



# Lorenzo

## il Magnifico

### Правила игры

В этой игре каждый участник выступает в роли главы благородного флорентийского рода эпохи Ренессанса. Ваша цель — сконцентрировать в своих руках славу и престиж, дабы получить больше победных очков, нежели остальные. Вам придётся отправлять ваших родственников с заданиями в различные районы города. В одних районах вы получите полезные ресурсы, в других — карты развития, представляющие собой новые территории, возводимые здания, влиятельных персонажей или рискованные проекты. В дальнейшем эти карты можно будет активировать. Все ваши родственники разные. В начале каждого раунда бросок кубиков определяет их важность. Нужно тщательно планировать, куда отправлять родственников с наибольшей важностью.

В игре есть несколько способов получения победных очков, но важно также следить за взаимоотношениями с церковью. Игра разделена на 3 периода, каждый из них состоит из 2 раундов. В конце каждого периода игроки должны продемонстрировать свою веру. Того, кто недостаточно усердно молился, ждёт суровое наказание. После 6 раундов проводится финальный подсчёт очков, и игрок, набравший наибольшее их число, побеждает.

### Компоненты

#### Игровое поле



#### Фишки ресурсов:



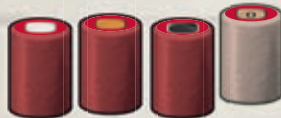
**Дерево** (16 маленьких, 4 больших)  
**Камень** (16 маленьких, 4 больших)  
**Слуга** (18 маленьких, 5 больших)



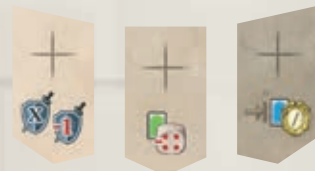
4 жетона-прикрышки



4 планшета игрока



16 родственников (по 3 цветные фишки и 1 бесцветной для каждого игрока)



21 жетон анафемы



96 карт развития (4 типов, разделённых на 3 периода)



4 плашки личных бонусов



12 кубиков анафемы (по 3 цветных для каждого игрока)



16 маркеров (по 4 цветных для каждого игрока)

4 листа с наклейками

Пакетики

Правила игры

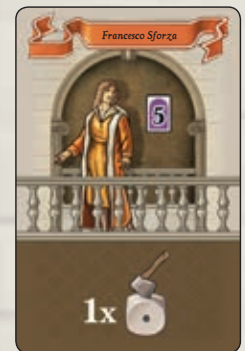
Краткий свод правил



Монеты (номиналом 1 и 5)



3 кубика (белый, чёрный, оранжевый)



20 карт деятелей

Перед первой игрой отделите наклейки от листов и нанесите их на цилиндрические фишки родственников. Наклейки имеют те же цвета, что и цвета игроков. Наклейки с цветами кубиков следует нанести на цветные фишки из набора каждого игрока, а наклейки с нейтральным кубиком и цифрой 0 — на 4 бесцветные фишки.



## Подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле в середине стола.
- 2 Разделите карты развития по типам и периодам (см. на цвет и число на рубашках). По отдельности перемешайте каждую колоду (из 8 карт). Сформируйте 4 разные колоды (по одной для каждого типа карт), положив вниз карты 3-го периода, на них — карты 2-го периода, а на самый верх — карты 1-го периода. Положите колоды рядом с игровым полем, вблизи от башен.
- 3 Разложите жетоны анафемы в стопки, разделив их по периодам (см. на число на обратной стороне). Перемешайте стопки по отдельности, а затем вытяните по одному жетону из каждой стопки и выложите их на соответствующие места на игровом поле. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- 4 Сложите ресурсы и монеты рядом с игровым полем в общий запас. Маленькие фишки считаются 1 единицей ресурса, большие — 5. Ресурсы бесконечны. (Если какие-то из них вдруг закончились, отмечайте как-нибудь их получение.)

