



# Двор Чудес

Правила игры

Эй, парнишка, а ну подойди ко мне... присядь рядом.  
Не бойся, я тебя не съем... у меня слишком мало зубов.  
Вот, посмотри на мои лохмотья и тощие руки. Что плохого я смогу тебе сделать? Ты же ещё молод и силен. Беспокоиться надо мне.

Ну вот, присаживайся. Хорошо. Знаешь, я заметил, как ты украл тот кошелёк.

Боже, до чего красиво сделано! Умело и быстро. Тебя ждёт светлое будущее, мой мальчик. И поверь, я знаю, о чём говорю! У меня тоже была лёгкая рука, пока артрит не начал ломать мои кости.

Потренировавшись и освоив несколько приёмов, ты можешь стать карманником высшего класса. Тебе стоит присоединиться к нам. Если хочешь, конечно.

Ах, ты не понимаешь, о чём я тебе толкую? Ты недавно здесь, так ведь? И родом не из славного города Парижа? Понятно...

Ну что ж, я расскажу тебе о братстве нищих, гильдиях попрошаек и нашем тайном Королевстве Арго! У дворян высокие замки, у буржуа пышные дома, а у нас есть Двор чудес. Жалкие трущобы для остальных, но для нищих, попрошаек, бродяг — настоящий рай на земле. Почему чудес? Потому что каждый вечер тут происходит бесчисленное множество невероятных превращений. Да, уверяю тебя. И не смотри так недоверчиво и нагло, мальчик...

Когда приходит ночь, нищие возвращаются в своё надёжное убежище, и там, во Дворе, в одно почти волшебное мгновение, слепой прозревает, одноногий начинает ходить на двух ногах, калека приобретает твёрдую поступь, а больной оказывается полностью здоровым...

Маков наш Двор чудес — пристанище мира и благоденствия для всех бедняков. В Париже есть несколько таких дворов, и они очень хорошо скрыты от глаз: на улице Святой Марии Египетской, на улице де Форж, ещё один рядом с воротами Сен-Дени. В квартале Ле Аль, вотчине Альби, восседает Великий Кёзр, а городская стража не смеет даже близко подойти к этому месту. Жизнь там действительно хороша!

Что ты спросил? Кто такой Великий Кёзр? У добрых граждан Кесарь, а у нас Кёзр. Он Король! Король всех воров и нищих Франции, его слово закон. Он предводитель нашей большой общины. Вокруг ведь так много бедняков, и все ищут убежища во Дворе.

Члены нашей общины разделены в соответствии с их навыками. К примеру, ты мог бы присоединиться к сиротам или, если считаешь, что потянешь, к гильдии щипачей — карманников, которые обеспечивают нашу комфортную жизнь во Дворе. Благодаря им у нас есть еда на столе. Да-да, мы живём благодаря воровству

и попрошайничеству. И поверь мне, мы знаем, как просить милостыню! Нам известно, как заслужить симпатию месье и добиться сострадания от мадам.

Взять хотя бы христарадников, вот кто знает, как правильно изобразить калеку! Превосходные актёры. Костыльщики, например, выдают себя за бывших солдат, их поддельные увечья могут обмануть даже опытного врача. Есть среди нас и мясники, торгующие тухлым мясом, и владельцы поддельных свидетельств о чудесном излечении от бешенства благодаря вмешательству святого Зуберта, и фальшивые паломники, которые собирают пожертвования, демонстрируя свои калечные тела, только чтобы заработать пару монет.

Но мы не только попрошайничаем... Напёрсточники заманивают доверчивых азартных игроков и искусно обжуливают их.

На нас работают и публичные женщины, предлагающие за плату своё обаяние под защитой сводников.

У нас даже есть свои умники, парнишка! Забудь про докторов и других учёных из большого мира, наши архисюно тоже сплошь бывшие студенты. Иные до того, как пришли к нам, обучались в Сорбонне. Они весьма сведущи... особенно когда дело доходит до выпивки. Ох уж и любят они выпить! И знают всякие странные слова. Они изобрели особый язык, специально для нас.

Мы можем разговаривать на улице, не опасаясь стражи и властей. Ты всему этому научишься. Если присоединишься к нам.

Что ты говоришь?

А, ты ещё колеблешься...

