

Паспаль Дубро Рома Тевска - Фабрис Вайс - Алена Степанова - Света Пипуль

Властители

Сила. Удача. Добродетель



Правила для 3-5 игроков



Историческая заметка

К концу XV века, из-за укрепления феодализма и ослабления власти Священной Римской империи, **Италия** разделилась на несколько политических образований. Помимо **Рима** – средоточия власти в Папской области – еще четыре великих города становятся центрами притяжения силы и богатства: республики **Флоренция** и **Венеция**, герцогство **Милан** и королевство **Неаполь**. Постоянно соперничая в борьбе за политическое и коммерческое превосходство, их правители также стремятся повысить влияние на церковь и свой престиж как покровителей искусства.

Именно в этой беспокойной политической обстановке закладываются основы современной дипломатии и военного дела. Одновременно наблюдается мощный расцвет культуры, ставший возможным благодаря поддержке меценатами художников и ученых. А заново открытые труды греко-римских авторов приводят к эволюции многих представлений и общественного мировоззрения в целом.

Наконец, в этот исторический период автор трактата «Государь» **Никколо Макиавелли** разрабатывает концепцию **Virtù** (в зависимости от контекста переводится, как «добродетель», «качество» или «способность»). Она обозначает способность лидера вершить великие дела, обеспечивая сохранность устоев государственной власти и обращая на пользу непредвиденные обстоятельства – иными словами, это те качества, без которых трудно представить того, кого мы могли бы назвать **Властителем**.



Коронация Карла V, императора Священной Римской империи, Папой Климентом VII в соборе Болоньи, 23 февраля 1530 года.



Итальянские купцы, приехавшие торговать шелком во французский город Лион, 1536 год.

Есть два способа борьбы:
один — использовать закон,
второй — применить грубую силу.
Первый способ присущ человеку,
второй свойственен зверю.
Но, поскольку зачастую первого
недостаточно, приходится прибегнуть
и ко второму.

Никколо Макиавелли,
«Государь» (1532 год)



Состав игры

Компоненты, отмеченные символом , нужны для партии на 2-х игроков и используются только в режиме игры «Властители: Итальянские войны».



- 1 большое игровое поле с картой Италии – со стороной для 2/5 игроков и стороной для 3/4 игроков



- 1 малый планшет Престижа для 2-х игроков



- 1 малый планшет со стороной Престижа для 3-5 игроков и стороной Влияния для 2-х игроков



- 5 планшетов Дворцов (5 цветов) для действий игроков, в том числе 2 двусторонних (синий и желтый)



- 57 жетонов: 31 Город (включая 2 жетона Рима), 14 Титулов, 5 Гильдий, 5 Соборов и 2 жетона для режима на 2-х игроков (Орудия и Королевство Франция)



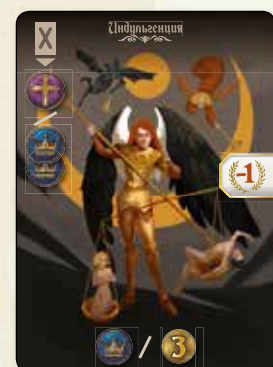
- 56 карточек Знати (по 5 экземпляров каждой, кроме Папы Римского)



- 15 карточек Семейства для 3-5 игроков (по 3 карточки каждого из 5 цветов)

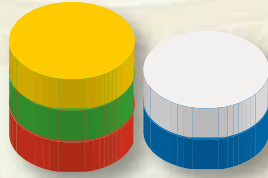


- 13 карточек Семейства для 2-х игроков (4 синих, 3 желтых, 2 красных, 2 зеленых и 2 белых)



- 10 карточек Индульгенций





- 10 бонусов Покровительства (9 карточек + 1 жетон)

- 90 дисков Контроля (по 18 дисков каждого из 5 цветов)

- 8 жетонов Недоступных городов



- 11 жетонов «+1 Военный бонус»

- 32 фигурки Войск (8 синих; по 6 шт. каждого из других 4 цветов)

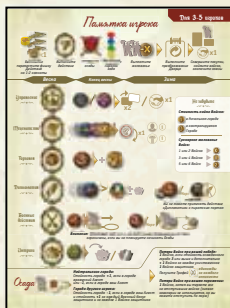
- 25 фигурки Агентов (по 5 фигурок каждого из 5 цветов)



- 5 фишек Соборов

- 5 фишек Действий с гербами (5 цветов)

- 45 монет-флоринов (30 × 1 флорин; 15 × 5 флоринов)



- 5 двусторонних Памяток игрока (одна сторона для 3-5 игроков, другая для 2-х игроков)

- 1 блокнот подсчета очков

- 2 книги правил: «Власти: Сила. Удача. Добродетель» и «Властители: Итальянские войны»



Подготовка к игре

1 Положите **игровое поле с картой Италии (1а)** в центре стола – той стороной, которая соответствует числу игроков. Выложите одинаковые карточки **Знати (1б)** отдельными стопками, лицевой стороной вверх – все они доступны для приобретения.

2 Сложите в стопки жетоны **нейтральных Городов (без гербов) (2а)** и жетоны **Соборов (2б)** (рядом выставьте 5 фишек Соборов). Разложите в открытую бонусы **Покровительства** – 9 карточек и 1 жетон **(2в)**, а также жетоны **Титулов (2в)**.

3 Сложите в стопку 10 карточек **Индюльгенций**.

4 Выложите 11 жетонов «**+1 Военный бонус**» в общий запас.

5 Наконец выложите в общий запас **монеты-флорины**.



Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты этого цвета:

6 • 1 **планшет Дворца** для действий, который кладется перед игроком (для синего и желтого Дворцов убедитесь, что положили планшеты стороной для 3-5 игроков вверх).

7 • 3 **карточки Семейства** для 3-5 игроков (с гербом Семейства), которые игроки одновременно размещают по своему усмотрению в Комнатах своего Дворца или на местах для Придворных (см. стр. 9-10).

8 • 1 **фишка Действия** (с гербом Семейства), которую игрок позже разместит в одной из 5 Комнат своего Дворца, обозначив выбор своего 1-го действия в игре (см. стр. 11).

9 • 2 **жетона** с изображениями ваших **Начальных городов** (с гербом вашего Семейства); поместите их в свои Владения (свободное место над вашим Дворцом) лицевой стороной вверх (цветная сторона, обозначающая, что «Ресурсы доступны»).

10 • 18 **дисков Контроля**. Положите по 1 диску на каждый из ваших 2-х **Начальных городов** на игровом поле с картой Италии **(10а)**, затем 1 диск на счетчик **Порядка хода (10б)** и 2 диска на планшет Престижа: 1 диск на стартовую клетку Покровительства и 1 диск на стартовую клетку **Городов (10в)**. После того, как вы определите, кто будет первым игроком (см. следующую страницу), порядок дисков в этих двух стопках должен соответствовать **Порядку хода**: диск первого игрока – самый верхний; диск последнего игрока – в самом низу. Оставшиеся у вас диски положите рядом со своим Дворцом **(10г)**.



Пример подготовки к игре

11 **6 фигурок Войск.** Поместите по 1 Войску рядом с каждым из ваших 2-х **Начальных городов** на игровом поле с картой Италии (**11а**). Оставшиеся Войска разместите рядом с вашим Дворцом – вы сможете нанять их позже (**11б**). Игрок, выбравший синий цвет, получает **ТОЛЬКО** 6 синих фигурок Войск; оставшиеся 2 фигурки Войск предназначены для режима игры на двоих «*Властители: Итальянские войны*».

12 • **5 фигурок Агентов.** Вы начинаете игру с 2 Агентами (**12а**) – кроме Неаполя (желтый) и Рима (белый), карточки Семейства которых позволяют начать с 3 Агентами. Остальные Агенты пока недоступны; поместите их в общий запас (**12б**).

Также каждый игрок получает следующее:

13 • 1 флорин, **1**

14 • 1 Памятка игрока (используйте сторону для 3-5 игроков).

Игра для 2-х игроков

Ознакомьтесь с основными правилами для 3–5 игроков (эта книга), затем прочтите особые правила для 2-х игроков «*Властители: Итальянские войны*».

Игра для 3-х игроков

Положите игровое поле с картой Италии стороной для **3/4 игроков** вверх, а планшет Престижа и Памятки игрока – сторонами для **3-5 игроков**.

Вы можете играть за **Флоренцию** (красный), **Неаполь** (желтый) или **Венецию** (зеленый).

8 городов на игровом поле будут недоступны: Ницца, Турин, Милан, Генуя, Парма, Рагуза, Кальяри и Реджо (на игровом поле перед их названиями изображена звездочка). Накройте эти города 8 жетонами **Недоступных городов** и уберите 8 соответствующих им жетонов Городов в коробку.

Также уберите в коробку жетоны Городов **Перуджа** и **Чивитавеккья**, так как их нет на стороне игрового поля для 3/4 игроков.

Используйте жетон города **Рим** без герба; выложите его рядом с игровым полем среди жетонов нейтральных Городов.

