

Жанна д'Арк

Без неё невозможно представить себе Орлеан! «Жанна д'Арк» — это вариация игры «Орлеан» в жанре Draw & Write, в которую можно играть даже дистанционно: все ваши действия и победные очки отмечаются на листе бумаги. Выстраивайте свою стратегию и перехватывайте лучшие жетоны у соперников или сразитесь с самой Орлеанской девой в соло-режиме!

Подготовка к игре

- I** Каждый игрок берёт 1 лист из блокнота и 1 карандаш. Положите лист перед собой той стороной вверх, которая изображена ниже (оборотная сторона — только для одиночной игры). Это будет ваше поле.
- 2** Положите в мешочек все 27 жетонов подданных.
- 3** Игрок, который последним был во Франции, становится первым игроком; он берёт этот мешочек.
- 4** Определите место для сброса.
- 5** Если в игре двое или четверо участников, достаньте из мешочка 2 случайных жетона и положите их в сброс. Если в игре трое или пятеро участников, вместо этого сбросьте 3 случайных жетона.
- 6** Если вы играете впервые (или играете онлайн и не у всех участников есть коробка с игрой), уберите карты мест в коробку — используйте только ячейки мест на поле.
- 7** В последующих играх перемешайте карты мест и выложите по 4 карты каждой из 5 категорий (с I по V) лицом вверх. Останется по 2 карты каждой категории; уберите их в коробку.
- 8** Если участников меньше четырёх, зачеркните часть поля, в которой находятся города с номерами 20–22.
- 9** Если участников двое, зачеркните пятое благородное деяние и части поля, в которых находятся города с номерами 18–22.
- 10** В левой части поля зачеркните все мешочки с номерами, которые больше числа участников (например, если участников трое, зачеркните номера «4» и «5»).
- II** 18 карт для одиночной игры можно не доставать из коробки: они понадобятся только в соло-режиме.



Ход игры

Игра делится на раунды. Каждый раунд делится на три фазы:

1) Достаньте жетоны подданных

Если мешочек перед вами (то есть вы первый игрок), достаньте из него нужное количество жетонов подданных в зависимости от числа участников, как указано справа, и выложите их так, чтобы было видно всем игрокам (не перепутайте со сбросом).

2 → 5 жетонов

3 → 4 жетона

4 → 5 жетонов

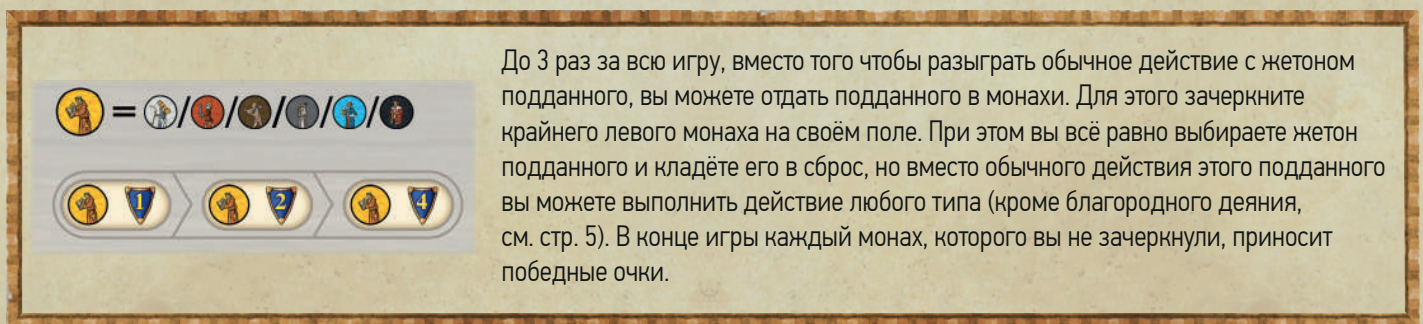
5 → 6 жетонов

2) Возьмите жетоны подданных и выполните действия

Первый игрок выбирает любой из этих жетонов и использует его, чтобы выполнить 1 действие, а затем кладёт жетон в сброс. Дальше ход передаётся по часовой стрелке. После того как каждый игрок выполнил по 1 действию, в игре остаётся последний жетон. Его берёт первый игрок, то есть он выполняет два действия в этот ход. Последний жетон тоже отправляется в сброс.