Чувствую, ты не всё понял, как следует. Если ты крадёшь на улицах, то в твоих интересах присоединиться к нам. Иначе тебя ждут неприятности.

Ладно, не расстраивайся, парень, не стоит!

Всё, что тебе нужно, это мастерски совершить пару краж и не быть пойманным. Тогда ты станешь одним из нас. Впрочем или кем пожелаешь.

Со временем ты можешь даже стать кагу, одним из особо приближённых Короля нищих. Их очень мало, но во Дворе они пользуются огромной властью, а их имена шепчут со страхом.

Кто знает... Если ты достаточно смылён, то когда-нибудь сможешь претендовать и на трон.

Стать Великим Кёзром, Королём всех бродяг, воров и нищих...

Скажи мне, мальчик, хочешь ли ты стать Королём нищих?

## Пример подготовки игры для 4 участников




## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Расположите игровое поле в центре стола.

Перемешайте карты интриг и положите их стопкой на игровое поле.

Каждый игрок получает 1 карту гильдии, которую он возглавит на период игры, 1 карту интриг, комплект из 4 фишек бродяг (Приспешник — 2 шт., Правая рука — 1 шт. и Попрошайка — 1 шт.), 6 фишек славы одного цвета и 4 значка гильдии одного типа.

Уберите оставшиеся комплекты фишек бродяг (Приспешник, Правая рука и Попрошайка) в коробку, они не понадобятся в игре. Все другие фишки бродяг положите в мешочек.

- 2 Вставьте по 1 значку своей гильдии в каждую из своих 4 фишек бродяг и затем положите свою фишку «Правая рука» на игровом поле в конце третьей линии на Площади славы. Чтобы её получить, потребуется выполнить определённое условие.
- 3 Расположите жетон «Король нищих»  в начале пути на эшафот — в Лувре.

Игрок, которым последним читал или смотрел фильм по роману Виктора Гюго «Собор Парижской Богоматери», начинает игру. Или же разыграйте это право любым способом.

Первый игрок получает 1 монету из резерва, следующий игрок слева 2 монеты, остальные игроки по 3 монеты.

Игра начинается.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Возглавьте гильдию парижских бродяг и добейтесь славы на улицах Парижа XVI века.

Игрок, который первым разместит свои 6 фишек славы на игровом поле, станет победителем.

## Ход игры

Игроки выполняют ходы поочередно. Игрок, который ходит в данный момент, называется активным. После того, как активный игрок завершил все свои действия, ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из следующих шагов.

### А. Разместить фишку бродяги

- ◇ 1 – Активировать эффект клетки
- ◇ 2 – Выполнить действие квартала

### Б. Разыграть Стычку

### В. Сыграть карту интриг (по желанию)

## Разместить фишку бродяги

Активный игрок обязан выставить одну из своих фишек бродяг на игровое поле. Фишка бродяги ставится лицом вниз на свободную круглую клетку в одном из кварталов игрового поля.

Если все фишки бродяг игрока уже размещены на игровом поле, то он обязан переместить одну из них на свободную клетку любого квартала по своему желанию.

Игроки получают назад фишки бродяг только после завершения Стычки, в которой их бродяги принимали участие.



Некоторые фишки бродяг, кроме числа, означающего силу, обладают дополнительными способностями, позволяющими игрокам получить преимущество (см. описание на стр. 8).

## 1 Активировать эффект клетки

В центре каждой круглой клетки есть изображение, которое связано с определённым эффектом. При размещении фишки бродяги игрок обязан активировать эффект клетки.



Переместить жетон «Король нищих» на 1 или 2 шага вперёд по пути к эшафоту. Если жетон «Король нищих» проходит через клетку «Ярость», то он должен остановиться на ней и применить её эффект (см. описание на стр. 5).



Взять 1 или 2 монеты из резерва.



Взять 1 или 2 карты интриг из стопки.

*Важно: у игрока не может быть более 4 карт интриг в руке.*

## 2 Выполнить действие квартала

Игрок может выполнить действие квартала, в который поместил своего бродягу (см. описание кварталов на стр. 6).

Если кто-либо выполнил действие квартала, то игрок, контролирующий данный квартал, берёт себе 1 монету из резерва.

*Важно: если действие квартала выполнил игрок, контролирующий данный квартал, то он всё равно получает 1 монету из резерва.*

## **Б** Разыграть Стычку

Стычка разыгрывается в конце хода игрока в двух случаях.

