

The Castles of Burgundy

Карточная игра

ИДЕЯ ИГРЫ

Долина Луары в XV веке. Словно влиятельные повелители, игроки расширяют свои поместья, занимаясь ремёслами и коммерцией.

Карты, служащие «кубиками», обозначают возможные действия, но окончательное решение принимают игроки. Купить или продать домашний скот, возвести городские здания или вложиться в научный прогресс? В шре много путей к процветанию и престижу!

Победителем становится игрок с наибольшим числом победных очков в конце игры.

КОМПОНЕНТЫ

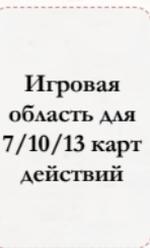
114 карт действий (с красными рубашками):
по 12 замков (тёмно-зелёные), шахт (серые) и монастырей (фиолетовые);
по 18 знаний (жёлтые), кораблей (синие) и пастбищ (светло-зелёные);
24 здания (бежевые, по 3 карты 8 типов).

126 дополнительных карт:
по 6 карт 3 видов товаров, по 5 карт 4 видов животных, 7 карт бонусов (с символами «1.») + 4 карты бонуса «Все 7 типов», 6 карт-индикаторов (1–6), 5 карт раундов (A–E), 1 карта первого игрока, 8 карт по 1 победному очку, 7 карт по 2 победных очка, 22 карты рабочих, 16 карт серебра, по 4 карты игроков 3 видов (проекты, поместье, хранилище).

ИДЕЯ ИГРЫ

Игроки выступают в роли французских дворян XV века. Их цель — заработать максимальное число победных очков, занимаясь торговлей, горным промыслом, постройкой городов и получением научных знаний.

Побеждает игрок, набравший наибольшее число победных очков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает следующие карты:

- 1 карту проектов, 1 карту поместья, 1 карту хранилища. Игроки кладут их перед собой, как показано справа.
- 1 карту товара, 1 карту животного (выбранные случайно) и 1 карту серебра. Эти карты игроки кладут в свои хранилища (т. е. размещают их *лицом вверх* чуть ниже карты хранилища).

Оставшиеся карты **товаров** перемешиваются и в открытую раскладываются в две одинаковые колоды на краю стола. То же самое проделывается с оставшимися картами **животных**.



Карты **рабочих** и **серебра** размещаются отдельными колодами на краю стола.

Первым игроком становится самый младший участник. Он кладёт карту первого игрока *лицом* (т. е. стороной без вопросительных знаков) *вверх* рядом со своей картой поместья. Следующие два игрока слева от него получают по **одной карте рабочего** из колоды, а последний игрок получает **две карты рабочего**. Игроки кладут эти карты в свои хранилища.



Карты-индикаторы раскладываются в центре стола в ряд от 1 до 6. Каждый раунд игроки будут класть карты под картами-индикаторами (см. с. 1 и ниже).



7 карт бонусов (с символами «1.») выкладываются веером над картами-индикаторами.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает:
— 1 хранилище, 1 поместье и 1 проект;
— 1 товар + 1 животное;
— 1 серебро.

Положите оставшиеся карты товаров и животных в две открытые колоды для каждого вида карт

Раздайте рабочих (от 0 до 2, в зависимости от порядка хода)



Разложите карты-индикаторы в ряд от 1 до 6

Разложите карты бонусов (с символами «1.») над картами-индикаторами

4 карты бонусов («Все 7 типов») кладутся друг на друга над картами-индикаторами (сверху карта «4», затем «3», «2», «1»).



Примечание. Если в игре меньше 4 игроков, используйте только следующие карты бонусов: для трёх игроков: «4» + «2» + «1»; для двух игроков: «3» + «1».

15 карт с победными очками складываются в колоду на краю стола.



5 карт раундов (А–Е) также складываются друг на друга (сверху А, затем В, С, D, Е).



