



ПРАВИЛА ИГРЫ

# БРЮГГЕ

ГОРОД НА ЗВИНЕ



ДОПОЛНЕНИЕ

# БРЮГГЕ ГОРОД НА ЗВИНЕ

В дополнение входят 4 независимых модуля, которые можно использовать как по отдельности, так и в любых сочетаниях.

**Модуль 1: Новые горожане.** Дополнительные карты и новое сословие

Стр. 3

**Модуль 2: Пятый игрок.** Компоненты для игры виayerом

Стр. 6

**Модуль 3: Звин.** Дополнительные возможности при застройке клеток канала

Стр. 7

**Модуль 4: Биржа.** Модификация действий

Стр. 10

## Состав дополнения

1 игровое поле



39 карт персонажей



12 карт биржи



2 карты-памятки



2 фишки игроков  
чёрного цвета



2 жетона печатей  
чёрного цвета



3 маркера лидерства  
чёрного цвета



10 фишек работников



по 2 каждого цвета

10 маркеров угроз



по 2 каждого цвета

10 жетонов канала



1 жетон «50/100»



2 жетона статуи



30 жетонов кораблей  
по 6 каждого цвета



6 маркеров действий



**Примечание:** дополнительных гульденов в этом дополнении нет. Вам должно хватить гульденов из базовой игры.

## Модуль 1: Новые горожане.

Дополнительные карты и новое сословие

В поисках лучшей доли в славный город Брюгге пожаловали новые горожане и гости из дальних стран.

### Компоненты

Этот модуль включает 39 новых карт персонажей:

### 22 новых персонажа

Модуль добавляет 2 новых персонажа для каждого из 11 сословий базовой игры.

**Примечание:** на странице 5 вы найдёте перечень новых персонажей, с помощью которого сможете отличить карты дополнения от базовых.

Теперь каждое сословие представлено 17 персонажами (15 карт из базовой игры и 2 карты из этого дополнения).

### 17 путешественников

В этом дополнении появляется новое сословие — путешественники. Как и остальные сословия, они представлены 17 картами персонажей.



Путешественники

Символ сословия путешественников

## Подготовка к игре

Смешайте новые карты персонажей с персонажами из базовой игры. Затем разделите получившуюся колоду на 6 примерно одинаковых стопок (это на 1 стопку больше по сравнению с базовой игрой).

6 стопок



Смешайте вместе столько стопок, сколько участников в партии. Эти карты будут использоваться во время игры.

*Пример: при игре четвером смешайте 4 стопки.*

Разделите получившуюся колоду на две примерно одинаковые части и положите каждую в отдельную подставку для карт (из базовой игры) рубашками вверх. Это ваши две игровые колоды.



Две колоды

Оставшиеся стопки карт сложите вместе — это дополнительная колода. Она потребуется только в конце игры, поэтому отложите её в сторону.



Дополнительная колода

## Как действуют новые персонажи

Новые карты разыгрываются так же, как и в базовой игре.

Каждой картой по-прежнему можно выполнить одно из шести возможных действий. Изменились только персонажи на картах, но не сам принцип их действия.



*Возможные действия (такие же, как в базовой игре)*

## Карты в стопке сброса

Некоторые новые персонажи позволяют забирать карты из стопки сброса. Игроки могут просматривать сброшенные карты в любой момент партии, даже если сейчас у них нет персонажа, позволяющего это сделать. Заблаговременно изучайте стопку сброса, и это заметно ускорит течение игры.

Подробнее о новых персонажах (в том числе о тех, которые позволяют брать карты из сброса) рассказано на странице 13.



Выберите любую карту в стопке сброса и постройте

## 22 новых персонажа для 11 базовых сословий

-  **Аристократы:** герцогиня, лорд
-  **Артисты:** гадалка, кукольник
-  **Ремесленники:** пивовар, дубильщик
-  **Церковники:** послушник, приор
-  **Защитники:** ополченец, разведчик
-  **Учёные:** мореплаватель, стратег
-  **Чиновники:** палач, обмерщик
-  **Торговцы:** управляющий рынком, меняла
-  **Прислужники:** гофмаршал, церемониймейстер
-  **Люди искусства:** витражист, натурщица
-  **Преступники:** висельник, саботажник

## Модуль 2: Пятый игрок.

### Компоненты для игры впятером

В разрастающуюся метрополию прибывает ещё один амбициозный предприниматель.

### Компоненты и подготовка к игре

Присоедините игровое поле из этого дополнения к нижней части поля из базовой игры.

