



ПРАГА

СЕРДЦЕ ИМПЕРИИ

Правила игры

Владимир Сухи

Введение

Идёт 1347 год, и вы оказались в самом захватывающем моменте пражской истории: Карл IV вступает на чешский престол, избрав Прагу своей резиденцией. По приказу нового короля сооружаются укрепления вокруг Пражского града, строится мост через реку Влтаву, возводятся собор и университет, и становится ясно — город вскоре станет сердцем империи!

Обзор игры

Игроки берут на себя роль зажиточных горожан, принимающих участие в развитии средневековой Праги. По очереди игроки будут делать ходы, выполняя одно из шести возможных действий с игрового поля. С их помощью игроки будут получать ресурсы и участвовать в различных строительных проектах, зарабатывая победные очки. Побеждает игрок, набравший к концу партии наибольшее количество победных очков.

Состав игры



Игровое поле



4 планшета игроков



6 жетонов действий



4 планшета действий



8 больших и 1 маленькое крепление



4 маркера для подсчёта победных очков (по одному каждого цвета)



4 фишки Королевского пути (по одному каждого цвета)



11 маркеров каждого цвета



30 гексов улучшений (11 обычных и 4 специальных в каждой эпохе)



36 гексов зданий (14 обычных и 4 специальных в каждой эпохе)



36 гексов стен (14 обычных и 4 специальных в каждой эпохе)



8 жетонов добычи



24 жетона технологий



4 памятки





Голодная стена



Собор Святого Вита



3 альтернативных жетона с клетками Голодной стены



3 альтернативных жетона с клетками собора Святого Вита



3 жетона Королевского пути



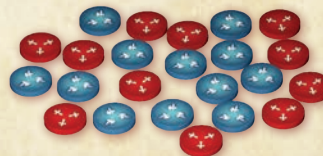
Карлов мост



12 жетонов моста (2 группы по 6 жетонов)



2 маркера для отсчёта ходов



30 красных и синих бонусных жетонов (по 15 каждого цвета)



8 красных и синих бонусных жетонов с номиналом «3» (по 4 каждого цвета)



11 жетонов площадей



12 белых деревянных яиц (с номиналом «1»)



2 коричневых деревянных яйца (с номиналом «3»)



1 жетон с 5 очками



6 золотых окон



14 серебряных окон



12 жетонов яиц



4 жетона яиц с номиналом «3»



Сборка

Соберите части игрового поля, как показано на отдельном прилагаемом листе.



- Колесо действий.
- Планшеты игроков.
- Карлов мост.
- Собор Святого Вита и Голодная стена. Эти трёхмерные компоненты не обязательны для игры. Если предпочитаете играть без них, вы можете использовать обычные двухмерные версии этих элементов, напечатанные на игровом поле.

Подготовка

1.

Поместите окна, бонусные жетоны и яйца в пределах доступности всех игроков.

2.

Поместите Карлов мост в указанное на игровом поле место.
Примечание: бонусы указаны с обеих сторон элементов моста. Вы можете использовать их в любой комбинации.

3.

Разделите жетоны моста по номерам (IV или V). Перемешайте стопку с номером IV и поместите её лицевой стороной вниз в указанное на игровом поле место рядом с мостом.

4.

Перемешайте жетоны с номером V и разделите их на две равные стопки. Одну стопку из 3 жетонов поместите у Карлова моста, а другую — рядом с собором в указанные на игровом поле места лицевой стороной вниз.

5.

Распределите по типам жетоны добычи в указанные ячейки вдоль реки (порядок не имеет значения).


Игроки могут использовать либо деревянные фишки яиц, либо картонные.


6.

Если это ваша первая партия, верните в коробку жетоны Королевского пути и альтернативные жетоны с клетками Голодной стены и собора (с метками «А» и «Б»). Они добавляют партиям разнообразия в других вариантах игры, описанных на стр. 17.

7.

Разложите в случайном порядке жетоны площадей в участки соответствующих цветов на игровом поле (по цветам навесов). Оставшиеся жетоны площадей верните в коробку.

 Участки для площадей с этим символом используются только в партии с **4 игроками**.

 Участки для площадей с этим символом используются только в партии с **3 или 4 игроками**.

8.

Разложите жетоны технологий по номерам. Перемешайте отдельно каждую полученную стопку и поместите их лицевой стороной вниз рядом с полем.



Подготовка колеса действий

Подготовка колеса действий зависит от количества игроков.

I. Поверните колесо так, чтобы белая стрелка указывала на символ, соответствующий текущему количеству игроков. (На основном изображении в центре страницы показано расположение для трёх игроков. В этой врезке — для четырёх игроков.)

II. Поместите шесть жетонов действий в первые шесть пустых ячеек, начиная с первой красной ячейки на вершине колеса и далее по часовой стрелке. Таким образом, в начале партии в синей зоне жетонов не окажется.

III. Поместите один маркер для отсчёта ходов в предназначенное для него место на колесе.

IV. Поместите другой маркер для отсчёта ходов на трек, расположенный ниже колеса, в ячейку, соответствующую количеству игроков. С помощью этих маркеров игроки отсчитывают ходы (подробнее см. на *стр. 15*).



9. Поместите ярусы Голодной стены и собора, как указано на изображении ниже.

10. Поместите синий жетон с 5 очками рядом с последней ячейкой синей зоны колеса действий.

Ярусы Голодной стены

9.

Ярусы собора

10.

4.

11.

12.

12.

8.

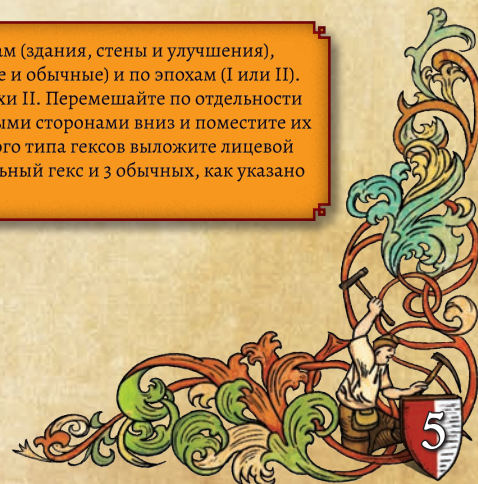
13.

При игре вдвоём или троём: на некоторых участках города есть метки, обозначающие, что в начале игры в них уже находятся здания. Поместите на такие участки обычные здания эпохи I (лицевой стороной вверх), взятые с верха соответствующей стопки.

II. Соберите колесо действий, как описано выше. Если вы играете впервые, мы рекомендуем поместить жетоны действий в указанном порядке. В последующих партиях вы можете раскладывать эти жетоны случайным образом.

Выложите все шесть жетонов действий **стороной А** вверх. **Сторона Б** этих жетонов предназначена для менее симметричной подготовки к партии. Не используйте стороны А и Б одновременно в одной партии. Выбранная сторона жетонов действий остаётся до конца партии.

Разделите гексы по типам (здания, стены и улучшения), по редкости (специальные и обычные) и по эпохам (I или II). Отложите все стопки эпохи II. Перемешайте по отдельности все стопки эпохи I лицевыми сторонами вниз и поместите их рядом с полем. Для каждого типа гексов выложите лицевой стороной вверх 1 специальный гекс и 3 обычных, как указано на изображении рядом.



Подготовка игроков

Каждый игрок выбирает цвет и берёт планшет игрока, планшет действий и деревянные компоненты выбранного цвета. Также каждый игрок берёт памятку и размещает её стороной без ⌚ вверх.

Подготовка планшета игрока

1. Поместите 4 маркера выбранного вами цвета на 4 трека своего планшета игрока (в ячейки, указанные на изображении ниже).

2. Поместите 3 маркера на ячейки бонусов возле колёс на вашем планшете игрока.

3. Установите колесо каждого крана на значение «2», отметив тем самым, что в начале партии у вас 2 золота и 2 камня.