114 карт действий (с красными рубашками) перемешиваются и складываются в колоду рядом с игровой областью. Каждый игрок получает 6 карт и, не глядя в них, кладёт их на стол. Это запас «кубиков» на первый раунд (см. ниже).

В зависимости от числа игроков выложите *лицом вверх* рядом с картами-индикаторами следующее количество карт действий:

2 игрока ➤ 7 карт

3 игрока ➤ 10 карт

4 игрока ➤ 13 карт

Выкладывая 7, 10 или 13 карт действий, разместите первые 6 карт по одной за раз сверху вниз в ряд. При игре четвером сделайте то же самое со следующими 6 картами (т. е. всего с 12 картами). Последняя карта кладётся в соответствии с изображённым на ней кубиком.

Например, если на последней карте значение кубика 6, положите её напротив индикатора «6».

При игре втроем таким образом выкладываются последние 4 карты.

Сложите 7 карт бонусов «Все 7 типов» друг на друга в порядке убывания

Положите карты с победными очками

Сложите карты раундов в порядке возрастания

Перемешайте карты действий и раздайте по 6 карт каждому игроку (эти карты остаются лежать рубашкой вверх)

При игре с 2/3/4 игроками выложите в игровую область 7/10/13 карт действий лицом вверх

Возможная начальная раскладка в игровой области при игре втроем



ХОД ИГРЫ

Игра длится пять раундов (от А до Е). Каждый раунд состоит из шести ходов.

По часовой стрелке, начиная с первого игрока, каждый участник берёт две свои верхние карты действий и смотрит на изображённые на них значения кубиков (*вся прочая информация на двух этих картах игнорируется!*).

Первый игрок кладёт одну из двух карт лицом вверх в колоду сброса и, используя *изображённое на карте значение кубика*, выполняет одно из шести возможных действий (см. ниже).

Затем наступает ход следующего игрока. Он также сбрасывает одну из двух верхних карт в колоду сброса и выполняет действие, и т. д. Когда все игроки разыграют по одной карте действий, наступает новый ход. Каждый игрок берёт следующую карту действий — таким образом, у него на руке снова оказывается две карты. Игра продолжается до шестого хода в каждом раунде, пока все игроки не разыграют свои последние карты действий.

Выполнение *каждого* действия требует обязательного розыгрыша кубика (т. е. карты действий). Разъяснение шести возможных действий приводится на следующих трёх страницах.

ХОД ИГРЫ

5 раундов, по 6 ходов в каждом

В порядке очереди каждый игрок сбрасывает одну из двух карт действий и с помощью значения кубика на ней выполняет одно из шести возможных действий

Смотрите только на кубик!



☛ Действие 1: взять карту из игровой области.

Значение кубика на сброшенной карте действия показывает, из какого ряда (от 1 до 6) вы можете взять карту. Карты, взятые из игровой области, всегда выкладываются чуть ниже карты проектов. Нельзя, чтобы в области под картой проектов было больше трёх карт.



Примечание. Если в области под картой проектов уже лежат три карты, вы должны сбросить одну из них, чтобы положить новую.

☛ Действие 2: выложить проект в поместье.

Значение кубика на сброшенной карте действия должно соответствовать значению кубика на *одной* из карт проектов. Возьмите одну карту проектов с соответствующим значением и переместите её в поместье (т. е. положите чуть ниже карты поместья).



Одинаковые типы карт в поместье складываются одна поверх другой, карты различных типов кладутся рядом друг с другом.

Три карты одного типа (*тройка*), собранные в поместье, приносят в конце игры победные очки, число которых указано в нижней части карты.

Разместив проект в поместье, вы сразу же получаете один бонус (об этом рассказано на с. 9—12).

☛ Взять 1 карту

Значение на кубике соответствует номеру ряда

Положите карту под картой проектов

Внимание: нельзя иметь больше трёх проектов за раз!

☛ Выложить 1 проект

Значение на кубике соответствует значению на проекте

Положите карту в область под картой поместья



В конце игры три здания слева принесут 3 победных очка, три пастбища посередине — 4 победных очка, а три монастыря справа — 6 победных очков.

