Страдающее Средневековье

Мы, паблик **«Страдающее Средневековье»** и студия **New Making Studio**, благодарим вас за поддержку нашего проекта.
У нас очень давно была идея сделать настольную игру, и мы рады, что она увидела свет.
Но ещё больше нас восхищает то, что игра стала не просто личным проектом нашего сообщества. Именно ваша поддержка и интерес помогли игре появиться, а значит её выход — наша общая победа.
И нам кажется, что так и должно работать комьюнити.
Если каждый день мы вместе придумываем мемы про средневековье, значит всё, что делает паблик, тоже может считаться коллективным достижением.

Поздравляем, ВЫ сделали настоящую игру
про «Страдающее Средневековье»!
Спасибо за доверие и до встречи
в новых безумных экспериментах!

Авторы идеи: Юрий Сапрыкин, Константин Мефтахудинов
Авторы игры: Борис Курочкин, Кирилл Егоров
Дизайнеры: Кирилл Егоров, Анатолий Франк
Художник: Евгения Сергеева

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
По всем вопросам: **newmakingstudio@gmail.com**

© 2020 New Making Studio
Все права защищены.

Исключительные права на распространение игры принадлежат ИП «Егоров К.В.»

Страдающее Средневековье

О чём эта игра?

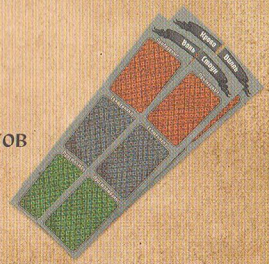
Жизнь средневековых людей тяжела и полна страданий. Воины уходят в Крестовые Походы, Эпидемии выкашивают целые поселения, а выживших с радостью сжигает инквизиция. В это непростое время вам придётся возглавить один из городов и ~~привести его к процветанию~~ сделать так, чтобы в нём хоть кто-нибудь выжил.

Состав игры:

90 страдающих карт

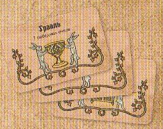
6 жетонов Рассадника Эпидемий

14 планшетов



18 жетонов Очков Крестового Похода

3 карты Реликвии



5 кубиков Эпидемий

Подготовка к игре

– Разместите колоду в центре стола и выложите перед ней 3 карты в открытую (это место называется **перекрёсток**).

– Выложите карты Реликвий рядом.

– Выложите столько **жетонов Крестового Похода**, сколько требуется для игры вашим составом.

- 3 игрока — 16 очков
- 4 игрока — 20 очков
- 5 игроков — 23 очка
- 6 игроков — 25 очков

– Каждый игрок выбирает левую и правую часть планшета, чтобы определить название своего великолепного города.

– Первым ходит игрок, который создал город с самым дурацким названием. Или тот, кто больше всех страдал за день. Или просто киньте жребий.

Ход игры:

Игроки ходят по очереди.
Каждый ход состоит из этапов:

I) Набор карт.
II) Розыгрыш карт.
III) Эпидемия (если она есть в вашем городе).

I. Набор карт

1) Возьмите **верхнюю** карту из колоды.
2) Возьмите одну из трёх карт, лежащих в открытую на **перекрёстке**.
3) Возьмите верхнюю карту из колоды и положите её на перекрёсток. Очень важно, чтобы в ходе игры на перекрёстке **всегда** оставалось 3 карты.

II. Розыгрыш карт

Карты в колоде бывают 2-х видов:

1) Жители. 2) Эпидемия.

- Разыграйте все карты с руки по очереди, выложив их в свой или чужой город. Карты можно разыгрывать **в любом порядке.**
- **Нельзя** скидывать карты в сброс просто потому, что они вам не нравятся.
- Все карты должны быть выложены в города или использованы.
- Положив карту в городе, **немедленно** разыграйте её мгновенное свойство, прежде чем выложить следующую.

Жители делятся на три сословия. Карты нужно выкладывать в ряд сословия, к которому они принадлежат.

Как устроена карта жителя?

Придворные — рыцари, благородные девы и все те, кто им прислуживает. Ставь персонажей с **красным** флажком в верхний ряд.

Простолюдины — палачи, крестьяне, стражники, распутные девки и все, кому не повезло оказаться на обочине средневековой жизни. Ставь персонажей с **зелёным** флажком в нижний ряд.

Священники — все те, кто день и ночь молится за благополучие вашего города. Ставь персонажей с **синим** флажком в средний ряд.

Те, кто по воле случая может оказаться в любом сословии. Ставь персонажей с **серым** флажком, куда захочешь.

