

Kutná Hora

the City of Silver

Кутна-Гора. Город серебра

ПРАВИЛА ИГРЫ

В центральной Богемии обнаружили месторождение серебра. Это событие привлекло шахтёров, и вскоре в умиротворённой чешской долине вырос процветающий город XIV века.

Вы становитесь во главе зажиточных семей Кутна-Горы, имеющих влияние в разных гильдиях. В ваших интересах вкладывать деньги в добычу руды и строительство города. Он будет стремительно расти, а экономическая ситуация меняться в зависимости от ваших действий. Победит тот, кто лучше других приспособится к колебаниям цен и не упустит выгодных возможностей.

Видеоправила

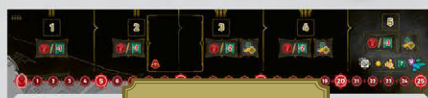


www.cge.as/kh_http

Состав игры



поле Кутна-Горы



шкала раундов



поле ратуши



11 жетонов собора
Св. Варвары



4 памятки



4 планшета
игроков

Перед первой игрой соберите подставки,
как показано на следующей странице.



2 подставки
для карт



24 жетона зданий
гильдий



12 жетонов
гильдий



18 жетонов
пеликанов



12 жетонов
общественных зданий



планшет добычи



4 жетона
камней



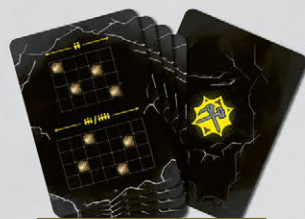
12 жетонов
мecenатов



53 монеты



9 карт гильдий



15 карт шахт



4 жетона
технологий
добычи



27 жетонов
шахт



жетон первого
игрока



6 карт действий
для каждого игрока



21 карта населения



16 карт руды



10 карт событий

RE-WOOD



Мы гордимся тем, что создали первую современную настольную игру с использованием RE-Wood — революционного материала, разработанного в Германии. Он сочетает в себе древесные отходы и переработанные связующие материалы. Эта технология позволила произвести компоненты с высокой детализацией и уникальной текстурой.



1 маркер раундов



1 маркер налогов



По 1 набору компонентов каждого цвета.



12 фишек домов



9 фишек шахтёров



3 маркера участков



6 маркеров производства



1 маркер репутации



1 фишка подсчёта очков

ЗАПАСНЫЕ ЖЕТОНЫ

Храните эти жетоны в коробке на случай, если будут нужны запасные.



Не выдавливайте их, пока не понадобятся!

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ!



www.cge.as/KH_extra

- премиум аксессуары
- советы и особые комбинации
- комментарии разработчиков
- официальные видеоправила



Набор металлических монет

Сборка подставок для карт

Сгибайте картон по надрезам так, чтобы надрез приходился на внешнюю сторону сгиба. Иначе можно сломать деталь.

Шаг 1



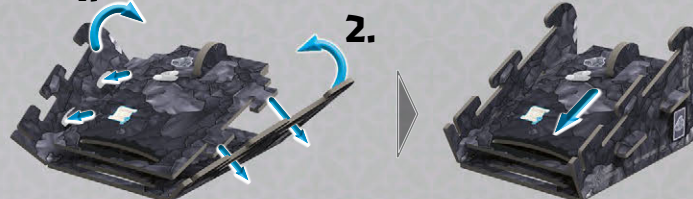
Шаг 2



Этой стороной вверх.

1.

2.

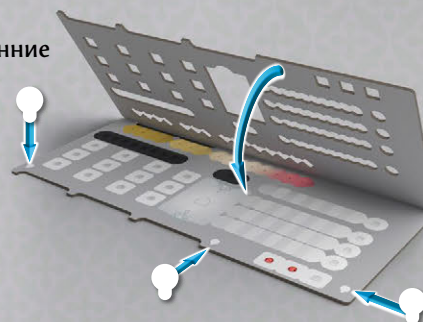


Шаг 3



Сборка планшетов игроков

Используйте двухсторонние наклейки в отмеченных местах.



Подготовка к игре

ШКАЛА РАУНДОВ



Для 4 игроков используйте сторону с 5 раундами.

Для 2 или 3 игроков используйте сторону с 6 раундами.

1. Поместите **маркер раундов** на первое деление шкалы раундов.
2. Поместите **маркер налогов** на деление «0» шкалы налогов, расположенной у нижнего края шкалы раундов.
3. Поместите стопку из **3 жетонов зданий красных меценатов** на отмеченное место на шкале раундов: оно обозначает, когда эти жетоны войдут в игру.



красный меценат

ПОЛЕ РАТУШИ

4. Разделите жетоны зданий гильдий на 6 стопок по цветам. Из каждой стопки возьмите жетоны с помеченным углом.

символ гильдии



Ещё не построенные здания всегда лежат этой стороной вверх.

6 жетонов помечены.

Перемешайте помеченные жетоны и в случайном порядке разложите в 6 ячеек первых 2 столбцов поля ратуши. Стопки оставшихся жетонов перемешайте по отдельности и положите поверх соответствующих жетонов на поле.

5. Разделите **жетоны зданий зелёных, серебряных и жёлтых меценатов** на 3 стопки по цветам. Перемешайте стопки по отдельности и выложите в ячейки соответствующих меценатов в следующем столбце поля ратуши. Далее здания меценатов будут называться **общественными зданиями**: их может построить любой, но принадлежать конкретному игроку они не будут.



меценат

Ещё не построенные здания всегда лежат этой стороной вверх.

ПОЛЕ КУТНА-ГОРЫ

Разместите поле Кутна-Горы нужной стороной вверх.



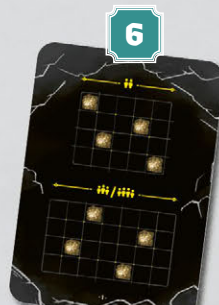
Для 3 или 4 игроков используйте сторону с большим количеством ячеек.

Для 2 игроков используйте сторону с меньшим количеством ячеек.

6. Возьмите 1 случайную карту шахт.
7. Перемешайте жетоны камней лицом вниз и разложите в ячейки, отмеченные на карте шахт. Затем переверните их.



Звёзды будут иметь значение в конце игры при определении ценности каждого ряда.



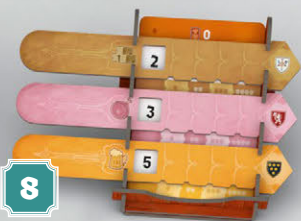
1 случайная карта шахт

ШКАЛА РАУНДОВ

ПОЛЕ РАТУШИ

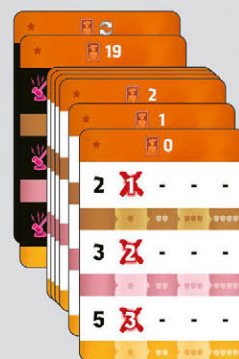
ПОЛЕ КУТНА-ГОРЫ





ПОДСТАВКИ ДЛЯ КАРТ

8. Разместите **подставки для карт** так, чтобы все игроки могли их видеть. Полоски-указатели вставьте до упора, чтобы были видны только числа в крайнем левом столбце. Проверьте, что карты разложены по порядку: сверху лежит карта с номером «0», а в самом низу — карта переворота.



колода населения
(0–19, перевернут)



колода руды
(0–14, перевернут)



СОБОР СВ. ВАРВАРЫ

9. Разместите **собор Св. Варвары** так, чтобы все игроки могли его видеть. 11 жетонов собора разложите в порядке нумерации: 1–5 — нижний этаж, 6–10 — верхний этаж, 11 — крыша.



10

ЗАПАС

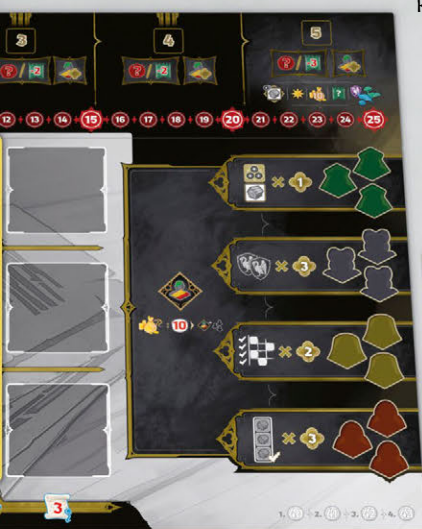
10. **Монеты, жетоны меценатов и жетоны пеликанов** выложите рядом с полем, сформировав запас. В запасе должно быть ровно 3 жетона меценатов каждого цвета.