4. Возьмите планшет действий и поместите его рядом со своим планшетом игрока.



5. Эти компоненты отслеживают ваш прогресс на игровом поле. Поместите по одному маркеру своего цвета в правую нижнюю клетку Голодной стены и левую нижнюю клетку собора. Поместите свою фишку за пределами игрового поля рядом с Королевским путём. Круглый маркер поместите на деление «0» трека победных очков.



Процесс игры

Первым игроком становится участник, который последним был в Праге (или выбранный случайным образом). Затем ход передаётся по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из следующих фаз:

1. **Выбор одного жетона действий с колеса действий.**
2. **Выполнение одного действия и, возможно, одного дополнительного действия.**
3. **Завершение хода, поворот колеса действий и возврат жетона действий.**

Колесо действий отслеживает ходы игроков. В середине партии игроки заменят гексы зданий, стен и улучшений на аналогичные из эпохи II. Игра завершится, когда каждый игрок совершит 16 ходов. Процесс отслеживания ходов будет подробно рассмотрен ниже.

Выбор жетона действий

На планшете действий каждого игрока указаны шесть возможных действий. В начале своего хода выберите один жетон, расположенный на колесе действий, и возьмите его себе. Каждый жетон позволяет выполнить одно из двух указанных на нём действий, соответствующее одному из действий на вашем планшете. Их расположение на жетоне не имеет значения, вы просто выбираете одно действие и игнорируете оставшееся.

Этот жетон позволяет вам выполнить одно из двух действий: управление шахтами или постройку стены.

Цена и бонусы за позицию



Жетоны действий, которые игроки выбирают наиболее часто, будут находиться в красной зоне колеса. Если вы возьмёте один из таких жетонов, вам придётся немедленно заплатить указанную рядом с ним цену. В противном случае вы не сможете взять такой жетон.

Жетоны, находящиеся в зелёной зоне, не имеют дополнительных бонусов или цены. (Однако вы по-прежнему получаете бонус, указанный на колесе рядом с ними.)

Невыбранные игроками жетоны в конце концов окажутся в синей зоне колеса действий. Взяв один из них, получите победные очки, указанные на поле рядом с ними.

Бонусы с колеса

Выбранный жетон действий также даёт вам определённые бонусы, подробно описанные на стр. 19. Как правило, вы получаете такой бонус немедленно, однако при желании вы можете отложить его получение на более поздний момент своего хода.



Выполнение действий

Управление шахтами



Это действие даёт вам золото. У вас есть определённое количество золотых шахт, соответствующее наибольшему числу **слева** от вашего маркера на треке золотых шахт. Выполняя это действие, выберите **один** из следующих эффектов:

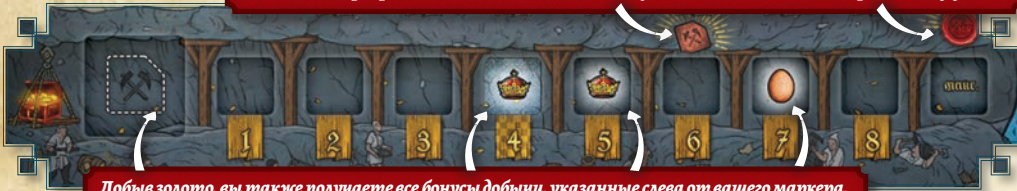


Получите 1 золото и увеличьте количество ваших золотых шахт на 1 (переместите маркер на одну ячейку вправо).

Добудьте золото: получите количество золота, равное числу ваших золотых шахт, а также получите все бонусы добычи, указанные **слева** от вашего маркера.

Когда вы получаете золото, увеличьте соответствующий показатель, повернув колесо на кране для золота. Таким образом вы можете получить бонус богатства, если вы впервые достигнете определённого значения (см. раздел «Бонусы богатства» на этой странице). У вас не может быть более 9 золота. Если при получении золота ваш показатель золота должен подняться выше 9, вы устанавливаете его на 9, а избыток теряется.

Когда ваш маркер достигает этих ячеек, вы получаете специальный одноразовый эффект.



Добыв золото, вы также получаете все бонусы добычи, указанные слева от вашего маркера.



ПРИМЕР: если ваш маркер находится на седьмой ячейке, вы добываете 6 единиц золота, а также получаете 2 очка и бонус, указанный на жетоне добычи.

Управление карьерами



Это действие аналогично действию управления шахтами. Выполняя его, выберите **один** из следующих эффектов:



Получите 1 камень и увеличьте количество ваших карьеров на 1 (переместите маркер на одну ячейку вправо).

Добудьте камень: получите количество камня, равное числу ваших карьеров, а также получите все бонусы добычи, указанные **слева** от вашего маркера.



Во время добычи получите 1 победное очко

Во время добычи продвиньте свой маркер на 1 ячейку по треку технологий

Жетоны добычи



На треке золотых шахт и треке карьеров есть ячейки, отмеченные этим символом. Продвинув свой маркер на такую ячейку, возьмите 1 любой жетон добычи с реки Влтава. Поместите этот жетон на самую левую ячейку трека, на котором вы его получили. Теперь каждый раз, когда вы добываете ресурс с этого трека, вы также получаете данный бонус.



Бонусы богатства



1. Бонус за 6 золота.



2. Бонус за 6 камня.



3. Бонус за 9 золота или камня.

Когда вы впервые достигаете этих уровней богатства, получайте указанный бонус. Накопив 6 золота или 6 камня, уберите соответствующий маркер в свой запас и получите указанный под ним бонус. Накопив максимальное количество золота или камня, уберите маркер в центре и также получите соответствующий бонус.

Вы можете получить каждый из этих бонусов только один раз за партию. Отсутствие маркера — это напоминание, что вы уже получили соответствующий бонус и не можете получить его снова.

Примечание: вы можете использовать убранные маркеры там, где пожелаете.

Печати

Когда ваш маркер достигает последней ячейки трека золотых шахт или трека карьеров, вы получаете возможность поставить печать на одну из пяти ячеек печатей, расположенных в левой верхней части игрового поля. Поставить печать можно немедленно или позже по ходу партии во время одного из ваших ходов.

Чтобы поставить печать, заплатите указанную в нижней части ячейки цену (если есть) и поместите на неё свой маркер из запаса. Каждая ячейка печати может быть занята только одним игроком. Печати влияют на подсчёт очков в конце игры.

Если вы решаете не ставить печать немедленно (например, не имея возможности выплатить её цену), поместите свой маркер из запаса на символ печати над треком золотых шахт или карьеров для напоминания, что вы ещё можете поставить печать в любой свой последующий ход.





Улучшение действия

Выполняя это действие, выберите гекс из ряда улучшений. (Общие правила выбора гексов описаны во врезке справа.)

Поместите выбранный гекс на свой планшет действий в ячейку с указанным на этом гексе действием. Вы можете повернуть его как пожелаете. Расположение гекса очень важно, однако оно не будет иметь значения, пока вы не добавите рядом другой гекс улучшения или стены (подробнее во врезке «Бонусы смежности» на следующей странице).



Каждый раз, когда вы улучшаете действие, вы продвигаетесь на 1 или 2 ячейки по своему треку Карлова университета — 1 раз за улучшение эпохи I или 2 раза за улучшение эпохи II. Напоминание об этом правиле указано на самих гексах.

Вы можете улучшать уже улучшенное действие, однако эффекты улучшений не складываются. Новое улучшение размещается поверх старого, эффект которого перестаёт действовать и игнорируется. Вы не получаете бонусы смежности, совмещая символ нового гекса с уже использованным символом. Новые связи дают бонусы по обычным правилам.

Каждый раз, когда вы выполняете улучшенное действие, вы получаете бонус, указанный в середине гекса улучшения. Если вы выполняете это действие дважды в ход, вы получаете этот бонус дважды. Более того, разместив улучшение, вы можете **задним числом** получить бонус за это действие, если вы выполняли его ранее в этот же ход.