- Эпидемии выкладываются рядом с городом, в котором вы хотите начать Эпидемию (Подробнее об Эпидемиях на стр. 4).
- Ваш ход заканчивается, когда вы разыграли все карты, которые были у вас на руках. В конце хода карт на руке оставаться не должно!
- Если в городе бушует Эпидемия, сбросьте жителей, которые должны умереть, и передайте карту Эпидемии следующему игроку по часовой стрелке. Ход переходит следующему игроку по часовой стрелке.

III. Эпидемия

Если вы получили карту Эпидемии из колоды себе в руку и собираетесь разыграть Эпидемию, сделайте следующее:

- Положите карту Эпидемии перед любым городом и поставьте на неё кубик с числом, нарисованным на карте. Это количество жителей, которое должно погибнуть.

- Положите фишку **Рассадник Эпидемии** рядом с заражённым городом.

Как работает Эпидемия?

В конце хода игрока, в чьём городе бушует Эпидемия, начинают умирать люди. По умолчанию, первыми умирают жители **с самым низким** значением иммунитета. Но некоторые Эпидемии работают иначе.

> Например, **Лепра** сначала убивает **Священников.** Это значит, что сначала болезнь будет убивать всех жителей из сословия **Священники,** а затем начнёт убивать остальных жителей по обычным правилам.

Число на кубике Эпидемии определяет текущее количество погибающих жителей в каждом ходу. Затем карта Эпидемии переходит к следующему игроку. Фишка **Рассадник Эпидемии** остаётся в городе, в котором Эпидемия началась.
Если Эпидемия вернулась в город с фишкой **Рассадник Эпидемии,** переверните кубик на следующую грань. Теперь Эпидемия будет убивать на одного жителя больше.

Как остановить Эпидемию?

Эпидемия сбрасывается в двух случаях:

1) Когда в заражённый город приходит Чумной доктор с руки. (Важно: если Чумной доктор пришёл в город раньше Эпидемии, он не может её вылечить).
2) Когда в заражённом городе умирают все жители.

В городе ТрупоПолис живут замечательные люди. Давайте узнаем, в какой последовательности они будут умирать от разных Эпидемий!

Малярия

Сначала убивает Придворных.
Это значит, что сначала в городе вымрут все Придворные, а затем будут умирать жители с самым слабым иммунитетом из других сословий.

В первый ход умрёт Леди (она Придворный с самым слабым иммунитетом).
Во второй ход умрут Рыцарь (он единственный Придворный) и Проповедник (из оставшихся персонажей у него самый слабый иммунитет).
В третий ход умрут Возничий, Палач и Распутная девка.

Лепра

Сначала убивает Священников. Сначала в городе вымрут все Священники, а затем будут умирать жители с самым слабым иммунитетом из других сословий.

В первый ход умрёт Проповедник (Священник с самым слабым иммунитетом).
Во второй ход умрёт Чумной доктор и Леди (из оставшихся персонажей у неё самый слабый иммунитет).
В третий ход умрут Возничий, Палач и Рыцарь.

Чёрная оспа

Сначала убивает жителей с самым высоким иммунитетом.

В первый ход умрёт Ведьма (у неё самый высокий иммунитет).
Во второй ход умрут Чумной доктор и Распутная девка.
В третий ход умрут Рыцарь, Палач и Возничий.

Бубонная чума

Бубонная чума убивает сразу двоих жителей в первый ход.

В первый ход умрёт Леди и Проповедник.
Во второй ход умрут Возничий, Палач и Рыцарь.
В третий ход умрут Распутная девка, Чумной доктор и Ведьма (мог бы умереть ещё кто-то четвертый, но людей в городе больше не осталось).

> ! Младенец всегда умирает первым, независимо от типа Эпидемии. !

Крестовый Поход

Крестовые Походы занимали особое место в жизни средневековых воинов. Жители городов, которые могли держать оружие, должны были откликнуться на призыв и отправиться в боевой поход к вечной славе и богатству.
В нашей игре самым храбрым воинам достанется одна из священных Реликвий.
Обычно в Крестовый Поход выдвигаются Крестоносцы.

Крестоносцы — это жители городов, у которых есть символ с цифрой в правом верхнем углу.
Они живут в городе по обычным правилам до приказа о начале Крестового Похода.

Каждый раз, когда разыгрывается житель со свойством «**Отправляет в Крестовый Поход**» (например, Проповедник, Епископ), Крестоносцы покидают город и отправляются на священную войну.

Как это происходит?