ШАХТЫ

11. Стопку из **4 жетонов технологий добычи** положите в соответствующую ячейку лицом вниз. Жетоны должны идти по порядку: сверху жетон с 1 и далее по возрастанию.

12. **Жетоны шахт** разделите по номерам на обратной стороне. Перемешайте каждую стопку по отдельности. Затем лицом вниз положите стопку в центральную ячейку планшета добычи, сверху положите стопку , а на неё стопку . Оставьте 1 ячейку планшета пустой для сброса.



Подготовка игрока

Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе все компоненты этого цвета.
Большинство из них нужно разместить на **планшете игрока**.

3 маркера участков

Подготовка гильдий описана ниже.

12 фишек домов

1 шахтёр в резерве

Поместите 4 маркера производства на «0».
2 оставшихся маркера составят ваш личный запас на случай, если производство превысит отметку «10».

Поместите маркер репутации на деление «0». Обратите внимание, что ваша репутация может стать отрицательной.

Поставьте сюда 8 шахтёров, которых можно будет перемещать в резерв.

6 карт действий — это ваша рука. Можете буквально держать их в руке или разместить, как вам удобно. Скрывать карты от соперников не нужно.

Фишки подсчёта очков поместите на деление «0» шкалы победных очков на поле Кутна-Горы.

ПЕРВЫЙ ИГРОК



Жетон первого игрока сделан в виде первой печати Кутна-Горы 1308 года. Начинает участник, последним спускавшийся под землю (или выберите первого игрока случайным образом).

Начальные гроши:

- 1-й игрок: 40 грошей
- 2-й игрок: 41 грош
- 3-й игрок: 42 гроша
- 4-й игрок: 43 гроша

Подготовка гильдий

Каждый игрок состоит из **3 гильдий**. Принадлежность к гильдиям определяет, какие здания вы можете строить, а какие нет.

На карте гильдий изображены наборы гильдий для каждого игрока. Выберите случайную карту гильдий и используйте ряд, соответствующий числу игроков в партии.

- В порядке, обратном порядку хода, каждый игрок выбирает набор гильдий из доступных. Первому игроку достаётся последний оставшийся набор.
- Далее в порядке хода игроки выбирают, в какой ряд на своём планшете выложить каждый из своих жетонов гильдий.



Если играете впервые, используйте карту гильдий 1 (см. рис. слева).

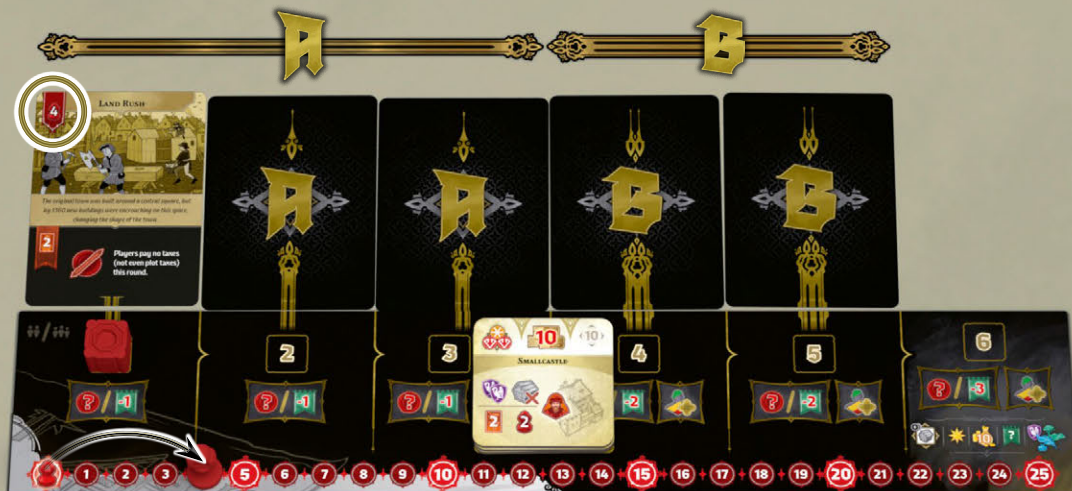
Каждый игрок получает набор из 3 гильдий из нужного ряда. Можете распределить их случайным образом или дать игрокам выбрать. В первой игре не стоит придавать этому выбору слишком большое значение.

Разместите жетоны гильдий на планшетах игроков, как показано на карте. Вы сможете сами выбрать порядок в последующих играх.



Игра вдвоём. Подготовка карт событий

При игре вдвоём используются карты событий. Они помогут сделать экономику игры более динамичной. Разделите карты событий по буквам на рубашках («А» и «Б») и перемешайте по отдельности. В каждом раунде, **кроме последнего**, будет происходить событие. В раундах до стопки красных меценатов это будут события из колоды «А», после — «Б». Выложите по одной карте событий из соответствующих стопок лицом вниз над каждым делением шкалы раундов (кроме последнего). Перед началом 1-го раунда раскройте карту его события.



Если в левом верхнем углу карты события раунда 1 есть символ налогов, переместите маркер налогов вперёд на соответствующее число делений.



Карты событий также можно использовать при игре с 3 или 4 участниками, чтобы разнообразить партию, но это не обязательно.

КУТНА-ГОРА



В 1260 году в окрестностях современной Кутна-Горы было обнаружено серебро. Это привело к серебряной лихорадке: сюда начали стекаться люди со всей Европы. Рядом с новыми шахтами возникали поселения и временные часовни, а на холме над рекой родился город Кутна-Гора. В последующее столетие он стал ключевым источником власти и богатства чешской короны, по своему значению соперничавшим даже с Прагой.

Всё происходило само собой. Сначала шахтёрские посёлки разрослись и слились в единое поселение. Вскоре поселение решили укрепить: были построены стены. Так Кутна-Гора стала городом.

Уже через 20 лет здесь добывали треть европейского серебра. И это было только начало. В нашей игре один ход равен примерно 13 годам развития города... но это лишь условность. Благодаря ей вам потребуется всего два хода, чтобы построить церковь, которая исторически возводилась десятилетиями.

Серебро в Кутна-Горе добывали на протяжении нескольких веков. Вначале руду находили недалеко от поверхности, но со временем шахты становились всё глубже. Глубокие шахты требовали более сложных технологий. Нужно было откачивать воду и подводить свежий воздух. Самая глубокая шахта Кутна-Горы, «Ослиная», была, возможно, самой глубокой известной действующей шахтой в мире.

Серебро обогащало не только аристократов, но и простых горожан. Шахтёры, строители, кузнецы, торговцы — все, кто был вовлечён в торговлю серебром, получали свою долю от прибыли. А раз горожане жили в достатке, они хотели показать свой достаток всему миру. Они строили церкви, усадьбы и даже особняки, демонстрируя своё богатство и независимость, а также желание управлять городом самостоятельно, без вмешательства знати.

Именно это мы хотим показать в игре: времена, когда трудолюбивые шахтёры и горожане превратили средневековую долину в один из самых важных европейских городов эпохи Возрождения.

