

# Орлеан

## ЧУМА

Райнер Штокхаузен

*Mon Dieu, quelle horreur! Жителям Орлеана приходится нелегко. Чума, со всеми её ужасами и страданиями, захлестнула город. Жертв не успевают оплакивать. Духовенство практически бессильно. Лишь чумной доктор пытается облегчить страдания людей и дать им надежду. Но в конце концов каждый остаётся с этой бедой один на один, отчаянно пытаясь защитить своих подданных.*

*Новые события делают игру более напряжённой. А ещё из-за них почти каждый раунд в мешочек подданных добавляются жетоны трупов. Также появляются карты чумы, которые раскрываются в начале игры и усложняют её. Помочь могут только карты индульгенций, но сначала нужно выполнить их условия.*

### Состав игры



40 карт индульгенций



15 карт чумы



1 поле благородных деяний



26 тайлов песочных часов



3 тайла мест



(по 1 каждого цвета)



5 фишек чумных докторов



46 жетонов трупов

## Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, за исключением следующих изменений:

■ Вместо поля **благородных деяний** базовой игры используйте поле благородных деяний из этого дополнения.

■ Вместо **тайлов песочных часов** из базовой игры используйте 26 тайлов песочных часов из этого дополнения.

Отложите в сторону тайлы песочных часов «Эпидемия» и «Победа над чумой». Остальные тайлы разделите на четыре стопки по буквам на обратной стороне (А, Б, В и Г). Отдельно перемешайте каждую стопку и положите на стол лицом вниз. Соберите тайлы песочных часов вместе следующим образом:

Положите тайл «Победа над чумой» лицом вниз на ячейку для тайлов песочных часов. Сверху положите лицом вниз 4 верхних тайла из стопки Г. Повторите процедуру с тайлами В, Б и А (именно в таком порядке). Сверху положите тайл «Эпидемия». Получится стопка из 18 тайлов.

■ **Жетоны трупов** положите на стол так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

■ Разделите **карты индульгенций** по буквам на рубашках. Отдельно перемешайте каждую колоду. Раздайте игрокам по 1 случайной карте из колод А и Б. Игроки смотрят свои карты индульгенций, не показывая друг другу, и кладут их перед собой лицом вниз. Оставшиеся карты индульгенций из колод А и Б уберите в коробку. Раскройте 2 верхние карты из колоды В и выложите рядом с ней.

■ Каждый игрок получает **планшет лазарета** своего цвета и 1 **фишку чумного доктора**. Выложите лазарет рядом со своим планшетом игрока, а фишку чумного доктора пока отложите.

■ Перемешайте **карты чумы** и выложите 3 из них лицом вверх в центре стола. Оставшиеся карты чумы уберите в коробку.

■ **Тайлы мест**. Если используете только базовую версию игры, уберите в коробку тайлы мест «Часовня» и «Сторожевая башня». Остальные тайлы мест из базовой игры и 3 новых тайла из этого дополнения разделите на стопки по римским цифрам на обороте и выложите на стол.

Если играете с другими дополнениями, уберите также тайл места «Бассери» (если есть). Остальные тайлы мест из базовой игры и других дополнений, а также 3 новых тайла из этого дополнения разделите на стопки по римским цифрам на обороте. Оставьте в каждой стопке 10 случайных тайлов (12, если играете в пятером) и выложите их на стол.



## Новые компоненты и изменения в игровом процессе

Игра проходит по базовым правилам. Далее мы расскажем о новых компонентах и некоторых изменениях.

### Карты чумы

Три раскрытые карты чумы добавляют в игру новые условия. Чума влияет на Орлеан и его жителей, поэтому правила игры меняются. Изменения могут влиять только на начало игры ☹️ или действовать на протяжении всей партии ☹️. Карты, влияющие только на начало игры, после выполнения их условий отложите в сторону. Карты, действующие на протяжении всей игры, оставьте лежать на столе лицом вверх до конца партии. Не забывайте соблюдать условия этих карт.

