



Virginio Gigli & Flaminia Brasini

COIMBRA

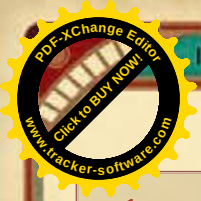
Век Открытий, крупнейшие Португальские города процветают: Лисабон, Порто и особенно Коимбра с её знаменитым университетом.

Как глава одного из старейших домов Коимбры вы понимаете, что рост богатства города также зависит и от чувства защищенности среди горожан.

Вы нанимаете легион стражников, чтобы обеспечить защиту наиболее влиятельных членов совета, **купцов**, **церковников** и **ученых**. Кроме того вы хотите заручиться поддержкой некоторых из них, но не все могут быть убеждены деньгами.

Существует множество путей к победе. Но не зависимо от того фокусируетесь ли вы на повышении финансового дохода, найме новых стражников, поощрении научного прогресса, улучшении отношений с окружающими монастырями или инвестировании в путешествия этой эпохи, в итоге вы станете победителем, только если выявите и используете постоянно меняющиеся взаимосвязи, предлагаемые каждой новой игрой. В основе всего этого борьба за наиболее полезных горожан Коимбры, которая обязательно будет увлекательной благодаря особому выбору кубиков и механике их размещения, при которой каждый выбранный кубик не только определяет порядок игры и стоимость выкупа, но также и вид дохода, который вы получите позже.

После 4-х раундов игра заканчивается финальным подсчетом, а игрок, набравший наибольшее количество победных очков объявляется победителем.

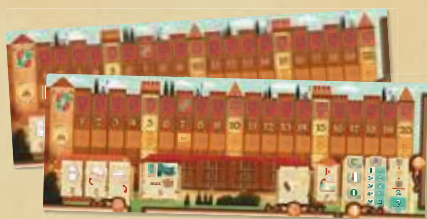


Компоненты

1 игровое поле



4 планшета игроков



1 для каждого игрока

13 кубиков



24 монастыря



15 карт путешествий



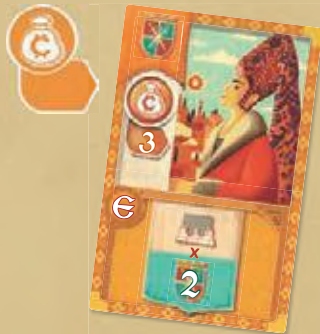
56 карт персонажей

Каждая карта персонажа принадлежит к одному и 4 следующих классов:

14 х Членов совета



14 х Купцов



14 х Церковников



14 х Ученых



У каждой из карт персонажей один из 3-х оборотов:

8 х



24 х



24 х



4 тайла поддержки



4 жетона короны



4 тайла подсчета влияния

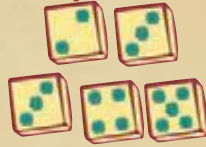


Лицо:
2/3 игрока



Оборот:
4 игрока

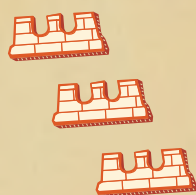
5 жетонов кубика



1 жетон крышки

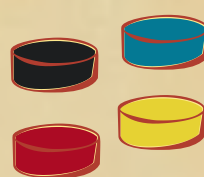


12 держателя для кубиков



по 3 каждого цвета игрока

100 дисков



по 25 каждого цвета игрока

4 пилигрима



по 1 каждого цвета игрока

4 льва



по 1 каждого цвета игрока

8 маркеров



по 2 каждого цвета игрока



Подготовка

1. Положите
игровое поле
в центр стола.

2. Отсортируйте **монастыри** по их оборотной стороне и сформируйте по одной стопке (I, II, III).
Перемешайте каждую стопку отдельно и разместите эти три стопки лицом вниз рядом с игровым полем.

Вытяните 8 тайлов из стопки I и разместите случайным образом по одному лицом вверх на каждую синюю ячейку монастыря (I) на карте пилигримов.

Затем вытяните 4 тайла из стопки II и разместите случайным образом по одному лицом вверх на каждую коричневую ячейку монастыря (II) на карте пилигримов.

И наконец вытяните 2 тайла из стопки III и разместите случайным образом по одному лицом вверх на каждую рубиновую ячейку монастыря (III) на карте пилигримов.

Верните оставшиеся монастыри в коробку.

3. Перемешайте 4 тайла подсчета влияния и разместите случайным образом по одному на каждую ячейку подсчета влияния над четырьмя треками влияния. Убедитесь, что лицевая сторона каждого тайла соответствует числу игроков (2/3 или 4).



4. Возьмите 5 жетонов кубика:

•ПРИ ИГРЕ НА 4-Х:

Верните все 5 жетонов кубика в коробку. Они не понадобятся.

•ПРИ ИГРЕ НА 3-Х:

Поместите один жетон в верхний город на игровом поле
Поместите жетон в центральный город
Поместите другой жетон в нижний город

Верните и жетоны в коробку

•ПРИ ИГРЕ НА 2-Х:

Поместите и жетоны в верхний город на игровом поле

Поместите и другой жетон в центральный город

Поместите жетон в нижний город.

5. Перемешайте карты путешествий, вытяните случайные шесть и поместите по одной лицом вверх на каждую ячейку карт путешествий внизу игрового поля.
Верните остальные карты путешествий в коробку.

Локация Города: Замок

Локация Города: Верхний город

Локация Города: Центральный город

Локация Города: Нижний город

Флаги порядка хода

Ячейки монастырей

Стартовые углы

Карта пилигримов

Расположение жетонов кубика при игре на 2-х

Треки победных очков

Ячейки подсчета влияния

Треки влияния

Ячейки карт путешествий

5 8 8 6 6

Tanger Calicut Ilhas dos Azores Maskat Macau



6. Возьмите 13 кубиков:

• ПРИ ИГРЕ НА 4-Х:

Поместите все 13 кубиков возле игрового поля как *запас кубиков*.

• ПРИ ИГРЕ НА 3-Х:

Уберите 1 **пурпурный** и 1 **зеленый** кубик и верните в коробку.

Затем поместите оставшиеся 11 кубиков возле игрового поля как *запас кубиков*.

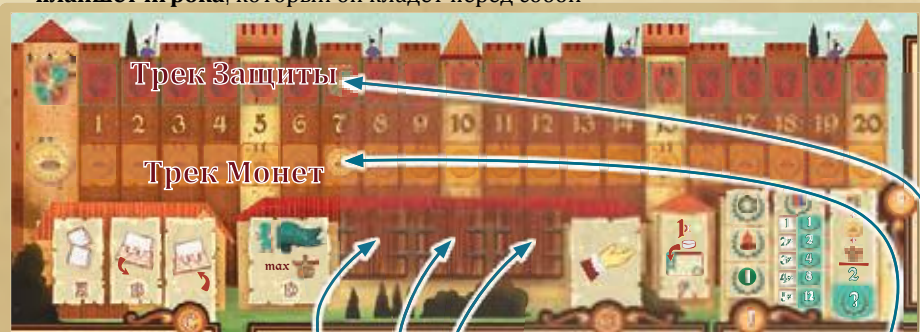
• ПРИ ИГРЕ НА 2-Х:

Уберите 1 **серый**, 1 **оранжевый**, 2 **пурпурных** и 2 **зеленых** кубика и верните в коробку. Затем поместите оставшиеся 7 кубиков возле игрового поля как *запас кубиков*.

