

The cover art depicts two characters in a medieval setting. On the left, an older man with a long white beard and a red eye patch looks towards the right. He wears a green cloak and ornate brown armor, holding a large sword. On the right, a younger character with blue hair and a red face looks back. This character wears dark, intricately detailed armor with gold accents. The background shows a stone building with a warm, orange glow, possibly from a sunset or fire. The title 'Guilds of Cadwallon' is written in a large, blue, stylized font at the top. The entire cover is framed by decorative white scrollwork in the corners.

# Guilds of Cadwallon

A game by  
Gaëtan Beaujannot and  
Charles Chevallier



# Guilds of Cadwallon

В то время как Герцог обладает законным правом властвовать над Свободным городом Кадваллон, не секрет, что настоящая власть над городом находится в руках гильдий, которые контролируют связи, торговлю и даже преступность. Стычки между этими организациями порой настолько ожесточенные и яростные, что это требует всех политических талантов Герцога и поддержки городской стражи, чтобы свести жестокие столкновения к минимуму.

Как глава одной из богатейших семей в Кадваллоне, Вы стремитесь расширить престиж и влияние с целью стать серым кардиналом в тени трона. Чтобы добиться этой цели Вы должны стряпать Гильдии друг против друга, посылая своих агентов на проспекты города вербовать влиятельных членов сильнейших гильдий. Когда придет время, Вы сможете использовать свое влияние, чтобы манипулировать политической средой города и обойти своих конкурентов.

Использование своих агентов с умом вкупе со здоровой порцией уловок и козней расчистит Ваш путь к триумфу!





Вы будете посылать своих агентов на проспекты города с целью осуществления влияния на членов гильдий Кадваллона в ваших личных интересах. Каждый подконтрольный Вам член гильдии увеличивает Ваше влияние над этой гильдией, представленное в игре в виде "Очков Гильдий".

Игрок, набравший наибольшее число Очков Гильдий, побеждает!

- 96 Фигурок агентов (в 8 цветах)
- 3 бонусные карты Компании
- 1 карта Первого Игрока
- Карта города (игровое поле)
- 84 карты Кварталов, включая:
  - 40 карт Гильдий
  - 26 карт Действий
  - 10 карт Стражи
  - 8 карт Персонажей
- 12 карт Условий
- 20 карт Контрактов
- Книга правил



Этот раздел описывает компоненты игры "Гильдии Кадваллона" в деталях:



Эти пластиковые фигурки представляют агентов игроков.

%

Каждая карта Квартала имеет Тип Квартала, который можно определить по художественному оформлению заднего плана карты.

Карты Кварталов представлены в трех видах:

Карты Гильдий



Эти карты представляют членов разнообразных гильдий, которые контролируют деятельность Кадваллона, и которые могут попасть под влияние перспективно аристократа. На всех картах Гильдий изображены иконки одной из Гильдий, 1 или более желтых Очков Гильдий, и Величина Поддержки от 1 до 3.

## Карты Стражи



Эти карты представляют стражей порядка в Кадваллоне, и они стремятся сдерживать противоборство соперничающих гильдий Кадваллона. На картах стражи изображена Иконка Стражи, 1 или более черных Штрафных Очков, и Величина Поддержки от 1 до 2.

**Игровая подсказка:** Желтые Очки Гильдий на картах Кварталов добавляются к счету игрока. Черные Штрафные очки на картах Стражи вычитаются из счета игрока.

## Карты Персонажей



Эти карты представляют важных независимых личностей Кадваллона. Они не связаны к какими-либо гильдиями, но они часто оказывают содействие гильдиям, чьи цели лучше всего соответствуют их текущим интересам. Карты Персонажей не имеют Очков Гильдий и Величины Поддержки.

Каждая карта Действий описывает особое действие, которое игрок может осуществить при розыгрыше этой карты. Карты Действий всегда оцениваются в 2 Очка Гильдий и имеют Величину Поддержки равную 2.



Эти карты слегка изменяют правила игры и используются только с опциональным правилом "Карты Условий" (см. страницу 18).



1

1



Чтобы начать игру в *Тильдии Кладвильона*, осуществите следующие действия:

1.

- Верните карты *Условий* в коробку, если не собираетесь играть с опциональным правилом "*Карты Условий*" (см. "*Карты Условий*" на стр. 18).
- Отложите *Карту Первого Игрока*
- Для игры по схеме 3x3 (для 2–4 игроков) выберите случайным образом 7 *Карт Действий* и смешайте их вместе с 16 *Картами Тильдий*, 4 *Картами Персонажей* и 5 *Картами Стражей* из стандартной игры.
- Для игры по схемам 4x4 и 5x5 случайным образом выберите 12 *Карт Действий* и отложите их в сторону формируя Колоду *Карт Действий*. Перемешайте оставшиеся *Карты Кварталов* формируя Колоду *Кварталов*.
- Если в ходе одного из раундов игрок не может разыграть *Агента* из-за нехватки *кварталов*, он или она тянет случайную карту из Колоды *Карт Действий*.
- Из сброшенных *Карт Действий* каждый игрок берет 1 карту (опционально). Это дает возможность применять их с первого раунда игры. Сохраняются в секрете.
- Перемешайте 10 *Карт Контрактов*, и раздайте по одной каждому игроку. Сохраняются в секрете. Выполнение контракта приносит в конце игры дополнительные *Очки Тильдий*.