В левой части поля изображены 2 секции канала для застройки пятым игроком.

Между двумя секциями канала находится ячейка караульной, на которую пятый игрок выкладывает свою малую печать.

Выложите ещё один жетон «50/100» на игровое поле рядом с последним делением счётчика очков. Положите на вершочки жетонов статуй из базовой игры жетоны статуй с цифрами 8 и 9. Жетон с цифрой 9 должен оказаться самым верхним.

Остальные личные компоненты игрока (большая печать, 2 фишки игрока, 3 маркера лидерства) используются в соответствии с правилами базовой игры.

Также пятый игрок получает 1 работника каждого цвета, 5 гульденов и 2 карты-памятки.

Дополнительных работников, маркеры угроз и жетоны канала положите в общий запас к соответствующим компонентам базовой игры.



**Примечание:** как уже было сказано ранее, модули можно использовать как по отдельности, так и в любых сочетаниях. Однако если вы решили играть впятером, вам также необходимо добавить дополнительных персонажей из модуля 1.

## Как проходит игра впятером

Игра идёт по правилам игры для 2–4 участников без каких-либо изменений, кроме появления дополнительных персонажей из модуля 1.

## Модуль 3: Звн. Дополнительные возможности при застройке клеток канала

Этот модуль делает застройку клеток канала ещё более выгодной. Каждый раз, когда игрок выкладывает жетон канала, он может немедленно выполнить дополнительное действие. Доступные действия указаны на жетонах кораблей, которые меняются каждый раунд.

## Подготовка к игре



Разделите 30 жетонов кораблей по цветам. У вас получится 5 стопок по 6 кораблей в каждой. На лицевой стороне у каждого жетона корабля изображён его эффект. Перемешайте каждую стопку и выложите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Переверните верхний жетон каждой стопки лицевой стороной вверх.

Присоедините игровое поле из этого дополнения к нижней части поля из базовой игры.

В правой части поля изображены 5 причалов для кораблей.



## Как использовать этот модуль

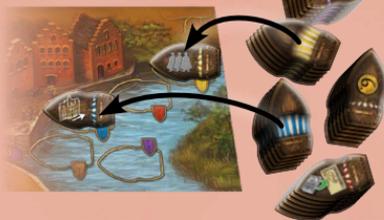
Во время фазы 2 («Бросьте кубики») между шагами «Получите маркеры угроз» и «Увеличьте репутацию на 1» добавляется дополнительный шаг.

## Дополнительный шаг: прибытие кораблей

За каждый кубик с результатом 3 или 4 первый игрок берёт верхний корабль из стопки того же цвета и выкладывает его на ячейку причала того же цвета.



**Пример:** на синем кубике выпало 3, а на жёлтом — 4. Первый игрок берёт верхние жетоны кораблей из синей и жёлтой стопок и кладёт их на синюю и жёлтую ячейки причалов на игровом поле.



В текущем раунде причалившие корабли считаются доступными для игроков.

Затем раскройте верхние жетоны кораблей в тех стопках, из которых вы только что забрали корабли. Теперь верхние жетоны всех стопок снова лежат лицевой стороной вверх, и игроки видят, что может появиться в следующем раунде.

Если на каких-то кубиках не выпало 3 или 4, корабли этих цветов остаются наверху стопок и не причаливают.

**Пример:** игрок переворачивает верхние жетоны кораблей в синей и жёлтой стопках. Остальные стопки он не трогает.



## Как использовать корабли

Каждый раз, когда участник разыгрывает карту и выполняет действие «Застроить 1 клетку канала», он может (после успешного выполнения действия) воспользоваться одним из причаливших кораблей.



**Пример:** игрок разыгрывает синюю карту и выкладывает жетон канала на синюю клетку канала, оплатив его стоимость.

**Важно:** игрок может использовать корабль только в том случае, если он застроил клетку канала, сыграв карту. Нельзя использовать корабль после застройки клетки канала другим способом, например с помощью свойства персонажа.

После этого игрок решает, каким причалившим кораблём воспользоваться. Цвет корабля **не обязан** совпадать с цветом разыгранной карты. Игрок **тратит работника того же цвета**, что и цвет выбранного корабля, и выполняет действие, указанное на этом корабле.

После этого корабль остаётся на месте, и игроки по-прежнему могут использовать его, если сыграют карту и застроят клетку канала.

Свойства кораблей подробно описаны далее.

В конце раунда (после проверки лидерства) все причалившие корабли сбрасываются. Если в какой-либо стопке кораблей закончились жетоны, перемешайте сброшенные жетоны соответствующего цвета и соберите из них новую стопку.



