

Райнер Штокхаузен

# Орлеан

## Состав игры:

- Большое игровое поле
- Маленькое поле благородных деяний
- 4 планшета игроков
- 4 мешочка подданных
- 4 фишки купцов
- 40 факторий
- 28 маркеров (деревянных кубов)
- 104 жетона персонажей:
  - 16 фермеров
  - 14 монахов
  - 14 ученых
  - 14 рыцарей
  - 10 торговцев
  - 10 ремесленников
  - 10 моряков

И еще по одному жетону каждого из четырех цветов игроков:

- торговец
- ремесленник
- моряк
- фермер
- 90 товаров:
  - 24 зерна
  - 21 сыра
  - 18 вина
  - 15 шерсти
  - 12 парчи
- 16 жетонов технологий
- 14 жетонов горожан
- 47 монет
- 20 тайлов мест
- 18 тайлов песочных часов
- 2 памяти
- Жетон первого игрока
- Правила игры

**GAGA  
GAMES**



## Подготовка к игре

1

Каждый игрок получает:

1 мешочек подданных



5 монет

А также следующие компоненты, соответствующие цвету игрока:



7 маркеров  
(деревянные кубы)



1 планшет игрока



1 фишка купца



10 факторий



Один набор персонажей  
фермер, моряк, ремесленник, торговец



Поместите свои **фактории** и **монеты** перед собой. Поместите **4 персонажей** вашего цвета на ячейки рынка на своем планшете игрока.

2

Выложите **большое игровое поле** (со шкалами и картой местности) и **поле благородных деяний** на стол.

3

Поместите стопку **жетонов технологий** на предназначенную для нее ячейку игрового поля.

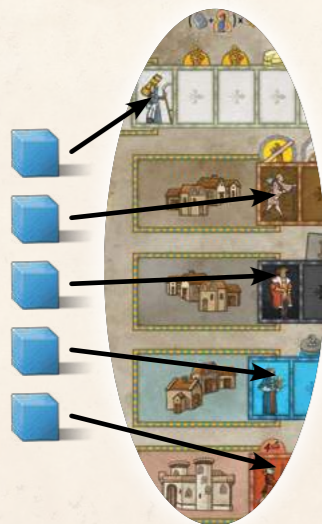
4

Уберите из стопки **тайлов песочных часов** жетон «Паломничество» (отличается более светлым оттенком), перемешайте стопку и поместите ее на предназначенную

для нее ячейку игрового поля. Выложите отложенный ранее тайл «Паломничество» поверх стопки. В первом раунде каждой партии всегда происходит событие «Паломничество».

5

Поместите по одному **маркеру** каждого игрока на первые деления каждой шкалы персонажей и еще по одному — на первое деление шкалы развития.



6

Рассортируйте **нейтральные жетоны персонажей** (не отмеченные цветами игроков) по типу и поместите их стопкой на соответствующие им здания на игровом поле.



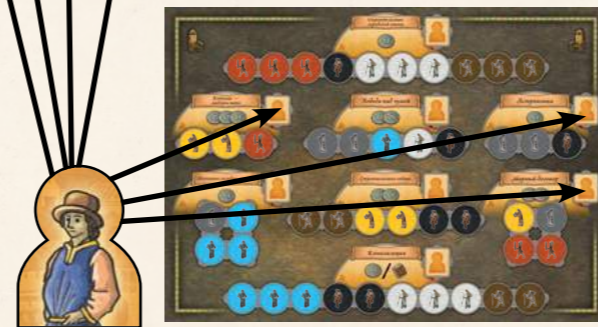
7

Выложите **монеты** рядом с игровым полем.



8

Поместите 14 **жетонов горожан** на отмеченные деления игрового поля и поля благородных деяний.



Поле благородных деяний

10



Перемешайте **жетоны товаров** лицом вниз и выложите их лицом вверх на ячейки дорог и рек: по одному жетону на каждую ячейку. При игре вчетвером жетоны занимают все эти ячейки. В игре на двоих и троих часть ячеек остается пустой, см. справа.

Отсортируйте оставшиеся жетоны по типу и выложите их лицом вверх на предназначенные для них ячейки рынка товаров (на левой стороне игрового поля).