В игре с двумя участниками первый игрок выполняет 3 действия, а второй — 2 (не подряд, а по очереди).

Возможные действия подробно описаны ниже.



До 3 раз за всю игру, вместо того чтобы разыграть обычное действие с жетоном подданного, вы можете отдать подданного в монахи. Для этого зачеркните крайнего левого монаха на своём поле. При этом вы всё равно выбираете жетон подданного и кладёте его в сброс, но вместо обычного действия этого подданного вы можете выполнить действие любого типа (кроме благородного деяния, см. стр. 5). В конце игры каждый монах, которого вы не зачеркнули, приносит победные очки.

3) Передайте мешочек и пополните его, если нужно

Передайте мешочек игроку слева — он становится первым игроком в следующем раунде.

Если в этот момент в мешочке нет жетонов, положите в него все жетоны подданных из сброса. Затем, как и при подготовке, достаньте из него и положите в сброс 2 или 3 случайных жетона, если в партии участвуют 2/4 или 3/5 игроков соответственно. Затем все игроки одновременно зачёркивают мешочек с наименьшим номером в левой части своих полей.

Когда игроки зачёркивают последний номер, сразу же наступает конец игры, то есть вы разыгрываете столько мешочков с жетонами, сколько в игре участников.

Действия

Каждый раз когда вы берёте жетон подданного, вы можете выполнить 1 действие из следующих:

(А) выполните обычное действие этого подданного;

(Б) выполните действие на вашей карте или ячейке места, на которой изображён этот подданный;

(В) примите участие в благородном деянии.

На некоторых бонусах изображены подданные. Получив такой бонус, вы можете выполнить действие, как если бы у вас был соответствующий жетон.

(А) Действия подданных


В зависимости от выбранного жетона примените эффект, описанный в этом разделе.



Фермер: вы можете отметить (например, крестиком) любой товар в вашей кладовой, при этом соблюдая правила (см. стр. 6).



Рыцарь: вы можете закрасить дорогу (обозначается коричневым цветом) между двумя городами на вашем поле. Эта дорога должна начинаться в Орлеане или в городе, к которому ведёт уже закрашенная дорога или река.

Вы можете сразу же отметить в кладовой (см. стр. 6) все товары, которые получаете на этой дороге. Если вы получили очко развития , поставьте отметку в 1 ячейку на шкале развития (отметки ставятся слева направо; см. стр. 7).

Пример: в предыдущие ходы вы закрашили дороги между Орлеаном и городом 8 и между городами 8 и 16. Сейчас вы можете закрасить ещё одну дорогу, поскольку выбрали жетон рыцаря. Вы закрашиваете дорогу между городами 8 и 9, также вы можете отметить изображённые на ней товары в вашей кладовой.



Моряк: вы можете закрасить реку (обозначается синим цветом) на поле или обвести 1 монету в вашем банке (то есть получить её).

Если вы решили закрасить реку, применяются те же правила, как при закрашивании дороги.

Если вы решили получить монету, применяются правила заполнения банка (см. стр. 6).



Ремесленник: вы можете зачёркнуть 1 обведённую монету в вашем банке, чтобы построить фабрику, либо получить 1 монету (обвести символ монеты в банке).

Если вы хотите построить фабрику, выберите город на вашем поле, который:

- соединён с Орлеаном закрашенными дорогами или реками;
- ни обведён, ни зачёркнут.

Обведите этот город. После этого все остальные игроки должны зачёркнуть этот город на своих полях (то есть они не смогут построить в этом городе фабрику). Единственное исключение — сам Орлеан, в котором все игроки могут построить по одной фабрике (то есть он никогда не зачёркивается).

Если вы построили фабрику в городе 22, сразу же обведите горожанина в этом городе (все остальные зачёркивают этот бонус на своих листах).



Если у вас нет монет, вы не можете строить фабрику.

Пример: вы зачёркиваете обведённую монету в вашем банке и обводите город 8, ранее соединённый с Орлеаном. Все другие игроки вычёркивают этот город (но всё ещё могут закрашивать дороги, ведущие к нему или от него).



Торговец: вы можете купить 1 карту места или получить 1 монету в вашем банке (см. стр. 6).

Если вы играете с картами мест, то у вас на столе выложено 20 карт.

