



ПРАВИЛА ИГРЫ

БРЮГГЕ



Подготовка к игре

Состав игры

- 1 игровое поле
- 4 жетона «50/100»
- 6 жетонов статуй
- 165 карт персонажей
- 50 фишек работников
- 20 монет в 1 гульден
- 24 монеты в 3 гульдена
- 45 маркеров угроз
- 40 жетонов канала
- 4 жетона больших печатей
- 4 жетона малых печатей
- 8 фишек игроков
- 12 маркеров лидерства
- 9 карт-памяток
- 1 маркер первого игрока
- 2 подставки для карт
- 5 кубиков
- 1 приложение к правилам
- Правила игры

**Вы готовы
начать игру!**

8. Первый игрок

Последний, кто ел шоколад, становится первым игроком. Он получает маркер первого игрока (герб города Брюгге) и 5 кубиков.



7. Личные компоненты игрока

Каждый игрок оставляет перед собой достаточно свободного места для личной игровой области, в которой он будет размещать карты и другие игровые компоненты.

Игроки выбирают цвет (на примере показана подготовка играющего красными) и кладут перед собой большие печати, показывающие, какими цветами они играют.

Малую печать каждый игрок кладёт на ближайшую круглую ячейку караульной.

Игроки берут по 2 фишки игроков своего цвета. Первая фишка ставится на **пятое деление** счётчика очков, вторая — на изображение ратуши.

Также игроки получают по 3 маркера лидерства своих цветов и кладут их перед собой серой стороной вверх.

Игроки берут по 5 гульденов и по 1 работнику каждого из 5 цветов.

Наконец, каждый игрок получает 2 карты-памятки (на одной описывается ход раунда, на другой — возможные действия). В качестве подсказки для будущих партий в комплекте игры также предусмотрена карта-памятка с кратким описанием подготовки к игре.

Участники начинают игру без карт на руках. Свои первые карты они получают в первом раунде.

1. Игровое поле

Поместите игровое поле посередине стола так, чтобы каждый мог легко дотянуться.

Выложите жетоны «50/100» на игровое поле рядом с последним делением счётчика очков.

Отсортируйте восьмиугольные жетоны статуй в порядке увеличения значений и сложите их стопкой на игровом поле. Жетон с цифрой 2 кладётся в самый низ, на него — жетон с цифрой 3 и так далее. Жетон с цифрой 7 должен оказаться самым верхним.



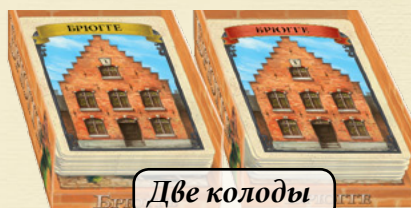
2. Карты

Всего в «Брюгге» 165 карт персонажей. Количество карт в одной партии зависит от числа игроков.

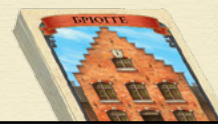
Первым делом перемешайте все карты и разделите их на 5 примерно одинаковых стопок.

Смешайте вместе столько стопок, сколько участников в партии (например, если вас трое, смешайте 3 из 5 стопок). Разделите получившуюся колоду на 2 примерно одинаковые части и положите каждую в отдельную подставку для карт рубашками (домами) вверх — это ваши игровые колоды. Разместите подставки с картами так, чтобы каждый мог дотянуться.

Оставшиеся стопки карт (например, при игре втроём их получится две) тоже сложите вместе — это дополнительная колода. Она потребуется только в конце игры, поэтому отложите её в сторону.



Две колоды



Дополнительная колода

3. Работники



Отложите 50 работников в общий запас в досягаемости всех игроков. Цвета работников никак не связаны с цветами игроков.



4. Гульдены

Отложите гульдены (20 монет в 1 гульден и 24 — в 3 гульдена) в общий запас в досягаемости всех игроков. Участники могут разменивать монеты в любой момент игры. Всякий раз, когда вы получаете деньги, сами решайте, монетами какого достоинства их взять.



