площади можно подговорить горожан арестовать рабочих, убедив их, что работники жадничают и занимаются тёмными делишками. Арестованные рабочие оказываются на планшете арестовавшего их игрока. В дальнейшем этот игрок может отправить их в темницу, выручив по 1 серебру за каждого. Однако игрок, чьих рабочих заключили в темницу, может позже посетить часового и бесплатно вызволить их. Это основной способ вернуть рабочих в игру.
- 3. Добродетель** . Положение игрока на шкале добродетели зависит от множества действий. Добродетель напрямую влияет на то, сколько ПО игрок получит в конце игры, если у вас её слишком мало, то вы потеряете ПО. Впрочем, нечистоплотность не так уж плоха – она здорово помогает сэкономить на налогах.

## ХОД ИГРЫ

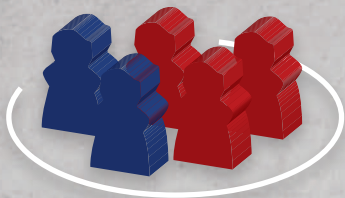
Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет свой ход целиком. В свой ход вы должны выставить 1 рабочего со своего планшета на выбранную локацию на поле. Игроки продолжают ходить, пока не будет возведено определённое количество сооружений. После чего каждый выполняет по последнему ходу, и игра завершается.

Количество сооружений, которые должны быть возведены, определяется количеством клеток рабочих в гильдии. *Некоторые клетки используются только при игре большим составом (символы 3+, 4+ и 5+).*

**Особое правило: если игрок начинает ход, не имея рабочих на планшете, весь ход тратится на то, чтобы вернуть любого из них с поля на планшет. Этого рабочего можно будет выставить только в следующий ход. Рабочего нельзя забрать из гильдии, чёрного рынка, темницы или планшета соперника.**

## ВЫСТАВЛЕНИЕ РАБОЧИХ

В игре 3 типа локаций, куда можно выставлять рабочих.



Большинство локаций обозначено большим незамкнутым овалом. Там может находиться неограниченное количество рабочих любых игроков.

*Используйте городскую площадь, чтобы арестовать рабочих на любой из таких локаций.*



Чёрный рынок – единственная локация, обозначенная малыми незамкнутыми овалами; на каждом может находиться только 1 рабочий.

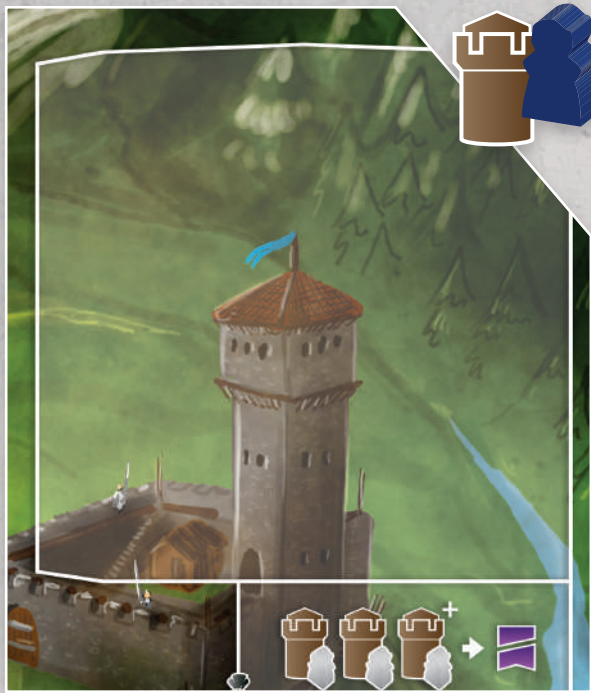
Забрать рабочего оттуда можно только после обновления чёрного рынка (см. с. 17).

*Арестовать рабочих на чёрном рынке нельзя.*



Клетки гильдии имеют очертания рабочего. Располагайте там рабочих слева направо и сверху вниз. Рабочий остаётся в гильдии до конца игры.

*Игроки не могут использовать действие городской площади, чтобы арестовать рабочих в гильдии.*



Рабочие могут оказаться в темнице, однако выставить своих рабочих туда игрок не может. Это делается верхним действием на посту часового во время обновления чёрного рынка, либо за счёт эффектов разных карт.