**Пример:** в текущем раунде причалили жёлтый и синий корабли. Застроив клетку канала, игрок решает использовать жёлтый корабль. Он тратит жёлтого работника и получает трёх работников любых цветов (он выбирает 2 синих и 1 фиолетового).



## Эффекты кораблей



### Возьмите 3 работников

Возьмите 3 работников любых цветов из запаса. Вы сами выбираете цвет каждого работника, которого получаете.



### Получить 6 гильденов

Возьмите 6 гильденов из запаса.



### Сбросить 2 маркера угроз

Верните 2 лобных маркера угроз в запас. Получите 1 очко за каждый сброшенный таким способом маркер.



### Активировать одноразовый эффект персонажа

Выберите в вашей игровой области любого персонажа с одноразовым эффектом и активируйте его, как если бы только что заселили этого персонажа.



### Выполнить дополнительное действие

Возьмите карту из одной из двух колод и сразу же выполните ею действие.



### Увеличить репутацию

Переместите вашу фишку игрока на следующее деление шкалы репутации.

## Модуль 4: Биржа. Модификация действий

В каждом раунде одно из шести возможных действий модифицируется.

Однако воспользоваться модифицированным действием можно лишь ограниченное число раз за раунд.

## Компоненты и подготовка к игре

### Строение карты биржи



*Рубашка карты биржи*

**Название карты**  
(не влияет на игру)

**Число на свитке определяет, сколько маркеров действий нужно выложить на эту карту. Именно столько раз игроки смогут воспользоваться модифицированным действием (на рисунке: 5 раз)**



**Символ действия** показывает, какое действие модифицируется (на рисунке: «Заселить 1 персонажа»)

**Текст карты** описывает эффект модификации

Перемешайте 12 карт биржи и положите получившуюся колоду рядом с игровым полем так, чтобы до неё все могли дотянуться.



Положите рядом 6 маркеров действий.

*Маркеры действий*

### Как использовать биржу

Этот модуль вносит изменения сразу в несколько фаз игры.

#### Фаза 1. Возьмите карты

В каждом раунде, после того как все игроки возьмут карты, первый игрок открывает верхнюю карту колоды биржи. Затем он помещает на эту карту указанное число маркеров действий (5 или 6). Если требуется только 5 маркеров, шестой остаётся в запасе.

Карты биржи не влияют на фазу 2.

**Пример:** первый игрок открывает верхнюю карту биржи из колоды. Число 6 на свитке указывает, что на карту нужно выложить 6 маркеров действий.



### Фаза 3. Сыграйте карты и выполните действия

С каждой картой биржи связано определённое действие.

Когда игрок разыгрывает карту, чтобы выполнить действие, соответствующее текущей карте биржи, он может выполнить модифицированное действие по правилам, описанным на карте биржи.

**Важно:** игрок может выполнить модифицированное картой биржи действие, только если он сыграл карту, чтобы выполнить это действие. Нельзя использовать биржу, если вы выполняете действие другим способом.

Выполнив модифицированное действие, игрок должен сбросить с карты биржи 1 маркер действия.

Когда с карты сброшен последний маркер действия, она выходит из игры. До начала следующего раунда игроки больше не могут модифицировать действия. В новом раунде будет открыта новая карта биржи.



**Пример:** символ на карте биржи показывает, что она модифицирует действие

«Получить 1–6 гильденов». Игрок разыгрывает фиолетовую карту и выполняет модифицированное действие «Получить 1–6 гильденов». Результат фиолетового кубика — 1, и, согласно обычным правилам, игрок должен взять 1 гильден. Но модифицированное действие, описанное на карте биржи, приносит ему вместо этого 5 гильденов.



Выполняя действие «Получить 1–6 гильденов», можете получить , игнорируя результат соответствующего кубика.

### Фаза 4. Проверьте 3 лидерства и смените первого игрока

Уберите в запас все маркеры действий, оставшиеся на текущей карте биржи, а саму карту уберите из игры.

В следующем раунде будет открыта новая карта биржи.



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpros@hobbyworld.ru](mailto:vorpros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

## Уточнения эффектов карт

**Пивовар, гофмаршал, герцогиня, финн, гадалка, обмерщик, висельник, натурщица, мореплаватель, приор, управляющий рынком, разведчик**

Эти 12 персонажей (по 1 на сословие) обладают одинаковым эффектом.



Пивовар  
Набирает 4  
лица в своей  
игровой области  
гильдии.  
4  
Пустой

Выберите 4 персонажа в стопке сброса и заселите его в пустой дом в вашей игровой области, не платя гильдены.