Соблюдайте следующие правила при покупке карты:

- Вы можете купить карту места только со стола — НЕ у другого игрока.
- Если никто ещё не брал карты места, вы должны выбрать карту категории I.
- Если в игре 2 или 3 игрока, карту более высокой категории можно купить, только если из каждой предыдущей категории уже куплена хотя бы одна карта (не имеет значения, какой игрок это сделал).

Пример: если любой из игроков купил карту категории I, все игроки (включая его) могут брать карты категории II. Когда кто-нибудь возьмёт такую карту, откроется доступ к картам категории III, и так далее.

- Если в игре 4 или 5 участников, требуется купить не одну, а две карты, чтобы открыть доступ к более высокой категории.
- Игроки могут покупать карты всех уже доступных категорий (то есть можно и дальше брать карты категории I, даже если открыты карты более высоких категорий).
- Если карта, которую вы хотите купить, доступна, вам нужно оплатить её стоимость в монетах. Карты категорий I и II стоят 1 монету, карты категорий III, IV и V — 2 монеты. Чтобы оплатить стоимость, зачеркните нужное количество обведённых монет в вашем банке. Если у вас недостаточно монет, вы не можете купить карту и должны разыграть другое действие торговца.
- Оплатив стоимость карты места, положите её перед собой. Вы можете использовать её со следующего хода.

Если вы решили играть без карт мест, то используйте ячейки мест на поле. Выбрав и оплатив ячейку, закрасьте её верхний левый уголок. Остальные игроки зачёркивают эту ячейку на своих полях. Если вы играете с картами места, то игнорируйте ячейки мест на ваших полях.



Действия с картами мест описаны ниже. Свойства карт мест подробно описаны на стр. 10.



Учёный: вы можете отметить 1 ячейку на вашей шкале развития (ячейки отмечаются слева направо). Подробнее о шкале развития на стр. 7.



Вы можете отдавать подданных в монахи или получать их за бонусы. Монах позволяет выполнить действие любого подданного (кроме благородного деяния; см. стр. 5). Это правило также распространяется на карты места (см. ниже).

(Б) Выполните действие на карте места

Вместо обычного действия подданного вы можете выполнить действие на вашей карте места (если выбрали подходящего подданного).



Пример: у вас есть эта карта места. С помощью моряка (или монаха, используемого в этой роли) вы можете закрасить 2 реки (вместо обычного действия моряка).



Пример: если у вас есть карта места «Библиотека», с помощью учёного (или монаха, используемого в этой роли) вы можете отметить 2 ячейки на шкале развития.

Если вы выбрали подданного, для которого у вас есть несколько карт мест (или разыгрываете монаха), вы должны выбрать только одну из этих карт. Помните, что вместо этого вы можете выполнить обычное действие подданного или совершить благородное деяние.

На некоторых картах места нет действия — только бонус.

Если на карте места есть «+», вы выполняете указанный эффект каждый раз, когда выбираете подданного нужного типа. Это не считается действием, поэтому далее вы можете распоряжаться жетоном подданного на своё усмотрение, в том числе для действия на других картах. Однако если вы отдаёте подданного в монахи или получаете подданного за бонус, вы не можете разыгрывать эффекты с «+».



Пример: у вас есть эта карта места и карта места «Библиотека» (из предыдущего примера). Вы выбираете жетон учёного. Благодаря первой карте вы автоматически отмечаете ячейку на шкале развития, а благодаря второй — используете учёного, чтобы отметить ещё две.

Эффекты всех карт мест подробно описаны на стр. 10.

(В) Примите участие в благородном деянии

Каждое из 5 благородных деяний (4, если игроков только двое) требует 3 подданных, даёт 1 эффект и 1 жёлтый бонус.

В качестве действия вы можете отметить выбранного подданного в благородном деянии (если он там есть) и применить указанный эффект. После этого сбросьте жетон подданного, как обычно.

Примечание: для некоторых благородных деяний нужны монахи. Чтобы отметить его, вам нужно отдать подданного в монахи или получить его благодаря бонусу.

Важно: монах не заменяет других подданных, когда вы совершаете благородное деяние.

Как только вы отмечаете третьего подданного в одном благородном деянии, в дополнение к указанному эффекту вы получаете бонус. За деяния 1–3 вы получаете подданного, а за деяния 4–5 — горожанина, который принесёт победные очки в конце игры. После этого остальные игроки вычёркивают завершённое вами деяние и больше не могут совершать его.

