



СРЕДИ ЗНАТИ

Правила игры

Создайте самые могущественные и престижные династии феодальной Европы, заключая браки, ведя войны и плетя интриги.



3-5



13+



90+

## Коротко об игре

«Среди знати» — карточная игра, каждый участник которой становится амбициозным дворянином времен феодальной Европы, добивающимся величия рода.

Игрокам предстоит управлять наиболее влиятельными и знаковыми фигурами европейской истории, чьи уникальные способности помогут им выстоять в жестокой конкурентной борьбе благородных домов. Игра проходит в атмосфере войн, брачных союзов и интриг. В начале у каждого участника есть лишь одна семейная пара лорда и леди, однако очень скоро, благодаря своевременным бракам и рождению новых отпрысков, перед ним появятся целые поколения их могущественных потомков. В игре трижды происходит смена поколений — событие, при котором самое раннее поколение умирает от старости.

Влияние игроков увеличивается несколькими способами: ведением войн, ростом доходов и расширением семьи. Деньги используются для покупки дополнительных действий, оплаты свадебных пиров, набора армий, обучения и воспитания наследников. Армии используются для завоевания богатств и очков престижа отдаленных провинций. Очки престижа — это своеобразная мера власти игрока над обществом. Игрок, которому удастся набрать к концу игры больше всех очков престижа, становится победителем.

В свой ход каждый игрок активирует одного представителя своей династии или семейную пару. Активация представляет собой выбор и выполнение одной из горизонтальных последовательностей действий карты персонажа. Поскольку последовательности жен добавляются к последовательностям мужей, активировать пару обычно бывает выгоднее, чем не вступившего в брак персонажа. Рождающиеся дочери чаще всего выходят замуж за персонажей соперников, а сыновья продолжают род игрока. Порой исход игры может решить один удачный или неудачный брак.

## Состав игры

- 60 карт персонажей:
  - 6 лордов-предков;
  - 6 леди-предков;
  - 16 персонажей эпохи I;
  - 16 персонажей эпохи II;
  - 16 персонажей эпохи III;



- 9 карт провинций;



- 5 памяток;



- 1 карта первого игрока;



- 45 золотых;



- жетоны престижа:
  - 50 с 1 очком престижа;
  - 50 с 5 очками престижа;



- фишки игроков 5 цветов (черного, белого, оранжевого, фиолетового, серого):
  - 3 фишки действий (диски);
  - 10 фишек армий (кубики).



Количество золотых, очков престижа и фишек армий не ограничено. Если у вас что-то закончилось, замените это чем-то еще. Считайте, что число указанных компонентов равно бесконечности.

Количества золотых и армий в личных запасах игроков являются открытой информацией, в отличие от заработанных в ходе игры жетонов престижа. Игроки держат жетоны перед собой лицом вниз, скрывая их значения от соперников.

## Карта персонажа

Карты персонажей мужчин и женщин отличаются фоном, у мужчин он коричневый, у женщин — светло-коричневый.

Цвет верхней и нижней частей карты персонажа связан с его атрибутом. Атрибут определяет специализацию того или иного персонажа. Атрибуты семейной пары определяют возможные атрибуты их детей.

**Полководец (красная карта).** Специализируется на действиях войны, самая сильная последовательность действий — первая (верхняя).

**Поборник веры (синяя карта).** Специализируется на действиях религии, самая сильная последовательность действий — вторая.

**Торговец (желтая карта).** Специализируется на действиях коммерции, самая сильная последовательность действий — третья.

**Дипломат (зеленая карта).** Специализируется на действиях интриг, самая сильная последовательность действий — четвертая (нижняя).

Особые символы, над описанием свойств персонажей, указывают на одноразовый бонус или постоянную способность.