Например, перед тем как разыграть карту «Пивовар», вы можете просмотреть стопку сброса, чтобы проверить, есть ли в ней ремесленники. В вашей игровой области должен иметься пустой построенный дом для нового персонажа. Вы не тратите гильдены на заселение персонажа из стопки сброса. Как только вы его заселили, его можно активировать по обычным правилам.

**Датчанин, англичанин, египтянка, грек, итальянка**

Эти 5 путешественников  обладают одинаковым эффектом.



Египтянка  
Набирает 1  
лицо в своей  
игровой области  
каждый раз, когда  
вы сбрасываете  
лицо.  
1  
Пустой

Выберите любую карту в стопке сброса и постройте его дом, потратив 1 работника того же цвета.

Например, перед тем как разыграть карту «Египтянка», вы можете просмотреть стопку сброса, чтобы проверить, есть ли в ней карты нужного вам цвета. В качестве дополнительной платы вам нужно потратить работника того же цвета, что и карта из сброса, с помощью которой вы решили построить дом.

**Француженка, норвежец, португалка, русский, испанец**

Эти 5 путешественников  обладают одинаковым эффектом.



Француженка  
Разыгрывает  
карту с любой  
игровой области  
любого цвета  
по вашему  
выбору.  
1  
Пустой

Разыгрывая следующую карту, считайте её картой любого цвета по вашему выбору.

Их можно активировать непосредственно перед тем, как вы разыграете карту с руки. Разыграв карту, вы можете назвать цвет. Выбранное вами действие будет выполнено так, как если бы вы разыграли карту названного цвета.

## Создатели игры

**Разработчик:** Штефан Фельд

**Художник:** Михаэль Менцель

Особая благодарность Адаму Маростике!

**Автор и издательство благодарят всех, кто помогал в тестировании**

**игры:** Фридера Бенцинга, Сюзанну Фельд, Йонатана Фельда, Бенджамина Флека, Томаша Кословского, Дениса Леонарда, Карла-Хайнца Шмиля, Михаэля Шмитта, Айко Шуман, Кристофа Туссена, Андреаса Циммермана, Дитера Хорнунга и игровую грушу в Оффенбурге.



© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Евгения Некрасова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