Игра для 4-х игроков

Положите игровое поле с картой Италии стороной для **3/4 игроков** вверх, а планшет Престижа и Памятки игрока – сторонами для **3-5 игроков**.

Вы можете играть за **Милан** (синий), **Флоренцию** (красный), **Неаполь** (желтый) или **Венецию** (зеленый).

Верните в коробку жетоны городов **Перуджа** и **Чивитавеккья**, потому что их нет на стороне поля для 3/4 игроков.

Используйте жетон города **Рим** без герба; выложите его рядом с игровым полем среди жетонов нейтральных Городов.

Игра для 5-ти игроков

Положите игровое поле с картой Италии стороной для **2/5 игроков** вверх, а планшет Престижа и Памятки игрока – сторонами для **3-5 игроков**.

Один из игроков играет за **Рим** (белый) и начинает игру с 3-мя Агентами (как и Неаполь).

Используйте жетон города **Рим** с гербом – он с самого начала принадлежит игроку за Рим (белый игрок).

Примечание:
не рекомендуется начинать знакомство с игрой «*Властители*» сразу с варианта для 5-ти игроков.

Определение первого игрока

Первым игроком становится тот, кто недавно посетил Италию, далее ход передается по часовой стрелке. Согласно определенному порядку, расположите диски Контроля игроков на счетчике **Порядка хода**. Этот порядок будет меняться во время игры.

В начале игры диски на планшете Престижа (счетчики Покровительства и Городов; см. 10б и 10в) должны быть **сложены стопкой** в таком же порядке: 1-й игрок – сверху, последний игрок – внизу.



Цель игры

Каждый игрок представляет одну из великих династий, оставивших след в итальянской истории и культуре эпохи Возрождения: неаполитанских **Арагонов**, миланских **Сфорца**, флорентийских **Медичи**, венецианских **дожей** или римских **Борджиа**.
Ваша цель – утвердить свою власть и превосходство, став истинным властителем Италии.

1 Вы сможете зарабатывать очки Престижа такими действиями, как: **Управление** (сбор ресурсов), **Меценатство** (поддержка науки и искусства), **Торговля**, а также получение контроля над другими городами (присоединяя их к своим территориям, используя **Дипломатию**, или ведя **Военные действия**). Вы также сможете стать непревзойденным мастером политических **Интриг**, заключая **Союзы** с великими иностранными державами того времени.

Очки Престижа представляют собой плоды ваших лидерских качеств. Их измерением станет то, насколько вы преуспеете к концу игры по следующим показателям:

- Количество Городов под вашим контролем.
- Уровень Покровительства науке и искусству.
- Уровень религиозного влияния.
- Количество военных Трофеев.
- Наличие политических Союзов с великими иностранными державами.
- Дополнительные очки Престижа, полагающиеся за определенные карточки или жетоны.

Основные компоненты игры

Ваш Дворец:

Ваш планшет Действий называется **Дворец**, и он отличается от планшетов других игроков. В центре каждого Дворца есть 5 **Комнат**, или **ячеек Действий**.

Вы выбираете, какое Действие хотите предпринять, перемещая вашу **фишку Действия** по часовой стрелке из одной Комнаты в другую.

В вашем Дворце также есть 6 приемных залов, или **мест для Придворных**, из которых вам сперва доступны только 3 (2 справа и 1 слева). 3 затененных места в начале игры недоступны.

Карточка в ячейке Действия

Действие

Фишка Действия

Комната / Ячейка Действия с карточкой Знати

Ячейка Улучшения



Карточка Придворного с использованными ресурсами

Ячейка Трофея

Комната / Ячейка Действия без карточки

Дворец

Карточки и жетоны:

Жетоны в основном представлены Городами и Титулами. Карточки изображают представителей Знати; некоторые из них приносят своему владельцу возможность совершить Действие (изображенное в правом верхнем углу карточки).

У большинства карточек и у жетонов, не являющихся Городами, есть стоимость приобретения (указана в верхнем левом углу карточки).

У всех карточек и жетонов в нижней части есть символы, использующиеся во время Действий или приобретений. На полноцветной стороне карточек это изображения **доступных ресурсов**; на обратной стороне янтарного цвета изображены те же ресурсы, только **использованные**.



Ресурсы доступны



Ресурсы использованы

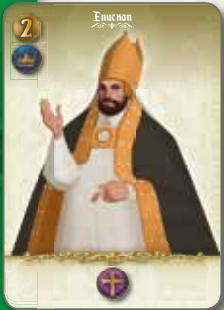


Владения



Недоступное (затененное) место для Придворного

Стоимость



Карточка Придворного с доступными ресурсами

Доступное место для Придворного

Действие



Стоимость



Символы в нижней части



3 карточки Семейства и 2 жетона Начальных городов у зеленого игрока.

Жетоны, которые вы получаете в ходе игры, всегда помещаются в ваши Владения вверх стороной «Ресурсы доступны». Исключение составляет Осада и строительство Собора (данные особенности будут разъяснены позднее).

Ваши **карточки** всегда находятся в вашем Дворце, в ячейках 3-х видов (во время игры вы **никогда** не держите карточки на руке); в игровых правилах карточки обычно называются согласно виду их ячейки:

• Карточки Придворных:

После завершения подготовки к игре, когда в ходе игры вы получаете новую карточку Знати, она должна быть выложена на пустое место для Придворного.

В зависимости от фазы игры, эти карточки будут лежать вверх стороной «Ресурсы доступны» или стороной «Ресурсы использованы».

• **Карточки Действий** помещаются в Комнаты вашего Дворца. На карточке должен быть символ Действия, и это Действие заменяет собой Действие занятой этой карточкой Комнаты.

• **Карточки Улучшений** подкладываются под карточки в ячейках Действий так, чтобы оставались видны только символы в нижней части подложенных таким образом карточек.

Внимание: под каждой карточкой Действия может лежать только одна карточка Улучшения.

Карточки в ячейках Действий и Улучшений всегда лежат вверх стороной «Ресурсы доступны».

Вы начинаете игру с 3 карточками Семейства и 2 жетонами Начальных городов; все они имеют изображение вашего герба.

Действия и Ресурсы:

А – ИГРОКАМ ДОСТУПНЫ 6 ДЕЙСТВИЙ:



Управление



Меценатство



Торговля



Дипломатия



Военные действия



Интриги

Б – ИГРОКАМ ДОСТУПНЫ 8 ВИДОВ РЕСУРСОВ (УКАЗАНЫ В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЖЕТОНОВ И КАРТОЧЕК):



Флорин

Можно использовать в любой момент.



Корона

Используется для действий «Управление», «Меценатство» и «Дипломатия», а также для приобретений (включая покупку Индульгенций и избавление от них).



Крест

Используется для действий «Управление» и «Меценатство», а также для приобретений (включая покупку Индульгенций и избавление от них).



Кавалерия

Используется для «Военных действий».



Корабль

Используется для действий «Дипломатия», «Военные действия» и для «Торговли».



Маска

Используется для действия «Интриги».



Война

Используется при подведении итогов Осады и приносит 1 дополнительный Военный бонус (увеличивает вашу боевую мощь).



Стрелка

Используется во время 1-й фазы хода и позволяет игроку бесплатно передвинуть свою фишку Действия на одну дополнительную Комнату.

Использование ресурсов для оплаты

В ходе игры вам придется оплачивать стоимость своих **Действий** или **Приобретений**. Их стоимость выражена во флоринах и / или символах Ресурсов.

Вы выплачиваете **флорины** из своей казны.

Вы также можете в любой момент игры (а не только во время оплаты) использовать **символы флоринов с карточек Придворных или с жетонов в ваших Владениях** – чтобы поместить флорины непосредственно в свою казну (это разрешается делать даже вне фазы Действия или во время хода другого игрока, при условии, что выбранный Придворный / жетон лежит стороной «Ресурсы доступны»).

При этом использование символов **флорина с карточек Действий и Улучшений** возможно лишь тогда, когда вы выполняете действие их Комнаты (см. Действия); если эти карточки дают больше флоринов, чем вам нужно, вы не можете поместить излишек в свою казну.

Вы не можете поместить **неденежные ресурсы** (все прочие ресурсы, кроме флоринов) в казну, чтобы использовать их позже – **их символы** необходимо использовать немедленно (иначе они пропадут впустую).

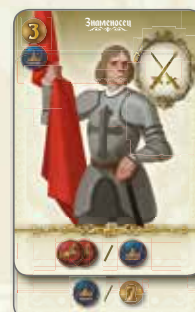
Если вы хотите использовать символы ресурсов с нижней части карточки Придворного или жетона из ваших Владений, они должны лежать вверх стороной «Ресурсы доступны»; использовав изображенные на них ресурсы, переверните карточку или жетон на сторону «Ресурсы использованы».



Символы на карточке **Действия** или **Улучшения** можно использовать только для оплаты действия Комнаты, в которой находятся эти карточки (см. **Действия**). В то же время сами эти карточки никогда не переворачиваются, всегда показывая сторону «Ресурсы доступны».