Структура гекса улучшения



ПРИМЕР: выбрав указанный выше гекс, вы должны разместить его на ячейке улучшения действия своего планшета действий. Поворачивая, вы можете разместить его любой стороной. Вы получаете два бонусных продвижения по треку Карлова университета. В данном примере красный символ в углу и символ серебряного окна игнорируются, поскольку это ваш первый размещённый жетон. Теперь каждый раз, когда вы выполняете действие «Улучшение действия», вы будете получать 2 камня. Кроме того, вы немедленно получаете 2 камня, поскольку в этом ходу уже выполняли действие улучшения, с помощью которого вы взяли этот гекс.

Выбор гекса

Три действия в игре позволяют взять гекс с одного из трёх рядов на поле. Взяв гекс, немедленно замените его новым из соответствующей стопки.

Специальные гексы



Самый правый гекс в каждом ряду — специальный. Вы не можете его брать, если у вас нет позволяющего это делать бонуса.



Единственный способ получить бонус, позволяющий взять специальный гекс, — взять жетон действий из соответствующей ячейки колеса действий. Этот бонус применяется только к действию с взятого жетона; он не действует во время выполнения дополнительных действий (если они будут). Если вы не используете бонус получения специального гекса, вместо этого получите указанное количество победных очков. (Вы получаете эти очки, даже если изначально планировали использовать бонус, но затем передумали.)

ПРИМЕР: если вы выбираете этот жетон и хотите выполнить действие «Постройка здания», у вас есть два варианта: вы можете либо взять обычный гекс здания и получить 1 победное очко, либо взять специальный гекс здания.

Обновление ряда

Раз в ход вы можете заплатить 1 золото или 1 камень, чтобы убрать два жетона гекса из одного ряда. Вы можете убрать либо два обычных гекса, либо один обычный и один специальный. Поместите каждый убранный гекс под низ соответствующей стопки лицевой стороной вниз, а на его место выложите лицевой стороной вверх новый гекс из той же стопки.

Вы можете обновить ряд в любой момент своего хода, даже перед выбором жетона действий с колеса. Вы не обязаны выбирать действие, использующее обновлённый вами ряд.

Постройка стены



Выполняя это действие, выберите гекс из ряда стен. (Выше описаны общие правила по выбору гексов.) Вы должны сразу заплатить указанную на нём цену (на красном фоне). Если вы не можете заплатить требуемую цену, вы не можете выбрать этот гекс.

Выбранный гекс немедленно даёт вам указанный на нём бонус (на зелёном фоне). Затем вы размещаете этот гекс **рядом со своим планшетом действий**. Новые гексы стен должны хотя бы одной стороной соприкасаться с вашим планшетом, но не обязательно должны примыкать к уже построенным стенам. Вы можете вернуть его как пожелаете. В зависимости от того, как вы расположите гекс, вы можете получить один или несколько бонусов (см. следующую страницу).

Структура гекса стены



Бонусы смежности

Гексы стен и улучшений могут давать вам бонус смежности. Разместив гекс, обратите внимание на символы, расположенные вдоль его краёв. Если вы разместили гекс, совместив такой символ с подобным символом на соседнем гексе, вы получаете бонусы, указанные на обоих таких символах. Символы не обязательно должны быть одинаковыми. Например, размещение гексов на указанном слева примере даёт вам бонусное серебряное окно и бонусное продвижение маркера по треку технологий. Более подробный пример описан на **стр. 14**.

Если вы размещаете гекс, не совместив указанный на нём символ с другим символом, вы не получаете бонус смежности.



Эти символы не являются бонусом смежности. Они предназначены для напоминания о том, что размещение гекса улучшения всегда даёт вам 1 или 2 продвижения маркера по треку Карлова университета.



Красные угловые бонусы

Некоторые гексы дают вам угловые бонусы. На гексах стен и улучшений расположены **красные** угловые бонусы. Разместив такой гекс и совместив его угловой бонус с другим таким же угловым бонусом, возьмите один бонусный жетон соответствующего цвета.



Синие угловые бонусы

На гексах зданий расположены **синие** угловые бонусы. Вы получаете синий бонусный жетон, совместив такой синий угловой бонус с аналогичным бонусом на другом гексе здания или на игровом поле.



Двойные угловые бонусы

Если при размещении гекса вы совмещаете его угловой бонус с двумя другими угловыми бонусами того же цвета, возьмите **два** соответствующих бонусных жетона.

Постройка здания



Выполняя это действие, выберите гекс из ряда зданий. (Общие правила по выбору гексов описаны на стр. 9.) Вы должны сразу же заплатить указанную на нём цену (на красном фоне). Если вы не можете заплатить требуемую цену, вы не можете выбрать этот гекс.

Выбранный гекс немедленно даёт вам указанный на нём бонус (на зелёном фоне). Затем вы размещаете этот гекс на любом доступном для строительства участке игрового поля. Вы можете повернуть его как пожелаете.

Структура гекса здания



Доступные для строительства участки





Выше Королевского пути расположен Старый город (Старе Место), в котором находятся престижные участки для строительства. Для постройки здания на таком участке вам нужно заплатить дополнительную цену в золоте. (Если вы не можете заплатить эту цену прямо сейчас, вы не можете здесь строить.) Взамен вы получаете количество очков, указанное на таком участке.



Ниже Королевского пути расположен Новый город (Новое Место), строительство в котором не требует дополнительной платы, но и не даёт вам дополнительных очков.



Если в партии участвует менее 4 игроков, один или два участка для площадей останутся пустыми во время подготовки. Тем не менее эти участки по-прежнему считаются площадями и игроки не могут на них строить (но могут строить здания вокруг них).

Бонусы площадей



На поле расположены от 8 до 10 жетонов площадей, размещённых во время подготовки к партии. Игроки соревнуются за предоставляемые этими площадями бонусы. Каждый раз, когда вы размещаете здание, вы располагаете его рядом ровно с одной площадью.

Размещая здание, поместите на него маркер своего цвета, если на этом здании есть место для маркера. Таким образом вы отметите, что претендуете на бонус соответствующей площади.

Примечание: если у вас в запасе закончились маркеры, вы всё ещё можете строить здания, но не сможете претендовать на бонусы площадей.

Если на построенном здании нет места для маркера, оно немедленно приносит вам очки: получите 1 очко за каждое здание (включая только что построенное), расположенное в текущий момент вокруг площади, рядом с которой это здание было построено.

Если построенное вами здание закрывает последний участок вокруг площади, каждый игрок, имеющий хотя бы 1 маркер на зданиях вокруг этой площади, выбирает один из двух указанных на ней бонусов.

Игрок с наибольшим количеством маркеров вокруг площади получает оба её бонуса (вместо одного). Ничья по количеству маркеров разрешается в пользу того игрока, который потратил больше ресурсов на строительство своих зданий. (Сложите количество камней и золота; игнорируйте здания без маркеров.) Если ничья сохраняется, каждый из претендентов получает оба бонуса.

Получив бонусы, игроки возвращают маркеры с этой площади обратно к себе в запас.

Если у вас нет маркеров на зданиях вокруг площади, вы не получаете её бонусы.

ПРИМЕР:

1. Играющий **зелёными** выбрал жетон действий из ячейки, позволяющей ему взять специальный **гекс**. Он решает выполнить действие «Постройка здания» и, воспользовавшись бонусом, берёт специальный **гекс** здания из ряда. Цена этого жетона — 2 золота.



2. Он платит данную цену и получает указанные бонусы — продвигает свой маркер на следующую ячейку трека технологий и получает один камень.