**Куратор игровых проектов:** Алексей Бабайцев  
[crowdrepublic.ru](http://crowdrepublic.ru)

## Спонсоры русского издания «Брюгге: Город на Звине»

Адам Хашпиев, Алекс Квасов, Александр, Александр Абрамов, Александр Бурмасов, Александр Гринин, Александр Грумеза, Александр К., Александр Казанцев, Александр Киселев, Александр Крайнов, Александр Кучменко, Александр Мартынюк, Александр Мутилин, Александр Новиков, Александр Орлов, Александр Петрунин, Александр Силаев, Александр Чечуков, Александр Шверддиев, Александра Коновалова, Алексей «Draco» Юпа, Алексей Амальрик, Алексей Воронов, Алексей Дорофеев, Алексей Кружков, Алексей Кубрин, Алексей Куприянов, Алексей Лазарев, Алексей Орлов, Алексей Подольский, Алексей Пупышев, Алексей Тихонов, Анастасия Кузменкова, Анастасия Окатая, Анастасия Ратникова, Анатолий Лесковец, Анатолий Мордашов, Анатолий Охалкин, Андрей Бондаренко, Андрей Власов, Андрей Докучаев, Андрей Иванович, Андрей Игнатик, Андрей Колесников, Андрей Кужилин, Андрей Некрасов, Андрей Семенов, Андрей Сорокин, Андрей Шербаков, Анна Миропольская, Анна Пычина, Анна Ходак, Антон Польский, Антофег, Артем, Артем Асерецкий, Артем Викторов, Артём Гудач, Артем Кудряшов, Барков Антон, Борис Смирнов, Валерий Воздвиженский, Василий Ключков, Василий Молчанов, Виктор Дейкун, Виктор Ткаченко, Виталий Король, Виталий Мухортов, Виталий Серегин, Витя Семёнов, Владимир, Владимир Жарков, Владимир Ковалев, Владимир Никулин, Владимир Панарин, Владимир Сиротинский, Владимир Фролкин, Владимир Шемякин, Владислав Александрович Гринец, Владислав Поляков, Волчекевич Елизавета, Вячеслав (koksjava), Гамид Абдулхаликов, Генрих Ципецян, Георгий Меркушкин-Тюрин, Глеб Горячев, Глеб Калинин, Дашкин Антон Геннадьевич, Дапулька Safoнова, Денис Башмаков, Денис Васильев, Денис Кушцов, Денис Пгахов, Дина Этгингер, Дмитрий, Дмитрий Акулов, Дмитрий Бычков, Дмитрий Жидков, Дмитрий Зорин, Дмитрий Комаров, Дмитрий Морозов, Дмитрий Некрасов, Дмитрий Олин, Дмитрий Фоменко, Дмитрий Царегородцев, Долгих Виктор, Дофин, Евгений, Евгений «zeLeK» Марченко, Евгений Буйлин, Евгений Дегтярёв, Евгений Мельников, Евгений Тырцев, Евгения Каримова, Евгения Трифонова, Егор Дубовик, Егор Шимонин, Екатерина Лебедева, Екатерина Новокшнова, Екатерина Пшеницына, Елена Дерябина, Елена Китаева, Елена Шанина, Зайцев Алексей, Иван Бакулин, Иван Приставко, Игнатьев Максим Станиславович, Игорь, Игорь Баранов, Игорь Дедиков, Игорь Ляпин, Игорь Маруцак, Игорь Новиков, Илья Заболотин, Ирина леонтьева, Караваев Роман, Каратеев Алексей Геннадьевич, Кирилл Егоров, Константин Васильев, Константин Вахнин, Константин Домашев, Крюков Евгений, Лев Никифоров, Леонид Василиади, Лисичкин Пётр, Мазитов Виктор, Максим Алексеев, Максим Антонов, Максим Голованов, Максим Гонтарев, Максим Песоцкий, Максим Раевский, Максим Савин, Максим Тараканов, Марат Мазепин, Марина Бабынина, Марина Чижова, Маслеев Александр, Мердыгеев Бато, Михаил, Михаил «Тэсс» Минин, Михаил Булдаев, Михаил Мужиков, Михаил Суханов, Михаил Талапов, Михеев Денис, Наталья Суркова, Никита Гладкий, Никита Конев, Никита Савельев, Николай Боричев, Николай Григоренко, Николай Гусына, Никулин Михаил, Обольянин Андрей, Олег Абрамов, Олег Сидашин, Павел, Павел Комиссаров, Павел М, Павел Розанов, Павел Степин, Павел Трунов, Петр Смирнов, Петрук Максим, Платон, Роман Грязнов, Роман Николаев, Роман Шамшутдинов, Роман Ярошевич, Роо Александр, Руслан Алигулиев, Руслан Иванов, Руслан Кабаргин, Рыбка Петру, Сальников Артем, Саня Вертолет, Свеллана Шкунова, Сергей, Сергей Афанасьев, Сергей Белый, Сергей Воробьев, Сергей Гриппечко, Сергей Дудкин, Сергей и Алёна Нечипуренко, Сергей Панин, Сергей Петрашов, Сергей Петушенко, Сергей Резников, Сергей Чистоклетов, Смолова Ольга, Солдатов Антон, Станислав Самоделькин, Старцев Игорь, Татьяна Горюнова, Татьяна Леонтьева, Татьяна Тюменцева, Толстогузов Андрей, Трусов Вадим, Федор Бондаренко, Фидан Мухамадеев, Филипп Ерёмченко, Чигрин Александр Валентинович, Штоббе Гарри, ЭДУАРД ВЕРХОТУРОВ, Юлия Барабанщикова, Юрий Жильцов, Юрий Назаров, Юрий Наумов, Яна Бебре, Яна Гарасевич, \_MaNuNuA\_, aagorbunov1983, Alexander Kiselev, Alexander Taranenko, Alexey, Alexey Myagkikh, Andrew Kirillov, Ansto, Arkoniks Gordon, asm0dey, Avalanch, bassic, batva-foreva, bcepro100, bert3000, Boris Krinitsyn, dantiste, Dima Kurennoy, Dimon80, doronin\_il, EvilSat, Glebifan, gluknn, gody07, Ilya Shutov, Inda, Juggler, Konstantin Popov, m01seenko, Makx, Malkavi, mikethelaw, Mikhail Sveshnikov, mr.alevg, necrobyte, Njordi, Olga B., OrangeMan, p01ymer, Ridges, Ruslan Sarimov, Sad Sam, sckaflok, serg\_pon, sic, Silmar, simparty, Sof90, SpuDy, Svetlana, Tata Frost, Valentina Averbchuk, ValentinesDay, vkurevin, vladdrak, vturchan, XOCTEP, zitspredsedatel