Внимание: во время любой игровой фазы при необходимости что-либо оплатить разрешается использовать только символы одного вида с нижней части каждой отдельно взятой карточки / жетона.

Карточка **Действия** с подложенной под нее карточкой **Улучшения** предоставляет игроку **2 разных** нижних части карточек (исходной и подложенной под нее); **вы можете использовать символы одного и того же вида на обеих карточках, или символ/символы одного вида с карточки Действия и совершенно другого вида – с карточки Улучшения.**



Правила игры

Игровой процесс подразделяется на «Годы», каждый из которых состоит из фазы Весны и фазы Зимы; каждая фаза имеет свой Порядок хода игроков, который может изменяться между этими двумя фазами.

• ФАЗА 1: ВЕСНА

Начало весны: Передвиньте свою фишку Действия и выполните Действие, на котором остановилась фишка.

Конец весны: Подведите итоги Осад, затем измените Порядок хода.

• ФАЗА 2: ЗИМА

Выплатите жалование Войскам, выполните преобразование Дворца, наймите Войска, совершите покупки, заключите Союзы.

Если в конце Года кто-то из игроков оказался на последней клетке счетчика Покровительства или счетчика Городов на планшете Престижа, или же под общим контролем игроков оказались все города на карте Италии – игра близится к завершению.



Фаза 1: Весна

А – НАЧАЛО ВЕСНЫ

Передвиньте свою фишку Действия и выполните указанное ею действие.

Только в 1-ю весну, в Порядке хода, вы можете свободно поместить свою фишку Действия в ту Комнату, действие которой вы хотите разыграть. Немедленно выполните это действие.



В каждую последующую Весну вы должны передвигать свою фишку Действия по часовой стрелке на 1-2 Комнаты (это бесплатно).

Если вы хотите передвинуть фишку Действия более чем на 2 Комнаты, вы можете:

- Заплатить 2 флорина (только один раз за Весну), чтобы дополнительно передвинуть фишку еще на одну Комнату.
- Заплатить по 1-му символу Стрелки за передвижение на каждую дополнительную Комнату. Переверните жетоны, на которых вы потратили символы со Стрелкой, на сторону «Ресурсы использованы».



Вы можете одновременно совмещать оба варианта оплаты: например, заплатить 2 флорина и некоторое количество символов Стрелок. Потратив достаточно Стрелок, возможно совершить полный круг фишкой Действия по своему Дворцу, чтобы выполнить то же Действие, что и предыдущей Весной.

Когда фишка Действия проходит мимо символа Стрелки рядом с местами для Придворных (на левой или правой стороне вашего Дворца), переверните все карточки Придворных на этой стороне Дворца обратно на сторону «Ресурсы доступны».

Таким образом, когда вы проходите мимо ваших придворных, «навещая» их, они предоставляют свои ресурсы в ваше распоряжение.

В данном примере фишка Действия зеленого игрока проходит Стрелку Придворных на левой стороне Дворца. Это позволяет перевернуть карточку Епископа обратно на сторону «Ресурсы доступны».



Придворный

Далее выполните действие Комнаты, в которой завершила движение ваша фишка Действия.

Если в этой Комнате есть карточка Действия, выполните Действие карточки вместо Действия, показанного на изображении Комнаты. Действие карточки заменяет собой действие Комнаты, пока карточка находится там.

Стоимость Действий может варьироваться, так как зависит от символов, которые вы можете и готовы заплатить ради их выполнения.

Оплата Действия

Когда вы выполняете Действие, вы должны оплатить его стоимость Ресурсами указанного вида / видов. Вы можете использовать только символ / символы одного вида с нижней части каждой карточки / жетона; однако вы можете использовать для оплаты несколько карточек и / или жетонов.



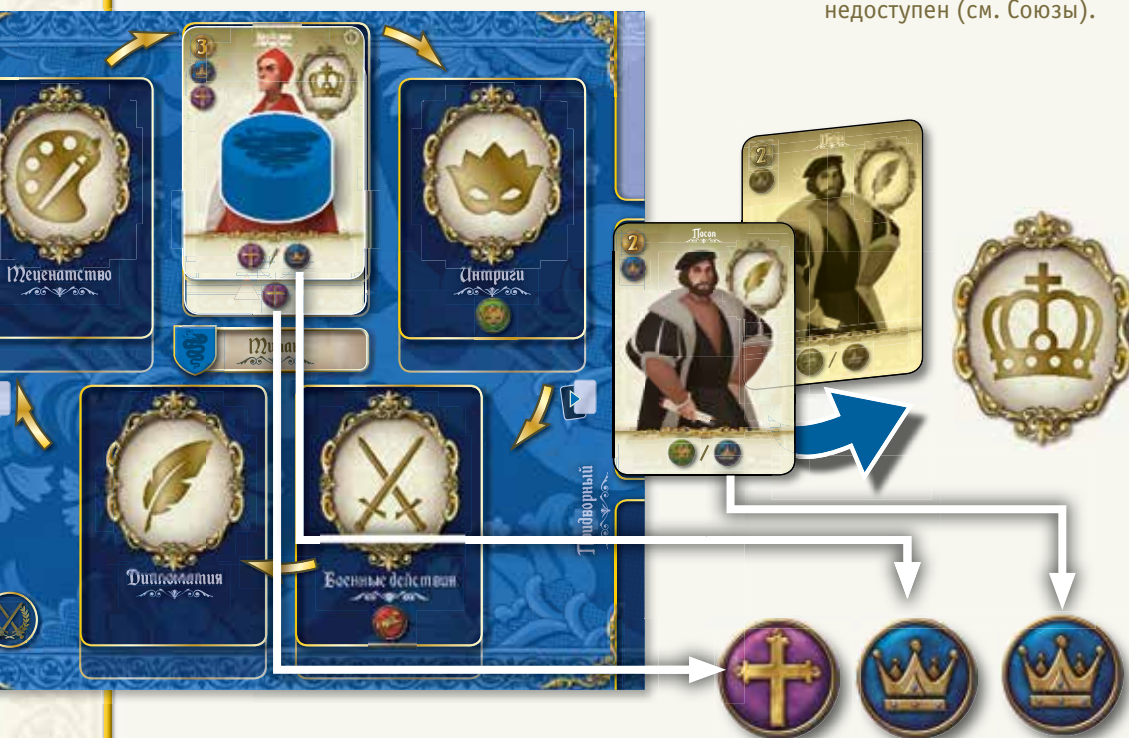
1) ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕСУРСЫ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫЕ:

- Карточкой Действия, находящейся под фишкой Действия.
- Карточкой Улучшения, которая может находиться в той же Комнате, что и карточка Действия.

Эти карточки после выполнения Действия остаются лежать вверх стороной «Ресурсы доступны».

2) ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ ДОБАВЬТЕ РЕСУРСЫ:

- С одной или нескольких карточек Придворных (с левой и / или правой стороны вашего Дворца), чьи ресурсы доступны – после чего немедленно переверните их на сторону «Ресурсы использованы».
- С находящихся в ваших Владениях жетонов, ресурсы которых доступны; после чего так же немедленно переверните их на сторону «Ресурсы использованы».
- Из доступного вам **бонуса Союза**. После расторжения Союза его бонус становится вам недоступен (см. Союзы).



Синий игрок использует Корону с нижней части карточки Действия (Кардинал), Крест с нижней части карточки Улучшения под ней и Корону с карточки Придворного (Посол). После этого карточка Посла переворачивается на сторону «Ресурсы использованы».

Таким образом, у игрока есть 2 Короны и 1 Крест на оплату действия «Управления».

Игрок также может использовать любые Короны и Кресты с жетонов в своих Владениях, если ресурсы этих жетонов доступны. После чего необходимо перевернуть их на сторону «Ресурсы использованы».

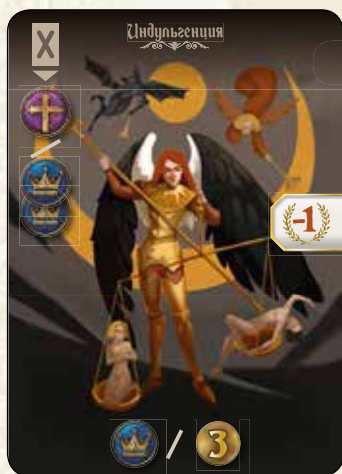
Некоторые исходные Действия, изображенные в Комнатах Дворца («Управление», «Интриги» и «Военные действия»), уже имеют символ снизу (соответственно, Корона, Маска, Кавалерия), что может позволить выполнять эти действия без дополнительных карточек или жетонов.

Когда изображение Комнаты накрыто помещенной в нее карточкой, эти символы тоже накрыты и поэтому становятся недоступны.

После получения выгоды поместите карточку Индальгенции в Комнату вашего текущего Действия. Если в этой Комнате уже находится карточка Семейства или Знати, положите карточку Индальгенции поверх нее (но под фишку Действия).

Если в Комнате уже есть одна карточка Индальгенции, вы не можете попросить **для этой Комнаты** еще одну.