9



Отсортируйте **тайлы мест** по римским цифрам на рубашке и выложите их на стол двумя отдельными стопками.

11

Выставьте свою **фишку купца** в Орлеан.

12а

**Игра втроем**

Уберите из игры по 2 нейтральных жетона следующих персонажей: фермер, моряк, ремесленник и торговец.

Уберите из игры по 3 жетона следующих персонажей: рыцарь, ученый и монах.

Случайным образом уберите из игры 6 жетонов товаров.

Не выкладывайте жетоны товаров на ячейки игрового поля, отмеченные цифрой 4. Они будут оставаться пустыми.

12б

**Игра вдвоем**

Уберите из игры по 4 нейтральных жетона следующих персонажей: фермер, моряк, ремесленник и торговец.

Уберите из игры по 6 жетонов следующих персонажей: рыцарь, ученый и монах.

Случайным образом уберите из игры 12 жетонов товаров.

Не выкладывайте жетоны товаров на ячейки игрового поля, отмеченные цифрами 3 и 4. Они будут оставаться пустыми.

13

**Вы готовы начать игру!**



## Цель игры

Вы живете во Франции в эпоху Средневековья и стараетесь достичь превосходства в различных сферах. Вы будете получать товары, монеты и победные очки благодаря производству, торговле, развитию и совершению благородных деяний.

## Процесс игры

Самый младший участник получает жетон первого игрока.

Игра длится 18 раундов, каждый из которых состоит из 7 фаз.



Жетон первого игрока

### Фаза 1

**Песочные часы.** Первый игрок переворачивает верхний тайл из стопки тайлов песочных часов лицом вверх. Эта стопка определяет длительность игры. Игра заканчивается в конце раунда, в котором был перевернут последний, 18-й, тайл песочных часов. На каждом тайле указано событие, эффект которого действует в текущем раунде. Всего в игре 6 типов событий (см. главу «Подробнее о событиях»), и, если не считать события «Паломничество», их эффекты применяются в фазе 6 «События».



### Фаза 2

**Перепись.** Определите, у кого больше всех и у кого меньше всех фермеров. Тот, кто продвинулся по шкале фермеров дальше остальных, получает 1 монету из запаса. В случае ничьей никто не получает монету. Тот, кто продвинулся по шкале фермеров меньше остальных, возвращает 1 монету в запас (тратит). В случае ничьей никто не тратит монету.



Пример. Синий игрок получает монету, а Красный игрок тратит монету.

## 2 ИГРОКА

**Важное замечание:** при игре вдвоем тот, кто находится дальше на шкале фермеров, по-прежнему получает монету, но его соперник не возвращает монету в запас.

### Фаза 3

**Подданные.** Достаньте жетоны персонажей из своего мешочка подданных и поместите их на рынок. Вы можете взять из мешочка столько жетонов, сколько указано на делении шкалы рыцарей, занятом вашим маркером, или меньше. Изначально вы можете достать из мешочка не более 4 жетонов персонажей. Выложите взятые жетоны на пустые ячейки рынка вашего планшета игрока. Вы не можете взять больше жетонов персонажей, чем может вместить ваш рынок. (Примечание: неиспользованные жетоны персонажей остаются на рынке, занимая ячейки, на которые вы могли бы выложить жетоны персонажей из мешочка.)



Пример. Зеленый игрок может взять 4 жетона из мешочка. Желтый и Синий игроки могут взять по 6 жетонов, а Красный — целых 8.

### Фаза 4

**Планирование.** Вы можете использовать жетоны персонажей со своего рынка для активации действий различных мест. При желании вы можете оставить сколько угодно персонажей на рынке для использования в последующих раундах. Обычно все игроки выполняют эту фазу одновременно. Однако если вы считаете, что на ваши решения могут повлиять решения других игроков, вы можете попросить их выполнять эту фазу в порядке очереди (или попросить объявить, что в точности они намерены делать).

Каждое действие связано с определенным местом, для активации которого требуется указанный набор жетонов персонажей (в некоторых местах нужен только 1 жетон, а в некоторых вообще ни одного).



Пример. Чтобы получить нового фермера, вам нужен моряк и ремесленник.