### События

По обычным правилам в фазе 1 каждого раунда раскрывается 1 тайл песочных часов, а его эффект применяется в фазе 6. Но на некоторых тайлах песочных часов есть символ ☹️. Эффекты таких событий применяются в другое время или действуют на протяжении всего раунда. Если вы не можете заплатить нужное число монет согласно эффекту события, то вас подвергают пыткам в соответствии с разделом «Пытки» правил базовой игры.

На некоторых тайлах песочных часов изображены жетоны трупов — столько трупов каждый игрок должен взять из запаса и положить в свой мешочек в конце фазы 6. Если в запасе недостаточно жетонов трупов, распределите доступные жетоны **поровну** между игроками.

*Пример. На тайле песочных часов изображено 2 жетона трупов. В запасе осталось 6 жетонов, а игроков четверо. Поровну игроки могут распределить только 4 жетона. Каждый добавляет в мешочек по 1 жетону (вместо 2), и 2 жетона остаются в запасе.*



## Жетоны трупов

Жетоны трупов нельзя использовать для активации мест. Если вы достали жетон трупа из мешочка в фазу 3, выложите его на рынок, как и любой другой жетон подданного.

*Пример. В фазе 3 Валерия может достать из мешочка 6 жетонов, согласно маркеру на шкале рыцарей.*

Она достаёт 6 случайных жетонов: 4 подданных и 2 трупа. Значит, в фазу планирования в этом раунде она может использовать только 4 жетона подданных (и подданных, которые остались на рынке с прошлых раундов, если они есть).



В процессе игры число жетонов трупов в мешочке и на рынке будет увеличиваться. Однако от них можно избавляться:

1. После применения эффекта события в фазе 6 можете положить все жетоны трупов с рынка в мешочек (вместе с жетонами трупов, полученными за счёт события). Так вы освободите ячейки рынка, но не избавитесь от трупов окончательно. Возможно, в следующем раунде вы вновь достанете их из мешочка, и они снова займут ячейки рынка.

**Важно!** Вернуть в мешочек можно только **все** жетоны трупов с рынка: нельзя вернуть лишь часть из них.

**Внимание!** В любой момент до фазы 3

(до того, как будете доставать жетоны подданных из мешочка): если на рынке 6 жетонов трупов или больше, вы можете (но не обязаны) вернуть в мешочек часть из них так, чтобы на рынке осталось ровно 5 трупов. Вы можете сделать это даже во время действия события «Поминки». (Учитываются только трупы на рынке. Если у вас есть тайл места «Кладбище», то выложенный там жетон не учитывается.)

2. Исповедуйтесь и выполните условие карты индульгенции (см. далее). Затем положите эту карту лицом вверх рядом со своим планшетом игрока. Можете вернуть в запас все жетоны трупов со своего рынка.

Также избавиться от жетонов трупов или получить их можно за счёт эффектов событий и благородных деяний.



## Чумной доктор

Начиная со второго раунда (после начала эпидемии) и до конца партии у каждого игрока будет фишка чумного доктора. Разумеется, доктор очень важен во время чумы, и его услуги пользуются спросом. Чумной доктор считается универсальным персонажем и может заменить любого подданного (включая монаха). Более того, его можно использовать в каждом раунде **вместе** с подданными, которых вы достали из мешочка. Вы достаёте из мешочка столько жетонов, сколько указано на делении шкалы рыцарей (при условии, что на рынке достаточно свободных ячеек), и можете использовать чумного доктора вместе с ними. После выполнения действия места, на ячейке которого стоит доктор, верните его фишку на верхнюю ячейку планшета лазарета. В следующем раунде можете снова его использовать. Жетоны подданных, с помощью которых вы активировали место, возвращаются в мешочек по обычным правилам.