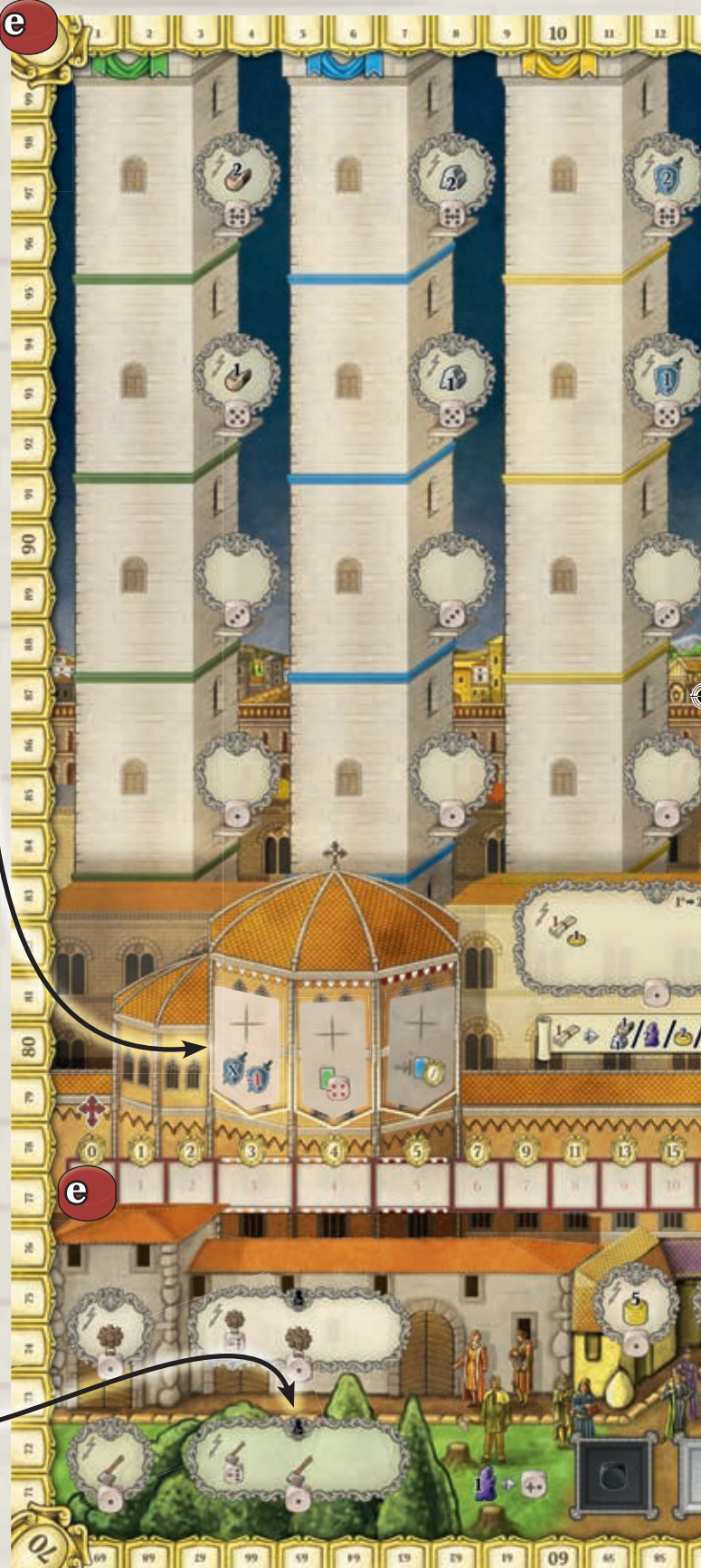


- 5 Положите 3 кубика рядом с игровым полем.



- 6 При игре вдвоём закройте всеми жетонами-прикрышками соответствующие ячейки (со значками и ).

При игре втроем закройте 2 маленькими прикрышками соответствующие ячейки (со значком ).







7 Каждый игрок выбирает себе цвет и получает:

a Планшет игрока.



b Плашку личных бонусов. (Все кладут её этой стороной вверх.)

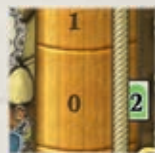
c 3 родственников своего цвета и 1 бесцветного (но с наклейкой своего цвета).

d 3 кубика анафемы.

e 4 маркера. Положите по 1 маркеру на деления 0 на шкале победных очков, шкале вооружения и шкале веры. Последний маркер положите на шкалу очередности хода.



Шкала победных очков



Шкала вооружения



Шкала веры



Шкала очередности хода

f 2 дерева, 2 камня, 3 слуг.

8 Случайным образом определите порядок хода и разложите соответственно маркеры игроков на шкале очередности хода.

9 1-й игрок получает 5 монет, 2-й игрок — 6 монет, 3-й игрок — 7 монет, 4-й игрок — 8 монет.



«Лоренцо Великолепный» — комплексная стратегическая игра. В этом разделе описываются правила обычной игры. Особенности расширенного варианта игры описаны на с. 12.

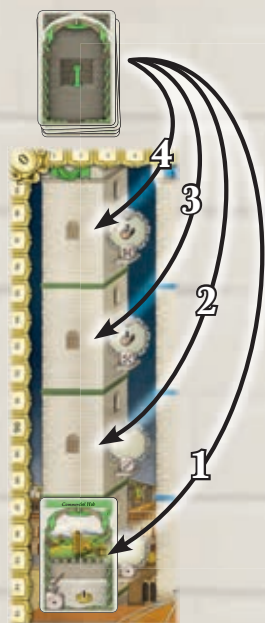
## Ход игры

Игра продолжается 3 периода, каждый из которых состоит из 2 раундов. Таким образом, итого будет сыграно 6 раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз:

- А) Подготовка.
- Б) Действия.
- В) Доклад Ватикану (только в конце периода — в раундах 2, 4 и 6).
- Г) Окончание раунда.