6. Жетоны канала

Отложите 40 жетонов канала в общий запас в досягаемости всех игроков.



5. Маркеры угроз

Отложите 45 маркеров угроз в общий запас в досягаемости всех игроков.



Ход игры

Игра длится несколько раундов.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

Фаза 1. Возьмите карты (используются в фазе 3)

Фаза 2. Бросьте кубики (получите маркеры угроз, увеличьте репутацию на 1)

Фаза 3. Сыграйте карты и выполните действия (основная фаза игры)

Фаза 4. Проверьте 3 лидерства и смените первого игрока

Фаза 1. Возьмите карты (используются в фазе 3)

В начале каждого раунда игроки пополняют карты на руках.

Раунд начинает первый игрок. Он по одной берёт карты на руку из двух игровых колод, пока на руке у него не наберётся ровно 5 карт. Игрок сам выбирает, из какой колоды брать каждую новую карту. Посмотреть взятые карты игрок сможет только после того, как пополнит руку до 5 карт.

Затем остальные игроки делают то же самое по часовой стрелке.



Игрок по одной берёт карты из двух колод, пока на руке у него не наберётся 5 карт.

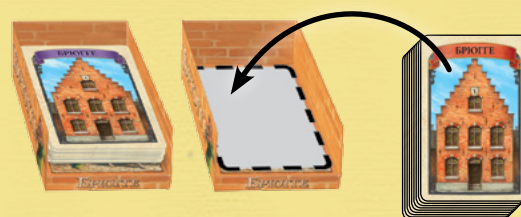
Когда заканчивается игровая колода...

Если одна из колод закончилась, немедленно положите на пустое место дополнительную колоду (она была отложена в сторону во время подготовки к игре). Игроки продолжают пополнять руки, как было описано выше.

Если заканчивается и вторая игровая колода, разделите дополнительную колоду примерно поровну. Если закончится и одна из этих новых колод, разделите вторую. У каждого игрока всегда должен быть выбор из 2 колод.

Раунд, в котором вы выложили дополнительную колоду, — последний в партии. После завершения этого раунда игроки приступают к **финальному подсчёту очков.**

Исключение: обычно одна из колод заканчивается в фазе 1 (при получении карт). Однако некоторые карты позволяют брать новые карты в фазе 3. В этом случае вы, как обычно, добавляете в игру дополнительную колоду, но **последним раундом станет следующий раунд.**



Когда одна из двух игровых колод заканчивается, на её место немедленно кладётся дополнительная. Это означает, что текущий раунд станет последним.

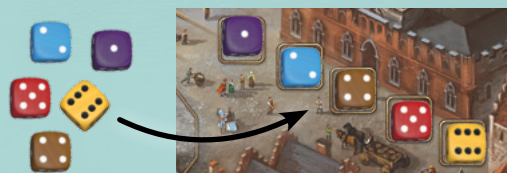
Фаза 2. Бросьте кубики (получите маркеры угроз, увеличьте репутацию на 1)



Первый игрок бросает 5 кубиков и размещает их на соответствующих ячейках игрового поля. Рекомендуем расставлять кубики в порядке увеличения выпавших результатов.

Бросив кубики, последовательно выполните два шага:

Пример. Игрок бросает кубики и размещает их на игровом поле в порядке увеличения результатов.



1. Получите маркеры угроз



За **каждый кубик** с результатом 5 или 6 **все игроки** получают по 1 маркеру угрозы того

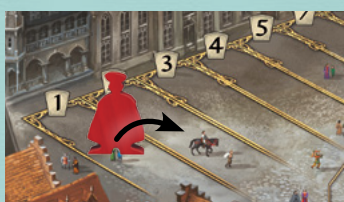
же цвета, что и кубик с результатом 5 или 6.