## Индульгенции

Чтобы окончательно избавиться от жетонов трупов на рынке, вам понадобятся карты индульгенций. Как только вы выполнили условия одной из таких карт, раскройте её и верните все жетоны трупов с вашего рынка в запас. Положите эту карту лицом вверх рядом с планшетом игрока. В конце игры она принесёт вам победные очки.

Обратите внимание, что разыграть карту индульгенции можно только **в момент выполнения её условия**. Если условие карты было выполнено до того, как вы её получили, разыграть её нельзя. Например, если вы уже построили 5 факторий или больше, вы не можете разыграть карту «Постройте 5-ую факторию».

Если необходимо **пожертвовать** что-то и у вас есть указанный товар, вы выполняете условие, как только возвращаете в запас нужное количество товаров или монет. Аналогично, если необходимо **доставить** что-то и ваш купец уже находится в указанном городе, вы выполняете условие, как только возвращаете в запас нужное количество товаров или монет. Если необходимо совершить **паломничество**, вы выполняете условие, как только прибываете в нужный город. Если необходимо **построить** факторию, вы выполняете условие, как только заканчиваете её строительство.

### Когда можно выполнить условие?

Выполнить условие карты индульгенции и разыграть её можно в любой момент своего хода. Вы можете сделать это, даже если на вашем рынке нет жетонов трупов (чтобы получить победные очки в конце игры). Вы можете разыграть карту до или после своего основного действия (это не считается отдельным действием). Также вы можете разыграть несколько карт за один ход. Разыграть карту индульгенции можно даже в фазу 6 при применении эффекта события. Например, по эффекту события вы можете достать новый жетон, с помощью которого завершите паломничество, тем самым выполнив условие карты индульгенции.

Не сбрасывайте карты индульгенций, условия которых вы больше не можете выполнить. Вы не сможете разыграть их, и они не принесут победных очков в конце игры. Например, вы не сможете выполнить условие карты «Постройте факторию в Туре», если другой игрок уже построил там свою факторию.

### Получение карт индульгенций

В начале игры вы получаете 2 карты индульгенций. Вы можете получить дополнительные карты в любой момент, если выполните действие лазарета, активировав его с помощью жетона монаха или фишки чумного доктора.

Выполнив это действие, можете взять 1 карту индульгенции: одну из лежащих лицом вверх или случайную верхнюю карту из колоды. Положите эту карту лицом вниз перед собой. Переверните её, когда выполните условие.



Если вы взяли одну из карт, лежащих лицом вверх, немедленно раскройте и выложите вместо неё верхнюю карту колоды. В центре стола всегда должно лежать хотя бы 2 карты индульгенций лицом вверх. Если вы взяли случайную карту из колоды, посмотрите её и положите перед собой лицом вниз, не показывая другим игрокам. Если вы не можете выполнить условие этой карты (если оно уже выполнено или для вас это невозможно), выложите её лицом вверх рядом с колодой, чтобы её потом мог забрать другой игрок. Возьмите другую случайную карту из колоды. Если не можете выполнить условие и этой карты, она остаётся у вас до конца игры.

**Примечание.** Не убирайте со стола даже те карты, условия которых не может выполнить никто из игроков. Они могут вновь стать актуальными из-за эффектов событий (например, если жетон подданного вернётся в запас). Одновременно на столе может лежать более 2 карт индульгенций лицом вверх.

Подробнее карты индульгенций описаны в приложении к правилам.

## Подсчёт очков

В конце игры посчитайте победные очки по обычным правилам. Затем прибавьте очки, указанные на разыгранных вами картах индульгенций (на тех, условия которых вы выполнили). Отнимите 1 очко за каждый жетон трупа на своём рынке и в мешочке.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков. Он лучше всех противостоял чуме.