*Игроки не могут использовать действие городской площади, чтобы арестовать рабочих в темнице.*

*Подсказка новичкам:*

*Всегда учитывайте, сколько ваших рабочих остаётся в темнице. Если во время обновления чёрного рынка их там слишком много, вы потеряете добродетель или получите карту долга.*



## Карьер, лес, шахты и чеканщик

В игре 4 основные локации для добычи ресурсов. Выставив рабочего на 1 из них, вы получите указанный ресурс. Количество ресурсов определяется тем, сколько всего рабочих окажется там после выставления нового.

*Пример: в предыдущий ход жёлтый игрок выставил 2-го рабочего в карьер и получил 2 камня. Если он позже выставит ещё одного, то получит уже 3 камня.*

**При получении ресурсов учитываются только ваши рабочие (на любой локации).**

Шахты приносят на выбор глину или золото. Вы не можете распределить ресурсы между своими рабочими, взяв и то и другое: либо глина (1 плюс по 1 за рабочего), либо золото (1 за каждую пару рабочих).

*Пример: вы выставили 5-го рабочего в шахты и берёте либо 6 глины, либо 2 золота.*

**За одного рабочего вы получите только 2 глины – вам нужно выставить не менее 2 рабочих, чтобы получить золото.**

У чеканщика вы получаете 1 серебро и ещё 1 серебро за каждого рабочего в локации.

*Пример: за 4 рабочих у чеканщика вы получите 5 серебра.*

## Королевский склад

Здесь вы можете выполнить не более 1 действия за каждого своего рабочего. Это действия обмена: обменяйте любые 2 указанных ресурса (глина, древесина или камень) на 1 добродетель, либо обменяйте любые 3 указанных ресурса (древесина или камень) на 1 мрамор. Кроме того, некоторые помощники позволяют выполнить здесь дополнительные действия.

Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.

*Пример: жёлтый игрок выставил на королевский склад 5-го рабочего и решил обменять 2 глины на 1 добродетель (1-е действие). Затем он меняет 1 древесину и 2 камня на 1 мрамор (2-е действие). После чего он дважды использует торговку, чтобы обменять 4 серебра на 2 золота (3-е и 4-е действия), и менялу, чтобы отдать 3 глины за 1 мрамор (5-е действие).*





## Мастерская

В мастерской можно либо нанять 1 помощника, либо поработать над чертежами нового сооружения.

Нанимая помощников, вы получаете дополнительные действия или свойства.

Чтобы нанять помощника, сперва заплатите 4 серебра, 2 из которых – налог (*красные монеты*).

Налог всегда кладётся на казну. Остальное серебро возвращается в общий запас.

Если выставляете в мастерскую первого рабочего, наймите помощника только из крайней левой колонки. Если второго – из 1-й или 2-й колонки. Если четвёртого – вам доступны все колонки.

*Об этих ограничениях напоминают символы рабочих между 2 рядами карт помощников.*

Вы можете нанять помощников, используя меньше рабочих, чем требуется: положите 1 серебро на помощника, чтобы пропустить его. Всегда кладите серебро сперва на крайнюю левую карту в ряду, затем на следующую, если хотите пропустить и её.



*Пример: синий игрок выставил 2-го рабочего в мастерскую. Он хочет нанять карманника, но выбирать должен только из первых 2-х колонок. Тогда он кладёт 1 серебро на дровосека, получая доступ уже к 3-м колонкам нижнего ряда. Затем он кладёт серебро на шарлатана, получая доступ к карманнику.*

Наняв помощника, положите его перед собой в открытую. После этого заполните освободившуюся клетку мастерской. Сперва сдвиньте влево всех помощников (вместе с монетами на них), оказавшихся справа от пустой клетки. Затем откройте верхнюю карту из колоды помощников и положите на крайнюю правую клетку.

**Помните о следующих правилах найма помощников:**

- Оба ряда карт независимы друг от друга, но используются одинаково.
- У игрока не может быть более 5 помощников, но в любой момент можно сбросить лишних, чтобы освободить место для новых. Сброшенные карты положите взакрытую под низ колоды помощников.
- Некоторые карты имеют немедленный эффект добродетели (справа на карте). Этот эффект (потеря или получение добродетели) разыгрывается при найме помощника и не отменяется, если сбросить карту.
- Серебро, лежащее на карте помощника, получает нанявший его игрок.
- На карте помощника может скопиться много серебра, если его пропускают несколько игроков.
- Можете нанять несколько одинаковых помощников.