Эффекты благородных деяний:



Отметьте 1 товар в кладовой и 1 ячейку на шкале развития.



Закрасьте одну дорогу (при этом получите товары и очки развития по обычным правилам).



Обведите 1 монету в банке и отметьте одну ячейку на шкале развития.



Обведите 1 монету в банке и отметьте 1 товар в кладовой.

Бонусы за завершение благородных деяний:



Выполните действие ремесленника.



Выполните действие монаха.



Обведите этого горожанина. Он принесёт очки в конце игры.

Конец игры. Подсчёт очков

Игра заканчивается, как только игроки зачёркивают последний мешочек с номером на своих полях (это происходит одновременно). Это значит, что вы разыграли столько мешочков с жетонами, сколько в игре участников. Перейдите к подсчёту очков.

Игрок, построивший больше всех факторий, обводит горожанина, а все остальные вычёркивают его. В случае ничьей никто не получает горожанина.

Затем сложите победные очки (ПО) со шкалы на вашем поле:

Фактории и горожане: сложите число ваших факторий и обведённых горожан и умножьте эту сумму на ваш уровень развития (крайнее правое значение на вашей шкале развития, которое вы отметили).

$$\left(\text{фактория} + \text{горожанин} \right) \times \text{уровень развития} = \text{победные очки}$$

Кладовая: за каждый ряд, в котором у вас отмечены 5 товаров, вы получаете указанное количество ПО. Если вы отметили все товары в четвёртой колонке, вы получаете ещё 5 ПО.

Банк: если вы обвели все монеты во втором ряду, вы получаете 4 ПО. Если вы потратили (то есть зачеркнули) все обведённые монеты в пятой колонке, вы получаете 7 ПО.

Вы получаете 7/6/4/0 ПО, если вы задействовали 0/1/2/3 монахов соответственно.



Оружейная: вы получаете указанное количество ПО за обведённые щиты.

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем. Если ничья, побеждает претендент с наибольшим уровнем развития. Если всё ещё ничья, побеждают все претенденты.

Пример подсчёта:

Вы построили 4 фактории и обвели 2 горожан. Ваш уровень развития — 5. Итого: $(4+2) \times 5 = 30$ ПО.

Кладовая приносит 8 ПО. Банк приносит 4 ПО. Оставшиеся монахи приносят 6 ПО. Оружейная приносит 4 ПО.


Итого: 52 победных очка.




Дополнительные правила

Получение бонусов

На вашем поле есть некоторое количество бонусов. Ниже описаны условия их получения. Бонусы разыгрываются по следующим правилам:

 Этот бонус может получить каждый игрок. Вычеркните его, если он даёт мгновенный эффект, или обведите, если он приносит ПО в конце игры.


 Чтобы получить жёлтый бонус, нужно первым выполнить определённые условия. Сделав это, вычеркните бонус и разыграйте его мгновенный эффект либо обведите, если это горожанин. Остальные игроки вычёркивают этот бонус; они не могут его получить, но могут выполнять действия в соответствующих ячейках. Исключения: благородные деяния, которые вычёркиваются полностью.


Если в свой ход вы получили несколько бонусов, получите их в любом порядке на ваш выбор. Вы также можете отказаться от бонуса.


Ниже подробно описаны все бонусы.

Кладовая

Кладовая — это 25 ячеек для товаров, по пять ячеек каждого вида.


 Получив товар, отметьте его в соответствующем ряду кладовой. Товары отмечаются строго слева направо.


 Если вам нужно отметить товар, но в этом ряду отмечены все 5 товаров, вместо этого обведите 1 щит в вашей оружейной.


 Если эффект позволяет вам отметить товар любого вида, вы должны выбрать ряд, в котором ещё не отмечены все 5 товаров. Если при этом обведены вообще все товары в кладовой, обведите щит в оружейной.


За каждый заполненный до конца ряд вы получите количество ПО, указанное с краю этого ряда.


Как только вы отмечаете все товары в колонке, вы сразу получаете указанный под ней бонус.

 Обведите 2 монеты в банке.

 Выполните действие монаха.

 Получите 4 очка развития.

 Обведите этот бонус; в конце игры он приносит 5 ПО.

 Если вы первым заполняете кладовую до конца, обведите этого горожанина (остальные игроки его вычёркивают).




Банк

В банке хранятся ваши монеты. В начале игры одна монета уже обведена: вы сразу можете её тратить.