### А Подготовка

Возьмите по 4 карты развития из каждой колоды и выложите их снизу вверх в соответствующие ячейки на игровом поле.



Первый игрок бросает 3 кубика и кладёт их в соответствующие ячейки на игровом поле.



### Б Действия

В порядке очерёдности хода игроки обязаны выполнять действия.

Чтобы выполнить действие, необходимо выставить одного из своих родственников в ячейку действия.



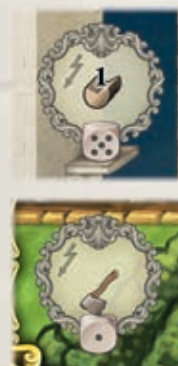
На каждой фишке родственника есть символ (цветной или нейтральный кубик), который связан со значением, выпавшим на соответствующем кубике.



Каждый родственник может выполнить действие с важностью, равной выпавшему значению на соответствующем ему кубике. Например, если на белом кубике выпало 4, все родственники с символом белого кубика в течение раунда имеют важность 4. Бесцветные родственники имеют важность 0. (Цветные наклейки на них служат напоминанием о том, какому игроку они принадлежат.)

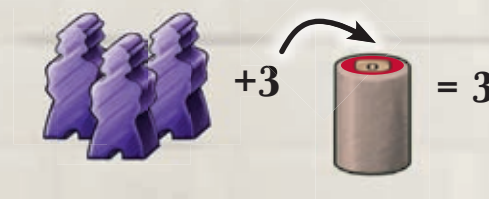


Для совершения одних действий вам понадобится родственник с важностью 1, для других — с большей важностью. Некоторые действия позволяют назначить родственнику важность в соответствии с вашими нуждами. Значение, минимально необходимое для выполнения того или иного действия, изображено на рисунках кубиков под ячейками действий.



*Примечание: родственник всегда может выполнить действие, для которого требуется меньше важности, чем он обладает.*

При выставлении родственника в ячейку можно потратить сколько угодно слуг, чтобы увеличить его важность (1 слуга — 1 важность). (Например, можно потратить 3 слуг, чтобы увеличить важность бесцветного родственника до 3.)



На игровом поле имеется 5 областей, куда можно выставлять родственников. К ячейкам в разных областях применяются различные правила.

### Башни для карт развития

В верхней части игрового поля находятся 4 башни, все высотой в 4 этажа. На каждом этаже есть ячейка действия, которая позволяет игроку взять соответствующую карту и бонус (если он указан).

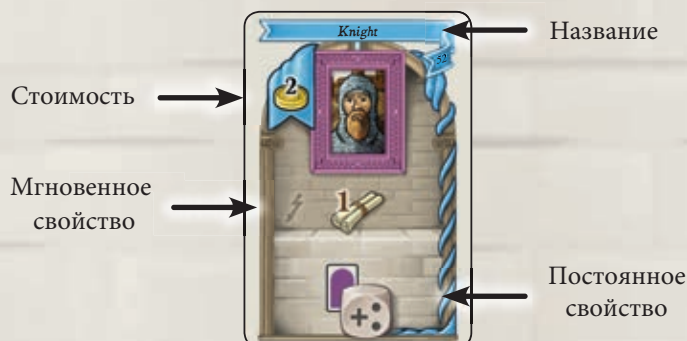
### Карты

В игре есть 4 типа карт развития: территории (зелёные), здания (жёлтые), персонажи (синие) и проекты (фиолетовые).

Все карты, кроме территорий, имеют стоимость приобретения, указанную в левом верхнем углу. Забирая себе карту (в результате выставления родственника или действия другой карты), немедленно выплатите её стоимость.

У большинства карт есть мгновенное свойство. Оно изображено в средней части карты, рядом с символом молнии. Благодаря ему можно получить ресурсы, очки (победные, вооружения или веры) или дополнительные действия. Последними могут быть взятие карты без выставления родственника или выполнение действия производства/урожа (см. с. 8).

У большинства карт есть также постоянное свойство. Оно изображено в нижней части карты. У каждого типа карт своё постоянное свойство, которое активируется особым образом.



### Территории

У территорий нет стоимости, но это не значит, что их легче завоёвывать. Взяв карту территории, вы должны положить её на крайней левой свободной ячейке на вашем планшете игрока (в нижнем ряду).