 **Благородство.** Постоянная способность этого персонажа.

 **Крестины.** Бонус, дающийся при рождении этого персонажа.

 **Альянс.** Бонус, дающийся при заключении брака между этим персонажем и персонажем соперника.

 **Наследство.** Бонус, дающийся после смерти персонажа от старости в ходе смены поколений.

 **Интрига.** Способность, действующая при выполнении действия интриги этого персонажа.



## Подготовка к игре

1. Выложите карты провинции в 3 ряда по 3 карты в каждом. Если вы играете вдвоем, то прежде уберите карты Голландии, Нормандии и Вены (в их левом верхнем углу указано «4+») и выложите 6 оставшихся провинций в виде прямоугольника 2 × 3.
2. При игре вдвоем уберите из игры все зеленые карты персонажей.
3. Перемешайте по отдельности 3 колоды карт персонажей (I, II и III). Отложите колоды II и III в сторону.
4. Возьмите 7 карт персонажей из колоды I (при игре вдвоем — 5 карт) и выложите их в один ряд рядом с колодой лицом вверх. Этот ряд называется родовой книгой, в нем находятся возможные дети ваших персонажей.
5. Поместите жетоны очков престижа и золотые в общий запас рядом с родовой книгой и провинциями.
6. Каждый игрок выбирает цвет и получает все фишки армий и 3 фишки действий этого цвета (при игре вдвоем — 2 фишки действий). Фишки армий откладываются в общий запас, для их использования необходимо сначала забрать их в личный запас.
7. Каждый игрок берет памятку.
8. Каждый игрок получает 1 золотой и 2 армии из общего запаса и кладет их перед собой, в личный запас.
9. Определите, кто начнет игру, как описано ниже.
10. Распределите предков-лордов и предков-леди, как описано ниже.
11. Каждый игрок кладет карту лорда поверх карты леди так, чтобы оставались видны одни лишь последовательности действий на правой половине карты леди.



9 карт провинций



Карты семейных пар всегда размещаются одинаково: карта жены кладется под карту мужа так, чтобы оставалась видна ее правая половина. У карт персонажей-мужчин коричневый фон, у карт персонажей-женщин — светло-коричневый.

## Определение первого игрока

Каждый игрок вытягивает сжатый кулак. На счет 3 игроки показывают число от 0 до 5 на пальцах. Первым игроком становится тот, кто показал наибольшее число. В случае ничьей первым игроком становится тот, кто показал второе по величине число. Если определить первого игрока не удалось из-за того, что никто из игроков не показал уникальное число, начните заново. Победитель получает карту первого игрока.

## Распределение предков

Разложите карты предков по парам, как указано на картах предков-леди. Разделите пары предков на группы А, В и С, как указано на рубашках карт. Каждая группа состоит из одной карты персонажа каждого цвета (атрибута). По этой причине пары предков в группе не имеют общих атрибутов, что позволяет равномерно распределить атрибуты между участниками в начале игры.



## Игра втроем

Последний игрок (сидит справа от первого) выбирает одну из трех пар. (Поскольку вы убрали все зеленые карты, у вас осталось только 3 пары предков.) Первый игрок выбирает одну из двух оставшихся пар. Второй игрок забирает последнюю пару.

## Игра вчетвером

Последний игрок (сидит справа от первого) выбирает одну из шести пар, а затем отдает вторую пару из той же группы игроку, сидящему напротив (второй игрок в порядке хода). Первый игрок выбирает одну из четырех оставшихся пар, а затем отдает вторую пару той же группы третьему в порядке хода игроку. Оставшиеся пары предков не используются.

## Игра впятером

Последний игрок (сидит справа от первого) выбирает одну из шести пар, а затем отдает вторую

пару из той же группы третьему игроку. Первый игрок выбирает одну из четырех оставшихся пар, а затем отдает вторую пару той же группы игроку, который ходит четвертым. Второй игрок (сидит слева от первого) выбирает любую из двух оставшихся пар. Последняя пара предков не используется.