Игроки кладут маркеры угроз в своей игровой области лицевой стороной вверх. Маркеры должны быть хорошо видны всем остальным игрокам.

Всякий раз, когда игрок получает третий маркер одного цвета, на него накладывается штраф.

Подробнее о штрафах читайте на последней странице правил.

2. Увеличьте репутацию на 1



Каждый игрок получает возможность переместить свою фишку на **следующее деление шкалы репутации**. Стоимость перемещения определяет сумма результатов всех кубиков с результатами

1 и 2 — столько гульденов обязан заплатить в банк игрок.

Сначала право увеличить репутацию получает первый игрок. Если он хочет, то платит в банк гульденны на сумму всех выпавших единиц и двоек и перемещает фишку своего цвета на следующее деление шкалы репутации. Нельзя переместить фишку и не платить.

Примечание: в самый первый раз игрок перемещает свою фишку из ратуши на 1-е деление счётчика репутации.

Остальные игроки делают то же самое по часовой стрелке.

Игрок, не имеющий достаточно гульденов, не может увеличить репутацию. Также игрок вправе не увеличивать репутацию, если имеет достаточно денег, но не хочет этого делать.

В каждом раунде игрок может переместить фишку только на 1 деление шкалы репутации. Если на кубиках не выпало 1 и/или 2, увеличить репутацию в этот раунд нельзя.

Примечание: кубики с результатами 3 и 4 в этой фазе значения не имеют.

Пример: на красном кубике выпало 5, а на жёлтом — 6.

Каждый игрок (включая того, кто бросал кубики) получает 1 красный и 1 жёлтый маркеры угроз.



Пример: на фиолетовом кубике выпало 1, а на синем — 2.

В текущем раунде увеличение репутации стоит 3 гульдена.

Играющий красными хочет увеличить репутацию на 1. Он платит 3 гульдена и перемещает свою фишку на следующее деление шкалы репутации.



Фаза 3. Сыграйте карты и выполните действия (основная фаза игры)

Общие правила этой фазы

- Каждый игрок начинает фазу с 5 картами на руке.
- В порядке очереди участники играют с руки ровно 1 карту и выполняют 1 из 6 её возможных действий.
- Игроки продолжают делать ходы, пока каждый из них не сыграет 4 карты (и не выполнит 4 действия). На этом фаза закончится. Каждое из возможных действий можно выполнить больше 1 раза.
- После этого фаза 3 заканчивается.

Сначала 1 карту с руки играет первый игрок.

При помощи сыгранной карты он выполняет 1 из 6 возможных действий:

- I. Получить 2 работников
- II. Получить 1–6 гильденов
- III. Сбросить 1 маркер угрозы
- IV. Застроить 1 клетку канала
- V. Построить 1 дом
- VI. Заселить 1 персонажа

Сыграв 1 карту и выполнив 1 из её действий, первый игрок передаёт ход дальше. Следующий по часовой стрелке делает то же самое. Игроки передают ходы друг другу, пока каждый из них не сыграет с руки 4 карты и не выполнит 4 действия.

После этого фаза заканчивается. Обычно к концу фазы у каждого участника остаётся 1 карта на руке.

Примечание: с помощью любой карты можно выполнить любое действие. Карт, связанных с каким-то конкретным действием, нет.

Изучим строение карты.

Строение карты

Цвет карты

В игре 5 цветов карт (синий, коричневый, красный, фиолетовый, жёлтый). Цвет карты отмечен на обеих её сторонах.

Действия

Первые 5 действий указаны в правой части карты. Эти действия одинаковы для каждой карты и отличаются только цветом.

Персонаж

У каждой карты есть область персонажа, а у каждого персонажа — своя цена и особый эффект. Все персонажи относятся к какому-либо сословию. Подробнее о персонажах читайте в отдельном разделе на стр. 8.