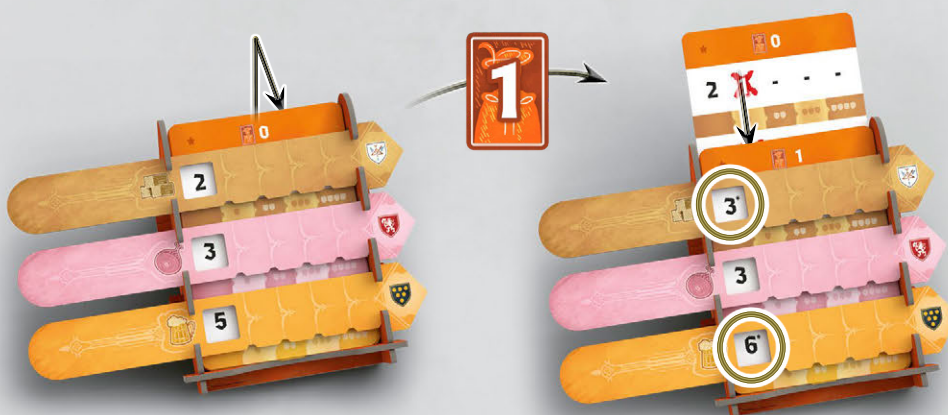
Цены

В Кутна-Горе есть 6 ресурсов. Их цены указаны в пражских грошах, монетах, которые выпустил король Вацлав II, когда подчинил себе добычу серебра в городе.

Когда нужно заплатить определённое количество, например, дерева или разрешений, посмотрите на текущую цену этого ресурса в грошах и заплатите её, умноженную на количество ресурса.



Цены будут меняться в ходе игры. Каждый раз, когда из-за игрового эффекта нужно перейти к следующей карте населения или руды, доставляйте верхнюю карту соответствующей колоды и перемещайте в самый конец (не переворачивая карту).



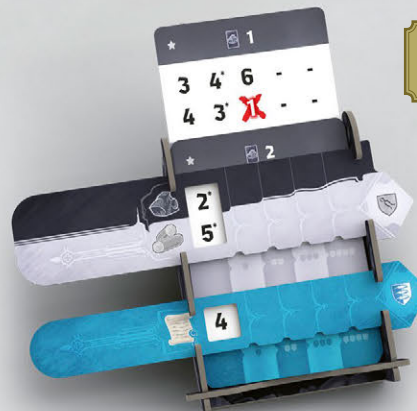
Динамичная экономика

Цены на ресурсы подчиняются основному принципу спроса и предложения.



Население растёт...

...растут и цены.



Производство руды увеличивается...

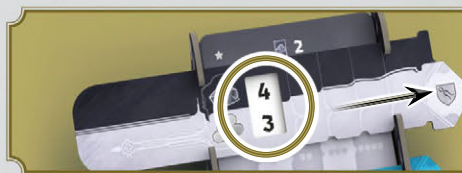
...цена на неё падает,



...а вот цена на серебро и разрешения растёт.



Когда вы строите здание гильдии, подвиньте её полосу-указатель вправо — и цена снизится.



Серебряные здания заставляют цены на серебро падать, а на руду расти.

Почему это число перечёркнуто? Объясним на с. 15.

Ход игры

Игра состоит из раундов, которые отслеживаются на шкале раундов над полем ратуши.

Начинает участник с жетоном первого игрока. Затем ход передаётся по часовой стрелке, пока все не сделают по **3 хода**.

В свой ход игроки разыгрывают карты действий из руки, выполняя 1 из 2 действий карты на выбор.

Разыгранную карту действия больше нельзя использовать в текущем раунде. Поэтому учтите, что, выбрав одно из действий карты, вы уже не сможете выполнить второе её действие. **Думайте наперёд.**



Первые 2 хода вы разыгрываете по **2 карты в ход**. Перед последним ходом раунда у вас в руке останутся 2 карты. Вы должны выбрать и разыграть **только 1 из них**.

Раунд заканчивается, когда все игроки сделают по 3 хода (разыграют 5 из 6 своих карт). Посмотрите на шкалу раундов и выполните указанные действия (см. с. 16).

- В конце раунда каждый игрок должен заплатить налоги или потерять репутацию.
- После нескольких раундов в игру вступят жетоны красных меценатов.
- Меценаты могут приносить очки в конце 3 последних раундов. Но для этого нужно выполнять их условия. Здесь всё зависит от вас!

Перед началом нового раунда верните в руку разыгранные карты действий. Теперь их можно разыграть снова.

Передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке. Он начинает новый раунд.



Синий игрок в свой первый ход занимает участок и добывает руду. Больше добывать руду в этом раунде он не сможет: других карт с этим действием у него нет, а использовать джокер тоже не выйдет, ведь карта с ним разыграна. Если бы игрок подумал об этом заранее, он бы мог разыграть другую карту, чтобы занять участок, вместо карты, второе действие которой «добыть руду».



МЕТАЛЛУРГИ

Извлечение серебра из руды отнимало много сил и времени. Здания металлургов в игре отражают многочисленные этапы этого процесса. Ведь Кутна-Гора была промышленным городом, где десятки печей горели днём и ночью.

Условия победы



Побеждает игрок, набравший больше всего очков. Но как их зарабатывать? Есть разные способы. В конце каждого из последних 3 раундов очки можно получить, выполняя условия меценатов. Большинство же очков начисляется в конце игры. Подробнее объясним позже. А пока совет: обращайте внимание на символы в левом верхнем углу своих жетонов.

Эти символы могут совпадать с символами на смежном крае поля или жетоне здания. Каждое совпадение принесёт 1 очко в конце игры.



Эти звёзды влияют на ценность ряда шахт. Чем больше звёзд на ваших жетонах шахт в ряду, тем больше очков за этот ряд вы получите в конце игры. Старайтесь получить преимущество в наиболее прибыльных рядах.



Действие: добыть руду (Mine)

Добыча руды увеличивает производство руды и в перспективе может помочь заработать очки.



- 1. Проверьте резерв шахтёров.** В начале игры в вашем резерве 1 шахтёр, которого будет достаточно для первой добычи. Но если на момент добычи в вашем резерве нет шахтёров, вы должны купить разрешение нанять новых. Посмотрите на текущую цену разрешения (синяя полоска-указатель) и заплатите её в грошах, чтобы переместить до 2 шахтёров из зоны справа в резерв шахтёров. В резерве не может находиться более 2 шахтёров.



- 2. Возьмите жетоны шахт и выберите 1.** Число жетонов, из которых вы выбираете, зависит от текущего уровня технологий добычи. В начале игры он равен 1, поэтому вы берёте 1 жетон. На уровнях выше вы берёте нужное число жетонов и выбираете 1. Остальные отправляются в сброс. Если стопка жетонов шахт закончилась, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую стопку. Теперь жетоны I, II и III в ней будут перемешаны.



Число жетонов, из которого вы выбираете

- 3. Выберите ячейку и оплатите её.**

Можно занять ячейку со входом или ячейку сбоку или снизу от ячейки, где уже есть жетон шахты. В ячейках входа изображена лестница. Цена строительства в них — 2 дерева. Цена строительства в других ячейках зависит от жетона шахты, рядом с которым эта ячейка находится (сбоку или снизу). Если строите в ячейке, рядом с которой несколько жетонов шахт, оплатите наибольшую цену (а не сумму всех цен). Нельзя выбрать ячейку, занятую жетоном камней или жетоном шахты.



- 4. Разместите жетон шахты, поставьте на него шахтёра из резерва и примените эффекты шахты.** Последние описаны ниже.

2

Большинство жетонов шахт увеличивают производство руды. Переместите маркер руды на своём планшете игрока на столько делений вперёд, на сколько увеличилось производство руды.



Для финального подсчёта очков



Цена размещения жетонов сбоку и снизу от этого

Производство руды

Другие эффекты

2

Перейдите на указанное число карт руды вперёд (всегда равно числу, на которое увеличилось производство руды).

1

Некоторые шахты привлекают в город новых жителей. Перейдите на указанное число карт населения вперёд.

2

Некоторые шахты сразу приносят очки. Передвиньте свою фишку подсчёта очков на указанное число делений вперёд.



ШАХТЁРЫ

Шахтёры работали под землёй в крошечной тьме. Единственным источником света была маленькая лампа, которая светила не ярче зажжённой спички. Каждый день они рисковали задохнуться или попасть под завалы. Но, в отличие от средневековых крепостных, шахтёры Кутна-Горы были свободными горожанами. А значит, за свою опасную работу они требовали достойной оплаты.

Действие: получить права (Rights)

Перед тем как построить здание в Кутна-Горе, нужно получить на него уникальные права.