### **Пример. Распределение предков в игре с пятью участниками**

*Андрей — первый игрок, следующим ходит Борис, затем — Виктория, Филипп и Дарья. Будучи последним игроком, Дарья выбирает пару предков первой, на выбор ей доступно 6 пар. Она берет зелено-синюю пару из группы А: Кристиан I и Бенедикта Датская. Вторая пара из группы А, красно-желтая пара Джордж Клиффорд и Арианна Клиффорд, достается Виктории.*

*Теперь пару предков выбирает Андрей, на выбор ему доступны 4 пары из групп В и С. Он выбирает синю-красную пару Карл I Великий и Хильдегарда из Винцгау из группы В. Филипп забирает вторую пару из этой группы — желто-зеленую пару Альфонсо де Арагон и Цинтия де Арагон.*

*Борис может взять любую из двух пар группы С. Он выбирает красно-зеленую пару Иоганн Фридрих Великодушный и Сигрид Саксонская.*

## **Советы игрокам**

- В игре важны деньги, особенно в начале. Благодаря деньгам вы сможете рожать сыновей, перемещать армии из личного запаса и заключать браки. Также за деньги покупаются дополнительные действия (во время выполнения действия найма). Обязательно обеспечьте себя источником дохода и тщательно взвешивайте решения, на что потратит золотые, если их остается немного.
- В игре важны сыновья. Они открывают доступ к новым действиям и продолжают род.
- В игре важны браки. Они удлиняют последовательности действий и необходимы для создания следующих поколений. Не рассчитывайте на одно лишь действие брака предка-лорда. Постарайтесь заполучить персонажа с действием брака, чтобы не разориться на браках, заключенных действием найма.
- Брак с персонажем того же цвета (атрибута) имеет как положительные стороны (усиление специализации), так и отрицательные. Поскольку цвет ребенка должен совпасть с одним из цветов родителей, вы будете ограничены в выборе карт детей при выполнении действия рождения. Так что хорошенько подумайте, прежде чем заключать подобный брак.
- Следите за цветами (атрибутами) пар соседа справа. Если и у вас будут пары тех же цветов, вам придется конкурировать с ним за карты в родовой книге. Велика вероятность, что сосед заберет нужные вам карты раньше. Оценивайте его карты, выполняя действие брака.

## **О чем легко забыть, играя впервые**

- В самой первой фазе активации вы используете только одну фишку действия.
- Рождение сына стоит 1 золотой.
- Если новорожденный приносит вам армии, тут же возьмите их из общего запаса.
- Если, выполняя действие войны, вы перемещаете армию из личного запаса в провинцию, то должны заплатить 1 золотой.
- Если в ходе выполнения действия брака вашу дочь выбрали в жены, вы получаете 2 очка престижа.
- У вас не может быть больше трех рядов поколений.

- При повторной активации вы можете использовать только самое левое действие одной из последовательностей.

## Ход игры

Игра длится три эпохи: I, II и III.

Каждая эпоха состоит из нескольких раундов, а каждый раунд — из двух фаз: фазы активации, в которой у каждого игрока есть 3 хода на выполнение действий, и фазы обновления. Любая эпоха заканчивается, когда заканчивается колода ее карт. Когда в родовую книгу выкладывается последняя карта колоды, в следующей фазе обновления происходит смена поколений. Игра заканчивается после последней, третьей, смены поколений.

## Отличия в игре с 3, 4 и 5 участниками

Независимо от числа участников игровой процесс остается неизменным. Отличия заключаются в следующем:

- Число фишек действий: 3 фишки в игре с тремя и четырьмя участниками, но только 2 фишки в игре с пятью участниками.
- Число карт в родовой книге: 7 карт в игре с четырьмя и пятью участниками, но только 5 карт в игре с тремя участниками.
- В игре с тремя участниками используется только 6 провинций из 9 (см. «Подготовку к игре»).
- Карты предков распределяются по-разному (см. «Подготовку к игре»).
- В игре с тремя участниками нет зеленых карт. Если хотите, то в качестве альтернативы можете убрать все красные или все синие карты. Вариант игры без желтых карт персонажей рекомендуется только опытным игрокам.

## Фаза активации

### Активация

Игроки ходят по очереди начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок обязан активировать 1 персонажа, выполнить одну из его последовательностей действий и передать ход следующему игроку. Если этот персонаж состоит в браке, то игрок активирует сразу всю пару, он не может активировать какого-то одного персонажа из пары. У каждого игрока есть 3 фишки действий на фазу активации. Фаза активации заканчивается, когда игроки используют все свои фишки.

