

Михил Хендрикс

НАСЛЕДИЕ

ЗАВЕЩАНИЕ ГЕРЦОГА ДЕ КРЕСИ



8+



60 МИНУТ



1-4

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – добиться богатства и влиятельности, заключая выгодные браки, рождая наследников, получая титулы, покупая поместья и посильно помогая обществу. Игра длится три поколения. Победителем станет тот, чья семья к концу игры наберёт больше очков благородства.

1729 год, предреволюционная Франция. Вы богаты, образованы и достаточно умны, чтобы предвидеть грядущие перемены и понимать, что вашу семью ждут серьёзные испытания. Чтобы хорошенько к ним подготовиться, вам нужно найти новых союзников, поглотить более мелкие семейства и использовать их возможности для усиления собственного рода.

Действие игры «Наследие. Завещание герцога де Креси» перенесёт вас во Францию XVIII века, где вы сможете основать настоящую аристократическую династию. На протяжении трёх поколений вы, могущественный глава семейства, будете стараться оставить после себя процветающее наследие, связывая свой дом родственными узами с многочисленными богатыми и могущественными семьями Франции, Великобритании, России, Испании и других стран.



НЕ ЧИТАЙТЕ
ТЕКСТ, СМОТРИТЕ
ВИДЕО!

Вместо того чтобы изучать
правила, смотрите
обучающее видео!



Отсканируйте QR-код или загляните на: <http://portalgames.pl>

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ГЛАВНОЕ ПОЛЕ

Главное поле состоит из нескольких областей действий. По ходу игры участники будут выкладывать на них фишки и выполнять соответствующие действия.

Дорожка благородства показывает, сколько очков набрал каждый игрок. Именно эта дорожка определит победителя в конце игры.

Дорожка поколений отображает текущий раунд текущего поколения. Здесь же указаны эффекты, вступающие в силу в начале и конце каждого поколения, а также в конце раундов.



1 – дорожка благородства, 2 – дорожка поколений, 3 – области карт, 4 – области действий, 5 – области карт титулов, 6 – области карт общественных вкладов, 7 – области карт друзей.

4 ГЛАВЫ СЕМЬИ



Карты глав семьи двусторонние: на одной стороне нарисован мужчина, на другой – женщина. В начале игры каждый участник получает по 1 такой карте. Именно с неё начинается династия игрока и его путешествие сквозь время.

Главы семей отличаются друг от друга, поэтому участники начнут игру в разных условиях.

75 ДРУЗЕЙ



Игроки используют карты друзей для выполнения действия *Marry/Arrange Marriage* (Вступить в брак/Запланировать брак). Друзья становятся частью семьи и приносят доход, дополнительные карты друзей, престиж и прочие полезные вещи.

Друзьями могут быть как мужчины, так и женщины. Пол определяется по цвету гербового щита на карте: у женщин он розовый, а у мужчин жёлтый. Пол важно учитывать при выполнении действия *Marry/Arrange Marriage*. Также у каждого друга есть имя и краткая характеристика.

Вступая в брак с другом, вам придётся либо оплатить свадебные расходы (главным образом, это касается друзей-мужчин), либо получить приданое (обычно в случае друзей-женщин).

Кроме того, у каждого друга есть национальность и, как правило, род занятий. Эти свойства важны для определённых карт друзей, а также для некоторых других игровых эффектов (карты миссий/покровителей).

Гербовый щит



- 1 – свадебные расходы или приданое
- 2 – род занятий
- 3 – национальность
- 3 – имя и краткая характеристика
- 5 – доход или новые карты друзей
- 6 – престиж
- 7 – эффект карты

Помимо всего этого, картами друзей можно оплачивать некоторые действия.

Карты друзей в руке игрока для краткости называются рукой игрока.

Значок означает получение карты друга, в открытую выложенной под главным полем.

Значок означает сброс карты друга из руки.

Значок означает получение карты друга из колоды друзей.

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

88 ДЕТЕЙ



Карты детей – это наследники и наследницы ваших семейных пар. Всего в колоде 39 дочерей, 39 сыновей и 10 карт осложнений.

У некоторых детей есть особые свойства, которые начинают действовать либо в момент рождения ребёнка, либо когда он вырастает.



Картам детей соответствует значок

24 КАРТЫ ЗОЛОТЫХ



В колоде 11 карт золотых достоинством 1, 6 золотых достоинством 2 и 7 золотых достоинством 5. Золотые – это деньги, которые зарабатываются и тратятся по ходу игры.

Золотым соответствует значок



9 ТИТУЛОВ



Для каждого поколения в игре предусмотрено по 3 разных карты титулов. У каждого титула своя стоимость и свои преимущества.

- 1 – поколение
- 2 – стоимость
- 3 – название
- 4 – свойства



9 ОБЩЕСТВЕННЫХ ВКЛАДОВ



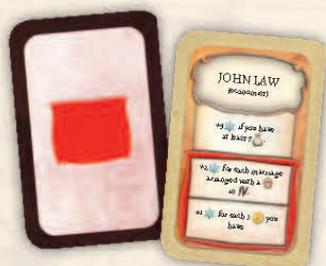
Для каждого поколения в игре предусмотрено по 3 разных карты общественного вклада. У каждой карты своя стоимость и свои преимущества.

- 1 – поколение
- 2 – стоимость
- 3 – название
- 4 – свойства



ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

6 ПОКРОВИТЕЛЕЙ



Карты покровителей определяют главные цели, которые должны выполнить участники к концу игры, и дополнительные цели (новые условия получения очков благородства), которые игрок может разблокировать к концу игры, приобретая карты миссии во время поколения III.



- 1 – имя покровителя и характеристика
- 2 – главная цель
- 3 – дополнительные цели, которых могут достичь игроки

Картам покровителей соответствует значок

1 МАРКЕР РАУНДА 1 КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА



15 МИССИЙ



На картах миссий указаны некие испытания, пройдя которые, игроки могут получить очки благородства и некоторые другие преимущества.

7 ПОМЕСТИЙ



Карты поместий увеличивают престиж () семьи.

7 ПРЕДПРИЯТИЙ



Карты предприятий увеличивают семейный доход ()

15 ПОДСКАЗОК



Карты подсказок используются только в одиночном варианте игры (см. стр. 20).

12 МАРКЕРОВ ИГРОКОВ



(по 3 маркера каждого цвета)

Двумя маркерами игроки отмечают на личных планшетах доход () и престиж (), а третьим – очки благородства () на главном поле.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

В НАШИ ДНИ МЕЖДУНАРОДНЫМ ЯЗЫКОМ СЧИТАЕТСЯ АНГЛИЙСКИЙ, А В XVIII ВЕКЕ ОБЩЕПРИНЯТЫМ ЯЗЫКОМ БЫЛ ФРАНЦУЗСКИЙ. ОН ПРИШЕЛ НА СМЕНУ ЛАТЫНИ, И ВСЕ ОБРАЗОВАННЫЕ ЛЮДИ ПРЕДПОЧИТАЛИ ОБЩАТЬСЯ ИМЕННО НА НЕМ.



ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

4 ЛИЧНЫХ ПЛАНШЕТА

На личных планшетах изображено несколько областей действия. Игроки выкладывают на них фишки и выполняют соответствующие действия.

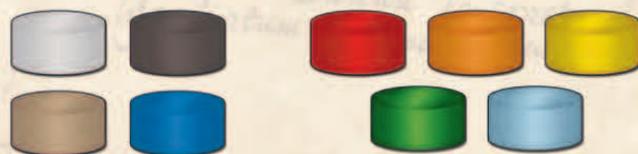
Также на планшетах есть дорожки дохода и престижа семьи. Доход приносит игроку золотые в конце каждого раунда. Престиж приносит очки благородства в конце каждого поколения.

Престиж и доход – величины бесконечные, поэтому их текущие значения могут быть меньше или больше предельных значений планшета.



1 – области действий, 2 – дорожка дохода, 3 – дорожка престижа

23 ФИШКИ



Личные фишки

Дополнительные фишки

В игре 8 личных фишек (по 2 для каждого игрока). Игроки используют их для выбора действий на личных планшетах и на главном поле.

Также имеется 15 дополнительных фишек (по 3 каждого цвета). Их игроки используют только для выбора действий на главном поле.

Цвет дополнительной фишки определяет, какое действие главного поля ей можно выбрать:

- зелёная – купить поместье,
- оранжевая – организовать предприятие,
- красная – взять миссию,
- голубая – нанять акушера,
- жёлтая – получить титул или сделать общественный вклад.

Число дополнительных фишек ограничено. Вы не можете получить дополнительную фишку, если фишек нужного цвета не осталось.

Примечание. Личные планшеты двусторонние, обратная сторона используется для одиночного варианта игры «Завещание» (см. стр. 20), действия на нём немного отличаются.

ЗНАЧКИ НА ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТАХ

По ходу игры вам будут встречаться некоторые условные обозначения.

- Увеличить доход на 1.
- Уменьшить доход на 1.
- Получить золотые (из банка).
- Заплатить золотые (в банк).
- Увеличить престиж на 1.
- Уменьшить престиж на 1.
- Увеличить благородство на 1.
- Уменьшить благородство на 1.
- Взять одну из открытых карт друзей, выложенных под главным полем.
- Сбросить карту друга из руки.

- Взять верхнюю карту друга из колоды друзей.

- Дополнительная фишка.

РОД ЗАНЯТИЙ

- Человек искусства
- Аристократ
- Учёный
- Ремесленник
- Дипломат

НАЦИОНАЛЬНОСТЬ

- Американец
- Голландец
- Британец
- Француз
- Итальянец
- Поляк
- Пруссак
- Русский
- Испанец
- Турок

ПОКОЛЕНИЕ

- Поколение I, II, III, IV
- Поколение

Примечание. Цвет фишек и действий соответствует цвету рода занятий друзей, но значение это имеет только для одиночного варианта игры «Завещание» (см. стр. 20).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Далее будут рассмотрены правила для 2–4 игроков, правила одиночной игры вы найдёте на стр. 20.

1. Положите **главное поле** посередине стола.
2. **Отсортируйте карты** по рубашкам и положите их либо на соответствующие места главного поля, либо рядом с ним.

а. Титулы

Разделите **карты титулов** по поколениям. В открытую выложите карты поколения I слева от игрового поля над областью действия *Acquire the Title* (*Плучить титул*). Отложите карты для поколения II и III рядом с главным полем лицом вниз.

б. Дети

Уберите из колоды 9 сыновей и 9 дочерей. Это резерв на случай, если в поколении III закончится колода детей.