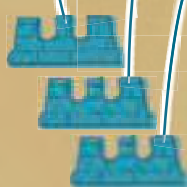


7. Каждый игрок выбирает свой цвет и получает следующие компоненты этого цвета:

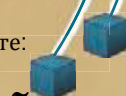
- **планшет игрока**, который он кладет перед собой



- три **держателя для кубиков**, которые он помещает на ячейки створок на своем планшете



- 2 **маркера**, которые он размещает на своем планшете: один на значение 7 *трека монет*, а другой на значение 7 *трека защиты*

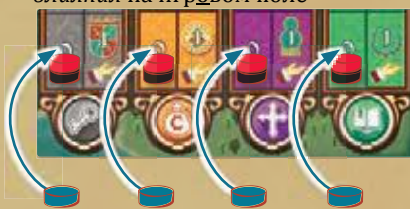


- **пилигрима**, которого он пока размещает рядом со своим планшетом

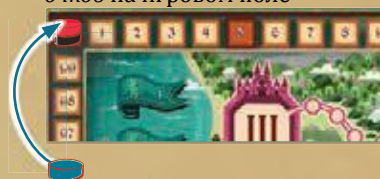


- 25 **дисков**:

- из которых по одному он размещает на значение 0 каждого из четырех *треков влияния* на игровом поле

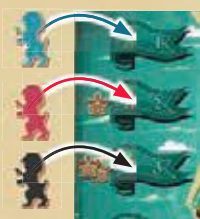


- один из которых он размещает на значение 0 на *треке победных очков* на игровом поле

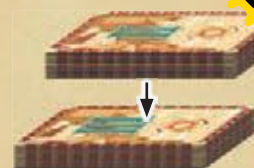


Оставшиеся 20 дисков он кладет рядом со своим планшетом как *запас*.

8. Случайным образом определите порядок хода игроков. Первый игрок ставит своего **льва** на **флаг порядка хода** со значением 1, второй игрок размещает своего льва на флаг порядка игроков 2, третий (если есть) размещает своего льва на флаг порядка игроков 3, четвертый (если есть) размещает своего льва на флаг порядка игроков 4.



9. Отсортируйте **карты персонажей** по их обороту, сформируйте колоду для каждого номера (I, II, III) и перемешайте каждую колоду отдельно. Возьмите колоду II и положите лицом вниз на колоду III. Эта общая колода, называемая *колодой персонажей*, помещается сверху игрового поля. Оставьте рядом с ней место для колоды сброса, которая будет формироваться во время игры. Оставьте колоду-I на потом (см. шаг 13).



10. Выставьте 4 **тайла поддержки** в ряд рядом с левой верхней частью игрового поля (возле замка) и положите **тайл шапки** сверху тайла поддержки с двумя коронами.



11. Затем подготовьте 12 карт *области персонажей*:

Вытяните 4 карты из колоды персонажей и выставите их в случайном порядке в ряд лицом вверх слева от *верхнего города*

Вытяните еще 4 карты из стопки персонажей и выставите их в случайном порядке в ряд лицом вверх слева от *центрального города*.

Затем вытяните еще 4 карты из стопки персонажей и выставите их в случайном порядке в ряд лицом вверх слева от *нижнего города*.

12. Возьмите 4 жетона короны и разместите их на карты персонажей в *области персонажей* следующим способом: сначала идите сверху вниз по картам четвертого столбца, затем по картам третьего столбца, затем (если нужно) по второму и наконец (если нужно) по первому столбцу. Размещайте жетоны короны соответствующего класса на первой карте каждого класса, которую вы встретили, пока все 4 жетона короны не будут размещены. Если в области персонажей нет карты определенного класса соответствующий жетон короны остается неиспользованным.

Примечание: Шаги 10, 11 и 12 также выполняйте в конце каждого раунда (см. стр. 10).

13. Наконец, возьмите колоду-I со стартовыми картами персонажей и сделайте следующее:

- **ПРИ ИГРЕ НА 4-Х:**

Сформируйте 4 группы по две случайные карты и выложите эти 4 группы лицом вверх рядом с игровым полем.



- **ПРИ ИГРЕ НА 3-Х:**

Сформируйте 3 группы по две случайные карты и выложите эти 3 группы лицом вверх рядом с игровым полем. Верните остальные карты в коробку.

- **ПРИ ИГРЕ НА 2-Х:**

Сформируйте 2 группы по две случайные карты и выложите эти 2 группы лицом вверх рядом с игровым полем. Верните остальные карты в коробку.



Выбор индивидуальных стартовых условий

В **обратном порядке хода** (начиная с игрока, чей маркер порядка на флаге порядка игроков с наибольшим номером), каждый игрок выбирает одно из следующих действий :

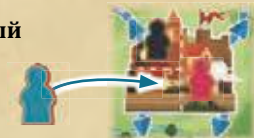
Либо

а) Возьмите **обе** карты персонажей **одной** из доступных групп, сформированных в шаге 13 подготовки и положите их лицом вверх перед собой



либо

б) поместите вашего пилигрима на **свободный стартовый угол** Коимбры в центре карты пилигримов (описание перемещения пилигримов см. на стр. 12).



После того как каждый игрок выполнил одно из этих действий, игроки **теперь уже в порядке хода** выполняют другое действие. Как только это будет сделано, игроки должны будут иметь пилигримов на различных стартовых углах в центре карты пилигримов и по 2 стартовые карты персонажей перед собой. Наконец каждый игрок получает **влияние** равное по значению **мгновенному бонусу** двух его стартовых карт персонажей как описано ниже в рамке "Стартовые карты персонажей".

Карты персонажей

Каждый игрок **начинает игру** с двумя картами персонажей и может брать новые из области персонажей в течение фазы С каждого раунда. Они дают различные бонусы и являются основным источником движения вверх по трекам влияния.