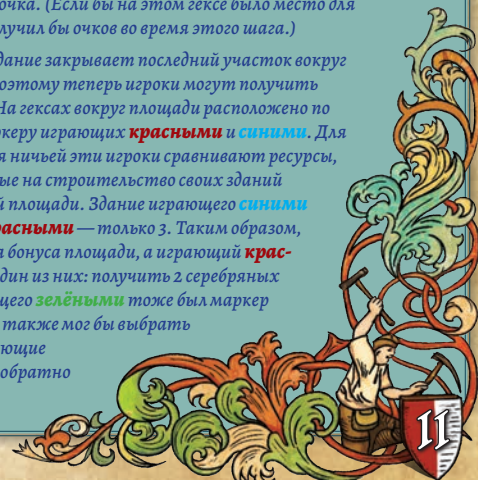
3. Играющий **зелёными** решает разместить здание указанным образом. Поскольку синий угловой бонус размещённого гекса совмещён с синим угловым бонусом на поле, игрок получает синий бонусный жетон.



4. На размещённом гексе нет места для маркера, поэтому игрок немедленно получает одно очко за каждое здание вокруг соседней площади. В данном случае — 3 очка. (Если бы на этом гексе было место для маркера, игрок не получил бы очков во время этого шага.)



5. Данное здание закрывает последний участок вокруг площади, поэтому теперь игроки могут получить её бонусы. На гексах вокруг площади расположено по одному маркеру играющих **красными** и **синими**. Для разрешения ничьей эти игроки сравнивают ресурсы, затраченные на строительство своих зданий вокруг этой площади. Здание играющего **синими** стоит 4 ресурса, а играющего **красными** — только 3. Таким образом, играющий **синими** получает оба бонуса площади, а играющий **красными** должен выбрать только один из них: получить 2 серебряных окна или 4 очка. Если бы у играющего **зелёными** тоже был маркер на гексе вокруг этой площади, он также мог бы выбрать один из указанных бонусов. Играющие **красными** и **синими** забирают обратно свои маркеры.



Постройка Королевского пути



Чтобы выполнить это действие, продвиньте свою фишку на одну ячейку вдоль Королевского пути.



Участки Королевского пути

Когда вы продвигаетесь по Королевскому пути, переместите свою фишку на следующую ячейку вашего цвета. Слева от цветных ячеек указаны два эффекта, которые разыгрываются немедленно. Один из этих эффектов требует затраты яйца. Если вы решаете не тратить яйцо и не получаете бонус от этого эффекта, вы всё равно разыгрываете второй эффект.

Карлов мост



Ячейка IV находится возле Карлова моста. Чтобы переместить на неё свою фишку, вы должны потратить одно яйцо. Если вы не можете или не хотите тратить яйцо, вы не можете выполнить это действие.

Переместив свою фишку на ячейку IV, возьмите 3 верхних серебряных жетона моста из стопки с номером IV. Выберите один из них и верните остальные под низ данной стопки. Поместите выбранный жетон на свободное место поперёк моста и получите бонусы, указанные на закрытых таким образом символах, а также бонус, указанный на самом жетоне.



Ячейка V находится непосредственно на мосту. И вновь, чтобы переместить в неё свою фишку, вы должны потратить одно яйцо.

Переместив свою фишку на ячейку V, выберите один любой золотой жетон моста из стопки с номером V. Поместите выбранный жетон поперёк моста и поставьте на него свою фишку. Получите бонусы, указанные на закрытых таким образом символах. Выбранный вами жетон будет учитываться при финальном подсчёте очков (см. пример справа).

Как только ваша фишка достигнет Карлова моста, вы теряете возможность продвигать её по Королевскому пути и выбирать соответствующее действие.

Как только на мосту окажется 5 жетонов моста, он считается достроенным. Если вы перемещаетесь на ячейку IV, когда мост уже достроен, вы выбираете жетон моста из стопки с номером IV и получаете его бонусы как обычно, но не получаете бонусы от его размещения на мосту. Вместо этого сбросьте выбранный жетон моста. Если вы перемещаетесь на ячейку V, когда мост уже достроен, возьмите жетон моста из стопки с номером V, положите его перед собой и поместите на него свой маркер в качестве напоминания, что этот жетон будет учитываться при финальном подсчёте очков. (Если стопка с номером V пуста, игроки больше не могут перемещать свои фишки на ячейку V.)

Технологии



Во время партии у вас будет несколько возможностей продвинуть свой маркер по треку технологий, чтобы получить соответствующие жетоны. Всего вы можете получить не более четырёх жетонов технологий.

Когда ваш маркер перемещается в отмеченную ячейку (или проходит её), вытяните три верхних жетона из соответствующей стопки. Выберите один из этих жетонов и верните оставшиеся обратно под низ стопки лицевой стороной вниз. Поместите выбранную вами технологию лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока — никто, кроме вас, не может её использовать.

Технологии уровня I и II дают вам постоянные способности, которые вы можете использовать на протяжении всей партии, начиная с вашего следующего хода. Поскольку вы не можете использовать технологию уровней I и II сразу же, как вы их взяли, вы можете передать ход следующему игроку, пока размышляете над тем, какую технологию взять.

Технологии уровня III и IV, наоборот, дают вам одноразовый бонус, который можно использовать сразу же. Или же вы можете оставить у себя выбранный жетон, чтобы использовать его в последующих ходах. После применения эффекта такого жетона уберите его в коробку, чтобы не забыть о правиле его одноразового использования.

Вы больше не можете получить какие-либо технологии после ячейки с номером IV, однако, чем выше ваш маркер поднимется по треку, тем больше очков вы получите в конце игры. Если маркер достигнет самой верхней ячейки, каждое последующее продвижение по данному треку вместо перемещения маркера будет немедленно приносить вам 2 очка.

Карлов университет

Во время партии у вас будет несколько возможностей продвинуть свой маркер по треку Карлова университета. Чем выше вы продвинете ваш маркер по данному треку, тем больше очков получите за положение вашего маркера на треке технологий в конце игры (см. [стр. 16](#)).

В целом, вы не получаете немедленных бонусов за продвижение по треку Карлова университета. Однако если маркер достигнет самой верхней ячейки, каждое последующее продвижение по данному треку вместо перемещения маркера будет немедленно приносить вам 2 очка.



ПРИМЕР ПРОДВИЖЕНИЯ НА МОСТ

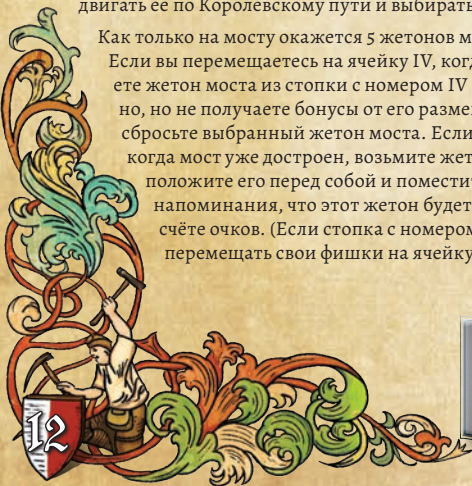
Играющий **зелёными** выбирает действие «Постройка Королевского пути». Поскольку его фишка уже находится в ячейке IV, он должен теперь переместить её прямо на мост. Для этого игрок платит 1 яйцо и выбирает 1 золотой жетон моста. Теперь игрок должен выбрать пару символов, которые он закроет взятым жетоном. Он может выбрать любую пару символов, кроме тех, что уже закрыты серебряным жетоном моста. Если играющий **зелёными** поместит свой жетон в середину, он немедленно получит 1 яйцо и один синий бонусный жетон. Выбрав место на мосту, игрок помещает туда жетон и ставит на него свою фишку, отмечая тем самым, что он получит бонусы этого жетона в конце игры.



Мост из яиц?

Согласно легенде, яйца были важным компонентом раствора, используемого для строительства Карлова моста. Король потребовал, чтобы яйца для строительства доставлялись в Прагу целыми телегами. При этом одна деревня, сбивая с толку указом короля, прислала яйца, сваренные вкрутую.

Хотя строительство моста из таких простых компонентов может показаться странной затеей, Карлов мост прочно стоит уже более 600 лет.