Перемешайте оставшиеся **карты детей** и положите их лицом вниз на соответствующую область главного поля над действием *Hire Fertility Doctor* (*Нанять акушера*).

Примечание. Колода детей может закрыть область действия *Hire Fertility Doctor* от некоторых игроков, поэтому рекомендуется класть на поле по несколько карт и докладывать новые, когда они закончатся.

с. Поместья и предприятия

Определите, сколько **карт поместий** и **карт предприятий** у вас будет, и положите их на соответствующие области главного поля.

Число игроков	Число поместий/ предприятий
2	3
3	5
4	7

д. Миссии

Перемешайте **карты миссий** и выложите их лицом вниз на соответствующую область главного поля.

е. Общественный вклад

Разделите **карты общественных вкладов** по поколениям. В открытую выложите карты поколения I справа от игрового поля над областью действия *Contribute to Community* (*Сделать общественный вклад*). Отложите карты для поколения II и III рядом с главным полем лицом вниз.

ф. Друзья

Перемешайте **карты друзей** и положите их лицом вниз рядом с главным полем. Откройте 5 верхних карт и выложите их в предназначенные для них области под главным полем.

г. Золотые

Разделите **карты золотых** по достоинству изображённых на них монет и поместите их над главным полем, это банк.

3. Перемешайте **карты покровителей**. Каждый игрок берёт по 1 карте и кладёт её перед собой лицом вниз. Игроки могут смотреть полученные карты, но не показывать их другим.

Не подглядывая отложите оставшиеся карты покровителей в коробку.

4. Перемешайте все **карты глав семьи** и раздайте по 1 карте каждому игроку. Если в игре меньше 4 участников, отложите оставшиеся карты в коробку.

Сброс карт титулов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

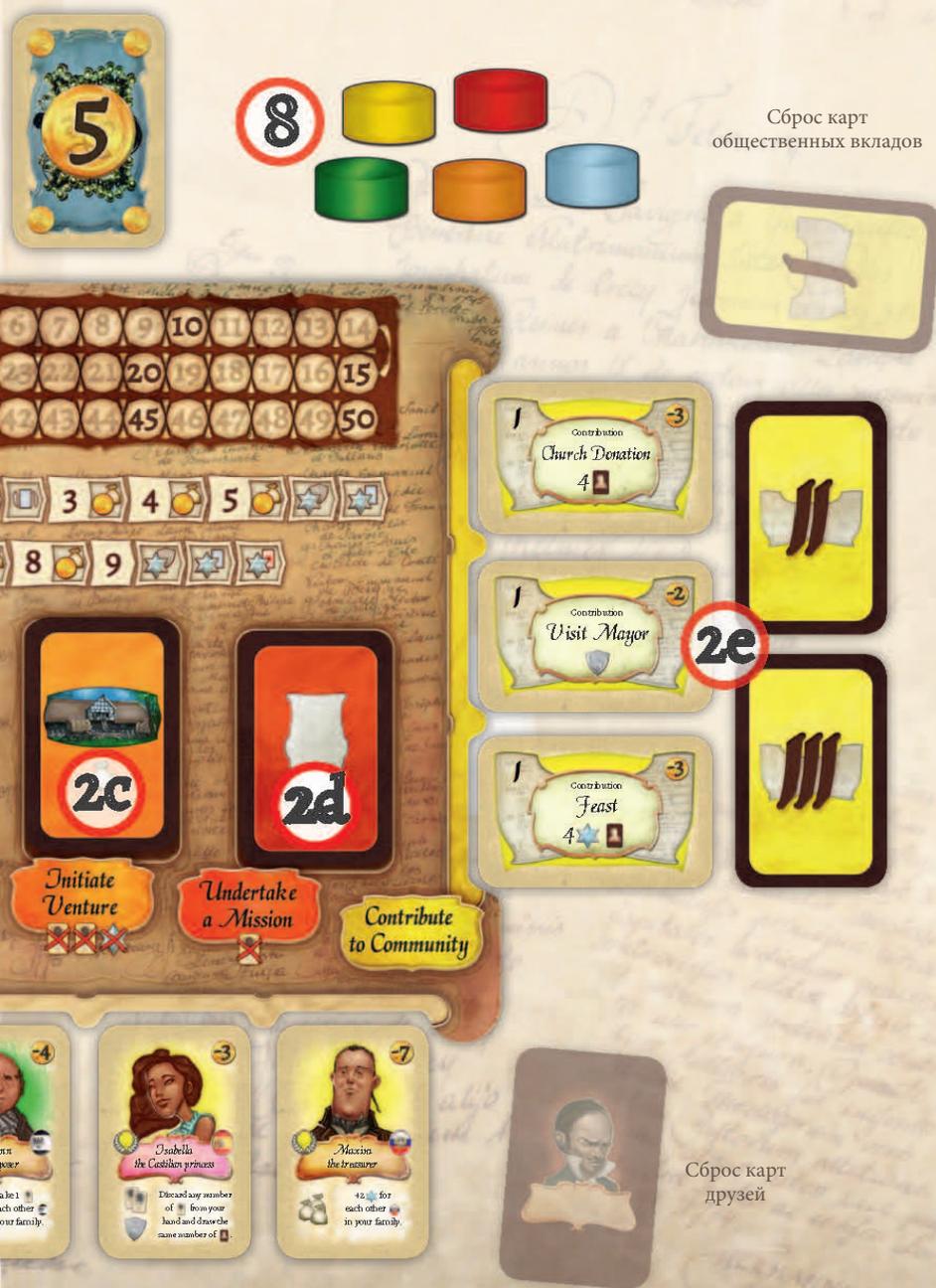
5. Каждый игрок берёт все компоненты цвета полученной карты главы семьи и кладёт их перед собой: **личный планшет**, **2 личные фишки**, **3 маркера игрока**.

Если в игре меньше 4 участников, отложите оставшиеся компоненты в коробку.

6. Каждый игрок выбирает пол главы своей семьи и кладёт карту перед собой соответствующей стороной вверх.

В зависимости от пола глав семей, различаются и начальные условия игроков (доход, золотые, престиж и т. д.).

Примечание. Оставьте достаточно места под картой главы семьи для ещё 3 рядов карт – вашего семейного древа (более подробно о нём на следующей странице).



Сброс карт общественных вкладов

Сброс карт друзей



7. В соответствии с картой главы семьи, каждый игрок:

- Отмечает на личном планшете **начальный доход** маркером игрока.
- Получает указанное число **золотых** из банка.
- Получает указанное количество **карт друзей** (стартовую руку) из закрытой колоды.
- Получает указанную **дополнительную фишку**.

Примечание. Если игроку не нравится полученная стартовая рука, он может замешать её обратно в колоду и взять новые карты, менять их снова он уже не может.

8. Все оставшиеся дополнительные фишки кладутся рядом с главным полем, это общий запас.

9. Каждый игрок кладёт маркер на нулевое деление дорожки престижа личного планшета, а затем ещё один маркер – на нулевое деление дорожки благородства главного поля.

10. Случайным образом определите того, кто начнёт игру, и вручите ему **карту первого игрока**.

Примечание. В начале каждого раунда карта первого игрока передаётся по часовой стрелке следующему игроку.

11. Положите маркер раунда на первое деление дорожки поколений.

Вы готовы начать игру!

СЕМЕЙНОЕ ДРЕВО

По ходу игры участники будут выкладывать перед собой карты друзей и детей, создавая генеалогическое древо своей семьи. Каждый раз, женив сына или выдавая замуж дочь, вы будете класть рядом с ним (ней) карту друга – его (её) жену (мужа). Каждый раз, когда у пары будет появляться ребёнок, вы будете класть его карту чуть ниже карт его родителей, поэтому не забудьте заранее оставить место для будущих детей. В начале следующего поколения дети повзрослеют, настанет их черёд обзавестись семьёй и детьми и так далее.

Семейное древо начинается с главы семьи. Глава семьи и его (её) супруга (супруг) – это поколение I. Действия, которые вы выполняете в течение поколения I, касаются только представителей семьи поколения I (и их детей в случае действия *Arrange Marriage* (Запланировать брак)). В начале поколения II

все дети вырастают, становясь поколением семьи II. Действия, выполняемые во время поколения II, затрагивают только представителей семьи поколения II (и их детей) и так далее.

Для того чтобы легко отличить одно поколение от другого, карты выкладываются в разные ряды. Первый ряд – это поколение I, второй ряд – поколение II и так далее. Несмотря на то, что в игре всего 3 поколения, у каждого игрока будет 4 ряда карт – последний ряд составят дети, родившиеся в поколение III. Будущее поколение IV учитывается только при подсчёте очков по некоторым картам покровителей.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

ДВОРЯНЕ МОГЛИ ЛИШИТЬСЯ ТИТУЛА, ЕСЛИ НЕ ЖИЛИ «БЛАГОРОДНО». ОПРЕДЕЛЁННЫЕ ЗАНЯТИЯ, ТАКИЕ КАК КОММЕРЦИЯ И РУЧНОЙ ТРУД, МОГЛИ ПРИВЕСТИ К ПОТЕРЕ ДВОРЯНСТВА.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

ДЛЯ ДВОРЯН XVIII ВЕКА ЖЕНИТЬБА БЕЗ ЛЮБВИ БЫЛА ОБЫЧНЫМ ДЕЛОМ. ЧЕРЕЗ БРАКИ ОНИ ОБЪЕДИНЯЛИСЬ В РОДСТВЕННЫЕ СОЮЗЫ, НЕ УПУСКАЯ ИЗ ВИДА И ВОПРОСЫ НАСЛЕДСТВА. ДОГОВОРНЫЕ БРАКИ БЫЛИ РАСПРОСТРАНЕНЫ И ОБЫДЕННЫ, НЕ БЫЛО НИЧЕГО ПРЕДОСУДИТЕЛЬНОГО В ТОМ, ЧТОБЫ ОБРУЧИТЬ РЕБЁНКА, ЕДВА ТОТ УСПЕЛ РОДИТЬСЯ.

ПОКОЛЕНИЯ И ХОД РАУНДА

ВЕРША ИСТОРИЮ

Партия в «Наследие. Завещание герцога де Креси» длится 3 поколения, состоящих из 9 раундов. Каждый раунд ваша семья будет стараться делать всё возможное, чтобы увеличиваться в размере, богатстве и славе, создавая величественную династию. Однако всегда найдутся те, кто захочет быть богаче, могущественнее и известнее вас. Сможет ли ваша семья стать самой знатной во Франции?