☛ Действие 3: продать товары.

Значение кубика на сброшенной карте действия показывает, какой *тип* товара (светло-коричневый, коричневый или тёмно-коричневый) вы можете продать. Возьмите из хранилища все карты товаров с соответствующим значением и положите их справа от карты поместья, так чтобы победные очки были видны всем.

Кроме того, возьмите одну карту серебра за *каждую* проданную карту товара.

Наконец, игрок, продавший товары, получает карту первого игрока, кладя её рубашкой вверх (стороной с вопросительным знаком).

Примечание. При продаже товаров игрок всегда получает карту первого игрока (лицом вниз). Это также сбрасывает, когда кто-то использует действие карты «Склад» (см. с. 11).



Важно! Порядок хода в текущем раунде после этого не меняется.

☛ Действие 4: добрать рабочих до 2.

Независимо от значения кубика на карте действия доберите карты рабочих *строго* до двух. То есть, если у вас одна карта рабочего, возьмите из запаса еще одну; если карт рабочих нет, возьмите две.



☛ Продать товары

Значение на кубике показывает тип товара, который можно продать

Возьмите 1 серебро за каждый проданный товар

Продавший товар также получает карту первого игрока (лицом вниз)

☛ Добрать рабочих до 2

+ 1 или 2 карты рабочих (значение на кубике не важно!)

☛ **Действие 5: взять 1 серебро.**

Независимо от значения кубика на карте действия возьмите *1 серебро* из запаса.



☛ **Действие 6: превратить рабочих и/или серебро в победные очки.**

Независимо от значения кубика на карте действия превратите карты рабочих и/или серебра в победные очки.

Сбросьте любое число карт рабочих и/или серебра в запас и получите по 1 победному очку за каждые 3 сброшенные карты. Полученные карты победных очков положите слева от карты поместья, так чтобы они были видны всем.

Пример. Толя возвращает 5 рабочих и 1 серебро в запас и получает карту с двумя победными очками.

Рабочие

Сбросив карту действия, игрок может отдать в общий запас карту рабочего, чтобы изменить значение на кубике на +1 или -1. Разрешается замена единицы на шестёрку или шестёрки на единицу — это стоит одну карту рабочего. Можно использовать сразу несколько карт рабочих, чтобы изменить значение на кубике больше чем на единицу.



Пример. Марина может поменять двойку на шестёрку с помощью двух карт рабочих.

☛ **Взять 1 серебро**

+ 1 **серебро** (значение на кубике не важно!)

☛ **Превратить рабочих и/или серебро в победные очки**

Сбросьте любое число рабочих/серебра и получите 1 победное очко за каждые 3 карты (значение на кубике не важно!)

Каждая карта рабочего позволяет изменить значение на кубике на ± 1 (а также с 6 на 1 и наоборот)

Серебро

В дополнение к обычному действию вы можете *один раз за ход* купить 3 новые карты действий из колоды, отдав 3 карты серебра в запас. Это можно проделать *до, во время* или *после* выполнения обычного действия.



Выберите одну из трёх приобретённых карт, чтобы:

- **или** положить её как новый проект под соответствующей картой (*не забываете о лимите в 3 карты проектов!*);
- **или** разыграть как действие, сбросив карту и используя изображённый на ней кубик для одного дополнительного действия.

Сбросьте две оставшиеся карты действий.

Пример. Ирина сбрасывает одну из карт с руки и ставит в своё поместье замок. Затем она отдаёт 3 карты серебра и покупает 3 верхние карты из колоды (в середине действия её замка). Она выбирает другой замок и кладёт его к своим проектам. Затем она выполняет действие ранее размещённого в поместье замка и ставит только что полученный замок в своё поместье. Наконец, она использует действие этого нового размещённого в поместье замка, чтобы взять другой замок из игровой области, и кладёт его под картой проектов.