**Важно!** В самой первой фазе активации каждому игроку доступна лишь 1 фишка действия.

В свой ход игрок берет фишку действия, выкладывает ее на своего персонажа (пару) и выбирает 1 из 4 его последовательностей действий. Последовательность действий может включать в себя до 4 действий. Действия последовательности выполняются в строго указанном порядке: слева направо. Действия рождения обязательны для выполнения парой и недоступны для выполнения персонажем, не вступившим в брак. Все остальные действия игрок выполняет по желанию.

## Повторная активация

Любого персонажа (пару) игрок может активировать не более раза за одну фазу активации. Однако если он уже активировал всех мужчин и пары, он может использовать оставшиеся фишки действий для повторной активации персонажей, даже если у него есть неактивированные персонажи-женщины.

При повторной активации персонажа (пары) игроку доступно только самое левое действие каждой последовательности. Для повторной активации игрок берет оставшуюся фишку действия, кладет ее на персонажа (пару), выбирает 1 из 4 его последовательностей действий и выполняет самое левое (первое) действие этой последовательности.

## Фаза обновления

- 1. Определение владельца провинции.** Игроки определяют владельца каждой провинции. Если в провинции присутствуют армии нескольких игроков, каждый игрок убирает из нее 1 армию и возвращает ее в личный запас. Игроки продолжают убирать по одной армии, пока в провинции не останется кто-то один (или вообще никого). Если провинция занята армиями одного игрока, эти армии остаются на месте. Провинции без армий никому не принадлежат.
- 2. Получение дохода от провинций.** Провинции приносят доход своим владельцам. Каждый игрок получает 1 золотой за каждый символ коммерции и 1 очко престижа за каждый символ религии в своих провинциях.
- 3. Возврат фишек действий.** Игроки забирают обратно все свои фишки действий.
- 4. Сброс родовой книги (если из нее не брались карты).** Если после завершения фазы активации в родовой книге по-прежнему находится 7 карт (или 5, если играют трое), сбросьте все ее карты.
- 5. Смена поколений.** Если в прошлой фазе обновления закончилась одна из колод, игроки проводят смену поколений, как описано ниже. Если это была третья смена поколений, игра заканчивается.
- 6. Обновление родовой книги.** Пополните родовую книгу до 7 карт (или до 5, если играют трое). При необходимости используйте колоду следующей эпохи. Вначале используется колода I, затем II и, наконец, III. Если в родовую книгу выкладывается последняя карта какой-либо колоды, то в следующей фазе обновления произойдет смена поколений. Чтобы не забыть об этом, переворачивайте карту первого игрока. Если в родовую книгу выкладывается последняя карта колоды III, то игра заканчивается в следующей фазе обновления.
- 7. Передача карты первого игрока соседу слева.** Следующий игрок по часовой стрелке становится первым игроком следующего раунда.

## Смена поколений

Когда в игре заканчивается колода (I, II или III), в следующей фазе обновления происходит смена поколений.

Каждый игрок сбрасывает свое самое старое поколение (верхний ряд карт персонажей). Очевидно, что во время первой смены поколений игроки сбросят персонажей-предков. При второй и третьей сменах поколений из игры уберутся все персонажи верхних рядов карт. Одновременно у вас может быть только 3 поколения. Смерть самого раннего поколения от старости даст вам возможность создать новое, молодое поколение.

Игра заканчивается после последней, третьей, смены поколений.



Убирая из игры персонажей с особыми символами наследства, получайте то, что на них написано.

В маловероятной ситуации, когда после смены поколений у вас не остается преемников-мужчин, открывайте карты из колоды, пока вам не попадет персонаж-мужчина. Он становится новым главой семьи и женится (если есть такая возможность) на дочери из старейшего поколения своей семьи (это не активирует возможные свойства альянса). Замешайте прочие открывшиеся карты обратно в колоду.

## Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается после последней (третьей) смены поколений. Игроки меняют накопленные золотые на очки престижа: 1 очко = 3 золотых. Игрок, набравший больше всех очков престижа, становится победителем.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшей суммой оставшихся золотых. Если ничья не разрешается, побеждает претендент с большим числом провинций. Если и тут ничья, сыграйте еще партию, чтобы решить вопрос.