- Если все 3 клетки какого-либо квартала заняты фишками бродяг.
- Если жетон «Король нищих» достиг клетки «Ярость» на своём пути к эшафоту.

*Важно: независимо от имеющихся очков перемещения «Король нищих» останавливается на клетке «Ярость» и в течение этого хода более не может быть перемещён ни при каких обстоятельствах.*

### Ярость Короля нищих




Разыграйте Стычку в квартале, на который указывает рука на клетке «Ярость».



Активный игрок инициирует Стычку в любом квартале по своему желанию.


### Разыгрывание Стычки

В обоих случаях разыгрывание Стычки проходит по следующим правилам.

1. Каждый игрок переворачивает свои фишки бродяг в квартале, где происходит Стычка, и подсчитывает сумму чисел на них. Полученное число — сила влияния гильдии игрока в этом квартале. Игрок с наибольшим влиянием побеждает в Стычке и получает контроль над кварталом. В случае равного результата (даже если он равен 0) побеждает игрок, чья фишка бродяги находится ближе к символу . Если в квартале, где происходит Стычка, находится фишка только одного бродяги, то игрок-владелец всё равно получает контроль над кварталом и может не показывать обратную сторону своей фишки бродяги другим игрокам.
2. Победитель помещает одну из своих фишек славы на специальную клетку в квартале (пример на картинке справа). Все игроки возвращают себе фишки бродяг, участвовавших в Стычке, и могут снова их использовать в свой ход.

3. Если другой игрок уже контролирует квартал Стычки, то он забирает назад свою фишку славы и освобождает место для фишки славы нового игрока, установившего контроль над кварталом.

*Важно: если одновременно должно быть разыграно несколько Стычек, то активный игрок по своему желанию выбирает порядок их разыгрывания.*

Во время Стычки игроки могут применять способности бродяг (см. описание на стр. 8). Очередность начинается с игрока, чья фишка бродяги находится дальше всего от символа 

## **В** Сыграть карту интриг (по желанию)



Игрок может сыграть только одну карту интриг в любое время своего хода, но до разыгрывания Стычки.

Положите карту интриг перед собой, примените эффект карты и затем положите её в стопку сброса.

У игрока не может быть более 4 карт интриг в руке. Перед добором новых карт интриг игрок может поместить в стопку сброса столько карт интриг из руки, сколько возьмёт новых.

Если стопка карт интриг опустела, перемешайте карты из сброса и сформируйте новую стопку.



**Пример:** фишка славы размещается в специальной клетке квартала *Ле Шатле*. Так игрок объявляет о своём контроле над кварталом.

## ОПИСАНИЕ КВАРТАЛОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

### Таверна

Игрок вытягивает новую фишку бродяги из мешка. Если игрок хочет её оставить, то он должен заменить ею одну из своих свободных, не размещённых на игровом поле, фишек бродяг. Игрок кладёт заменённую фишку бродяги в Сену (пусть покоится там с миром), а в новую фишку бродяги вставляет свой значок.

Если игрок не хочет оставлять вытянутую фишку бродяги, то он кладёт её в Сену.

*Важно: игрок не может выполнить действие Таверны, если у него нет свободной фишки бродяги, которую он может обменять на нового бродягу, а также если в мешке не осталось фишек.*

### Ле Яль

Игрок может заплатить сумму налога, чтобы поместить свою фишку славы на выбранной линии на Площади славы и получить соответствующий бонус.

### Ле Шатле

Игрок берёт 1 карту интриг и добавляет её себе в руку.

### Улица Святой Марии Египетской

Игрок перемещает одну фишку бродяги по своему выбору, принадлежащую любому участнику (в том числе и этому игроку) и располагающуюся на игровом поле, на любую свободную круглую клетку игрового поля. Эффект клетки при этом не активируется.

*Важно: нельзя перемещать фишку бродяги, с помощью которой игрок активировал действие этого квартала.*



**Площадь славы**  
(описание на стр. 7)

### Великий Двор чудес

Игрок берёт 2 монеты из резерва.

## Площадь славы



Линия № 1: заплати 4 монеты и возьми 1 карту интриг.



Линия № 2: заплати 5 монет и перемести жетон «Король нищих» на 2 шага вперёд.