**Подробнее о свойствах всех карт помощников см. в «Приложении».**

Второе действие в мастерской – работа над чертежами новых сооружений. Выбрав это действие, получите карты из колоды сооружений: 1 сооружение и ещё 1 сооружение за каждую пару ваших рабочих в мастерской.

*Пример: синий игрок получает 2 карты.*

**Предел сооружений на руке – 6.** Если в конце вашего хода у вас более 6 карт, сбросьте лишние по выбору и положите их взакрытую под низ колоды сооружений.

**Подробнее об эффектах всех сооружений см. в «Приложении».**



## Городская площадь

На городской площади можно нанять горожан для ареста рабочих на любой локации с «большим незамкнутым овалом». За каждого своего рабочего на городской площади можете заплатить по 1 серебру, чтобы арестовать 1 группу рабочих (*одного цвета*) на 1 локации (*до 2 локаций в игре на 2-3-х или одиночной*). Помните, что серебро за первый арест облагается налогом (*всегда кладите налог на казну*).

### Помните о некоторых правилах ареста рабочих:

- При игре на 2-3-х (и одиночной) за один ход можете арестовывать не более, чем на 2 локациях, при игре на 4-х и более – только на одной.
- За каждый арест потратьте 1 рабочего и 1 серебро (первое серебро облагается налогом).
- Вы можете сделать меньше арестов, чем позволяет количество ваших рабочих на городской площади.
- Вы можете арестовать рабочих на городской площади, в т.ч. только что выставленного своего рабочего.
- Арестовать рабочих в гильдии, темнице, на чёрном рынке или планшете соперника нельзя.

*Пример 1: жёлтый игрок только что выставил 2-го рабочего на городскую площадь. Он платит 1 налог, чтобы арестовать 3 красных рабочих в лесу. Затем он платит ещё 1 серебро, чтобы арестовать ещё раз. В игре на 2-3-х он бы мог арестовать как в той же, так и в другой локации. В примере игра на 4-х, поэтому он снова должен арестовать в лесу. Он решает арестовать обоих зелёных рабочих.*

*Пример 2: красный игрок выставил 3-го рабочего на городскую площадь. Он платит 1 налог и дополнительно 2 серебра в общий запас, чтобы сделать 3 ареста. Он арестовывает все 3 группы рабочих у чеканичника, в т.ч. и своих собственных.*

Арестовав рабочих соперника, поставьте их на верхнюю левую секцию своего планшета. В дальнейшем можете отправить их в темницу, чтобы получить по 1 серебру за рабочего. Арестовав своих рабочих, верните их в ваш запас.



### Казна

Вы можете украсть всё положенное в казну серебро и пополнить им свой запас. Но это будет стоить вам 2 добродетели. Если налогов в казне нет, выставлять рабочего на неё нельзя.

*Пример: красный игрок выставил сюда рабочего, украл 11 серебра и потерял 2 добродетели.*



**Помните, что красные монеты символизируют налог: уплатив её, положите на казну.**



### Чёрный рынок



Одни признают лишь тяжёлый и праведный труд, а другие не прочь кое-где схитрить. На чёрном рынке есть 3 клетки для выставления рабочих, каждая связана с действием под ней. На каждую клетку можно выставить только 1 рабочего.



*Например, в данный момент доступны следующие действия:*

1. Заплатите 1 серебро и потратьте 1 добродетель, чтобы получить 1 мрамор и 1 камень.
2. Заплатите 2 серебра и потратьте 1 добродетель, чтобы выполнить одно из двух:
  - Нанять любого открытого помощника (и получить серебро, лежащее на его карте, если есть);
  - Взять 5 сооружений, оставить 1 и сбросить 4 под низ колоды сооружений.
3. Заплатите 3 серебра и потратьте 1 добродетель, чтобы получить 1 золото, 1 камень и 2 древесины.

**Помните, что получая указанные ресурсы, игроки никак не взаимодействуют с картами чёрного рынка. Карты сменяются во время обновления чёрного рынка.**

## Пост часового



На посту часового можно выполнить по 1 действию за каждого своего рабочего там, а именно:

1. Отправить всех арестованных рабочих со своего планшета в темницу, получив по 1 серебру за каждого.
2. Освободить своих рабочих из темницы, вернув их на свой планшет.
3. Заплатить 5 серебра (2 налога), либо взять 1 долг и потратить 1 добродетель, чтобы освободить всех своих рабочих с планшета соперника и поставить на свой. Чтобы выполнить это действие, хотя бы 1 рабочий должен быть арестован.
4. Заплатить 6 серебра (3 налога), чтобы выплатить 1 долг.