Действия, выполняемые с помощью карт:

I. Получить 2 работников



Сыграйте карту, отложите её в стопку сброса и возьмите 2 работников цвета сыгранной карты. Поместите их в свою игровую область. Ваши работники должны быть хорошо видны всем остальным игрокам.

Число работников не ограничено. Если в запасе соответствующих фишек больше не осталось, замените их чем-то другим.



Пример: разыгрывается 1 красная карта для получения 2 красных работников.



II. Получить 1–6 гильденов



Сыграйте карту, отложите её в стопку сброса и возьмите из банка столько гильденов, сколько указано на кубике цвета сыгранной карты. Поместите полученные гильдены в свою игровую область.



Число гильденов не ограничено. Вы можете разменивать монеты в любой момент игры.



Пример: разыгрывается 1 жёлтая карта для получения 6 гильденов, так как на жёлтом кубике в фазе 1 выпало 6.



III. Сбросить 1 маркер угрозы и получить 1 победное очко



Сыграйте карту, отложите её в стопку сброса, верните в запас 1 маркер угрозы цвета сыгранной карты и получите за это 1 очко.

Очки немедленно начисляются на счётчике очков фишкой вашего цвета.

Примечание: игрок получает 1 очко всякий раз, когда сбрасывает 1 маркер угрозы (даже если маркер угрозы сбрасывается при помощи персонажа — см. описание тюремщика в приложении к правилам).



Пример: разыгрывается 1 коричневая карта, сбрасывается 1 коричневый маркер угрозы и начисляется 1 очко.



IV. Застроить 1 клетку канала



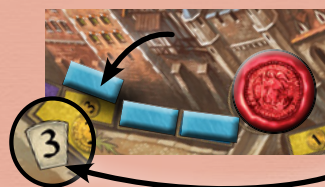
Малая печать каждого игрока выложена на одной из караульных. Справа и слева от караульных проходит канал. Каждому игроку принадлежит 2 секции канала (левая и правая) по 5 клеток каждая. Секции канала могут застраивать только их владельцы — те, чья печать лежит на караульной, к которой они примыкают.

Клетки канала застраиваются последовательно, начиная от граничащих с малой печатью. До тех пор пока одна из секций не будет застроена полностью, у игрока есть выбор, клетку канала какой секции застроить новым действием.

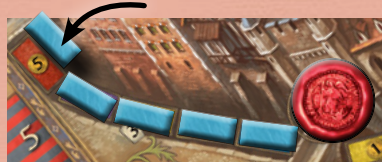
Чтобы застроить клетку канала, участник играет с руки карту того же цвета, что и эта клетка, уплачивает в банк столько гульденов, сколько на ней указано, и выкладывает на эту клетку 1 жетон канала.

Если игрок застроит 3-ю клетку секции канала, то получит 3 очка в конце игры. Закончив застройку всей секции канала, игрок берёт верхний жетон стопки статуи. В конце игры он получит указанное на жетоне количество очков. За игру участник может получить не более 2 жетонов статуи.

Пример: разыграв синюю карту, игрок оплачивает в банк 1 гульден и застраивает первую клетку канала — синюю клетку рядом с малой печатью.

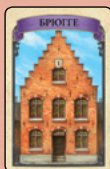


В конце партии за этот канал игрок получит 3 очка.



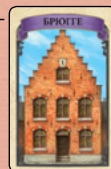
Игрок берёт самый верхний жетон статуи. В конце игры он получит указанное число очков.

V. Построить 1 дом



Сыграйте карту, выложите её перед собой рубашкой вверх и верните в общий запас 1 работника того же цвета, что и цвет дома. В конце игры каждый построенный дом принесёт вам 1 очко. В доме можно поселить персонажа (см. ниже).

Пример: разыграв фиолетовую карту для постройки дома, игрок сбрасывает в запас 1 фиолетового работника и кладёт карту перед собой рубашкой (домом) вверх.