Стартовые карты персонажей

персонажей

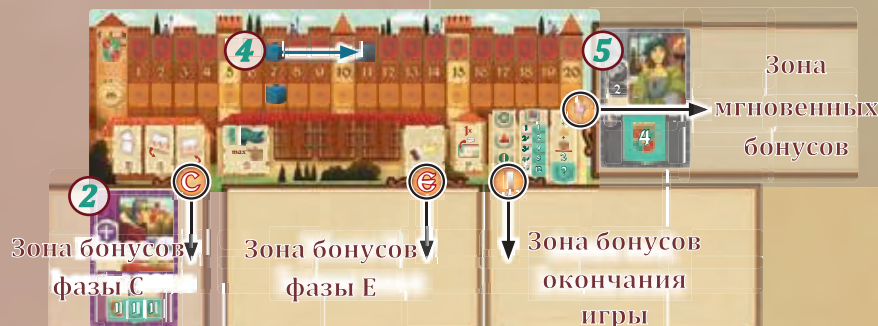
Для каждой из двух ваших стартовых карт персонажей выполните следующее:

1. Переместите ваш диск на треке влияния, соответствующему **классу** карты на столько шагов вверх, каково **значение влияния** карты.
2. Если у карты есть **мгновенный бонус** ⚡, получите этот бонус сейчас. Затем поместите карту справа от вашего планшета в **зону немедленных бонусов**.
3. Если карта изображает **бонус фазы С**, поместите ее внизу вашего планшета в **зону бонусов фазы С**. Этот бонус может быть активирован в фазе С каждого раунда. (Обзор бонусов стартовых карт персонажей см. на стр. 13).



Пример: У **Фила** две стартовые карты персонажей: член совета и церковник

- 1) За карту церковника он сначала передвигает свой диск на один шаг вверх по треку влияния церковников.
- 2) Затем он помещает карту под свой планшет в **зону бонусов фазы С**.
- 3) За карту члена совета он сначала передвигает свой диск на 2 шага вверх по треку влияния членов совета.
- 4) Затем он получает мгновенный бонус карты и перемещает свой маркер на 4 шага вперед по треку защиты на своем планшете.
- 5) И наконец он помещает карту в свою **зону немедленных бонусов**.



Другие карты персонажей

На картах, которые вы приобретаете во время игры в левом верхнем углу изображен:

• **иконка защиты**

или • **иконка монеты**

Эта иконка определяет какой из двух ресурсов вы должны потратить, чтобы выкупить эту карту (см. стр. 6).

Как и у стартовых карт у них есть

класс и **значение влияния**.

Каждая из этих карт также имеет либо:

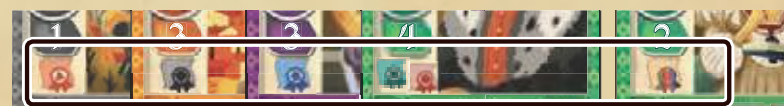
- **мгновенный бонус** (⚡), который активируется один раз, когда берется карта

- **бонус фазы Е** (€),

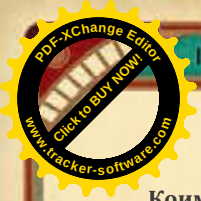
который может быть применен в фазе Е каждого раунда

- **бонус окончания игры** (1), который приносит очки за различные требования в конце игры

(Обзор различных бонусов см. на стр. 13 и 15.)



Некоторые карты также изображают одну или две **иконки диплома**. Существует 5 обычных иконок диплома и одна особая иконка диплома. В конце игры (и иногда в течение) вы можете набрать очки за каждый набор из различных иконок диплома, которые у вас есть (см. третью рамку на стр. 10)



Ход игры

Коимбра играется в 4 раунда. Каждый раунд протекает по следующим фазам:

А		Бросок кубиков	Первый игрок броском кубиков формирует доступный запас кубиков.
В		Выбор и размещение кубиков	В порядке хода, игроки выбирают один кубик и размещают его в локацию города до тех пор пока каждый игрок не разместит 3 кубика
С		Возврат кубиков	В порядке, определяемом положением их кубиков игроки возвращают свои кубики из городских локаций для получения тайлов поддержки и покупки карт персонажей.
Д		Новый порядок хода	Новый порядок хода определяется количеством корон у игроков.
Е		Доход влияния	В порядке хода игроки получают доход влияния, исходя из цвета выбранных ими кубиков.
Ф		Вклад в путешествие	В порядке хода каждый игрок может инвестировать в путешествие.

После чего готовится новый раунд и новые 12 карт персонажей выкладываются в область персонажей. Игра заканчивается после четырех раундов (когда колода персонажей заканчивается). Затем происходит финальный подсчет. (см. стр. 10 и 11) Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре.

Фаза А: Бросок кубиков

Первый игрок (тот, чей лев на флаге порядка хода со значением 1) берет все кубики из запаса (который сформирован в шаге 6 подготовки) бросает их таким образом формирует доступный запас кубиков на этот раунд.



Фаза В: Выбор и размещение кубиков

В порядке хода, начиная с первого игрока игроки делают ходы. В свой ход выберите один кубик из доступного запаса и поставьте его выпавшим результатом вверх в один из своих держателей. Затем поместите этот кубик (внутри держателя) на одну из четырех локаций города: Если вы помещаете его в замок и там уже есть кубик (любого цвета) вы должны соблюдать правило: все размещенные кубики должны образовывать **ряд возрастающих значений слева на право (от 1 до 6)**. Это означает, что вы должны поместить свой кубик: -справа от другого кубика, имеющего **меньшее или равное** значение и -слева от другого кубика, имеющего **большее** значение по сравнению с вашим.

Примечание: В фазе С, каждый Ваш кубик в замке позволяет вам взять тайл поддержки. Чем левее кубик расположен, тем больше шансов, что вы получите тайл поддержки, который хотите. (см. подробности на следующей странице)

Если вы помещаете его в одну из других локаций города (верхний город, центральный город или нижний город) и там уже находится кубик (любого цвета) вы должны соблюдать следующие правила: все размещенные кубики должны образовывать **ряд убывающих значений слева на право (от 6 до 1)**. Это означает, что вы должны поместить свой кубик: -справа от другого кубика, который имеет **большее или равное** значение и -слева от кубика, который имеет **меньшее** значение по сравнению с вашим

Примечание: В фазе С, каждый ваш кубик в этой локации города позволяет вам выкупить карту персонажа из ряда рядом с этой локацией. Чем левее расположен кубик, тем вероятнее, что вы получите карту, которую хотите, но также, она будет более дорогой (подробности смотри на следующей странице).

Важно: Если вы играете меньше чем вчетвером, помните, что любой жетон кубика считается как обычный кубик нейтрального цвета. В порядке хода размещайте по одному кубику, пока каждый игрок не разместит три кубика (т.е. не останется свободных держателей).

Примечание: • Цвет трех выбранных вами кубиков определяет то, какой доход вы получите в фазе Е "доход влияния" (подробности см. на стр. 9)
• Нет ограничения по количеству кубиков в локациях. также любой игрок может иметь несколько своих кубиков в одной локации.

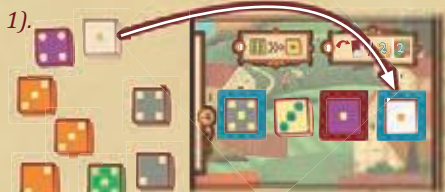


Пример: При игре на 3-х, **Фил** первый игрок.