- Выберите жетон здания на поле ратуши.** Выбрать можно из верхних жетонов стопок. Здание гильдии можно выбрать, только если оно принадлежит одной из 3 гильдий на вашем планшете игрока. Также можно выбрать общественное здание, но помните, что они не приносят дохода.
- Купите права.** Здания крайнего левого столбца стоят всего 1 грош. Здания других столбцов стоят от 1 до 3 разрешений (указано под каждым столбцом). Посмотрите текущую цену разрешения и оплатите нужную сумму в грошах.
- Заберите жетон.** Поместите его в 1 из 3 ячеек над своим планшетом игрока. Получить права нельзя, если все 3 ячейки заняты.
- Переместите стопку жетонов в конец ряда.** Возьмите стопку, из которой забрали жетон, и поместите в конец ряда, затем подвиньте все стопки до упора влево.



Примечание. Жетоны всегда сдвигаются влево так, чтобы не оставалось пустых ячеек, поэтому ячейка с ценой в 3 разрешения будет пустой до появления в игре жетонов красных меценатов.

Действие: занять участок (Plot)

- Перед тем как построить в Кутна-Горе здание, нужно занять участок для строительства.
 - Пока в городе нет зданий, можно занять любой свободный участок, заплатив 5 грошей.
 - Если в городе уже есть здания, то занимать можно только смежные с ними участки, при этом заплатив цену в правом верхнем углу смежного здания. Если занимаете участок, смежный с несколькими зданиями, заплатите наибольшую цену (а не сумму всех цен).

Если все смежные со зданиями участки заняты, можно занять любой свободный участок, заплатив 5 грошей.



1

Примечание. Если ваша репутация 3 или выше, за любой участок вы платите всего 1 грош!



Действие: построить здание (Building)

Если у вас есть жетон здания (благодаря действию «получить права») и занятый участок в Кутна-Горе (благодаря действию «занять участок»), вы можете построить на своём участке здание.

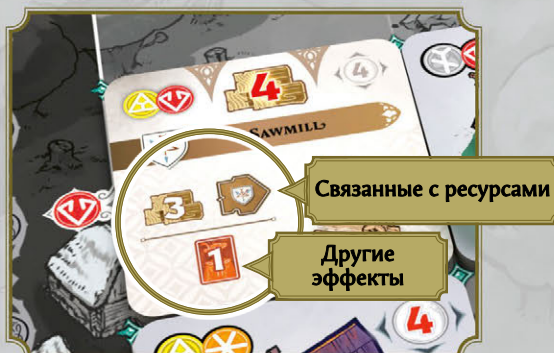
1. Выберите 1 из своих занятых участков в Кутна-Горе. Верните маркер с этого участка на свой планшет игрока (крайняя правая свободная ячейка).



2. Разместите на участке жетон здания и оплатите строительство. Цена указана в дереве, поэтому заплатите гроши за указанное количество дерева по его текущей цене.



3. Примените эффекты здания. Подробно они описаны в памятке в конце правил. Обратите внимание на примеры на следующей странице.



4. Переверните жетон лицом вниз. Эффекты здания применяются 1 раз и больше не имеют значения.

5. Если это здание гильдии, поставьте на него фишку дома и примените эффект дома. Каждый ряд на вашем планшете соответствует определённой гильдии. Когда вы строите здание одной из своих гильдий, поставьте на него крайний левый дом из ряда этой гильдии и примените его эффект.



Получите жетон общественного здания, как будто совершаете действие «получить права», но при котором не нужно платить. Просто возьмите верхнее здание из любой стопки общественных зданий и сдвиньте стопку по правилам получения прав.



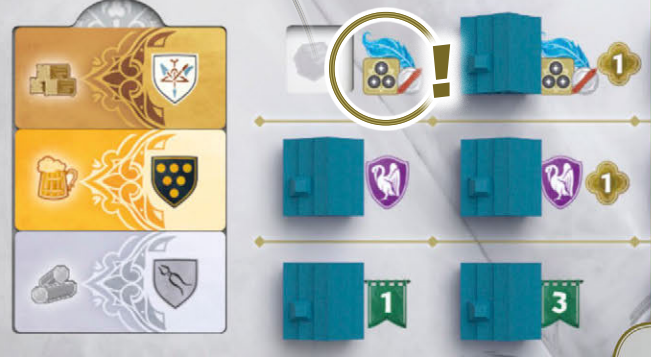
Получите жетон пеликана. Храните его фиолетовой стороной вверх, пока не используете.



Повысьте репутацию на указанное число.



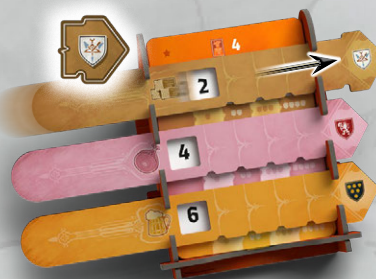
Немедленно получите указанное число очков.



При строительстве общественных зданий эффекта дома нет. Эти здания не принадлежат вам, поэтому вы не ставите на них свою фишку дома.

Здания гильдий

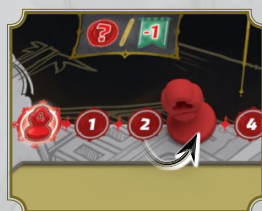
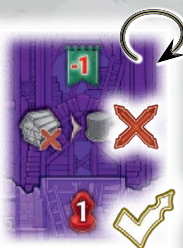
Строительство здания гильдии увеличивает ваше производство соответствующего ресурса. Отмечайте изменения на планшете игрока.



У большинства зданий гильдий есть эффект, требующий сдвинуть полосу-указатель соответствующего ресурса на 1 деление вправо. Исключение — здания гильдии шахтёров.



Некоторые гильдии участвуют в строительстве собора Св. Варвары. Если у здания есть такой эффект, переверните активный жетон собора лицом вниз. Эффект этого жетона больше не доступен. Повысьте налоги на число, указанное внизу жетона.



Гильдия шахтёров

Здание гильдии шахтёров повышает ваше производство руды. Также продвиньтесь на соответствующее число карт по колоде руды. Учёт руды, которую вы получаете из шахт и зданий, ведётся на планшете игрока отдельно. Но руда, получаемая обоими способами, считается одним ресурсом.



Возьмите верхний жетон технологий добычи и немедленно разыграйте. Его можно разместить в любой ячейке, которую можно занять по правилам добычи руды. Платить дерево за это не нужно. Поставьте на размещённый жетон технологий добычи фишку шахтёра из зоны справа от резерва. Если в этой зоне нет шахтёров, используйте шахтёра из резерва. Когда вы забираете верхний жетон технологий добычи из стопки, уровень технологий повышается. Это даёт возможность при следующей добыче руды брать больше жетонов, из которых можно выбрать.



Общественные здания



Общественные здания — это здания с символом мецената. У них есть одно важное отличие от зданий гильдий: **на них не выставляются фишки домов.**

Это приводит к следующему:

- при строительстве нет эффекта дома;
- здание не принадлежит вам;
- здание ничего не производит;
- здание напрямую не приносит очков в конце игры.

Но, грамотно разместив общественное здание, можно повысить ценность одного или нескольких ваших зданий гильдий для подсчёта очков за меценатов, финального подсчёта или того и другого. Также у общественных зданий есть сильные мгновенные эффекты, позволяющие повысить репутацию, получить жетоны пеликанов и даже очки.

Эффекты зданий разных меценатов различаются.



Строительство общественного здания позволяет поместить мецената в соответствующий резерв. Возьмите нужный жетон из запаса и поместите в зону в центре поля ратуши с разноцветным символом мецената.

У размещённого здесь мецената нет мгновенных эффектов, но теперь любой игрок может назначить его в магистрат в ходе действия «получить доход».

ВАЖНО! Общественные здания не приносят дохода. Поэтому, если вы потратите все начальные гроши на дорогое общественное здание, то больше денег в этой игре вам ничто не принесёт. В начале игры нужно обеспечить себе источники дохода, а значит, вложиться в строительство зданий гильдий.