## Действия

### ⚔ Действие войны

Стоимость: 1 золотой. Переместите 1 армию из личного запаса в любую провинцию.

Стоимость: 0 золотых. Переместите 1 вашу армию из одной провинции в другую.

Переместите одну из ваших армий в любую провинцию. Не имеет значения, находятся провинции рядом или нет. Армия может свободно переместиться из какой угодно провинции в любую другую провинцию. Также не имеет значения ни количество, ни состав армий в провинции, из которой или в которую перемещается выбранная армия.

Если игрок выполняет несколько действий войны, он может переместить несколько армий в разные или те же провинции, главное — не забывать, что за каждую армию, перемещаемую из личного запаса, нужно платить 1 золотой. Если у игрока нет денег, он может лишь перемещать армии между провинциями.

*Пример.* Филипп (желтый игрок) выполняет последовательность действий, состоящую из 2 действий войны (1). Первым действием он перемещает армию из Вестфалии в Вену (2), это не стоит ему денег. Вторым действием он решает усилить свое присутствие в Саксонии, поэтому перемещает сюда армию из личного запаса (3), это обходится ему в 1 золотой (4).



## ✝ Действие религии

Получите 1 очко престижа.

## 🕊 Действие коммерции

Получите 1 золотой.

## ♂ ♀ ♀♂ Действие рождения

Стоимость: 1 золотой за сына.

Стоимость: 0 золотых за дочь.

Выберите карту персонажа нужного пола в родовой книге и выложите ее ниже карт вашей пары — в ряд карт следующего поколения. Пол родившегося персонажа определяется символом действия рождения: ♂ (мужчина), ♀ (женщина), ♀♂ (любой пол).

Ребенок наследует атрибут одного из родителей. На атрибут указывает цвет верхней и нижней частей карты персонажа. Соответственно, чтобы взять из родовой книги зеленую карту сына или дочери, карта хотя бы одного из родителей должна быть зеленого цвета.

Это действие не может выполнить не вступивший в брак персонаж. Для пары это, напротив, обязательное действие, которое она не может выполнить, только если:

- не имеет возможности заплатить требуемую стоимость;
- в родовой книге нет карт;
- в родовой книге нет карт нужного атрибута;
- рождение ребенка положит начало четвертому поколению.

🛡 Если в правом верхнем углу карты родившегося персонажа имеются символы щитов, тут же добавьте в личный запас из общего запаса 1 армию за каждый изображенный щит.

⚰ Получите бонус родившегося персонажа, если на его карте имеется особый символ крестин.

Выкладывайте карты персонажей в форме генеалогического древа. В самом верху — старейшее поколение, в ряду под ним — его дети, а в ряду под детьми — внуки. У вас никогда не может быть больше 3 рядов поколений одновременно. Технически говоря, не так уж и важно класть нового персонажа именно под пару его родителей, достаточно положить его в ряд нужного поколения. Однако мы рекомендуем делать это для придания игре большей атмосферности и создания ощущения преемственности поколений.



## Действие брака

Стоимость: 2 золотых. Свадебный пир оплачивает семья жениха.

Выберите одного из ваших холостых персонажей-мужчин (жениха) и отправьте его к королевскому двору на поиски возможной жены. Каждый соперник обязан отправить ко двору одну из своих незамужних женщин (если она у него есть) в качестве потенциальной невесты. Если вашему жениху не было предложено ни одной невесты, это действие не имеет эффекта, и вы оставляете 2 золотых у себя.

По умолчанию соперники выбирают потенциальных невест одновременно, однако, если хотите, можете попросить их делать это в порядке очереди, начиная с вашего соседа слева. Вы обязаны выбрать одну из предложенных невест. Семья выбранной вами невесты получает 2 очка престижа. Карты невыбранных невест возвращаются владельцам.



Если на карте выбранной невесты имеется особый символ альянса, то выдавший ее замуж игрок, помимо полагающихся ему 2 очков престижа, получает и указанный бонус.

Подложите карту невесты под карту жениха так, чтобы осталась видна только ее правая половина (карта жениха закрывает портрет и свойство карты невесты). Ее последовательности действий объединяются с последовательностями ее мужа, а ее свойство становится недоступно. Отныне эта женщина — часть вашей семьи, она больше не считается частью семьи соперника. Если на нее были выложены фишки действий, верните их сопернику (они по-прежнему считаются использованными). Теперь она будет активироваться только вместе с супругом, в составе пары.