1) Карты Крестоносцев сбрасываются из города. Подсчитывается **сумма очков** Крестового Похода всех Крестоносцев этого города.
2) Игрок берёт необходимое количество жетонов Крестового Похода (если общая сумма получилась отрицательной, он должен вернуть очки на Святую Землю. Если ему нечего отдать, ничего не происходит).

Захват Святой Земли

Когда на столе заканчиваются очки Крестового Похода, Святая Земля считается захваченной. Игрок с самым большим количеством очков Крестового Похода получает карту Реликвии. Эта карта принесёт обладателю дополнительные победные очки при подсчёте в конце игры. Эту карту нельзя украсть или уничтожить, она **остаётся** у игрока **до конца партии**.

Затем все очки Крестового Похода возвращаются в Святую Землю.
Можно начинать новый поход по тем же правилам. В каждой партии может быть **3 Крестовых Похода.**
Один игрок **может** иметь несколько Реликвий.

При равенстве очков Крестового Похода Реликвию получает тот, у кого меньше Реликвий.
Если ни у кого нет Реликвий (или по одной Реликвии у каждого), то Реликвию получает тот, у кого в городе **больше** жителей сословия Священники.
При равном количестве жителей сословия Священники Реликвию получает тот, у кого на данный момент **меньше** победных очков.

Обращение в Крестоносцы

В некоторых случаях **мирные жители** могут стать **Крестоносцами** не по своей воле.
Если какое-то свойство отправляет мирного жителя в Крестовый Поход, его **Победные Очки** становятся очками Крестового Похода.

Например, **Рекрутёр** отправляет **Крестьянина** и **Шута** в Крестовый Поход. Правитель города сбрасывает обе карты и берёт себе 4 очка Крестового Похода.

Конец игры:

Игра заканчивается, если:

а) К концу чьего-то хода в городе любого игрока оказывается 10 жителей.
б) Колода исчерпана (сброс не замешивается обратно в колоду).

Начинается подсчёт победных очков в каждом городе.
Побеждает тот, у кого больше всех очков (отрицательные очки вычитаются из общей суммы).
При равном количестве очков проверяется наличие Реликвии.
При равном количестве Реликвий сравниваются очки Крестового Похода.
При равном количестве очков Крестового Похода сравнивается количество жителей.
При равном количестве жителей выигрывает тот, кто больше всех страдал во время игры.

Ключевые слова:

1) **Этот город** — город, в который вы разыгрываете карту.
2) **Соседний город** — город слева или справа от города, в который вы разыгрываете карту.
3) **Перекрёсток** — три открытые карты в центре стола.
4) **Сословие** — группа жителей, которые выкладываются в один ряд (**Придворные** — верхний ряд, **Священники** — средний ряд, **Простолюдины** — нижний ряд).
5) **Житель** — любой персонаж в городе.
6) **Крестоносец** — персонаж, способный уйти в Крестовый Поход.
7) **Мирный житель** — любой персонаж кроме Крестоносца.
8) **Иммунитет** — число на карте жителя, определяющее очерёдность его гибели от Эпидемии (чем меньше, тем раньше он умрёт).
9) **Поселить** — выложить жителя в город с руки. При этом срабатывает мгновенное свойство.
10) **Мгновенное свойство** — свойство, которое срабатывает, только когда житель выкладывается в город с руки.
11) **Переманить** — переместить жителя в город к персонажу, который использовал это свойство.

Золотые правила Средневековья!

- В начале хода всегда берите **две карты** и только потом выкладывайте их в города.
- Последовательность карт **очень важна,** так как мгновенные свойства срабатывают сразу, как только карта появилась в городе. (Например, если в один ход сначала поселить в город Чумного доктора и следом сразу Чёрную оспу, то Чумной доктор уже не сможет её вылечить).
- Эпидемии убивают жителей только **в конце вашего хода.** У вас ещё есть шанс спастись.
- Количество жителей для завершения партии подсчитывается только **в конце каждого хода.** Если в рамках одного хода вы набрали 10 или больше жителей, но Эпидемия или свойство персонажа заставило вас потерять их, игра продолжается.
- Если в вашем ходу другой игрок собрал 10 персонажей в городе, то ваш ход будет **последним** в партии.
- Тот, кто выложил карту, определяет работу её свойства (выбирает, какой персонаж будет убит, перемещён и т. д.). Даже в чужом городе.
- Когда все города идут в Крестовый Поход, это происходит одновременно, и очков должно хватить всем. Добавьте очки из резерва или запомните финальное количество очков у каждого, чтобы определить, кто получает Реликвию. Ситуации, при которой кому-то не хватило очков, быть не должно.
- Если свойство карты противоречит правилам игры, приоритет остаётся **за картой.**

Описание карт

Боевой конь

Какой толк в Боевом коне, если у него нет всадника?