ПОКОЛЕНИЕ I: ГЛАВА СЕМЬИ

Вы глава довольно известного рода, и у вас есть собственное представление о том, как увековечить его славу. Ваша мечта – вписать свою семью в анналы истории, и вы прекрасно понимаете, что на это потребуется время. Однако первый шаг должен быть решительным и быстрым, а что может быть в этой ситуации лучше, чем жениться на деньгах и славе?

ПОКОЛЕНИЕ II: ДЕТИ

Отныне участь рода в руках ваших детей, и ваша судьба манит вас. Вы уже не так молоды и энергичны, как раньше, поэтому теперь ваши мечты воплощают ваши дети. Они постараются, нет, они *точно* внесут свой вклад в упрочнение славы и состояния рода.

ПОКОЛЕНИЕ III: ВНУКИ

Наконец, ваше наследие обрело законченные черты, настало время пожинать плоды тяжких трудов. Откиньтесь в кресле и наблюдайте, как ваши благородные до кончиков ушей внуки воплотят мечту вашей жизни и впишут свой род в коллективную память нации. Но будет ли этого достаточно? Сможет ли ваша семья войти в историю как династия, правившая XVIII веком? Время покажет...

Игра длится 9 раундов, разделённых на 3 поколения. После последнего раунда игроки подсчитывают очки по полученным картам покровителей. Каждое поколение включает в себя начало, игровые раунды и завершение.

НАЧАЛО ПОКОЛЕНИЯ

Пропустите эту фазу в поколении I – всё и так уже готово к первому раунду. Описываемые правила применимы только к поколениям II и III.

В НАЧАЛЕ ПОКОЛЕНИЙ II И III

- Каждый игрок получает 1 случайную дополнительную фишку



Возьмите 5 дополнительных фишек разных цветов. Начиная с первого игрока и в порядке хода, каждый участник случайным образом получает по 1 фишке. Оставшиеся фишки возвращаются в общий запас.

- Дети вырастают



Начиная с первого игрока и в порядке хода, каждый участник поворачивает свои карты детей на 180° – дети растут, и сторона со взрослым человеком оказывается сверху.

Все запланированные браки вступают в силу, и игроки выполняют шаги 3–6 действия *Marry* (Вступить в брак) (см. стр. 12).

Пример. Начинается поколение II, все дети, рождённые в поколение I, вырастают – их карты поворачиваются стороной со взрослым человеком вверх. У игрока 3 детей, для 2 из них уже запланированы браки: с Энн и Евгенией. В руке игрока 4 карты друзей, и он хотел бы получить очки благородства от Энн за не менее 6 карт в руке, поэтому сначала он поворачивает карту сына, обручённого с Евгенией. Брак приносит игроку 2 открытых карты друзей, 1 престиж, жёлтую фишку дополнительного действия и карту детей для молодожёнов. Собрав на руках 6 карт друзей, игрок сочетает браком второго сына и Энн, это приносит ему 1 карту друга и 2 очка благородства. Также игрок берёт из колоды детей карту для молодожёнов.

Примечание. Игрок сам выбирает, в каком порядке проводить запланированные бракосочетания, поскольку иногда это может быть важно для разыгрывания цепочек эффектов.

- Любые оставшиеся с прошлого поколения **карты титулов** и **общественных вкладов** убираются с поля, а на их место выкладываются соответствующие карты текущего поколения.

Пример. В начале поколения II сбросьте все оставшиеся карты титулов поколения I и заполните пустые места титулами поколения II.

- **Сбросьте все карты осложнений**, оставшиеся с прошлого поколения (если они есть).



ПОКОЛЕНИЯ И ХОД РАУНДА

ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

В каждом поколении своё число раундов:

- 9** Поколение I – 2 раунда.
Поколение II – 3 раунда.
Поколение III – 4 раунда.

Каждый раунд состоит из нескольких ходов игроков, в течение которых игроки расставляют фишки и выполняют действия. Игроки не всегда будут выполнять одинаковое число действий за раунд.

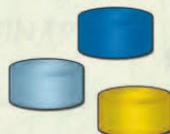
НАЧАЛО РАУНДА

1. Переместите маркер раунда на следующее деление дорожки поколений главного поля (в первом раунде маркер находится на первом делении).
2. Передайте карту первого игрока соседу слева (в первом раунде этот шаг пропускается).

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это главная фаза раунда. Игроки выполняют действия по следующим правилам:

1. Участник с картой первого игрока берёт одну из личных фишек и кладёт её либо на одну из областей действий личного планшета, либо на свободную область действия главного поля.



За ход можно выложить только 1 фишку.

Действия личного планшета выбираются личными фишками, а действия главного поля – либо личными, либо дополнительными фишками соответствующего цвета.

В одной области действия личного планшета может находиться несколько фишек (одно действие можно выбрать несколько раз).

На личном планшете можно выбрать следующие действия:



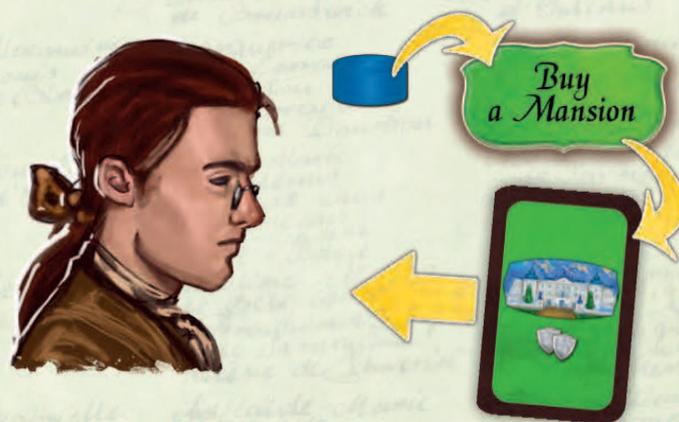
В одной области действия главного поля может находиться только одна фишка. Иными словами, вы никогда не сможете выбрать действие главного поля, которое уже кто-то выбрал.

На главном поле можно выбрать следующие действия:



2. Выложив фишку, игрок платит стоимость выбранного действия (если она есть) и сразу же его выполняет. Игрок обязан выполнить действие. Он не может выложить фишку и ничего не делать.

Эффекты действий распространяются только на текущее поколение, за исключением действия *Marry/Arrange Marriage* (*Вступить в брак/Запланировать брак*), которое либо влияет на текущее поколение (*вступить в брак*), либо на следующее (*запланировать брак*).



Пример. Игрок выбирает действие Buy a Mansion (Купить поместье), выложив фишку в соответствующую область. В текущем раунде это действие становится недоступным: его не может выбрать ни этот игрок, ни кто-то другой.

3. Ход передаётся следующему участнику по часовой стрелке. Игроки по очереди делают ходы, выкладывая по 1 фишке за раз до тех пор, пока у них не останется фишек или желания/возможности выкладывать новые фишки.

Примечание. Пока у игрока остаются личные фишки, он обязан делать ход. Он может оставить у себя лишь дополнительные фишки – их можно будет использовать в последующие раунды текущего поколения.

Пример. Третий раунд. Игрок использовал 1 личную фишку, в запасе у него ещё 1 личная фишка, а также 1 дополнительная фишка, которую можно использовать только для покупки поместья. Однако игрок не сможет выложить эту дополнительную фишку, поскольку область действия Buy a Mansion уже выбрана другим игроком. Наш игрок вынужден оставить эту дополнительную фишку у себя до следующих раундов. Тем не менее, личную фишку он обязан использовать уже сейчас – в свой последний ход.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

МАРКИЗА ДЕ ПОМПАДУР, ФАВОРИТКА КОРОЛЯ ЛЮДОВИКА XV, БЫЛА ПРОСТОЛЮДИНКОЙ ПО ПРОИСХОЖДЕНИЮ, А СТАЛА ЗАКОНОДАТЕЛЬНИЦЕЙ МОД, МЫСЛИТЕЛЕМ И ЧЕЛОВЕКОМ, ИМЕВШИМ ОГРОМНОЕ ВЛИЯНИЕ НА ПОЛИТИКУ КОРОЛЯ: КАК НА ВНЕШНЮЮ, ТАК И НА ВНУТРЕННЮЮ.

ПОКОЛЕНИЯ И ХОД РАУНДА

ЧИСЛО ДЕЙСТВИЙ В РАУНДЕ

Поскольку у каждого из игроков только 2 личные фишки, то за один раунд они могут выполнить по 2 действия. Однако в начале каждого поколения (а также по ходу игры) они будут получать дополнительные фишки, увеличивающие число возможных действий.

Примечание. Любая дополнительная фишка позволяет игроку выполнить только соответствующее ей по цвету действие (см. стр. 5).

Каждую дополнительную фишку можно использовать только раз, поэтому в конце того раунда, когда её выложили на главное поле, она возвращается в общий запас.

Вы не обязаны использовать дополнительную фишку в том же раунде, в котором её взяли, её можно оставить до будущих раундов. Тем не менее, вы должны будете использовать эту фишку до конца текущего поколения, а иначе она просто вернётся в общий запас.

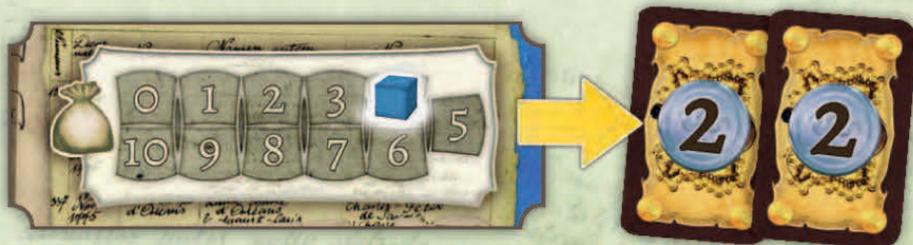
Пример. Игрок начинает раунд с 2 личными фишками. В свой первый ход он выбирает действие *Marry* (Вступить в брак) и выдаёт замуж за Пьера представительницу своей семьи. Пьер приносит игроку дополнительную фишку, которую можно потратить на действие *Undertake a Mission* (Взять миссию). Таким образом, в текущем раунде игрок может выполнить ещё 2 действия: одно из них довольно конкретное «Взять миссию», а второе он выберет оставшейся личной фишкой. Также игрок может не тратить дополнительную фишку, а приберечь её до следующих раундов текущего поколения.

ФАЗА ДОХОДА И ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

В конце раунда (после выполнения действий игроками):



1. Игроки получают золотые согласно положению маркера дорожки дохода на личных планшетах (за исключением конца раунда 9, там вы доход не получаете).



Пример. Маркер дохода игрока находится на делении 4, значит, игрок получает карты золотых суммарным достоинством 4.

2. Игроки забирают личные фишки с главного поля и с личных планшетов.