*Пример: красный игрок может выполнить до 3-х действий на посту часового. Он отправляет 3 жёлтых и 2 зелёных арестованных рабочих с планшета в темницу и получает 5 серебра. Затем он освобождает 2 своих рабочих из темницы и возвращает на свой планшет. Третье действие он выполнять не стал.*

Вы можете выполнять действия в любом порядке и выплачивать сколько угодно долгов за один ход (выплачивайте каждый долг по отдельности).

## Гильдия

В гильдии можно либо возводить сооружения  с руки, либо строить собор . Кладите сюда рабочих в порядке слева направо и сверху вниз.

*Если вы играете неполным составом, то доступны не все колонки. В данном примере идёт игра на 4-х, поэтому крайняя правая колонка недоступна: следующего рабочего кладите во второй ряд, рядом с синим.*

Подробнее о возведении сооружений и постройке собора см. далее.




**Выплатив долг, переверните карту долга и положите перед собой. Вы немедленно получаете 1 добродетель и дополнительные награды за свойства любых своих помощников, связанных с долгом.**



# ВОЗВЕДЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ И ПОСТРОЙКА СОБОРА

Выставив своего рабочего в гильдию, вы можете либо строить собор, либо возводить сооружение с руки.

## Возведение сооружения

 Чтобы возвести сооружение, положите его в открытую над своим планшетом. У каждого сооружения своя стоимость, требования, награда и эффект:




Для некоторых сооружений потребуются помощники с определёнными навыками (*плотника, плиточника и каменщика*). Для возведения сооружения с 1 или несколькими символами на рисунке вам нужно нанять хотя бы 1 помощника с тем же символом.

*Помощник, использовавшийся для возведения сооружения, не сбрасывается.*





За каждое сооружение игрок должен заплатить в общий запас указанные в левой части карты ресурсы.



Некоторые сооружения позволяют (справа на карте) немедленно повысить или понизить  добродетель: переместите фишку игрока по шкале добродетели вверх или вниз.



Эффекты сооружений срабатывают либо в конце игры , либо немедленно , т.е. сразу после возведения сооружения.

Для постройки колодца не нужны помощники. Заплатите 2 древесины и 2 камня.

Построенный колодец позволит его владельцу немедленно получить 4 глины. В конце игры он принесёт 3 ПО.



Для возведения форта требуются 3 навыка помощников, 5 древесины, 2 камня и 2 золота.

Построенный форт отнимает у своего владельца 2 добродетели. В конце игры он принесёт 12 ПО и по 1 ПО за каждые 3 арестованных рабочих.




## Постройка собора



Помимо возведения собственных сооружений вы можете поучаствовать в строительстве собора. Для этого выполняйте следующие шаги:

1. Заплатите ресурсы, указанные слева от собора на 1 уровень выше того, где в данный момент находится ваша фишка игрока (*все игроки начинают ниже первого уровня*).
2. Сбросьте с руки 1 любое сооружение и положите взакрытую под колоду сооружений.
3. Переместите свою фишку игрока на 1 уровень собора вверх.
4. Возьмите верхнюю карту награды из колоды и получите указанное, затем уберите разыгранную карту из игры.

*Если в колоде наград не осталось карт, игрок получает 1 добродетель.*

В конце игры игроки получают столько ПО, сколько указано на жёлтом флажке  слева от занимаемого ими уровня собора.

*Пример: жёлтый игрок находится внизу собора. Он выставляет рабочего в гильдию, платит 1 золото и сбрасывает 1 сооружение, чтобы переместиться на уровень выше. Затем он берёт верхнюю карту награды и получает по ней 1 добродетель и 1 золото. Если до конца игры он останется на этом же уровне, то получит 2 ПО за постройку собора.*

**Важное правило:**




**Вы не можете строить собор, если уровнем выше нет доступной клетки.**

*Пример: зелёный игрок не может строить собор, пока красный или синий не продвинулся выше.*



Этот символ означает «заплатите 4 камня или 4 древесины в любом сочетании». Символ на 4-м уровне собора означает «8 камня или 8 древесины в любом сочетании».

## ШКАЛА ДОБРОДЕТЕЛИ

Отмечайте своё положение по шкале добродетели, немедленно продвигая фишку игрока: вверх, если получили , вниз, если потеряли . В зависимости от положения на шкале в конце игры вы потеряете или получите ПО: столько, сколько указано на флажке  у верхнего и нижнего уровней шкалы.