Действие: получить доход (Income)

Это единственное действие, позволяющее вам получить деньги. Для этого подсчитайте сумму всех производимых вами ресурсов, умноженных на их цену в грошах.



У фиолетового игрока есть серебряное здание, производящее 3 серебра. Текущая цена серебра — 3 гроша, поэтому за серебро игрок получает 9 грошей. Ещё игрок построил здание гильдии шахтёров, производящее 2 руды, и получает 4 руды из шахт (всего 6). Цена руды сейчас — 4 гроша, поэтому игрок получает за руду 24 гроша. Всего игрок берёт из запаса 33 гроша.

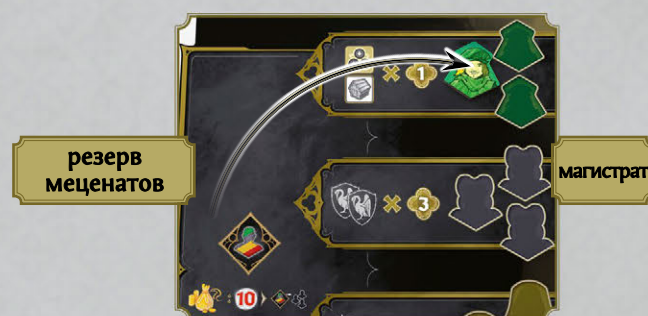
Назначение мецената в магистрат

При каждой постройке общественного здания 1 жетон мецената соответствующего цвета переносится из запаса в резерв меценатов. Эти меценаты ожидают назначения в магистрат, но на данном этапе ничего не приносят.

10



Во время получения дохода, после того как взяли гроши, **можете заплатить 10 грошей, чтобы назначить 1 мецената в магистрат** (переместить из резерва на соответствующую ячейку подсчёта очков за меценатов в правой части поля). За 1 действие можно назначить только 1 мецената. В конце каждого из 3 последних раундов меценат в магистрате будет приносить очки всем игрокам, выполняющим его условие (см. с. 16).



Действие: строить собор (St. Barbara)

Орден Тела и Крови Христовых (их герб изображён на жетоне пеликана) организует строительство главного храма города. Ваши пожертвования будут высоко оценены. Это действие позволяет получить полезные бонусы с помощью жетона пеликана.



Используйте 1 жетон пеликана. Переверните его с фиолетовой стороны на серебряную. Если у вас нет неиспользованных жетонов пеликанов, действие «строить собор» вам недоступно.

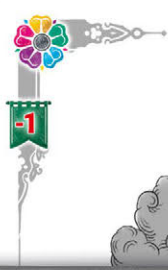
Примените эффекты активного жетона собора. У каждого жетона свои эффекты, которые подробно описаны в конце правил. После применения эффектов, переверните жетон лицом вниз. Следующий по номеру жетон становится активным — слева направо и снизу вверх (ведь нельзя построить крышу, не заложив фундамент).



При строительстве собора игнорируйте повышение налогов внизу его активного жетона. Повышение применяется, только если жетон нужно перевернуть за счёт эффекта здания гильдии. (И наоборот, если жетон переворачивается за счёт эффекта здания гильдии, его бонусные эффекты не применяются.)



JOKER



-1

Джокер позволяет выполнить любое действие на свой выбор. Но, чтобы его использовать, нужно потерять 1 репутацию.

Действие-джокер (Joker)

0

Примечание. Если ваша репутация 6 или выше, джокер применяется бесплатно!



ПИСЦЫ

Королевский горный кодекс устанавливал, кто может получать прибыль от добычи серебра, каким образом, и сколько следует передать королю. Поэтому горнодобывающая промышленность Кутна-Горы не обходилась без королевской бюрократии. Здания писцов представляют администрацию города, которая следит за тем, чтобы богатства шахт распределялись справедливо... или хотя бы законно.



СТРОИТЕЛИ

Дерево в этой игре представляет доступность дерева, камня, кирпича и других строительных материалов. А гильдия строителей — собирательный образ гильдий ремесленников, которые возводили Кутна-Гору. Здания города постоянно строились, перестраивались или достраивались, и это требовало большого количества плотников, маляров, каменщиков, плиточников, столяров, штукатуров и стеклодувов.



БАКАЛЕЙЩИКИ

На самом деле в Кутна-Горе было несколько гильдий разных профессий, необходимых для того, чтобы прокормить тысячи людей. Серебро было ценным, но несъедобным, и чем больше в городе было шахт, тем богаче становились пекари, мясники и зеленщики. Были даже лавки с «фастфудом», где шахтёры могли купить лепёшки с начинкой из мяса и сезонных овощей.



ТРАКТИРЩИКИ

Дело здесь не только в пиве. Шахтёрам требовался отдых после тяжёлого рабочего дня. Пиво, горячая еда, возможность смыть грязь — все эти услуги были взаимосвязаны. Баня, в частности, представляла собой комбинацию сауны и цирюльни. А цирюльники, представьте себе, не только стригли, а были ещё стоматологами и хирургами. Так что пиво в нашей игре олицетворяет море разных вещей, одна из которых — море пива.

Экономические изменения

В ходе игры на картах руды и населения будут встречаться символы, описанные ниже.

4*

Звёздочка над числом указывает, что оно только что изменилось.



Этот символ означает, что спрос настолько высок, что город решает действовать, не дожидаясь игроков. Когда появляется такой символ, немедленно сдвиньте полосу-указатель на 1 деление вправо. Также сбросьте верхний жетон соответствующей стопки на поле ратуши. Затем перенесите стопку в конец ряда и сдвиньте все стопки влево. (Если стопка закончилась, потому что игроки разобрали все её жетоны, но пока не построили, верхний жетон не сбрасывается, но всё ещё нужно сдвинуть полосу-указатель вправо.)



Такой красный крестик означает, что больше этого ресурса на рынке не нужно. Никто не может строить здания этого типа, пока спрос не повысится. (Вы всё ещё можете получать права на здания, но строить их в Кутна-Горе не можете.)



Этот символ означает, что вы достигли середины колоды. Достаньте колоду из подставки, вставьте обратной стороной и продолжите. Колода населения должна перейти с карты 19 к карте 20, а колода руды с карты 14 к карте 15.

Репутация



Потеряйте указанное число очков, если ваш маркер репутации находится здесь в конце игры (в ходе игры ни на что не влияет).



Получите указанное число очков, если ваш маркер репутации находится здесь в конце игры (в ходе игры ни на что не влияет).

Немедленно получайте 2 очка за каждый шаг, который ваш маркер должен сделать за пределами этого конца шкалы.

Немедленно теряйте 2 очка за каждый шаг, который ваш маркер должен сделать за пределами этого конца шкалы.

Если ваша репутация 3 или выше, вы можете занимать участки за 1 грош вместо указанной цены.

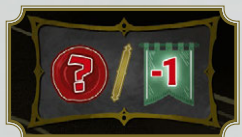


Если ваша репутация 6 или выше, используйте джокер, не тратя репутацию.

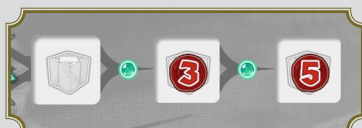
Конец раунда

Раунд заканчивается, как только все игроки сделают по 3 хода. После этого каждый решает, платить налоги или терять репутацию.

Налоги



Каждый игрок или платит налоги, или теряет столько единиц репутации, сколько указано для этого раунда. Решение принимает игрок: потерять репутацию можно, даже если у вас достаточно грошей для уплаты налогов. Но если у вас недостаточно грошей, вариант только один: потерять репутацию и ничего не платить.



Игроки, у которых в конце раунда больше 1 занятого участка в Кутна-Горе, платят повышенный налог, прибавляя к его значению числа, указанные в пустых ячейках маркеров участков его планшета. Так, если в Кутна-Горе 2 ваших маркера участков, налог увеличивается на 3, 3 маркера — на 8 (3+5). Если вместо уплаты налогов вы теряете репутацию, за участки вы тоже не платите.

Подготовка к следующему раунду

Перед началом нового раунда передайте жетон первого игрока по часовой стрелке и верните в руку карты действий. Также могут понадобиться дополнительные действия, описанные ниже.