Если в Крестовый Поход из твоего города отправляется только Боевой конь, ты не получаешь очков Крестового Похода.

Ведьма

Несмотря на её негативное влияние на город, правителям бывает трудно удержаться и не пригласить Ведьму к себе.

Если ты поселил Ведьму в свой город, возьми две карты и разыграй их до конца твоего хода. Если ты поселил Ведьму в чужой город, его правитель берёт две карты и немедленно их разыгрывает, применяя все их свойства по обычным правилам. После этого ты можешь продолжить свой ход.

Возничий

Главное – получать удовольствие от работы.

Выложи Возничего в любой город. Поменяй местами по одному жителю из соседних от Возничего городов. Они должны быть из одного сословия.
Если в одном из городов нет подходящего для обмена жителя, ничего не происходит.

Епископ

Братья и сёстры, пришло время пролить кровь за правое дело и пару мешков золота.

Все города отправляются в Крестовый Поход одновременно. Очков Крестового Похода должно хватить на всех.
Если понадобится, используйте резервные фишки или считайте в уме (если, конечно, в средневековье вас научили арифметике).

Еретик (Естествоиспытатель)

Средневековые естествоиспытатели всегда мечтали о полёте. Посади человека в бочку и отправь его в небеса из самой большой катапульты. Если бедолага был заразным, тебе ещё и спасибо скажут.

Еретик (Некромант)

Средневековые некроманты любили две вещи: воскрешать людей и носить счастливые штаны из человеческой кожи.

Можешь взять одного любого жителя из верхних 5 карт сброса и использовать так, словно он пришёл тебе из колоды.

Еретик (Алхимик)

В погоне за философским камнем древние алхимики шли на чудовищные эксперименты!

Если житель приносил отрицательные Победные Очки, значит и ✠, которые ты получишь, будут отрицательными, и их придётся вычесть из твоего запаса. Однако, если запасы пусты, ничего не происходит.

Инквизитор

Пламя уничтожает только грешников. Проблема в том, что каждый грешен.

Выложи Инквизитора в любой город и убей любого жителя из этого города. Если ты убил Еретика (даже в чужом городе), возьми ещё одну карту себе в руку.

Коля

Есть обычные жители средневековых городов. И есть Коля, перед которым никто не может устоять.

Кот

Храбрый котик готов пожертвовать собой ради хозяина.

Свойство Кота может быть использовано в любой ход. Если ты хочешь спасти от Эпидемии одного из своих жителей, Кот может умереть вместо него. Можешь придержать кота в своём городе, пока не появится необходимость спасти по-настоящему ценного жителя.

Крестьянин

Жизнь средневековых Крестьян была полна страданий.

Если у тебя есть несколько Крестьян, они умирают от Эпидемии одновременно. Если Эпидемия должна убить несколько жителей, считай всех умерших Крестьян за одного жителя.

Леди

Рыцарь отправится совершать подвиги во имя прекрасной дамы. Все свои победы и завоевания он посвятит ей.

Лорд

Жизнь Лорда стоит жизни любого человека в Королевстве.

Если у тебя в руке нет карты, которую можно сбросить, ты не можешь выложить Лорда в свой город. Помни, что порядок использования карт имеет значение.

Менестрель

Неважно, кто совершил подвиг. Важно, кто о нём рассказал.

Менестрель забирает 3✠ из любого города. Если в городе меньше 3✠, Менестрель забирает всё, что есть. Украденные ✠ очки получает город, в котором поселился Менестрель.

Младенец

В средневековье страдания начинались с самого рождения. И начало новой жизни всегда было чьим-то финалом.

Когда Младенец появляется в городе, где есть Леди или Распутная девка, выбери и сбрось одну из женщин. Если их нет, Младенец просто появляется в городе. Если у тебя в городе есть Младенец, и в этот ход кто-то должен умереть от Малярии или любой другой Эпидемии — смело сбрасывай Младенца.

Монах

Чем больше монастырь, тем больше в нём склок и пустой болтовни.

Да, их очки могут дойти до отрицательных значений.

Оруженосец

Оруженосец готов на всё ради своего сюзерена.

Каждый раз, когда Рыцаря пытаются убить Эпидемии или другие персонажи, хозяин города может сказать, что вместо Рыцаря умрёт Оруженосец. Оруженосец может заблокировать свойство Леди и уйти в Крестовый Поход вместо Рыцаря. Правда, отдать свои ✠ Леди Оруженосцу всё равно придётся. Если Оруженосец уходит в Крестовый Поход одновременно с Рыцарем, его свойство не работает.