Символы на шкале имеют следующий эффект:



За каждое значение добродетели свыше 14 можете сбросить 1 свой неоплаченный долг. В отличие от выплачивания долгов, это действие не имеет дополнительных эффектов (вы не получаете добродетель и не активируете свойства помощников). Верните сброшенный долг в колоду долгов.



За каждое значение добродетели ниже 0 возьмите долг из колоды долгов, «неоплаченной» стороной вверх.



Если у вас 3 или менее добродетели, вы начинаете экономить на налогах: за каждый символ «избежать налога» на текущем уровне шкалы добродетели можете игнорировать 1 налог при всех последующих расходах.



Если у вас 10 и более добродетели, вы больше не можете выставлять рабочих на чёрный рынок, пока ваше положение по шкале не понизится.



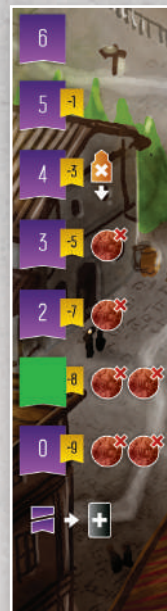
Если у вас 4 и менее добродетели, вы больше не можете строить собор, пока ваше положение по шкале не повысится.



*Пример: у жёлтого игрока 13 добродетели, поэтому он не может посетить чёрный рынок. Если он закончит игру на этой отметке, то получит 5 ПО. В свой ход он выполнил действие, которое повысило его добродетель на 3, он перемещает фишку игрока на 1 клетку вверх по шкале. За 2 добродетели сверх 14 он сбрасывает 2 свои карты долга.*


*У красного игрока 11 добродетели. Он решает обокрасть казну, потеряв 2 добродетели. Теперь у него меньше 10 добродетели, и в следующий ход он может посетить чёрный рынок.*

*У зелёного игрока 1 добродетель, он не может строить собор. Если он закончит игру на этой отметке, то потеряет 8 ПО. В свой ход он выставляет рабочего в мастерскую, чтобы нанять помощника. Благодаря своему положению по шкале он игнорирует 2 налога за это действие и платит в общий запас лишь 2 серебра.*





## ОБНОВЛЕНИЕ ЧЁРНОГО РЫНКА

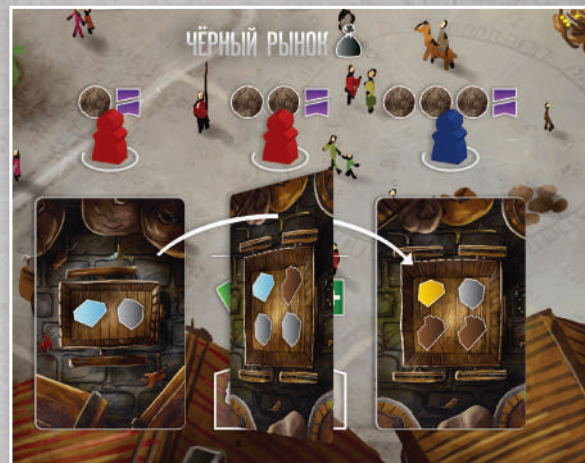
 Пусть король и не всегда в курсе, что творится в его владениях, время от времени он изволит проверить, все ли рабочие заняты делом.

Два события в игре приводят к обновлению чёрного рынка:

1. Все 3 клетки чёрного рынка заняты рабочими.
2. Игрок выставил рабочего в гильдию на 1 из крайних левых клеток в двух нижних рядах.

Вне зависимости от того, почему чёрный рынок должен быть обновлён, сперва выполните действие, приведшее к обновлению. Затем выполняйте следующие шаги:

1. Все рабочие, находящиеся на чёрном рынке, отправляются в темницу.
2. Переверните верхнюю карту малого рынка (*слева*) и положите на большой рынок (*справа*).
3. Все игроки с помощниками, действия которых связаны с обновлением чёрного рынка, могут выполнить эти действия в любом порядке.
4. Все игроки, у которых 3 и более рабочих в темнице, теряют 1 добродетель.
5. Игрок(и), у которого больше всех рабочих в темнице, получает 1 неоплаченный долг.