Один раз за ход игрок может купить 3 карты действия за 3 серебра

Разыграйте **одну** из карт:

— или как новый проект;

— или для другого действия (с использованием кубика).

! **Внимание! Не забудьте про своё обычное действие!**

При перемещении проекта в поместье **сразу же** выполните следующие действия:



► **Шахты.** Разместив шахту, возьмите из запаса **две карты серебра** и положите их в своё хранилище.

► **Шахты:**
+ 2 серебра



► **Знания.** Разместив карту знания, возьмите из колоды **две карты рабочих** и положите их в своё хранилище. Не важно, сколько рабочих у вас в наличии.

► **Знания:**
+ 2 рабочих

Примечание. Серебро и рабочие бесконечны. Если их запас иссяк, замените их чем-нибудь.



► **Корабли.** Разместив корабль, возьмите **одну карту товара** из одной из колод и положите её в своё хранилище.

► **Корабли:**
+ 1 товар

Примечание. Если одна из колод закончилась, разделите другую напополам, так чтобы их снова стало две. Если все карты товаров закончились, вам не повезло: вы ничего не получаете!



► **Пастбища.** Разместив пастбище, возьмите **одну карту животного** из одной из колод и положите её в своё хранилище.

► **Пастбища:**
+ 1 животное

(Осталась одна колода? См. примечание для кораблей.)

- **Здания.** Разместив здание, *сразу же* воспользуйтесь его бонусным действием.

Важно! Три любых здания могут относиться к тройке (разные типы зданий или здания одного типа).



Столярная мастерская. Возьмите из игровой области карту любого здания *или* знания и положите её к своим проектам.



Церковь. Возьмите из игровой области любой замок, шахту *или* монастырь и положите его к своим проектам.



Рынок. Возьмите из игровой области любой корабль *или* пастбище и положите его к своим проектам.

Примечание. Если в тот момент, когда вы размещаете в своём поместье столярную мастерскую, церковь или рынок, в игровой области нет подходящей карты, вам не повезло: вы ничего не получаете!



Сторожевая башня. Возьмите из запаса карту с 1 победным очком и положите слева от своей карты проектов. Победные очки должны быть видны всем.



Банк. Положите в своё хранилище 3 серебра из запаса.

(Не хватает серебра в общем запасе? См. примечание для знаний.)

- **Столярная мастерская:**
+ 1 здание *или*
+ 1 знание

- **Церковь:**
+ 1 монастырь, *или*
+ 1 замок, *или*
+ 1 шахта

- **Рынок:**
+ 1 пастбище *или*
+ 1 корабль

- **Сторожевая башня:**
+ 1 победное очко

- **Банк:**
+ 3 серебра



Гостиница. Возьмите один товар *или* одно животное из одной из четырёх стопок и положите в своё хранилище.

(См. примечание для кораблей.)



Склад. Продайте один *тип* товаров из своего хранилища.

(См. «Действие 3: продать товары».)



Ратуша. Немедленно переместите проект в своё поместье (с соответствующим бонусом).

(Примечание. Если у вас больше нет проектов, вам не повезло: бонусное действие не срабатывает.)



► **Замки.** Разместив замок, *сразу же* выполните *свободное* действие, как будто вы сбросили карту действия с *любым* значением кубика.

Например, можно переместить в поместье другой проект (с соответствующим бонусом), или взять карту из игровой области, или... да всё что угодно!



► **Монастыри.** Разместив монастырь, вы не получаете немедленного бонусного действия. Однако у монастырей есть два других преимущества:

— **Джокер.** Монастырь можно положить вместе с любым типом карт (*в других случаях это не разрешено!*), и он становится картой этого типа до конца игры.

Примечание. При этом монастырь по-прежнему не даёт права на бонусное действие.