Когда вы получаете монеты, вы обводите указанное их количество. При этом вы можете выбрать любой ряд, но в каждом отдельном ряду вы должны обводить монеты слева направо. Например, вы можете до конца заполнить третий ряд, получить бонус, а потом начать заполнять второй ряд, однако вы не можете начать заполнять последнюю колонку, если в предыдущих ещё есть необведённые монеты.

Как только вы обводите последнюю монету в ряду, получите соответствующий бонус.

 Если вам нужно получить монету, но в банке обведены все 15 монет, вместо этого обведите 1 щит в вашей оружейной.









Когда вам нужно потратить монеты, зачеркните нужное количество обведённых монет в банке.

Эти монеты больше вам недоступны, однако вы по-прежнему можете получить бонус за заполнение ряда. Зачёркивать монеты, как и обводить, тоже можно в любом ряду, но всегда слева направо.



Как только вы тратите последнюю монету в колонке, получите соответствующий бонус. Если вы сделали это первым, получите жёлтый бонус и обведите 1 щит в оружейной.

Бонусы в рядах и колонках банка:

-  Выполните действие монаха.
-   Обведите этот бонус. В конце игры он принесёт 4 или 7 ПО соответственно.
-  Если вы первым заполняете третий ряд банка, обведите этого горожанина (остальные игроки зачёркивают этого горожанина).
-  Выполните действие фермера.
-  Получите 2 очка развития.
-  Постройте 1 фабрику по обычным правилам, но не тратя монету.
-  Если вы первым зачёркнули все монеты в этой колонке, обведите 1 щит в оружейной (после чего остальные игроки вычёркивают этот бонус).

Оружейная

В оружейной хранятся ваши щиты. Некоторые эффекты позволяют их обводить. Всегда обводите щиты слева направо. Каждый обведённый щит приносит указанное количество ПО в конце игры.









Вы можете обвести щит в оружейной, когда:

- вы получаете товар, но все товары этого типа в кладовой уже отмечены; или
- вы получаете товар, но ваша кладовая полна; или
- вы получаете монету, но все монеты в банке обведены; или
- вы первым потратили все монеты в колонке в вашем банке; или
- вы получили соответствующий бонус развития (на шкале развития два таких бонуса).

Шкала развития

Всегда отмечайте ячейки на шкале развития слева направо. Если под ячейкой, которую вы только что отметили, изображён бонус, вы его получаете. Жёлтые бонусы достаются только игрокам, которые получают их первыми. Не забывайте двигаться по шкале развития! В конце игры вы умножите количество фабрик и горожан на значение уровня, которого достигнете.

-  Обведите 1 монету в банке.
-  Выполните действие монаха.
-  Обведите 1 щит в оружейной.
-  Отметьте 1 товар любого типа в кладовой.
-  Если вы первым отметили эту ячейку развития, обведите этого горожанина (остальные игроки вычёркивают этого горожанина).
-  Это значение вашего уровня развития. Оно используется для подсчёта очков в конце игры.

Жанна д'Арк

Одиночная игра

Жанна д'Арк выступает в роли вашей соперницы в одиночной игре. Она попытается набрать больше победных очков, чем вы.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к обычной партии для двоих игроков, но со следующими исключениями:

- возьмите одно поле и положите его обратной стороной вверх;
- вы должны играть с картами мест (а не с ячейками мест на поле);
- разделите карты одиночной игры на две стопки: 14 основных карт и 4 карты на замену. Выберите уровень сложности: **обычный**, **«знаток»** или **«последнее испытание»**. Начиная с уровня **«знаток»** Жанне д'Арк доступны действия монаха. На уровне **«последнее испытание»** 4 основные карты с номерами от 1 до 4 заменяются на карты от 1Б до 4Б.

14 карт, с которыми вы будете играть, называются «колодой Жанны д'Арк». Положите их рядом, рубашкой (с изображением Жанны) вверх.

Ход игры

Игра делится на раунды так же, как описано на стр. 2. Сначала ходите вы, потом — Жанна, и так в каждом раунде до конца игры.

В свой ход вы, как обычно, выбираете 1 жетон подданного и выполняете 1 действие.

Когда наступает ход Жанны, раскройте верхнюю карту её колоды и положите её слева от колоды лицом вверх. В последующий ход кладите новую раскрытую карту поверх старой, и так далее.