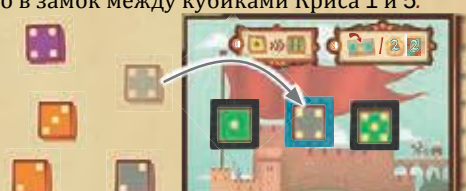
1) Из доступного запаса кубиков он выбирает серый кубик со значением 5 и ставит его в один из своих держателей. Затем он ставит его в верхний город слева от жетона.



2) После того как **Крис** и **Ева** разместили свои кубики ход снова переходит к **Филу**. В этот раз он выбирает белый кубик со значением 1, помещает его в один из своих оставшихся держателей и ставит его также в верхний город (справа от кубика Евы со значением 1).



3) Когда снова наступает его ход, **Фил** выбирает серый кубик со значением 4, устанавливает его в свой последний держатель и ставит его в замок между кубиками Криса 1 и 5.





РАЗАС : Возврат кубиков

Эта фаза играется не в порядке хода. Вместо этого последовательность игры определяется порядком кубиков в каждой из четырех локаций города. При возврате размещенных кубиков четыре локации города в левой части игрового поля разыгрываются **сверху вниз**:

Когда разыгрывается локация города каждый кубик там активируется по одному слева на право. Это означает, что игрок с самым левым кубиком в локации делает ход первым, выполняя одно действие и затем возвращает свой активированный кубик. Затем наступает ход игрока с теперь уже **самым левым** кубиком в этой локации, который также выполняет одно действие и затем возвращает свой активированный кубик и так далее.

Как только кубиков в разыгрываемой локации не остается, аналогично разыгрывается следующая локация города, до тех пор пока все локации не будут разыграны.

Когда наступает ваш ход в локации (когда ваш кубик в ней самый левый) выполните действие этой локации.

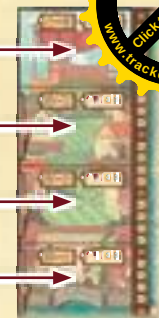
В замке: Возьмите один доступный тайл поддержки (смотри ниже)

В верхнем, центральном и нижнем городе: Выкупите одну из карт персонажа этой локации (смотри ниже).

Если вы не можете или не хотите выполнять действие локации, вместо этого вы должны выполнить действие бедствия (см. стр. 8).

После того, как вы выполнили свое действие, верните активированный кубик в держателе и разместите на свободную створку вашего планшета.

- Сначала замок,
- затем верхний город,
- затем центральный город,
- и наконец нижний город.



Пример:

Игроки разыгрывают замок.

1) Поскольку у **Фила** самый левый кубик он делает ход первым, выполняя одно действие (выбор тайла поддержки). Затем он возвращает кубик и размещает его в держателе на ячейку створки его планшета.



2) Новый самый левый кубик также принадлежит **Филу**, так что снова его очередь выполнять одно действие.



3) После того, как он вернул самым левым стал **Евы. Ева** выполняет одно действие и помещает свой кубик в держателе на свой планшет. Поскольку в замке больше не осталось кубиков игроки продолжают игру, переходят к розыгрышу верхнего города.



Действие в замке: Возьмите один из доступных тайлов поддержки

Когда вы выполняете это действие возьмите один из тайлов поддержки, все еще доступных слева от замка и поместите его перед собой. Затем получите мгновенный бонус(ы) этого тайла (обзор бонусов см. на стр. 12). После чего оставьте тайл перед собой до конца раунда.

Помните, что каждый тайл поддержки, который вы собрали в течение раунда добавляет от 0 до 3 к числу ваших **корон**, что очень важно для определения порядка хода в фазе D (см. стр. 8).

Примечание: В отличие от локаций города, где выкуп карт персонажей имеет стоимость, получение тайла поддержки в замке бесплатно.

Действие в верхнем, центральном или нижнем городе: Выкуп одной карты персонажа

Выберите одну из карт персонажа, выложенную в ряду рядом с разыгрываемой локацией и выкупите ее. Чтобы это сделать вы должны немедленно заплатить ее стоимость, которая зависит от следующих факторов:

- иконка в верхнем левом углу выбранной карты обозначает что вы должны потратить, чтобы внести стоимость: защиту **или** монеты,
- стоимость равна значению активированного кубика.

После того как вы заплатили стоимость выбранной карты (передвинув назад соответствующий маркер на вашем планшете) возьмите карту и немедленно получите ее значение влияния на треке влияния класса этой карты (соответственно переместив ваш диск вверх).



Затем выполните действия в соответствии с бонусом карты:

- Если у карты бонус окончания игры поместите ее в зону бонусов окончания игры внизу справа на вашем планшете.
 - Если у карты бонус фазы Е поместите ее в зону бонусов фазы Е внизу вашего планшета.
 - Если у карты мгновенный бонус то получите этот бонус и затем поместите ее в зону мгновенных бонусов справа от вашего планшета.
- (Обзор бонусов карт персонажей см. на стр. с 11 по 15)

Затем проверьте активирует ли выкуп этой карты бонус фазы С одной из ваших стартовых карт. Если это так, то сразу получите бонус фазы С. И наконец, если на выкупаемой карте присутствует жетон короны, уберите жетон с карты и поместите перед собой на потом.





Пример: Ход **Фила** потому что его кубик самый левый (1) в разыгрываемом в настоящий момент, верхнем городе. Поскольку значение этого кубика равно 5, то выкуп карты из ряда возле верхнего города стоит 5. Это означает, что **Фил** не может выкупить карту церковника (2), поскольку у него не достаточно монет для этого. Так что, вместо этого он выбирает выкуп карты купца (3), тратит 5 защиты и берет карту. Затем он перемещает свой диск по треку влияния купцов на два шага вверх. (поскольку карта имеет значение влияния 2). Поскольку на карте изображен мгновенный бонус, он получает этот бонус (4 монеты).



Затем он помещает карту в зону мгновенных бонусов справа от своего планшета.

И наконец активируется бонус фазы С его стартовой карты персонажа - ученого (4) (поскольку выкупленная карта была картой купца), так что он немедленно получает 1 монету и 2 победных очка.

Как только он выполнил все это, он возвращает свой активированный кубик с верхнего города и ставит в держателе на свой планшет.

ВАЖНО:

В игре менее чем на четверых, когда активируется **жетон кубика** (потому что он самый левый) выполните следующее: из ряда возле разыгрываемой локации города удалите карту с **наивысшим значением влияния** и положите ее лицом вверх в колоду сброса. Если имеется несколько карт с наивысшим значением влияния удалите **самую левую** из них. После этого переверните активированный жетон кубика лицом вниз, оставив его на месте. Затем продолжайте активированием следующего самого левого кубика (если есть) как обычно.