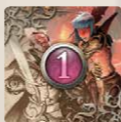
2.

Каждый игрок выбирает цвет и берет количество фигурок агентов в соответствии с таблицей:

Карты	Игроки							
	2	3	4	5	6	7	8	
3x3	6	4	3	-	-	-	-	
4x4	12	8	6	5	4	4	3	
5x5	20	14	10	8	7	6	5	

3.

Самый молодой игрок получает *Карту Первого Игрока*. В первом раунде игры он ходит первым.



Гильдия Кварталов играется в несколько раундов. Каждый раунд состоит из трех фаз:

1. Фаза Открытия
2. Фаза Отправки
3. Фаза Завхвата

Фазы должны играть в строгом порядке. Все игроки должны завершить каждую предыдущую фазу, прежде чем переходить к следующей.

В ходе этой фазы Первый Игрок выкладывает в открытую карты из Колоды Кварталов по выбранной схеме игры (3x3; 4x4; 5x5) пока не заполнит стол.

В первом раунде игры по схеме 3x3 отбирается девять карт из колоды, организовывая их в три ряда по три карты каждый. Все девять карт выкладываются в открытую. Двенадцать промежутков, прилегающих к сторонам карт Кварталов внутри схемы называются "Перспективами" и являются местом для расположения разыгрываемых Фигурок Агентов.







В процессе игры некоторые карты Кварталов могут оставаться в игре от раунда к раунду. Начиная со второго раунда Первый Игрок вытаскивает из Колоды Кварталов карты лишь для того, чтобы заполнить оставшиеся пробелы во всех трех рядах.

Как только число карт во всех рядах достигло девяти Фаза Открытия завершается.

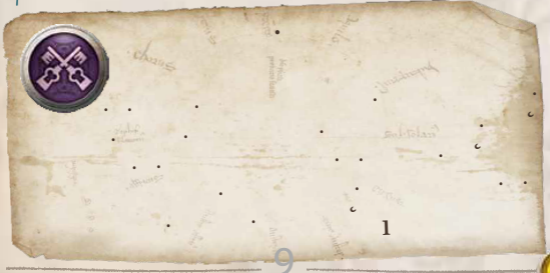
В ходе этой фазы игроки за свой ход размещают Фигурки Агентов и разыгрывают Карты Действий. Начиная с Первого Игрока и продолжая по часовой стрелке каждый игрок в течении своего хода выполняет следующие шаги в указанной последовательности:

1. Размещает **одну** Фигурку Агента (обязательно)
2. Разыгрывает **одну** карту Действий (опционально)

После завершения игроком этих шагов, игрок слева от него начинает свой ход

Игроки совершают свои ходы до тех пор пока Агенты не займут все 12 перспектив или пока все Агенты не будут размещены.

**Заметка:** Игроки начинают игру не имея карт Действий, таким образом они не могут разыгрывать карты Действий в первом раунде игры.

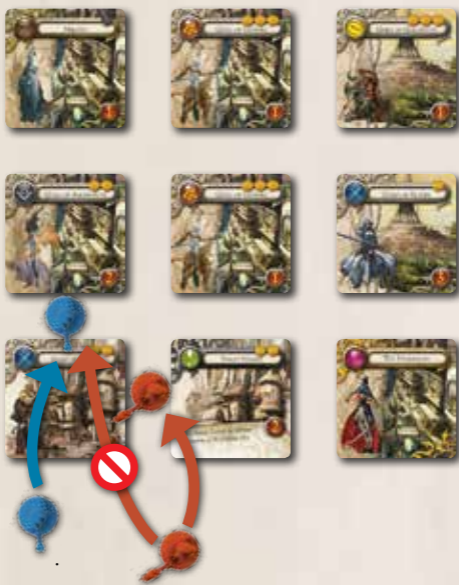


## Проспекты

Агенты всегда размещаются на одном из проспектов (пространство между картами Кварталов). Каждый проспект вмещает в себя лишь одну фигурку Агента за раз, таким образом игрок не способен разместить Агента на проспекте, который уже занят. Ни при каких условиях Агенты не могут быть размещены в точке пересечения проспектов.

В ход игрока, тот обязан разместить фигурку Агента на свободном проспекте. Это действие не может быть пропущено.