Первые 2 ячейки доступны всегда. Остальные становятся доступны по мере того, как растёт ваша военная мощь. На каждой ячейке в нижнем ряду вашего планшета (кроме первых двух) указано число очков вооружения, которыми надо располагать, чтобы положить карту в эту ячейку. Вам нужно иметь это количество очков только в тот момент, когда вы кладёте карту. (После того как вы положили карту, условие считается выполненным и о нём можно забыть.)



Территории — важный источник ресурсов. Их постоянные свойства активируются действием урожая. (См. «Активация постоянных свойств» на с. 8.)

Также территории могут принести победные очки в конце игры в зависимости от числа имеющихся у вас карт территорий. (См. «Окончание игры и финальный подсчёт» на с. 11.)



= Возьмите указанное число ресурсов или очков



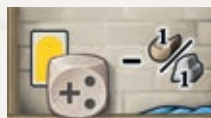
= Выполните указанное действие с указанной важностью без выставления родственника



= Один раз за активацию отдайте указанное слева число ресурсов или очков и получите число ресурсов или очков, указанное справа (если изображено два варианта обмена, вы должны выбрать только один из них)



= Получите указанное слева число монет или победных очков за каждую из указанных справа карт или очков вооружения, имеющихся у вас



= При покупке карты указанного типа вы платите на столько ресурсов меньше, сколько изображено справа



= Выполняя указанное действие (урожай, производство или покупка карт определённого типа), увеличьте важность своего родственника на указанное число точек на кубике



## Здания

У всех зданий есть стоимость (выражена в дереве, камне, слугах, монетах). Покупая карту здания, вы должны отдать требуемые ресурсы в общий запас. Если у вас не хватает ресурсов, вы не можете купить карту.



Положите карту в соответствующую ячейку на вашем планшете (в верхнем ряду). Заполняйте ячейки слева направо.



Здания приносят ресурсы или позволяют производить обмен ресурсов на очки или на другие ресурсы. Постоянные свойства зданий активируются действием производства. (См. «Активация постоянных свойств» на с. 8.)

### Примеры постоянных свойств:



Отдайте 1 дерево и получите 3 победных очка или отдайте 3 дерева и получите 7 победных очков



Получите 1 победное очко за каждую имеющуюся у вас карту персонажа



Отдайте 4 монеты и получите 3 дерева и 3 камня



Отдайте 1 дерево или 1 камень и получите 2 очка веры

## Персонажи

Стоимость персонажей всегда выражена в монетах. Приобретая карту персонажа, вы должны отдать указанное число монет в общий запас. Если у вас не хватает монет, вы не можете купить карту.

Положите карту рядом с вашим планшетом игрока (в правом нижнем углу).



Мгновенные свойства некоторых персонажей дают возможность выполнить дополнительное действие без выставления родственника. В таком случае к выполняемому дополнительному действию применяются все обычные правила.

### Примеры мгновенных свойств:

Получите 1 очко веры. Можете также выполнить действие с силой 4 — взять карту любого типа без выставления родственника. (Можно менять силу действия с помощью слуг и свойств карт.) Отдайте дополнительно 3 монеты, если башня уже занята, и получите бонусные ресурсы с 3-го или 4-го этажа. (См. с. 7.)



Выполните действие с силой 6 — возьмите карту здания без выставления родственника. (Можно менять силу действия с помощью слуг и свойств карт.) Стоимость карты уменьшается на 1 дерево и 1 камень. Отдайте дополнительно 3 монеты, если башня уже занята, и получите бонусные ресурсы с 3-го или 4-го этажа. (См. с. 7.)



Получите 2 очка веры. Можете также выполнить действие урожаем с силой 4 без выставления родственника. Для увеличения силы действия можно отдать слуг. (Если у вас есть карты, меняющие силу действия урожая, учтите их свойства.)



Получите 2 победных очка за каждую имеющуюся у вас карту персонажа, включая эту.



Получите 3 различные консульские привилегии.



Постоянные свойства персонажей активируются в особых случаях (обычно при выполнении другого действия). Некоторые свойства увеличивают силу действия, некоторые дают скидку.

### Примеры постоянных свойств:

Когда вы берёте карту персонажа действием (выставляя родственника или по свойству другой карты), увеличьте силу действия на 2. Также получайте скидку в размере 1 монеты на приобретаемые карты персонажей.



Когда вы выполняете действие урожая (выставляя родственника или по свойству другой карты), увеличьте силу действия на 2.



Вы не получаете бонусы, когда берёте карту развития с 3-го или 4-го этажа башни (выставляя родственника или по свойству другой карты).



Карты персонажей также приносят победные очки в конце игры в зависимости от их числа. (См. «Окончание игры и финальный подсчёт» на с. 11.)