## Жетоны трупов: дополнительные пояснения

- Жетоны трупов, которые вы достаёте в фазе 3, попадают на рынок и остаются там, пока вы не вернёте их в мешочек или в запас. Но если вы достаёте жетон трупа из-за эффекта события (например, «Нашествие крыс»), тайла места (например, «Баня») или благородного деяния (например, «Алхимия»), сразу же верните такой жетон в запас. На этом применение эффекта может закончиться.
- При выполнении действия тайла места «Баня» действуют особые условия: если вы достали жетон трупа, верните его в запас, а жетон подданного – в мешочек. Если вы достали 2 жетона трупов, верните в запас оба.
- Если вы получаете жетоны трупов, которые нужно разместить на рынок (например, из-за благородного деяния «Вскрытие»), а ячеек рынка недостаточно, верните в запас жетоны трупов, которым не хватило места.

# Приложение

## Благородные деяния

Играя с новыми благородными деяниями, придерживайтесь правил базовой игры. Помните, что сюда нельзя отправлять подданных вашего цвета. Также вы не можете выкладывать на ячейку благородных деяний жетоны персонажей, отличающихся от указанных на этих ячейках (например, монахов). Чумного доктора нельзя выставить на поле благородных деяний.

При игре вдвоём и троём можно отправлять подданных только на ячейки благородных деяний в верхней зоне. При игре вчетвером и впятером доступны все благородные деяния. Но в этом случае отправить подданного на ячейку «Алхимия II» в нижней зоне можно, только если завершено благородное деяние «Алхимия I» в верхней зоне.

При завершении благородного деяния «Алхимия I» игрок не получает жетон горожанина, но может получить его за завершение деяния «Алхимия II» (доступно при игре вчетвером и впятером). За завершение всех остальных благородных деяний сделавший это игрок получает жетон горожанина в качестве дополнительной награды.

Вы можете поместить подданного на ячейку благородного деяния, даже если не можете или не хотите использовать его бонус. Игрок получает жетон горожанина за завершение благородного деяния, даже если не использует его бонус.

- **Алхимия.** Сюда вы можете отправить любого персонажа. Сделав это, немедленно достаньте из мешочка 1 жетон подданного и разместите его на любой свободной ячейке на планшете игрока или на тайле места. Если таким образом вы активировали действие, можете выполнить его в этом раунде. Так, за один ход можно активировать и выполнить несколько действий. Если вы достали жетон трупа, верните его в запас. Не доставайте ещё один жетон.
- **Вскрытие.** Можете немедленно вернуть в запас 1 жетон трупа со своего рынка. Остальные игроки должны взять по 1 жетону трупа из запаса и разместить их на своих рынках. Все игроки игнорируют этот эффект, если вы не можете вернуть жетон трупа в запас (у вас на рынке его нет) или если жетонов трупов не хватает на всех игроков.
- **Монетное дело.** Возьмите из запаса 2 монеты.
- **Кладовая.** Возьмите из запаса 1 жетон зерна.
- **Травничество.** Продвиньтесь на 2 деления по шкале развития.
- **Услуги посыльного.** Можете переместить своего купца в соседний город по реке или дороге, не забирая оказавшиеся на пути товары.
- **Кремация.** Продвиньтесь на 1 деление по шкале развития или возьмите из запаса 1 монету.

## События

**Эпидемия.** Поместите чумного доктора на верхнюю ячейку лазарета. Вы сможете использовать его начиная со следующего раунда. Также возьмите из запаса 1 жетон трупа и выложите его на ячейку своего рынка.

**Победа над чумой.** Без эффектов.

A

**Обучение.** Каждый игрок может заплатить 2 монеты и продвинуть маркер по любой шкале, получив соответствующую награду. При этом вы не получаете нового подданного.

**Засуха.** Верните 1 еду (зерно, сыр или вино) на рынок товаров или заплатите 5 монет. Если не можете сделать ни того, ни другого, вас подвергают пыткам (по обычным правилам).



**Доход.** Каждый игрок получает число монет, равное его удвоенному уровню развития (2 монеты за звезду).



**Пополнение.** Каждый игрок достаёт 1 жетон из мешочка. Если достали подданного, немедленно отправьте его на свободную ячейку действия. Если достали труп, верните его в запас.