*Пример:* Красный игрок поместил своего агента между членом Гильдии Мечей и картой Действий Мечи Таро. Хотя вместо этого он предпочел бы разместить его между Гильдией Мечей и Гильдией Зодиах, однако каждый проспект может содержать лишь одну фигурку Агента, поэтому это действие для него недоступно.





## Карты Действий

После размещения одной фигурки Агента, игрок может разыграть одну карту Действий с руки. Карты Действий позволяют игрокам игроку сделать что-нибудь особенное, такое как поменять местами карты Кварталов или поместить Агента на занятый проспект.

Чтобы разыграть карту Действий игрок выкладывает ее на стол в открытую на стол и следует инструкции на карте. Разыгранная карта остается на столе открытой. Каждая карта Действий может быть использована лишь единожды, и тем не менее ее стоимость в Очках Тильдий все равно учитывается при подведении итогов.

*Пример:* Синий игрок разыгрывает карту Действий Новые Рынки, которая позволяет ей поменять местами две карты Кварталов, принадлежащих к одному Типу Кварталов. Она меняет карту Стражи и карту Тильдии Золотых, и затем кладет карту Новые Рынки лицом вверх перед собой.



**Заметка:** Когда игрок разыгрывает карту Действий, которая меняет местами две карты Кварталов, перемещаются только эти две карты Кварталов. Другие карты Кварталов и все фигурки Агентов останутся на своих местах.

В ходе этой фазы игроки определяют кому будет подчиняться каждая карта Квартала в этом раунде игры. Игрок, имеющий **наибольшую Поддержку** с соседних карт Кварталов выигрывает эту карту. Он берет эту карту и кладет ее лицом вверх перед собой (игроки могут класть карты внахлест для экономии пространства). Если игрок выигрывает карту Действий, он кладет ее себе в руку до тех пор пока не разыграет ее в последующих раундах.

Если у двух или более игроков нивья по величине Поддержки на соседних картах Кварталов, то никто не выигрывает эту карту. Она остается на текущем месторасположении на следующий раунд игры.





## Подсчет Поддержки

Каждый Агент дает своему хозяину величину Поддержки в соответствии с **двумя** картами Кварталов прилегающих к проспекту, занимаемому Агентом. Величина Поддержки Агента равна Величине Поддержки отраженной на карте Квартала с **противоположной стороны** проспекта, занимаемого Агентом. Это означает, что Агент может иметь разницу величину Поддержки **двух** противоположных карт, между которыми он располагается.

**Заметка:** Карты Персонажей не имеют Величины Поддержки и Агенты, стоящие рядом с ними получают нулевую Поддержку против карт с противоположной стороны проспекта.

**Пример:** Желтый Агент имеет Поддержку от **двух** карт Гильдия Ростовицких и Гильдия Мечей. Это дает **3** Поддержки против Гильдии Ростовицких, потому что Величина Поддержки карты на противоположной стороне проспекта составляет **3**. Однако Величина поддержки против карты Гильдии Мечей составляет всего **1**.



После определения владельца каждой из девяти Карт Кварталов, каждый игрок собирает назад все свои фигурки Агентов. Первый Игрок передает карту Первого Игрока игроку слева от себя. Этот новый Первый Игрок начинает первый ход следующего раунда.

Следующий раунд начинается с Фазы Открытия.



Игра прекращается **немедленно** если в колоде карт Кварталов недостаточно карт для заполнения всех рядов.

Когда игра заканчивается, все игроки подсчитывают свои Очки Гильдий (см. "Подсчет Победных Очков").

Игрок обладающий наибольшим влиянием в Кадвалоне (а именно наибольшим количеством Очков Гильдий) выигрывает игру. В случае ничьей, выигрывает тот игрок, что обладает наибольшим количеством разнообразных Гербов Гильдий.







Чтобы подсчитать итоговое количество Очков Тильдий, каждый игрок осуществляет следующие шаги:

**Сортировка Карт Кварталов:** Сначала игрок сортирует свои карты Кварталов по гербам, изображенным в верхней левой верхней углу.

**Назначить Тильдиям Карты Персонажей:** Карты Персонажей не принадлежат к конкретным тильдиям. По существу они являются "свободными" картами. В конце игры игроки назначают любые карты Персонажей, которые они собрали в любую тильдию (-ии) по своему выбору, но только в те тильдии, что состоят **менее чем** из четырех карт. Максимальное число карт, которые игрок может иметь в каждой тильдии равно четырем.

### Подсчет Количества Очков Каждой Тильдии:



Игрок суммирует Очки Тильдий **отдельно по каждой Тильдии**. Сначала он суммирует Очки Тильдий карт, состоящих в этой тильдии. Затем он умножает этот результат на количество карт в этой тильдии (включая любые карты Персонажей, назначенные в эту тильдию).