Далее Жанна выбирает жетон подданного. На рубашке верхней карты в её колоде изображена стрелка — она указывает направление (сверху вниз или снизу вверх), в котором она будет искать.

Просмотрите подданных на лицевой стороне отложенной карты в нужном направлении и возьмите жетон первого доступного подданного. После этого разыграйте действие, указанное на лицевой стороне карты, и положите жетон в сброс. Возможные действия описаны ниже.

Когда в мешочке в первый раз заканчиваются жетоны, перемешайте карты Жанны д'Арк и сформируйте новую колоду.

Пример: на столе выложены жетоны рыцаря, ремесленника и фермера. Стрелка на рубашке карты направлена вверх, то есть Жанна «ищет» жетоны снизу вверх. Она не «находит» моряка, но «находит» фермера и выполняет указанное действие.



Владения Жанны

Владения Жанны — это выделенная жёлтым цветом игровая область вашей соперницы. В основном вы делаете отметки за неё именно здесь, но иногда вычёркиваете города и бонусы в вашей игровой области. Обводите щиты в оружейной Жанны слева направо и не начинайте второй ряд, пока не завершите первый.



Шкалы моряка, фермера, рыцаря и учёного также заполняются слева направо.

Действия Жанны

Если Жанна выбрала фермера, моряка, рыцаря или учёного, отметьте ячейку на соответствующей шкале подданного (если это возможно).

Затем примените эффект этого подданного, указанный на карте Жанны.

Если Жанна выбрала ремесленника, она строит фабрику (см. ниже).

После того как Жанна выбрала учёного и вы отметили соответствующую ячейку в её владениях, применяется дополнительный эффект:



Отметьте следующий уровень развития в правой части владений Жанны. Если все 6 уровней уже отмечены, этот эффект ничего не даёт.



Если вы ещё не обвели первый или второй жёлтый бонус на шкале развития, вычеркните его на своём поле и обведите горожанина во владениях Жанны. Если же вы уже обвели горожанина на шкале развития, ничего не происходит.



Обведите 1 щит в оружейной Жанны.



Если вы играете на уровне сложности **«знаток»** или **«последнее испытание»**, Жанна выполняет действие монаха (см. ниже).

Эффекты карт Жанны д'Арк



Обведите 1 фабрику во владениях Жанны, а на своём поле зачеркните город с номером, указанным на карте Жанны. Если этот город уже вычеркнут, постройте фабрику в следующем в порядке возрастания городе без фабрики.



Перемешайте ещё не купленные карты мест указанной категории и уберите из игры одну случайную из них.



Обведите 1 щит в оружейной Жанны.



Отметьте следующий уровень развития во владениях Жанны. Если все уровни уже отмечены, этот эффект ничего не даёт.



Зачеркните крайний левый незачёркнутый жёлтый бонус в вашем банке.



Обведите горожанина во владениях Жанны.



Если вы ещё не обвели горожанина в кладовой или в банке, зачеркните его и обведите горожанина во владениях Жанны. Если вы уже обвели этого горожанина (или он уже зачёркнут), этот эффект ничего не даёт.



Зачеркните одно из четырёх благородных деяний. Если стрелка указывает вправо, зачеркните крайнее ещё не зачёркнутое деяние слева, если стрелка указывает влево — крайнее ещё не зачёркнутое деяние справа. Если все деяния завершены или зачёркнуты, этот эффект ничего не даёт.



Если вы играете на уровне сложности **«знаток»** или **«последнее испытание»**, Жанна выполняет действие монаха (см. ниже).

Действие монаха

Жанна выполняет действие монаха, только если вы играете на уровне сложности «**знаток**» или «**последнее испытание**». Эффект этого действия изображён на рубашке верхней карты в колоде Жанны. Она либо строит фабрику (в городе с номером, указанным на открытой карте Жанны), либо отмечает ячейку на шкале подданных и обводит 1 щит в оружейной.



Иногда в благодарю действию монаха Жанна отмечает сразу две ячейки на шкале: одну за выбранного подданного и одну за действие монаха.

Примечание о картах мест

Поскольку Жанна никогда не приобретает карты мест, вам нужно самостоятельно открывать себе доступ к картам высших категорий, покупая карты низших категорий.

Конец игры

Игра заканчивается, после того как вы разыграли второй мешочек с жетонами подданных.

Тот, кто построил больше фабрик, обводит 1 горожанина.