**Утешение.** Каждый игрок может потратить 2 монеты, чтобы взять 1 случайную карту индульгенции из колоды.



**Индульгенция.** Каждый игрок может купить жетон любого подданного (кроме монаха) за 2 монеты. В этом случае возьмите его из общего запаса и положите в свой мешочек. Не продвигайте свой маркер по соответствующей шкале.



## Б

**В добрый путь.** Каждый игрок (начиная с первого) может заплатить 2 монеты, чтобы переместить фишку своего купца в соседний город (по дороге или реке), собрав по пути 1 жетон товара.

**Саботаж.** В этом раунде вы не можете выполнять действия тех мест, на ячейках которых есть жетоны технологий.

**Базарный день.** Каждый игрок получает 1 монету за каждую свою факторию.

**Экзорцизм.** Раскройте верхнюю карту колоды индульгенций и выложите её лицом вверх на стол.

**Выходной.** В этом раунде вы не можете выполнять условия карт индульгенций и, соответственно, избавляться от трупов таким образом.

**Нашествие крыс.** Каждый игрок достаёт из мешочка 5 жетонов. Если среди них есть жетоны трупов, верните их в запас. Затем верните на игровое поле один из жетонов подданных (но не жетон своего цвета), если достали хотя бы один такой.

## В

**Поломка.** Каждый игрок должен сбросить жетон технологии на свой выбор и вернуть его в запас. Если у вас нет жетонов технологий, этот эффект на вас не действует.

**Налоги на товар.** Игроки платят по 1 монете за каждые 3 товара в своём запасе.

**Комендантский час.** В этом раунде вы не можете перемещать купцов (например, с помощью действия «Услуги посыльного» или любых других).



**Погребальные дары.** Каждый игрок может заплатить 2 монеты, чтобы вернуть 1 жетон трупа со своего рынка в запас. Можно убрать любое количество жетонов трупов, если заплатить достаточно монет.

**Переподготовка.** Каждый игрок теряет 1 жетон товара на свой выбор, чтобы продвинуться по шкале развития. Продвиньте маркер вперёд на число делений, равное значению стоимости товара в победных очках (1 деление для зерна, 2 — для сыра и т. д.). Если вы не можете или не хотите тратить товары, вы должны заплатить штраф в размере 3 монет, не продвигаясь по шкале развития.

**Крестьянское восстание.** В этом раунде (в фазе 4) фермеры могут заменить любых подданных, кроме монахов. В фазе 6 верните в мешочек жетоны всех фермеров, оставшихся на ячейках действий, предназначенных для других подданных.

## Г

**Нашествие крыс.** Каждый игрок достаёт из мешочка 5 жетонов. Если среди них есть жетоны трупов, верните их в запас. Затем верните на игровое поле один из жетонов подданных (но не жетон своего цвета), если достали хотя бы один такой.

**Поджог.** Каждый игрок теряет 1 тайл места на свой выбор. Уберите его из игры. Если у вас нет тайлов мест, этот эффект на вас не действует.

**Налог на развитие.** Каждый игрок должен заплатить число монет, равное его текущему уровню развития (по 1 монете за звезду).

**Быстрое перемещение.** Каждый игрок может переместить своего купца на 1 или 2 шага, используя дороги и/или реки, но не забирая попавшиеся на пути товары. Это необязательное действие.

**Поминки.** В конце раунда нельзя вернуть в мешочек жетоны трупов. Однако если на вашем рынке больше 5 жетонов трупов, можете убрать несколько так, чтобы их осталось ровно 5.