► **Гостиница:**
+ 1 товар *или*
+ 1 животное

► **Склад:**
продать один *тип*
товаров

► **Ратуша:**
поместите 1 *дополнительный* проект

► **Замки:**
+ 1 *свободное*
действие

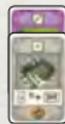
► **Монастыри:**
нет немедленного действия, но:

— **Джокер**
(монастыри можно добавлять к любому другому типу карт);

Всегда кладите монастыри под другие карты, пряча изображение 6 победных очков. Наоборот это тоже работает: при размещении карты другого типа на одном или двух монастырях последние превращаются в карты этого типа до конца игры.

- **6 победных очков.** В конце игры тройка монастырей принесёт 6 победных очков.

Теперь этот монастырь до конца игры считается шахстой



- **6 победных очков** (за тройку монастырей).

Дополнительные правила размещения зданий

— Нельзя перекладывать карты, уже размещённые в поместье.

— Игрок, *первым* собравший тройку, получает соответствующую карту бонусов (в конце игры она принесёт 1 очко). Игрок кладёт её слева от карты поместья, так чтобы победные очки были видны всем.

— Завершив тройку, *каждый* игрок получает один из бонусов текущего раунда. Игрок может выбрать, какой бонус взять.

Например, в раунде А можно взять 3 победных очка, 2 товара, 2 животных, 3 серебра или 3 рабочих. В раунде D можно взять 2 серебра, 2 рабочих или 1 рабочего + 1 серебро.

Карты в поместье больше перекладывать нельзя

Первая тройка какого-либо типа зданий даёт соответствующую карту бонусов (= 1 победное очко)



Каждая тройка даёт **один** из бонусов текущего раунда



3 победных очка
2 товара
2 животных
3 рабочих
3 серебра

— Игрок, *первым* собравший в своём поместье карты всех семи цветов, немедленно получает верхнюю карту бонусов «Все 7 типов» (это принесёт 4, 3, 2 или 1 победное очко в конце игры). Игрок кладёт её слева от карты поместья, так чтобы победные очки были видны всем.

Например, при игре втроем первый игрок получает карту с 4 победными очками, второй — с 2 победными очками, а третий — с 1 победным очком.

— При размещении в поместье четвёртой карты одного типа начните с неё новую тройку. *(За её завершение также можно получить очки в конце игры.)*

Конец раунда

После шести ходов, когда все игроки разыграют свои карты, раунд заканчивается. Подготовьтесь к следующему раунду:

— все карты, оставшиеся в игровой области, сбрасываются;

— в игровой области раскладываются 7, 10 или 13 новых карт (как описано в разделе «Подготовка к игре»);

(При необходимости перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.)

— карта текущего раунда кладётся под низ колоды, ей на смену приходит новая карта раунда;

— все игроки должны взять по 6 новых карт из колоды, сложить их перед собой и взять верхние 2 на руку;

(При необходимости перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.)

Все 7 типов карт в поместье приносят карту бонусов «Все 7 типов» (4/3/2/1 победное очко)

Четвёртая карта одного типа начинает новую тройку

Конец раунда после 6 ходов

— сбросьте оставшиеся карты из игровой области

— выложите в игровую область 7, 10 или 13 новых карт

— поменяйте карту раунда

— возьмите 6 новых карт действий и сложите их перед собой

— игрок с картой первого игрока переворачивает её лицом вверх. Он будет первым игроком в течение всего следующего раунда. Игра продолжается по часовой стрелке.

(Если карта первого игрока уже лежит лицом вверх, просто передайте её следующему игроку по часовой стрелке. Он становится новым первым игроком.)

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после пятого раунда (Е). В дополнение к обычным победным очкам (за тройки, бонусы, карты с победными очками и проданные товары) каждый игрок получает победные очки за животных:

4 <i>разных</i> животных	4 победных очка
3 <i>разных</i> животных	2 победных очка
2 <i>разных</i> животных	1 победное очко

Пример. У Марины есть 3 овцы, 2 коровы и 1 петух. За это она получает 3 победных очка (2 — за овцу, корову и петуха, 1 — за овцу и корову, и 0 — за оставшуюся овцу).