Пример:

- 1) Так как самый левый кубик разыгрываемого центрального города жетон (1), игроки должны немедленно удалить карту ученого со значением влияния 3 из ряда карт персонажей возле центрального города (поскольку это карта с наивысшим значением влияния) и поместить ее в колоду сброса. Затем жетон (1) переворачивается лицом вниз.
- 2) Новый самый левый кубик это жетон (2) и игроки должны немедленно удалить другую карту из ряда. Обе оставшиеся карты имеют значение влияния 1. Так что удаляется и кладется в колоду сброса карта церковника, поскольку она самая левая из этих карт. Затем (2) жетон переворачивается лицом вниз.
- 3) После чего ход **Евы**, поскольку ее кубик теперь самый левый.



После того как последний кубик в локации был активирован и до того как вы перешли к розыгрышу следующей локации города, удалите все оставшиеся карты персонажей из ряда возле текущей локации и поместите их в колоду сброса лицом вверх.

Также переверните обратно все перевернутые обратной стороной жетоны кубиков в этой локации.



Действие бедствия

Вместо выполнения действия локации города получите до 2 монет и до 2 защиты (перемещением маркеров на вашем планшете вперед по соответствующим трекам.)

Как только все 4 локации города были разыграны переходите к фазе D.

Фаза D: Новый порядок хода

В этой фазе определяется новый порядок хода. Чтобы это сделать каждый игрок суммирует количество корон у него. Включая:

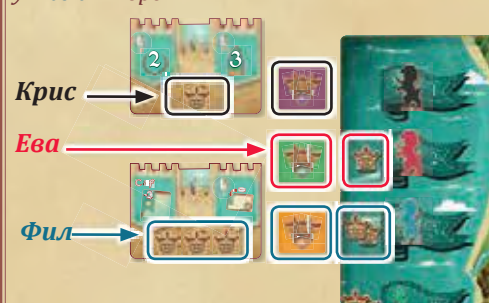


- Короны на **жетонах короны**, которые он собрал в этом раунде.
- Короны на тайлах поддержки, которые он собрал в этом раунде.
- Короны возле **флага порядка хода** (того, на котором сейчас его лев).

Игрок с наибольшим количеством корон перемещает своего льва на флаг порядка хода 1, игрок со вторым по величине количеством корон на флаг порядка хода 2 и т.д. В случае ничьей относительный порядок равных игроков переворачивается

Пример:

У **Криса** и **Евы** по три короны, тогда как у **Фила** 7 корон:



Фил становится первым игроком и перемещает своего льва на флаг порядка хода 1. **Ева** оставляет своего льва на флаге порядка хода 2 а **Крис** кладет своего льва на флаг порядка хода 3. Не смотря на то, что **Ева** и **Крис** имеют одинаковое количество корон, **Крис** был выше по порядку хода до этого - так что взаимный порядок хода между ним и **Евой** переворачивается.



Фаза : Доход влияния

В новом порядке хода каждый игрок получает доход с треков влияния. Чтобы собрать доход, посмотрите на цвет трех кубиков на ячейках створок вашего планшета. В любом порядке активируйте каждый из кубиков один раз чтобы немедленно получить награду трека влияния, соответствующего цвету кубика:



Величина каждый награды дохода зависит от того, насколько высоко находится ваш диск на соответствующем треке влияния. Это значит, что вы получаете награду, изображенную в рамке справа от диска.



Как только вы собрали награды за каждый из своих трех кубиков, выньте их из ваших держателей. Затем положите кубики возле игрового поля снова (так что они могут быть переброшены в следующем раунде) и оставьте свои держатели свободными на ячейках створок вашего планшета.

Примечание:

- Результаты, указанные на кубиках не важны в этой фазе, только их цвет имеет значение.
- Когда получаете ресурсы (защиту или монеты) вы никогда не можете перемещать ваш маркер за отметку 20 трека и таким образом никогда не можете иметь больше 20 каждого ресурса в любой момент (любые излишки теряются).

ВАЖНО: Обратите внимание на бонусы, которые могут приносить карты персонажей в вашей области бонусов фазы E.

Пример:

У **Фила** три следующих кубика на створках планшета:



1) За первый серый кубик он получает 10 защиты по своему треку защиты и 2 победных очка на треке подсчета.



2) За второй серый кубик он получает еще 10 защиты, но поскольку он может иметь максимум 20 защиты он передвигает свой маркер на отметку 20, теряя лишнюю защиту. Затем он получает два победных очка.

3) За белый кубик он выбирает награду дохода зеленого трека влияния, которая приносит ему 5 победных очков.

Когда это сделано он вынимает кубики из держателей и кладет их рядом с игровым полем. Затем наступает очередь следующего игрока получить доход.

Фаза : Вклад в путешествие

В порядке хода каждый игрок решает хочет ли он инвестировать в **одно** путешествие. Каждый игрок, кто выбрал сделать это, немедленно выполняет действие "Инвестировать в путешествие" так, как описано в рамке внизу.

Действие: Инвестировать в путешествие



Инвестируйте в одну любую карту путешествия внизу игрового поля, на которой еще нет вашего диска (вы можете инвестировать в каждое путешествие только раз за игру). Не имеет значения как много других игроков уже вложились в это путешествие. Чтобы инвестировать в путешествие заплатите стоимость в размере, указанном в верхнем левом углу карты:

- Если иконка над стоимостью изображает символ монеты вы должны потратить монеты.
- Если иконка над стоимостью изображает символ защиты вы должны потратить защиту.

После оплаты поместите один из своих дисков на розу под стоимостью карты, чтобы отметить ваш вклад. Если там уже есть диск другого игрока поместить свой сверху. В конце игры за каждую карту путешествия, в которое вы инвестировали, вы получите победные очки в зависимости от того насколько вы выполнили требования на ней. (обзор этих требований см. на стр. 16).



Внимание: Пока перед вами есть этот тайл поддержки, стоимость, которую вы должны заплатить при инвестировании в путешествие ниже на 2 (см. также бонусы тайлов поддержки на стр. 12).





Конец раунда

После фазы F, проверьте что колода персонажей не опустела. Если это так, значит был сыгран 4-й раунд и игра окончена (следуй те разделу «Окончание игры» ниже).

В другом случае подготовьтесь к следующему раунду еще раз следуя шагам 10, 11 и 12 исходной подготовки на стр. 4 (в зеленой рамке).

Окончание игры

После четвертого раунда игра заканчивается. Теперь проведите финальный подсчет следующим образом:

Посчитайте победные очки за вклад в путешествия:



Каждый игрок подсчитывает карты путешествий в которые он инвестировал (те на которых один из его дисков). За каждую он получает победные очки в зависимости от то, насколько он выполнил требования этой карты.