VI. Заселить 1 персонажа

Сыграйте карту и выложите её поверх одного из своих пустых домов так, чтобы карта персонажа не закрывала цвет карты дома. Уплатите в банк столько гульденов, сколько указано в левом верхнем углу карты заселённого персонажа. В каждом доме может находиться ровно 1 персонаж.

Цвет персонажа никак не связан с цветом дома, поэтому может с ним не совпадать.



Пример: в игровой области игрока есть незанятый дом. Игрок заселяет в него князя, уплачивая в банк 9 гульденов.



Активация заселённых персонажей приносит игроку множество преимуществ.

Перед тем как перейти к рассмотрению активации карт, давайте подробнее изучим карты персонажей.

Область персонажа

Цена заселения. В левом верхнем углу карты указано число гильденов, которое необходимо уплатить в банк для заселения персонажа в дом.



Очки. Маленькая цифра под ценой заселения — число очков, которое получит игрок, если в конце игры этот персонаж будет находиться в его игровой области. Число очков всегда составляет 1/3 от цены заселения.

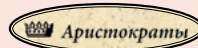
Значок активации. Значок слева от портрета персонажа показывает, когда и как активируется персонаж. Подробнее об активации будет рассказано ниже.



Название и эффект. Под значком активации указано название персонажа и описан эффект, действующий во время его активации.



Сословие. Каждый персонаж принадлежит к одному из 11 сословий. Эффекты некоторых карт связаны с определёнными сословиями. Во всех таких случаях вы учитываете только карты указанного сословия.



Цена заселения князя — 9 гильденов.

В конце игры князь принесёт 3 очка.

Для активации князя надо потратить 1 жёлтого работника.

Эффект, вступающий в силу при активации.

Князь принадлежит к сословию аристократов.



11 сословий в игре:

- 👑 Аристократы
- 👔 Чиновники
- 🎨 Артисты
- 🏪 Торговцы
- 🔧 Ремесленники
- 👤 Прислужники
- ✝ Церковники
- 🎭 Люди искусства
- 🛡 Защитники
- 🔪 Преступники
- 📖 Учёные

Активация персонажа

В свой ход игрок может активировать одного или нескольких заселённых персонажей.

Персонажи со значком молнии ⚡ активируются автоматически сразу после заселения.

Персонажи со значком работника 👤 (любого из пяти цветов) или бесконечности ∞ активируются во время хода игрока.

Персонажи со значком лаврового венка 🌿 активируются при финальном подсчёте очков.

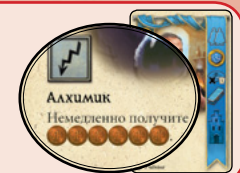
Активация персонажа позволяет задействовать эффект, указанный на его карте.

Рассмотрим 4 значка активации подробнее.



Эффект персонажей со значком молнии **одноразовый** и вступает в силу сразу после их заселения. Больше эти карты не активируются (если только вы не вернёте их на руку, а затем не сыграете ещё раз).

Пример: игрок заселяет алхимика, за что немедленно получает 6 гильденов из банка.



Каждый персонаж со значком работника может быть активирован **один раз за раунд** (только в фазе 3).

Для активации необходимо вернуть в запас 1 работника указанного цвета (цвет работника не связан с цветом персонажа и может с ним не совпадать). После этого игрок выполняет то, что написано на карте.

Пример: игрок тратит красного работника и активирует лакея, который позволяет ему взять 1 карту из колоды.

Чтобы показать, что в текущем раунде персонаж уже был активирован, поверните его карту набок.





В игре 3 типа персонажей со значком бесконечности.

Персонажей **первого типа** можно активировать **только один раз в раунд**. В этом отношении они аналогичны персонажам со значком работника. В описании эффекта таких карт обычно присутствует фраза «раз в раунд». Активация таких карт ничего не стоит. Чтобы показать, что данный персонаж уже был активирован, поверните его карту набор.

Персонажи **второго типа** видоизменяют выполняемые игроком действия.