*Пример: красный игрок только что выставил рабочего на чёрный рынок. Поскольку все 3 клетки заняты, в конце его хода рынок обновляется. Оба красных рабочих и синий отправляются в темницу; карты рынка обновляются. Синий игрок использует свойство привратника и освобождает из темницы 2 из 3 своих рабочих. Ни у кого нет 3 рабочих в темнице, поэтому никто не теряет добродетель. Однако у жёлтого и красного теперь больше всех рабочих в темнице (по 2), поэтому каждый получает по 1 долгу.*

Если в ходе обновления в колоде малого рынка не осталось карт, чтобы перевернуть, перемешайте все карты из колоды большого рынка и сделайте новую колоду малого рынка.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только последний рабочий будет выставлен в гильдию. Текущий игрок завершает свой ход, затем каждый игрок (включая текущего) делает 1 последний ход, и игра заканчивается (последний раунд).

При игре на 3-х 2 правые колонки гильдии не используются, поэтому, когда синий выставляет последнего рабочего (нижний справа), игра завершается. Все игроки, включая синего, делают по последнему ходу, и начинается подсчёт очков.




**Обратите внимание, что в последнем раунде игроки всё ещё могут выставлять рабочих в гильдию – кладите их рядом с ней.**






## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ


Как только игра завершается, игроки немедленно применяют эффекты всех возведённых ими сооружений, действующие в конце игры. Все свойства помощников и эффекты на поле в этот момент активны. Например, если игрок должен был получить добродетель выше верхнего значения на шкале, он может использовать её для сброса неоплаченных долгов.



Затем игроки подсчитывают очки за следующее:

-  Получите ПО за все возведённые сооружения, включая бонусы, активирующиеся в конце игры.
-  Получите ПО за уровень собора, который вы занимаете.
-  Получите/потеряйте ПО за итоговое положение по шкале добродетели.

 Потеряйте по 2 ПО за каждый неоплаченный долг.

 /  Получите по 1 ПО за каждое золото и по 1 ПО за каждый мрамор на вашем планшете.

 Получите по 1 ПО за каждые 10 серебра на вашем планшете.

  Потеряйте по 1 ПО за каждую пару рабочих в темнице (если рабочий 1, эффекта нет).

# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает самый добродетельный игрок. Если всё ещё ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством серебра. Если снова ничья, претенденты разделяют победу.

Пример: красный игрок получает 38 ПО за следующее:



(+4 ПО)

За 4 сооружения, 3-й уровень собора, 12 добродетели, 2 неоплаченных долга, 2 золота, 1 мрамор, 6 серебра и 3 рабочих в темнице.

Синий игрок получает 40 ПО за следующее:



(+1 ПО)

(+2 ПО)

За 5 сооружений, 2-й уровень собора, 6 добродетели, 0 неоплаченных долгов, 1 золото, 22 серебра и 4 рабочих в темнице.

## Налоги

Красные монеты символизируют налоги. Уплачивая налоги, кладите их в казну. Все прочие монеты (*не налоги*) кладите в общий запас.

## Обновление чёрного рынка

Это происходит, если 3-й рабочий выставлен на рынок, либо рабочий выставлен на любую из крайних левых клеток в двух нижних рядах гильдии. Не забудьте отправить всех рабочих на чёрном рынке в темницу и обновить карты рынка. Каждый игрок, у которого 3 и более рабочих в темнице, теряет 1 добродетель. Игрок(и), у которого больше всех рабочих в темнице, получает 1 долг.



## ЭТАПЫ ОБЫЧНОЙ ПОДГОТОВКИ

1. Положите все карты чёрного рынка на левую клетку.
2. Карты наград = по 2 на игрока плюс 1.
3. Положите все карты долгов, множителей и ресурсы рядом с полем.
4. Перемешайте и откройте 8 карт помощников.
5. Перемешайте и положите колоду сооружений рядом с мастерской.
6. Положите 4 серебра на казну.
7. Все игроки начинают с 7 добродетели и 20 рабочими.
8. Раздайте игрокам по 4 сооружения. Каждый выбирает по 1, остальные передаются игроку слева. Повторяйте, пока не выберите по 3 сооружения.
9. Первый игрок получает 3 серебра. Все прочие игроки получают на 1 серебро больше, чем игрок справа от них.

## РЕСУРСЫ/КАРТЫ ЗА РАБОЧЕГО

						...
Чеканщик 	2	3	4	5	...	
Шахты 	2	3	4	5	...	
Лес 	1	2	3	4	...	
Карьер 	1	2	3	4	...	
Мастерская 	1	2	2	3	...	
Шахты 	0	1	1	2	...	