Здания красных меценатов



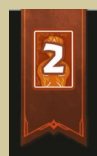
3 жетона зданий красных меценатов с начала игры лежат на шкале раундов. При игре вчетвером они входят в игру в конце 2-го раунда, при игре вдвоём и троём — в конце 3-го раунда. В конце нужного раунда перемешайте эти жетоны и по одному выложите в последнем столбце поля ратуши.

В отличие от других жетонов зданий, они не будут лежать одной стопкой. Жетоны будут доступны с нового раунда.



Карты событий

Карты событий используются при игре вдвоём. По желанию их можно добавить в игру троём и вчетвером. На карте события указано, когда срабатывает её эффект. Обычно это конец раунда.



Некоторые события заставляют продвинуться по колоде населения или руды. Это происходит в конце раунда, до уплаты налогов и получения очков за меценатов.



При подготовке к следующему раунду раскройте его карту события. Если событие повышает налоги, передвиньте маркер налогов сразу после раскрытия карты.

Очки за меценатов

В конце каждого из 3 последних раундов, после уплаты налогов, меценаты в магистрате приносят очки всем игрокам, выполняющим их условия.



Каждое ваше здание приносит 1 очко за каждое общественное здание рядом с ним. Умножьте результат на количество зелёных меценатов в магистрате.



Этот игрок получает 4 очка за каждого зелёного мецената в магистрате.



Получите 3 очка за каждую вашу пару **использованных** жетонов пеликанов (подсчитайте использованные жетоны пеликанов, разделите на 2, округлите вниз, а результат умножьте на число серебряных меценатов в магистрате).



Если в каждом ряду шахт есть минимум 1 ваша, получите 2 очка, если минимум 2 — получите 4 очка. Результат умножьте на число жёлтых меценатов в магистрате.



Получите 3 очка за каждый столбец на своём планшете игрока, в котором не осталось домов. Результат умножьте на число красных меценатов в магистрате.

Конец игры

Игра с четырьмя участниками заканчивается после 5-го раунда. С двумя или тремя — после 6-го. Некоторое количество очков игроки могли получить в ходе игры, но по её завершении можно оценить результат их долгосрочных стратегий.

Финальный подсчёт очков



Кутна-Гора

По порядку подсчитайте очки за каждое здание, которым владеете. Посмотрите на символы в левом верхнем углу жетона здания. Получите **1 очко за каждый такой же символ** на зданиях и на краю поля, смежных с этим зданием. (После подсчёта очков за здание положите его фишку дома на бок, чтобы обозначить, что очки за него уже подсчитаны.)



Шахты

Оцените каждый ряд шахт. Подсчитайте общее количество звёзд в ряду. Это определит его ценность (согласно указанию над шахтами). Игроки получают очки в зависимости от того, на чьих жетонах в ряду звёзд больше (1-е, 2-е, 3-е место). Пример рассмотрен ниже.

Игроки, у которых в этом ряду нет жетонов со звёздами, не получают очков. Если на одно место претендует несколько игроков, они все получают очки за это место. Например, если 2 игрока претендуют на 2-е место, оба получают очки за 2-е место, а вот за 3-е никто очков не получит.



На лесопилке синего игрока есть красный и жёлтый символы. Она приносит 6 очков: 3 за общественное здание сверху, 1 за здание справа, 1 за здание снизу и 1 за символ на смежном краю поля.



В этом ряду 6 звёзд. Над шахтами указано, что такой ряд приносит 3/2/1 очко. На 1-е место по числу звёзд претендуют синий и фиолетовый игроки (на их жетонах по 2 звезды). Они оба получают 3 очка за 1-е место.

Награду за 2-е место никто не получает. Зелёный игрок получает 1 очко за 3-е место.

На жетоне игрока с оранжевой фишкой нет звёзд, поэтому он за этот ряд ничего не получает.



Доход

Рассчитайте свой доход с учётом состояния экономики в конце игры. Разделите результат на 10 (с округлением вниз) и получите соответствующее число очков. Например, при доходе в 48 грошей вы получите 4 очка.



Репутация

Некоторые игроки могут получить или потерять очки в зависимости от того, где остановился их маркер репутации в конце игры.



Прочее

Получите 1 очко за каждый жетон здания в ячейках над вашим планшетом игрока, каждый занятый вами участок, на котором ничего не построили, и каждый ваш неиспользованный жетон пеликана.

Победа

Побеждает игрок, набравший больше всего очков. В случае ничьей побеждает претендент, у которого осталось больше грошей. Если ничья не разрешилась, игроки решают исход рыцарским поединком (если не согласятся разделить победу).

ЦЕРКВИ

Для средневекового европейца церковь была центром повседневной жизни. Шахтёры с их опасной работой каждый день вверяли свои жизни во власть высшей силы. Первые часовни были построены из дерева недалеко от шахт. Но по мере того как город рос, церкви начали строить из камня. Многие из них стоят до сих пор.

ВЫСОКАЯ ЦЕРКОВЬ ДЕВЫ МАРИИ



«Высокая» или «Верхняя» церковь Девы Марии была названа так потому, что располагалась выше, чем другой городской храм Девы Марии.

Её строительство финансировали монетки Кутна-Горы. Было решено сделать все потолки высотой с неф. Так свет падал на всех молящихся в равной степени, тогда как в других храмах той эпохи одни молились при свете, а другие (с более низким статусом) — в полутьме.

Однако уравнилельные взгляды монетчиков не были идеальны — важные граждане, которые жили в близлежащих домах, имели проходы, соединяющие их дома с церковью, чтобы можно было посещать службы, минуя непогоду и грязь улиц.

ЦЕРКОВЬ БОГОМАТЕРИ

Другая церковь Девы Марии была известна как церковь «из пыли». Согласно легенде, каждый день, когда подметали мостовую на рынке руды, сметали некоторое количество серебра, и в конечном итоге серебряной пыли хватило, чтобы профинансировать строительство церкви.



Почему две самые важные церкви Кутна-Горы носили имя Девы Марии? Потому что Мария была покровительницей базилики в соседнем аббатстве Седлец. Таким образом аббат подчёркивал, что новый город находится в его церковных владениях.

СОБОР СЯТОЙ ВАРВАРЫ



Технически собор — это резиденция епископа. Поэтому здание правильнее называть церковью Св. Варвары. Собором же его называют из-за архитектурного стиля.



В 1388 году для строительства этой величественной церкви гильдия писцов организовала Братство Тела и Крови Христовых. Геральдический символ братства неизвестен, но мы предполагаем, что это был символ пеликана, найденный на церкви. Считалось, что пеликан прокалывает клювом грудь, чтобы накормить птенцов своей кровью, поэтому для средневековых европейцев он символизировал Иисуса Христа и его жертву.

Поскольку аббатство Седлец претендовало на юрисдикцию над всеми храмами Кутна-Горы, братство построило собор Св. Варвары за пределами городских стен. Ещё это означало, что здание не придётся вписывать в уже застроенные улицы города. Это и побудило братство развернуть масштабное строительство в стиле собора. Но, как обычно бывает, строительство длилось столетия и так и не было завершено в том объёме, который представляли себе основатели.

К 1400 году собор Св. Варвары уже использовался, хотя стены были построены только наполовину, а потолком служила натянутая грубая ткань. Для средневековых европейцев было обычным делом посещать службы на строительной площадке.

Как и настоящий собор, собор Св. Варвары в нашей игре стоит за городскими стенами и не имеет крайнего срока для завершения. Успеете ли вы построить крышу до конца игры, или службы так и будут проходить под натянутой тканью? Зависит от вас.

Приложение

Обратите внимание!

- Пополнить резерв шахтёров можно только первым шагом действия «добыть руду» (перед размещением жетона шахты, не после).
- Если вам нужно взять жетон шахты, а стопка пуста, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую стопку (жетоны 3-х типов перемешаются).
- Размещённый жетон шахты не определяет цену строительства над ним, а также не делает верхний участок доступным для строительства.
- Уровень технологий добычи повышается только при постройке здания гильдии шахтёров.
- Нельзя взять жетон здания гильдии, к которой вы не принадлежите.
- Производство может превысить отметку «10». В этом случае оставьте маркер на делении «10» и используйте маркер из личного запаса, чтобы отмечать на шкале значения следующего десятка.
- С помощью эффекта дома, позволяющего бесплатно взять жетон здания, можно взять только общественное здание.