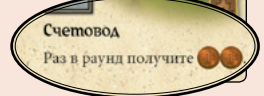
Эффект таких персонажей срабатывает автоматически **каждый раз**, когда игрок выполняет соответствующее действие (возможно, даже более одного раза за раунд). Активация таких карт ничего не стоит.

Персонажи **третьего типа** очень похожи на персонажей второго типа, так как дают игроку преимущества в определённых ситуациях (например, при взятии карт или во время увеличения репутации).

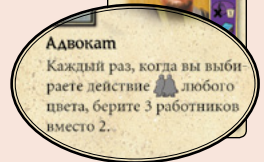
Эффект таких персонажей срабатывает автоматически **всякий раз**, когда игрок оказывается в описываемой ситуации (а если ситуация происходит несколько раз за раунд, то персонаж активируется более одного раза).

Примечание: поскольку число активаций карт второго и третьего типов не ограничено, их не нужно поворачивать набор.

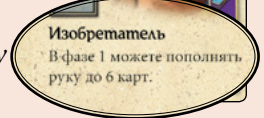
Пример персонажа первого типа: активация счетовода позволяет игроку взять 2 гульдена (раз в раунд).



Пример персонажа второго типа: всякий раз, когда игрок с заселённым адвокатом выбирает действие получения 2 работников, он вместо этого берёт 3 работников.

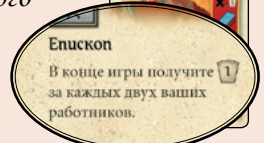


Пример персонажа третьего типа: в фазе 1 игрок с заселённым изобретателем пополняет руку до 6 карт, то есть получает на 1 карту больше.







Персонажи со значком лаврового венка активируются только во время **финального подсчёта очков**. Это единственный момент игры, когда применяется их эффект. Как правило, такие персонажи приносят дополнительные очки.

Пример: епископ автоматически активируется во время финального подсчёта очков, и игрок получает по 1 очку за каждую пару работников в своей игровой области.



Общая информация

- Эффектами активируемых персонажей (персонажей со значком работника  и бесконечности ) можно воспользоваться как до розыгрыша новой карты, так и после. Также не запрещается сразу же активировать заселённого персонажа (персонажа со значком работника  или бесконечности ).
- Активация персонажа может изменять привычные правила игры.

Пример активации персонажа, меняющего обычные правила:

Игрок возвращает жёлтого работника в запас и активирует кучера.

Эффект кучера позволяет немедленно сыграть новую карту с руки и тем самым **выполнить ещё одно действие на текущем ходу** (что противоречит правилам игры).

Это также означает, что на руке игрока будет на одну карту меньше, а раунд он закончит вообще **без карт на руке** (хотя обычно игроки заканчивают раунд с 1 картой на руке). В начале следующего раунда он снова пополнит руку до 5 карт.



Примечание: текст большинства карт однозначен и ясен, однако некоторые карты и комбинации требуют дополнительных уточнений, которые подробно приводятся в приложении к правилам.

Фаза 4. Проверьте 3 лидерства и смените первого игрока

Игроки проверяют, кто из них является лидером в каждой из трёх категорий, и получают возможность перевернуть свои маркеры лидерства цветной стороной вверх. Проверяются следующие категории:

Репутация

Если фишка **одного из игроков** продвинулась по шкале репутации дальше всех, этот игрок может перевернуть свой маркер лидерства по репутации цветной стороной вверх.

Персонажи

Если в игровой области игрока больше персонажей, чем у каждого из соперников, он может перевернуть свой маркер лидерства по персонажам цветной стороной вверх.

Канал

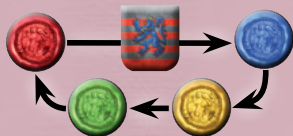
Если игрок застроил больше клеток канала, чем любой другой (учитываются обе секции), он может перевернуть свой маркер лидерства по каналу цветной стороной вверх.