Игрок, владеющий картой первого игрока (лежащей любой стороной), получает 1 победное очко.

Побеждает игрок, набравший наибольшее число победных очков. При ничьей побеждает игрок с большим количеством карт в хранилище (*рабочие + серебро + непроданные товары + неиспользованные животные*). При ничьей и по этому показателю победа делится между претендентами.

— новый первый игрок

КОНЕЦ ИГРЫ

После 5 раунда игра заканчивается

+ 4/2/1 победное очко за 4/3/2 разных животных

Карта первого игрока: + 1 победное очко

Побеждает игрок с наибольшим числом победных очков

ВАРИАНТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Единственный игрок борется с Панасом (Практически Настоящим Соперником) — виртуальным оппонентом.

Все основные правила игры не меняются, за исключением описанных ниже.

Используйте только две карты бонусов «Все 7 типов» (как при игре вдвоём, т. е. с 3 и 1 победным очком). Каждый раунд выкладываете в игровую область 7 карт (как при игре вдвоём). Положите 1 серебро, 1 рабочего, 1 товар и 1 животное в ваше хранилище.

Подготовьте 5 стопок карт для Панаса: первая стопка из 3 карт, следующая — из 4, затем из 5, 6 и 7 карт (т. е. по одной стопке на раунд, причём на каждый раунд добавляется дополнительная карта). Три карты первой стопки вскрываются и сортируются по типу. Это первые карты в поместье Панаса. Монастыри в его поместье всегда размещаются как отдельный тип карт и никогда не добавляются к картам других типов. За каждый монастырь Панаса вы получаете карту с 1 победным очком.

Примечание. Если Панас получает четвёртую карту одного типа, он также начинает с неё новую тройку.

Если Панас заканчивает тройку раньше вас, то он получает соответствующую карту бонусов. Это относится и к картам бонусов «Все 7 типов».

После размещения карт Панаса никаких дополнительных действий не совершается. *Он не получает рабочих, серебра, товары или животных. Он не совершает дополнительных действий и не получает никакой выгоды, выкладывая здания или замки. Также он не получает никаких бонусов раунда.*

Подготовка к игре как при игре вдвоём

Возьмите 1 рабочего, 1 серебро, 1 товар и 1 животное

Приготовьте 5 стопок для Панаса с 3/4/5/6/7 картами

Выкладываете и сортируете для Панаса одну стопку за раунд

Не забудьте получить 1 победное очко за каждый монастырь Панаса

Панас получает карты бонусов за собранные тройки или «Все 7 типов»

В начале каждого раунда карты из стопки Панаса раскладываются в его поместье (возможно, принося ему какие-то бонусы). После этого в обычном порядке разыграйте свои 6 карт действий, получая все преимущества, описанные в правилах обычной игры.

Важно! В конце каждого раунда сравнивайте число победных очков у себя и у Панаса. Если у Панаса их больше, он *сразу же* побеждает.

Если у Панаса меньше очков, чем у вас, игра продолжается. При ничьей в конце игры побеждаете вы!

Примечание. При сравнении победных очков в конце игры убедитесь, что учли победные очки за животных. Карта первого игрока в одиночной игре не используется.



Автор и издатель благодарят многочисленных тестеров за их советы и помощь, особенно игровые группы из Бахаракха, Бад-Айблинга, Бёдефельда, Грассау, Генгенбаха, Оберхофа, Оффенбурга, Ройтте, Зигсдорфа и Штефанс-кирхена.

Вопросы и предложения по игре присылайте по адресу:

Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858 E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2015 Stefan Feld © 2016 Ravensburger Spielverlag

Русская версия правил

Перевод: Kirilloid

Верстка и корректура: Jay (kousko@gmail.com)

Разыграйте в обычном порядке свои 6 карт

Важно!
Сравнивайте число победных очков после каждого раунда: если у Панаса их больше, он сразу же побеждает!



233451