Обратите внимание: если в Комнате, где остановилась ваша фишка Действия, уже есть карточка **Индальгенции** (и вы тут же не избавились от нее), вы не можете выполнить Действие этой Комнаты. Вы также не сможете попросить в этом году еще одну Индальгенцию.



Прощение об Индальгенции

Один раз за год (в фазе Весны или в фазе Зимы) вы можете запросить Индальгенцию, которая работает как ссуда.

Индальгенция позволяет получить следующую выгоду на выбор (что-то одно):

- **1 Корона**, которую необходимо немедленно использовать, чтобы оплатить ваше Действие.

или

- **3 флорина**, которые немедленно отправляются в вашу казну.



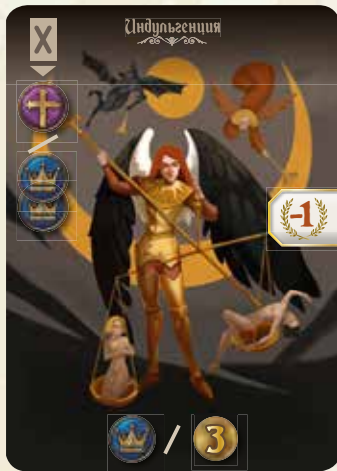
В этом примере Комната накрыта карточкой Индальгенции. Красный игрок должен сперва избавиться от нее, если хочет выполнить Действие этой Комнаты.

Выгода на выбор игрока

Избавление от Индульгенции

Чтобы избавиться от карточки Индульгенции и убрать ее из своего Дворца, вы должны заплатить 1 Крест или 2 Короны в момент, когда ваша фишка Действия **проходит через Комнату** с карточкой Индульгенции или **останавливается** в ней; Оплатить избавление от Индульгенции необходимо до выполнения Действия в этот ход.

Цена
избавления
от карточки
Индульгенции
на выбор
игрока



Для оплаты избавления от Индульгенции разрешается использовать карточки Придворных и жетоны (включая те, чьи ресурсы стали доступны только что, благодаря перемещению фишки Действия). Как только вы уплатили цену, уберите карточку Индульгенции из Комнаты и верните ее в стопку Индульгенций.

Если эта карточка Индульгенции была в Комнате, где закончила свое движение фишка Действия, теперь вы можете выполнить Действие этой Комнаты как обычно.

Обратите внимание: каждая карточка Индульгенции, оставшаяся в вашем Дворце к моменту окончания игры, отнимет у вас 1 очко Престижа.

Историческая заметка: В XV и XVI веках Католическая церковь активно продавала индульгенции, за деньги прощая богачам и власть имущим все грехи. В 1517 году эта практика подверглась решительному осуждению богослова Мартина Лютера. Публикация его 95-ти тезисов против индульгенций послужила одним из катализаторов начала протестантской Реформации.

6 доступных игрокам действий:



Управление

Эффект: Переворачивает жетоны в ваших Владениях на сторону «Ресурсы доступны» и заново активирует бонус Союза (Бонус снова доступен для применения после уплаты его стоимости).

Стоимость Действия: Короны или Кресты.

Порядок выполнения: Переверните до 2 жетонов на сторону «Ресурсы доступны» за каждую уплаченную вами Корону или Крест.

Вы можете заплатить за одно действие и Короны, и Кресты (но с разных карточек / жетонов, так как можно использовать только символ / символы одного вида с каждой отдельной карточки / жетона).

Вы также можете потратить **Корону** или **Крест**, чтобы заново активировать **бонус Союза** за Союз, который вы заключили с Великой державой.

См. **Фаза 2: Зима, Д – Союзы** (стр. 22-23).

Внимание: Вы не можете использовать это Действие для того, чтобы перевернуть жетоны, использованные для оплаты этого Действия.

Примечание: Вы всегда можете получить флорины с жетонов, ресурсы которых доступны, непосредственно перед розыгрышем действия «Управления». Поскольку флорины не требуются для «Управления», и можно использовать символы флоринов в любой момент, вы можете сперва использовать жетон, а затем применить Управление, чтобы сделать ресурсы этого жетона снова доступными.



Меценатство

Эффект: Передвигает диск Контроля по счетчику Покровительства (символизирует поддержку игроком науки и искусства).

Стоимость Действия: Флорины, Короны и Кресты.

Порядок выполнения: Оплатите указанную на планшете Престижа стоимость следующего шага (1 шаг = передвижению на 1 клетку) на счетчике Покровительства.

Вы можете продвинуть диск Контроля только на один шаг за Год.



Стоимость первых двух шагов – 2 флорина и 1 Корона или 1 Крест; каждый из двух следующих шагов стоит – 3 флорина, 1 Корону или еще 1 Корону или 1 Крест; Последний шаг стоит – 4 флорина, 2 Короны и 1 Крест (как указано на счетчике Покровительства).

• БОНУС ПОКРОВИТЕЛЬСТВА

Достигнув 2-й и 4-й клеток на счетчике Покровительства, вы немедленно получаете 1 бонус Покровительства из разложенных в открытую бонусов Покровительства – на свой выбор.

Бонусы Покровительства (9 карточек и 1 жетон) помечены символом и бывают двух видов:



Творец или



Творение.

Вид бонуса Покровительства, который вы выберете при достижении клетки 4, должен отличаться от вида, который вы выбрали при достижении клетки 2. Таким образом, в ходе игры у вас может быть только **1 творец** и только **1 творение**.



Существуют **восемь бонусов** Покровительства, обладающих постоянными эффектами. Эти бонусы следует разместить так, чтобы они были рядом с вами, но лежали **отдельно от вашего Дворца и ваших Владений**.

- **Леонардо да Винчи** предоставляет «+1 Военный бонус» (если вы заплатите 1 флорин) во время каждой Осады.
- **Бастионная система укреплений** предоставляет особый Военный бонус «**+2 к стойкости**», каждый раз, когда вас осаждают.
- **Николай Коперник** предоставляет дополнительное место для Придворного.
- **Трактат «Государь»** предоставляет дополнительное место для Придворного и дополнительного Агента. Он также не позволяет другим игрокам размещать своих Агентов в ваших Городах, Комнатах и на ваших Союзах.
- **Микеланджело** предоставляет «бесплатную» Корону для ваших действий «Меценатства».
- **Дуомо (кафедральный собор)** и **Сикстинская капелла** предоставляют 1 или 2 дополнительных Креста соответственно, но **только для определения уровня вашего Религиозного влияния при финальном подсчете очков** (см. «Окончание игры»).

Некоторые бонусы Покровительства также принесут 1 очко Престижа в конце игры; а **Христофор Колумб** принесет целых 2.

При этом есть **два бонуса** Покровительства, приносящих ресурсы. При получении этих бонусов их необходимо разместить особым образом:

- Поместите **Никколо Макиавелли** (считается карточкой Знати) на место для Придворного, вверх стороной «Ресурсы доступны».
- Поместите **Орудия** (жетон) в ваши Владения, вверх стороной «Ресурсы доступны».

Торговля



Эффект: Приносит в казну по 2 флорина за каждый Корабль, который вы использовали.

Стоимость Действия: Корабли.

Порядок выполнения: Получите по 2 флорина (из запаса) за каждый символ Корабля, который вы «заплатите» из доступных вам ресурсов.

Дипломатия



Эффект: Позволяет получить контроль над нейтральным Городом (где нет диска Контроля другого игрока) дипломатическим путем.

Стоимость Действия: Короны и, в некоторых случаях, Корабли.



Используя «Дипломатию», красный игрок получает контроль над Равенной (стойкость 2). Он действует из соседней Флоренции и должен заплатить 3 Короны.

Порядок выполнения: Вы должны заплатить количество Корон, **превосходящее** стойкость присоединяемого к вашим территориям Города, рассчитанную с учетом всех модификаторов.

Базовая стойкость города указана на игровом поле. Стойкость уменьшается на 1, если в городе есть ваш Агент, и увеличивается на 1, если там есть Агент противника.

Выложите один из ваших дисков Контроля на Город, затем возьмите жетон этого Города и поместите в свои Владения вверх стороной «Ресурсы доступны». Вдобавок передвиньте ваш диск Контроля на 1 клетку на счетчике Городов, на планшете Престижа.


Ограничения: Выбранный целью Город должен соединяться дорогой с Городом, который вы уже контролируете.

Вместо присоединения Города, соединенного с вашими территориями дорогой, вы можете присоединить портовый Город, «действуя» из одного из ваших портовых Городов. Тогда, помимо уплаты стоимости действия в Коронах, вы должны заплатить 1 Корабль за каждое море между двумя Городами (минимум 1 Корабль).



Используя «Дипломатию», красный игрок получает контроль над Террачиной (порт, стойкость 1), в котором находится 1 Агент зеленого игрока (стойкость города +1). Красный игрок действует из города Пиза (порт), поэтому он должен заплатить 3 Короны и 2 корабля (за пересечение 2-х морей).

Символы якоря на игровом поле указывают, с какими морями граничит каждый Город. Обратите внимание, что некоторые Города являются портами сразу двух морей.