Линия № 3: заплати 6 монет и возьми в своё распоряжение фишку бродяги «Правая рука».



Линия № 4: заплати 7 монет и возьми 2 карты интриг.



Линия № 5: заплати 8 монет и перемести жетон «Король нищих» на 3 шага вперёд.

Каждый игрок может разместить только по одной фишке славы на каждой линии Площади славы.

*Важно: нельзя переместить жетон «Король нищих» с помощью эффектов Площади славы, если ранее в этом же ходу он достиг клетки «Ярость». Однако игрок может разместить фишку славы на линиях № 2 и 5 без выполнения их эффектов.*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Окончание игры наступает в одном из двух случаев.

**Сценарий № 1:** Кто-либо из игроков первым помещает на игровое поле свою 6-ю фишку славы. Этот игрок немедленно выигрывает.



**Сценарий № 2:** Жетон «Король нищих» достигает последней клетки на своём пути — эшафота. Игра после этого заканчивается, а побеждает игрок, который разместил на игровом поле наибольшее количество своих фишек славы.

В случае ничьей побеждает игрок, контролирующий наибольшее число кварталов Парижа.

Если ничья сохраняется, то все эти игроки признаются победителями.

## Гильдии



### Христарадники

Члены гильдии христарадников симулировали различные заболевания, чтобы вызывать сострадание у людей и получить милостыню.



### Сводники

Молодые люди, которые оказывали покровительство публичным женщинам и жили за их счёт.



### Щипачи

Эта гильдия обеспечивала Двор деньгами за счёт карманных краж.



### Костыльники

Бродяги, которые выпрашивали милостыню, изображая из себя бывших солдат, получивших увечья (конечно же, фальшивые) на военной службе королю Франции.



### Сироты

Эту гильдию составляли молодые ребята, которые полуобнажёнными ходили по округе, делая вид, что дрожат от холода — даже летом. Так они вызывали сострадание у прохожих, чтобы получить милостыню.




## СПОСОБНОСТИ БРОДЯГ



**Приспешник:** обладает силой 1.



**Попрошайка:** победитель Стычки отдаёт вам 1 монету из своего запаса. Если в Стычке участвует несколько Попрошаек, то монету получает только тот, кто находится ближе к символу .



**Правая рука:** обладает силой 2.



**Тромила:** обладает силой 2.



**Карманник:** если игрок победил в Стычке, то берёт 2 монеты из резерва.



**Расстрига:** если игрок победил в Стычке, то берёт 1 карту интриг.



**Предсказатель:** если игрок проиграл в Стычке, то берёт 1 монету из резерва и 1 карту интриг.



**Мечник:** обладает силой 0, но если игрок заплатит 2 монеты во время разыгрывания Стычки, то его сила 3.



**Куртизанка:** если игрок победил в Стычке, то может поместить свою фишку славы в любой квартал игрового поля. Даже если этот квартал был под чужим контролем, новый игрок берёт его под свой контроль.

## ЭФФЕКТЫ КВАРТАЛОВ



### Таверна

Игрок вытягивает новую фишку бродяги из мешка.

Если игрок хочет её оставить, то он должен заменить ею одну из своих свободных, не размещённых на игровом поле, фишек бродяг. Игрок кладёт заменённую фишку бродяги в Сену (пусть покоится там с миром), а в новую фишку бродяги вставляет свой значок.

Если игрок не хочет оставлять вытянутую фишку бродяги, то он кладёт её в Сену.

*Важно:* игрок не может выполнить действие Таверны, если у него нет свободной фишки бродяги, которую он может обменять на нового бродягу, а также если в мешке не осталось фишек.



### Улица Святой Марии Египетской

Игрок перемещает одну фишку бродяги по своему выбору, принадлежащую любому участнику (в том числе и этому игроку) и располагающуюся на игровом поле, на любую свободную клетку игрового поля. Эффект клетки при этом не активируется.

*Важно:* нельзя перемещать фишку бродяги, с помощью которой игрок активировал действие этого квартала.



### Ле Аль

Игрок может заплатить сумму налога, чтобы поместить свою фишку славы в выбранной линии на Площади славы и получить соответствующий бонус.



### Ле Шатле

Игрок берёт 1 карту интриг и добавляет её себе в руку.



### Великий Двор чудес

Игрок берёт 2 монеты из резерва.