Голодная стена и собор Святого Вита

Постройка Голодной стены и собора Святого Вита отображается с помощью двух блоков клеток в углу игрового поля, разделённых на ярусы. Король будет признателен вам за помощь в этих важных проектах.



Горизонтальное перемещение



Построив гекс стены с символом Голодной стены, продвиньте свой маркер 1 раз по горизонтали по клеткам Голодной стены. (Горизонтальное перемещение по клеткам Голодной стены всегда происходит влево.)



Аналогично, построив гекс здания с символом собора, продвиньте свой маркер 1 раз по горизонтали по клеткам собора. (Горизонтальное перемещение по клеткам собора всегда происходит вправо.)

Вы также можете получить возможность горизонтального перемещения с помощью других эффектов. См. подробности ниже.

Вертикальное перемещение



Чтобы переместиться по клеткам вверх, вы должны заплатить 2 серебряных окна. Вы можете делать это в любой момент своего хода и сколько угодно раз.



Каждый блок клеток состоит из трёх ярусов. Перемещение с яруса I на ярус II или с яруса II на ярус III требует оплаты дополнительной цены.

Последствия перемещения по клеткам

Некоторые перемещения могут привести к определённым немедленным эффектам:



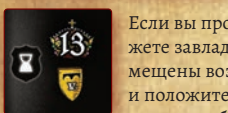
Если ваш маркер оказывается на клетке с символом победных очков, немедленно получите их.



Если ваш маркер оказывается на клетке с горизонтальной стрелкой, переместите его на одну дополнительную клетку в указанном направлении.



Если ваш маркер оказывается на клетке с вертикальной стрелкой, вы можете переместить его на одну клетку вверх. Однако, если это переместит ваш маркер на другой ярус, вы должны заплатить стандартную цену в золоте и камнях за смену яруса.



Если вы продвигаете свой маркер на самый верхний ярус собора, вы можете завладеть одним из трёх золотых жетонов моста, которые были размещены возле собора в начале партии. Выберите один из этих жетонов и положите перед собой лицевой стороной вверх, обозначив тем самым, что никто больше не сможет его получить.

Вертикальное перемещение даст вам больше очков в конце игры. Горизонтальное перемещение увеличивает ценность ваших красных и синих бонусных жетонов. Подробнее см. раздел «Финальный подсчёт очков» на [стр. 16](#).

ПРИМЕР:



1. Игрок **зелёными** выбрал жетон действий из ячейки, дающей ему серебряное окно. Он решает построить здание и разместить его в Новом городе, заплатив за это 4 золота. Постройка этого здания даёт ему второе серебряное окно и позволяет продвинуться горизонтально по клеткам собора.



2. Сначала игрок **зелёными** платит 2 серебряных окна, чтобы переместить свой маркер вверх по клеткам собора. Он перемещает маркер на клетку со стрелкой, позволяющей ему продвинуть маркер ещё на одну дополнительную клетку, не тратя при этом серебряных окна. Тем не менее в результате такого перемещения маркер перейдёт на один ярус выше, поэтому игрок должен заплатить за это 1 золото и 1 камень. Если игрок **зелёными** не может или не хочет заплатить, его маркер останется в клетке со стрелкой и уже не сможет дополнительно переместиться от неё позже. Поэтому игрок решает заплатить сейчас и переместить свой маркер вверх.

3. Далее игрок решает использовать символ собора со своего гекса здания, чтобы продвинуть свой маркер вправо. Это перемещение приносит ему 2 очка. Обратите внимание, что игрок мог бы переместить свой маркер горизонтально до его перемещения вверх, но тогда он бы не попал на клетку со стрелкой.

Окна

Во время игры у вас будет несколько возможностей получить серебряные и золотые окна. Серебряные окна используются для перемещения маркера вверх по клеткам Голодной стены и собора Святого Вита. Золотые окна предназначены для покупки дополнительных действий. Вы можете сохранить на свой следующий ход не более 2 окон; используйте их, иначе вам придётся сбросить излишки.

Покупка дополнительного действия



Помимо действия, выполненного с помощью жетона действий, вы можете приобрести дополнительное действие.



Раз в ход вы можете заплатить два золотых окна или одно золотое и одно серебряное окно, чтобы купить дополнительное действие. Вы можете выбрать любое из шести действий и выполнить его в любой момент своего хода, даже перед выбором жетона действий.



Ход игрока: улучшение действия + дополнительное действие (постройка стены)



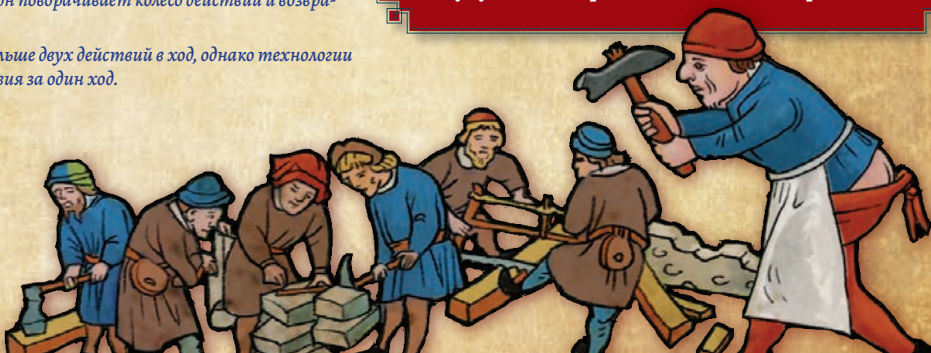
ПРИМЕР:

- 1)** В начале своего хода играющий **зелёными** выбирает жетон действий, позволяющий ему улучшить действие. У игрока уже есть улучшение, дающее ему за это бонус золотого окна **А**. Он выбирает указанное улучшение и размещает его на своём планшете действий. (Игрок может расположить его любым образом, однако обязан поместить его поверх соответствующего действия.)
- 2)** Поскольку выбранный гекс относится к эпохе II, играющий **зелёными** дважды продвигает свой маркер по треку Карлова университета.
- 3)** Игрок размещает гекс так, чтобы активировать 2 бонуса смежности (они всегда срабатывают парами). Он продвигает свой маркер на 1 ячейку по треку технологий и берёт серебряное окно.
- 4)** В обычных обстоятельствах ход играющего **зелёными** завершился бы на этом моменте, однако он решает потратить 1 золотое и 1 серебряное окно, чтобы купить дополнительное действие.
- 5)** Вторым действием игрок решает построить стену; для этого ему не нужен жетон действий, и он просто объявляет об этом другим игрокам. Поскольку игрок только что улучшил это действие, постройка стены даёт ему 1 очко **Б**. Игрок выбирает указанный гекс и тратит на его постройку 4 камня. Построенная стена даёт игроку 6 очков, что указано на её гексе.
- 6)** Игрок размещает гекс стены указанным образом, в результате чего два красных угла оказываются смежными, и получает красный жетон бонуса смежности углов. Если в дальнейшем игрок поместит другой гекс стены так, что его красный угол также окажется смежным с этими двумя углами, он получит ещё два красных жетона смежности углов (по одному за каждый угол, уже размещённый здесь).
- 7)** Играющий **зелёными** выполнил два действия, поэтому он поворачивает колесо действий и возвращает в него свой жетон действий.

ПРИМЕЧАНИЕ: обычно игроки не могут выполнить больше двух действий в ход, однако технологии III и IV уровня позволяют выполнить 3 или даже 4 действия за один ход.

Памятка по действиям


- Во время каждого вашего хода вы выполняете как минимум одно действие — то, которое вы выберете с взятого жетона действий.
- Вы также можете купить одно дополнительное действие, которым может быть любое из шести доступных.
- Эффекты некоторых технологий позволяют вам выполнять дополнительные действия.
- Вы можете выполнять действия в любом порядке.
- Эффект жетона улучшения применяется каждый раз, когда вы выполняете соответствующее действие. Если вы выполняете одно и то же улучшенное действие несколько раз, эффект улучшения сработает столько же раз.