Особые случаи

ЗАКОНЧИЛИСЬ НУЖНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Компоненты игры ограничены. Если нужно выставить маркер участка, фишку дома или шахтёра, а у вас этого нет, то действие не возымеет эффекта (участок, здание или шахта не будут вашими). Жетонов меценатов всего 3 каждого цвета. Если эффект позволяет сделать что-то с жетоном мецената, а его нет, эта часть эффекта не срабатывает. Жетоны пеликанов и гроши не ограничены. Если они закончились, используйте любую удобную замену.

ИГНОРИРОВАНИЕ ЭФФЕКТОВ КАРТ ДЕЙСТВИЙ И СОБОРА

Разыгрывая карту действия, вы можете проигнорировать её эффект. Выложите карту действия и объявите, что ничего не происходит. Можно отказаться от эффекта дома, позволяющего получить общественное здание, но при этом получить очки, которые даёт эффект дома. Можно выполнить строительство собора и не применять эффекты в центре жетона собора. Это в том числе относится к эффектам, которые не являются действиями. Например, жетон 6: можно не помещать мецената в магистрат, но получить 2 очка. Жетон 3: вы должны понизить репутацию на 1, но можете не убирать дом (при этом не увеличивая производство).

ОСОБЕННОСТИ ШАХТ

Вы можете заплатить полную цену, при этом добавив в резерв только 1 шахтёра. Взяв жетоны шахт, можно решить не строить шахту и сбросить их все. Аналогично, если нужно разместить в качестве шахты жетон технологий добычи, можно не делать этого и удалить его из игры.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Налоги не могут превысить отметку «25». Если колода населения или руды дошла до карты с последним номером, эта карта остаётся в игре до конца партии. Эффекты продвижения по колоде больше не действуют.

Создатели игры

ОНДРЖЕЙ БЫСТРОН ♦ ПЕТР ЧАСЛАВА ♦ ПАВЕЛ ЯРОШ

РАЗРАБОТЧИКИ: Томаш «Uhlík» Улир
Эмиль Енерал
Якуб Улир
Вит Водичка
Адам Шпанель

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Радек «RBX» Боксан

ХУДОЖНИКИ: Милан Ваврон
Якуб Политцер
Стефан Драштак
Давид Яблоновский

ТРЕЙЛЕР И 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ: Радим «Finder» Пех
Роман Беднар

ФОТОГРАФИИ КУТНА-ГОРЫ: Йозеф Часлава

ПРОДЮСЕР: Вит Водичка

АВТОР ПРАВИЛ: Джейсон Холт

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: Ян «Zvonda» Звоничек

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Петр Мурмак

Ондржей: «Посвящается моей маме, которая подала идею игры, и моей жене Кате, которая очень помогала в годы разработки. Особенно за чудесные иллюстрации, которые она создала для прототипа. Спасибо!»

Петр: «Хочу посвятить эту игру моему отцу, который сделал множество потрясающих фотографий Кутна-Горы. А также Чарльзу и Сэнди, которых я, к сожалению, оставил одних в городе. Обещаю, что в следующий раз буду лучшим гидом».

Особая благодарность

Благодарим **Йирку Палоха** — самого преданного тестировщика и помощника, начиная с ранних версий игры. **Марию Вершинину** за дискуссии по математике и психологии во время тестирования. Сотрудников **Чешского музея серебра** за терпеливые ответы на все наши вопросы. **Эмилю Енерала** за то, что является лучшим посланцем игры. ♦ **Радека «RBX» Боксана**, особенно за то, что пошёл против общественного мнения. ♦ **Джейсона Холта** за все наши страстные исторические дискуссии. ♦ **Кубу «Profesor» Кутила** за своевременную поддержку. ♦ **Даниэля Ташини** за совет о том, чего на самом деле хотят игроки. ♦ **Кубу Улира** за кажущуюся незаметной организационную работу. ♦ **Томаша «Uhlík» Улира** и **Вита Водичку** за все недели, которые мы провели вместе, балансируя электронные таблицы. **Милана Ваврона** за то, что выслушал все мнения, создавая потрясающие иллюстрации. ♦ **Якуба Политцера**, который помог воплотить наше видение визуальной стороны в реальность. ♦ **Яна «Zvonda» Звоничека** за то, что сохранял спокойствие, пока все нервничали. ♦ **Адама Шпанеля** за идеи для шахт. Семьи и друзей, которые не переставали в нас верить.

Спасибо всей команде CGE за издание нашей игры и неустанную работу во время её подготовки и продвижения.