В отношении всех 3 категорий действуют правила:

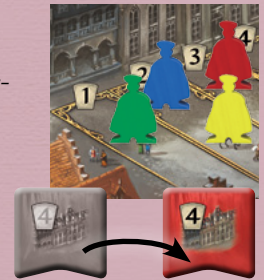
- Чтобы перевернуть маркер цветной стороной вверх, игрок должен быть единственным лидером.
- Перевернутый на цветную сторону маркер лидерства уже не переворачивается обратно до конца игры. Маркер показывает, что в определённый момент игры участник добился лидерства в определённой категории.
- Если лидер в категории поменялся, новый лидер тоже получает право перевернуть свой маркер цветной стороной вверх. При финальном подсчёте очки за лидерство в одной категории могут получить несколько игроков.

Смена первого игрока

Проверив лидерство в 3 категориях, игроки возвращают повернутые набор карты (если есть) в обычное положение, а маркер первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке участнику. Начинается новый раунд.



Пример: играющий красными продвинулся по шкале репутации дальше всех, поэтому переворачивает свой маркер лидерства цветной стороной вверх.



Пример: в игровой области играющего синими 6 персонажей, жёлтыми — 5, а красными и зелёными — по 4. Играющий синими может перевернуть маркер лидерства по персонажам цветной стороной вверх.



Пример: играющий зелёными застроил 7 клеток канала, красными — 6, жёлтыми — 2. Играющий зелёными может перевернуть свой маркер лидерства по каналу цветной стороной вверх.



Пример: играющий красными и играющий жёлтыми делят лидирующую позицию на шкале репутации. Никто не может перевернуть свой маркер лидерства по репутации в этом раунде.



Конец игры и финальный подсчёт очков

Игра завершается в конце раунда, в котором закончилась одна из колод карт (см. исключение на стр. 4).

Персонажи

Персонажи, находящиеся в игровой области игрока, приносят ему очки.



Заселённый князь даёт своему владельцу 3 очка.

Дома

Каждый построенный дом приносит игроку 1 очко.
При этом не имеет значения, заселён он или нет.

Эффекты персонажей

Персонажи со значком лаврового венка приносят очки согласно их эффектам.

Маркеры лидерства

Каждый маркер лидерства, выложенный цветной стороной вверх, приносит игроку 4 очка.

Канал

Каждая третья застроенная клетка секции канала приносит игроку 3 очка. Каждый полученный жетон статуи приносит столько очков, сколько на нём указано.

Репутация

Игроки получают столько очков, сколько указано на делениях шкалы репутации, которые занимает их фишки к концу игры.

Игроки перемещают фишки своего цвета по счётчику очков, отмечая полученные очки. Набрав 50 очков, игрок берёт жетон «50/100» и продолжает начислять очки, перемещая фишку по счётчику. Набрав 100 очков, он переворачивает жетон на сторону с числом 100.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. При ничьей побеждает претендент, набравший больше всего гультенов. Если и тут ничья, претенденты делят победу.

Пример финального подсчёта очков. В игровой области игрока выложены следующие карты:



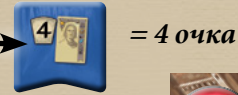
- За своих персонажей игрок получает: $3 + 1 + 2 + 0 + 2 = 8$ очков.
- Каждый дом в его игровой области приносит по 1 очку. Всего: 6 очков.
- Бургомистр со значком лаврового венка даёт по 2 очка за каждого чиновника в игровой области. У игрока их двое: сам бургомистр и муниципальный советник. Итого игрок получает: $2 \times 2 = 4$ очка.
- Каждый маркер лидерства, выложенный цветной стороной вверх, приносит игроку 4 очка. По ходу игры он становился лидером по персонажам и по репутации, таким образом, он получает: $2 \times 4 = 8$ очков.
- Игрок застроил только одну третью клетку секции канала, что даёт ему 3 очка.
- Фишка на 6-м делении шкалы репутации даёт 7 очков.

Итого: 36 очков.