По этой причине в течение одного раунда одна и та же женщина может быть активирована двумя игроками. Один из них мог бы активировать ее как отдельного персонажа, а потом выдать замуж за еще не активированного мужчину. Если владелец этого персонажа-мужчины активирует молодоженов, женщина активируется вновь.

Заметьте, однако, что если в качестве жениха выбирается персонаж, с карты которого выполняется текущее действие брака, то на текущем ходу вы уже не сможете воспользоваться действиями невесты.

## ✳ Действие интриги

✳ На некоторых картах персонажей имеется особый символ интриги и связанная с ним способность. Эта способность применяется, только когда вы выполняете действие интриги этого персонажа (пары). Делайте так, как сказано на карте. Если вы можете выполнить несколько действий интриги за ход, то можете несколько раз использовать способность.

## 🐍 Найм

Стоимость: 2 золотых за действие войны, религии или брака.

Действие найма дает вам возможность выполнить дополнительное действие за 2 золотых. Действием найма можно совершить одно из трех других действий: войны, религии или брака. Если у выбранного вами действия есть своя стоимость выполнения (например, 2 золотых у действия брака), то вы уплачиваете и ее тоже.

Действием найма нельзя выполнить действие коммерции, рождения или интриги.

## Персонажи-мужчины эпохи I

### Антуан II Добрый Лотарингский



При его рождении вы можете бесплатно выполнить действие войны.

### Фернандо Альварес де Толедо



Когда он умирает, добавьте в личный запас 1 армию.

### Бодуэн Бургундский



Когда он умирает, вы получаете 1 очко престижа за каждую провинцию с хотя бы одной вашей армией.

### Ричард I Львиное Сердце



Когда он умирает, вы получаете столько очков престижа, сколько персонажей было в его поколении (в вашей семье), включая его самого, то есть число карт в ряду, который вы сбрасываете в текущей смене поколений. Пары считаются двумя персонажами.

### Карл VII Победитель



Когда он умирает, вы получаете столько золотых, сколько их у вас есть на момент его смерти.

Всякий раз, активируя его повторно, вы получаете 1 золотой.

### Иван Грозный



Всякий раз, выполняя его действие интриги, вы можете потратить до 3 золотых, чтобы получить столько же очков престижа (до 3).

### Козимо I Медичи



Всякий раз, выполняя действие интриги (его или его жены), можете не учитывать его атрибут и атрибут его жены до конца выполнения текущей последовательности действий. Это позволит выбирать для пары детей с любимыми атрибутами. Их пол будет определяться как обычно.

### Франческо Мария I делла Ровере



Всякий раз, выполняя его действие интриги, вы получаете 1 очко престижа и возможность выполнить действие войны.

## Персонажи-женщины эпохи I

Джейн Сеймур



При ее рождении вы получаете 2 золотых.

Мария I Тюдор



Вы получаете 2 золотых и 2 дополнительных очка престижа, когда она выходит замуж за персонажа соперника.

Елизавета Австрийская



При ее рождении вы получаете 2 золотых.

Изабелла Клара Евгения



Вы получаете 2 золотых и 2 дополнительных очка престижа, когда она выходит замуж за персонажа соперника.

Анна Клевская



При ее рождении вы получаете 2 золотых.

Сибилла Клевская



Вы получаете 2 золотых и 2 дополнительных очка престижа, когда она выходит замуж за персонажа соперника.

## Элеонора Гонзага делла Ровере



При ее рождении вы получаете 2 золотых.

## Изабелла д'Эсте



Вы получаете 2 золотых и 2 дополнительных очка престижа, когда она выходит замуж за персонажа соперника.

## Персонажи-мужчины эпохи II

### Карл I



Всякий раз, когда у него рождается сын, вы получаете 1 армию.

### Карл IX Шарль-Максимильен



Выполняя его действие интриги, вы можете бесплатно переместить до 2 армий (даже если перемещаете их из личного запаса) в провинции с символом.