## Проекты

Стоимость проектов выражена в ресурсах или очках вооружения. У некоторых проектов есть два варианта оплаты стоимости. Если у вас нет требуемых ресурсов или очков вооружения, вы не можете выставить родственника в ячейку действия, чтобы купить карту.

Это означает, что вы должны отдать 2 очка вооружения и можете сделать это, только если к моменту покупки карты у вас есть хотя бы 4 очка вооружения. (Передвиньте свой маркер на 2 шага назад на шкале вооружения.) Или вместо всего этого просто отдайте указанные ресурсы.



Положите карту рядом с вашим планшетом игрока (в правом верхнем углу).



Постоянные свойства проектов всегда активируются в конце игры при финальном подсчёте очков. (См. «Окончание игры и финальный подсчёт» на с. 11.)

## Правила выставления родственников в башню

Важность родственника, выставляемого в башню, должна достигать соответствующего значения, в зависимости от того этажа, на который он выставляется:



На 1-й этаж можно выставлять родственников с важностью 1 и больше.



На 2-й этаж можно выставлять родственников с важностью 3 и больше.



На 3-й этаж можно выставлять родственников с важностью 5 и больше.



На 4-й этаж можно выставлять родственников с важностью 7 и больше. Чтобы выставить сюда родственника, придётся потратить хотя бы 1 слугу или воспользоваться свойством карты, увеличивающей важность родственников.

Нет никаких правил, касающихся порядка размещения родственников по этажам башен. (Во все необязательно выставлять их сначала на 1-й этаж.)

В ячейках действия на 3-м и 4-м этажах башен можно получить бонусы: 1 или 2 дерева, 1 или 2 камня, 1 или 2 очка вооружения, 1 или 2 монеты. Выставляя родственника в любую из этих ячеек, немедленно получите указанный бонус. Его можно использовать для оплаты стоимости карты, приобретаемой в башне.



Если в той башне, куда вы хотите выставить своего родственника, уже есть хотя бы 1 фишка родственника (ваша или других игроков), вы должны отдать 3 монеты в общий запас перед его выставлением. Если вы выставляете родственника в ячейку, приносящую бонус в виде монет, вы не можете использовать их для оплаты этих дополнительных 3 монет.



В одной башне не может быть двух родственников одного цвета. Бесцветные фишки родственников считаются нейтральными. (Один игрок в течение одного раунда может купить 2 карты из одной башни, отправив туда своего бесцветного родственника или воспользовавшись свойством карты.)



После приобретения карты положите её в соответствующее место на вашем планшете (территории — в нижний ряд, здания — в верхний) или рядом с ним (персонажей — в нижний ряд, проекты — в верхний). Если карта обладает мгновенным свойством, сразу же примените его.

Нельзя иметь более 6 карт одного типа.

**Резюме.** Выставьте родственника на один из этажей башни. (Его важность должна быть равна или выше важности, указанной в ячейке действия. Если в этой башне уже есть родственники, отдайте 3 монеты в общий запас. В одной башне не может находиться более 1 родственника одного цвета.) Получите бонус (если он указан) и оплатите стоимость карты (если это карта территории, то у вас должно быть требуемое количество очков вооружения). Возьмите карту и положите её на свой планшет или рядом с ним. Примените мгновенное свойство карты, если оно имеется.



## Области урожая и производства

Ячейки действия в обеих этих областях разделены на две части. В левой ячейке действия может располагаться только 1 родственник. Другая, более крупная ячейка справа может вмещать любое количество родственников. (Эта ячейка недоступна при игре вдвоём.)



- Выставляемый сюда родственник должен иметь важность 1 или больше. Для второй части ячейки предусмотрен штраф -3 к важности. Чтобы выставить сюда родственника, вы должны быть в состоянии выполнить действие с силой 1 или больше.

Нельзя размещать более 1 родственника своего цвета в обеих этих ячейках каждой из областей, но в большую ячейку можно выставлять 1 цветного и 1 бесцветного родственника.

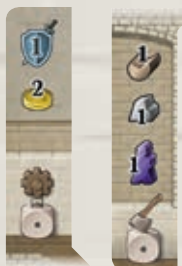


Важностью выставляемых сюда родственников определяется сила действия. Важность можно увеличить с помощью слуг или свойств карт.

- Урожай активирует личные бонусы на плашке игрока и все постоянные свойства карт территорий на его планшете, но только если важность этих территорий равна или меньше силы действия урожая.

- Производство активирует личные бонусы на плашке игрока и все постоянные свойства карт зданий на его планшете, но только если важность этих зданий равна или меньше силы действия производства.

- Личные бонусы изображены на плашке игрока, лежащей рядом с планшетом. Эти бонусы активируются действием с силой 1, т. е. всегда, когда выполняется действие урожая или производства.