Если у Вас есть карта Кредитора соответствующей Тильдии после действия умножения добавьте 1 очко к этой Тильдии. Если же у Вас есть 4 карты соответствующей Тильдии – прибавьте 5 очков.

**Суммирование Влияния Тильдий:** Игрок суммирует Очки Тильдий по каждой Тильдии, чтобы определить базовый счет.

**Суммирование Карт Действий:** Игрок добавляет Очки Тильдий из любых карт Действий которыми обладает (неважно разыгрывал он их или нет) к своему счету. Очки Тильдий из карт Действий **не** умножаются на количество карт Действий, которыми обладает игрок.

**Вычитание Штрафных Очков Стражи:** Игрок складывает Штрафные Очки каждой карты Стражи, которыми он обладает, затем умножает это количество на число имеющихся у него карт Стражи. Затем игрок **вычитает** получившееся количество Штрафных Очков из своего счета.



*Пример Расчета:* В конце игры красный игрок имеет следующие карты:



У него имеется карта Персонажа, которую он может назначить как в Гильдию Ростовщиков так и в Гильдию Ювелиров. Он посылает Персонажа к Ростовщикам, где тот принесет игроку более количество очков:

*Для Гильдии Ростовщиков: 12 очков*

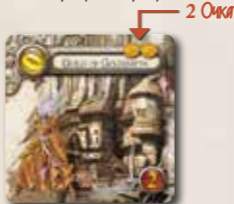


$4 \text{ Очка Гильдий } (1 + 3 + 0) \times 3 \text{ карты } (2 \text{ карты Гильдии } + 1 \text{ карта Персонажа}) = 12 \text{ очков}$

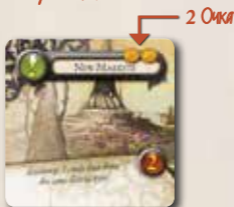


*Для Гильдии Ювелиров: 2 очка*

*2 Очка Гильдий (2) x 1 карту (1 карту Гильдии) = 2 очка*

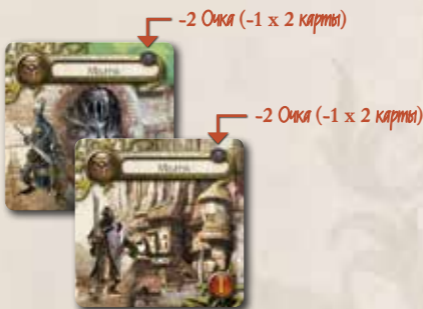


*Его единственная карта Действий стоит 2 Очка Гильдий.*



*За Стражу: 4 штрафных очка*

*2 Штрафных Очка (1 + 1) x 2 карты (2 карты Стражи) = - 4 очка*



*Его финальный счет равен:*

*12 (Ростовицки) + 2 (Ювелиры) + 2 (карты Действий) - 4 (Стража) = 12 очков.*



Этот раздел объясняет несколько опциональных правил, которые вносят некоторое разнообразие в игру. Перед началом игры все игроки должны согласиться на использование в игре любого из этих правил.

Карты Условий привносят элементы политики города в планы игроков. Эти карты осуществляют небольшие изменения в механику игры или при финальном подсчете очков, создавая новые стратегические возможности и трудности.

Перед началом игры перемешайте карты Условий и вскройте верхнюю карту. Вскрытая карта Условий будет отражать изменения в правилах, которые будут действовать на всем протяжении игры.

Если Вы планируете играть несколько игр подряд, Вы должны вскрывать новые карты Условий перед началом каждой новой партии игры.



Это опциональное правило дает каждому игроку одну карту Действий в начале игры. Перемешайте сброшенные после подготовки к началу игры карты Действий и раздайте по одной каждому игроку. Эта карта хранится в секрете до момента ее розыгрыша. Если в игре используется это опциональное правило, игроки могут разыграть принадлежащие им карты Действий уже в первом раунде игры.





1

1

## LEGACY GAMES

**Game Designer:** Gaëtan Beaujannot and Charles Chevallier

**Executive Producer:** David Preti

**Cover Illustrator:** Edouard Guiton and Miguel Coimbra

**Graphic Design:** Mathieu Harlaut

**Illustrators:** Paul Bonnet, Gary Chalk, Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Edouard Guiton, Florent Madoux and Paolo Parente

**Logo:** Mathieu Harlaut

**Translator:** Fulvio Cattaneo

**Editor:** William Niebling

## COOLMINIORNOT

**Executive Producer:** Chern Ann Ng

**Publisher:** David Doust

© Guilds of Cadwallon Card Game, Coolminiornot Inc.

© Cadwallon, Cyanide, 2012



Coolminiornot  
1050 Nine North Drive, Suite D,  
Alpharetta, Georgia 30004, U.S.A.