3. Все выложенные на главное поле дополнительные фишки возвращаются в общий запас.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОКОЛЕНИЯ

После последнего раунда в поколении:



1. Игроки получают очки благородства согласно положению маркера дорожки престижа на личных планшетах.



Пример. К концу поколения II маркер престижа игрока оказался на делении 6, значит, игрок сдвигает маркер своего цвета на 6 делений вперёд по дорожке благородства.

Примечание. Отрицательный престиж приведёт к потере очков благородства.



2. Игроки получают столько очков благородства, сколько детей появилось в их семье в текущем поколении. За каждого ребёнка игроки получают по 1 очку. Не имеет значения, запланирован ли для ребёнка брак или нет.

Пример. В течение поколения II в семье игрока появились 2 пары молодожёнов. У первой пары родилось 2 детей, у второй – 3. Игрок получает 5 очков благородства.

Примечание. Если в течение поколения в вашей семье не рождается ни одного ребёнка, ваш род пресекается и вы тут же проигрываете.

3. Все дополнительные фишки, лежащие перед игроками, возвращаются в общий запас.



ДЕЙСТВИЯ ЛИЧНОГО ПЛАНШЕТА

Напоминание. Одно и то же действие личного планшета можно выбрать несколько раз за раунд.

MARRY/ARRANGE MARRIAGE (ВСТУПИТЬ В БРАК/ЗАПЛАНИРОВАТЬ БРАК)

Вы отдаёте под венец представителя семьи текущего поколения и одного из друзей. Ваши друзья, такие как испанский принц и придворный короля – ваши связи с известными и богатыми людьми из высшего общества. Впрочем, не все они знамениты и богаты, тем не менее, и они обладают немалой властью, как, например, ушлый прусский шантажист. Все ваши решения будут иметь последствия, так что думайте заранее, стоит ли оно того.

Стоимость: различная, см. ниже.

а. Marry (Вступить в брак)

Вы выбираете карту друга из руки и кладёте её рядом с одним из своих взрослых родственников текущего поколения. Пара тут же сочетается браком.

1. Выложите карту друга из руки рядом со взрослым родственником противоположного пола, у которого ещё нет пары.

2. Оплатите свадебные расходы или получите приданое.

3. Измените текущую величину дохода (на личном планшете) либо выберите открытые карты друзей (лежащие под главным полем).

4. Измените текущую величину престижа (на личном планшете).

5. Выполните эффект карты.

6. Возьмите верхнюю карту колоды детей и положите чуть ниже карт молодожёнов (стороной с ребёнком вверх) или выполните действие карты осложнения.



Пример. Игрок женит одного из своих сыновей на Гертруде. Он выкладывает её карту рядом с картой сына, забирает из банка 1 золотой в качестве приданого, выбирает 1 открытую карту друга, получает 1 очко престижа и проверяет, есть ли в его семье другие пруссаки. Оказывается, есть – Фридрих.

Благодаря нему, игрок получает ещё 3 золотых. После этого он берёт карту из колоды детей – у молодожёнов рождается прекрасная дочь, её карта кладётся под карты счастливой пары.

Напоминание. Если на карте друга не сказано иного, её эффект действует всего один раз – в тот момент, когда друг становится частью вашей семьи.

б. Arrange Marriage (Запланировать брак)

Вы выбираете карту друга из руки и, перевернув её на 180°, кладёте рядом с одним из своих детей текущего поколения. Пара вступит в брак в начале следующего поколения.

1. Выложите перевернутую карту друга из руки рядом с ребёнком противоположного пола, для которого ещё не запланирован брак.

Примечание. Вы переворачиваете карту друга, чтобы не забыть, что бракосочетание произойдёт, только когда ребёнок вырастет (см. стр. 9).



Напоминание. Друзья, с которыми вы запланировали брак, считаются полноценными представителями вашей семьи.

2. Оплатите свадебные расходы или получите приданое.

3. В начале следующего поколения все дети вырастут и автоматически женятся или выйдут замуж за своих запланированных женихов и невест. Выполните шаги 3–6 действия «Вступить в брак» (измените доход/выберите друзей, измените престиж, выполните действие карты, возьмите карту ребёнка).

Примечание. Запланированные браки поколения III приносят пользу, только если у вас есть соответствующая карта покровителя.

ОСЛОЖНЕНИЯ ВО ВРЕМЯ РОДОВ

Помимо сыновей и дочерей, в колоде детей есть карты осложнений. Если вам попалась такая карта, вы обязаны сделать одно из двух:

– **Потерять ребёнка** (действие закончено, ребёнок не рождается – не кладите карту ребёнка под карты молодожёнов).

– **Потерять мать** (карта матери сбрасывается, а вы открываете новые карты из колоды детей, пока вам не попадётся карта ребёнка, которого вы кладёте под карту отца). Вдовец может жениться ещё раз (см. стр. 17).

Независимо от вашего выбора, положите карту осложнения рядом с семейным деревом. Если в текущем поколении вы получите новое осложнение, оно не будет действовать – вы просто сбросите его карту и будете открывать новые карты из колоды детей, пока не попадётся сын или дочь.

Примечание. Глава семьи не может погибнуть из-за осложнения – в этой ситуации вы всегда теряете ребёнка.



ДЕЙСТВИЯ ЛИЧНОГО ПЛАНШЕТА

HAVE CHILDREN (ЗАВЕСТИ РЕБЁНКА)

Одна из семейных пар вашей династии может захотеть завести ещё одного ребёнка, ведь дети – естественное продолжение вашего рода. Решите только, кого бы вы хотели: мальчика или девочку. Если вам всё равно, то, должно быть, у вас на примете имеется идеальный зять или прекрасная незнакомка с не менее прекрасным состоянием. Если нет, то самое время выписать в поместье Франсуа Шопара, знаменитого уролога, который обязательно вам поможет, ведь он один из тех немногих врачей, которые на полном серьёзе утверждают, что роды – это не колдовство, а наука. Однако путь этот ещё не проторен и полон ошибок. Некоторые врачи, например, предлагают повысить вероятность рождения ребёнка определённого пола, отняв почтенному отцу семейства одно яичко. Представьте, что подумает о вас общество, узнав, что вы в этом участвуете.

Стоимость: различная, см. ниже.

Этим действием вы открываете карту из колоды детей и кладёте её под карты молодожёнов текущего поколения.

1. Выберите пару, которая хочет *завести ребёнка*.

Примечание. У этой пары должно быть меньше 3 детей (если у вас нет возможности обойти это правило).

2. Выберите одно из двух:

– Взять карту из колоды детей.

– Потерять 1 очко благородства на дорожке благородства и открывать карты из колоды детей, пока вам не попадётся ребёнок нужного пола или осложнение (см. стр. 12). Все остальные открытые карты замешиваются обратно в колоду.

Примечание. Если, отыскивая ребёнка нужного пола, вы открываете карту осложнения, то обязаны выполнить её действие. Если вы решаете потерять мать, то можете продолжить поиск ребёнка.

3. Выложите карту ребёнка чуть ниже карт молодожёнов (стороной с ребёнком вверх) или выполните действие карты осложнения.

Напоминание. У семейной пары не может быть больше 3 детей, если не сказано иного.



ASK FRIENDS FOR MONEY (ЗАНЯТЬ У ДРУЗЕЙ)

Друг всегда приходит на помощь другу, и друзья вашей семьи – не исключение. Поэтому, попивая в следующий раз кофе в компании энциклопедистов, не примените небрежно заметить, что были бы не прочь воспользоваться небольшой финансовой помощью. Только старайтесь не перегнуть палку. Само собой, друзья одолжат вам любую сумму, но что если после этого они станут шептаться у вас за спиной? Сами понимаете, ничем хорошим это для вас не обернётся. А если уж вы захотите занять совсем неприличную сумму, будьте готовы потерять часть друзей, ибо кто ж захочет якшаться с попрошайкой, пусть даже он благороден до невозможности?!

Стоимость: различная, см. ниже.

Этим действием вы получаете золотые (☀).

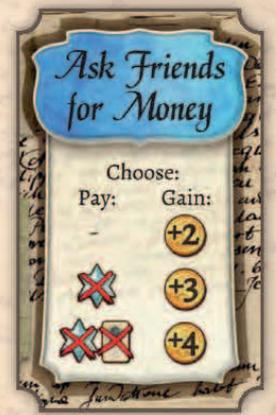
Решите, сколько золотых вы хотите получить и заплатите соответствующую цену (если требуется):

– Просто получите 2 золотых (☀).

– Потеряйте 1 очко благородства (✖) и получите 3 золотых (☀).

– Потеряйте 1 очко благородства (✖), сбросьте 1 карту друга из руки (✖) и получите 4 золотых (☀).

Золотые берутся из банка.



SOCIALIZE (ВЫЙТИ В СВЕТ)

Как вы намерены тратить время и деньги? Еженедельные визиты в кафе «Прокоп», место встречи мыслителей, определённо поможет вам завести новые знакомства с влиятельными семьями, однако если вы хотите большего, придёт-ся раскошелиться. Возможно, специально организованный ужин, на котором будет обсуждаться последняя работа Вольтера, и влетит вам в копеечку, но зато поможет завести больше новых друзей. А если вы хотите, чтоб о вас говорил весь город, нет лучше средства, чем приезжать на каждый бал в позолоченной карете с лакеями.

Стоимость: различная, см. ниже.

Этим действием вы получаете карты друзей.

Определитесь, сколько открытых карт друзей, выложенных под главным полем, вы хотите получить, и заплатите соответствующую цену (если требуется):

– Просто получите 1 друга (☺).

– Заплатите 1 золотой (☀) и получите 2 друзей (☺).

– Заплатите 2 золотых (☀☀) и получите 3 друзей (☺☺).

Карты друзей вы забираете в руку.



Примечание. Друзья никогда не остаются в одиночестве. Каждый раз, когда вы получаете открытые карты друзей и в соответствующей области остаётся всего одна карта, вы бесплатно забираете и её тоже. После этого область друзей заполняется новыми открытыми картами.

Пример. В области карт друзей осталось 3 карты. Игрок решает выйти в свет и заплатить 1 золотой за 2 карты. Так как в области остаётся всего 1 карта, он получает и её тоже. После этого под главным полем выкладываются новые карты из колоды друзей.

ДЕЙСТВИЯ ГЛАВНОГО ПОЛЯ

Напоминание. Каждую область действия главного поля можно выбрать не более 1 раза за раунд.