Обратите внимание, что у него нет действий интриги, поэтому стоит найти ему не лишнюю коварства жену.

### Филипп II Испанский



Выполняя его действие интриги, вы можете убрать из игры одну из не вступивших в брак женщин из вашей семьи. Она уходит в монастырь, а вы получаете 2 золотых и 2 очка престижа.

### Сэр Николас Кэрью



Раз в ход вы можете выполнить его действие интриги, чтобы активировать его снова после его активации. На эту активацию не тратится фишка действий, и он выполняет полную последовательность действий. Если он женат, то, благодаря этой способности, за ход у него может родиться больше 1 ребенка.

## Шарль де Солье



Вы не тратите деньги, когда выполняете действие брака (его или его жены).

## Иоахим II Гектор



Если вы выполняете его действие найма и выбираете действие религии (получение 1 очка престижа), то стоимость найма составляет всего 1 золотой.

## Эдуард VI



Выложив на него фишку действия, можете активировать не его, а другого персонажа.

Поскольку вы не кладете фишку на карту другого персонажа, вы можете вновь активировать его в текущем раунде. Также вы можете выбрать персонажа с уже выложенной фишкой действия.

## Гвидобальдо II делья Ровере



Выполняя его действие интриги, вы можете убрать одну из ваших армий из игры, чтобы получить 2 золотых и 2 очка престижа.

Эту армию можно убрать либо из провинции, либо из личного запаса.

Выбранная армия возвращается в общий запас.

## Персонажи-женщины эпохи II

### Анна Юлианна Эстерхази



При ее рождении вы получаете 3 золотых.

### Мария I Стюарт



До тех пор пока она не вступит в брак, каждое ее действие интриги будет превращаться в действие войны. Выйдя замуж, ее действиями интриги будет осуществляться интрига ее супруга (если у него будет соответствующая способность).

### Маргарита Лотарингская



При ее рождении вы получаете 3 очка престижа.

### Марианна Австрийская



Вы не можете предложить ее в качестве потенциальной невесты в ходе выполнения действия брака, если на карте жениха нет хотя бы одного действия религии.

### Анна Австрийская



При ее рождении вы получаете 3 золотых.

### Мария Медичи



Вы получаете 3 дополнительных очка престижа, когда она выходит замуж за персонажа соперника. Семья жениха получает 3 золотых.

### Анна Болейн



Всякий раз, предлагая ее в качестве потенциальной невесты в ходе выполнения действия брака, вы тут же получаете 2 очка престижа. Эту способность можно использовать несколько раз.

### Элеонора Толедская



Верните себе выложенную фишку действия. По сути, на этом ходу вы получаете дополнительную фишку действия, и после того как игроки сделают все свои ходы, вы сможете сделать еще один ход.

Так как вы забираете фишку действия с персонажа или пары, то вы можете снова произвести их активацию.

## Персонажи-мужчины эпохи III

### Артур Уэлсли



Выполняя его действие интриги, выберите армию соперника из любой провинции и верните ее в его личный запас.

### Наполеон Бонапарт



Всякий раз, перемещая армию в провинцию с хотя бы одной армией соперника, вы получаете 1 очко престижа.

Одна армия может принести вам несколько очков престижа, если вы выполняете несколько действий войны, перемещая ее из провинции в провинцию.

### Август III Саксонец



Выполняя его действие интриги, вы получаете 1 очко престижа за каждую находящуюся в браке пару в вашей семье.

Обратите внимание, что у него нет действий интриги, поэтому стоит найти ему не лишнюю коварства жену.

### Петр III Федорович



Всякий раз, перемещая армию в провинцию с символом  $\Phi$ , вы получаете 1 очко престижа.

Одна армия может принести вам несколько очков престижа, если вы выполняете несколько действий войны, перемещая ее из провинции в провинцию.

### Алистер Макдоннелл из Гленгарри



Используя его действие найма, платите только 1 золотой.

### Фердинанд I Австрийский



Выполняя его действие интриги, вы получаете 1 очко престижа за каждую не вступившую в брак женщину в вашей семье.