(Обзор различных карт путешествий см. на стр. 16)



Победные очки за преимущество на треках влияния:



Пройдитесь по четырем тайлам подсчета влияния над треками влияния. Для каждого тайла проверьте трек под этим тайлом:



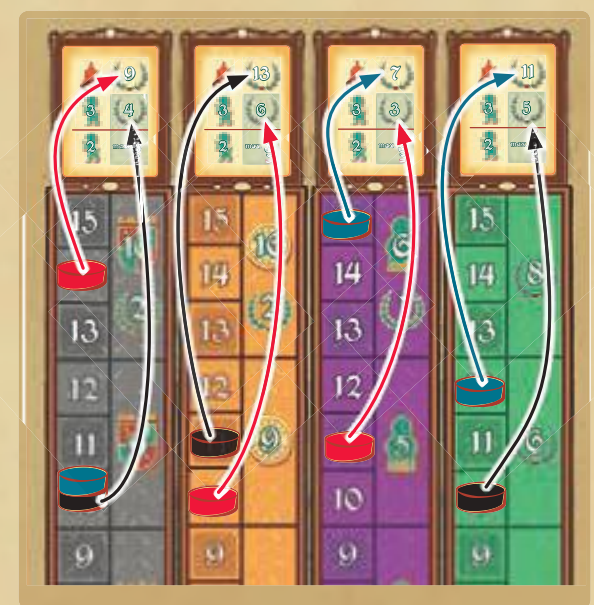
- Игрок, чей диск выше других на этом треке набирает количество очков, указанное сверху на тайле подсчета влияния (первое место).
- Игрок, чей диск на втором месте набирает количество очков, указанное в середине тайла.
- Игрок, чей диск на третьем месте (только при игре в 4-м) набирает количество очков, указанное внизу тайла подсчета.

Если два или более диска игроков находятся на одном делении трека, игрок, чей диск достиг его первым (как следствие ниже в стопке) считается выше по треку.



ПРИ ИГРЕ НА 3-Х, победные очки присуждаются только за первое и второе место.
ПРИ ИГРЕ НА 2-Х, игрок получает победные очки за второе место только если его диск не ниже чем на три шага на треке, чем диск другого игрока. В другом случае второе место не награждается.

Диск все еще находящийся на отметке 0 трека влияния не приносит победные очки своему владельцу.



Победные очки за наборы дипломов:

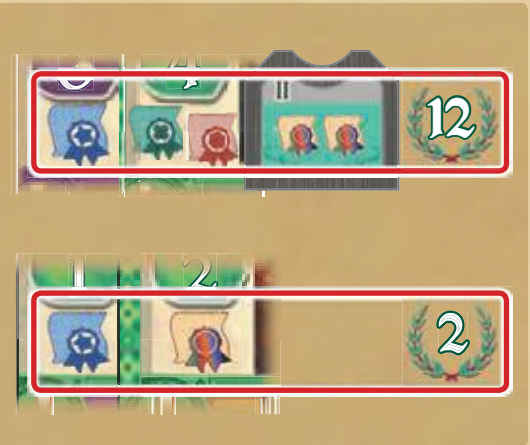


Каждый игрок проверяет свои карты персонажей и монастыри на наличие иконок диплом и собирает из них наборы. Каждый набор может содержать до 5 различных иконок дипломов (по одной каждого вида). Особый диплом может считаться как иконка любого диплома.



- Каждый набор, содержащий все 5 дипломов приносит владельцу 12 победных очков
- Каждый набор, содержащий 4 различных диплома приносит владельцу 8 победных очков
- Каждый набор, содержащий 3 различных диплома приносит владельцу 4 победных очка
- Каждый набор, содержащий 2 различных диплома приносит владельцу 2 победных очка
- Каждый единичный диплом приносит владельцу 1 победное очко.

Отметим, что ни одна иконка диплома не может быть посчитана больше чем в одном наборе.





Подсчет победных очков за карты персонажей с бонусом



окончания игры:

Каждый игрок проверяет свои карты персонажей с бонусами окончания игры. За каждую из них он получает победные очки, в зависимости от их бонуса.

(Обзор различных бонусов окончания игры см. на стр. 15).



Подсчет победных очков за защиту, монеты и короны:

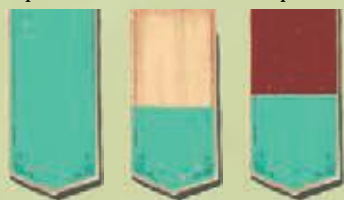
Каждый игрок суммирует защиту и монеты, которые у них остались на треках его планшета, прибавляет количество корон (как в фазе D) и фиксирует полученный результат. Затем он делит этот результат на 2 и получает (с округлением вниз) победные очки.

$$\frac{\text{Shield} + \text{Coin} + \text{Crown}}{2} = \frac{6+7+8 + 11+12+13 + 1+2}{2} = \frac{23}{2} = 11$$

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. В случае ничьей, в игре побеждает игрок выше по порядку хода.

Обзор бонусов

Бонусы как правило обозначены на банерах, которые полностью бирюзовые или имеют бирюзовый низ



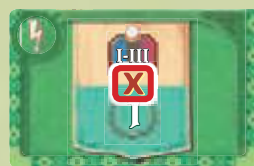
Как бы то ни было в бирюзовой части изображается награда, получаемая игроком



Если над бирюзовой частью есть часть другого цвета, то иконка в этой части представляет требования (бежевый) или стоимость (красный)



Символ умножения **X** между требованием и наградой означает, что вы получаете награду столько раз, сколько выполнили требование.



Если символ между требованием и наградой отсутствует или требования нет вообще, значит вы получаете бонус сразу (один раз).

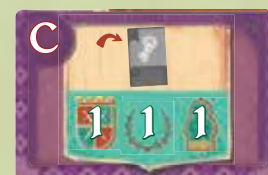


Если между двумя иконками или двумя баннерами изображена косая черта (/), значит вы получаете только одну из наград.



В обоих этих случаях вы выбираете какую из наград получить

В другом случае все награды, изображены иконками на банере.



Здесь вы получаете каждую изображенную награду.

Наиболее распространенные награды

Награда: Переместить своего пилигрима

Когда вы получаете награду, изображающую эту иконку переместите своего пилигрима по дороге на карте пилигримов. Число, изображенное на иконке указывает максимальное количество шагов, которые вы можете сделать своим пилигримом.

Один шаг означает перемещение вашего пилигрима из текущей локации по дороге в ближайшую локацию. Есть два вида локаций:

стоянки и монастыри.

Когда вы доходите до **стоянки** ничего не происходит.

Если у вас остались шаги вы просто продолжаете шагать. Если вы дошли до **монастыря** вы должны немедленно поместить один свой диск на монастырь, но только если у вас еще нет там диска. Если там уже находятся диски других игроков поместите свой диск сверху. Установка вашего диска приносит вам бонус монастыря:

- Если он обозначен как мгновенный бонус, получите его немедленно или пропустите.

Если у вас остались шаги после достижения монастыря вы продолжаете движение по дороге как обычно. Так что вы можете достигнуть нескольких монастырей в один ход.