ACQUIRE THE TITLE (ПОЛУЧИТЬ ТИТУЛ)

Если хотите, чтобы ваша семья получила тот или иной титул, держитесь поближе к людям из окружения короля. Негоже думать, что титул сам свалится вам в руки, как к этому выскочке, барону де Монтеские. Ну и разумеется, вы должны быть достаточно состоятельны, коль хотите, чтобы сам король пожаловал вашей семье особые привилегии. Обычно оно того стоит. Ревность иных друзей, неумело имитирующих презрение к вашей меркантильности, лишь подтверждает, как влиятельны вы становитесь.

Стоимость: различная, указана на карте титула.

Этим действием вы сразу же получаете различные бонусы.

1. Выберите желаемый титул и купите его карту.

2. Получите все бонусы этого титула (доход, престиж, карты друзей).

3. Положите карту титула рядом со взрослым представителем вашей семьи или рядом с парой.

Примечание. У одного представителя семьи (или пары) не может быть больше одного титула. После вступления в брак титул представителя семьи распространяется на всю пару.

Пример. Поколение I. Игрок хотел бы приобрести графский титул. Он выбирает пока ещё не выбранную никем область действия Acquire the Title (Получить титул), платит 4 золотых, сбрасывает 2 друзей из руки и кладёт карту титула рядом с главой семьи. Игрок получает +2 к престижу и +1 к доходу. Большие действие Acquire the Title в этом раунде выбирать нельзя. Поскольку титулы могут получать лишь взрослые представители семьи (или пары), в этом поколении наш игрок не сможет получить другие титулы.

В каждом поколении игрокам доступны 3 титула. У каждого из них своя стоимость, и все они дают разные преимущества. Когда игроки забирают последний титул, новые 3 карты выкладываются только в начале следующего поколения.



HIRE FERTILITY DOCTOR (НАНЯТЬ АКУШЕРА)

Чувствуете, что не можете завести своего ребёнка, а у усыновлённого могут возникнуть проблемы с наследованием? Отбросьте страх, вам поможет признанная всем двором мадам дю Кудре! Не меньше одного ребёнка, или она вернёт вам деньги! Понятно, что общество будет смотреть на вас осуждающе, если узнает (а оно ведь всегда узнаёт, да?), но по сравнению с бесплодием это сущие пустяки, верно же? Мадам обещает, что в ближайшие годы ваша парочка выносит не меньше двух детей. И всё это за весьма скромное вознаграждение... ну, для такой благородной династии, как ваша.

Этим действием вы открываете 2 карты из колоды детей и кладёте их под карты молодожёнов текущего поколения.

Стоимость: 2 золотых и 1 карта друга из руки.

1. Выберите семейную пару, которая хочет завести ребёнка.

Примечание. Выбрать можно только ту пару, которая может завести как минимум 2 детей.

2. Откройте 2 карты из колоды детей.

3. Выложите карты детей чуть ниже карт пары (стороной с ребёнком вверх) или выполните действие карты осложнения (см. стр. 12).

Примечание. Открывайте по одной карте друг за другом, поскольку вам может попасться карта осложнения. Помните, что за одно поколение в семье может случиться только одно осложнение (см. стр. 12), поэтому, открыв второе, игнорируйте его и продолжайте открывать карты из колоды, пока не дойдёте до ребёнка.

Пример. Игрок выбирает пару, у которой уже есть один ребёнок. Он тратит 2 золотых, сбрасывает карту друга из руки и открывает первую карту из колоды детей. Это сын, игрок кладёт его карту рядом с первым ребёнком выбранной пары. Вторая карта оказывается осложнением, и игрок решает потерять ребёнка. Таким образом, у семейной пары рождается только один ребёнок. Карта осложнения кладётся рядом с деревом игрока, теперь, если в текущем поколении в семье случится новое осложнение, оно не будет действовать и игрок продолжит открывать карты из колоды, пока не получит ребёнка.



ДЕЙСТВИЯ ГЛАВНОГО ПОЛЯ

BUY A MANSION (КУПИТЬ ПОМЕСТЬЕ)

Въехав в новенькое поместье, вы первым делом удивляетесь, как же вы жили без него до сих пор? И вот вы уже пытаетесь заполучить самого модного архитектора для строительства следующего поместья. Для благородного семейства это жизненно необходимая вещь – а где ещё держать все эти картины, скульптуры, столовое серебро и золотые блюда, где устраивать расточительные балы? Наверняка какие-нибудь обнищавшие дворяне начнут завидовать вашей славе и богатству, но разве вам не плевать?

Этим действием вы увеличиваете престиж.

Стоимость: 3 золотых и 1 карта друга из руки.

1. Возьмите карту из колоды поместий и положите её рядом со взрослым представителем своей семьи (или рядом с парой).
2. Увеличьте престиж на 2.

Примечание. Как и в случае с титулами, у одного взрослого представителя семьи (или у пары) не может быть больше одного поместья.

Число поместий ограничено и зависит от количества игроков (см. «Подготовку к игре» на стр. 6).



INITIATE VENTURE (ОРГАНИЗОВАТЬ ПРЕДПРИЯТИЕ)

Жить за счёт земли и крестьянского труда – дело благородное, ваши предки не меняли этот порядок веками. Но чем дальше, тем сложнее платить по счетам, и, продолжая устраивать грандиозные балы и скупать произведения искусства, вам приходится прилагать всё больше усилий, чтобы сводить концы с концами. Своевременное вложение в рудник или кузницу наподобие кузни Клавыера поможет решить все эти проблемы. Только старайтесь, чтобы блеск лёгких денег не ослепил вас, а не то люди начнут сомневаться, заслуживаете ли вы дворянства.

Этим действием вы увеличиваете доход.

Стоимость: 1 престиж, 2 карты друга из руки.

1. Возьмите карту из колоды предприятий и положите её рядом со взрослым представителем своей семьи (или рядом с парой).
2. Увеличьте доход на 1.

Примечание. Как в случае с титулами и поместьями, у одного взрослого представителя семьи (или у пары) не может быть больше одного предприятия.

Число предприятий ограничено и зависит от количества игроков (см. «Подготовку к игре» на стр. 6).



UNDERTAKE A MISSION (ВЗЯТЬ МИССИЮ)

Родиться дворянином – это не только большая удача, но и огромная ответственность. На ваш век придётся немало приключений, вы будете планировать заговоры и играть не последнюю скрипку в политической борьбе – и всё с одной-единственной целью: упрочить и возвеличить имя семьи. Эта работёнка не так романтична, как может показаться, но чувство выполненной миссии стоит каждого потраченного на неё мгновения.

Этим действием вы берёте карты миссии (во время поколения I и II) или активируете дополнительные цели своей карты покровителя (во время поколения III).

Стоимость: 1 карта друга из руки.

а. Во время поколений I и II

Возьмите 2 карты из колоды миссий, выберите себе одну и сбросьте вторую. Выбранную карту положите рядом с личным планшетом в открытую.

Карты миссий предлагают выполнить определённое условие, награждая игроков очками благородства и другими приятными бонусами. В интересах игроков успеть выполнить миссии до конца игры, чтобы извлечь максимальную выгоду. Выполнить миссию можно в любое время своего хода, но до окончания последнего раунда.

б. Во время поколения III

Возьмите карту из колоды миссий и подсуньте её под карту покровителя лицом вниз.

Не читайте и не открывайте карту – она нужна лишь для активации дополнительной цели (дополнительного условия подсчёта очков благородства) вашей карты покровителя. Одна закрытая карта миссии позволяет активировать в конце игры одну из двух дополнительных целей по вашему выбору. Каждая дополнительная цель может быть активирована только один раз.

Примечание. Вы не можете активировать дополнительные цели карты покровителя открытыми картами миссий, взятыми в поколении I или II.



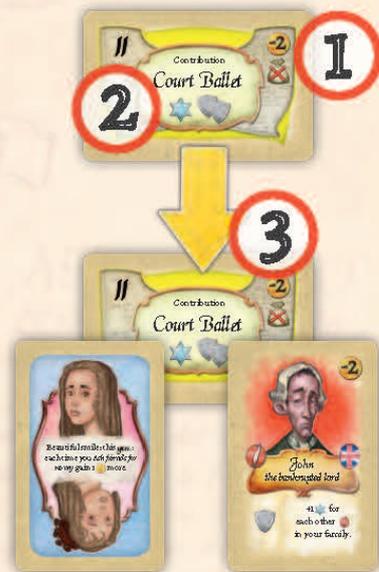
CONTRIBUTE TO COMMUNITY (СДЕЛАТЬ ОБЩЕСТВЕННЫЙ ВКЛАД)

Прогулка по Версалю разбередила вашу душу и вдохновила на подвиги. Вы открыли, что помощь окружающим может доставлять ни с чем не сравнимое удовольствие, особенно если при этом вы демонстрируете размах своего богатства и заставляете всех поверить, что вы не такой стяжатель, как остальные дворяне. Когда вы выбираетесь в город и любуетесь созданным вами благолепием, то удовлетворённо вздыхаете – ваше наследие переживёт века.

Этим действием вы получаете различные бонусы.

Стоимость: различная, указана на картах общественных вкладов.

1. Выберите одну из доступных карт общественного вклада и оплатите её стоимость.
2. Примените все эффекты карты (получите благородство, престиж, карты друзей).
3. Возьмите карту и положите её рядом со взрослым представителем своей семьи (или рядом с парой).



Примечание. Как в случае с титулами, поместьями и предприятиями, у одного взрослого представителя семьи (или у пары) не может быть больше одного общественного вклада.

Пример. Поколение II, игрок выбирает действие «Сделать общественный вклад» (в этом раунде его ещё никто не выбрал) и покупает карту Court Ballet (Королевский балет), уплачивая 2 золотых и уменьшая доход на 1. Он кладёт карту рядом с молодожёнами текущего поколения и применяет её эффект: +1 очко благородства и +2 престижа. В текущем раунде это действие выбрать уже нельзя. У одной семейной пары (или у одного взрослого) может быть только 1 карта общественного вклада.

В каждом поколении игрокам доступны 3 карты общественных вкладов. У каждого из них своя стоимость, и все они дают разные преимущества. Когда игроки забирают последний общественный вклад, новые 3 карты выкладываются только в начале следующего поколения.