## Генрих XIII



Всякий раз, выполняя его действие найма, вы получаете сразу 2 действия религии, 2 действия войны или 2 действия брака. Вы по-прежнему платите требуемую стоимость выполняемых действий.

## Генрих VIII Тюдор



Выполняя его действие интриги, вы можете убрать из игры его жену. Вы не выполняете действия его жены (или их остаток). Вы получаете 3 золотых и 3 очка престижа.

Если вы выполняете его нижнюю последовательность действий, то на этом же ходу он может жениться вновь.

## Персонажи-женщины эпохи III

### Екатерина Великая



Выдав ее замуж за персонажа соперника, вы получаете 2 армии. Ее военные действия выполняются бесплатно.

### Шарлотта Мекленбург-Стрелицкая



При ее рождении вы можете выбрать до 2 армий соперников и вернуть их в личный запас владельцев. Эти армии могут быть из одной или из разных провинций и могут принадлежать одному или разным соперникам.

### Мария Лещинская



Вы можете повторно активировать другого персонажа из вашей семьи после выполнения ее действий. На это не тратится фишка действия. Повторно активировать можно только такого персонажа, на карту которого выложена фишка действия. Вы можете снова активировать уже повторно активированного персонажа.

### Мэри Грэм



После выполнения ее действий вы можете бесплатно выполнить действие брака.

## Маркиза де Помпадур



При ее рождении вы можете активировать не вступившего в брак персонажа из вашей семьи.

Поскольку вы не кладете фишку на карту другого персонажа, вы можете вновь активировать его в текущем раунде. Также вы можете выбрать персонажа с уже выложенной фишкой действия.

## Ульрика Ловиса Спарре



При ее рождении вы получаете следующие действия (в указанном порядке): коммерции, религии, войны, брака. Не запрещается тратить деньги, полученные ее действием коммерции, на выполнение последующих действий.

## Генриетта Мария Французская



Вы можете выполнить ее действие рождения, даже если она не вступила в брак, ребенок может иметь любой атрибут (цвет).

## Мэри Хоу



Всякий раз, предлагая ее в качестве потенциальной невесты в ходе выполнения действия брака, вы тут же получаете 2 очка престижа. Эту способность можно использовать несколько раз.

## Игра создана группой Among Meeples

### Разработка и развитие:

Троэльс Ваструп, Лоне Грам Ларсен, Роберт Бонде Йенсен, Тина Кристенсен и Мортен Андерсен.

### Над игрой работали:

**Графика:** Роберт Бонде Йенсен и Троэльс Ваструп

**Логотип:** Йеппе Норскер

**Иллюстрация на коробке:** Бо Йергенсен

**Видео:** Шейла Си Якобсен Хансен и Йеспер Нехр

## Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

**Дизайнер:** Фаина Хамидуллина

**Руководитель проекта:** Филипп Кан

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Общее руководство:** Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.



Among Meeples



### Благодарности:

Бо Йергенсен — если игра не выглядит потрясающе, значит, мы недостаточно прислушивались к твоим советам.

Йеппе Норскер — тебе пришлось ответить на миллион вопросов, начиная от верстки и заканчивая графическим дизайном, и рассказать обо всем, что касается издания настольных игр.

Шейла Си Якобсен Хансен и Йеспер Нехр — вы дали игре дорогу в жизнь и внесли неоценимый вклад в ее рекламу.

Даниель Скольд Педерсен — во время тестирования ты показывал нам такие ситуации, из-за которых нам приходилось вносить радикальные изменения в игру, и это всегда шло ей на пользу.

Астер Самс Гранеруд и Николай Вентт — с самого рождения игры вы были нашими лучшими тестировщиками.

Особая благодарность сообществу spildesign.dk из Facebook и всем, кто тестировал эту игру, — ваши замечания и отзывы позволили значительно ее улучшить.

Спасибо организаторам конвента Fastaval за то, что взяли нашу игру на конкурс, а жюри — за то, что ее номинировало.

Спасибо группе Nordic Game Artisans за знак качества.

Средства на издание игры были собраны благодаря площадке Kickstarter. Спасибо всем, кто поддержал наш проект. Ребята, мы вас любим!



GIGA  
GAMES