Конец хода

В конце своего хода сделайте следующее:

1. Верните лишние окна в запас. Вы можете оставить у себя не более 2 окон.
2. Поверните колесо действий на одну ячейку по часовой стрелке.
3. Поместите свой жетон действий в пустую ячейку в начале красной зоны. Если эта ячейка заблокирована маркером на колесе действий, поверните колесо ещё на одну ячейку, чтобы поместить свой жетон в начало красной зоны.

4.  В редких случаях жетон действий может переместиться на колесе через всю синюю зону. В этом случае возьмите его и поместите в первую незанятую ячейку в зелёной зоне. Этот жетон по-прежнему приносит 5 очков; поместите на него жетон с 5 очками в качестве напоминания.

Примечание: если все ячейки в зелёной зоне заняты, поместите жетон в первую незанятую ячейку в красной зоне.



Обычно вы поворачиваете колесо на одну ячейку. Однако если стрелка на колесе указывает на ячейку с другой стрелкой (как указано выше), поверните колесо дважды. Ваш жетон действий всегда возвращается в ячейку, находящуюся в начале красной зоны.



Отсчёт ходов



- I. Расположение маркера на треке ниже колеса действий в начале игры зависит от количества игроков.
- II. После того как несколько игроков совершат свои ходы, маркер на колесе провалится в специальное отверстие в игровом поле.
- III. В этот момент переместите маркер на треке ниже колеса действий на одну ячейку ближе к песочным часам.

В конце хода следующего игрока приподнимите маркер в колесе из отверстия, чтобы повернуть колесо как обычно.

Примерно в середине игры маркер на треке ниже колеса пересечёт линию между эпохой I и эпохой II. Точное расположение этой линии зависит от числа игроков в партии (обозначено серым гексом). При смене эпох уберите три ряда гексов эпохи I. Замените стопки гексов эпохи I на аналогичные стопки эпохи II, перемещайте их (если не сделали этого ранее) и разложите по соответствующим местам на поле.

При игре вдвоём переход между эпохами не происходит сразу при перемещении маркера на треке. Вместо этого эпоха меняется на несколько ходов позже, когда белая стрелка на колесе достигает ячейки в красной зоне, отмеченной символом со звездой.

Конец игры

Когда маркер сдвигается на последнюю ячейку трека, до конца игры остаётся 11 ходов. Игроки могут ориентироваться на расположенную рядом с треком таблицу, чтобы определить, как эти последние ходы распределятся между ними.

	1.	2.	3.	4.
	5	6	xx	xx
	3	4	4	xx
	2	3	3	3

ПРИМЕР: при игре втроем отсчёт последних 11 ходов начинается в конце хода первого игрока. Игроки 2 и 3 смогут ещё совершить по 4 хода каждый, в то время как у первого игрока останется только 3 хода. Игра автоматически будет отслеживать все эти оставшиеся ходы.

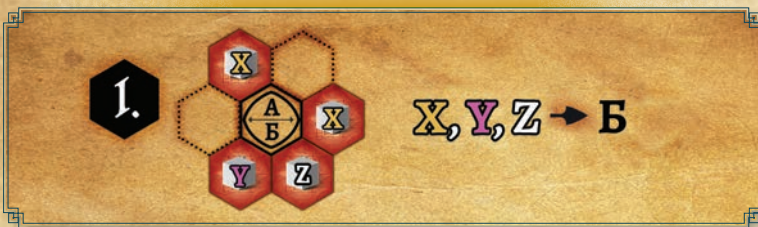
Партия завершается, как только маркер перемещается за пределы трека на символ песочных часов. Каждый игрок в течение партии сделает ровно 16 ходов. Теперь пришло время для финального подсчёта очков.



Финальный подсчёт очков

В дополнение к очкам, заработанным по ходу партии, вы также сможете получить очки во время финального подсчёта. Порядок финального подсчёта очков указан на обратной стороне памяти.

1. Незавершённые площади



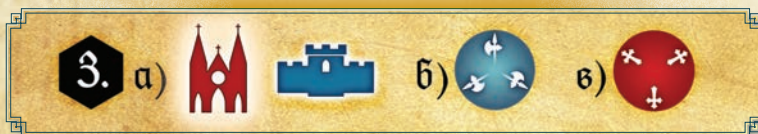
На этом этапе игроки получают бонусы за все площади, которые не были полностью окружены зданиями в течение партии. Каждый игрок, имеющий хотя бы 1 маркер рядом с такой площадью, получает бонус, указанный в нижней части жетона площади.

2. Очки за академиков



Вы получаете 0, 1, 2 или 3 очка за каждую ячейку, на которую вы продвинули свой маркер по треку технологий. Количество полученных вами очков зависит от положения вашего маркера на треке Карлова университета. Например, если вы продвинули свой маркер по треку технологий 7 раз (т. е. ваш маркер находится на одну ячейку выше ячейки технологии IV уровня), вы получите 0 очков, если ваш маркер трека Карлова университета по-прежнему останется в самом начале. Тем не менее, если ваш маркер достигнет ячейки со значением «3» на самом вершуге трека Карлова университета, вы получите 21 очко.

3. Голодная стена и собор Святого Вита



Получите очки за ряды в блоках клеток Голодной стены и собора Святого Вита, в которых находятся ваши маркеры. Вы получаете столько очков, сколько указано в чёрном квадрате в конце такого ряда.

Получите очки за свои красные и синие жетоны угловых бонусов. В нижней части колонок каждого блока клеток указано число. Умножьте число внизу колонки, где находится ваш маркер, на число ваших жетонов бонусов соответствующего цвета (синих, если это Голодная стена; красных, если это собор Святого Вита). Именно столько очков вы получите за жетоны угловых бонусов.



4. Стены



- Получите 4 очка, если вы построили ровно 3 стены вокруг своего планшета действий.
- Получите 10 очков, если у вас 4 или 5 стен.
- Получите 18 очков, если у вас 6 или больше стен.

Считайте общее количество построенных вами стен; они не обязательно должны быть смежными друг с другом.

5. Способности, срабатывающие при финальном подсчёте очков



Во время партии игроки могут получить индивидуальные способности, срабатывающие при финальном подсчёте очков. Они могут получить такие способности, продвинув свою фишку на Карлов мост, переместив маркер на верхний ярус собора Святого Вита или поставив одну или две печати. Используйте такие способности на данном этапе.

6. Оставшиеся яйца



Получите указанное число очков в зависимости от количества оставшихся у вас яиц. Например, если у вас осталось 4 или более яиц, вы получаете 10 очков.

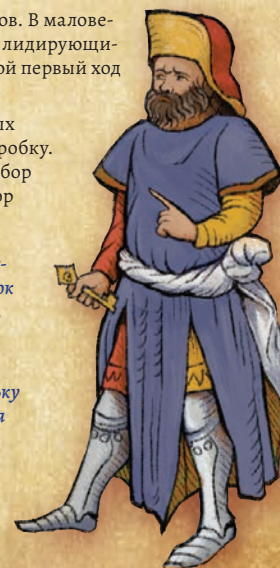
Победа

Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков. В маловероятном случае равенства очков между несколькими лидирующими игроками из них побеждает тот, кто совершил свой первый ход позже остальных.

Потратьте несколько минут на осознание собственных достижений и начинайте собирать игру обратно в коробку. Складывая игровое поле, помните, что настоящий собор Святого Вита, Голодная стена и Карлов мост до сих пор возвышаются в самом центре Праги.

ПРИМЕР: маркер играющего зелёными находится в верхнем ряду клеток собора, что даёт ему 13 очков. (Когда игрок продвинул свой маркер на верхний ярус, он также получил жетон, за который он получит очки в шаге 5.)

В колонке, где находится маркер играющего зелёными, красные бонусные жетоны оцениваются в 3 очка. Поскольку у игрока есть 3 красных бонусных жетона, он получает за них 9 очков.