**Карантин.** В этом раунде нельзя использовать чумного доктора.



## Новые тайлы мест

**Кладбище.** Кладбище увеличивает рынок на 1 ячейку, но на неё можно поместить только жетон трупа.



**Тайный ход.** Это действие позволяет получить карту индульгенции.

Либо возьмите одну из карт, выложенных лицом вверх, либо посмотрите 3 верхние карты колоды, выберите 1, а оставшиеся верните в колоду и перемешайте её.



### Целебный источник.

Это место может активировать только чумной доктор. Поместите на правую ячейку любого подданного (кроме подданных вашего цвета и монахов). Когда это действие будет выполнено, верните этого подданного в запас. Продвиньтесь за это на 1 деление по соответствующей выложенному подданному шкале и получите награду, но не жетон подданного.



## Карты индульгенций

Совершите паломничество в ...

Вьерзон / Сансер / Ле-Ман /  
Шинон / Лош / Этамп /  
Аржантон-сюр-Крёз



Постройте  
5-ю факторию.



Достигните  
3-го уровня  
развития.



Пожертвуйте ...

1 зерно / 1 сыр / 1 вино /  
1 шерсть / 1 парчу / 3 монеты /  
3 сыра / 3 вина / 5 зерна /  
5 монет / 10 монет



Получите 2-й жетон  
технологии.



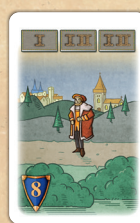
Достигните  
5-го уровня  
развития.



Постройте факторию в ...  
Шартре / Монтаржи / Блуа /  
Туре / Ле-Блане / Невере



Получите  
3-й тайл места.



Продвиньтесь  
по шкале фермеров  
до первого деления  
с вином.



Доставьте ...

1 парчу в Орлеан /  
1 зерно в Вандом /  
1 шерсть в Бриар /  
5 монет в Шательро /  
1 сыр и 1 вино в Бурж



Получите 2-й жетон  
горожанина.



Соберите на рынке  
2 монахов.



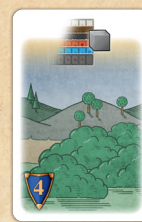
Постройте 3 фактории  
в городах, где нет реки.



Получите жетон  
горожанина  
за благородное  
деяние.



Достигните  
последнего деления  
любой шкалы.



## Карты чумы

Ферма недоступна, пока ваша фишка торговца в Орлеане.



В начале игры уберите с игрового поля столько учёных, сколько игроков в игре.



В начале игры уберите с игрового поля половину жетонов технологий.



Чумной доктор станет доступен начиная с третьего раунда.



В начале игры уберите из монастыря половину монахов.



Немедленно уберите из игры 2-й тайл песочных часов.



В начале каждого раунда вы должны заплатить 1 монету, если у вас на рынке (включая кладбище, если оно есть) размещён хотя бы 1 жетон труп.



Вы не можете размещать жетоны технологий в деревне.



Платите 1 монету каждый раз, когда строите факторию.



Ратуша недоступна, пока вы не достигните 3-го уровня развития.



В начале игры каждый игрок размещает на рынке 2 жетона трупов из запаса.



В начале игры каждый игрок убирает 4 фактории из своего запаса.



Вы не можете размещать жетоны технологий на ячейках тайлов мест.



В начале игры каждый игрок размещает на рынке 1 жетон труп из запаса.



Вы не получаете денежные награды, продвигаясь по шкале развития.



Авторы: Райнер Штокхаузен  
Художник: Клеменс Франц  
Графический дизайн: atelier198  
Редактура: dlp games  
Перевод: Сибилла и Брюс Уайтхиллы,  
Word for Wort

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games  
Переводчик: Диана Гончарик  
Корректор: Екатерина Случаева  
Редактор: Иван Ионов  
Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина  
Руководитель проекта: Елена Ткачева  
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва  
Общее руководство: Антон Сковородин

© dlp games Verlag GmbH 2023  
Eurode-Park 86  
D - 52134 Herzogenrath  
Tel.: 0049-2406-8097200  
E-Mail: info@dlp-games.de  
www.dlp-games.de

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