## Активация постоянных свойств

При активации нескольких территорий вы получаете ресурсы или очки с активируемых карт. Кроме того, вы получаете бонусы с вашей плашки личных бонусов.



Ваш родственник с важностью 3 находится в первой ячейке действия урожая. У вас есть 2 слуги, и вы решаете отдать их, чтобы увеличить силу действия до 5. Вы получаете: 1 дерево, 1 камень и 1 слугу (с вашей плашки личных бонусов), 3 дерева (с карты «Лес»), 2 очка вооружения и 2 слуг (с карты «Поместье»), 1 победное очко и 2 камня (с карты «Мраморный карьер»). Вы не получаете бонуса от карты «Монастырь», поскольку для её активации требуется сила действия 6, а вы обеспечили только 5.

При активации нескольких зданий вы активируете их постоянные свойства. Кроме того, вы получаете бонусы с вашей плашки личных бонусов.

Все ресурсы, необходимые для активации свойств обмена (свойств, которые позволяют менять один ресурс на другой), должны изначально находиться в вашем запасе до начала активации. (Нельзя использовать ресурсы, полученные с помощью одного постоянного свойства, в ходе активации другого постоянного свойства.) Чтобы не запутаться, до момента активации карт положите все необходимые ресурсы из вашего запаса на карты, свойствами которых планируете воспользоваться.



Вы выставляете родственника с важностью 6 в большую ячейку производства, поэтому сила действия составит 3. Вы можете:


- Не тратить слуг и активировать только карту «Сокровищница» и личные бонусы с плашки. Вы получите 1 очко вооружения и 2 монеты с плашки и отдадите 1 или 2 монеты, чтобы получить 3 или 5 победных очков.
- Отдать 1 слугу, чтобы заодно активировать карту «Лавка плотника». Вы отдадите 1 или 2 дерева и получите 3 или 5 монет.
- Отдать 2 слуг и заодно активировать карту «Крепость». Вы получите 1 консульскую привилегию и 2 победных очка.

В любом случае нельзя воспользоваться монетами, которые вы получите с плашки личных бонусов или с карты «Лавка плотника», чтобы активировать карту «Сокровищница». Эти монеты должны быть у вас изначально, до активации.



## Рынок



На рынке 4 ячейки действия (Обратите внимание: 2 ячейки со значком  будут задействованы только при игре вчетвером.)

- В каждую из этих ячеек можно выставить только 1 родственника. В ячейках из области рынка может располагаться любое число фишек родственников одного цвета. (Иными словами, игрок может выставить в область рынка любое число своих родственников.)
- Важность выставляемых сюда родственников должна быть 1 или больше.

На рынке есть следующие действия:



Получить 5 монет



Получить 5 слуг



Получить 3 очка вооружения и 2 монеты



Получить 2 различные консульские привилегии (нельзя дважды взять одну и ту же)

При получении ресурсов берите их из общего запаса и кладите на соответствующие места на своём планшете. При получении очков передвигайте свой маркер на соответствующей шкале.

## Дворец консула



Во дворце консула всего 1 ячейка действия.

- На ней может располагаться любое число родственников и даже несколько цветных фишек одного игрока. (Иными словами, игрок может выставить сюда несколько родственников.)
- Важность выставляемых сюда родственников должна быть 1 или больше.
- При выставлении родственников во дворец консула расставляйте фишки в ряд слева направо.



- Сразу же получите 1 консульскую привилегию и 1 монету.

**Примечание:** в конце каждого раунда в соответствии с тем, как стоят фишки игроков во дворце консула, меняется очередность хода. (См. «Окончание раунда» на с. 11.)



Консульская привилегия — это один из бонусов по вашему выбору:



1 дерево и 1 камень / 2 слуги / 2 монеты / 2 очка вооружения / 1 очко веры

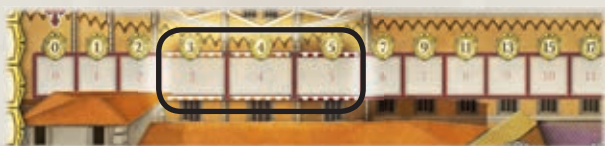


## В Доклад Ватикану

Эта фаза отыгрывается только в раундах 2, 4 и 6. В игре нет счётчика раундов, поэтому, чтобы определить номер раунда, смотрите на карты развития. Если карты, лежащие наверху колоды, относятся к другому периоду, нежели те, которые лежат на игровом поле, значит, идёт чётный раунд.

Во время этой фазы игроки должны с помощью набранных очков веры продемонстрировать свою поддержку церкви.

В каждом из периодов требуется набрать определённое число очков веры: 3, 4 и 5 очков веры в 1-й, 2-й и 3-й периоды соответственно. Это изображено на шкале очков веры.