Выложите требуемые жетоны персонажей на соответствующие им ячейки места, которое вы хотите активировать. Как только все ячейки места заполняются жетонами, оно считается активированным, и вы сможете выполнить его действие в ближайшей или будущей фазе «Действия».

Вы не обязаны выкладывать сразу все требуемые жетоны персонажей за одну фазу планирования. Вы можете выложить часть из них сейчас, а часть — в последующие раунды. Однако пока вы не выложите все необходимые жетоны, вы не сможете активировать место и, как следствие, выполнить его действие.

### Фаза 5

**Действия.** Вы можете выполнить действия активированных вами мест, то есть таких мест, на все ячейки которых вы поместили по персонажу (или жетон технологии).

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок может выполнить 1 действие или спасовать. Если вы пасуете, то больше не выполняете действий в текущем раунде.

Выполнив действие, уберите в свой мешочек подданных все жетоны персонажей с ячеек этого места (моряка и ремесленника с фермы из прошлого примера).

**Важное замечание:** жетоны технологий не убираются с ячеек места, а остаются на них до конца игры.

Вы можете выполнять действия своих активированных мест в любом порядке. Вы не обязаны выполнять действие, если не хотите. Вы можете спасовать, даже если могли бы продолжать выполнять действия. Фаза действий заканчивается, когда пасуют все игроки. Если вы пасуете, то больше не участвуете в текущей фазе действий. Активированные места остаются активированными, и их действия могут быть выполнены в следующих раундах. Не убирайте жетоны персонажей с ячеек места еще не выполненных действий.

### Фаза 6

**Событие.** Примените эффект события, указанный на тайле песочных часов текущего раунда. Затем поместите тайл на ячейку рядом со стопкой. Это сброс тайлов песочных часов.

Эффект действует на всех игроков. Подробнее о событиях будет рассказано дальше.



### Фаза 7

**Первый игрок.** Текущий первый игрок передает жетон первого игрока своему соседу слева.





## Места и их действия

С каждым местом связано определенное действие. На вашем планшете игрока показаны места, которые есть у всех. В процессе игры вы сможете получить уникальные новые места (см. пункт «Расширение города» ниже).

Если место активировано (все его ячейки заняты), его действие можно выполнить. Выполнив действие, уберите в свой мешочек подданных все жетоны персонажей (но не жетоны технологий), использованные для активации этого места.

**Примечание:** как только ваш маркер достигает последнего деления шкалы, вы больше не можете выполнять связанное с ней действие.

Ниже подробно рассмотрены места и их действия.

### Ферма

Возьмите **жетон фермера** с фермы на игровом поле и поместите его в свой мешочек подданных.

Затем продвиньте свой маркер на 1 деление дальше по шкале фермеров и получите указанный **товар**. Положение вашего маркера на этой шкале также учитывается во время фазы 2 «Перепись».



### Деревня

Здесь можно получить нового **моряка, ремесленника** или **торговца**. Вы можете **выбрать** одно из следующих действий (*моряк, ремесленник, торговец*):



#### Моряк

Возьмите **жетон моряка** с игрового поля и поместите его в свой мешочек подданных. Затем продвиньте свой маркер на 1 деление дальше по шкале моряков и получите указанное число **монет**. Тот, кто **первым** достигнет последнего деления этой шкалы, получит жетон горожанина.



#### Ремесленник

Возьмите **жетон ремесленника** с игрового поля и поместите его в свой мешочек подданных. Затем продвиньте свой маркер на 1 деление дальше по шкале ремесленников и получите **жетон технологий**. Выложите жетон технологий **рядом** с вашим планшетом игрока. Вы сможете воспользоваться им **после того, как спасуете**.



**Технологии.** Вы можете выложить жетон технологий на любую ячейку места по своему выбору. Этот жетон заменяет требуемый жетон персонажа. Вы не убираете его в мешочек после выполнения действия, он остается на своей ячейке до конца игры.

#### Особые правила

- Ваш первый жетон технологий, который вы выкладываете в игре, должен заменить **фермера**.
- Все последующие жетоны технологий могут заменять любых персонажей, кроме **монахов**. Монахи никогда не заменяются жетонами технологий.
- На одно место можно выложить только 1 жетон технологий.
- Жетон технологий нельзя выложить на место, где требуется всего 1 жетон персонажа.
- Выложив жетон технологий, вы не можете переместить его куда-нибудь еще.