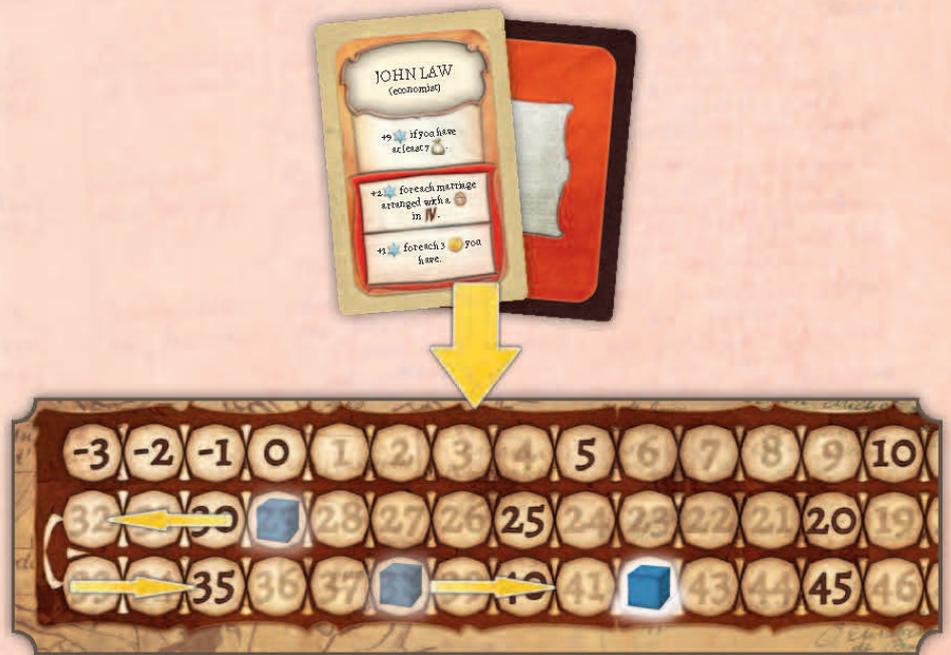
ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после поколения III, и участники подсчитывают заработанные очки благородства.



- Игроки открывают карты покровителей и получают очки за:
- выполненную главную цель;
 - дополнительные цели, активированные по своему выбору.

Напоминание. Чтобы получить очки по дополнительным целям карты покровителя, в поколении III нужно подсовывать под неё карты миссий. Одна карта миссии активирует одну дополнительную цель по вашему выбору.



Пример. Покровитель игрока – Джон Ло. Доход игрока 8, поэтому он получает 9 очков благородства (главная цель). Во время поколения III он подложил одну карту миссии под карту покровителя, поэтому сейчас может либо активировать дополнительную цель, приносящую благородство за запланированные браки с ремесленниками, либо цель, дающую 1 благородство за каждые 3 золотых. У игрока только 1 запланированный брак с ремесленником, но зато 14 золотых, поэтому он активирует вторую дополнительную цель и получает 4 очка благородства.

ПОБЕДИТЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, набравший наибольшее число очков благородства, объявляется победителем. В случае ничьей все претендующие на победу игроки сравнивают число друзей в руке. Побеждает тот, у кого их больше. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с наибольшим престижем. Если снова ничья, все они становятся победителями.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

ВО ФРАНЦИИ СУЩЕСТВОВАЛО 3 ОСНОВНЫХ СПОСОБА ПОЛУЧИТЬ ТИТУЛ. ПЕРВЫЙ – ПО ПРАВУ РОЖДЕНИЯ, ДВОРЯНИНОМ ОБЫЧНО (НО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО) ДОЛЖЕН БЫЛ БЫТЬ ОТЕЦ РЕБЁНКА. ВТОРОЙ – ОТЛИЧИВШИСЬ НА СЛУЖБЕ, ПРЕИМУЩЕСТВЕННО НА ГОСУДАРСТВЕННОЙ ИЛИ ВОЕННОЙ. ТРЕТИЙ – ПО УКАЗУ, ТО ЕСТЬ ПО ЛИЧНОЙ КОРОЛЕВСКОЙ ГРАМОТЕ.



ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Примечание. Большинство этих правил вы уже знаете, но не будет лишним повторить их ещё раз, а главное, собрать в одном месте.

О КАРТАХ

Если текст карты противоречит тексту правил, верьте карте.

Число карт в руке игрока не ограничено.

Каждый вид карт сбрасывается в свою собственную стопку сброса.

У одного взрослого представителя семьи (или пары) может быть только 1 карта титула, поместья, предприятия и общественного вклада или любая комбинация этих карт.

Карта покровителя и карты друзей – закрытая информация для других игроков. Все остальные ваши карты – открытая информация.

КАРТЫ ДРУЗЕЙ

Каждый раз, собираясь взять открытую карту друга, вы сами выбираете, какую карту взять.

Если среди открытых карт друзей остаётся только 1 карта, вы бесплатно берёте и её тоже, отказаться от неё нельзя. Когда открытых карт друзей не остаётся, выкладывается новый ряд карт.

Новый ряд карт друзей появляется только после взятия всех открытых карт друзей. Он выкладывается из колоды друзей в открытую.

Примечание. Если открытых карт недостаточно, чтобы полностью выполнить действие (например, игрок должен взять 3 карты, а выложено только 2), то игрок забирает столько карт, сколько есть, выкладывает в область друзей новый набор карт и продолжает выполнение действия.

Каждый раз, когда колода друзей заканчивается, перемешивайте сброс и используйте его как новую колоду.

Если не сказано иного, все эффекты карт друзей применяются один раз – в тот момент, когда друг становится частью вашей семьи.

О ДЕЙСТВИЯХ

Все действия применяются только к текущему поколению вашей семьи или к детям следующего поколения, как в случае с действием *Arrange Marriage* (Запланировать брак).

Каждое действие главного поля можно выбрать только один раз за раунд.

Каждое действие личного планшета можно выбрать несколько раз за раунд.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

БЫЛО ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРНО НАЗНАЧАТЬ ИНОСТРАНЦЕВ НА ВЫСШИЕ ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ДОЛЖНОСТИ. В КАЧЕСТВЕ ПРИМЕРА МОЖНО ВСПОМНИТЬ АНГЛИЧАНИНА ДЖОНА ПОЛА ДЖОНСА, СДРУЖИВШЕГОСЯ ЗА ВРЕМЯ ПРЕБЫВАНИЯ ВО ФРАНЦИИ С БЕНДЖАМИНОМ ФРАНКЛИНОМ И ВСТАВШЕГО НА СТОРОНУ АМЕРИКАНЦЕВ. СЕГОДНЯ ЕГО НАЗЫВАЮТ ОТЦОМ АМЕРИКАНСКОГО ВОЕННОГО ФЛОТА, ЧТО, ВПРОЧЕМ, НИСКОЛЬКО НЕ ОТМЕНЯЕТ ЕГО ЗВАНИЯ КОНТР-АДМИРАЛА РУССКОГО ФЛОТА...

БРАК И ДЕТИ

Вступать в брак можно лишь с представителями противоположного пола.

Дети могут рождаться только у семейных пар.

Если не указано иного, у одной пары не может быть больше 3 детей.

ПОВТОРНЫЙ БРАК

Во время родов может возникнуть осложнение, уносящее жизнь матери. Если вдовец – не друг, то он может вновь вступить в брак.

Ограничение в 3 ребенка действует и для повторного брака, причём учитываются дети от всех прошлых браков вдовца.

Пример. У вдовца один ребёнок. Если он снова вступит в брак, то сможет завести не более двух детей, так как один остаётся у него от предыдущего брака.

БЛАГОРОДСТВО, ДОХОД, ПРЕСТИЖ

Престиж и доход – ничем не ограниченные величины, игроки могут выйти за пределы нарисованных на планшетах дорожек (и думать, как отслеживать изменения дальше).

Благородство – тоже неограниченная величина, игрок может потерять и получить больше очков, чем изображено на главном поле (на дорожке диапазон изменений от -3 до +50).

ЗОЛОТЫЕ

Если не указано иного, то, получая деньги, вы берёте их из банка, а тратя – возвращаете в банк.



УТОЧНЕНИЯ ТЕКСТА КАРТ

Сейчас мы более подробно рассмотрим эффекты некоторых карт.

КАРТЫ ДРУЗЕЙ

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если не указано иного, все особые эффекты карт друзей действуют в момент бракосочетания и только один раз. Эффекты отыгрываются после получения новых карт друзей и изменения дохода и престижа.

ТЕКУЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ

Если на карте написано «This gen.», то эффект карты действует на протяжении текущего поколения.

ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ БРАКИ

Запланированные мужья и жёны также считаются представителями вашей семьи, на них действуют все обычные эффекты других карт (друзей, покровителя, миссий), хотя формальное бракосочетание состоится только в начале следующего поколения.

УТОЧНЕНИЯ НЕКОТОРЫХ КАРТ

ALEKSANDR (АЛЕКСАНДР)

Получите +1  и +1 , если в семье есть не менее 2 других .

Выполнив условие, вы получаете оба бонуса.



ARIANNE (АРИАННА)

Действие *Marry/Arrange Marriage* (*Вступить в брак/Запланировать брак*) выполняется автоматически, без выбора действия.

Это свойство можно применить до того, как Арианна станет частью вашей семьи. На действие «Вступить в брак»/«Запланировать брак», выполненное этой картой, не тратится фишка, но тратится ход.



BERNADETTE (БЕРНАДЕТТА)

Возьмите 2  вместо 1. Когда она выходит замуж и вы открываете карту ребёнка для пары, берите 2 карты и оставляете/отыгрываете обе.



CARLOS (КАРЛОС)

Получите  и +1 , если в семье есть другой .

Выполнив условие, вы получаете оба бонуса.



CLAIR (КЛЕР)

Текущее поколение: каждый раз действие *Socialize* (*Выйти в свет*) приносит на 1  больше.

Это свойство срабатывает раньше правила о последней оставшейся открытой карте друга. Поэтому, *выйдя в свет*, вы сперва берёте карты, за которые заплатили, потом карту, которую даёт эффект Клер, и только после этого проверяете, осталась ли в ряду последняя карта.

Пример. *Остались две открытые карты. Вы выбираете действие «Выйти в свет», берёте одну карту, а затем, благодаря способности Клер, ещё одну. После вы выкладываете новый открытый ряд карт друзей.*



ERICH (ЭРИХ)

Текущее поколение: на действие *Buy a Mansion* (*Купить поместье*) расходуется на 1  меньше, если в семье есть другой .

Скидка даёт, когда поместье покупает не только Эрих, но и любой другой член семьи в текущем поколении.



EUSTACHY (ЕВСТАХИЙ)

Каждый раз, открывая для него , берите 2 карты, выбирайте одну и сбрасывайте другую.

Выполняя действие *Hire Fertility Doctor* (*Нанять акушера*), берите 4 карты, выберите 1 из первой двойки и 1 из второй, в итоге у вас останутся 2 карты.



FENMI (ФЕХМИ)

Сбросьте всех открытых , выложите новый ряд и возьмите 1 .