Если он не помечен вы сможете использовать его позже. (обзор всех бонусов монастырей см. на стр. 15)

Другие пояснения и правила перемещения пилигрима

- В свой первый шаг вы **должны** двигаться из своего стартового угла Коимбры по соответствующей односторонней дороге до одной из двух достижимых стоянок.
- В течение игры нельзя перемещаться назад по любой из односторонних дорог, которые выходят из Коимбры.
- Вы всегда можете по своему выбору передвигаться на меньшее количество шагов, чем доступно или вообще не двигаться.
- Вы можете сменить направление в любое время (включая возврат в локацию из которой только что пришли).
- Другие пилигримы не влияют на ваше движение, несколько пилигримов могут находиться в одной локации.
- По ходу игры каждый игрок может поместить только один свой диск на каждый монастырь.
- Вы можете шагнуть на монастырь, который уже содержит ваш диск, но не получаете их бонусы снова.
- Все дороги и стоянки работают одинаково. Они различаются цветом только для удобства визуального восприятия, показывая в какой из видов монастырей ведет определенная дорога.



1 Награда: Получить монеты

Получите количество монет, указанное на иконке (здесь 1), переместив свой маркер по вашему треку монет данное количество шагов вперед

1 Награда: Получить защиту

Получите количество защиты, указанное на иконке (здесь 1), переместив свой маркер по вашему треку защиты данное количество шагов вперед.

1 Награда: Получить победные очки

Получите количество победных очков, указанное на иконке (здесь 1), переместив свой маркер по треку подсчета данное количество шагов вперед.

Основные понятия про бонусы, награды и особые случаи:

- Вы всегда можете на свой выбор недополучить (часть или полностью) любую из получаемых наград.
- Предел хранения ваших ресурсов (защиты и монет) на треках вашего планшета 20 для каждого. Вы никогда не можете переместить ваш маркер за деление 20 (все излишки будут потеряны). Вы не можете потратить то, чего у вас нет. (если у вас 0 единиц ресурса ваш маркер находится на иконке перед треком).
- На любом из треков влияния вы не можете перемещать свой диск выше значения влияния 15 (все излишки будут потеряны).
- На всех треках влияния всегда понятен порядок положения. Если 2 и более игроков имеют диски на одном и том же делении, игрок чей диск ниже в стопке считается выше игрока, чей диск сверху (потому что он достиг деления раньше).

Бонусы тайлов поддержки

Пока перед вами находится этот тайл:

Всегда при выполнении действия "Инвестировать в путешествие" (см. стр. 9) стоимость, которую вы должны заплатить снижается на 2.

Например для вклада в это путешествие вы должны заплатить 5 защиты вместо 7.



Мгновенный бонус:
Выполните действие

"Инвестировать в путешествие" (снижение цены по левому банеру применяется как обычно.)



Мгновенный бонус: Получите 4 победных очка.

И Мгновенный бонус:

Вы можете взять **жетон крышки** и поместить его на один из **ваших** кубиков, расположенных в верхнем, среднем или нижнем городе. Сделав это вы повысите значение кубика на 3. Это означает, что вы должны немедленно передвинуть его по ряду кубиков на позицию, соответствующую суммарному значению (следуя правилам, описывающим размещение кубиков в локациях города). Таким образом возможно получение значения до 9.

Внимание: Когда активируется ваш кубик с тайлом шапки в фазе С и вы выкупаете карту, вы должны заплатить полученное значение.



Мгновенный бонус:
Получите 2 победных очка.
И Мгновенный бонус:
Переместите своего пилигрима на 3 или менее шагов.



Мгновенный бонус:
Получите либо 7 защиты либо 7 монет.

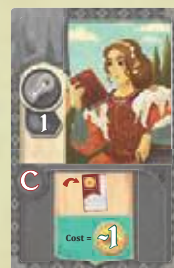
Бонусы стартовых карт персонажей

Мгновенные бонусы:



Получите изображенную награду.

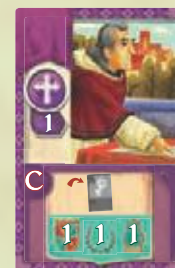
Бонусы фазы:



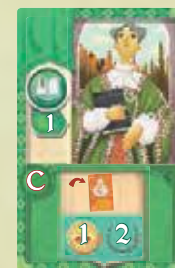
Когда вы выкупаете карту персонажа со стоимостью в монетах в фазе С заплатите на 1 монету меньше (не менее 0).



Когда вы выкупаете карту персонажа со стоимостью в защите в фазе С заплатите на 1 стражу меньше (не менее 0).



Когда вы выкупаете карту члена совета в фазе С сначала получите все бонусы этой выкупаемой карты как обычно. Затем также получите 1 защиту, 1 победное очко и 1 шаг пилигрима.



Когда вы выкупаете карту купца в фазе С сначала получите все бонусы этой выкупаемой карты как обычно. Затем также получите 1 монету и 2 победных очка.

Бонусы других карт персонажей

Мгновенные бонусы:



Получите изображенную награду.



В порядке хода, каждый другой игрок выбирает что вам отдать (таким образом вы получаете то, что теряет он) Либо 1 защиту и 1 монету, либо 2 победных очка. Можно опуститься ниже 0 победных очков на треке подсчета. Если у него нет ресурсов он должен отдать вам победные очки.



Вы получаете 5 победных очков. Каждый другой игрок в порядке хода должен решить потерять 3 победных очка или одну из его карточек церковника. Если он решает потерять карточку, он кладет ее на основную колоду сброса и теряет влияние значения этой карты на треке влияния церковников. Если его диск перемещается на ячейку, где уже есть другой диск он ставит его на этот диск. Если у него нет церковников он должен потерять победные очки.



Возьмите стопку сброса и выберите из нее карту. Заплатите 3 (ресурса указанного на иконке стоимости выбранной карты). Получите все, что дает карта (значение влияния и бонус) и поместите ее в соответствующую зону на вашем планшете, так, как будто вы выкупили ее как обычно.



В порядке хода, все игроки, чей диск ниже вашего на сером треке влияния совета должны выбрать по какой из двух указанных иконок и что отдать вам. Можно опуститься ниже 0 победных очков на треке подсчета. Если у игрока нет ресурсов он должен отдать вам победные очки.



За каждую вашу карту персонажа члена совета (включая эту) получите 1 защиту и 1 шаг вашего пилигрима.



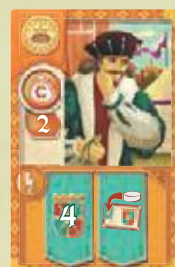
Возьмите один из тайлов поддержки, все еще доступный возле замка (если есть). Поместите его перед собой и используйте как обычно.



За каждую вашу карту персонажа купца (включая эту) получите 1 монету и 1 победное очко.



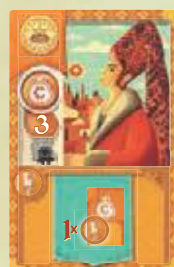
Получите 4 монеты и выполните действие "инвестировать в одно из путешествий". Как бы то ни было вы можете инвестировать только в путешествие, имеющее стоимость в монетах.