#### Торговец

Возьмите **жетон торговца** с игрового поля и поместите его в свой мешочек подданных. Затем продвиньте свой маркер на 1 деление дальше по шкале торговцев и расширьте свой город **тайлом места**.

**Расширение города.** Вы можете выбрать тайл места. В игре есть тайлы места двух типов: I и II. Когда вы впервые перемещаете маркер по шкале торговцев, вы можете выбрать любой тайл места из стопки I. При каждом последующем продвижении по шкале торговцев вы можете выбрать любой тайл места из стопки I или II. Выложите выбранный тайл рядом со своим планшетом игрока. Теперь у вас есть еще одно место. Вы можете активировать его или пользоваться его особым свойством.

**Примечание:** игроки в любое время могут просматривать стопки тайлов мест. Все тайлы мест подробно описаны в приложении.



### Университет

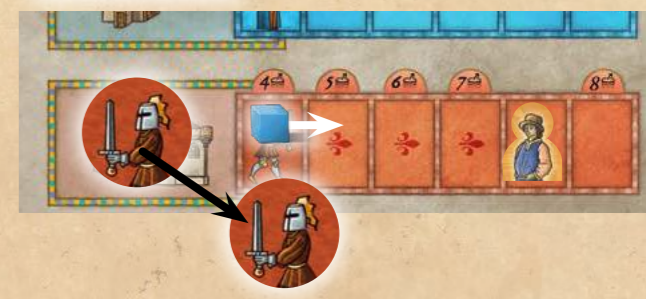
Возьмите **жетон ученого** с игрового поля и поместите его в свой мешочек подданных. Затем продвиньте свой маркер на 1 деление дальше по шкале ученых и получите указанное число **очков развития**. За каждое получаемое в игре очко развития продвигайте свой маркер, находящийся на **шкале развития**, на 1 деление вперед, если это возможно.



### Замок

Возьмите **жетон рыцаря** с игрового поля и поместите его в свой мешочек подданных. Затем продвиньте свой маркер на 1 деление дальше по шкале рыцарей. Шкала рыцарей показывает, сколько **персонажей** вы можете взять из мешочка подданных и добавить на рынок в фазе 3. Изначально вы можете брать по 4 персонажа каждый раунд. Это число увеличивается по мере того, как вы получаете новых рыцарей.

**Примечание:** когда ваш маркер на шкале рыцарей достигает 5-го деления число новых персонажей из мешочка (7) не увеличивается. Однако если вы первый, кто достигает этого деления, вы берете жетон горожанина.



**Примечание:** как только ваш маркер достигает последнего деления шкалы, вы больше не можете выполнять связанное с ней действие.

### Монастырь

Возьмите **жетон монаха** с игрового поля и поместите его в свой мешочек подданных. В отличие от других персонажей, получение монаха не дает дополнительного бонуса. Жетоны монахов можно использовать вместо **любых других жетонов персонажей**. (Но не наоборот! Вы не можете использовать жетон какого-либо другого персонажа или жетон технологий взамен жетона монаха.)





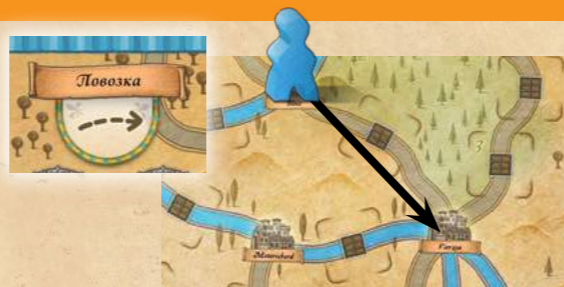
## Корабль

Переместите свою фишку купца по **реке** (голубая линия) из его текущего города в соседний город. Если на пути купца оказывается жетон товара, вы можете его взять. Если жетонов товаров несколько, вы можете взять **один** из них. Выложите полученный жетон товара рядом со своим планшетом игрока.



## Повозка

Это действие аналогично действию **корабля**, однако вместо того чтобы переместить фишку своего купца по реке, переместите ее по **дороге** (коричневая линия).