Существуют 3 варианта действий:

Если игрок не набрал достаточно очков веры в данном периоде (его маркер на шкале веры не добрался до нужного деления), он оказывается не в состоянии поддержать церковь и будет предан анафеме. Игрок, преданный анафеме, должен положить один из своих кубиков анафемы на жетон анафемы текущего периода. С этого момента и до конца игры на него будут действовать штрафные свойства анафемы. Свой маркер такой игрок оставляет на том делении на шкале веры, где он находился.



Если игрок набрал требуемое число очков веры в данном периоде (его маркер на шкале веры находится на нужном делении или дальше), то он решает, оказывать ли поддержку церкви или нет.

Если игрок решает не поддерживать церковь, то будет предан анафеме, как если бы он не набрал достаточного числа очков веры. Он должен положить свой кубик анафемы на жетон анафемы текущего периода, и с этого момента и до конца игры на него будут действовать штрафные свойства анафемы. Свой маркер этот игрок оставляет на том делении на шкале веры, где он и находился.

Если же игрок решает поддержать церковь, то он должен потратить все набранные им очки веры, дабы защитить себя от анафемы. Зато в ответ Папа посылает свою благодарность: игрок получает столько победных очков, сколько изображено на том делении на шкале веры, где находится его маркер. После этого игрок возвращает свой маркер на первое деление (с цифрой 0) на шкале веры.



Из-за анафемы на вас до конца игры будут действовать штрафные свойства, зато не уменьшится число ваших очков веры.

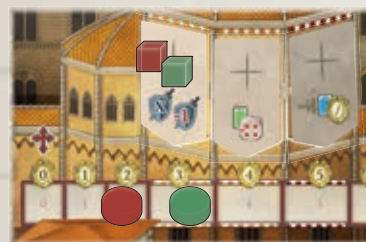
В конце 6-го раунда игроки, не набравшие нужное число очков веры, после предания анафеме получают столько победных очков, сколько изображено на том делении на шкале веры, где находятся их маркеры. Затем они переставляют свои маркеры на первое деление (с цифрой 0) на шкале веры. (Подробное описание жетонов анафемы см. в кратком своде правил.)



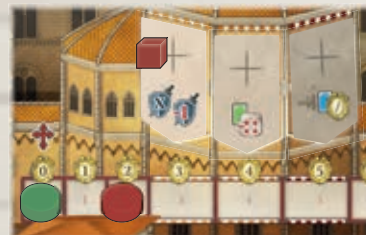
После фазы действий во 2-м раунде у красного игрока 2 очка веры, а в фазе доклада Ватикану в 1-м периоде требуется 3 очка. Красного игрока предают анафеме. Он оставляет свой маркер на том же делении на шкале веры.

У зелёного игрока 3 очка веры, и он решает, оказывать поддержку церкви или нет.

Если нет, то его предают анафеме, и он оставляет свой маркер на том же делении на шкале веры.



Если же он решает поддержать церковь, то получает 3 победных очка и переставляет свой маркер на первое деление (с цифрой 0) на шкале веры.





## Г Окончание раунда

В конце раунда выполните следующие действия.

- Уберите с игрового поля все открытые карты развития. В игре они больше не участвуют.
- Поменяйте очерёдность хода в соответствии с расположением родственников во дворце консула. Игрок, чья фишка была выставлена туда первой, становится первым игроком. Передвиньте его маркер на первую клетку на шкале очерёдности хода. Пролодите то же относительно других игроков. Игроки, не выставившие родственников во дворец консула, сохраняют относительную очерёдность хода (т. е. после всех игроков, выставивших фишки во дворец). Бесцветные фишки родственников также учитываются при определении очерёдности хода. Если игрок выставил во дворец консула более 1 родственника, то при определении очерёдности хода учитывается только самая левая его фишка. Если во дворце консула вообще нет родственников, очерёдность хода не меняется.



- Игроки забирают своих родственников на планшеты.

Теперь можно начинать следующий раунд.

## Окончание игры и финальный подсчёт

Игра заканчивается после фазы «Окончание раунда» в 6-м раунде. После этого можно приступить к финальному подсчёту очков.

Игроки получают победные очки за указанные достижения, отмеченные символом ➔:

## Спасибо

Вирджинию и Фламиния благодарят всех, кто играл в эту игру и помогал делать её лучше, в частности: Марко Пранцо, Габриэле Аусиелло, Томмасо Баттиста, Давиде Пеллакани, Давиде Мальвестуто, Джамиль Забара, Риккардо Рабиссоли, Франческа Вильмеркати, Филиппо ди Катальдо, Лука и Ливия Эрколини, Алессандро Лансуиси, Карло Лавецци, Клаудиа Дини, Вальтер Нуццио. Отдельная благодарность Антонио Тинто и Стефано Луперто, вместе с которыми они научились создавать игры в издательстве «Acchittocca».