Вы не можете использовать «Дипломатию», чтобы получить контроль над **пиратскими портами** (Рагуза, Аяччо, Кальяри, Тунис), обозначенными на игровом поле символом . Получить контроль над ними можно, только используя «Военные действия».



Указывает на то, что Город является пиратским портом.

Указывает на то, что нельзя получить контроль над Городом, используя перечеркнутое Действие.

Военные действия



Эффект: Перемещает Войска и начинает одну или несколько Осад в попытке силой захватить контроль над одним или несколькими Городами; можно осаждать нейтральные Города и / или Города, уже контролируемые другими игроками.

Стоимость Действия: Кавалерия, Корабли, Военные бонусы.

Порядок выполнения: Заплатите символы Кавалерии и / или Кораблей, чтобы переместить фигурки своих Войск.



1 символ Кавалерии позволяет переместить 1 **Войско** из Города в другой Город, соединенный с ним дорогой.



1 символ Корабля позволяет переместить 1 **Войско** через 1 море.

Вы можете переместить одно и то же Войско несколько раз подряд, потратив несколько символов (например: 1 Кавалерию для перемещения 1 Войска из города в соседний портовый Город, затем 2 Корабля, чтобы переместить это же Войско через 2 моря).

Таким образом, можно переместить любое количество Войск (вместе или по отдельности), заплатив необходимое количество символов за каждое из них.

Любые Войска, переместившиеся в нейтральный Город или в Город, контролируемый другим игроком, должны немедленно прекратить свое движение и начать Осаду (поместите Войска перед клеткой города на игровом поле). Итоги Осады будут подведены в конце Весны.

(См. раздел «Подведение итогов Осад»)



В течение одной Весны можно начать несколько Осад.

Внимание: если вы хотите использовать для предстоящей осады символ «+1 Военный бонус» с нижней части карточки Действия или с нижней части карточки Улучшения, помните, что вы уже не сможете использовать их символы Кавалерии или Корабля (за один раз разрешается использовать только символы одного вида на каждой карточке / жетоне).

Чтобы не забыть о получении Военного бонуса, за каждый использованный соответствующий символ возьмите по одному жетону «+1 Военный бонус», а затем используйте эти жетоны во время подведения итогов Осад в конце Весны.

Любую стоимость во флоринах вы должны оплатить сразу же, как только возьмете жетон.

Вы не можете получить несколько жетонов за один и тот же символ «+1 Военный бонус» – даже если заплатите несколько раз.

Жетоны «+1 Военный бонус», которые вы не использовали, в конце Весны пропадают.



Интриги



Эффект: Размещает, перемещает или устраняет Агентов.

Стоимость Действия: Маски.

Порядок выполнения: За каждый уплаченный символ Маски выполните одно из следующих действий:

- Поместите одного из доступных вам, но пока нигде не размещенных

Агентов (или переместите одного из них из другого места) в Город, в котором нет ваших Агентов.

- Поместите одного из доступных вам, но пока нигде не размещенных Агентов (или переместите одного из них из другого места) в Комнату Дворца любого игрока, в которой нет ваших Агентов.

- Поместите одного из доступных вам, но пока нигде не размещенных Агентов (или переместите одного из них из другого места) на Союз, где нет ваших Агентов.

- Удалите размещенного Агента противника с любого занимаемого им места.

Агенты

В начале игры вам доступно 2 или 3 агента. Агенты – это шпионы, помогающие вам достигнуть своих целей и препятствующие планам других игроков.



Вы получаете нового агента (каждому игроку доступны максимум 5 Агентов), когда приобретаете карточки Советника, Городского главы или Убийцы, либо при выборе Трактата «Государь» в качестве бонуса Покровительства.



Агенты перемещаются в **Города, Дворцы** или на **Союзы** в ходе действия «Интриги».

Каждый Город, каждый Союз и каждая Комната во Дворце могут одновременно вмещать только одного Агента.

Для первых нескольких игр вы можете следовать дополнительному необязательному правилу: В каждом Дворце одновременно может находиться только один вражеский Агент.

Если вы хотите отправить Агента туда же, куда ваш соперник уже внедрил собственного Агента – вам придется сперва избавиться от вражеского Агента. Устранение вражеского Агента и размещение своего можно выполнить как часть одного действия «Интриги»; устранение Агента стоит 2 символа Маски.

Таким образом, вы можете разместить своих Агентов в Комнатах собственного Дворца, на Союзах или в Городах под вашим контролем с целью защиты – чтобы ваши оппоненты не могли разместить там своих Агентов, пока не устроят ваших.

Если у вас закончились доступные Агенты или вы считаете, что один из ваших Агентов будет полезен в другом месте, вы можете использовать данное Действие, чтобы переместить одного из ваших размещенных Агентов в новое место.

Когда соперник устраняет одного из ваших Агентов, тот возвращается к вам, и его можно снова использовать в ходе вашего следующего действия «Интриги».

Завоевание Города, принадлежащего другому игроку, или присвоение чужого Союза не приводят к исчезновению находящегося там Агента, независимо от того, кому этот Агент принадлежит.

Влияние Агента на Комнату Дворца

Если вражеский агент занял Комнату вашего Дворца, вы не можете выполнять Действие этой Комнаты (как если бы там находилась карточка Индальгенции).

Исключение составляет Комната с действием «Интрига» – вы все равно можете выполнять ее действие, пока используете изображенный на ней первый символ Маски, чтобы удалить из Комнаты вражеского Агента (вам также понадобится еще один символ Маски).

Кроме того, вражеский Агент не позволяет вам переставлять карточки в этой Комнате во время преобразования Дворца в фазу Зимы.

Зеленому игроку недоступно действие Комнаты, занятой Агентом красного игрока. Игрок также не сможет изменить наполнение этой Комнаты в фазе Зимы.



Агент зеленого игрока в Комнате «Военные действия» заставит противника заплатить 2 Маски перед тем, как тот сможет поместить в Комнату своего Агента.

Влияние Агента на Город

У каждого Города есть базовая стойкость, которая указана на игровом поле.

Агент в нейтральном Городе (без диска Контроля) изменяет стойкость Города следующим образом: -1 в пользу хозяина Агента и +1 для всех других игроков при использовании «Дипломатии» или при Осадах.

Ваш Агент во вражеском Городе снижает стойкость города на 1, когда вы осаждаете этот Город.

Агент в дружественном Городе не влияет на его стойкость.



Анкона – нейтральный Город с Агентом красного игрока. Его стойкость -1 для красного игрока, +1 для всех остальных (при использовании «Дипломатии» или Осаде).

Сиена – город с диском Контроля красного игрока и (вражеским) Агентом зеленого игрока. Его стойкость: -1 для зеленого игрока (во время осады).

Сполето – город с диском Контроля и Агентом синего игрока: стойкость не изменилась, но присутствие Агента не позволяет другому Агенту внедриться в город, пока исходный Агент в нем.

Влияние Агента на Союз

В фазе Зимы вы можете заключить или перекупить (присвоить себе чужой) Союз с Великими державами того времени.

Доступные Союзы представлены в верхней правой части игрового поля.

Поместите своего Агента в зону Союза – в крайнюю правую ячейку Союза, если он заключен другим игроком, на свой диск Контроля, если это ваш Союз, или в крайнюю левую ячейку, если Союз пока ни с кем не заключен.

Наличие Агента на Союзе дает вам скидку в 1 символ (на ваш выбор) для заключения этого Союза – или, если это Союз другого игрока, внедренный Агент позволяет вам перекупить Союз, заплатив его обычную стоимость.

Османская империя



Для Красного игрока заключение Союза с Османской империей стоит на 1 любой символ меньше.

Вражеский Агент, оказавшийся на вашем Союзе, не позволит вам использовать бонус этого Союза.

Королевство Франция



Красный (и только красный) игрок может перекупить Союз синего игрока с Королевством Франция (по обычной цене). Кроме того, синий игрок не может использовать бонус Союза – бонус блокируется красным Агентом.

Для получения подробной информации о том, как работают Союзы, см. **Фаза 2: Зима, Д – Союзы** на стр. 22-23 (Зима – фаза для создания и перекупки Союзов).

Б – КОНЕЦ ВЕСЫ

Подведение итогов Осад

После того, как все игроки предприняли свои Действия, наступает очередь подведения итогов текущих Осад. Если ваши Войска (одно и больше) находятся возле Города, который вы не контролируете (нейтральный Город или Город под контролем другого игрока), значит, вы начали Осаду.

Соблюдая Порядок хода, каждый игрок, начиная с первого, подводит итоги всех начатых им Осад; игроки могут выбрать, в каком порядке подводить итоги своих Осад.

• ВОЕННЫЙ БОНУС



Подводя итоги Осады, вы можете потратить 1 или более жетонов «+1 Военный бонус», которые вы получили в ходе выполнения «Военных действий».

Кроме того, и вы, и защитник можете использовать Военные бонусы, получаемые от доступных вам карточек Придворных – перевернув их на сторону «Ресурсы использованы».

Подводя итоги Осады, объявляйте об использовании бонусов поочередно – сперва атакующий игрок, затем защищающийся, затем снова атакующий, и так далее.