## Гильдия

Постройте **факторию** в городе с вашей фишкой купца, если в этом городе еще нет факторий (любого игрока). В каждом городе может быть только одна фактория.

**Исключение:** в Орлеане **каждый** игрок может построить по **одной** фактории.



## Скрипторий

Вы получаете 1 очко развития. Продвиньте свой маркер на 1 деление вперед по **шкале развития**.



## Ратуша

Во время фазы планирования вы можете выложить **1 или 2 жетона персонажей** в ратушу. (Чтобы активировать действие ратуши, необязательно заполнять обе ее ячейки.) Решив выполнить действие ратуши, переместите 1 или 2 жетона персонажей с ее ячейки на **любые** пустые и соответствующие по типу ячейки поля **благородных деяний**. За каждого перемещаемого персонажа вы тут же получаете указанную награду (1, 2 или 3 монеты, а в случае канализации — 1 монету или 1 очко развития).

Когда вы завершаете благородное деяние (то есть перемещаете жетон на последнюю пустую ячейку определенного ряда), вы получаете жетон горожанина с этого деяния.

Вы не можете выкладывать на ячейку благородных деяний жетоны персонажей, отличающихся от указанных на этих ячейках (например, монахов). Вы всегда должны использовать лишь тех персонажей, которые показаны на ячейках. Жетоны персонажей, использованные для благородных деяний, остаются на поле благородных деяний до конца игры.



**Важное замечание:** вы не можете помещать персонажей вашего цвета (то есть ваших начальных фермера, моряка, ремесленника и торговца) в ратушу.



## Шкала развития

На некоторых делениях шкалы развития указаны **монеты** и **жетоны горожан**. Если вы перемещаете свой маркер на деление с монетами или пересекаете его, вы тут же получаете указанное число монет из запаса. Если вы первый, кто перемещает маркер на деление с жетоном персонажа или пересекает его, вы тут же получаете этот жетон.

**Уровень развития** определяется положением вашего маркера относительно желтых звезд на делениях шкалы развития. Если вы перемещаете свой маркер на деление с уровнем развития (желтая звезда) или пересекаете его, ваш уровень развития тут же становится равен указанному числу. Изначально он равен 1.



**Примечание:** уровень развития влияет на событие «Доход» (вы получаете число монет, равное вашему уровню развития), действие больницы и количество победных очков, получаемое за жетоны горожан и фактории в конце игры.

## Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается после 18-го раунда. Перед тем как перейти к подсчету очков, игрок, построивший **больше всех факторий**, получает **жетон горожанина**, лежащий на игровом поле в верхнем левом углу. В случае ничьей никто не получает этот жетон. Затем игроки определяют свои окончательные результаты. Победные очки (ПО) даются за следующее:

**Монеты:** 1 ПО за монету.

**Товары:**

**Парча:** 5 ПО.

**Шерсть:** 4 ПО.

**Вино:** 3 ПО.

**Сыр:** 2 ПО.

**Зерно:** 1 ПО.

**Фактории и жетоны горожан:** каждая построенная вами фактория и каждый полученный вами жетон горожанина приносят число победных очков, равное вашему текущему уровню развития.

**Пример.** Карл построил 5 факторий и получил 2 жетона горожан. Его текущий уровень развития равен 4 (как указано на шкале развития). Он получает  $(5 + 2) \times 4 = 28$  ПО.

В игре побеждает тот, кому удалось заработать больше всех ПО. В случае ничьей побеждает претендент, продвинувшийся дальше по шкале развития. Если и тут ничья, в игре несколько победителей.



## Дополнительное правило. Исключение тайлов мест (рекомендовано для опытных игроков)

Перед началом игры (до первого раунда) каждый игрок, начиная с первого игрока и по часовой стрелке, может убрать 1 тайл места любого типа (1 или 11) из игры. Эти тайлы откладываются в коробку. При игре вдвоем каждый игрок убирает по 2 тайла.



## Подробнее о событиях



### Паломничество (3 жетона)

Если в начале раунда открывается событие «Паломничество», то в течение раунда нельзя получать новые жетоны монахов из запаса. «Паломничество» — это единственное событие, эффект которого применяется в фазе 5 «Действия», а не в фазе 6 «События».