Сосчитайте свои победные очки по обычным правилам. Впишите ПО Жанны в её владениях:

- ПО за отмеченные ячейки на шкалах фермеров, моряков и рыцарей;
- ПО обведённых щитов в оружейной Жанны;
- число обведённых фабрик и горожан, умноженное на достигнутый уровень развития.

Посчитайте сумму её ПО. Если у вас столько же ПО или больше, вы побеждаете Орлеанскую деву!

Карты мест

 <p>Винодельня: если вы взяли торговца, можете обвести 1 монету в банке. Если вы отдаёте его в монахи, эффект не разыгрывается.</p>	 <p>Архив: если вы взяли учёного, можете отметить 1 ячейку на шкале развития. Если вы отдаёте его в монахи, эффект не разыгрывается.</p>	 <p>Рыбацкая лодка: закрасьте реку и обведите 1 монету в банке.</p>
 <p>Торговый путь: закрасьте дорогу и отметьте 1 ячейку на шкале развития.</p>	 <p>Дом на дереве: когда вы закрашиваете дорогу, вы можете отметить 1 любой товар вместо 1 указанного. Если возможно, отметьте товар в ряду, который ещё не заполнен. Если вы заполнили все ряды, обведите 1 щит в оружейной.</p>	 <p>Сеновал: отметьте 1 зерно и ещё 1 любой товар в кладовой.</p>
 <p>Сыроварня: отметьте 1 сыр и ещё 1 любой товар в кладовой.</p>	 <p>Плотницкая: если вы взяли ремесленника, можете обвести 1 монету в банке ИЛИ отметить 1 ячейку на шкале развития. Если вы отдаёте его в монахи, эффект не разыгрывается.</p>	 <p>Баржа: закрасьте 2 реки.</p>
 <p>Экипаж: закрасьте 2 дороги.</p>	 <p>Трактир: вы можете строить фабрики в зачёркнутых городах.</p>	 <p>Стройка: зачеркните 1 обведённую монету в банке и постройте фабрику по обычным правилам.</p>
 <p>Виноградник: отметьте 1 вино и ещё 1 любой товар в кладовой.</p>	 <p>Исповедальня: отметьте 3 ячейки на шкале развития.</p>	 <p>Соколиная охота: обведите 1 монету в банке, отметьте 1 ячейку на шкале развития и 1 любой товар в кладовой.</p>

	<p>Постоялый двор: отметьте 1 ячейку на шкале развития за каждую завершённую колонку в кладовой.</p>		<p>Контора: если вы взяли учёного, можете отметить 1 любой товар в кладовой. Если вы отдаёте его в монахи, эффект не разыгрывается.</p>		<p>Парк: отметьте 1 ячейку на шкале развития за каждую завершённую колонку в банке.</p>
	<p>Склад: отметьте 2 любых товара в кладовой.</p>		<p>Школа: если вы взяли учёного, можете считать его любым другим подданным (кроме монаха). При этом эффекты мест с символом «+» не применяются.</p>		<p>Ювелирная лавка: отметьте 1 ячейку на шкале развития за каждую вашу фабрику.</p>
	<p>Балаган: действие этой карты можно выполнить с помощью любого подданного. Выполните оба действия или одно из действий дважды: обведите 1 монету в банке, отметьте 1 ячейку на шкале развития.</p>		<p>Мастерская: если вы взяли фермера, отметьте 1 любой товар в кладовой. Если вы отдаёте его в монахи, эффект не разыгрывается.</p>		<p>Обсерватория: чтобы использовать эту карту, вы должны отдать подданного в монахи (нельзя использовать бонусное действие монаха). Можете отметить все ячейки на шкале развития до следующего уровня развития (вы не получаете обычные бонусы , но получаете жёлтые, если они не вычеркнуты).</p>

Спасибо всем, кто принимал участие в тестировании и делился своими впечатлениями и соображениями.
Особая благодарность Лео Вайлеру за ценный вклад и энтузиазм.

Авторы: Райан Хендриксон
и Райнер Стокхаузен
Редакторы: команда dlp games
и Маркус Мюллер
Художник: Клеменс Франц
Графические дизайнеры:
команда atelier198

**GAGA
GAMES**

dlp games

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games
Переводчик: Даниил Яковенко
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Евгения Орлова
Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Руководитель редакции: Валерия Горбачева

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.