- Завоёванные территории:** 1, 4, 10 или 20 победных очков за 3, 4, 5 или 6 карт территорий на планшете игрока соответственно.



- Влиятельные персонажи:** 1, 3, 6, 10, 15 или 21 победное очко за 1, 2, 3, 4, 5 или 6 карт персонажей, лежащих рядом с планшетом игрока, соответственно.



- Рискованные проекты:** Сумма победных очков на картах проектов, лежащих рядом с планшетом игрока.



- Вооружение:** 5 победных очков за наивысший уровень вооружения среди всех игроков, 2 победных очка — за 2-е место. При ничьей в споре за 1-е место все претенденты получают по 5 победных очков. При ничьей в споре за 2-е место все претенденты получают по 2 победных очка.



- Накопленные ресурсы:** 1 победное очко за 5 единиц ресурсов любого типа. (Сложите вместе все ресурсы и поделите их общее число на 5.)



Игрок, набравший больше всех победных очков, выигрывает.

В случае ничьей победу одерживает претендент, расположенный выше на шкале очерёдности хода.



## Расширенный вариант игры

Чтобы сыграть в расширенный вариант, дополните обычный описанными ниже правилами. При подготовке к игре можно будет выбирать плашку личных бонусов. Кроме того, появится важный элемент — карты деятелей. Они используются в фазе действий. У них сильные особые свойства, но чтобы их разыграть, нужно выполнить определённые условия.

### Подготовка к игре

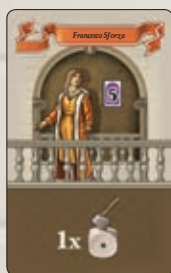
Вместо того, чтобы взять себе плашку личных бонусов, разложите их все на столе отличающимися сторонами вверх. Начиная с последнего игрока, в обратной очередности хода каждый игрок выбирает себе плашку личных бонусов и располагает её слева от своего планшета.

Перемешайте карты деятелей и сдайте по 4 карты каждому игроку. Игроки оставляют себе по 1 карте, а остальные передают соседям справа. Драфт продолжается, пока у каждого игрока не будет по 4 карты.



### Карты деятелей

У каждой карты деятеля есть условие, которое должно быть выполнено для её розыгрыша. Оно обозначено в верхней части карты. Условия — это не стоимость, их не нужно выплачивать. Достаточно выполнять их в момент розыгрыша карты. (Не страшно, если даже вы потеряете какую-то их часть впоследствии.)



У каждого деятеля есть свойство, обозначенное в нижней части карты. Оно действует раз в раунд или постоянно.

Свойства, действующие раз в раунд, дают бонусы при активации карты с помощью действия (см. далее). Эти свойства можно активировать только один раз за раунд.

Постоянные свойства обычно приносят эффекты, применяемые только при определённых обстоятельствах, поэтому ими можно пользоваться более одного раза за раунд. (Подробное описание карт деятелей см. в кратком своде правил.)

### Действия с картами деятелей

Во время фазы действий игроки могут сколько угодно раз выполнять особые действия, не требующие выставления родственника. Такие действия можно выполнять в любой момент своего хода, до или после выставления родственника.

### Сброс карты деятеля

В качестве особого действия вы можете сбросить карту деятеля с руки. Немедленно получите за это консульскую привилегию. Это действие можно выполнять более одного раза за ход.



### Розыгрыш карты деятеля

Если вы выполняете условия, указанные на карте деятеля, то можете сыграть эту карту с руки. Положите сыгранную карту лицом вверх рядом с вашим планшетом. Это особое действие можно выполнять более одного раза за ход.



**Пример.** В тот момент своего хода, когда у вас есть 10 дерева, можете разыграть эту карту деятеля.

### Активация свойства деятеля, действующего раз в раунд

Переверните карту деятеля рубашкой вверх и воспользуйтесь её свойством, действующим раз в раунд. За один раунд можно активировать более 1 карты.



### Окончание раунда

Переверните все карты деятелей лицевой стороной вверх.

ИЗДАНИЕ «CRANIO CREATIONS»

Разработчики: Вирджинию Джилли и Фламиния Брасини при участии Симоне Лучани

Художники: Клеменс Франц, atelier198

Шрифты: Андреа Каттниг, atelier198

Перевод на русский язык и вёрстка: Kirilloid

ИЗДАНИЕ «CMON EDITION»

Производство: Тиаго Аранья, Гильереме Гуларт, Серхио Рома, Ренато Сасделли

Вычитка правил: Джейсон Кепп, Колин Янг

Издатель: Давид Прети