Выйдя замуж, Фехми приносит 1 карту друга и 1 карту из обновлённого ряда открытых карт друзей. Если, забрав первую карту, вы так и так вынуждены выложить новый ряд, вы все равно сбрасываете этот ряд, открываете 5 новых карт и выбираете вторую карту уже из них.



GEORGE (ДЖОРДЖ)

Возьмите 1 карту миссии и подложите её под карту покровителя.

Неважно, какое сейчас поколение – возьмите верхнюю карту колоды миссий и положите лицом вниз под карту своего покровителя. В конце игры эта карта позволит получить очки по одной из дополнительных целей карты покровителя.



HANS HEINRICH (ГАНС ГЕНРИХ)

Действие *Ask Friends for Money* (*Занять у друзей*) выполняется автоматически, без выбора действия, если в семье есть другой .

Если в вашей семье есть другой ремесленник, то вы можете тут же выполнить действие «Занять у друзей». Для этого не нужно тратить фишку, тем не менее, всё, что нужно заплатить по ходу выполнения действия, вы всё равно платите.



ISABELLA (ИЗАБЕЛЛА)

Сбросьте любое число  из руки и возьмите столько же .

Можно сбросить 0 карт.

JAN (ЯН)

Получите  и +1 , если в семье есть другой .

Выполнив условие, вы получаете оба бонуса.



LEONID (ЛЕОНИД)

Действие *Marry/Arrange Marriage* (*Вступить в брак/Запланировать брак*) выполняется автоматически, без выбора действия, если в семье есть другой .

Это свойство можно применить до того, как Леонид станет частью вашей семьи.

Если в семье есть другой русский, то вы можете выполнить этой картой действие «Вступить в брак»/«Запланировать брак», не тратя фишку, но по-прежнему тратя ход.

LUCIENNE (ЛЮСЬЕНН)

Получите  и +1 , если в семье есть ещё один .

Выполнив условие, вы получаете оба бонуса.



MARIA (МАРИЯ)

Если в вашей семье есть другой , то вы можете выполнить этой картой действие *Marry/Arrange Marriage* (*Вступить в брак/Запланировать брак*), не тратя фишку, но по-прежнему тратя ход.

Это свойство можно применить до того, как Мария станет частью вашей семьи.



MARGARETHE (МАРГАРЕТА)

Каждый раз, открывая для неё , берите 2 карты, выбирайте одну и сбрасывайте другую.

Выполняя действие *Hire Fertility Doctor* (Нанять акушера), берите 4 карты, выбирайте 1 из первой двойки и 1 из второй, в итоге у вас останутся 2 карты.



MIRANDA (МИРАНДА)

Текущее поколение: каждый раз действие *Ask Friends for Money* (Занять у друзей) приносит на 2  больше.

Вы платите сколько положено, но получаете на 2  больше.



NANCY (НЭНСИ)

Возьмите 2  вместо 1.

Когда она выходит замуж и вы открываете карту ребёнка для пары, берите 2 карты и оставляйте/отыгрывайте обе.



NICOLAS (НИКОЛЯ)

Получите  и +1 , если в семье есть другой .

Выполнив условие, вы получаете оба бонуса.



ROBERT (РОБЕРТ)

Действие *Ask Friends for Money* (Занять у друзей) выполняется автоматически, без выбора действия, если в семье есть другой .

Если в вашей семье есть другой британец, то вы можете тут же выполнить действие «Занять у друзей». Для этого не нужно тратить фишку, тем не менее, всё, что нужно заплатить по ходу выполнения действия, вы всё равно платите.



ROGER (РОЖЕ)

Текущее поколение: каждый раз, получая , можете вместо этого взять .

Получая любое число карт друзей, вы решаете, либо взять всех этих друзей из открытого ряда карт, либо из закрытой колоды.



SOPHIE (СОФИ)

Получите +2 , если у вас не менее 12 .

Условие вступает в силу после того, как вы получаете её приданое.



THOMAS (ТОМА)

Получите  и +1 , если в семье есть другой .

Выполнив условие, вы получаете оба бонуса.



КАРТЫ ДЕТЕЙ

Уточнения некоторых карт детей.

HANDSOME (КРАСАВЧИК)

+2 , когда женится.

Вы получаете золотые после выполнения действия вступления в брак.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

ФРАНЦУЗСКАЯ МОДА XVIII ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В ПОДРАЖАНИИ ОДЕЖДЕ КОРОЛЯ И ЕГО СВИТЫ. ТО БЫЛО ВРЕМЯ ПАРЧОВЫХ ПЛАТЬЕВ, ГЛУБОКИХ ВЫРЕЗОВ, НАПУДРЕННЫХ ПАРИКОВ, ВЫСОКИХ КАБЛУКОВ И КОРСЕТОВ, ПОДЧЕРКИВАЮЩИХ ОСИНЫЕ ТАЛИИ ДАМ. ВСЁ ЭТО КАНУЛО В ЛЕТУ С НАЧАЛОМ ФРАНЦУЗСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ, КОТОРАЯ ПРИВИЛА ОБЩЕСТВУ БОЛЕЕ СДЕРЖАННЫЙ СТИЛЬ.

BRAVE (ХРАБРЕЦ)

+1 .

Вы получаете очко благородства сразу же, как только он взрослеет.

DON JUAN (ДОНЖУАН)

Возьмите 1  с женщиной.

Вы получаете карту сразу же, как только он взрослеет. Если друзей-женщин нет, вы ничего не получаете.

GOSSIP QUEEN (ГЛАВНАЯ СПЛЕТНИЦА)

Возьмите 2 .

Вы получаете карты сразу же, как только она взрослеет.

BEAUTIFUL SMILE (ПРЕЛЕСТНАЯ УЛЫБКА)

Текущее поколение: действие *Ask Friends for Money* (Занять у друзей) каждый раз приносит на 1  больше.

Вы платите сколько положено, но получаете на 1  больше.

A TRUE BEAUTY (НАСТОЯЩАЯ КРАСАВИЦА)

Женитьба на ней обходится на 2  меньше.

Вы просто сокращаете свадебные расходы и не получаете никаких золотых, если расходы, указанные на карте друга-мужчины, меньше 2 .

SURPRISE TWINS (НЕЖДААННЫЕ БЛИЗНЕЦЫ)

Возьмите ещё 1  (правило ограничения детей у пары не действует).

Когда рождается этот ребёнок, берите ещё одну карту ребёнка, даже если она нарушает лимит детей у пары.

Будучи выложенной, эта карта начинает учитываться при подсчёте максимально возможного числа детей.

Если вы брали больше 1 карты детей, например, выполняя действие *Hire Fertility Doctor* (Нанять акушера), то всё равно получаете дополнительную карту.



КАРТЫ МИССИЙ

Дополнительная информация касательно некоторых карт миссий.

NEW STEAM ENGINE (НОВЫЙ ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ)

Не сбрасывайте эту карту, до конца игры она считается одним .

ESTABLISH A CRAFT GUILD (ОСНОВАТЬ РЕМЕСЛЕННУЮ ГИЛЬДИЮ)

Не сбрасывайте эту карту, до конца игры она считается одним .

Кладите эти карты рядом с семейным деревом. До конца игры и для любых действий (то есть для эффектов карт миссий/друзей) эти карты считаются картами указанного рода занятий.

Если род занятий должен относиться к определённому поколению (например, для выполнения цели карты покровителя), можете назначить эти карты нужному поколению.

RENOVATE THE OLD CATHEDRAL (ОТРЕСТАВРИРОВАТЬ СТАРЫЙ СОБОР)

Текущее поколение: каждый раз на действие *Contribute to Community* (Сделать общественный вклад) тратится на 4  меньше.

Вы просто сокращаете расходы на помощь обществу. Если на карте общественного вклада указано меньше 4 , вы не получаете разницу.

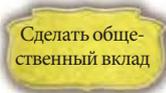


ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

ОБЫЧНЫЙ ВАРИАНТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Если вы хотите познакомиться с игрой или просто попрактиковаться, то можете сыграть без противников. Игра идёт по обычным правилам, но с 3 изменениями:

- При подготовке к игре выкладываете только по 2 карты особняков и предприятий.
- Уберите следующих друзей из колоды: Friedrich (Фридрих), Katherine (Катрин), Laurent (Лорен), Manuel (Мануэль), Nathalie (Натали), Vera (Вера). Также уберите следующие миссии: Found a political party (Основать политическую партию), Preparing for the revolution (Подготовка к революции), Unrest at the South (Смятение при дворе), Strengthen the Royal navy (Усилить королевский флот). Действие этих карт связано с другими игроками.
- Действия главного поля, совпадающие по цвету с родом занятий выложенных в открытую друзей, считаются недоступными. Вы сможете выбирать эти действия только после того, как уберёте соответствующих друзей из области друзей.

Занятие	Соответствующее действие	
 Аристократ	 Получить титул	 Сделать общественный вклад
 Учёный	 Нанять акушера	
 Человек искусства	 Купить поместье	
 Ремесленник	 Организовать предприятие	
 Дипломат	 Взять миссию	

Пример. Под главным полем выложено 5 открытых карт друзей со следующими занятиями: 1 учёный, 3 художника, 1 дипломат. Пока эти карты находятся в области друзей, вам недоступны действия: Hire Fertility Doctor (Нанять акушера), Buy a Mansion (Купить поместье) и Undertake a Mission (Взять миссию). Если действием Socialize (Выйти в свет) игрок заберёт в руку учёного и художника, то сможет нанять акушера уже следующим своим действием. Взять миссию или купить поместье он сможет, когда из области друзей исчезнут друзья с соответствующим цветом рода занятий.

«ЗАВЕЩАНИЕ». ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вы хорошо изучили игру, можете попробовать свои силы в варианте «Завещание». В нём мы воссоздадим фамильное древо в обратном порядке, переходя от потомков к предкам.

Умирает последний и бездетный представитель старого аристократического рода. Оставить огромное состояние некому, однако хотят слухи, что у почившего вельможи есть некие дальние родственники.

Ваша задача – докопаться до корней своей семьи и доказать, что вы – единственный оставшийся наследник усопшего дворянина. Сможете ли вы раскрыть все тайны своего фамильного древа?