Палач

В средневековье было мало развлечений, а публичная казнь — это чертовски весело.

Игрок, сыгравший Палача, сам решает, какой Придворный умрёт и какие Простолюдины поселятся в городе. Если в городе нет Придворного, свойство Палача не срабатывает. Если в соседнем городе нет Простолюдина, свойство срабатывает, просто на казнь никто не придёт.

Прокажённый

Этому парню уже не страшны ни Лепра, ни Бубонная чума. Всё худшее в его жизни уже позади.

Проповедник

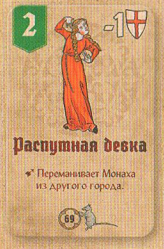
Хорошая проповедь всегда вдохновляет людей на сомнительные авантюры.

На другие города это свойство не распространяется, в отличие от Епископа.

Разбойник

Не лучший житель Средневековья, но и он может быть полезен.

Если в других городах нет Придворных, свойство не срабатывает.



Распутная девка

«Распутной девкой словно бесом одержим!..»

Выбери Монаха в другом городе и пересели его в город, в котором поселилась Распутная девка. Если в других городах нет Монахов, свойство Распутной девки не срабатывает.

Рекрутёр

Если житель может стоять на ногах, значит, годен к военной службе.

Рекрутёр не обязан использовать это свойство. Он не уходит вместе с теми, кого отправил. Если у мирного жителя, которого Рекрутёр отправил в поход, отрицательные ПО, значит, он получит отрицательные ✠. Если ты выкладываешь Рекрутёра в чужой город, то ты решаешь, кто уйдёт в поход, но очки Крестового Похода получит правитель города, где поселился Рекрутёр.

Рыцарь

Жизнь Рыцаря стоит жизни любого человека в Королевстве.

Если у тебя в руке нет карты, которую можно сбросить, ты не можешь выложить Рыцаря в свой город. Помни, что порядок использования карт имеет значение.

Стражник

Опасный преступник — под надёжной охраной скучающего стражника.

Когда Стражник вступает в игру, возьми верхнюю карту из колоды, покажи всем и положи под Стражника.
Эта карта неактивна до тех пор, пока Стражник стоит на ней. Этот персонаж не может уйти в Крестовый Поход, быть перемещён или убит, а ПО не складываются с остальными горожанами.
Когда Стражник умрёт или уйдёт из этого города, «Преступник» выйдет на свободу, словно его только что выложили в этот город из руки, и отправится в своё сословие.
Его мгновенное свойство (➶) активируется.

Торговка

Конкуренция вредила бизнесу даже в Средние века.

Две Торговки дают ноль очков.

Трактирщик

С этим пойлом что-то не так.

Возьми верхнюю карту из колоды и положи её в тот же город, в который поселил Трактирщика. Мгновенное свойство (➶) не срабатывает, потому что тот, кто идёт за Трактирщиком — мертвецки пьян.
Если верхней картой оказалась Эпидемия, вы так же кладёте её в свой город. Кислое пиво — прекрасный переносчик чумы.

Фанатик

Он собирает ополчение и прячет оголтелых Крестоносцев в подвалах твоего замка, чтобы в нужный момент они выступили за тебя. Так что не злись на Фанатика.

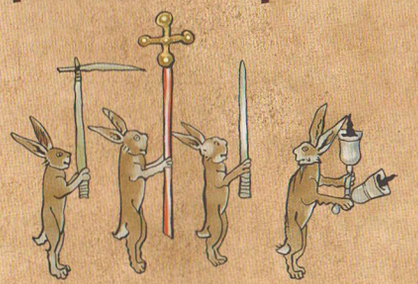
Чумной доктор

Кровопускание, прижигание, пиявки, карантин. Здоров. Следующий!

Сбрось карту Эпидемии из города, в который вывели Чумного доктора. Если в этом городе нет Эпидемии, свойство Чумного доктора не срабатывает, но считается использованным.
Важно помнить, что свойство Чумного доктора работает только один раз! Чумной доктор, который уже использовал своё мгновенное свойство (➶), никак не защищает город от будущих Эпидемий.

Шут

Лучше всего у шутов получаются пародии.

Шут копирует и тут же использует мгновенное свойство (➶) персонажа на перекрёстке. Если у персонажей на перекрёстке нет мгновенных свойств, свойство Шута не срабатывает.
Если мгновенное свойство есть, Шут обязан его применить, даже если это ничего не меняет в игре или невыгодно владельцу Шута.

Приятных страданий!