За использование большинства Военных бонусов потребуется заплатить **1 флорин**.

Вы можете использовать каждый Военный бонус только один раз за Осаду (то есть нельзя заплатить несколько раз и снова использовать тот же самый бонус).

Как только и вы, и защитник «спасовали» (отказались от использования дальнейших Бонусов), Осада считается завершённой. После подведения итогов всех ваших Осад сбросьте все оставшиеся жетоны «+1 Военный бонус».

• ОСОБЫЕ ВОЕННЫЕ БОНУСЫ

Дополнение к основным правилам:



• Бонус Покровительства **Леонардо да Винчи** дает «+1 Военный бонус», который можно использовать один раз за Осаду (стоимость каждого использования – 1 флорин).



• Бонус Покровительства **Бастионная система укреплений** дает Военный бонус «+2 к стойкости» (используется только для защиты) для противостояния **всем** Осадам ваших Городов.



• Бонус Покровительства **Орудия** дает «+2 Военный бонус» (стоимость использования – 1 флорин) во время Осады или Битвы на равнинах, если данный жетон лежит вверх стороной «Ресурсы доступны»; использовав жетон, переверните его на сторону «Ресурсы использованы».



• Союз с **Королевством Франция** дает «+2 Военный бонус», который можно использовать во время Осады, но после этого бонус Союза становится не активным (см. **Фаза 2: Зима, Д – Союзы** на стр. 22-23).

• Порядок действий при подведении итогов Осад

Оцените военную мощь каждого игрока:

АТАКУЮЩИЙ ИГРОК
+1 за каждое участвующее в бою Войско
+1 за каждый использованный Военный бонус
ЗАЩИТНИК
Базовая военная мощь = Стойкости города (от 1 до 4)
-1, если у атакующего игрока есть в городе Агент
Нейтральный Город
+1, если в городе есть Агент любого другого игрока, кроме атакующего
Город под контролем игрока
+1 за Войско, принадлежащее этому игроку
+1 за каждый использованный Военный бонус



- **Атакующий игрок:** 2 (Войска) + 1 (Военный бонус) = 3
- **Сиена:** 3 (стойкость Города) - 1 (Агент атакующего игрока) = 2



- **Атакующий игрок:** 2 (Войска) = 2
- **Беневенто:** 2 (стойкость Города) + 1 (Агент, не принадлежащий атакующему игроку) = 3



- **Атакующий игрок:** 3 (Войска) + 1 (Военный бонус) = 4
- **Парма:** 1 (стойкость Города) + 1 (Войско защищающегося игрока) = 2



- **Атакующий игрок:** 3 (Войска) + 1 (Военный бонус) = 4
- **Равенна:** 2 (стойкость Города) + 1 (Войско защищающегося игрока) + 1 (Военный бонус) - 1 (Агент атакующего игрока) = 3

• ПОБЕДА И ТРОФЕИ

Если вы атакующий игрок, и ваша военная мощь **превысила** военную мощь защитника, вы побеждаете и действуете следующим образом.

- Если финальная стойкость Города (после всех подсчетов) – 3 или более, вы автоматически теряете 1 атакующее Войско. Затем вы теряете по 1 атакующему Войску за каждое 1 Войско защитника; Защитник, в свою очередь, теряет все Войска, защищавшие Город. Даже если у вас не осталось атакующих Войск, вы считаетесь победителем (ваша военная мощь при Осаде оказалась больше).
- Фигурки потерянных Войск возвращаются к своим владельцам, и те снова могут нанять их следующей Зимой.

Получение контроля над Городом: Поместите поверх клетки захваченного Города на игровом поле ваш **диск Контроля**; возьмите **жетон этого Города** и поместите его в ваши Владения вверх стороной **«Ресурсы использованы»** – это символизирует тяготы Осады.

- Если Город был **нейтральным**, возьмите его жетон из общего резерва.
- Если Город **принадлежал другому игроку**, заберите у него жетон захваченного вами Города. Кроме того, вы получаете Трофей – диск Контроля побежденного противника; поместите его в **ячейку Трофея** в вашем Дворце.



Вы можете получить только один трофейный диск Контроля от каждого из оппонентов, но вы все равно можете осадить другие Города игрока, чей диск вы уже заполучили как Трофей.

Каждый полученный вами Трофей принесет вам 2 очка Престижа в конце игры.

Если в городе есть **Собор**, вы также забираете у побежденного игрока жетон Собора; поместите его в ваши Владения, вверх стороной **«Ресурсы использованы»** – это символизирует тяготы Осады.

Каждый жетон Собора, который у вас есть на момент окончания игры, принесет вам 1 очко Престижа.

• ПОРАЖЕНИЕ И ОТСТУПЛЕНИЕ

Если вы атакующий игрок, и ваша военная мощь **меньше или равна** военной мощи защитника, вы проиграли и действуете следующим образом.

- Вы немедленно теряете 1 Войско.
- Все ваши Войска, пережившие Осаду, должны отступить в соседний контролируемый вами Город, который соединяет с атакованным Городом дорога – при этом тратить символы Кавалерии не требуется (Войска отступают пешком).
- Если Город, на который вы напали, был портовым, у вас также есть возможность отступить с Войсками в другой портовый Город под вашим контролем – потратив при этом по 1 Кораблю за каждое море, которое пересекло каждое ваше Войско.



Красный игрок осадил Сполето, но при соотношении сил «2 Войска против 2 единиц стойкости Города» ему не удастся победить. Он теряет 1 Войско, а оставшееся Войско отступает во Флоренцию (соседний дружественный Город, соединенный дорогой).



Зеленый игрок должен отступить из Анконы, но не может уйти по суше; ему придется заплатить по 1 Кораблю за каждое Войско, уходящее по морю до Венеции.

- Все атакующие Войска, которые выжили, но не могут отступить (нет соседнего дружественного города, нет доступа к порту или игрок не хочет тратить Корабли), будут потеряны. Игроку разрешается выбрать в пользу потери Войск вместо возможного отступления.

- Фигурки всех потерянных вами Войск возвращаются в ваш запас, и их можно снова нанять во время следующей фазы Зимы.

• БИТВЫ НА РАВНИНАХ

Если Войска двух игроков сошлись перед одним и тем же нейтральным Городом (или Городом, контролируемым третьим игроком) – между атакующими сперва разыгрывается Битва на равнинах, и лишь потом начнется Осада города. Подсчитайте боевую мощь атакующих, учитывая только их Войска и любые Военные бонусы, которые игроки решили использовать.

ЕСЛИ БОЕВАЯ МОЩЬ ОДНОГО ИЗ ИГРОКОВ ВЫШЕ:

- Побежденный игрок теряет все Войска; победитель теряет столько же Войск, сколько потерял побежденный игрок (или, если у победителя их было меньше, то хотя бы столько, сколько у него есть).
- Победитель Битвы на равнинах может отказаться от Осады города. Тогда он должен отступить в конце этой фазы, не теряя дополнительных Войск.
- За победу в Битве на равнинах вы не получите Трофеи.
- Военные бонусы, использованные вами в Битве на равнинах, будут потрачены и их нельзя будет применить во время Осады, следующей после битвы.

ЕСЛИ У ИГРОКОВ НИЧЬЯ:

- Каждый игрок теряет 1 Войско, и они оба должны отступить в конце этой фазы.

Внимание: Отступление игроков в конце фазы происходит в порядке очередности хода – после того, как будут подведены итоги всех Осад.

Определение нового Порядка хода

Каждый раз, когда вы захватываете контроль над Городом или теряете его (Благодаря «Дипломатии» или из-за Осады), не забывайте обновлять вашу позицию на счетчике Городов, на планшете Престижа – так, чтобы ваша позиция соответствовала количеству Городов, которые вы контролируете.

Если на новой позиции уже есть диски других игроков, положите ваш диск поверх них.

Если вы контролируете **5 Городов или более**, вы разблокируете одно дополнительное место для Придворного в вашем Дворце – указание сделать это есть на счетчике Городов.

После подведения итогов всех Осад и завершения всех Отступлений, определите новый Порядок хода: **игрок с наибольшим количеством Городов ходит 1-м**; игрок, следующий за ним по количеству Городов, ходит 2-м, и так далее.

В случае равного количества Городов, игрок, чей диск в стопке дисков окажется верхним, будет ходить 1-м; тот, чей диск окажется следующим в стопке, – вторым, и так далее.

Переставьте диски на счетчике Порядка хода, чтобы обозначить новый порядок и начать Зимнюю фазу.



Фаза 2: Зима

ЖАЛОВАНИЕ, ДВОРЕЦ, ПРИОБРЕТЕНИЯ, СОЮЗЫ

Согласно Порядку хода, каждый игрок выполняет все **5 действий** фазы Зимы, прежде чем передать ход следующему игроку:

Порядок выполнения действий:

1. Выплатите жалование своим находящимся на игровом поле Войскам.
2. Вы можете преобразовать свой Дворец.
3. Вы можете приобрести карточки или жетоны.
4. Вы можете нанять новые Войска.
5. Вы можете заключить Союз.