ПОДГОТОВКА

Подготовка к игре проходит по обычным правилам, описанным, начиная со стр. 6. При этом вносятся следующие изменения:

- Уберите карты осложнений из колоды детей.
- Используйте только 3 поместья и 3 предприятия.
- Уберите следующие миссии из соответствующей колоды: Found a political party (Основать политическую партию), Preparing for the revolution (Подготовка к революции), Unrest at the South (Смятение при дворе), Strengthen the Royal navy (Усилить королевский флот).
- Уберите следующих друзей из соответствующей колоды: Angelique (Анжелика), Constant (Констан), Friedrich (Фридрих), George (Джордж), Katherine (Катрин), Laurent (Лорен), Manuel (Мануэль), Nathalie (Натали), Patrick (Патрик), Vera (Вера).
- Не используйте карты покровителей.
- Вместо карты главы семьи **возьмите** карту друга: **Nathalie** (Натали) или **Patrick** (Патрик). Эта карта – вы ваша стартовая карта, положите её перед собой. За неё не нужно платить, она не приносит приданого, и вы не получаете её бонусы.

– **Возьмите** карты друзей **Laurent** (Лорен) и **Angelique** (Анжелика) и положите их чуть выше своей стартовой карты – это ваши родители. За эти карты не нужно платить, они не приносят приданого и бонусов.

– Выложите чуть выше каждого из родителей по карте сына и дочери из колоды детей – это ваши бабушки и дедушки, но кто они, вы пока не знаете.

В этом варианте игры карты друзей – это известные вам предки. А карты детей – неизвестные родственники, вы точно знаете, что они были, но кем они были по национальности и чем занимались, пока остаётся тайной. По ходу игры, выполняя действие *Who Were They? (Кто они?)*, вы будете заменять неизвестных родственников (карты детей) конкретными предками (карты друзей). Более подробно об этом на следующей странице.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

– Положите перед собой любой личный планшет, перевернув его на сторону для игры в одиночку.

– Получите столько карт друзей, золотых и дохода (маркер на соответствующей дорожке личного планшета), сколько указано ниже:

1) если вы Натали, то ваш доход 2, у вас 6 золотых и 5 карт друзей в руке;

2) если вы Патрик, то ваш доход 1, у вас 9 золотых и 5 карт друзей в руке.

– Отсортируйте карты подсказок по поколениям, перемешайте их и положите лицом вниз рядом с главным полем.

Карты подсказок дают небольшие описания ваших родственников, личность которых вам предстоит установить для победы в игре. Выполнение каждой подсказки приносит 1 очко престижа, поэтому, чем быстрее вы их выполните, тем больше очков заработаете. Для победы нужно выполнить карты подсказок всех трёх поколений.

ДЕЙСТВИЯ НА ЛИЧНОМ ПЛАНШЕТЕ

Примечание. Все действия планшета влияют на всех представителей вашего фамильного дерева за исключением вас (стартовая карта) и ваших родителей.

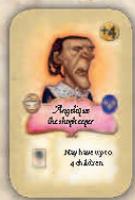
WHO WERE THEY? (КТО ОНИ?) ПО АНАЛОГИИ С MARRY (ВСТУПИТЬ В БРАК)

Этим действием вы либо выкладываете друга из руки рядом с одним из не состоящих в браке известных или неизвестных родственников, либо заменяете карту ребёнка (неизвестный член семьи) картой друга из руки (известный член семьи).



1. Выберите одно из двух:

- Положить карту друга из руки рядом с не состоящим в браке родственником (противоположного пола).
- Заменить карту ребёнка картой друга того же пола из руки.



2. Оплатите свадебные расходы или получите приданое.

3. Измените значение дохода (на соответствующей дорожке личного планшета) или выберите открытые карты друзей (под главным полем).

4. Измените значение престижа (на соответствующей дорожке личного планшета).

5. Примените особый эффект карты.

6. Возьмите 1 сына и 1 дочь из колоды детей и положите их чуть выше карты друга (это родители только что обнаруженного родственника).

7. Как только личность обоих родственников одной пары становится известна, вы берёте верхнюю карту колоды детей и кладёте её чуть ниже этой пары (стороной с взрослым человеком вверх).

Пример. В руке игрока есть карта Michael (Михаэль), и он хотел бы её сыграть. Действием «Кто они?» он может заменить Михаэлем любого сына, иными словами, карту неизвестного родственника-мужчины. Если игрок выложит его как отца Анжелики, то возьмёт из колоды детей одного сына и одну дочь и положит их чуть выше карты Михаэля. Если игрок выложит его как мужа Люсьенн, то не только добавит к дереву родителей Михаэля, но и положит карту ребёнка под пару Михаэля и Люсьенн, поскольку теперь личность обоих этих родственников ему известна.

HOW BIG WAS MY FAMILY? (СКОЛЬКО ИХ БЫЛО?) ПО АНАЛОГИИ С HAVE CHILDREN (ЗАВЕСТИ РЕБЁНКА)

Этим действием любая замужняя пара ваших родственников получает карту ребёнка.

1. Выберите пару, чьего ребёнка вы хотите обнаружить.

Вы можете выбрать любую пару за исключением собственных родителей. Не имеет значения, сколько известных родственников в паре.

2. Выберите одно из двух:

– Взять верхнюю карту колоды детей.

– Уменьшить благородство (на дорожке благородства) на 1 и открывать карты из колоды детей до тех пор, пока вам не попадутся два ребёнка желаемого пола.

Пример. Игрок хочет узнать, что за ребёнок был у его прадедушки. Он берёт карту из колоды детей, и это сын. Он кладёт его под соответствующую пару (стороной со взрослым человеком вверх) рядом с Люсьенн, поскольку это её брат.

3. Положите карту ребёнка чуть ниже карт пары стороной с взрослым человеком вверх.

HOW WEALTHY WERE THEY? (ОНИ БЫЛИ БОГАТЫ?) ПО АНАЛОГИИ С ASK FRIENDS FOR MONEY (ЗАНЯТЬ У ДРУЗЕЙ)

Применяйте правила действия Ask Friends for Money (Занять у друзей) из обычного варианта игры.

WHOM DID THEY KNOW? (С КЕМ ОНИ ЗНАЛИСЬ?) ПО АНАЛОГИИ С SOCIALIZE (ВЫЙТИ В СВЕТ)

Применяйте правила действия Socialize (Выйти в свет) из обычного варианта игры.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

ХОД ИГРЫ

В правила игры с несколькими участниками вносятся следующие изменения:

- В начале каждого поколения берите 3 карты подсказок текущего поколения.
- Все действия главного поля и личного планшета влияют на всё семейное древо за исключением вас (стартовой карты) и ваших родителей.
- Число детей, которое может иметь одна пара, не ограничено.

ПРАВИЛА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ БЛАГОРОДСТВА

Как и в обычном варианте игры, в конце каждого поколения вы получаете очки благородства за очки престижа.

В конце поколения вы не начисляете очки благородства за детей.

По ходу игры вы сможете получать очки за выполнение карт подсказок, каждая приносит 1 очко престижа.

В конце игры очки благородства прибавляются и вычитаются за следующее:

- Прибавьте 1 очко благородства за каждого нефранцузского родственника, чья национальность совпадает с национальностью хотя бы одного родителя.
- Вычтите 1 очко благородства за каждого нефранцузского родственника, чья национальность не совпадает с национальностью ни одного из родителей.
- Прибавьте 1 очко благородства за каждого родственника-аристократа, родитель которого ремесленник.
- Вычтите 1 очко благородства за каждого родственника-ремесленника, родитель которого аристократ.
- Вычтите 1 очко благородства за каждую невыполненную карту подсказки.

Пример. Игрок теряет 1 очко благородства, потому что у аристократки Люсьенн родился ремесленник Лорен. Анжелика тоже ремесленник, и в её ветке есть аристократ Роджер, но поскольку она не является его прямым потомком, игрок не теряет очко благородства.

Игрок получает 1 очко благородства за пруссакса Михаэля, ведь один из его родителей (Ровена) принадлежит к той же национальности, что и он. Поскольку личность родителей Ровены не установлена, игрок не знает, совпадает ли их национальность и её, поэтому не теряет и не получает очки.



ПОБЕДНЫЕ УСЛОВИЯ

Чтобы победить в одиночном варианте игры «Завешание», вам нужно выполнить все карты подсказок всех трёх поколений. В случае неудачи запишите где-нибудь число заработанных очков и постарайтесь превзойти свой результат в следующий раз.



АВТОР ИГРЫ: Михал Хендрик
РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Игнаций Тшевичек,
Михал Вальчак
ДИЗАЙН ПОЛЯ, КАРТ, КОРОБКИ И
БУКЛЕТА ПРАВИЛ: Рафал Шима
ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ОБЛОЖКЕ И
КАРТАХ: Матеуш Бельский
КАЛЛИГРАФИЯ: Барбара Треля-Шима
ПРАВИЛА ИГРЫ: Лукаш Пехачек

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ НА РУССКИЙ ЯЗЫК:
Александр Петрунин (другие переводы:
<https://balury.wordpress.com>)
ВЕРСТКА И ВЫЧИТКА РУССКОЙ ВЕРСИИ
ПРАВИЛ: Джей (kousko@gmail.com)

ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ ДЛЯ РУССКОЙ
ВЕРСИИ ПРАВИЛ: Дмитрий Мольдон
(moldon.ds@gmail.com)

v.2.2

Уважаемый покупатель, мы предельно внимательно относимся к комплектации наших игр. Но если в вашей копии все же чего-то не хватает – мы приносим свои извинения. Пожалуйста, напишите нам об этом по адресу wsparcie@portalgames.pl.

Благодарности от автора: Реми ван ден Барг, Сандер Бои, Марк де Брабандер, Бриан Хенауит, Михал Дебейе, Гербен Эрнст, Майке Фест, Мартин Ф., Александр Фитз, Наталья Гравес, Ситси Холтман, Юдит Карам, Стив Кеоарон, Марк ван Клаверен, Донна Мюл, Рул Равинк, Яп и Марианна Рейхгелт, Эрика Ривера, Тим и Бетани Рудисилл, Рихард Рюттен, Марк Вермёлен,

Никки Вут, Петер Вогелзанг, Паул Вастней и все остальные из Ducosim и Phoenix Games Group. Спасибо вам всем!

Отдельное спасибо моей прекрасной жене, Евгении Старковой, за ее поддержку и помощь на всех этапах развития этой игры.

Благодарности от издателя: Александра Цюпиньская, Ник Питман, Криштина Цсикус, Мэтт Шиннерс, Том Гудсел Джонатан Франклин, Хьюберт Бартош, Даниел ван ден Бург, Феликс Ведел, Майкл Фостер, Мерри, Данай Хондрооки, Колочка, Фариндель, Асёк, Рю и Аня, Робин Леес, Игнасио Ассаф, Грант Родек.

Отдельное спасибо Михалу Орачу.



© 2013 PORTAL GAMES

Ul Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland | portalgames.pl, portal@portalgames.pl