Правила соло-игры

При игре соло подготовьте игровые компоненты как при игре вдвоём. Вы будете первым игроком.

После каждого своего хода совершайте ход за вашего противника по следующим правилам:

1. Выберите самый дальний жетон действий (т. е. ближайший к синей зоне).
2. Немедленно верните взятый жетон обратно на колесо, следуя стандартным правилам.

Ваша цель — набрать как можно больше очков. Хорошим результатом считается 140 очков и более. Если вы хотите сыграть партию соло, в которой ход противника будет более приближен к ходу реального игрока, вы можете найти соответствующие правила на страницы игры «Прага. Сердце империи» на сайте hobbygames.ru.

Часто забываемые правила

- Бонусы с колеса действий можно не получать сразу, а отложить на более поздний момент своего хода.
- Улучшив действие, вы можете сразу получить бонус этого улучшения, если уже выполняли его ранее в этот же ход.
- Бонус улучшения действия применяется каждый раз, когда вы выполняете это действие — в качестве действия с жетона, взятого с колеса, в качестве своего дополнительного действия или в результате применения эффекта технологии.
- Выбирая гекс, вы можете взять специальный гекс, только если используете действие с выбранного вами жетона действий и только если у вас есть специальный бонус (который доступен только с колеса).
- Нельзя использовать технологии уровней I и II в том же ходу, в котором вы их получили.
- Эффекты технологий уровней III и IV можно использовать немедленно или разыграть их позже.
- Если другие игроки уже достроили Карлов мост, вы больше не можете получить бонусы моста, однако вы по-прежнему получаете бонусы с жетонов с номерами IV и V.

Заметки по порядку действий

Как правило, порядок, в котором вы выполняете все свои действия и манипуляции в течение своего хода, не важен, и вы можете определить его самостоятельно. В частности, вы можете выполнить следующие манипуляции в любом порядке в течение своего хода:

- использовать одноразовую технологию;
- купить дополнительное действие;
- выполнить это дополнительное действие;
- взять жетон действий;
- выбрать одно из действий на этом жетоне и выполнить его;
- горизонтально переместить свой маркер по клеткам собора или Голодной стены благодаря какому-либо эффекту;
- купить возможность вертикального перемещения своего маркера по клеткам собора или Голодной стены;
- разыграть «немедленные» эффекты Королевского пути от выполненных вами в этот ход действий.

Несмотря на гибкость вашего хода, вы ни при каких обстоятельствах не можете что-либо использовать или получить какой-либо бонус до того, как заплатите установленную за это цену. Например:

- вы не можете взять жетон действий из красной зоны, пока не заплатите за это;
- вы не можете получить какие-либо бонусы стены или здания, пока не заплатите за их строительство.

Также обратите внимание на первые два пункта часто забываемых правил (см. выше).

Варианты игры



Если вы хотите, чтобы у каждого игрока был менее симметричный набор действий, используйте сторону Б жетонов действий. (Не используйте стороны А и Б в одной партии.)



Вы можете заменить на эти жетоны все или некоторые эффекты Королевского пути, не требующие траты яйца. Указанные на них римские цифры обозначают, на какой участок пути их необходимо поместить.



Ярусы клеток Голодной стены и собора также могут быть иными. Ярусы идут наборами, поэтому либо установите все ярусы с буквой А, либо все ярусы с буквой В. Однако ярусы Голодной стены и ярусы собора не зависят друг от друга. Например, если вы установите ярусы с буквой А на Голодной стене, вы можете установить на собор ярусы с буквой А, с буквой В или даже оставить первоначальные ярусы.

Создатели игры

Автор: Владимир Сухи

Художник: Милан Вавронь

Графический дизайн, 3D-компоненты:
Радек гбх Боксан

Производство: Катержина Суха

Правила: Джейсон Холт

Редакторы: Кен Хилл, Майк Пул

Игру тестировали: Войта, Катка, Кая, Милош Прохазка, Кенди, Джиндра, Лада Смейкал, Кью, Либор, Йирка Баума, Ондра Демель, Юда, Энди, Питрс, Рони и Данча, Роман, Адам, Патрик Хайда, Ондра Скоупи и его жена. Алладжек, Оскар, Радек, Томаш, Заки, игроки в клубах настольных игр «Svět deskových her», «Plama Games», «Kubrtovo hraní», а также участники фестиваля-лей и многие другие.

Особые благодарности Хенрику Ларссону за вдохновляющие идеи, Ладину за его комментарии по правилам соло-партий, а также Радеку Боксану за его графический дизайн, 30 зданий и прочие классные технические элементы.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор редакционного департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Кирилл Войнов

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Иван Селиверстов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

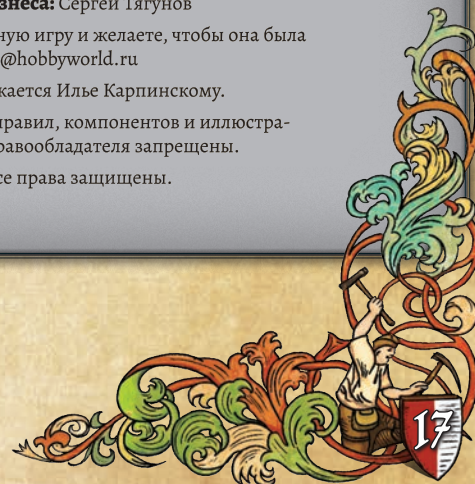
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Историческая справка



Карл IV

Карл IV был чешским королём в период с 1346 по 1378 год. в 1355 он был коронован императором Священной Римской империи. Будучи одним из самых образованных средневековых правителей, Карл IV говорил на пяти языках.

Во времена его правления Чешское королевство процветало. Благодаря его амбициозным строительным проектам Прага стала одним из важнейших городов Европы.



Королевский путь

На игровом поле указан примерный маршрут, по которому пролегал Королевский путь. Он пересекал Карлов мост и заканчивался у самого Пражского Града. Именно здесь проходила коронационная процессия каждого следующего чешского короля после правления Карла IV.



Старый город Праги

Старый город Праги расположен в излучине реки Влтавы (что изображено на игровом поле). За его стенами вскоре началось строительство новой части Праги, названной Новым городом, вокруг которого возвели отдельную стену. Именно эту стену и здания этого района вы строите во время игры. На другом берегу Влтавы расположен меньший по величине городок, известный сегодня как Мала Страна, что можно перевести как «Маленькая сторона реки». Он растянулся между Влтавы и склонами холмов ниже Пражского Града.



Карлов мост

Карлов мост был построен для соединения двух берегов реки Влтавы, протекающей через Прагу. Первоначально берега реки соединял Юдитин мост (названный в честь правящей ранее чешской королевы), однако в 1342 году наводнение разрушило старый мост, из-за чего понадобилось построить новый. Впоследствии Карлов мост украсили статуями в стиле барокко, и он до сих пор является одной из самых главных достопримечательностей Праги. По легенде, устойчивость мосту придают яйца, замешанные в раствор, используемый при строительстве.



Карлов университет

Карлов университет был основан в 1348 году и стал первым университетом в Центральной Европе. Его первоначальное месторасположение отмечено на игровом поле жёлтой площадью — той, которая позволяет игрокам продвинуться по треку Карлова университета или треку технологий. С момента основания к университету было пристроено ещё множество зданий, и он по-прежнему считается одним из ведущих академических учреждений в Чешской Республике.



Собор Святого Вита

Собор Святого Вита — это архитектурная доминанта Пражского Града. Фундамент собора заложил король Иоанн. Во время правления его сына Карла IV ответственным за строительство был назначен Петр Парлерж, который курировал проект в течение почти 50 лет до самой своей смерти. Возведение собора длилось до гуситских войн в XV веке и продолжилось только в XIX веке.



Голодная стена

Голодная стена была построена как оборонительное сооружение над Мала Страной. Участие в строительстве стены было в те времена хорошим способом заработать себе на пропитание. Отсюда появилась легенда, согласно которой Карл начал строительство стены, специально чтобы позаботиться о тех, кто пострадал от голода 1361 года.