Затем следующий игрок поочередно выполняет 5 действий.

А – Выплата жалования Войскам

Вы должны выплатить **жалование своим Войскам**, находящимся на игровом поле, согласно их количеству:

- 1 или 2 Войска ➤ **0**
 - 3 или 4 Войска ➤ **1**
 - 5 или 6 Войск ➤ **2**
- Если вы не сможете заплатить полную сумму или предпочтете выплатить жалование частично, вы должны удалить не получившие жалования Войска с игрового поля.*

Б – Преобразование Дворца

Вы можете свободно изменить расположение одной или нескольких карточек в своем Дворце, соблюдая основные правила их размещения, а также следующие правила преобразования Дворца:

- Меняя положение карточек, делайте это для каждой карточки отдельно.
- Вы не можете переместить карточку в Комнату или из нее, если в Комнате есть что-либо из перечисленного: ваша фишка Действия, карточка Индульгенции, вражеский Агент.
- Вы можете переместить карточку Придворного в Комнату или на другое место для Придворного только в том случае, если эта карточка Придворного лежит вверх стороной «Ресурсы доступны».
- Если вы убираете карточку из Комнаты, ее следует положить на свободное место для Придворного, вверх стороной «Ресурсы использованы».
- Карточку, которая не дает своему владельцу Действия для Комнаты, нельзя оставлять в этой Комнате саму по себе (т.е. одну; она может находиться в Комнате только как карточка Улучшения).

Примечание: Вы не можете напрямую переместить карточку из одной Комнаты вашего Дворца в другую – она должна пройти через место для Придворного. Кроме того, для удаления карточки из Комнаты (или перемещения карточки Придворного с доступными ресурсами на другое место Придворного) требуется свободное место для Придворного. Таким образом, вы не сможете переместить карточку из одной Комнаты Дворца в другую в течение одной Зимы, а также не сможете напрямую поменять местами две карточки Придворных с доступными ресурсами.

• ДОСТУПНЫЕ МЕСТА ДЛЯ ПРИДВОРНЫХ

В начале игры у вас есть 3 места для Придворных (1 в левой части дворца и 2 в правой). Вы можете получить доступ к трем дополнительным местам (затененным), купив жетоны Титула, получив определенные бонусы Покровительства или взяв под контроль как минимум 5 Городов (как указано на счетчике Городов).

Дополнительные места для Придворных, полагающиеся за жетоны Титулов, всегда доступны – даже если жетон лежит вверх стороной «Ресурсы использованы».



ДО ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЦА

Пример преобразования Дворца:

У желтого игрока больше нет свободных мест для Придворных. Чтобы преобразовать Дворец, ему придется немного «перетасовать» имеющиеся карточки:

- 1 Карточка Фердинанда II Неаполитанского становится улучшением для карточки Знаменосца.
- 2 Карточка Купца перемещается со своего места Придворного на то место, которое только что освободилось.

- 3 Карточка Улучшения (Посол), лежавшая под карточкой Альфонсо, герцога Калабрии, покидает Комнату. Она перемещается на свободное место для Придворного (справа) и выкладывается вверх стороной «Ресурсы использованы».

Желтый игрок не может:

- Переместить карточку Федерико III да Монтефельтро, потому что она лежит стороной вверх «ресурсы использованы».
- Взаимодействовать с карточками, оказавшимися под фишкой Действия или под карточкой Индульгенции.

После преобразования Дворец желтого игрока выглядит так.



ПОСЛЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЦА

Дополнительные (затененные) места для Придворных, ставшие для вас доступными, не привязаны к одному и тому же месту на планшете Дворца. То есть, если вы переместите карточку с одного такого места Придворного в Комнату Дворца, следующую карточку, которая станет карточкой Придворного, можно поместить на любое «затененное» место на планшете Дворца, которое вам покажется удобным.

Если вы получили дополнительные места для Придворных, вы можете использовать их, даже если некоторые из ваших исходных мест для Придворных (незатененные) свободны.

Место для Придворного свободно, если оно доступно и не занято карточкой. Вы можете освободить любое место Придворного, занятое карточкой (даже лежащей стороной «Ресурсы использованы»), сбросив эту карточку. Если это карточка Знати, она возвращается в свободный доступ для приобретения любым игроком. Если это карточка Семейства, удалите ее из игры.

Если у вас есть дополнительное место для Придворного, потому что вы контролируете как минимум 5 городов, и по какой-то причине число контролируемых городов становится меньше 5-ти, вы выбираете, какое «затененное» место вы потеряете. Если на ней была карточка, вы должны немедленно переместить ее на другое место для Придворного или сбросить ее (даже если она лежала вверх стороной «Ресурсы использованы»).

В – Приобретение карточек и / или жетонов

Вы можете приобрести столько разных карточек и жетонов, сколько захотите, заплатив стоимость, указанную в верхнем левом углу каждой из них.

Все покупки, сделанные в этой фазе, считаются совершенными одновременно, поэтому вы не можете приобрести карточку / жетон и сразу же использовать их ресурсы для приобретения чего-либо еще в этой фазе. При покупке, как и при оплате Действий, вы можете использовать только символ/символы одного вида с нижней части каждой отдельной карточки / жетона.

Вы должны поместить карточки, которые приобрели, на свободные места Придворных, вверх стороной «Ресурсы доступны».

Помните, что вы можете отправлять карточки в сброс, чтобы освободить место; вы даже можете сбросить карточку, которой только что оплатили покупку!

Приобретенные жетоны разместите в ваших Владениях, вверх стороной «Ресурсы доступны» (исключение: жетоны Собора).

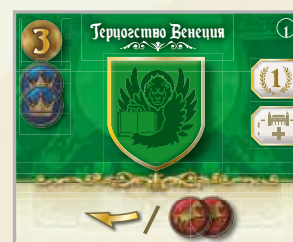
Внимание: Ограничения на приобретение

Разрешается владеть только 1 копией следующих карточек и жетонов: карточка Знати **Кардинал**, жетон **Гильдии**, жетон **Титула** с символом ① в правом верхнем углу.

• ЖЕТОНЫ ТИТУЛОВ

В этой фазе вы можете приобрести жетон **Герцогства** или **Княжества**. Возьмите жетон, отмеченный вашим гербом.

Вы также можете приобрести жетон **Королевства** или **Республики**; однако эти формы правления несовместимы друг с другом, поэтому **вы можете обладать лишь одним из этих жетонов**. (В игре всего 2 копии каждого из этих жетонов).





• ЖЕТОНЫ СОБОРА

Вы можете приобрести жетон Собора, только если вы контролируете Город с базовой стойкостью 3-4, в котором еще нет Собора.

Купив жетон Собора, вы должны поместить его в ваши Владения, вверх стороной «Ресурсы использованы», а также поставить фишку Собора на клетку подходящего Города на игровом поле.



Желтый игрок может построить собор в Палермо, потому что базовая стойкость этого города равна 3.

Если вы теряете контроль над Городом в ходе Осады, вы должны отдать победителю и жетон Города, и жетон Собора; при этом жетоны попадают к новому владельцу вверх стороной «Ресурсы использованы» – это символизирует тяготы Осады.

В игре всего **5 Соборов** для строительства – запас этих жетонов ограничен!

Каждый имеющийся у вас жетон Собора в конце игры принесет вам 1 очко Престижа.

• ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АГЕНТЫ

Когда вы получаете карточку с символом Агента, вам также становится доступна дополнительная фигурка Агента. Вы сможете ввести ее в игру в следующем Году при помощи действия «Интриги».

Каждый игрок может иметь не более 5 Агентов.



За одну фазу Зимы можно приобрести только одну копию каждой карточки или жетона; при этом вы сможете купить идентичную карточку или жетон в следующем Году (если отдельно не оговорено, что вам разрешается иметь только одну копию конкретной карточки / жетона).

Г – Найм войск

Вы можете нанять войска в контролируемом вами Городе.

Найм 1 Войска в одном из ваших **Начальных городов**, находящихся под вашим контролем (с вашим гербом) стоит **1 флорин**; найм Войска в Городе, который вы захватили или присоединили к своим территориям благодаря «Дипломатии», стоит **3 флорина**.

Вы не можете нанимать Войска в вашем Начальном городе, если его контролирует ваш противник.

Каждый игрок может иметь не более 6 Войск.

Д – Заключить или перекупить Союз

Каждую Зиму вы можете заключить или перекупить **один** Союз с одной из трех Великих держав того времени: с Королевством Франция, со Священной Римской империей или с Османской империей.

Каждая **Великая держава** одновременно может находиться в Союзе только с **одним игроком**.

Стоимость заключения Союза указана на игровом поле; при этом вы тратите на 1 символ меньше (на ваш выбор), если у вас на этом Союзе есть **Агент** (см. действие «Интрига»), и данный Союз не был заключен с другим игроком. Далее поместите свой диск Контроля в левую ячейку этого Союза, чтобы указать, что вы его заключили.