М1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-2616-2617-2618-2619-2620-2621-2622-2623-2624-2625-2626-2627-2628-2629-2630-2631-2632-2633-2634-2635-2636-2637-2638-2639-2640-2641-2642-2643-2644-2645-2646-2647-2648-2649-2650-2651-2652-2653-2654-2655-2656-2657-2658-2659-2660-2661-2662-2663-2664-2665-2666-2667-2668-2669-2670-2671-2672-2673-2674-2675-2676-2677-2678-2679-2680-2681-2682-2683-2684-2685-2686-2687-2688-2689-2690-2691-2692-2693-2694-2695-2696-2697-2698-2699-2700-2701-2702-2703-2704-2705-2706-2707-2708-2709-2710-2711-2712-2713-2714-2715-2716-2717-2718-2719-2720-2721-2722-2723-2724-2725-2726-2727-2728-2729-2730-2731-2732-2733-2734-2735-2736-2737-2738-2739-2740-2741-2742-2743-2744-2745-2746-2747-2748-2749-2750-2751-2752-2753-2754-2755-2756-2757-2758-2759-2760-2761-2762-2763-2764-2765-2766-2767-2768-2769-2770-2771-2772-2773-2774-2775-2776-2777-2778-2779-2780-2781-2782-2783-2784-2785-2786-2787-2788-2789-2790-2791-2792-2793-2794-2795-2796-2797-2798-2799-2800-2801-2802-2803-2804-2805-2806-2807-2808-2809-2810-2811-2812-2813-2814-2815-2816-2817-2818-2819-2820-2821-2822-2823-2824-2825-2826-2827-2828-2829-2830-2831-2832-2833-2834-2835-2836-2837-2838-2839-2840-2841-2842-2843-2844-2845-2846-2847-2848-2849-2850-2851-2852-2853-2854-2855-2856-2857-2858-2859-2860-2861-2862-2863-2864-2865-2866-2867-2868-2869-2870-2871-2872-2873-2874-2875-2876-2877-2878-2879-2880-2881-2882-2883-2884-2885-2886-2887-2888-2889-2890-2891-2892-2893-2894-2895-2896-2897-2898-2899-2900-2901-2902-2903-2904-2905-2906-2907-2908-2909-2910-2911-2912-2913-2914-2915-2916-2917-2918-2919-2920-2921-2922-2923-2924-2925-2926-2927-2928-2929-2930-2931-2932-2933-2934-2935-2936-2937-2938-2939-2940-2941-2942-2943-2944-2945-2946-2947-2948-2949-2950-2951-2952-2953-2954-2955-2956-2957-2958-2959-2960-2961-2962-2963-2964-2965-2966-2967-2968-2969-2970-2971-2972-2973-2974-2975-2976-2977-2978-2979-2980-2981-2982-2983-2984-2985-2986-2987-2988-2989-2990-2991-2992-2993-2994-2995-2996-2997-2998-2999-3000-3001-3002-3003-3004-3005-3006-3007-3008-3009-3010-3011-3012-3013-3014-3015-3016-3017-3018-3019-3020-3021-3022-3023-3024-3025-3026-3027-3028-3029-3030-3031-3032-3033-3034-3035-3036-3037-3038-3039-3040-3041-3042-3043-3044-3045-3046-3047-3048-3049-3050-3051-3052-3053-3054-3055-3056-3057-3058-3059-3060-3061-3062-3063-3064-3065-3066-3067-3068-3069-3070-3071-3072-3073-3074-3075-3076-3077-3078-3079-3080-3081-3082-3083-3084-3085-3086-3087-3088-3089-3090-3091-3092-3093-3094-3095-3096-3097-3098-3099-3100-3101-3102-3103-3104-3105-3106-3107-3108-3109-3110-3111-3112-3113-3114-3115-3116-3117-3118-3119-3120-3121-3122-3123-3124-3125-3126-3127-3128-3129-3130-3131-3132-3133-3134-3135-3136-3137-3138-3139-3140-3141-3142-3143-3144-3145-3146-3147-3148-3149-3150-3151-3152-3153-3154-3155-3156-3157-3158-3159-3160-3161-3162-3163-3164-3165-3166-3167-3168-3169-3170-3171-3172-3173-3174-3175-3176-3177-3178-3179-3180-3181-3182-3183-3184-3185-3186-3187-3188-3189-3190-3191-3192-3193-3194-3195-3196-3197-3198-3199-3200-3201-3202-3203-3204-3205-3206-3207-3208-3209-3210-3211-3212-3213-3214-3215-3216-3217-3218-3219-3220-3221-3222-3223-3224-3225-3226-3227-3228-3229-3230-3231-3232-3233-3234-3235-3236-3237-3238-3239-3240-3241-3242-3243-3244-3245-3246-3247-3248-3249-3250-3251-3252-3253-3254-3255-3256-3257-3258-3259-3260-3261-3262-3263-3264-3265-3266-3267-3268-3269-3270-3271-3272-3273-3274-3275-3276-3277-3278-3279-3280-3281-3282-3283-3284-3285-3286-3287-3288-3289-3290-3291-3292-3293-3294-3295-3296-3297-3298-3299-3300-3301-3302-3303-3304-3305-3306-3307-3308-3309-3310-3311-3312-3313-3314-3315-3316-3317-3318-3319-3320-3321-3322-3323-3324-3325-3326-3327-3328-3329-3330-3331-3332-3333-3334-3335-3336-3337-3338-3339-3340-3341-3342-3343-3344-3345-3346-3347-3348-3349-3350-3351-3352-3353-3354-3355-3356-3357-3358-3359-3360-3361-3362-3363-3364-3365-3366-3367-3368-3369-3370-3371-3372-3373-3374-3375-3376-3377-3378-3379-3380-3381-3382-3383-3384-3385-3386-3387-3388-3389-3390-3391-3392-3393-3394-3395-3396-3397-3398-3399-3400-3401-3402-3403-3404-3405-3406-3407-3408-3409-3410-3411-3412-3413-3414-3415-3416-3417-3418-3419-3420-3421-3422-3423-3424-3425-3426-3427-3428-3429-3430-3431-3432-3433-3434-3435-3436-3437-3438-3439-3440-3441-3442-3443-3444-3445-3446-3447-3448-3449-3450-3451-3452-3453-3454-3455-3456-3457-3458-3459-3460-3461-3462-3463-3464-3465-3466-3467-3468-3469-3470-3471-3472-3473-3474-3475-3476-3477-3478-3479-3480-3481-3482-3483-3484-3485-3486-3487-3488-3489-3490-3491-3492-3493-3494-3495-3496-3497-3498-3499-3500-3501-3502-3503-3504-3505-3506-3507-3508-3509-3510-3511-3512-3513-3514-3515-3516-3517-3518-3519-3520-3521-3522-3523-3524-3525-3526-3527-3528-3529-3530-3531-3532-3533-3534-3535-3536-3537-3538-3539-3540-3541-3542-3543-3544-3545-3546-3547-3548-3549-3550-3551-3552-3553-3554-3555-3556-3557-3558-3559-3560-3561-3562-3563-3564-3565-3566-3567-3568-3569-3570-3571-3572-3573-3574-3575-3576-3577-3578-3579-3580-3581-3582-3583-3584-3585-3586-3587-3588-3589-3590-3591-3592-3593-3594-3595-3596-3597-3598-3599-3600-3601-3602-3603-3604-3605-3606-3607-3608-3609-3610-3611-3612-3613-3614-3615-3616-3617-3618-3619-3620-3621-3622-3623-3624-3625-3626-3627-3628-3629-3630-3631-3632-3633-3634-3635-3636-3637-3638-3639-3640-3641-3642-3643-3644-3645-3646-3647-3648-3649-3650-3651-3652-3653-3654-3655-3656-3657-3658-3659-3660-3661-3662-3663-3664-3665-3666-3667-3668-3669-3670-3671-3672-3673-3674-3675-3676-3677-3678-3679-3680-3681-3682-3683-3684-3685-3686-3687-3688-3689-3690-3691-3692-3693-3694-3695-3696-3697-3698-3699-3700-3701-3702-3703-3704-3705-3706-3707-3708-3709-3710-3711-3712-3713-3714-3715-3716-3717-3718-3719-3720-3721-3722-3723-3724-3725-3726-3727-3728-3729-3730-3731-3732-3733-3734-3735-3736-3737-3738-3739-3740-3741-37

Эффекты шахт и зданий

-  Увеличьте своё производство изображённого ресурса на указанное число.
-  Подвиньте полосу-указатель изображённого ресурса на 1 деление вправо.
-  Возьмите верхний жетон технологий добычи и разыграйте как бесплатный жетон шахты: не платите дерево и разместите на нём шахтёра из зоны справа от резерва.
-  Продвиньтесь на указанное число карт по колоде руды.
-  Продвиньтесь на указанное число карт по колоде населения.
-  Немедленно получите указанное число очков.
-  Повысьте репутацию на указанное число.
-  Получите указанное число жетонов пеликанов. Держите их фиолетовой стороной вверх, пока не используете.
-  Повысьте налоги на указанное число.
-  Переместите изображённого мецената из запаса в резерв меценатов.
-  Уберите в коробку 1 дом со своего планшета игрока (обязательно крайний левый). Его эффект при этом не срабатывает.
-  Переверните активный жетон собора. Если на нём есть символ налогов, увеличьте налоги на это число. (Если все 11 жетонов уже перевернуты, эффект не срабатывает.)

Экономические изменения

-  Звёздочка над числом указывает, что оно только что изменилось.
-  Город сам строит здание. Сбросьте верхний жетон стопки и переместите полосу-указатель вправо (см. с. 15).
-  Пока нельзя строить новые здания, производящие этот ресурс.
-  Переверните колоду.

Собор Св. Варвары



1. Повысьте репутацию на 2.
2. Повысьте репутацию на 1. Выполните действие «получить права» без оплаты взятого жетона здания.
3. Понижьте репутацию на 1. Выберите одну из гильдий на своём планшете и уберите из игры крайний левый дом в ряду гильдии, чтобы увеличить производство соответствующего ресурса на 2. (Эффект дома не срабатывает.)
4. Повысьте репутацию на 1. Выполните действие «занять участок». При этом вы не платите за участок и можете его занять (не обязательно рядом с другими зданиями).
5. Понижьте репутацию на 2. Затем совершите 2 действия «получить доход». Так вы получаете доход дважды и можете назначить в магистрат 2 меценатов.
6. Получите 2 очка. Возьмите жетон мецената из запаса (не из резерва) и поместите в соответствующую ячейку магистрата.
7. Каждое ваше здание приносит 1 репутацию за каждое смежное с ним общественное здание.
8. Получите 1 очко. Выполните действие «построить здание» без оплаты деревом.
9. Выполните 2 действия «добыть руду» без оплаты деревом. Поставьте на жетон шахты фишку шахтёра из зоны справа от резерва (если в этой зоне не осталось фишек, можете использовать шахтёра из резерва).
10. Выберите 1 своё здание. Оно приносит 1 очко за каждый совпадающий символ на смежных зданиях и на краю поля (как при финальном подсчёте очков, но только за 1 здание).
11. Получите 5 очков, затем переверните жетон. С этого момента действие «строить собор» всегда приносит только 2 репутации.