Каждый дом даёт 1 очко.

Епископ даёт по 1 очку за каждую пару работников в игровой области игрока.



= 4 очка

Игрок получает 3 очка за застроенную третью клетку канала и 7 очков за статую.



Играющий зелёными получает 7 очков за положение своей фишки на шкале репутации.



Угрозы в действии, или Что происходит, когда замыкается круг...

Всякий раз, когда игрок получает **третий маркер угрозы одного цвета** (и замыкает этим круг угрозы), на него накладывается штраф.

У каждой угрозы он свой.



Потоп

Вы обязаны вернуть **всех своих работников** в общий запас.



Чума

Вы обязаны сбросить **1 персонажа по своему выбору** из своей игровой области (не с руки).



Бунт

Вы обязаны вернуть **все свои гульдены** в банк.



Пожар

Вы обязаны сбросить **либо 1 из своих построенных домов, либо 1 свой выложенный жетон канала**. Если у вас нет ни того ни другого, вы ничего не теряете.

Примечание: если вы сбрасываете заселённый дом, его

жильец возвращается вам на руку.

Примечание: если вы сбрасываете пятый жетон канала в секции, то **не возвращаете жетон статуи** на игровое поле. Тем не менее вы не получите ещё один жетон статуи, если снова завершите застройку той же самой секции канала.

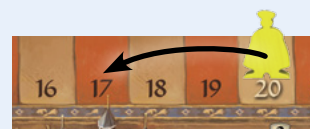
Примечание: в застройке клеток каналов не может быть разрывов.



Интриги

Вы теряете 3 очка.

Число очков игрока никогда не может стать меньше 0.



После наложения штрафа все 3 маркера соответствующей угрозы возвращаются обратно в запас.

Важно: после наложения штрафа игрок не получает очки за возврат трёх маркеров угрозы в запас.

Примечание: не исключена ситуация, когда игрок получит сразу несколько штрафов. В этом малоприятном случае он сам решает, в каком порядке они будут наложены.

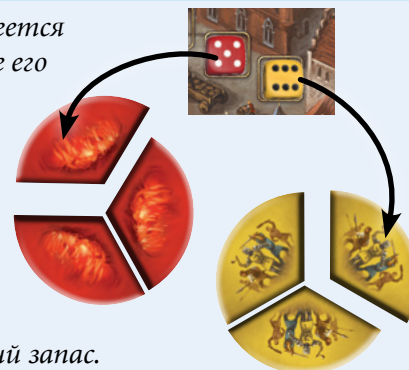
Примечание: если в запасе недостаточно маркеров угроз, раздавайте их игрокам по очереди, немедленно накладывая все полагающиеся штрафы и возвращая в запас соответствующие маркеры.

Пример: на красном кубике выпало 5, на жёлтом — 6. У игрока уже имеется по 2 маркера угроз этих цветов. То есть игрок получает штрафующие его третьи маркеры.

Пожар (красная угроза) обязывает игрока сбросить 1 из построенных домов или 1 из выложенных жетонов канала. Поскольку у него нет застроенных клеток канала, он **сбрасывает 1 дом**.

Бунт (жёлтая угроза) обязывает игрока **потерять все деньги**, и он возвращает все свои гульдены в банк.

После этого он возвращает все жёлтые и красные маркеры угроз в общий запас. На какое-то время эти угрозы ему не страшны...



Создатели игры

Разработчик: Штефан Фельд
Художник: Михаэль Менцель
Особая благодарность посетителям конвента Gathering of Friends 2013. Спасибо за ваши предложения и комментарии! | © 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов | **Руководство редакцией:** Владимир Сергеев | **Выпускающий редактор:** Александр Киселев | **Переводчик:** Александр Петрунин
Редактор: Валентин Матюша | **Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар | **Корректор:** Ольга Португалова | **Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. | © 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Выущено при поддержке Crowd Republic.
www.hobbyworld.ru