### Налоги (3 жетона)

Пересчитайте число своих товаров. Заплатите 1 монету за каждые 3 товара. Если вы не можете расплатиться полностью, вас подвергают пыткам (см. ниже).



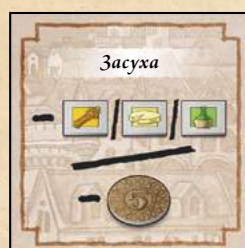
### Доход (3 жетона)

Вы получаете столько монет, сколько составляет ваш текущий уровень развития.



### Базарный день (3 жетона)

Вы получаете 1 монету за каждую построенную вами фабрику.



### Засуха (3 жетона)

Вы теряете 1 еду: зерно, сыр или вино. Потерянная еда возвращается на рынок товаров. Если вы не можете расплатиться едой, заплатите 5 монет. Если у вас не хватает монет, вас подвергают пыткам (см. ниже).



### Чума (3 жетона)

Вы теряете персонажа. Вытащите случайным образом 1 жетон персонажа из своего мешочка подданных и верните его в запас на игровом поле (он вновь становится доступным). Не сдвигайте свой маркер на шкале соответствующего персонажа. Вы не можете потерять персонажа своего цвета (то есть своего начального фермера, моряка, ремесленника или торговца). Если вы доставили одного из них, вам повезло. В этом случае вы не теряете персонажа в текущем раунде.



### Доки

Вы получаете 1 очко развития.



### Пивоварня

Вы получаете 2 монеты из запаса.



### Библиотека

Вы получаете 2 очка развития.



### Мельница

Вы получаете 2 монеты из запаса и 1 очко развития.



### Винный погреб

Вы получаете 4 монеты из запаса.



### Часовня

Активированная часовня позволяет защитить своего владельца от негативных событий (таких как «Засуха», «Налоги» и «Чума»). Во время фазы события верните монаха из часовни в свой мешочек подданных, чтобы проигнорировать негативный эффект текущего события.



### Контора

Вы получаете 1 монету за каждую построенную вами фабрику.



### Лаборатория

Вы получаете жетон технологий, который можете выложить на ячейку действия по вашему выбору в конце любого раунда после того, как спасуете. Применяются обычные правила и ограничения жетонов технологий. При желании вы можете выложить жетон технологии на лабораторию.

## Пытки (банкротство)

Всякий раз, когда вы должны заплатить монеты (например, во время переписи или события «Налоги»), но не можете этого сделать в полной мере, вас подвергают пыткам. Заплатите столько сколько можете. Вы обязаны отдать за каждую недостающую монету что-то одно из следующего:

- **Фабрику** (либо уже построенную, либо из своего запаса).
- **Подданного** (вытащите случайным образом одного персонажа из своего мешочка. Если им оказался персонаж вашего цвета, верните его обратно в мешочек и вытащите нового. При необходимости повторяйте эту процедуру, пока не достанете жетон нейтрального персонажа. Не сдвигайте свой маркер на шкале соответствующего персонажа.)
- **Очко развития** (переместите свой маркер по шкале развития на 1 деление назад, однако этот маркер не может переместиться на деление с монетами или пересечь его).
- **Жетон товара.**
- **Жетон места.**
- **Жетон технологии.**

Вы можете расплачиваться за недостающие монеты любыми комбинациями перечисленных выше благ (например, если вы должны 5 монет, то могли бы отдать вместо них 1 персонажа, 2 фабрики и 2 очка развития).

Все пожертвованные таким образом блага убираются из игры. Восстановить можно только очки развития.

## Подробнее о местах



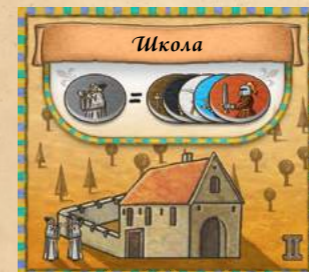
### Сеновал, сыроварня, виноградник, прядильня, швейная мастерская

Вы получаете указанный товар с рынка товаров. Вы не можете выполнить действие, если на рынке товаров не осталось жетонов соответствующего типа.