На игровом поле также расположены другие постройки, находящиеся в самом центре Праги и сохранившиеся по сей день:

- Староновая синагога.
- Церковь Девы Марии Снежной.
- Пражский Град.

Краткий справочник



Получите окно указанного цвета.



Получите специальный гекс, следуя правилам на **стр. 9**, или получите 1 очко.



Вы можете купить яйцо, заплатив указанную цену. Поскольку этот бонус доступен только с колеса, если вы не можете заплатить сразу же, то можете отложить этот эффект, чтобы использовать его позднее во время этого хода.



Продвиньте свой маркер на одну ячейку по соответствующему треку.

Печати



В конце партии можете купить 2 очка за каждое потраченное вами золото. (Т. е. максимальное количество получаемых очков — 18.)



В конце партии можете купить 2 очка за каждый потраченный вами камень. (Т. е. максимальное количество получаемых очков — 18.)



В конце партии можете купить 3 очка за каждую потраченную вами пару из 1 золота и 1 камня. Например, если у вас есть 5 золота и 8 камней, эта печать может принести вам 15 очков, при этом вы потратите 5 золота и 5 камней (и у вас останется 3 камня). (Максимальное количество получаемых очков — 27.)

Королевский путь



Получите 3 очка за каждый ваш гекс улучшения эпохи I.



Вы можете заплатить 1 золото, чтобы получить 4 очка. (Нельзя заплатить несколько раз, чтобы получить больше.)



Вы можете заплатить 1 яйцо, чтобы получить 1 золотое окно или продвинуть свой маркер на одну ячейку по треку технологий. (Нельзя заплатить несколько раз, чтобы получить больше.)



Вы можете заплатить 1 яйцо, чтобы получить 2 серебряных окна или увеличить количество ваших золотых шахт и карьеров на 1. (Нельзя заплатить несколько раз, чтобы получить больше.)



Немедленно получите 2 очка за каждое серебряное окно, которое у вас есть. Вам не нужно ничего платить, вы просто получаете эти очки.



Пока ваш маркер находится на этой ячейке Королевского пути, каждый раз, когда вы выполняете действие «Улучшение действия», вы получаете 2 очка, а также либо 1 золото, либо 1 камень.

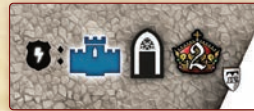


Пока ваш маркер находится на этой ячейке Королевского пути, каждый раз, когда вы строите здание без символа собора, вы получаете 3 очка.



Пока ваш маркер находится на этой ячейке Королевского пути, каждый раз, когда вы выполняете действие «Постройка стены», вы получаете 2 очка.

Жетоны моста



Вы можете продвинуть свой маркер 1 раз влево по клеткам Голодной стены. Вы также получаете серебряное окно и 2 очка.



Вы можете продвинуть свой маркер 1 раз вправо по клеткам собора. Вы также получаете серебряное окно и 2 очка.



Трижды продвиньте свой маркер по указанному треку.



Немедленно получите 3 очка. В конце игры получите количество очков, равное количеству пройденных вами ячеек трека Карлова университета. Например, если ваш маркер находится на самой верхней ячейке трека Карлова университета, вы получите 8 очков.



В конце игры получите 3 очка за каждый ваш гекс улучшения. (Если вы дважды улучшили одно действие, учитываются оба этих жетона.)



В конце игры получите 2 очка за каждый ваш гекс стены.



Немедленно получите 3 очка. В конце игры получите количество очков, равное количеству ваших золотых шахт. Например, если ваш маркер находится на самой правой ячейке, вы получите 8 очков.



Немедленно получите 3 очка. В конце игры получите количество очков, равное количеству ваших карьеров. Например, если ваш маркер находится на самой правой ячейке, вы получите 7 очков.



В конце игры получите количество очков, равное удвоенной сумме номеров рядов клеток Голодной стены и собора, в которых находятся ваши маркеры. Например, если ваш маркер находится в 3-м ряду клеток Голодной стены и во 2-м ряду клеток собора, это принесёт вам 10 очков.

На клетках собора и Голодной стены эти символы не имеют эффектов; они просто указывают, в каком ряду находится ваш маркер.

Жетоны площади



Верхний бонус — это 1 горизонтальное перемещение по клеткам Голодной стены или собора. Игрок, получивший оба бонуса площади, также получает 3 золота, но должен выбрать только один из двух указанных вариантов перемещений.

Технологии

Технологии уровней I и II дают вам постоянную способность, которую можно использовать во время всех последующих ходов. Однако их нельзя применять в том ходу, во время которого вы их получили.

Примечание: способность технологий работает даже в чужой ход (например, во время получения бонусов площадей).

Технологии уровней III и IV, наоборот, дают вам одноразовый эффект, который можно использовать в том же ходу, в котором вы их получили, или позже (уберите жетон в коробку после использования его эффекта, чтобы обозначить его использование). Если эффект технологии предписывает вам выполнить действие, оно не учитывается в качестве одного дополнительного действия, которое вы можете купить каждый свой ход.

Уровень I



Каждый раз, когда вы получаете указанный ресурс с колеса, получайте 1 дополнительный ресурс того же типа, а также 1 очко.



Каждый раз, когда вы продвигаете свой маркер по указанному треку, получите 2 очка.



Каждый раз, когда вы продвигаете свой маркер на один ряд вверх по клеткам собора или Голодной стены, получите 2 очка.



Если вы в свой ход получаете одно очко или больше, взяв жетон действий, получайте 1 дополнительное очко. (Игрок может получить эти очки с колеса действий или из синей зоны. Эта технология даёт не более 1 дополнительного очка в ход.)

Уровень II



Когда вы строите здание с этим символом, получайте указанный ресурс и 1 очко.



Раз в ход, если вы получаете указанный жетон, получайте 1 очко и указанный ресурс.



Каждый раз, когда вы строите здание, у которого нет указанного символа, получайте указанный ресурс и 1 очко.



Каждый раз, когда вы получаете (или покупаете) яйцо, получите 1 очко и 1 камень.



Каждый раз, когда вы строите стену с этим символом, получайте указанный ресурс и 1 очко.

Уровень III



Получите 1 яйцо. Выполните действие «Постройка Королевского пути».



Продвиньте свой маркер 1 раз вверх по клеткам собора или Голодной стены. Если при этом ваш маркер перейдёт на следующий ярус, игнорируйте необходимость оплаты стандартной цены в камне и золоте.



Продвиньте свой маркер по треку Карлова университета 4 раза.



Выполните действие «Улучшение действия» и получите 3 очка.



Добудьте золото и получите 2 камня. (Это не является действием «Управление шахтами», поэтому вы не активируете бонусы от улучшений этого действия.)



Добудьте камень и получите 2 золота. (Это не является действием «Управление карьерами», поэтому вы не активируете бонусы от улучшений этого действия.)

Уровень IV



Выполните действие «Постройка здания». Общая цена постройки уменьшается на 2 золота. (Общая цена включает в себя цену, указанную на гексе здания, и любую цену, указанную на выбранной области игрового поля. Общая цена не может стать меньше нуля.)



Выполните действие «Постройка стены». Общая цена постройки уменьшается на 2 камня.



Выполните любое действие.



Выполните действие «Улучшение действия» и получите 1 золотое окно.



Получите оба бонуса, указанные на одном жетоне площади. (Не имеет значения, была ли уже завершена выбранная площадь или нет; однако вы не можете выбрать площадь, не помещённую на игровое поле при подготовке к партии.)



Увеличьте на 1 количество своих золотых шахт или карьеров. Затем добудьте либо золото, либо камень. (Эти два выбора не зависят друг от друга. Например, если вы увеличите количество своих золотых шахт на 1, вы по-прежнему можете выбрать между добычей золота или камня. Эта технология не активирует эффекты улучшений.)