Получите 4 защиты и выполните действие "инвестировать в одно из путешествий". Как бы то ни было вы можете инвестировать только в путешествие, имеющее стоимость в защите.



Получите 1 победное очко за каждый монастырь, с вашим диском.



Получите **мгновенный бонус** одной из ваших карт персонажей указанного класса еще раз.



Получите доход в награде, соответствующий указанному треку (как будете получать по кубу этого цвета в фазе E).



Заплатите 5 защиты чтобы получить 5 шагов пилигрима.



Заплатите 5 монет, чтобы получить 7 победных очков

Бонусы € фазы:



В начале каждой фазы E выберите один из треков влияния и переместите свой диск на 1 деление вверх.

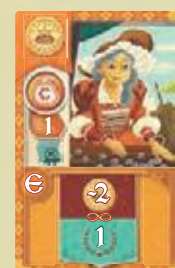
Также получите указанный ресурс.



В каждой фазе E за каждый кубик указанного цвета, находящийся в вашем держателе на ваших ячейках створок, получите указанную награду в дополнение к текущей награде дохода. (Белый кубик не считается в отношении этого бонуса).



В начале каждой фазы E получите 2 шага вашего пилигрима если у вас **нет** пурпурных кубиков в любом из ваших держателей на ваших ячейках створок. (Белый кубик не считается как пурпурный).



В любой момент фазы E вы можете обменять указанный ресурс на победные очки в соотношении 2 к одному. Это особенно полезно, если ваша награда дохода превышает ваш лимит склада.

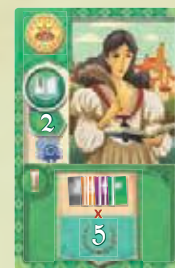
Бонусы окончания игры:



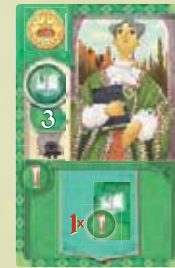
Проверьте на какой ячейке (значении) указанного трека находится ваш диск: Если он на ячейке 7, 8 или 9 получите 5 победных очков. Если он на ячейке 10, 11 или 12 получите 7 победных очков. Если он на ячейке 13, 14 или 15 получите 10 победных очков. Если он на ячейке от 0 до 6 вы ничего не получаете.



За каждую вашу карту персонажа со значением влияния 1 либо 2 получите 1 победное очко.



За каждый набор из 4-х карт, содержащий по одной карте персонажа каждого из четырех классов получите 5 победных очков.



Получите бонус окончания игры одной из других ваших карт персонажа еще раз. (если они у вас есть).

Бонусы монастырей

Мгновенные бонусы:



Получите изображенную награду.



Переместите ваш диск на три шага вверх по изображенному треку влияния.



Получите по 2 победных очка за каждую вашу карту персонажа изображенного класса



Переместите ваши диски по **всем** трекам влияния на один шаг вверх.



За каждую корону, имеющуюся у вас прямо сейчас (определять как в фазе D), получите 1 победное очко.



За каждую вашу карту персонажа, имеющую значение влияния 3 или 4 получите 2 победных очка.



За каждый набор из 4-х карт, содержащий по одной карте персонажа каждого из четырех классов получите 5 победных очков.



За каждый монастырь с вашим диском (включая этот) получите 2 победных очка



Посчитайте ваши наборы дипломов сейчас также, как вы будете делать это в конце игры (смотри третью рамку на стр. 10).



Выберите до двух различных карт путешествий с вашим диском и посчитайте их цели сейчас также как вы будете делать это в конце игры (смотри первую рамку на стр. 10) (Обзор карт путешествий см. на следующей странице.)



Если у вас есть карты персонажей с бонусом окончания игры посчитайте одну из них сейчас. Также выберите один из треков влияния и по текущей позиции вашего диска на нем получите победные очки по тайлу подсчета треков влияния над ним.

(таким образом если ваш диск выше всех на этом треке получите победные очки, указанные сверху тайла, если вы на втором месте, получите победные очки, указанные в середине и т.д.) (Подробности см. во второй рамке на стр. 10.)

Внимание: Другие игроки не получают победные очки, не зависимо от того, где находится их диск на выбранном вами треке.

Другие бонусы:



С этого момента, каждый раз, когда вы помещаете кубик в замок в фазе В, вы немедленно получаете 4 победных очка.



С этого момента, каждый раз, когда вы ставите диск на монастырь, вы немедленно получаете 1 победное очко (не за этот монастырь).



Считайте как 1 особый диплом.



Считайте как 2 особых диплома.



Цели карт путешествий

Tanger



За каждую карту путешествия с вашим диском (включая эту) получите 2 победных очка

Madeira



За каждый ваш диплом (не зависимо от вида) получите 1 победное очко

Cabo Verde



Sansibar



Посчитайте значения, которых вы достигли на двух изображенных треках влияния (номер, указанный на ячейке, где находится ваш диск). Сложите оба значения. Затем разделите сумму на 2. Получите результат (округлить вниз) в виде победных очков

Ceuta



За каждый монастырь без вашего диска получите 1 победное очко

Calicut



Сложите вашу защиту, монеты и короны. Затем разделите сумму на 2. Получите результат (округлить вниз) в виде победных очков

Maskat



Проверьте какой из ваших дисков на треках влияния продвинулся меньше всего (по сравнению с дисками на других треках влияния). Удвойте значение, указанное на ячейке, где находится этот диск и получите результат в качестве победных очков. (если более одного диска находятся на наименьших значениях, вы получаете победные очки только по одному из них.)

Barbados



За каждый монастырь с вашим диском получите 1 победное очко

Brasil



За каждый монастырь со значением 1 с вашим диском получите 2 победных очка

Ilhas dos Açores



За каждую вашу карту персонажа сверх десятой получите 3 победных очка (таким образом если у вас 11 карт получите 3 победных очка, если у вас 12 карт получите 6 победных очка, и т.д.)

Goa



Получите 9 победных очков.

Macau



Malaca



Ceilão



Diu



За каждую вашу карту персонажа, изображенного класса получите 2 победных очка

Credits

The designers would like to thank all their friends who playtested the game for their time, suggestions, and enthusiasm; in particular: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani, Filippo Di Cataldo. Without their help the game would not have been the same. A special thanks goes to editor Viktor Kobilke and the whole publishing team for their great final work.

Game Design: Virginio Gigli & Flaminia Brasini
Producer: Sophie Gravel
Development: Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert
Art Direction: Philippe Guérin
Illustrations: Chris Quilliams
Graphic Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly
Editing: Viktor Kobilke
Revision: Neil Crowley & Anh-Tú Tran
Communications: Mike Young
Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
Marketing: Martin Bouchard

Development by:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077
Hamburg, Germany
Eggertspiele is a brand of
Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.