### Больница

Вы получаете столько монет из запаса, сколько составляет ваш текущий уровень развития.



### Школа

Будучи владельцем школы, вы можете использовать ученых вместо любых других персонажей, кроме монахов.



### Конная повозка

Переместите свою фишку купца вдоль дороги в соседний город, забывая 1 товар, если он есть.



### Огород

Будучи владельцем огорода, вы можете использовать морячков вместо ремесленников, торговцев и фермеров.



### Аптека

Аптеку можно активировать любым жетоном персонажа. В качестве действия вы можете потратить до 3 монет, чтобы продвинуться по шкале развития. За каждую монету (минимум 1) вы можете переместить свой маркер на 1 деление вперед.



### Сторожевая башня

Сторожевая башня увеличивает ваш рынок на 2 ячейки. Во время фазы подданных (фазы 3) вы можете выложить 1 или 2 жетона персонажей на сторожевую башню. Во время фазы планирования (фазы 4) вы можете переместить 1 или 2 персонажей из сторожевой башни на ячейки действий или использовать их для благородных деяний во время фазы действий (фазы 5). За 1 действие для благородных деяний можно использовать сразу 2 жетона. (Персонажи вашего цвета никогда не используются для благородных деяний.)



### Баня

Возьмите 2 жетона персонажей из своего мешочка и выберите 1 из них. Тут же выложите его на соответствующую ему ячейку действия. (Вы не можете выложить этот жетон на баню.) Верните другой полученный жетон, а также персонажа с бани обратно в мешочек. Если вы не можете выложить ни одного из взятых персонажей на ячейку действия, верните их в свой мешочек.



## Общие правила игры

### Если закончились жетоны

Число жетонов персонажей, технологий и товаров **ограничено**. Вы не можете получить жетон, если доступных жетонов этого вида нет. Когда в игре не остается жетонов указанного выше вида, вы больше не можете выполнять действие, напрямую связанное с получением этих жетонов. Однако вы по-прежнему можете приобретать жетоны персонажей, даже если не можете получить связанные с ними дополнительные бонусы (*товары, монеты, технологии и т.д.*) Вы не можете взять жетон персонажа, если уже занимаете последнее деление соответствующей шкалы. В результате событий («Чума», «Засуха») некоторые жетоны могут вновь стать доступными. Если такое происходит, вы можете опять выполнять соответствующие действия.

Число жетонов денег **не ограничено**. Если в запасе недостаточно монет, вы можете заменить их чем-нибудь другим (например, настоящими монетами).

### Проверка подданных

В любой момент игры вы вправе посмотреть содержимое вашего мешочка подданных. (*Закончив делать это, перемешайте жетоны в мешочке, чтобы доставать их случайным образом.*)

### Пустые дороги и реки

Вы можете перемещаться по пустым дорогам и рекам, вы просто не получаете товар.

### Подданные цвета игрока

Жетоны персонажей, отмеченные вашим цветом (*те, которые вы получили при подготовке к игре*), всегда остаются с вами. Они находятся либо в вашем мешочке, либо на вашем планшете. Их нельзя использовать для благородных деяний и лишиться из-за события «Чума». Также ими нельзя расплатиться в результате пыток.

### Выложенные жетоны персонажей

Вы не можете переместить жетон персонажа с одной ячейки места на другую. Однако при получении персонажей из мешочка во время фазы 3 «Подданные» за каждого персонажа, которого вы решаете не доставать из мешочка, вы можете вернуть 1 жетон персонажа с ячейки места на рынок.

**Пример.** Штефан может взять из мешочка 6 персонажей, но берет только 4. За это он перемещает 2 персонажей с ячеек места на свой рынок.

### Денежные операции

Тратя монеты, возвращайте их в общий запас. Получая монеты, берите из общего запаса.

### Очередность хода

Большинство фаз можно выполнять **одновременно**. Начинайте выполнять фазу планирования (**фазу 4**) одновременно. Дайте знать остальным, когда закончите свое планирование. При желании делайте это в порядке очереди, начиная с первого игрока и по часовой стрелке. При необходимости применяйте тот же принцип и к **денежным операциям**.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин



Разработчик: Райнер Штонхаузен

Художник: Клеменс Франц

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.