Если у вас **есть Агент на Союзе, заключенном другим игроком**, вы можете перекупить этот Союз (в этой ситуации действие доступно только вам), заплатив его обычную стоимость (без скидки за Агента). Верните диск Контроля с левой ячейки его владельцу и поместите туда собственный диск, затем поместите поверх него своего Агента.

Когда Союз заключается или перекупается, Агент, уже находящийся на Союзе с Великой державой, остается там.

Хотя за фазу Зимы вы можете заключить или перекупить только один Союз, в течение нескольких лет можно сформировать Союзы с разными Великими державами.



Каждый Союз дает владельцу Бонусы в процессе игры. В конце игры каждый Союз приносит своему владельцу 1 очко Престижа (если только на нем не находится вражеский Агент).

Вы можете использовать Бонус Союза, если ваш диск Контроля находится в его левой ячейке, и на этом Союзе нет вражеского Агента. Используя Бонус, переместите свой диск Контроля в правую ячейку (закрыв бонус и тем самым показав, что он использован).

Чтобы иметь возможность снова воспользоваться бонусом Союза, необходимо выполнить действие «Управление» и заплатить 1 Корону или 1 Крест за Бонус, который вы хотите активировать заново. После этого переместите свой диск Контроля обратно в левую ячейку Союза.

Османская империя



В данном примере любой игрок может заключить Союз с Османской империей, заплатив 1 Корону и 3 Корабля. Поскольку зеленый игрок имеет на Союзе своего Агента, при заключении этого Союза он заплатит на 1 любой (на свое усмотрение) символ меньше.

Османская империя



Османская империя в Союзе с зеленым игроком. Поскольку на Союзе находится красный Агент:

- Зеленый игрок не может использовать бонус Союза (и не получит 1 очко Престижа в конце игры).
- Красный (и только красный) игрок может перекупить Союз, оплатив его обычную стоимость (без скидки).

Османская империя



Османская империя в Союзе с зеленым игроком. Поскольку зеленый диск Контроля находится в левой ячейке, зеленый игрок может воспользоваться бонусом Союза (дает игроку 2 Корабля). Как только зеленый игрок использует этот Бонус, диск переместится в правую ячейку Союза.

Османская империя



Османская империя в Союзе с зеленым игроком, но его диск Контроля лежит в правой ячейке (Бонус накрыт). Это означает, что игрок уже воспользовался бонусом Союза. Чтобы заново активировать Бонус, зеленому игроку нужно выбрать действие «Управление» и потратить 1 Корону или 1 Крест, что переместит диск Контроля в левую ячейку Союза.

Список Бонусов за Союзы:

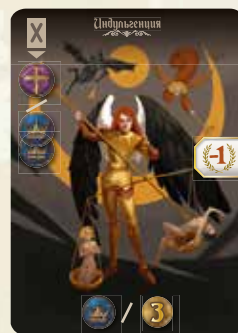
- **Королевство Франция:** +2 Военных бонуса, которые можно использовать во время Осады или Битвы на равнинах (см. «Военные действия»).
- **Османская империя:** 2 символа Кораблей, которые можно использовать (оба символа одновременно) во время «Дипломатии», «Военных действий», «Торговли» или при отступлении Войск.
- **Священная Римская империя:** 1 символ Креста, который можно использовать во время любого Действия, покупки или для избавления от Индульгенции. Этот Крест также учитывается при подсчете религиозного влияния в конце игры (если на этом Союзе нет вражеского Агента).

Е – Прощение об Индульгенции

Зимой или Весной (только один раз за Год) вы можете в любой момент запросить Индульгенцию – если в Комнате вашего Дворца, где остановилась ваша фишка Действия, еще нет другой карточки Индульгенции.

Это даст вам либо 1 Корону, которую вы должны немедленно использовать, либо 3 флорина, которые отправятся в вашу казну.

После этого поместите карточку Индульгенции в Комнату, под вашу фишку Действия.



Окончание игры

Игра близится к завершению, если в конце Весны выполнено хотя бы одно из следующих условий:

- Игроки контролируют все Города на игровом поле (не осталось ни одного нейтрального Города).
- Один из игроков достиг последней клетки на счетчике Городов (он контролирует 8 Городов или более).
- Один из игроков достиг последней клетки на счетчике Покровительства.

Если хотя бы одно из указанных выше условий выполнено, каждый игрок завершает Год, выполняя действия заключительной фазы Зимы, после которой игра заканчивается.

Теперь подсчитайте очки Престижа.

Очки Престижа и Победа

• **За контроль над Городами:** учитывается положение игроков на счетчике Городов (можно получить 0-6 очков Престижа).

Игрок, продвинувшийся дальше всех, получает бонус: +1 очко Престижа (в случае ничьей, бонус получает каждый претендовавший на него игрок).

• **За покровительство наукам и искусству:** учитывается положение игроков на счетчике Покровительства (можно получить 0-3 очка Престижа). Игрок, продвинувшийся дальше всех, получает бонус: +1 очко Престижа (в случае ничьей, бонус получает каждый претендовавший на него игрок).

• **За карточки / жетоны:** определенные карточки в вашем Дворце или жетоны в ваших Владениях принесут указанные на них очки Престижа – даже если лежат вверх стороной «Ресурсы использованы».

• **За религиозное влияние:** эти очки Престижа присуждаются в зависимости от того, какое место занимает каждый игрок по общему количеству накопленных символов Креста. При подсчете учитываются:

- Карточки в вашем Дворце и жетоны в ваших Владениях (даже если они лежат вверх стороной «Ресурсы использованы»).
- Союз со Священной Римской империей (если там нет вражеского Агента и бонус Союза доступен).
- Определенные бонусы Покровительства: Дуомо (кафедральный собор) и Сикстинская капелла.

Победные очки распределяются следующим образом, в порядке убывания – начиная с игрока с наибольшим количеством Крестов:

при игре для 3-х игроков: 4, 2 и 0 очков Престижа.

при игре для 4-х игроков: 4, 2, 1 и 0 очков Престижа.

при игре для 5-ти игроков: 4, 2, 1, 0 и 0 очков Престижа.

При ничьей все игроки с равным результатом (только они) получают столько очков Престижа, сколько полагается игрокам занявшим (при подсчете Крестов) место, следующее за тем, которое эти игроки заняли фактически (см. таблицу на этой странице правил).

Пример: при игре для 4-х или 5-ти игроков, если сразу два игрока претендуют на первенство, каждый получит по 2 очка, а третий игрок получит 1 очко, как обычно.

• **За военное превосходство:** +2 очка Престижа за каждый Трофей (можно получить только 1 Трофей от каждого противника).

• **За Союзы:** +1 очко Престижа за каждый ваш Союз, на котором нет вражеского Агента (доступность бонуса Союза не имеет значения).

• **За Индальгенции:** -1 очко Престижа за каждую карточку Индальгенции, которая все еще находится в вашем Дворце.

Игрок, набравший наибольшее число очков Престижа, объявляется Властителем Италии.

В случае ничьей побеждает тот из игроков, у кого больше Корон во Дворце и во Владениях (на карточках и на жетонах, независимо от того, доступны ли их ресурсы или использованы).

Если и в этом случае будет ничья, игрокам придется поделить власть над Италией между собой.

Победный счет обычно составляет около 15 очков Престижа.



Над игрой работали:

Автор игры: Паскаль Рибро

Авторы книги правил: Паскаль Рибро и Бернар Филиппон

Иллюстраторы: Рома Гевска, Света Пиккуль, Алена Степанова, Фабрис Вайс, paperpiratesproduction

Менеджер проекта: Шарль-Амир Перре

Художественный руководитель: Игорь Полушин

Верстка: Игорь Полушин и Татьяна Полушина

Благодарности автора: Никколо Макиавелли сказал: «чуть более половины наших действий совершается по воле случая, но оставшиеся – дело наших собственных рук». Вот и игра «Властители», которая долгое время называлась «Владыки Италии», ни за что не появилась бы на свет без поддержки моей жены Коринн и ее понимания моей страсти к играм; без Франка и «жителей Лангона»: Бертрана, Симона и Томаса – моих первых игровых тестеров; без участников Kalbarjots и отдельно Александры, Сильвена и Лои – за их поддержку и опыт; и, особенно, без Гонтрана, который придумал название для игры и переписал вступление. Я также признателен Антону за помощь с «Итальянскими войнами»;

хотел бы поблагодарить организаторов выставки PEL за награду «Игры завтрашнего дня», присужденную прототипу игры в 2015 году: Бенуа Форже, Томаса Кауз и Дидье Якоби – за то, что они, несмотря на все превратности судьбы, с самого начала верили во «Владык Италии»; и отдельно благодарю Бернара и Шарля-Амира из Super Meeple за их энтузиазм и за то, какой в итоге получилась игра.

«Властители» – игра, изданная компанией SUPERMEEPLE.

75010 Париж, улица Фобур-Сен-Дени, 193

SUPERMEEPLE и их логотип являются товарными знаками Super Meeple.

Произведено в Китае Whatz Gamez.

8863



© Zvezda. All rights reserved.



SUPER MEEPLE